



PSR-S670

Clavier Arrangeur Professionnel

Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit les fonctions avancées du PSR-S670.
Lisez attentivement le mode d'emploi avant de consulter le présent manuel de référence.



Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 05/2015 LB-A0

FR

Table des matières

Chaque chapitre de ce manuel de référence correspond au chapitre correspondant du mode d'emploi.

1 Sonorités	3
Types de sonorités (caractéristiques)	3
Sélection des sonorités GM, XG et GM2	4
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio	5
Réglages liés à la hauteur de ton	6
Édition des paramètres affectés aux boutons LIVE CONTROL	9
Édition des sonorités (Voice Set)	12
Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.)	16
Modification des réglages détaillés de sonorités (Touch Response, Sustain, Mono/Poly)	17
Ajout de nouveaux contenus—Packs Expansion	18
2 Styles	20
Types de doigtés d'accords	21
Réglages liés à la reproduction de style	23
Mémorisation des réglages d'origine dans une présélection immédiate	25
Création/édition de styles (Style Creator)	26
3 Morceaux	43
Édition des réglages de notation musicale (Score)	43
Édition des réglages des écrans Lyrics/Text	45
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau	46
Paramètres liés à la reproduction de morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat)	47
Création/édition de morceaux (Song Creator)	50
4 Lecteur/enregistreur audio USB	56
5 Multi-pads	56
Création de multi-pads (Multi Pad Creator)	56
Édition de multi-pads	58
6 Music Finder	60
Création d'un groupe d'enregistrements préférés	60
Édition des enregistrements	61
Sauvegarde des enregistrements en tant que fichier unique	63
7 Mémoire de registration	64
Édition de la mémoire de registration	64
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)	65
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence)	66
8 Console de mixage	69
Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Sonorité)	69
Édition des paramètres FILTER (Filtre)	70
Édition des paramètres TUNE (Accord)	71
Édition des paramètres EFFECT	72
Édition des paramètres MEQ (Egaliseur principal)	75
Édition des paramètres de Master Compressor (CMP)	76
Schéma fonctionnel	78
9 Connexions	79
Réglages du sélecteur au pied/Contrôleur au pied	79
Réglages MIDI	82
Connexion d'un iPhone/iPad via le réseau LAN sans fil	88
10 Menu Function	90
UTILITY	90
SYSTEM	94
Index	97

Utilisation du manuel PDF

- Pour atteindre rapidement les éléments et les rubriques qui vous intéressent, cliquez sur les éléments souhaités dans l'index « Signets » situé à gauche de la fenêtre de l'écran principal. (Cliquez sur l'onglet « Signets » pour ouvrir l'index si celui-ci n'est pas affiché.)
- Cliquez sur les numéros de page figurant dans le présent manuel afin d'accéder directement aux pages correspondantes.
- Sélectionnez les options « Rechercher » ou « Recherche » du menu « Edition » sous Adobe Reader, puis entrez un mot-clé afin de localiser les informations connexes dans l'ensemble du document.

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

- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument.
- Les documents « Data List » (Liste des données) et « iPhone/iPad Connection Manual » (Manuel de connexion d'un iPhone/iPad) sont disponibles au téléchargement sur le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante : <http://download.yamaha.com/>
- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Sonorités

Table des matières

Types de sonorités (caractéristiques)	3
Sélection des sonorités GM, XG et GM2	4
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio	5
Réglages liés à la hauteur de ton	6
• Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument	6
• Accord de gamme	7
• Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE	8
Édition des paramètres affectés aux boutons LIVE CONTROL	9
Édition des sonorités (Voice Set)	12
• Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET	13
Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.)	16
Modification des réglages détaillés de sonorités (Touch Response, Sustain, Mono/Poly)	17
Ajout de nouveaux contenus—Packs Expansion	18
• Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB	18
• Désinstallation des données du pack Expansion	18
• Sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB	19

Types de sonorités (caractéristiques)

Le type de sonorité est affiché en haut à gauche du nom de la sonorité sur l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité). Les caractéristiques qui définissent ces sonorités et leurs avantages pour la performance sont décrits ci-dessous.



Live!	Ces sonorités d'instruments acoustiques ont été échantillonnées en stéréo afin de reproduire un son riche et authentique, rempli d'atmosphère et d'ambiance.
Cool!	Ces sonorités font appel à une programmation très sophistiquée pour capturer les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques.
Sweet!	Ces sonorités d'instruments acoustiques bénéficient également des technologies de pointe de Yamaha et offrent un son extrêmement précis et naturel.
MegaVoice	Ces sonorités se caractérisent par une utilisation spéciale des variations de vitesse. Chaque plage de vitesse, qui mesure la force de votre frappe au clavier, retentit d'une manière unique. À titre d'exemple, une sonorité de guitare MegaVoice inclut les sons de diverses techniques de jeu. Sur les instruments traditionnels, les différentes sonorités disposant de ces sons sont rappelées via MIDI et combinées pour obtenir l'effet désiré. Avec les sonorités MegaVoice, vous pouvez désormais jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule sonorité, en utilisant des valeurs de vitesse particulières pour reproduire les sons voulus. En raison de leur nature complexe et de la haute précision des vitesses requises pour leur exécution, ces sonorités ne sont pas conçues pour être reproduites au clavier. Elles sont toutefois fort utiles et pratiques pour la création de données MIDI, en particulier lorsque vous cherchez à éviter d'utiliser plusieurs sonorités pour une seule et même partie instrumentale. Les correspondances de son des sonorités MegaVoice sont fournies dans la page « Mega Voices Map » (Correspondance des sonorités MegaVoice) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

Drums	Différents sons de batterie et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier. Pour plus de détails sur l'affectation des sons aux différentes touches, reportez-vous à la page « Drum/SFX Kit List » (Liste des kits de batterie/SFX) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.
SFX	Différents sons d'effets spéciaux et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier. Pour plus de détails sur l'affectation des sons aux différentes touches, reportez-vous à la page « Drum/SFX Kit List » figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

NOTE Les sonorités MegaVoice sont incompatibles avec d'autres modèles d'instrument. Cela explique que les données de morceau ou de style créées sur cet instrument à l'aide de ces sonorités ne sont pas correctement émises lorsqu'elles sont reproduites sur des instruments ne disposant pas de ces types de sonorités.

NOTE Les sonorités MegaVoice retentissent différemment selon la plage de clavier, la vitesse, le toucher, etc. Par conséquent, si vous activez la touche HARMONY/ARPEGGIO (Harmonie/Arpège), veillez à modifier le réglage de transposition ou les paramètres Voice Set (Réglage de sonorité), afin d'éviter tout son inattendu ou indésirable.

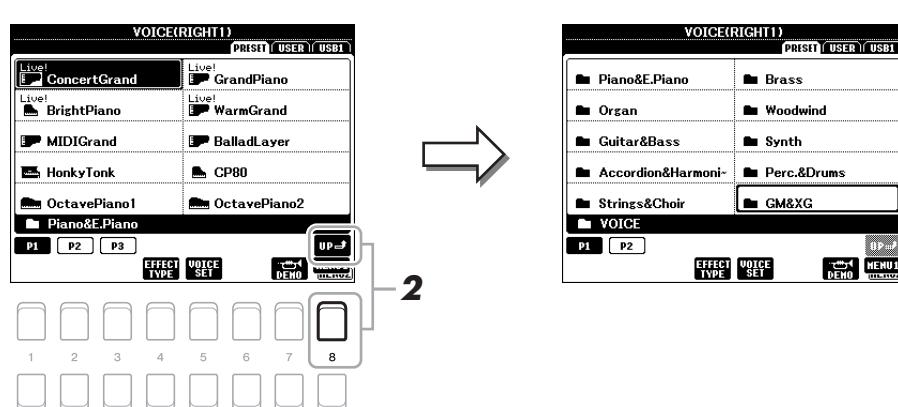
Pour obtenir la liste des sonorités prédéfinies sur cet instrument, reportez-vous à la page « Voice List » (Liste des sonorités) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

Sélection des sonorités GM, XG et GM2

Cet instrument est doté de sonorités spécialement fournies pour assurer la compatibilité XG/GM. Ces sonorités ne peuvent pas être appelées directement à partir des touches de sélection de la catégorie VOICE (Sonorité). Cependant, il est possible de les sélectionner comme décrit ci-dessous.

1 Appuyez sur une des touches de sélection de la catégorie VOICE (autre que la touche EXPANSION/USER] (Expansion/Utilisateur)) pour appeler l'écran Voice Selection.

2 Appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) (Haut) pour appeler les catégories Voice.



3 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le dossier « GM&XG » (P1) ou « GM2 » (P2), puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).

4 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le dossier de la catégorie Voice souhaitée, puis appuyez sur la touche [ENTER].

5 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner la sonorité souhaitée, puis appuyez sur la touche [ENTER].

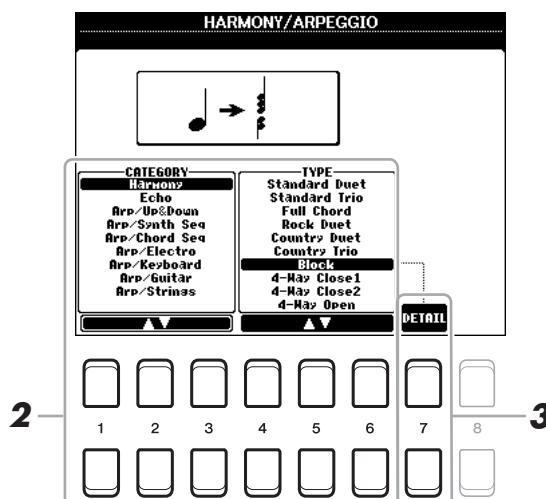
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio

Ceci vous permet d'effectuer différents réglages détaillés, notamment celui du niveau de volume sonore.

1 Appelez l'écran approprié :

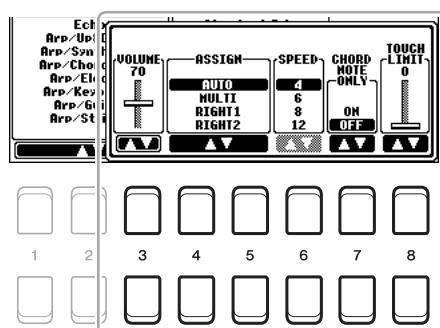
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER]

2 Sélectionnez la catégorie Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège) souhaitée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[6 ▲▼].



3 Servez-vous des touches [7 ▲▼] (DETAIL) (Détail) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés.

4 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼] pour procéder aux différents réglages Harmony/Arpeggio.



PAGE SUIVANTE

Lorsqu'un type d'arpège est sélectionné, seuls les paramètres indiqués par « * » dans la liste ci-dessous peuvent être réglés. Aucun des paramètres répertoriés dans la liste ci-dessous ne sera disponible si le type « Multi Assign » (Affectation multiple) de la catégorie Harmony est sélectionné.

[3 ▲▼]	VOLUME*	Détermine le niveau de volume des notes d'harmonie ou d'arpège générées par la fonction Harmony/Arpeggio. NOTE Lorsque vous utilisez certaines sonorités, comme Organ Voice, pour laquelle le paramètre TOUCH SENSE DEPTH (Profondeur de sensibilité au toucher) est réglé sur 0 dans l'écran VOICE SET (Réglage de sonorité) < page 16 >, le volume ne change pas.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	ASSIGN* (Affectation)	Détermine la partie du clavier à laquelle l'effet est affecté. AUTO : applique l'effet à la partie (RIGHT 1/RIGHT 2) pour laquelle le paramètre PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie) est activé. Lorsque la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée, la partie RIGHT 1 sera prioritaire par rapport à la partie RIGHT 2 si les deux parties sont activées. MULTI : ce paramètre est disponible lorsque la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée. Si les deux parties sont activées, la note jouée au clavier sera émise par la partie RIGHT 1 et les harmonies (effet) seront réparties sur RIGHT 1 et RIGHT 2. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier ainsi que l'effet sont tous deux émis via cette partie. RIGHT1, RIGHT2 : applique l'effet à la partie sélectionnée (RIGHT 1 ou RIGHT 2).
[6 ▲▼]	SPEED (Vitesse)	Ce paramètre est uniquement disponible lorsque la catégorie « Echo » (Echo, Tremolo ou Trill) est sélectionnée. Il détermine la vitesse des effets d'écho, de trémolo et de trille.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre n'est disponible que si la catégorie « Harmony » est sélectionnée. Lorsque ce réglage est spécifié sur « ON », l'effet Harmony est exclusivement appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier, qui appartient à un accord interprété dans la section des accords du clavier.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (Limite du toucher)	Ce paramètre détermine la valeur de vitesse la plus faible à laquelle la note soumise aux effets Harmony, Echo, Tremolo ou Trill est audible. Cela vous autorise à appliquer l'harmonie de manière sélective, selon votre force de frappe au clavier, ce qui vous permet de créer des accents harmoniques dans la mélodie. L'effet Harmony, Echo, Tremolo ou Trill est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force (au-delà de la valeur définie).

NOTE Les réglages des fonctions Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège) et Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège) peuvent s'effectuer sur l'écran appelé via [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER] → TAB [◀][▶] CONFIG 2 ([page 92](#)).

Réglages liés à la hauteur de ton

Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'instrument tout entier, notamment les parties de clavier, de style et de morceau (à l'exception de la partie de clavier jouée par les sonorités Drum Kit ou SFX Kit et de la reproduction audio). Cette fonction vous est fort utile lorsque vous utilisez le PSR-S670 en association avec d'autres instruments ou un CD audio.

1 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [◀] MASTER TUNE

2 Utilisez les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour régler l'accord par pas de 0,2 Hz.

Appuyez simultanément sur les touches [▲] et [▼] (de 4 et 5) pour réinitialiser le réglage sur 440,0 Hz, sa valeur par défaut définie en usine.

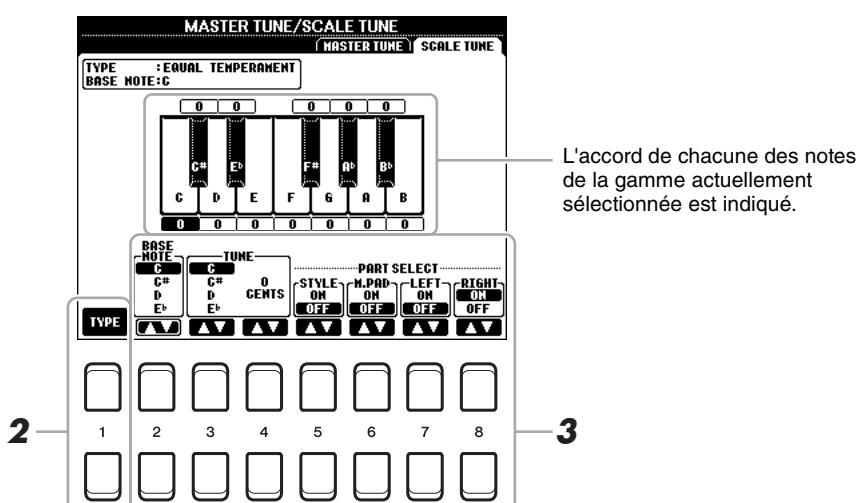
Accord de gamme

Cette fonction permet de sélectionner des accords de gamme personnalisés spécifiques à des périodes historiques ou à des genres musicaux déterminés.

1 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [▶] SCALE TUNE

2 Utilisez les touches [1 ▲▼] pour sélectionner la gamme souhaitée, puis appuyez sur la touche [ENTER].



■ Types de gamme présélectionnés

EQUAL (Gamme classique)	La plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée en douze parties égales, les demi-pas étant uniformément espacés au niveau de la hauteur de ton. Il s'agit de l'accord le plus fréquemment utilisé en musique aujourd'hui.
PURE MAJOR (Majeure pure), PURE MINOR (Mineure pure)	Ces accords préservent les intervalles mathématiques purs de chaque gamme, en particulier les accords parfaits (fondamentale, tierce, quinte). Ce phénomène est nettement perceptible dans les harmonies vocales réelles, telles que les chœurs et les chants a cappella.
PYTHAGOREAN (Gamme de Pythagore)	Inventée par le célèbre philosophe grec, cette gamme repose sur une série de quintes parfaites regroupées dans une seule octave. La tierce de cet accord est légèrement instable mais la quarte et la quinte sont remarquables et parfaitement adaptées à certaines voix principales.
MEAN-TONE (Tempérément moyen)	Cette gamme a été créée pour améliorer la gamme de Pythagore grâce à un accord plus précis de l'intervalle de la tierce majeure. Elle a été largement utilisée entre les 16ème et 18ème siècles, notamment par Handel.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Cette gamme composite combine les systèmes de Werckmeister et de Kirnberger, qui constituaient eux-mêmes des améliorations apportées respectivement aux gammes de tempérément moyen et de Pythagore. Elle se distingue principalement par le fait que chacune de ses clés est dotée d'un caractère unique. Son usage était très répandu du temps de Bach et de Beethoven et de nos jours encore, elle est souvent utilisée pour jouer de la musique d'époque au clavecin.
ARABIC1 (Arabe 1), ARABIC2 (Arabe 2)	Ces accords servent à jouer de la musique arabe.

3 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

[2 ▲▼]	BASE NOTE (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale de chaque gamme. Lorsque la note fondamentale est modifiée, la hauteur de ton du clavier est transposée mais la relation d'origine entre les notes en termes de hauteur de ton reste toutefois maintenue.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TUNE (Accord)	Sélectionnez la note que vous souhaitez accorder à l'aide des touches [3 ▲▼], puis réglez-la par paliers de centièmes de ton en utilisant les touches [4 ▲▼]. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100ème de demi-ton (100 centièmes correspondent à un demi-ton).
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	PART SELECT (Sélection de partie)	Détermine si le réglage d'accord de gamme est appliqué ou non à chaque partie séparément.

NOTE Pour enregistrer les réglages d'accord de gamme dans la mémoire de registration, prenez soin de cocher l'élément SCALE dans l'écran REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Contenu de la mémoire de registration), qui est appelé à l'aide de la touche [MEMORY] (Mémoire).

Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE

Vous pouvez déterminer les parties auxquelles vous souhaitez appliquer les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE (Transposition).

1appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL

2 Utilisez la touche de curseur [▼] pour sélectionner « 3 TRANSPOSE ASSIGN » (Affectation de transposition).

3 Appuyez sur les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour sélectionner l'affectation de partie souhaitée.

KEYBOARD (Clavier)	Les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent la hauteur de ton des sonorités jouées au clavier, la reproduction de style (contrôlée par la performance dans la section des accords du clavier) et la reproduction de multi-pad (lorsque la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) est activée et que les accords de la main gauche sont indiqués). Cependant, elles n'affectent pas la reproduction de morceau.
SONG (Morceau)	Les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent uniquement la hauteur de son de la reproduction de morceau.
MASTER (Principal)	Les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent la hauteur de ton d'ensemble de l'instrument, à l'exception de la reproduction audio.

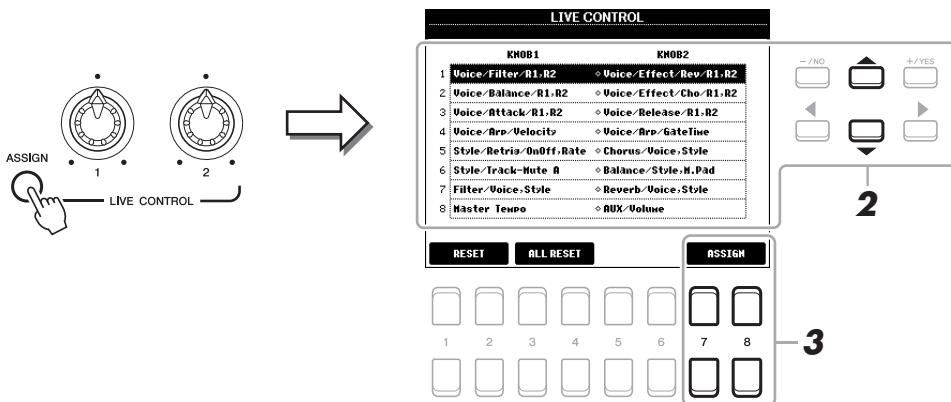
Vous pouvez vérifier l'affectation dans l'écran contextuel appelé via les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE.



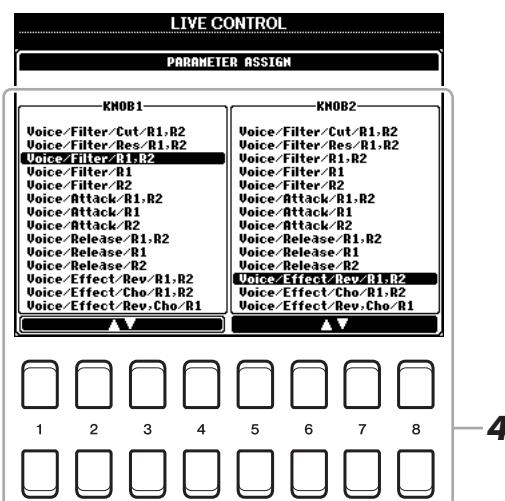
Édition des paramètres affectés aux boutons LIVE CONTROL

Les huit combinaisons de fonctions affectées aux boutons LIVE CONTROL (Contrôle en direct) sont fournies par défaut. Cependant, vous pouvez changer ces fonctions, selon les besoins, à partir d'une variété d'options.

- Appuyez sur la touche [ASSIGN] (Affectation) pour appeler l'écran LIVE CONTROL.



- Utilisez les touches de curseur [\blacktriangle][\blacktriangledown] pour sélectionner le numéro (la rangée) des fonctions que vous souhaitez changer.
- Appuyez sur l'une des touches [7 \blacktriangle \blacktriangledown]/[8 \blacktriangle \blacktriangledown] (ASSIGN) (Affectation) pour appeler la fenêtre PARAMETER ASSIGN (Affectation de paramètre).



- Utilisez les touches [1 \blacktriangle \blacktriangledown]-[4 \blacktriangle \blacktriangledown] (pour le bouton 1) et les touches [5 \blacktriangle \blacktriangledown]-[8 \blacktriangle \blacktriangledown] (pour le bouton 2) afin de sélectionner les fonctions à affecter.
Pour plus d'informations sur les fonctions disponibles, reportez-vous aux [pages 10–11](#).
- Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre PARAMETER ASSIGN.
- Répétez les étapes 2–5 selon les besoins pour modifier les fonctions liées à d'autres numéros.

NOTE Ces réglages sont conservés même après la mise hors tension de l'instrument.

NOTE Selon les réglages de panneau ou la rotation du bouton, il peut arriver que vous ne remarquiez aucun changement dans la valeur du paramètre ou que le bouton ne fonctionne pas correctement lorsque vous le tournez.

■ Fonctions des boutons attribuables

Voice/Filter/Cut/R1,R2 (Sonorité/Filtre/Coupe/D1,D2)	Règle la fréquence de coupure du filtre appliquée aux parties RIGHT 1 et RIGHT 2. La rotation du bouton vers la droite augmente la clarté du son.
Voice/Filter/Res/R1,R2 (Sonorité/Filtre/Résonance/D1,D2)	Règle la résonance de filtre appliquée aux parties RIGHT 1 et RIGHT 2. La rotation du bouton vers la droite rend le son plus prononcé.
Voice/Filter/R1,R2 (Sonorité/Filtre/D1,D2)	Règle la fréquence de coupure du filtre et la résonance appliquées aux parties RIGHT 1 et/ou RIGHT 2 pour modifier le timbre ou la tonalité du son.
Voice/Filter/R1 (Sonorité/Filtre/D1)	
Voice/Filter/R2 (Sonorité/Filtre/D2)	
Voice/Attack/R1,R2 (Sonorité/Attaque/D1,D2)	Règle la durée de temps nécessaire aux parties RIGHT 1 et/ou RIGHT 2 pour atteindre leur niveau sonore maximal lorsqu'une touche est jouée. La rotation du bouton vers la droite augmente la valeur.
Voice/Attack/R1 (Sonorité/Attaque/D1)	
Voice/Attack/R2 (Sonorité/Attaque/D2)	
Voice/Release/R1,R2 (Sonorité/Relâchement/D1,D2)	Règle la durée de temps qui s'écoule entre l'atténuation et la disparition totale du son émis via les parties RIGHT 1 et/ou RIGHT 2 dès lors qu'une touche est relâchée. La rotation du bouton vers la droite augmente la valeur.
Voice/Release/R1 (Sonorité/Relâchement/D1)	
Voice/Release/R2 (Sonorité/Relâchement/D2)	
Voice/Effect/Rev/R1,R2 (Sonorité/Effet/Réverbération/D1,D2)	Règle la profondeur de l'effet de réverbération appliquée aux parties RIGHT 1 et RIGHT 2. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.
Voice/Effect/Cho/R1,R2 (Sonorité/Effet/Chœur/D1,D2)	Règle la profondeur de l'effet de chœur appliquée aux parties RIGHT 1 et RIGHT 2. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.
Voice/Effect/Rev,Cho/R1 (Sonorité/Effet/Réverbération/Chœur/D1)	Règle la profondeur des effets de réverbération et de chœur appliqués aux parties RIGHT 1 et RIGHT 2. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.
Voice/Effect/Rev,Cho/R2 (Sonorité/Effet/Réverbération/Chœur/D2)	
Voice/Balance/R1,R2 (Sonorité/Balance/D1,D2)	Règle la balance de volume entre les parties RIGHT 1 et RIGHT 2. La rotation du bouton vers la gauche augmente le volume de RIGHT 1 tandis que sa rotation vers la droite accroît le volume de RIGHT 2.
Voice/Arp/Velocity (Sonorité/Arpège/Vélocité)	Règle le volume de l'arpège. La rotation du bouton vers la droite augmente la valeur.
Voice/Arp/GateTime (Sonorité/Arpège/Durée de gate)	Règle la longueur des notes de l'arpège séparément. La rotation du bouton vers la droite augmente la valeur.
Voice/Arp/UnitMultiply (Sonorité/Arpège/Multiplication d'unité)	Règle la vitesse de l'arpège. La rotation du bouton vers la droite accélère le tempo.
Style/Filter/Cutoff (Style/Filtre/Coupe)	Règle la fréquence de coupure du filtre applicable au style. La rotation du bouton vers la droite augmente la clarté du son.
Style/Filter/Resonance (Style/Filtre/Résonance)	Règle la résonance du filtre appliquée au style. La rotation du bouton vers la droite rend le son plus prononcé.
Style/Filter/Res,Cutoff (Style/Filtre/Résonance,Coupe)	Règle la fréquence de coupure du filtre et la résonance appliquées au style en vue de modifier le timbre ou la tonalité du son.
Style/Effect/Reverb (Style/Effet/Réverbération)	Règle la profondeur de l'effet de réverbération appliquée au style. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.
Style/Effect/Chorus (Style/Effet/Chœur)	Règle la profondeur de l'effet de chœur appliquée au style. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.
Style/Effect/Rev,Cho (Style/Effet/Réverbération,Chœur)	Règle la profondeur des effets de réverbération et de chœur appliqués au style. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.

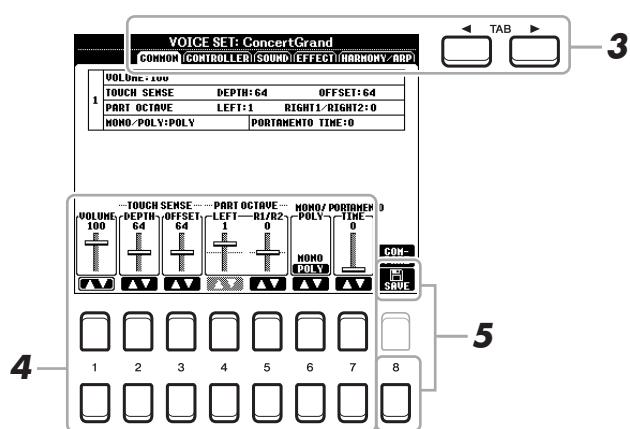
Style/Retrig/Rate (Style/Redéclenchement/Taux)	Règle la longueur spécifiée par la fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style). La première partie du style actuellement sélectionné est répétée sur la longueur spécifiée. La rotation du bouton vers la droite diminue la valeur.
Style/Retrig/OnOff (Style/Redéclenchement/ Activ.Désact.)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger. La rotation du bouton vers la droite active la fonction alors que sa rotation vers la gauche la désactive.
Style/Retrig/OnOff,Rate (Style/Redéclenchement/ Activ.Désact.,Taux)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger et règle sa longueur. La rotation du bouton complètement vers la gauche désactive la fonction alors que sa rotation vers la droite active celle-ci et diminue sa longueur.
Style/Track-Mute A (Style/Assourdissement de piste A)	Active ou désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche active uniquement le canal Rhythm 2 (Rythme 2) et désactive tous les autres canaux. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Rhythm 1 (Rythme 1), Bass (Basse), Chord 1 (Accord 1), Chord 2 (Accord 2), Pad, Phrase 1, Phrase 2. Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite. L'activation/désactivation des canaux permet de modifier aisément la sensation rythmique.
Style/Track-Mute B (Style/Assourdissement de piste B)	Active ou désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche active uniquement le canal Chord 1 et désactive tous les autres canaux. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite. L'activation/désactivation des canaux permet de modifier aisément la sensation rythmique.
Audio/Volume	Règle le volume de la reproduction audio. La rotation du bouton vers la droite augmente la valeur.
AUX/Volume	Règle le volume du signal d'entrée via la prise [AUX IN] (Entrée auxiliaire). La rotation du bouton vers la droite augmente la valeur.
Balance/Voice,Style (Balance/Sonorité,Style)	Règle la balance de volume entre la reproduction de la sonorité et celle du style. La rotation du bouton vers la gauche augmente le volume du style tandis que sa rotation vers la droite accroît le volume de la sonorité.
Balance/Style,M.Pad	Règle la balance de volume entre la reproduction du style et celle du multi-pad. La rotation du bouton vers la gauche augmente le volume de style tandis que sa rotation vers la droite accroît le volume de multi-pad.
Balance/Audio,AUX	Règle la balance de volume entre la reproduction audio et le signal d'entrée via la prise [AUX IN]. La rotation du bouton vers la gauche augmente le volume de la reproduction audio tandis que sa rotation vers la droite accroît le volume du signal d'entrée via la prise [AUX IN].
Balance/Song,Audio (Balance/Morceau,Audio)	Règle la balance de volume entre la reproduction de morceau et la reproduction audio. La rotation du bouton vers la gauche augmente le volume de morceau tandis que sa rotation vers la droite accroît le volume audio (Lecteur audio USB).
Balance/Song,AUX (Balance/Morceau,AUX)	Règle la balance de volume entre la reproduction de morceau et le signal d'entrée via la prise [AUX IN]. La rotation du bouton vers la gauche augmente le volume de la reproduction de morceau tandis que sa rotation vers la droite accroît le volume du signal d'entrée via la prise [AUX IN].
Balance/MIDI,AudioAUX	Règle la balance de volume entre la reproduction de données MIDI (morceau, style, multi-pad) et la reproduction audio (Lecteur audio USB) et l'entrée provenant de la prise [AUX IN]. La rotation du bouton vers la gauche augmente le volume de données MIDI tandis que sa rotation vers la droite accroît le volume audio.
Filter/Voice,Style (Filtre/Sonorité,Style)	Règle la fréquence de coupure du filtre et la résonance du style et de toutes les parties de clavier afin de modifier le timbre ou la tonalité du son.
Reverb/Voice,Style (Réverbération/Sonorité,Style)	Règle la profondeur de l'effet de réverbération appliquée au style et à toutes les parties de clavier. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.
Chorus/Voice,Style (Chœur/Sonorité,Style)	Règle la profondeur de l'effet de chœur appliquée au style et à toutes les parties de clavier. La rotation du bouton vers la droite augmente la profondeur.
Master Tempo (Tempo principal)	Modifie le tempo du morceau ou du style actuellement sélectionné. La rotation du bouton vers la gauche ralentit le tempo tandis que sa rotation vers la droite l'accélère. La plage des réglages varie entre 50 % et 150 % de la valeur du tempo par défaut.
<No Assign> (Aucune affectation)	Aucune fonction n'est attribuée.

Édition des sonorités (Voice Set)

La fonction Voice Set (Réglage de sonorité) vous permet de créer vos propres sonorités en modifiant certains paramètres liés aux sonorités existantes. Une fois la sonorité créée, vous pouvez l'enregistrer sous forme de fichier dans la mémoire interne (lecteur USER (Utilisateur)) ou sur un lecteur flash USB en vue de la rappeler ultérieurement.

- 1 Sélectionnez la sonorité souhaitée.**
- 2 Dans l'écran Voice Selection, appuyez sur la touche [5 ▼] (VOICE SET) de MENU 1 pour appeler l'écran VOICE SET.**
- 3 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour appeler la page de réglage appropriée.**

Pour obtenir des informations relatives aux paramètres disponibles sur les différentes pages, reportez-vous à la section « Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET » à la [page 13](#).



- 4 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] selon les besoins pour sélectionner l'élément (le paramètre) à éditer et modifiez la sonorité souhaitée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼].**
- Appuyez sur la touche [8 ▲] (COMPARE) (Comparer) pour comparer le son de la sonorité éditée avec la sonorité d'origine non modifiée.
- 5 Appuyez sur la touche [8 ▼] (SAVE) (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité éditée.**
- Pour plus de détails sur l'opération Save, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

AVIS

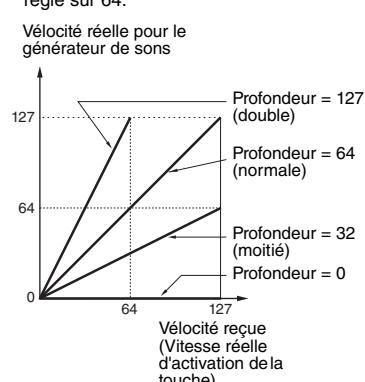
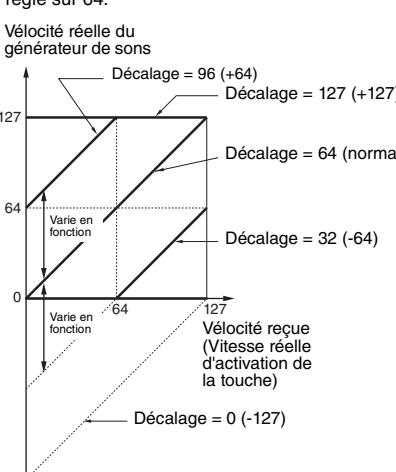
Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle sonorité ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET

Les paramètres Voice Set sont répartis sur cinq pages différentes. Les paramètres des différentes pages sont décrits ci-dessous.

NOTE Les paramètres disponibles varient en fonction de la sonorité sélectionnée.

■ Page COMMON (Paramètres communs)

[1 ▲▼]	VOLUME	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (Sensibilité au toucher)	<p>Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vitesse) ou la réponse du volume à la force de votre jeu.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH (Profondeur de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre VelDepth (Profondeur de vitesse) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p>  <p>The graph plots 'Velocity received' (Y-axis, 0 to 127) against 'Velocity real' (X-axis, 0 to 127). Four curves are shown for different touch sensitivities: Profondeur = 0 (steepest), Profondeur = 32 (moitié), Profondeur = 64 (normale), and Profondeur = 127 (double). A vertical dashed line at Velocity real = 64 indicates the point where the velocity is doubled.</p> <p>TOUCH SENSE OFFSET (Décalage de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre VelOffset (Décalage de vitesse) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64.</p>  <p>The graph plots 'Velocity received' (Y-axis, 0 to 127) against 'Velocity real' (X-axis, 0 to 127). It shows how the touch sensitivity curve is shifted by the offset value. Labels indicate: Décalage = 96 (+64), Décalage = 127 (+127), Décalage = 64 (normal), Décalage = 32 (-64), and Décalage = 0 (-127).</p> <p>DEPTH (Profondeur) : détermine la sensibilité à la vitesse ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à votre force de frappe au clavier (vitesse).</p> <p>OFFSET (Décalage) : détermine la valeur de l'ajustement des vitesses reçues pour obtenir l'effet de vitesse réel.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (Octave de partie)	Change la plage d'octave de la sonorité éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la sonorité éditée est utilisée en tant que partie RIGHT 1 ou RIGHT 2, le paramètre R1/R2 est disponible. Lorsque la sonorité éditée est utilisée en tant que partie LEFT, le paramètre LEFT est disponible.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique (MONO) ou polyphonique (POLY).
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME(Durée de portamento)	Détermine la durée de transition de la hauteur de ton lorsque la sonorité éditée est réglée sur MONO ci-dessus.

NOTE La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.

■ Page CONTROLLER (Contrôleur)

MODULATION

La molette [MODULATION] permet de varier les paramètres ci-dessous ainsi que la hauteur de ton (vibrato). Vous pouvez régler ici l'impact de la molette [MODULATION] sur chacun des paramètres répertoriés ci-après.

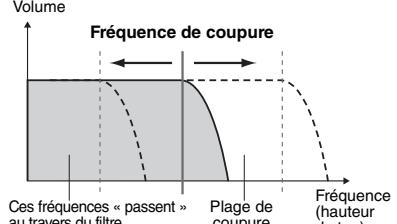
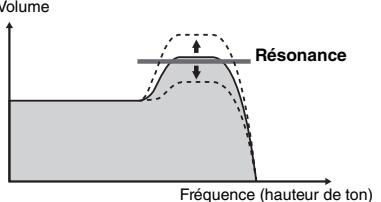
[2 ▲▼]	FILTER (Filtre)	Détermine l'impact de la molette [MODULATION] sur la fréquence de coupure du filtre. Reportez-vous ci-dessous pour plus de détails sur le filtre.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Détermine l'impact de la molette [MODULATION] sur l'amplitude (volume).
[5 ▲▼]	LFO PMOD (Mod. hauteur de ton OBF)	Détermine l'impact de la molette [MODULATION] sur la hauteur de ton ou l'effet de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD (Mod. filtre OBF)	Détermine l'impact de la molette [MODULATION] sur le filtre ou l'effet de wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD (Mod. ampl. OBF)	Détermine l'impact de la molette [MODULATION] sur l'amplitude ou l'effet de trémolo.

■ Page SOUND (Son)

1 FILTER/EG (Filtre/GE)

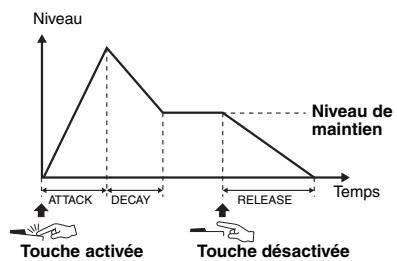
• FILTRE (Filtre)

Le filtre est un processeur qui modifie le timbre ou le ton d'un son soit en bloquant soit en autorisant le passage d'une plage de fréquences spécifique. Les paramètres ci-dessous déterminent le timbre général du son en augmentant ou en diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir ou adoucir le son, mais ils sont également utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.

[2 ▲▼]	BRIGHT. (Clarté)	Détermine la fréquence de coupure ou la plage de fréquences effective du filtre (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.	
[3 ▲▼]	HARMO. (Contenu harmonique)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre BRIGHT ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.	

• EG

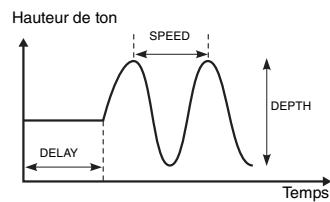
Les réglages EG (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux instruments acoustiques réels, comme l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano maintenus.



[4 ▲▼]	ATTACK (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.
[5 ▲▼]	DECAY (Chute)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.
[6 ▲▼]	RELEASE (Relâchement)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.

2 VIBRATO

Le vibrato est un effet sonore de vibration obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la sonorité.



[3 ▲▼]	DEPTH (Profondeur)	Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.
[4 ▲▼]	SPEED (Vitesse)	Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.
[5 ▲▼]	DELAY (Retard)	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de vibrato. Des réglages plus élevés retardent davantage le début de l'effet vibrato.

■ Page EFFECT (Effet)

1 REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)/CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)/DSP DEPTH (Profondeur de DSP)/PANEL SUSTAIN (Maintien via le panneau)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)	Règle la profondeur de la réverbération.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)	Règle la profondeur du chœur.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (Activation/désactivation de l'effet DSP)	Détermine si l'effet DSP est activé ou désactivé. Ce réglage s'effectue également via la touche [DSP] de la section VOICE EFFECT (Effet de sonorité) sur le panneau.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH (Profondeur de l'effet DSP)	Règle la profondeur de l'effet DSP. Si vous souhaitez sélectionner à nouveau le type de DSP, vous pouvez le faire dans le menu « 2 DSP » décrit ci-dessous.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (Maintien via le panneau)	Détermine le niveau de maintien appliqué à la sonorité modifiée lors de l'activation de l'effet de sustain. L'effet de sustain est activé/désactivé à partir de l'écran ci-dessous. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL

2 DSP

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CATEGORY (Catégorie)	Sélectionne la catégorie et le type d'effet DSP. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TYPE	
[6 ▲▼]	VARI. ON/OFF (Activation/désactivation de la variation)	Active ou désactive la variation de l'effet DSP correspondant à la sonorité sélectionnée. Ce réglage s'effectue également via la touche [DSP VARI.] (Variation DSP) de la section VOICE EFFECT sur le panneau.
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DETAIL (Détail)	Appelle l'écran des réglages détaillés. Appuyez respectivement sur la touche [5 ▲▼] pour modifier la valeur du paramètre standard et sur la touche [7 ▲▼] pour éditer la valeur du paramètre Variation.
[2 ▲▼] -[4 ▲▼]	PARAMETER (Paramètre)	Sélectionne le paramètre de variation de l'effet DSP à configurer.
[5 ▲▼] /[6 ▲▼]	VALUE (Valeur)	Règle la valeur du paramètre de variation de l'effet DSP.

■ Page HARMONY/ARP

Identique à l'écran appelé via [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER], sauf pour les points suivants :

- Les paramètres réglés à l'aide des touches [7 ▲▼] (DETAIL) s'affichent en haut de l'écran.
- Les touches [8 ▲] (COMPARE) et [8 ▼] (SAVE) sont disponibles (reportez-vous aux étapes 4–5 à la page 12).

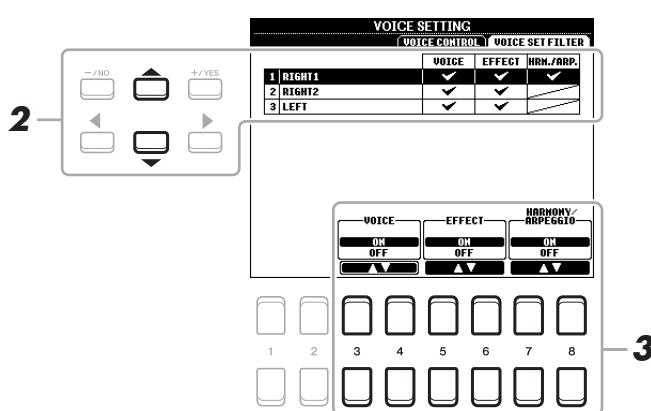
Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.)

Chaque sonorité est liée à ses réglages de paramètre VOICE SET par défaut. En général, ces réglages sont appelés automatiquement lorsqu'une sonorité est sélectionnée. Vous pouvez toutefois désactiver cette fonction en exécutant l'opération décrite ci-dessous dans l'écran correspondant. Par exemple, si vous souhaitez modifier la sonorité mais conserver le même effet d'harmonie, réglez le paramètre EFFECT sur OFF (dans l'écran décrit ci-dessous).

1 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [▶] VOICE SET FILTER

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner une partie du clavier.



3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼] pour activer ou désactiver chacun des éléments de la partie sélectionnée.

Lorsque cette touche est activée, les réglages de paramètres correspondants sont automatiquement appelés lorsque vous sélectionnez une sonorité. Pour plus d'informations sur les paramètres associés à chaque élément, reportez-vous ci-après.

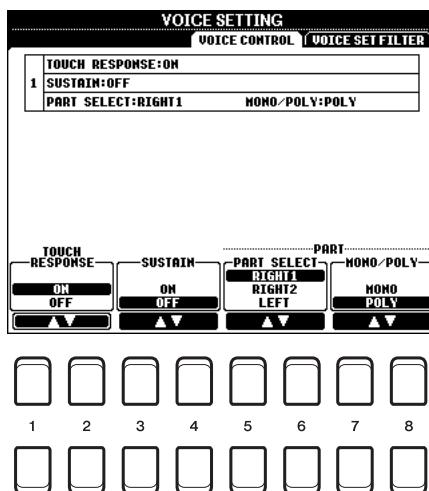
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	VOICE	Correspond aux réglages de paramètres des pages COMMON, CONTROLLER et SOUND.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	EFFECT (Effet)	Correspond aux réglages de paramètres en 1 et 2 de la page EFFECT.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	HARMONY/ ARPEGGIO	Correspond à la page HARMONY/ARP.

Modification des réglages détaillés de sonorités (Touch Response, Sustain, Mono/Poly)

1 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL

2 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour procéder aux réglages de chaque paramètre séparément.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH RESPONSE (Réponse au toucher)	Active ou désactive la fonction Touch Response du clavier. Lorsque ce réglage est désactivé, le volume ne change pas, quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez sur le clavier. Dans l'écran appelé à l'aide des opérations décrites ci-après, vous pouvez modifier le type de l'option Touch Response. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SUSTAIN (Maintien)	Active ou désactive la fonction Sustain. Lorsque ce paramètre est activé, toutes les notes jouées dans la partie à main droite (RIGHT 1 et RIGHT 2) ont un maintien prolongé.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PART SELECT (Sélection de partie)	Sélectionne la partie du clavier à laquelle le réglage MONO/POLY (ci-dessous) est appliquée.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MONO/POLY	Détermine si la sonorité de la partie du clavier sélectionnée ci-dessus est jouée en mode monophonique ou polyphonique. Lorsque le réglage MONO est sélectionné, la sonorité de la partie est exécutée en mode monophonique (une seule note à la fois) avec priorité à la dernière note, ce qui vous permet de jouer en solo des sons dominants tels que les cuivres de façon plus réaliste. L'effet Portamento peut être généré lorsque les notes sont jouées en legato, selon la sonorité choisie. Lorsque le réglage POLY est sélectionné, la sonorité de la partie est reproduite en polyphonie. NOTE La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.

Ajout de nouveaux contenus—Packs Expansion

L'installation d'un pack Expansion vous permet d'ajouter au dossier « Expansion » stocké sur le lecteur USER une variété de styles et de sonorités proposés en option.

Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB

Le fichier de type « ***.ppi » ou « ***.cpi » regroupant les packs Expansion devant être installé sur l'instrument est appelé « Pack Installation data » (Données d'installation du pack). Un seul fichier de ce genre peut être installé par instrument. Si vous souhaitez installer plusieurs packs Expansion, regroupez les packs souhaités sur votre ordinateur à l'aide du logiciel « Yamaha Expansion Manager ». Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, reportez-vous à son mode d'emploi.

NOTE Pour obtenir le logiciel Yamaha Expansion Manager et ses manuels, accédez au site Web Yamaha Downloads (Téléchargements Yamaha), à l'adresse suivante : <http://download.yamaha.com/>

AVIS

Une fois l'installation terminée, vous devez redémarrer l'instrument. Veillez à enregistrer préalablement toutes les données en cours d'édition pour éviter de les perdre.

- 1 Connectez à la borne [USB TO DEVICE] le lecteur flash USB sur lequel le fichier Pack Installation souhaité (« ***.ppi » ou « ***.cpi ») est sauvegardé.**
- 2appelez l'écran approprié :**
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] PACK INSTALLATION → [ENTER]
- 3 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le fichier Pack Installation souhaité.**
- 4 Appuyez sur la touche [6 ▼] (INSTALL) (Installer).**
- 5 Suivez les instructions à l'écran.**

Ceci installe les données du pack sélectionné dans le dossier « Expansion » sur le lecteur USER.

NOTE Si un message s'affiche indiquant que la mémoire USER ne dispose pas de suffisamment d'espace libre, déplacez les fichiers de l'onglet USER vers l'onglet USB, puis installez le fichier à nouveau. Pour obtenir des instructions sur le déplacement de fichier, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

Morceau, style ou mémoire de registration contenant des sonorités ou styles Expansion

Un morceau, un style ou une mémoire de registration contenant des sonorités ou styles Expansion ne sera pas reproduit correctement ou ne pourra pas être appelé si les données du pack Expansion ne se trouvent pas dans l'instrument.

Nous vous recommandons dès lors de noter le nom du pack Expansion lorsque vous créez des données (morceau, style ou mémoire de registration) à l'aide de sonorités ou styles Expansion, de manière à pouvoir facilement trouver et installer le pack Expansion si nécessaire.

Désinstallation des données du pack Expansion

Vous pouvez désinstaller les données du pack Expansion en exécutant l'opération de réinitialisation du paramètre FILES & FOLDERS (Fichiers et dossiers) (reportez-vous à la [page 96](#)).

AVIS

En réinitialisant le paramètre FILES & FOLDERS, vous ne supprimez pas seulement les données Expansion Pack, mais aussi l'ensemble des fichiers et dossiers stockés sur le lecteur USER.

Sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB

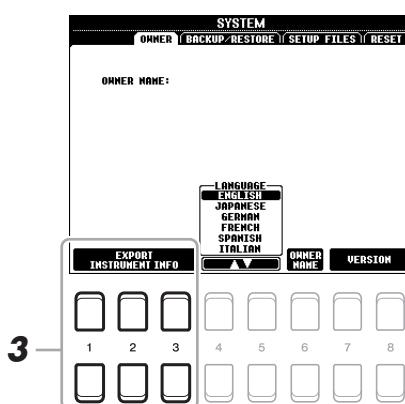
Si vous utilisez le logiciel « Yamaha Expansion Manager » pour gérer les données du pack, vous devrez peut-être extraire le fichier d'informations de l'instrument comme décrit ci-dessous. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, reportez-vous à son mode d'emploi.

1 Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].

NOTE Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » au chapitre 10 du mode d'emploi.

2appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER] → TAB [◀] OWNER



3 Appuyez sur une des touches [1 ▲▼]-[3 ▲▼] (EXPORT INSTRUMENT INFO) (Exportation des infos instrument).

4 Suivez les instructions à l'écran.

Ceci entraîne la sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Le fichier sauvegardé est appelé « PSR-S670_InstrumentInfo.n27 ».

Styles

Table des matières

Types de doigtés d'accords	21
• Types d'accords reconnus en mode Fingered	22
Réglages liés à la reproduction de style	23
Mémorisation des réglages d'origine dans une présélection immédiate	25
Création/édition de styles (Style Creator)	26
• Procédure de base pour la création d'un style	26
• Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)	27
• Style Assembly (ASSEMBLY)	31
• Modification de l'effet rythmique (GROOVE)	33
• Édition des données de chaque canal séparément (CHANNEL)	34
• Réglages du format de fichier de style (PARAMETER)	36
• Édition des parties rythmiques d'un style (Drum Setup)	40

Types de style (caractéristiques)

Le type de style est affiché en haut à gauche du nom de style sur l'écran Style Selection (Sélection de style). Les caractéristiques qui définissent ces styles et leurs avantages pour la performance sont décrits ci-dessous.

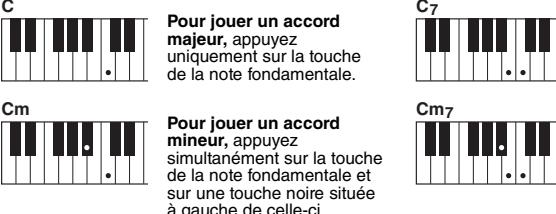


- Pro** : ces styles proposent des arrangements professionnels époustouflants, combinés à des possibilités de jeu sans précédent. L'accompagnement qui en résulte suit avec précision les accords joués par le musicien. Dès lors, les changements d'accords et les harmonies colorées sont instantanément transformés en de véritables accompagnements musicaux pleins d'entrain.
- Session** : ces styles assurent un réalisme encore plus poussé et un réel accompagnement en mélangeant des types d'accords d'origine et des modifications, ainsi que des riffs spéciaux dotés de changements d'accords sur les sections principales. Ils ont été programmés de manière à « donner du piquant » à vos performances et conférer une touche professionnelle à l'exécution de certains morceaux ou genres musicaux. Gardez toutefois à l'esprit que ces styles ne conviennent pas nécessairement (ou ne sont pas harmoniquement corrects) pour tous les morceaux et jeux d'accords. Dans certains cas, par exemple, un accord parfait majeur exécuté dans un morceau de musique country produit un accord de septième à l'accent « jazz », tandis qu'un accord de basse génère un accompagnement inapproprié ou inattendu.
- DJ** : ces styles sont sélectionnés dans la catégorie appelée via la touche [DANCE & R&B]. Ils contiennent leurs propres progressions d'accords spéciales, de sorte que vous introduisez des changements d'accords dans votre performance tout simplement en changeant la note fondamentale de l'accord. Sachez toutefois que vous ne pouvez pas spécifier le type d'accord, tel que majeur ou mineur, lorsque vous utilisez les styles DJ.

Pour obtenir la liste des styles prédéfinis, reportez-vous à la page « Preset Style List » (Liste des styles prédéfinis) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

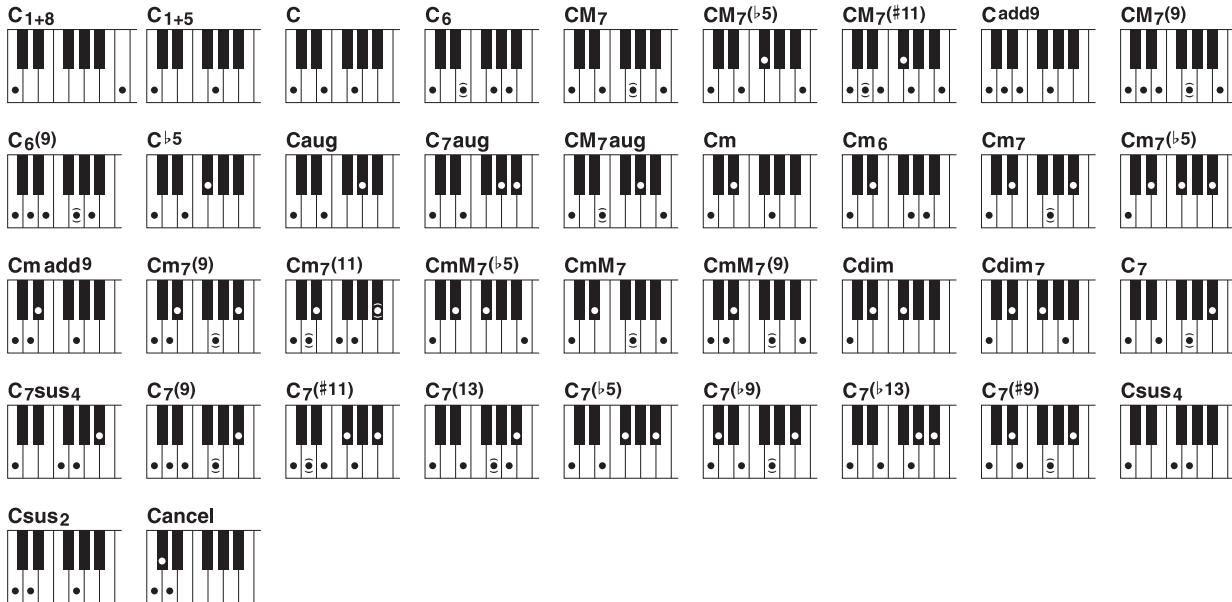
Types de doigtés d'accords

Le type de doigté d'accords détermine la façon dont les accords sont spécifiés pour la reproduction de style. Il est possible de modifier ce type en appelant l'écran approprié : [FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → Touches de curseur [\blacktriangleup][\blacktriangledown][\blacktriangleleft][\blacktriangleright] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → [ENTER] → TAB [\blacktriangleright] CHORD FINGERING.

SINGLE FINGER (À un doigt)	<p>Ce mode facilite la production d'un accompagnement bien orchestré en utilisant des accords majeurs, des accords de septième, des accords mineurs et des accords mineurs de septième en appuyant sur une, deux ou trois touches de la section des accords du clavier.</p>  <table border="0"> <tr> <td>C</td><td>Pour jouer un accord majeur, appuyez uniquement sur la touche de la note fondamentale.</td></tr> <tr> <td>Cm</td><td>Pour jouer un accord mineur, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche noire située à gauche de celle-ci.</td></tr> <tr> <td>C7</td><td>Pour jouer un accord de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche blanche située à gauche de celle-ci.</td></tr> <tr> <td>Cm7</td><td>Pour jouer un accord mineur de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche blanche et une touche noire situées à gauche de celle-ci.</td></tr> </table>	C	Pour jouer un accord majeur, appuyez uniquement sur la touche de la note fondamentale.	Cm	Pour jouer un accord mineur, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche noire située à gauche de celle-ci.	C7	Pour jouer un accord de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche blanche située à gauche de celle-ci.	Cm7	Pour jouer un accord mineur de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche blanche et une touche noire situées à gauche de celle-ci.
C	Pour jouer un accord majeur, appuyez uniquement sur la touche de la note fondamentale.								
Cm	Pour jouer un accord mineur, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche noire située à gauche de celle-ci.								
C7	Pour jouer un accord de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche blanche située à gauche de celle-ci.								
Cm7	Pour jouer un accord mineur de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche blanche et une touche noire situées à gauche de celle-ci.								
MULTI FINGER (Doigté multiple)	Déetecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger et Fingered, de sorte que vous pouvez utiliser n'importe quel doigté sans devoir basculer entre les différents types de doigté disponibles.								
FINGERED (À plusieurs doigts)	Ce mode vous permet de spécifier l'accord en appuyant sur les notes qui le constituent dans la section à main gauche du clavier, à condition que la touche [ACMP] ou la partie Left soit activée. Pour plus d'informations sur les notes à jouer correspondant aux différents accords, consultez la page 22 ou servez-vous de la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) dans le volet droit de l'écran.								
FINGERED ON BASS (Doigté sur basse)	Ce mode accepte les mêmes doigtés que le mode Fingered, mais la note la plus basse jouée dans la section des accords du clavier sert de note de basse, ce qui vous permet de jouer des accords « sur basse ». (En mode Fingered, la note fondamentale de l'accord sert toujours de note de basse.)								
FULL KEYBOARD (Clavier complet)	Déetecte les accords joués sur la plage toute entière du clavier. Les accords sont détectés de façon similaire au mode Fingered, même si vous séparez les notes entre votre main droite et votre main gauche — par exemple, si vous jouez une note de basse de la main gauche et un accord de la droite, ou si vous jouez un accord de la main gauche et une note mélodique de la droite.								
AI FINGERED (Doigté IA)	Ce mode est à peu près identique au mode FINGERED, si ce n'est qu'il vous permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué précédemment, etc.).								
AI FULL KEYBOARD (Clavier complet IA)	Ce mode est identique à Full Keyboard, si ce n'est qu'il est possible de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué auparavant, etc.). Les accords de 9ème, de 11ème et de 13ème ne peuvent pas être joués.								

NOTE « IA » signifie « Intelligence artificielle ».

Types d'accords reconnus en mode Fingered



2

Stylés

Nom de l'accord [Abréviation]	Sonorité normale*	Affichage pour la note « C »
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Majeur [M]	1+3+5	C
Sixte [6]	1+(3)+5+6	C6
Septième majeure [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Quinte diminuée sur majeure septième [M7‐5]	1+3+‐5+7	CM7(‐5)
Onzième dièse ajoutée sur majeure septième [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7#11
Neuvième ajoutée [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Majeure septième neuvième [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixte neuvième [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Quinte diminuée [(‐5)]	1+3+‐5	C‐5
Augmentée [aug]	1+3+#5	Caug
Septième augmentée [7aug]	1+3+#5+‐7	C7aug
Septième majeure augmentée [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Mineure [m]	1+‐3+5	Cm
Sixte mineure [m6]	1+‐3+5+6	Cm6
Septième mineure [m7]	1+‐3+(5)+‐7	Cm7
Quinte diminuée sur septième mineure [m7‐5]	1+‐3+‐5+‐7	Cm7(‐5)
Neuvième ajoutée sur mineure [m(9)]	1+2+‐3+5	Cmadd9
Neuvième sur mineure septième [m7(9)]	1+2+‐3+(5)+‐7	Cm7(9)
Onzième ajoutée sur mineure septième [m7(11)]	1+(2)+‐3+4+5+(‐7)	Cm7(11)
Quinte diminuée majeure septième sur mineure [mM7‐5]	1+‐3+‐5+7	CmM7(‐5)
Septième majeure sur mineur [mM7]	1+‐3+(5)+7	CmM7
Majeure septième sur mineure neuvième [mM7(9)]	1+2+‐3+(5)+7	CmM7(9)
Diminuée [dim]	1+‐3+‐5	Cdim
Septième diminuée [dim7]	1+‐3+‐5+6	Cdim7
Septième [7]	1+3+(5)+‐7	C7
Septième quarte suspendue [7sus4]	1+4+5+‐7	C7sus4
Neuvième sur septième [7(9)]	1+2+3+(5)+‐7	C7(9)
Onzième dièse ajoutée sur septième [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+‐7	C7(#11)
Treizième ajoutée sur septième [7(13)]	1+3+(5)+6+‐7	C7(13)
Quinte diminuée sur septième [7‐5]	1+3+‐5+‐7	C7(‐5)
Neuvième diminuée sur septième [7(‐9)]	1+‐2+3+(5)+‐7	C7(‐9)
Treizième diminuée ajoutée sur septième [7(‐13)]	1+3+‐5+‐6+‐7	C7(‐13)
Neuvième dièse sur septième [7(#9)]	1+‐2+3+(5)+‐7	C7(#9)
Quarte suspendue [sus4]	1+4+5	Csus4
Un plus deux plus cinq [sus2]	1+2+5	Csus2
annuler	1+‐2+2	Cancel

* Les notes entre parenthèses peuvent être omises.

Réglages liés à la reproduction de style

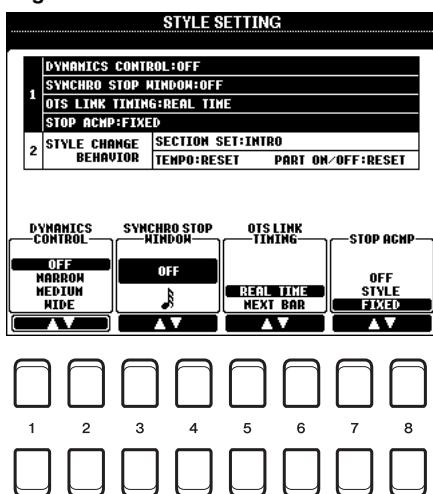
Cet instrument dispose d'une grande diversité de réglages pour la reproduction de style, accessibles depuis l'écran ci-dessous.

1 Appeler l'écran approprié :

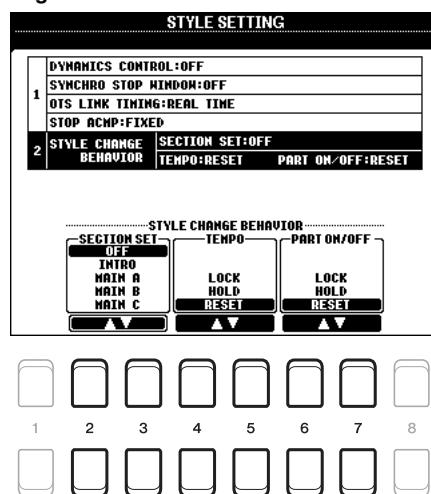
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] STYLE SETTING → [ENTER]

2 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour naviguer entre les pages et utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] correspondantes pour chaque réglage séparément.

Page 1



Page 2



Page 1

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DYNAMICS CONTROL (Contrôle des dynamiques)	Ce paramètre détermine les variations du volume de la reproduction de style en fonction de la force de jeu au clavier. OFF : le volume reste identique quelque soit la force de jeu au clavier. NARROW (Étroit) : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs étroite. MEDIUM (Moyen) : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs moyenne. WIDE (Large) : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs vaste.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (Fenêtre d'arrêt synchronisé)	Ceci détermine la durée pendant laquelle vous pouvez maintenir un accord avant que la fonction Synchro Stop (Arrêt synchronisé) ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] est activée et qu'elle est réglée sur une valeur autre que « OFF », la fonction Synchro Stop est automatiquement annulée si vous maintenez un accord plus longtemps que la valeur indiquée ici. Cela permet de restaurer facilement le contrôle normal de la reproduction du style, de sorte que vous pouvez relâcher les touches et continuer d'entendre le style. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclencherez la fonction Synchro Stop.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	OTS LINK TIMING (Synchronisation du lien OTS)	Ce paramètre s'applique à la fonction OTS Link (Lien de présélection immédiate). Il détermine la synchronisation en fonction de laquelle les réglages de présélection immédiate sont modifiés en cas de changement de réglage des touches MAIN VARIATION [A]–[D] (Variation principale). (La touche [OTS LINK] doit être activée.) REAL TIME (Temps réel) : la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une touche [A]–[D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale). NEXT BAR (Mesure suivante) : la présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STOP ACMP (Arrêt de l'accompagnement)	Lorsque la touche [ACMP] est activée et que la touche [SYNC START] (Début synchronisé) est désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier en ayant la reproduction de style à l'arrêt, tout en faisant quand même retentir les accords de l'accompagnement. Dans cette condition, appelée « Stop Accompaniment » (Arrêt de l'accompagnement), tous les doigts d'accord valides sont reconnus et la note fondamentale et le type d'accord sont indiqués sur l'écran. Vous pouvez déterminer ici si l'accord joué dans la section des accords sera entendu ou non, en spécifiant le paramétrage de Stop Accompaniment en conséquence. OFF : l'accord joué dans la section des accords est inaudible. STYLE : l'accord joué dans la section des accords est entendu via les sonorités correspondant au canal de pad et au canal de basses du style sélectionné. FIXED (Fixe) : l'accord joué dans la section des accords retentit via la sonorité spécifiée, quel que soit le style sélectionné. NOTE Lorsque le style sélectionné contient une sonorité MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « STYLE ». NOTE Lorsque vous enregistrez un morceau, l'accord détecté en cas d'activation de la fonction Stop Accompaniment peut être enregistré indépendamment du réglage défini ici. Veuillez noter que la sonorité audible et les données d'accord seront enregistrées si la fonction Stop Accompaniment est réglée sur « STYLE », mais que seules les données d'accord seront enregistrées si cette fonction est réglée sur « OFF » ou « FIXED ».
-------------------	--	--

Page 2

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SECTION SET (Réglage de section)	Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lors de la sélection d'un style (alors que la reproduction de style est à l'arrêt). Lorsque ce réglage est spécifié sur « OFF » et que la reproduction du style arrêtée, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsque l'une des parties A-D de la section MAIN (Principale) n'est pas incluse dans les données de style, c'est la partie la plus proche qui est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie MAIN D ne figure pas dans le style choisi, MAIN C sera appelée.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TEMPO	Détermine si le réglage de tempo appliqué au style est modifié ou non lorsque vous changez de style. LOCK (Verrouillage) : le réglage de tempo précédent est toujours conservé. HOLD (Maintien) : durant la reproduction de style, le réglage de tempo précédent est conservé. Lorsque la reproduction de style est interrompue, le tempo est remplacé par la valeur par défaut du tempo initial pour le style sélectionné. RESET (Réinitialisation) : le tempo est toujours remplacé par le tempo initial par défaut lié au style sélectionné.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART ON/OFF (Activation/ désactivation de partie)	Détermine si l'état d'activation/désactivation des canaux de style est modifié ou non lorsque vous changez de style. LOCK : l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est toujours conservé. HOLD : pendant la reproduction de style, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est toujours conservé. Lorsque la reproduction de style est interrompue, tous les canaux de style sont activés. RESET : tous les canaux de style sont activés.

Mémorisation des réglages d'origine dans une présélection immédiate

Vous pouvez mémoriser vos réglages de panneau d'origine dans une présélection immédiate. La nouvelle présélection immédiate créée sera enregistrée sur le lecteur USER ou un lecteur flash USB en tant que style et vous pourrez l'appeler en tant que partie de style.

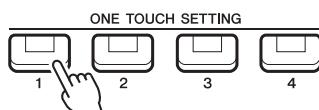
- 1 Sélectionnez le style souhaité pour mémoriser votre présélection immédiate.**
- 2 Effectuez les réglages de panneau souhaités, notamment pour les sonorités et les effets.**
- 3 Appuyez sur la touche [MEMORY] (Mémoire) de la section REGISTRATION MEMORY (Mémoire de registration).**

L'écran REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Contenu de la mémoire de registration) apparaît. Il n'est toutefois pas nécessaire d'effectuer des réglages à ce stade car les réglages On/Off de cet écran n'affectent pas les présélections immédiates.



- 4 Appuyez sur une des touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING (Présélections immédiates) sur laquelle vous souhaitez mémoriser vos réglages de panneau.**

Un message s'affiche. Si vous êtes sûr de vouloir mémoriser les réglages actuels sur la touche sélectionnée, appuyez sur la touche [F] (YES) (Oui). Si vous souhaitez modifier ces réglages, appuyez sur la touche [G] (NO) (Non), puis répétez les étapes 2–4 selon les besoins.



NOTE S'agissant des touches ONE TOUCH SETTING ne contenant aucun de vos réglages de panneau d'origine mémorisés, les réglages OTS relatifs au style original seront conservés.

- 5 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (YES) pour appeler l'écran Style Selection et sauvegardez la présélection immédiate sous forme de style.**

Pour les instructions relatives à l'opération Save, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

AVIS

Les réglages de panneau mémorisés (présélections immédiates) seront perdus si vous changez de style ou mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Création/édition de styles (Style Creator)

Un style est constitué de différentes sections (introduction, partie principale, coda, etc.) appelés « motifs sources », qui possèdent chacune des canaux distincts (motif rythmique, ligne de basse, accords d'accompagnement, multi-pad ou phrase). La fonction Style Creator (Créateur de style) vous permet de créer un style original en enregistrant séparément les canaux ou en copiant des données de motif à partir de styles existants.

Procédure de base pour la création d'un style

1 Sélectionnez le style que vous souhaitez utiliser comme base du style à créer.

2 Appelez l'écran Style Creator :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER]

Un message apparaît, vous invitant à confirmer l'édition du style sélectionné ou la création d'un nouveau style.

3 Appuyez sur l'une des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (CURRENT STYLE) (Style actuellement sélectionné) pour modifier le style sélectionné ou appuyez sur l'une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (NEW STYLE) (Nouveau style) afin de créer un nouveau style.

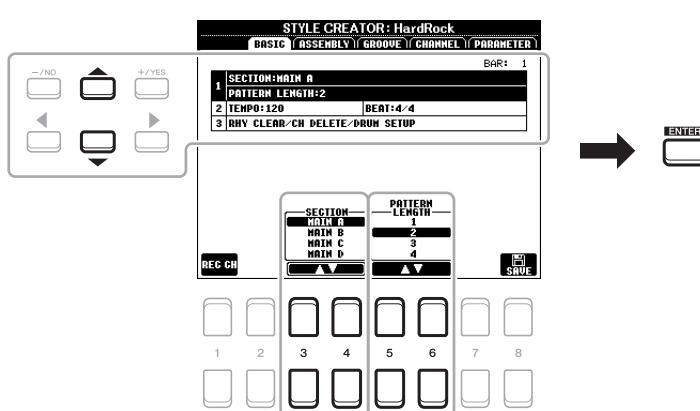
Lorsque vous appuyez sur l'une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼], un style vierge (appelé « NewStyle ») (Nouveau style) est automatiquement créé pour les besoins de l'enregistrement.

4 Dans la page BASIC (Procédures de base), sélectionnez une section.

(Si l'écran REC CHANNEL (Canal d'enregistrement) s'affiche dans la partie inférieure de la moitié de l'affichage, appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter).) Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner « 1 SECTION », puis utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] afin de sélectionner une section. Exécutez les opérations suivantes, selon les besoins :

- Pour la section actuelle, sélectionnez la longueur de motif à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼]. Une fois la sélection effectuée, appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la longueur spécifiée.
- S'agissant du style entier actuellement sélectionné, utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner « 2 TEMPO/BEAT » (2 Tempo/Temps), puis réglez le tempo à l'aide des touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] et le type de mesure (BEAT) (Temps) via les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼].

NOTE Même lorsque vous modifiez un style existant, toute modification du type de mesure (BEAT) efface les données de l'ensemble des sections, ce qui nécessite de créer le style à partir de zéro.



5 Créez le motif source pour chaque canal.

- **Enregistrement en temps réel sur la page BASIC (page 27)**

Permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.

- **Assemblage de styles sur la page ASSEMBLY (page 31)**

Permet de copier divers motifs à partir d'autres styles prédefinis ou précédemment créés.

6 Éditez les données de canal déjà enregistrées.

- Édition des données de canal sur les pages GROOVE (page 33) et CHANNEL (Canal) (page 34)
Permet de modifier la sensation rythmique, la quantification, la vitesse, etc.
- Édition des paramètres SFF sur la page PARAMETER (Paramètre) (page 36)
Permet de modifier les paramètres liés au format de fichier de style SFF sur les canaux déjà enregistrés.
- Édition de la partie rythmique sur la BASIC page à l'aide de la fonction Drum Setup (Configuration de batterie) (page 40)
Permet de procéder à l'édition de la partie rythmique d'un style, notamment la modification des sons d'instruments.

7 Répétez les étapes 4 à 6 selon les besoins.

8 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SAVE) de n'importe quelle page pour sauvegarder le style créé.

Pour obtenir les instructions à cet effet, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

AVIS

Le style créé sera perdu si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)

La page BASIC vous permet d'enregistrer votre motif rythmique original depuis le clavier.

Caractéristiques de l'enregistrement en temps réel dans Style Creator

• Loop Recording (Enregistrement en boucle)

La reproduction de style répète « en boucle » les motifs rythmiques de plusieurs mesures. De même, l'enregistrement de style s'effectue au moyen de boucles. Par exemple, si vous commencez à enregistrer une section MAIN à deux mesures, les deux mesures seront enregistrées de manière répétée. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante (boucle), ce qui vous permet de poursuivre l'enregistrement tout en écoutant les données déjà enregistrées.

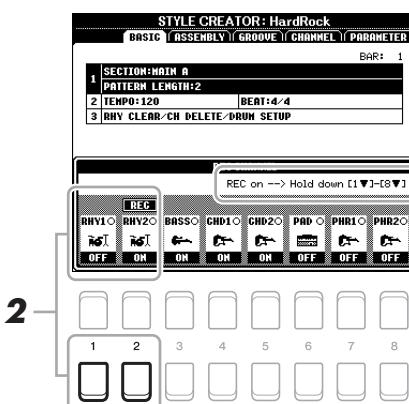
• Overdub Recording (Enregistrement par surimpression)

Cette méthode enregistre de nouvelles données sur un canal contenant déjà des données enregistrées, sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement d'un style, les données enregistrées ne sont pas supprimées, sauf en cas d'utilisation de fonctions telles que Rhythm Clear (Effacer le rythme) (page 28) et Delete (Supprimer) (pages 28, 30). Par exemple, si vous commencez l'enregistrement par une partie principale à deux mesures, celles-ci seront répétées plusieurs fois. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet de superposer de nouveaux éléments dans la boucle tout en écoutant les éléments déjà enregistrés. Lorsque vous créez un style reposant sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement aux canaux rythmiques. Pour tous les autres canaux (à l'exception des canaux de rythme), vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.

■ Enregistrement des canaux rythmiques 1–2

La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 5 de la Procédure de base, à la page 26.

1 Dans la page BASIC, appuyez sur la touche [1 ▲▼] (REC CH) pour appeler l'écran REC CHANNEL (Canal d'enregistrement) dans la partie inférieure de la moitié de l'affichage.



2 Appuyez de manière prolongée sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] pour sélectionner le canal cible de l'enregistrement.

Vous pouvez sélectionner un canal rythmique en tant que cible de l'enregistrement, et ce qu'il contienne déjà ou non des données enregistrées. S'il renferme déjà des données enregistrées, vous pouvez ajouter des notes aux données existantes.

3 Si nécessaire, sélectionnez une sonorité, puis exercez-vous à jouer le motif rythmique à enregistrer.

Appuyez sur la touche [1 ▲] ou [2 ▲] (canal sélectionné) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée, en l'occurrence un kit de batterie, l'objectif étant de créer un rythme. Après avoir effectué cette sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Style Creator d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous sur le motif rythmique à enregistrer.

- **Sonorités disponibles pour l'enregistrement**

Toutes les sonorités peuvent être utilisées à des fins d'enregistrement sur le canal RHY1.

Par contre, sur le canal RHY2, seuls les kits Drum/SFX peuvent servir à effectuer l'enregistrement.

NOTE Pour plus de détails sur les touches susceptibles de reproduire les différents sons Drum/SFX, reportez-vous à la page « Drum/SFX Kit List » (Liste des kits de batterie/SFX) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

4 Appuyez sur la touche [START/STOP] (Début/Arrêt) de la section STYLE CONTROL (Commande de style) pour lancer l'enregistrement.

Tandis que les données déjà enregistrées sont reproduites, utilisez les touches [1 ▼]–[8 ▼] pour activer ou désactiver chaque canal selon les besoins.

Si nécessaire, vous pouvez supprimer les données de canal. Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner « 3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP », puis appuyez sur l'une des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE) (Suppression de canal) afin d'appeler l'écran approprié. Dans l'écran CHANNEL DELETE, appuyez sur une des touches [1 ▲]–[8 ▲] correspondant au canal que vous voulez supprimer, puis appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider la suppression des données du canal concerné. Pour fermer l'écran CHANNEL DELETE, appuyez sur la touche [EXIT].

5 Dès que la reproduction en boucle revient au premier temps de la première mesure, commencez à jouer le motif rythmique à enregistrer.

Si le rythme est difficile à jouer en temps réel, divisez-le en plusieurs parties et reproduisez chacune d'elles séparément pendant la reproduction en boucle, comme illustré dans l'exemple ci-dessous.

1er tour de la boucle

Grosse caisse

2ème tour de la boucle

Caisse claire
Grosse caisse

3ème tour de la boucle

Cymbale charleston
Caisse claire
Grosse caisse

Suppression des notes enregistrées par erreur (Rhythm Clear)

Si vous faites une erreur ou jouez de fausses notes, vous avez la possibilité de supprimer les notes concernées. Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner « 3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP » (Suppression de rythme/Suppression de canal/Configuration de batterie). Tout en maintenant enfoncée l'une des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (RHYTHM CLEAR) (Suppression de rythme), appuyez sur la touche correspondante du clavier.

6 Appuyez sur la touche [START/STOP] pour arrêter la reproduction.

Si vous voulez ajouter des notes, appuyez à nouveau sur la touche [START/STOP] pour poursuivre l'enregistrement.

7 Appuyez sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] appropriée de l'écran REC CHANNEL pour désactiver l'enregistrement.

Si l'écran REC CHANNEL n'apparaît pas, appuyez à nouveau sur la touche [1 ▲▼] (REC CH).

8 Sauvegardez le style enregistré (reportez-vous à l'étape 8 à la page 27).

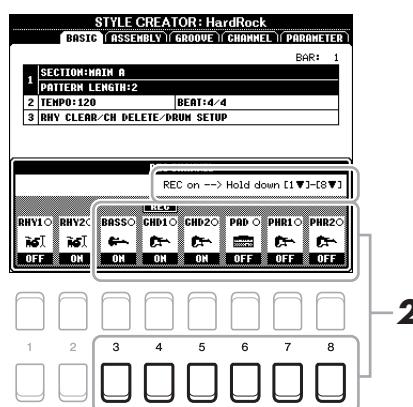
AVIS

Le style créé sera perdu si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

■ Enregistrement des canaux liés aux basses, aux accords 1–2, au pad et aux phrases 1–2

La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 5 de la Procédure de base, à la page 26.

1 Dans la page BASIC, appuyez sur la touche [1 ▲▼] (REC CH) pour afficher l'écran REC CHANNEL dans la partie inférieure de l'affichage.



2 Appuyez de manière prolongée sur l'une des touches [3 ▼]–[8 ▼] pour sélectionner le canal cible de l'enregistrement.

Si un style prédéfini est sélectionné, un message de confirmation vous invitera à indiquer si vous voulez ou non supprimer les données déjà enregistrées sur le canal sélectionné. Appuyez sur la touche [+/YES] pour supprimer les données. Le canal sélectionné est alors spécifié en tant que cible de l'enregistrement. Notez qu'il est impossible, sur un style présélectionné, d'enregistrer par surimpression les données des canaux autres que les canaux rythmiques.

3 Si nécessaire, sélectionnez une sonorité, puis exercez-vous à jouer la ligne de basse, les accords d'accompagnement ou la phrase à enregistrer.

Appuyez sur une des touches [3 ▲]–[8 ▲] (canal sélectionné) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité voulue. Après avoir effectué cette sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous à jouer la phrase ou les accords d'accompagnement à enregistrer.

- Sonorités disponibles pour l'enregistrement**

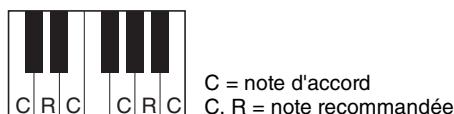
Aux fins de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Drum Kit/SFX Kit.

- Enregistrement d'une phrase en CM7 (pour jouer les notes appropriées à mesure que les accords changent au cours de la performance)**

Règles à suivre lors de l'enregistrement d'une partie principale ou d'une variation rythmique

Dans les réglages initiaux par défaut, le paramètre Source Root/Chord (Note fondamentale/accord sources) (page 37) est défini sur CM7. Cela signifie que vous devez enregistrer un motif source à l'aide de la gamme CM7, qui devrait changer en fonction des accords spécifiés lors d'une performance normale. Enregistrez la ligne de basse, la phrase ou les accords d'accompagnement que vous voulez entendre lorsque la valeur CM7 est définie. Reportez-vous ci-dessous pour les détails.

- Utilisez uniquement les sons de la gamme CM7 lorsque vous enregistrez les canaux BASS et PHRASE (C, D, E, G, A et B).
- Utilisez uniquement les sons d'accord lorsque vous enregistrez les canaux CHORD et PAD (C, E, G et B).



Si vous respectez cette règle, les notes de la reproduction du style seront converties comme il se doit en fonction des changements d'accord que vous effectuez au cours de votre performance.

Règles à suivre lors de l'enregistrement d'une introduction ou d'une coda

Ces sections sont conçues en partant du principe qu'il est impossible de changer l'accord en cours de reproduction. C'est pour raison que vous ne devez pas respecter la règle décrite ci-dessus concernant les sections principales et les variations rythmiques, et que vous pouvez, par conséquent, créer des progressions d'accord lors de l'enregistrement. Suivez toutefois les règles ci-dessous dans la mesure où le paramètre Source Root/Chord est défini sur CM7.

- Lors de l'enregistrement de l'introduction, assurez-vous que la phrase enregistrée s'intègre harmonieusement dans une gamme C.
- Lors de l'enregistrement de la coda, vérifiez que la phrase enregistrée commence par une gamme C ou s'enchaîne correctement à la suite d'une telle gamme.

• Réglage de la note fondamentale/l'accord source selon les besoins

Bien que le paramètre Source Root/Chord soit défini sur CM7 comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer ce réglage par la touche ou l'accord de votre choix. Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour appeler la page PARAMETER et réglez PLAY ROOT (Note fondamentale jouée) et PLAY CHORD (Accord joué) respectivement sur la note fondamentale et le type d'accord de votre choix.

N'oubliez cependant pas que lorsque vous remplacez l'accord source réglé par défaut sur CM7 par un autre accord, les notes d'accord et les notes recommandées changent également. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 37](#).

4 Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer l'enregistrement.

Alors que les données déjà enregistrées sont en cours d'exécution, utilisez les touches [1 ▼]–[8 ▼] pour activer ou désactiver chaque canal séparément, selon les besoins.

Si nécessaire, vous pouvez supprimer les données de canal. Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner « 3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP », puis appuyez sur l'une des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE) (Suppression de canal) afin d'appeler l'écran approprié. Dans l'écran CHANNEL DELETE, appuyez sur les touches [1 ▲]–[8 ▲] correspondant au canal que vous voulez supprimer, puis appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider la suppression des données du canal concerné. Pour fermer l'écran CHANNEL DELETE, appuyez sur la touche [EXIT].

5 Dès que la reproduction en boucle revient au premier temps de la première mesure, commencez à jouer la ligne de basse, les accords d'accompagnement ou la phrase à enregistrer.**6 Appuyez sur la touche [START/STOP] pour arrêter la reproduction.**

Si vous voulez ajouter plus de notes, appuyez à nouveau sur la touche [START/STOP] pour poursuivre l'enregistrement.

• Pour entendre le son de la reproduction des canaux déjà enregistrés selon un/une autre accord/ note fondamentale source :

- 1) Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour appeler la page PARAMETER.
- 2) Appuyez sur la touche [1 ▲▼] (REC CH) pour appeler l'écran REC CHANNEL, puis servez-vous des touches [1 ▼]–[8 ▼] afin d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le canal souhaité.
- 3) Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran REC CHANNEL.
- 4) Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer la reproduction.
- 5) Sur la page PARAMETER, réglez PLAY ROOT et PLAY CHORD respectivement sur la note fondamentale de l'accord et le type d'accord souhaités.

L'opération ci-dessus vous permet d'entendre la manière dont le motif source est reproduit à travers les changements d'accords lors d'une performance normale.

7 Sauvegardez le style enregistré (reportez-vous à l'étape 8 de la [page 27](#)).**AVIS**

Le style créé sera perdu si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Style Assembly (ASSEMBLY)

La fonction Style Assembly (Assemblage de styles) permet de copier des données de canal en tant que motif source depuis un autre style présélectionné dans le style en cours de création. Utilisez cette fonction si vous voulez sélectionner un motif rythmique, une ligne de basse, des accords d'accompagnement ou une phrase de votre choix appartenant à un autre style.

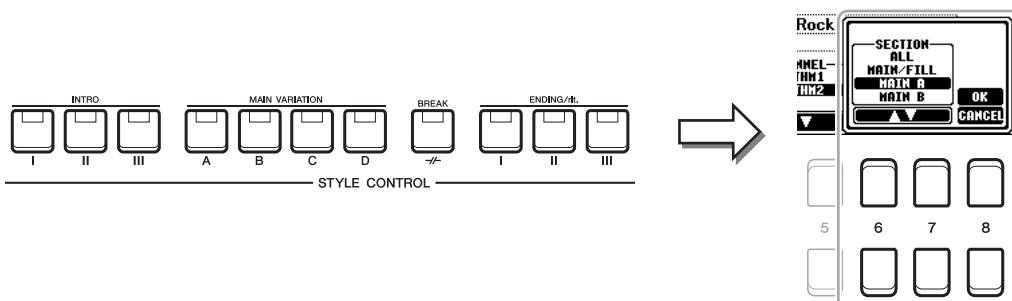
Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base, à la page 26. Après avoir sélectionné une section et effectué d'autres réglages sur la page BASIC, suivez les instructions ci-dessous.

1 Appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER] → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

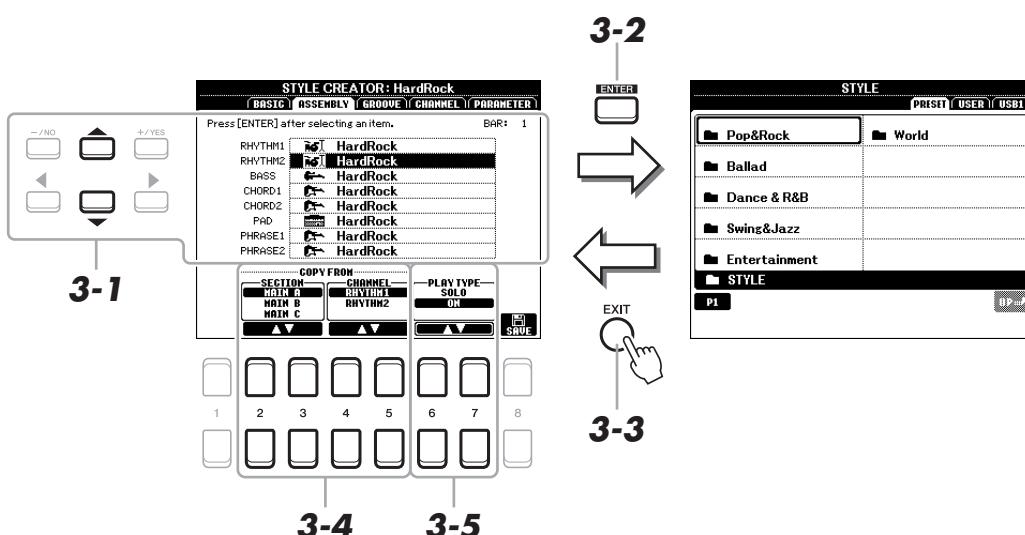
2 Sélectionnez la section à éditer selon les besoins.

Même si la section à éditer a déjà été sélectionnée sur la page BASIC, vous pouvez aussi changer de section sur cette page. Appuyez sur la touche de la section souhaitée sur le panneau pour appeler la fenêtre SECTION puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour valider votre sélection. Si vous voulez sélectionner une section de variation rythmique (ne disposant pas de touche de panneau), appuyez sur l'une des touches de la section concernée et utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] pour sélectionner une variation rythmique, puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK).



NOTE Vous pouvez sélectionner les sections Intro 4 et Ending 4 à l'écran, puis les créer en tant que style original, même si elles sont indisponibles sur le panneau.

3 Remplacez le motif source du canal en question par celui d'un autre style.



3-1 Sélectionnez le canal à remplacer à l'aide des touches de curseur [▲][▼].

3-2 Appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran Style Selection.

3-3 Sélectionnez le style souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran d'origine.

3-4 Sélectionnez la section et le canal du style sélectionné à l'aide des touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

3-5 Contrôlez le son émis à l'issue de la nouvelle affectation du motif source en appuyant sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL afin de lancer la reproduction de style.

Reproduction de style durant l'exécution de la fonction Style Assembly

Vous pouvez reproduire le style que vous êtes en train d'assembler et sélectionner sa méthode de reproduction. Dans la page ASSEMBLY, utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) (Type de reproduction) pour sélectionner le type de reproduction.

- **Solo (Isolement)** : reproduit le canal sélectionné dans la page ASSEMBLY. Tous les canaux réglés sur REC dans l'écran RECORD de la page BASIC sont reproduits simultanément.
- **ON (Activation)** : reproduit le canal sélectionné dans la page ASSEMBLY. Tous les canaux réglés sur une valeur autre que OFF dans l'écran RECORD de la page BASIC sont reproduits simultanément.
- **OFF (Désactivation)** : assourdit le canal sélectionné dans la page ASSEMBLY.

4 Répétez l'étape 3 pour d'autres canaux, selon les besoins.

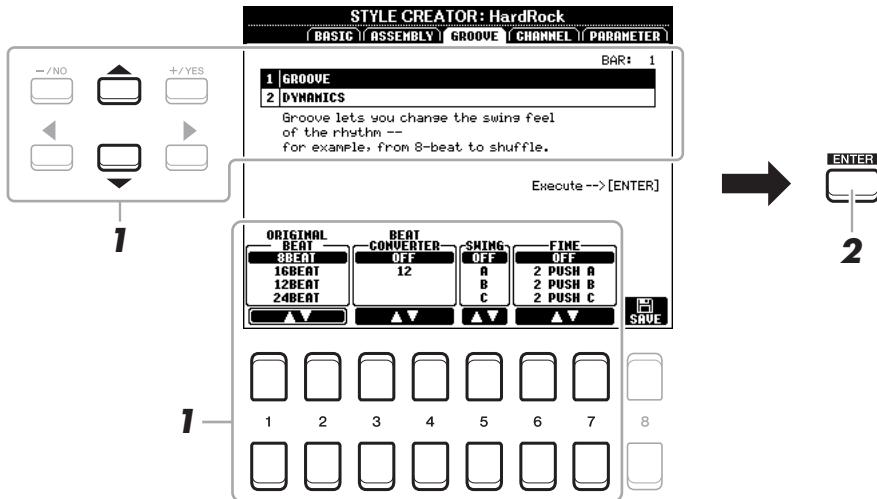
5 Sauvegardez le style édité (reportez-vous à l'étape 8 de la [page 27](#)).

AVIS

Le style créé sera perdu si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Modification de l'effet rythmique (GROOVE)

En changeant la synchronisation de toutes les notes et les vélocités, vous pouvez modifier l'effet rythmique de chacun des canaux de la section actuellement sélectionnée sur la page BASIC ou via la touche du panneau. Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 6 de la Procédure de base, à la [page 27](#).



2

Styles

- 1** Sur la page GROOVE, utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le menu d'édition, puis modifiez les données à l'aide des touches [1 ▲▼]-[7 ▲▼].

1 GROOVE

Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de modifier le rythme des temps en introduisant des changements subtils au niveau de la synchronisation (horloge) du style. Les réglages Groove s'appliquent à tous les canaux de la section sélectionnée sur la page BASIC.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT (Temps d'origine)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation de Groove doit être appliquée. En d'autres termes, la synchronisation de Groove s'appliquera respectivement aux croches en cas de réglage sur « 8 BEAT » (8 temps) et aux triolets de croches en cas de réglage sur « 12 BEAT » (12 temps).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER (Convertisseur de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifiée à l'aide du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque les paramètres ORIGINAL BEAT et BEAT CONVERTER sont respectivement réglés sur « 8 BEAT » et « 12 », toutes les croches de la section sont converties en triolets de croches. Les réglages « 16A » et « 16B » du convertisseur de temps qui apparaissent lorsque le paramètre ORIGINAL BEAT est réglé sur « 12 BEAT » sont des variations d'un réglage de double croche de base.
[5 ▲▼]	SWING	Produit un effet de « swing » en faisant glisser la synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus. Par exemple, si la valeur spécifiée pour ORIGINAL BEAT est « 8 BEAT », le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages compris entre « A » et « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	FINE (Réglage affiné)	Sélectionne une variété de « modèles » de Groove à appliquer à la section sélectionnée. Les réglages « PUSH » permettent d'anticiper la reproduction d'un certain nombre de temps, tandis que « HEAVY » tarde la synchronisation de certains temps. Les réglages numériques (2, 3, 4, 5) déterminent les temps affectés. Tous les temps jusqu'au temps spécifié, à l'exception du premier, sont joués avec anticipation ou avec retard (par exemple, le 2ème et le 3ème temps si vous avez sélectionné « 3 »). Dans tous les cas, le type « A » produit un effet minimum, le type « B » un effet moyen et le type « C » un effet maximum.

2 DYNAMICS (Dynamiques)

Ce paramètre modifie la vitesse/volume (ou l'accentuation) de certaines notes durant la reproduction de style. Les réglages Dynamics s'appliquent aux canaux individuels ou à l'ensemble des canaux de la section sélectionnée sur la page BASIC.

[2 ▲▼]	CHANNEL (Canal)	Sélectionne le canal (ou la partie) auquel(les) vous voulez appliquer le paramètre Dynamics. Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.
[3 ▲▼]/[4 ▲▼]	ACCENT TYPE (Type d'accentuation)	Détermine le type d'accentuation appliquée, autrement dit, les notes de la partie qui sont accentuées à l'aide des réglages Dynamics.
[5 ▲▼]	STRENGTH (Force)	Détermine la force avec laquelle le type d'accentuation sélectionné (voir ci-dessus) est appliquée. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est puissant.
[6 ▲▼]	EXPAND/COMP. (Expansion/Compression)	Étend ou comprime la plage des valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % élargissent la plage dynamique, tandis que les valeurs inférieures compriment celle-ci.
[7 ▲▼]	BOOST/CUT (Renforcer/Couper)	Augmente ou diminue les valeurs de vitesse dans la section ou le canal sélectionné(e). Les valeurs supérieures à 100 % augmentent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures réduisent celle-ci.

2 Appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider les modifications effectuées pour chaque écran.

Les valeurs affichées pour les paramètres STRENGTH, EXPAND/COMP. et BOOST/CUT sont exprimées sous forme de pourcentage de la dernière valeur réglée.

Une fois l'opération terminée, l'indication « UNDO -> [ENTER] » s'affiche. Si vous n'êtes pas satisfait des résultats donnés par les réglages Groove ou Dynamics, vous pouvez restaurer les données d'origine en appuyant sur la touche [ENTER]. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

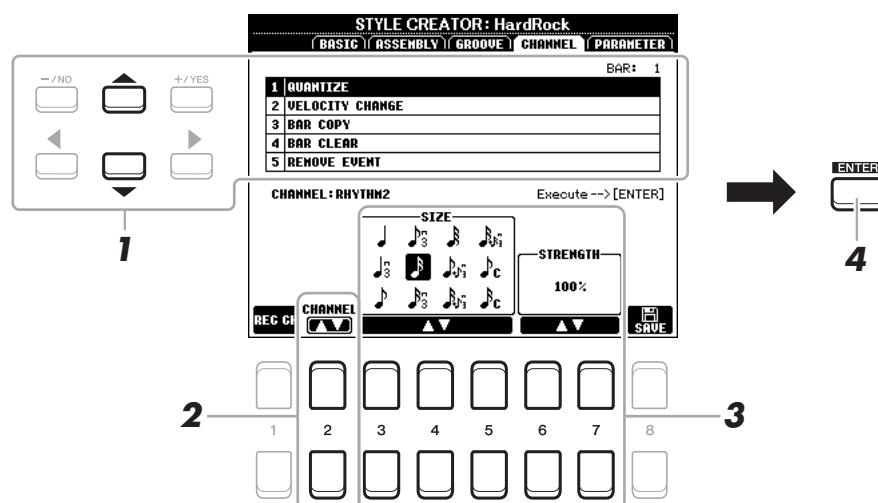
3 Sauvegardez le style édité (reportez-vous à l'étape 8 de la [page 27](#)).

AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Édition des données de chaque canal séparément (CHANNEL)

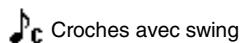
Vous pouvez modifier séparément les données enregistrées de chacun des canaux de la section actuellement sélectionnée sur la page BASIC ou via les touches du panneau. Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 6 de la Procédure de base, à la [page 27](#).



1 Sur la page CHANNEL, utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le menu d'édition.

1 QUANTIZE (Quantification)

Identique à la fonction Song Creator ([page 54](#)), à l'exception des deux paramètres supplémentaires disponibles, ci-dessous.



2 VELOCITY CHANGE (Changement de vitesse)

Renforce ou diminue la vitesse de toutes les notes du canal spécifié, en fonction du pourcentage spécifié ici.

3 BAR COPY (Copier la mesure)

Cette fonction permet de copier des données à partir d'une mesure ou d'un groupe de mesures vers un autre emplacement, à l'intérieur du canal spécifié.

[4 ▲▼]	TOP (Début)	Spécifie les première (TOP) et dernière (LAST) mesures de la zone à copier.
[5 ▲▼]	LAST (Fin)	
[6 ▲▼]	DEST	Indique la première mesure de l'emplacement de destination dans lequel les données seront copiées.

4 BAR CLEAR (Effacer la mesure)

Cette fonction efface toutes les données de la plage de mesures spécifiée à l'intérieur du canal sélectionné.

5 REMOVE EVENT (Supprimer l'événement)

Cette fonction vous permet de supprimer certains événements du canal sélectionné.

2 Utilisez les touches [2 ▲▼] (CHANNEL) pour sélectionner le canal à éditer.

Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.

3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[7 ▲▼] pour modifier les données.

4 Appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider les modifications effectuées pour chaque écran.

Une fois l'opération terminée, l'indication « UNDO -> [ENTER] » s'affiche. Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'édition, vous pouvez restaurer les données d'origine en appuyant sur la touche [ENTER]. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

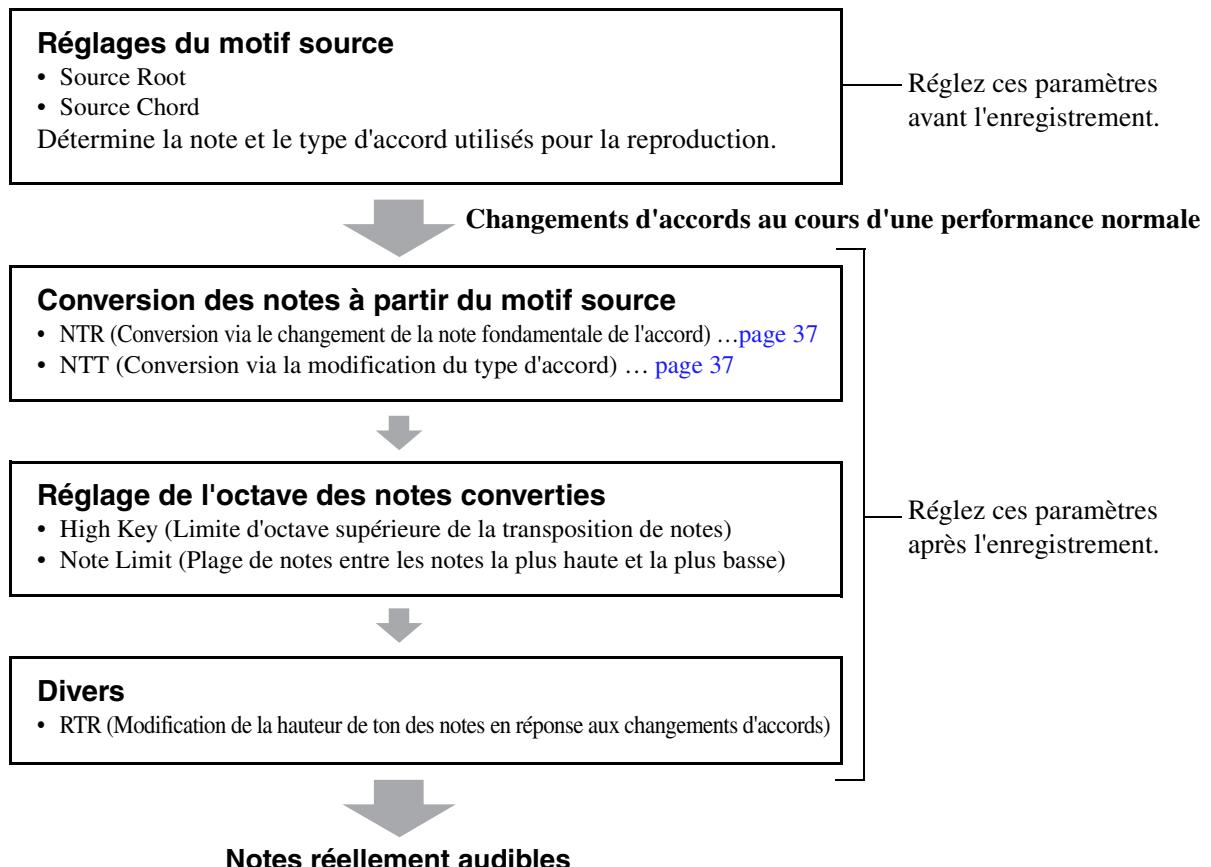
5 Sauvegardez le style édité (étape 8 à la [page 27](#)).

AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Réglages du format de fichier de style (PARAMETER)

Le format SFF (Style File Format, Format de fichier de style) réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière d'accompagnement automatique (reproduction de style) dans un format unifié unique. Le réglage des paramètres liés au format SFF détermine la manière dont les notes originales sont converties dans les notes entendues sur la base de l'accord que vous spécifiez dans la section des accords du clavier. L'organigramme de conversion est illustré ci-dessous.

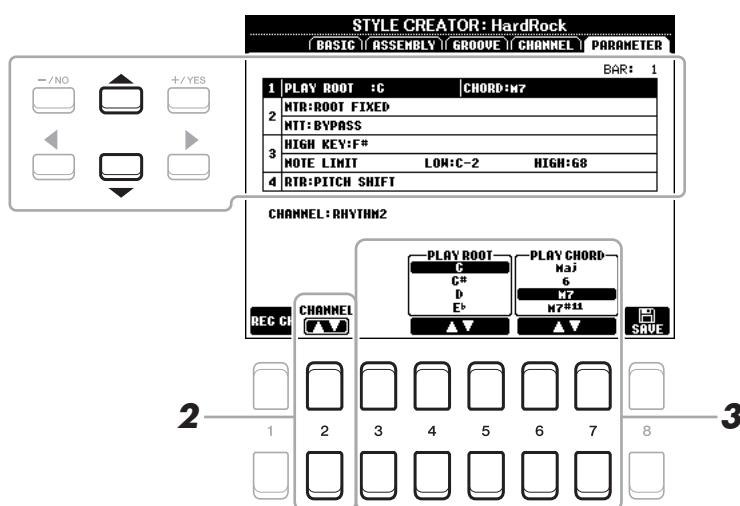


Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 6 de la Procédure de base, à la [page 27](#).

NOTE Les paramètres que vous pouvez définir ici sont compatibles avec le format SFF GE. C'est la raison pour laquelle les fichiers de style créés sur cet instrument ne sont reproductibles que sur les instruments compatibles SFF GE.

1 Sur la page PARAMETER (Paramètre), utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le menu d'édition.

Pour plus de détails sur le menu d'édition, reportez-vous à la [page 37](#).



PAGE SUIVANTE

2 Appuyez sur la touche [2 ▲▼] (CHANNEL) pour sélectionner le canal à éditer.

Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.

3 Utilisez les touches [3 ▲▼]-[7 ▲▼] pour modifier les données.

Pour plus de détails sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux [pages 37–39](#).

4 Sauvegardez le style édité (reportez-vous à l'étape 8 de la [page 27](#)).

AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

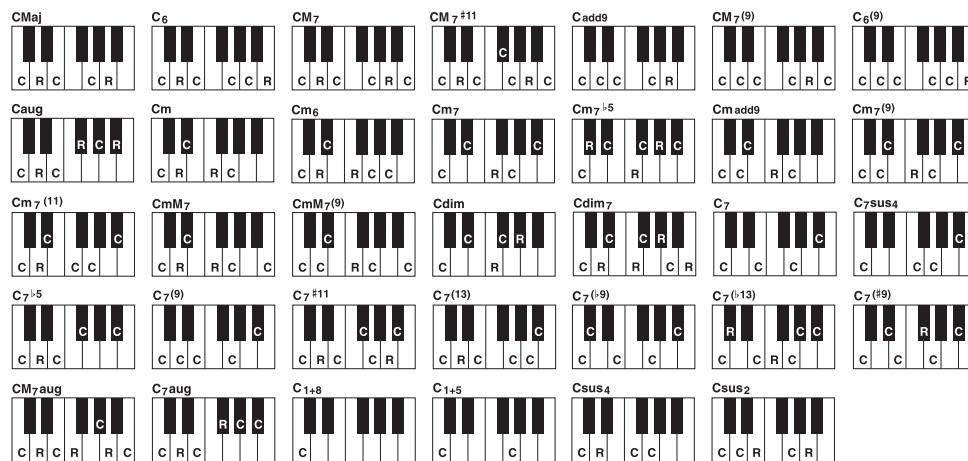
1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

IMPORTANT

Vous devez régler ces paramètres avant l'enregistrement. Si vous modifiez les réglages après l'enregistrement, la conversion de notes ne pourra pas s'effectuer de manière appropriée si vous spécifiez divers types d'accords.

Avant d'enregistrer, vous devez régler les paramètres qui déterminent la note utilisée pour la reproduction lorsque vous enregistrez le motif source sur le canal de la basse, de l'accord, du pad ou de la phrase. Si vous réglez cette note sur « Fm7 », la phrase d'origine (motif source) enregistrée sera déclenchée lorsque vous spécifiez Fm7 au cours d'une performance normale. CM7 (note fondamentale de l'accord source = C et type d'accord source = M7) est réglé par défaut. Les notes reproductibles (notes d'accord et notes de gamme recommandées) varient en fonction des réglages effectués ici. Pour plus de détails, reportez-vous ci-dessous.

Lorsque la note fondamentale source est C :



C = notes d'accord

C, R = notes recommandées

NOTE Lorsque les paramètres du canal sélectionné sont réglés comme suit : NTR sur ROOT FIXED, NTT sur BYPASS et NTT BASS sur OFF, les paramètres indiqués ici changent de type, passant de « SOURCE ROOT » à « PLAY ROOT ». Dans ce cas, vous pouvez contrôler le son résultant tout en modifiant le type et la note fondamentale de l'accord pendant la reproduction.

NOTE Les réglages effectués ici ne sont pas appliqués lorsque le paramètre NTR est spécifié sur GUITAR (Guitare).

2 NTR/NTT

Ces réglages déterminent la manière dont les notes d'origine du motif source sont converties en réponse aux changements d'accord au cours d'une performance normale.

[3 ▲▼]	NTR (Règle de transposition de notes)	Détermine la position relative de la note fondamentale dans l'accord, lorsqu'elle est convertie à partir du motif source en réponse à des changements d'accords. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[4 ▲▼]-[6 ▲▼]	NTT (Tableau de transposition de notes)	Détermine le tableau de transposition de notes pour le motif source. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[7 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF (Activation/désactivation du tableau de transposition de basses)	Les canaux pour lesquels ce paramètre est activé (ON) sont reproduits par la note fondamentale de basse, lorsque l'accord de basse est reconnu par l'instrument. Lorsque NTR est réglé sur GUITAR et que ce paramètre est réglé sur ON, seule la note affectée à la basse est reproduite par la note fondamentale de basse.

NOTE Les canaux rythmiques n'étant pas concernés par les changements d'accords, assurez-vous que les paramètres sont réglés comme suit : NTR sur ROOT FIXED, NTT sur BYPASS et NTT BASS sur OFF. Dans ce cas, les paramètres changent de type, passant de « SOURCE ROOT » à « PLAY ROOT ».

NTR (Règle de transposition de notes)

ROOT TRANS (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé C deviennent F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des lignes mélodiques.		Pour jouer un accord majeur en C.	Pour jouer un accord majeur en F.
ROOT FIXED (Note fondamentale fixe)	La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des parties d'accord.		Pour jouer un accord majeur en C.	Pour jouer un accord majeur en F.
GUITAR	Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux accords joués avec le doigté d'une véritable guitare.			

NTT (Tableau de transposition de notes)

Lorsque le paramètre NTR est réglé sur ROOT TRANS ou ROOT FIXED

BYPASS (Contournement)	Lorsque le paramètre NTR est réglé sur ROOT FIXED, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur ROOT TRANS, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les relations de hauteur de ton entre les notes.
MELODY (Mélodie)	Fonction utilisée pour la transposition d'une ligne mélodique. Utilisez ce paramètre pour les canaux de mélodie tels que Phrase 1 et Phrase 2.
CHORD (Accord)	Fonction utilisée pour la transposition de parties d'accords. Utilisez ce paramètre pour les canaux Chord 1 et Chord 2, en particulier lorsqu'ils contiennent des parties d'accord de type piano ou guitare.
MELODIC MINOR (Mineure mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit le troisième intervalle de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de l'accord mineur est augmenté d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux mélodiques des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
MELODIC MINOR 5th (Mineure mélodique en 5ème)	En plus de la transposition précédente, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.
HARMONIC MINOR (Mineure harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit le troisième et le sixième intervalle de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et le sixième intervalle diminué sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
HARMONIC MINOR 5th (Mineure harmonique en 5ème)	En plus de la transposition Harmonic Minor, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.
NATURAL MINOR (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième, sixième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et les sixième et septième intervalles diminués sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, comme dans les introductions et les codas.
NATURAL MINOR 5th (Mineure naturelle) en 5ème)	Outre la transposition Natural Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.
DORIAN	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de l'accord mineur et le septième intervalle diminué sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, comme dans les introductions et les codas.
DORIAN 5th (Dorian en 5ème)	Outre la transposition opérée par Dorian ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.

Lorsque NTR est réglé sur GUITAR

ALL-PURPOSE (Universel)	Ce tableau couvre les coups de guitare et les sons arpégés.
STROKE (Coup)	Convient aux sons grattés de guitare. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdis. Ceci est normal lorsque les accords joués à la guitare sont exécutés par raclement.
ARPEGGIO (Arpège)	Convient au son arpégé de la guitare et produit de superbes sons d'arpège à quatre notes.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT (Clé supérieure / Limite de note)

Ces réglages ajustent l'octave des notes converties à partir des notes d'origine via NTT et NTR.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY (Note supérieure)	<p>Ce paramètre définit la note supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. Toutes les notes calculées pour être plus hautes que la note supérieure sont ramenées à l'octave inférieure suivante. Ce paramètre ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 37) est réglé sur « Root Trans ».</p> <p>Exemple : lorsque la note la plus haute est F.</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Changements de note fondamentale</td><td>→ CM C♯M ... FM F♯M ...</td></tr> <tr> <td>Notes jouées</td><td>→ C3-E3-G3 C♯3-E♯3-G♯3 F3-A3-C4 F♯2-A♯2-C♯3</td></tr> </table>	Changements de note fondamentale	→ CM C♯M ... FM F♯M ...	Notes jouées	→ C3-E3-G3 C♯3-E♯3-G♯3 F3-A3-C4 F♯2-A♯2-C♯3
Changements de note fondamentale	→ CM C♯M ... FM F♯M ...					
Notes jouées	→ C3-E3-G3 C♯3-E♯3-G♯3 F3-A3-C4 F♯2-A♯2-C♯3					
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (Limite de note inférieure)	<p>Ce paramètre définit la plage de notes (notes la plus haute et la plus basse) des sonorités enregistrées dans les canaux de style. En réglant correctement la plage, vous pouvez obtenir des sonorités extrêmement réalistes – en d'autres termes, aucune note en dehors de la plage naturelle n'est reproduite, comme les notes très basses ou les graves d'un piccolo.</p>				
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (Limite de note supérieure)	<p>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>Changements de note fondamentale</td> <td>→ CM C♯M ... FM ...</td> </tr> <tr> <td>Notes jouées</td> <td>→ E3-G3-C4 E♯3-G♯3-C♯4 F3-A3-C4</td> </tr> </table>	Changements de note fondamentale	→ CM C♯M ... FM ...	Notes jouées	→ E3-G3-C4 E♯3-G♯3-C♯4 F3-A3-C4
Changements de note fondamentale	→ CM C♯M ... FM ...					
Notes jouées	→ E3-G3-C4 E♯3-G♯3-C♯4 F3-A3-C4					

4 RTR (Retrigger Rule) (Règle de redéclenchement)

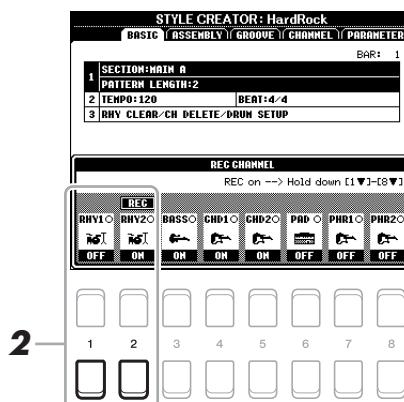
Ces réglages déterminent si les notes cessent de retentir ou non ainsi que la manière dont leur hauteur change en réponse aux changements d'accords. Utilisez les touches de curseur [4 ▲▼]–[7 ▲▼] pour sélectionner l'un des types décrits ci-après.

STOP (Arrêt)	Les notes cessent d'être audibles.
PITCH SHIFT (Glissement de hauteur)	La hauteur de ton de la note varie, à moins d'une nouvelle attaque, pour s'adapter au type du nouvel accord.
PITCH SHIFT TO ROOT (Glissement de hauteur vers note fondamentale)	La hauteur de ton de la note varie sans nouvelle attaque pour correspondre à la note fondamentale du nouvel accord. L'octave de la nouvelle note reste toutefois inchangée.
RETRIGGER (Redéclenchement)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque dont la hauteur correspond à l'accord suivant.
RETRIGGER TO ROOT (Redéclenchement à la note fondamentale)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque au niveau de la note fondamentale de l'accord suivant. L'octave de la nouvelle note reste toutefois inchangée.

Édition des parties rythmiques d'un style (Drum Setup)

La fonction Drum Setup (Configuration de batterie) permet de procéder à l'édition de la partie rythmique d'un style, notamment la modification des sons de batterie et autres types de réglages. La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 6 de la Procédure de base, à la [page 27](#).

- 1** Dans la page BASIC, appuyez sur la touche [1 ▲▼] (REC CH) pour appeler l'écran REC CHANNEL dans la partie inférieure de la moitié de l'affichage.

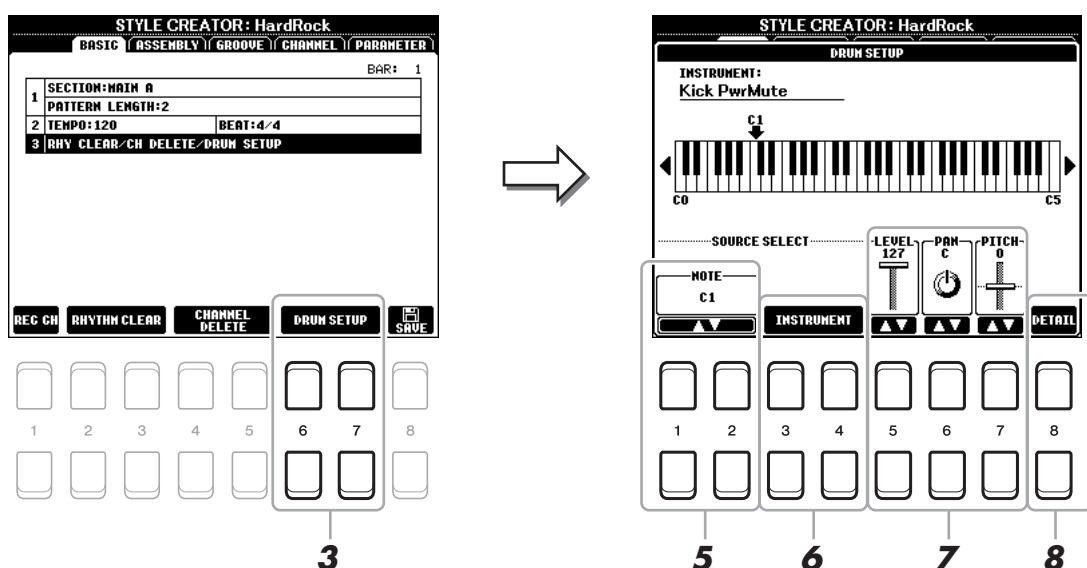


- 2** Appuyez de manière prolongée sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] correspondant au canal à éditer.

NOTE Lorsque les sons de batterie sont affectés aux différentes sections du canal sélectionné, les sons sont spécifiés sur la section actuellement sélectionnée de sorte à utiliser la fonction Drum Setup.

- 3** Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner « 3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP », puis appuyez sur l'une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DRUM SETUP) (Configuration batterie) afin d'appeler l'écran Drum Setup.

La fenêtre DRUM SETUP s'affiche.



- 4** Si nécessaire, appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer la reproduction de la partie rythmique.

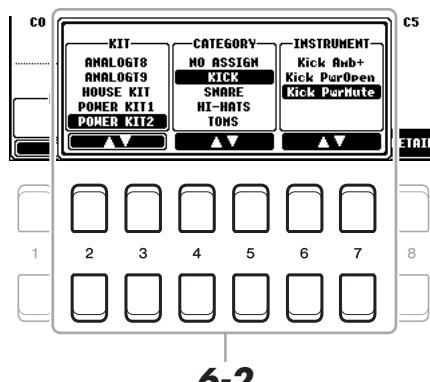
Les sons reproduits sont indiqués sur le clavier affiché à l'écran, ce qui vous permet de vérifier la note à éditer.

- 5** Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (NOTE) pour sélectionner la note à éditer.

NOTE Vous pouvez aussi sélectionner la note en question en appuyant sur celle-ci directement sur le clavier.

6 Sélectionnez l'instrument que vous souhaitez utiliser.

6-1 Utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (INSTRUMENT) pour appeler la fenêtre permettant de sélectionner l'instrument.



6-2

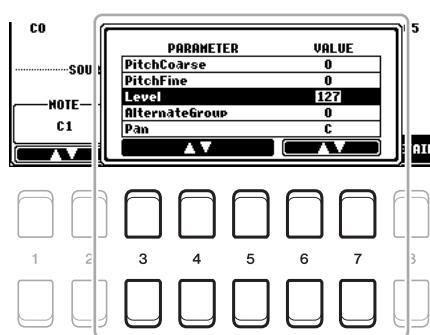
6-2 Servez-vous des touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼] pour sélectionner, dans l'ordre, le kit, la catégorie et l'instrument souhaités.

6-3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

7 Servez-vous des touches [5 ▲▼]–[7 ▲▼] pour régler le niveau de volume, le balayage panoramique ou la hauteur de ton selon les besoins.

8 Effectuez des réglages détaillés si nécessaire.

8-1 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (DETAIL) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés.



8-2

8-2 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner le paramètre, puis servez-vous des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] afin d'en définir la valeur.

Dans la liste ci-dessous, les paramètres signalés par un astérisque « * » indiquent que les réglages effectués ici affectent les réglages à l'étape 7.

Pitch Coarse* (Réglage grossier de la hauteur de ton)	Règle grossièrement la hauteur de ton par incrément de demi-ton.
Pitch Fine* (Réglage précis de la hauteur de ton)	Règle de manière précise la hauteur de ton par incrément de centième de ton. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100ème de demi-ton (100 centièmes correspondent à un demi-ton).
Level* (Niveau)	Règle le niveau de volume.
Alternate Group (Groupe alternatif)	Détermine le groupe alternatif. Des instruments appartenant à un même numéro de groupe ne peuvent pas retentir simultanément. L'utilisation d'un instrument répertorié au sein d'un groupe numéroté suspend immédiatement le son de tous les autres instruments de ce groupe. Si ce paramètre est défini sur 0, tous les instruments du groupe pourront retentir en même temps.

Pan* (Balayage panoramique)	Détermine la position de balayage panoramique stéréo.
Reverb Send (Envoi de réverbération)	Réglage de la profondeur de réverbération.
Chorus Send (Envoi de chœur)	Règle la profondeur de chœur.
Variation Send (Envoi de variation)	Règle la profondeur de l'effet de variation (DSP1). Lorsque le paramètre « Connection » (Connexion) est réglé sur « Insertion » dans l'écran Mixing Console (Console de mixage) et que le canal rythmique est sélectionné comme partie d'affectation, ce paramètre agit comme suit : <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque le paramètre Variation Send est réglé sur « 0 » : aucun effet ne s'applique à l'instrument (Insertion Off, Désactivation de l'insertion). • Lorsque le paramètre Variation Send est réglé dans la plage de valeur « 1-127 » : les effets s'appliquent à l'instrument (Insertion On, Activation de l'insertion).
Key Assign (Affectation de touche)	Détermine le mode Key Assign (Assignation de touche). Ce paramètre n'est opérationnel que lorsque le paramètre XG « SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN » (Réinitialisation de la touche du même numéro de note) du kit est réglé sur « INST » (reportez-vous à cet effet au document « Data List », disponible sur le site Web). <ul style="list-style-type: none"> • Single (Unique) : la répétition successive d'un même son entraîne sa coupure ou son assourdissement. • Multi : l'émission d'un son se poursuit jusqu'à sa chute, même s'il est reproduit à plusieurs reprises.
Rcv Note Off (Réception de désactivation de note)	Détermine si les messages de désactivation de note sont reçus ou non.
Rcv Note On (Réception d'activation de note)	Détermine si les messages d'activation de note sont reçus ou non.
Filter Cutoff (Coupure du filtre)	Détermine la fréquence de coupure ou la bande de fréquence effective du filtre. Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.
Filter Resonance (Résonance du filtre)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), définie via le paramètre Filter Cutoff ci-dessus. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.
EG Attack (Attaque du GE)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est rapide.
EG Decay 1 (Chute du GE 1)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.
EG Decay 2 (Chute du GE 2)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.

8-3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

9 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre DRUM SETUP et revenir sur la page BASIC.

10 Sauvegardez le style édité (reportez-vous à l'étape 8 de la [page 27](#)).

AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

Table des matières

Édition des réglages de notation musicale (Score)	43
Édition des réglages des écrans Lyrics/Text	45
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau	46
Paramètres liés à la reproduction de morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat)	47
• Jeu au clavier et pratique du chant à l'aide de la fonction Guide	48
Création/édition de morceaux (Song Creator)	50
• Sélection des données de configuration à enregistrer en position de début de morceau (page SETUP)	50
• Réenregistrement d'une section spécifique — Punch In/Out (page REC MODE)	51
• Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes (écran CHANNEL)	53

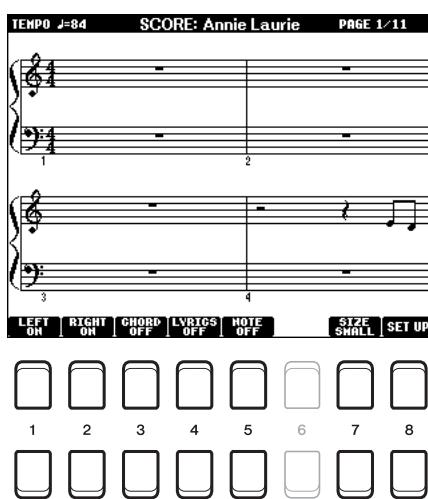
Édition des réglages de notation musicale (Score)

Pour afficher la partition du morceau sélectionné, appuyez d'abord sur la touche [SONG FUNCTION] (Fonction de morceau) puis sur l'une des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE) (Partition). Vous avez la possibilité de modifier les réglages tels que la taille de la police du texte. Vous pouvez aussi modifier l'affichage de la partition en fonction de vos préférences personnelles. Ces réglages sont conservés même après la mise hors tension de l'instrument.

NOTE Vous pouvez sauvegarder ici ces réglages en tant que partie de morceau en accédant à [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] SETUP. Reportez-vous à la [page 50](#).

NOTE Il peut s'avérer impossible d'afficher la partition de certains morceaux disponibles dans le commerce.

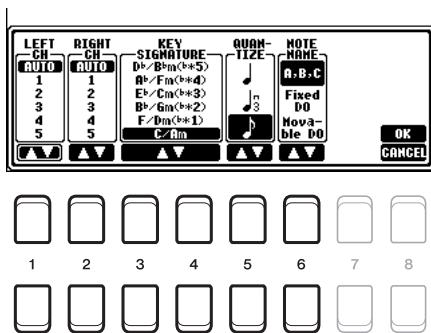
NOTE La partition d'un fichier audio ne peut pas s'afficher du fait qu'elle est exclusivement créée sur la base d'événements MIDI.



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (Activation/ désactivation de la section à main gauche)	Active/désactive l'affichage de la partition de la section à main gauche. En fonction des autres réglages, ce paramètre peut être indisponible et apparaître en grisé. Dans ce cas, allez dans l'écran des réglages détaillés (voir ci-dessous) et réglez le paramètre LEFT CH (Canal gauche) sur n'importe quel canal autre que « AUTO ». Vous pouvez également accéder à l'écran [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Touche de curseur [▲] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT et régler le paramètre LEFT (Gauche) sur une valeur de canal autre que « OFF » (page 47). Les paramètres RIGHT (ci-après) et LEFT ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (Activation/ désactivation de la section à main droite)	Active/désactive l'affichage de la partition de la section à main droite. Les paramètres RIGHT et LEFT (ci-dessus) ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF (Activation/désactivation de l'accord)	Active/désactive l'affichage des accords. Si le morceau sélectionné ne contient pas de données d'accord, aucun accord ne sera affiché.

[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF (Activation/ désactivation des paroles)	Active/désactive l'affichage des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, aucune parole ne sera affichée. Lorsque le morceau comporte des événements liés à la pédale, l'activation de ces touches peut afficher les événements de pédale à la place des paroles.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF (Activation/ désactivation de note)	Active ou désactive l'affichage des noms de notes (hauteur de ton). Le nom de la note est indiqué à gauche de celle-ci. Lorsque l'espace entre les notes est trop petit, l'indication peut être déplacée en haut à gauche de la note. Lorsque le morceau comporte des événements de doigté, l'activation de ces touches peut afficher le doigté à la place des noms de note.
[7 ▲▼]	SIZE (Taille)	Détermine le niveau de zoom de l'affichage de la partition.
[8 ▲▼]	SET UP (Configuration)	Appelle l'écran des réglages détaillés. Reportez-vous ci-dessous.

Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SET UP) (Configuration) pour appeler l'écran des réglages détaillés. Vous pouvez régler le type d'affichage à l'aide des touches [1 ▲▼]–[6 ▲▼] puis appuyer sur la touche [8 ▲] (OK).



[1 ▲▼]	LEFT CH (Canal gauche)	Détermine le canal MIDI des données du morceau utilisé pour les sections à main gauche/droite. Le réglage bascule sur AUTO dès qu'un autre morceau est sélectionné.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Canal droit)	AUTO : Les canaux MIDI liés aux données de morceau des sections à main droite et gauche sont automatiquement affectés, ces sections étant définies sur le canal spécifié via [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL (page 47). 1–16 : affecte le canal MIDI spécifié (1–16) à chacune des parties à main gauche et droite. OFF (Réglage uniquement disponible pour LEFT CH) : n'affecte aucun canal à la partie à main gauche. Ce paramètre désactive l'affichage de la plage de notes à main gauche.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (Type d'armature)	Ce paramètre vous permet de modifier le type d'armature de la clé en milieu de morceau, au niveau de la position d'arrêt. Ce menu est particulièrement utile lorsque le morceau sélectionné ne contient aucun réglage d'armature de clé pour l'affichage de la partition.
[5 ▲▼]	QUANTIZE (Quantification)	Ce paramètre permet de contrôler la résolution des notes dans la partition, de sorte à décaler ou corriger la synchronisation de toutes les notes affichées afin qu'elles s'alignent sur une valeur de note particulière. Prenez soin de sélectionner la valeur de note la plus petite utilisée dans le morceau.
[6 ▲▼]	NOTE NAME (Nom de note)	Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types suivants. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre NOTE ON/OFF ci-dessus est activé (ON). A, B, C : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B). Fixed DO (Do fixe) : les noms de note sont indiqués en solfège, la note C étant fixée sur DO. Les notes « C, D, E, F, G, A, B » sont respectivement représentées par « Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti » lorsque la langue est paramétrée sur English (Anglais). Notez que l'indication du nom de note varie en fonction de la langue actuellement sélectionnée (page 48). Movable DO (Do réglable) : les noms de note sont indiqués en solfège en fonction de la note du morceau actuellement sélectionné. Par exemple, lorsqu'un morceau en D majeur est sélectionné, les notes « D, E, F#, G, A, B, C# » sont respectivement représentées par « Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti » lorsque la langue est paramétrée sur English. Notez que l'indication du nom de note varie en fonction de la langue actuellement sélectionnée (page 48).

Édition des réglages des écrans Lyrics/Text

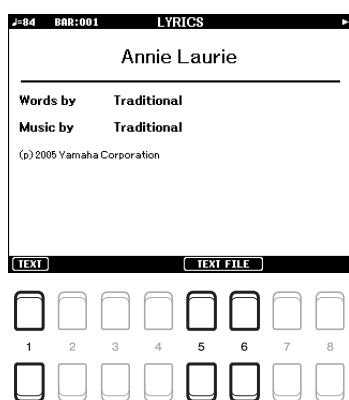
Pour afficher les paroles du morceau sélectionné ou du texte qui y est associé, appuyez d'abord sur la touche [SONG FUNCTION] puis sur l'une des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (LYRICS/TEXT) (Paroles/Texte). Vous avez la possibilité de modifier les réglages tels que la taille de la police du texte.

NOTE Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez y remédier en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) accessible via [FUNCTION] → TAB [\blacktriangleleft] MENU 1 → Touches de curseur [\blacktriangleup][\blacktriangledown][\blacktriangleleft][\blacktriangleright] SONG SETTING → [ENTER] → Touches de curseur [\blacktriangleup][\blacktriangledown] 2 LYRICS LANGUAGE (page 48).

NOTE Lorsque vous créez un fichier texte sur ordinateur, prenez soin de saisir les sauts de ligne manuellement. En effet, ceci est nécessaire car l'instrument ne permet pas d'effectuer des sauts de ligne automatiques. Lorsqu'une phrase s'étend au-delà de l'écran et ne s'affiche pas correctement, remaniez le texte en saisissez manuellement les sauts de ligne nécessaires.

Écran Lyrics

Affiche les paroles extraites des données de morceau.

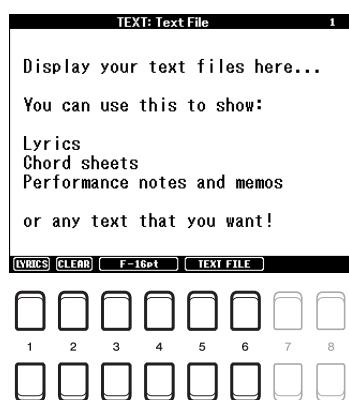


Appuyez sur [1 ▲▼]
[F]-[I]



Écran Text

Affiche les textes créés sur ordinateur.



Appuyez sur les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼]
pour appeler le fichier texte souhaité.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Fait basculer l'affichage entre l'écran Lyrics (montrant les données de paroles de morceau) et l'écran Text (affichant le fichier texte sélectionné à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	CLEAR (Effacer) (disponible uniquement en cas de sélection d'un fichier texte)	Efface le texte de l'écran. Cette opération ne supprime pas le fichier texte en lui-même, mais empêche toute sélection de fichier texte. Si vous voulez restaurer l'affichage de texte, sélectionnez à nouveau le fichier texte à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F11-20pt, P9-16pt (disponible uniquement en cas de sélection d'un fichier texte)	Lorsque la langue d'affichage sélectionnée est autre que JAPANESE (Japonais) Définit le type et la taille de la police utilisée. Le réglage « F » (Fixé) est valable pour l'affichage des paroles comportant des noms d'accord, étant donné que les positions des noms d'accord sont « fixées » aux paroles correspondantes. Le réglage « P » (Proportionnel) convient pour l'affichage de paroles sans nom d'accord ni note explicative. Les nombres affichés font référence aux tailles de police.
	ゴシック9 - ゴシック16 (disponible uniquement en cas de sélection d'un fichier texte)	Lorsque la langue d'affichage sélectionnée est JAPANESE Définit la taille de la police utilisée.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (Fichier texte)	Appelle l'écran Text File Selection (Sélection de fichier texte). Après avoir effectué la sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Lyrics/Text.

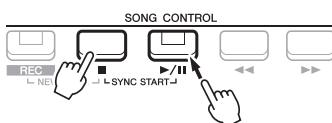
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau

Lorsque vous reproduisez simultanément un morceau et un style, les canaux 9–16 des données de morceau sont remplacés par des canaux de style, ce qui vous permet de jouer vous-même les parties d'accompagnement du morceau. Essayez d'interpréter des accords pendant la reproduction de morceau, comme décrit dans les instructions ci-dessous.

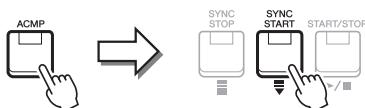
- 1 Sélectionnez un morceau.
- 2 Sélectionnez un style.
- 3 Tout en maintenant la touche [■] (STOP) (Arrêt) de la section SONG CONTROL (Commande de morceau) enfoncée, appuyez sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) (Reproduction/Pause) pour activer le début synchronisé de morceau.

3

Morceaux



- 4 Appuyez d'abord sur la touche [ACMP] (Accompagnement) de la section STYLE CONTROL pour activer la fonction d'accompagnement automatique, puis sur la touche [SYNC START] afin d'activer le début synchronisé de l'accompagnement.



- 5 Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou jouez des accords dans la section des accords.

La reproduction de morceau et de style démarre en simultané. Vous pouvez lire les informations relatives aux accords sur la partition affichée à l'écran ([page 43](#)) tout en jouant.

NOTE Si vous reproduisez simultanément un morceau et un style, la valeur du tempo définie pour le morceau est automatiquement utilisée.

NOTE La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) ([page 11](#)) ne peut être utilisée pendant la reproduction de morceau.

Dès que vous interrompez la reproduction de morceau, la reproduction de style s'arrête également.

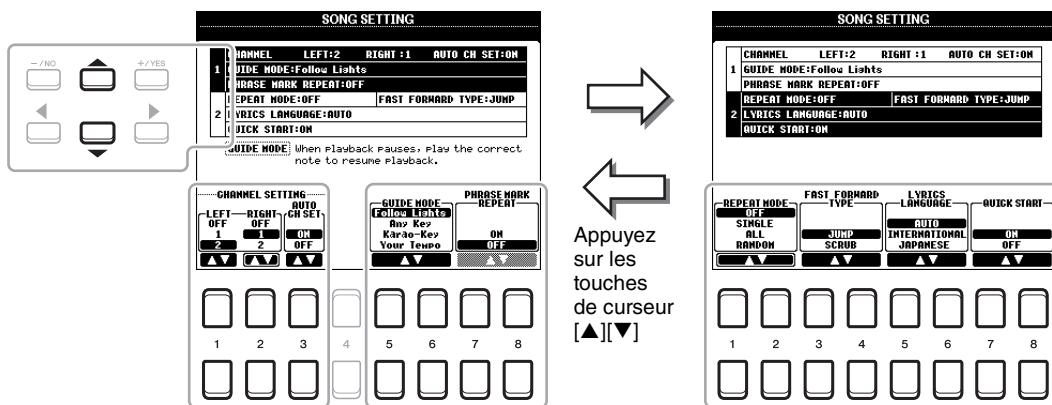
Paramètres liés à la reproduction de morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat)

Cet instrument dispose de diverses fonctions de reproduction de morceau (reproduction répétée, différents réglages de guide, etc.), accessibles depuis l'écran ci-dessous.

1 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER]

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page sur laquelle vous effectuerez les réglages décrits ci-dessous.



1 Page CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT (Canal/Mode Guide/Répétition du repère de phrase)

[1 ▲▼]	LEFT	Ces paramètres déterminent le canal MIDI lié aux données de morceau qui est affecté à la section à main gauche ou droite pour les fonctions Guide et Song Score (Partition de morceau).
[2 ▲▼]	RIGHT	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET (Réglage automatique de canal)	Lorsque ce paramètre est spécifié sur « ON », il règle automatiquement les canaux MIDI appropriés pour les sections à main droite et gauche qui sont préprogrammées au titre des données de morceau disponibles dans le commerce. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « ON ».
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GUIDE MODE (Mode Guide)	Reportez-vous à la page 48 .
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PHRASE MARK REPEAT (Répétition du repère de phrase)	Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le morceau actuellement sélectionné contient des repères de phrase spécifiant certains emplacements (de plusieurs mesures chacun) dans le morceau. Lorsque ce paramètre est activé (ON), la section correspondant au repère de phrase (spécifié via les touches [◀◀] (REW) (Rembobinage) et [▶▶] (FF) (Avance rapide) de la section SONG CONTROL) est reproduite de manière répétée. Notez que ce paramètre ne peut être défini que lorsque la reproduction de morceau est à l'arrêt.

2 Page REPEAT MODE/FAST FORWARD TYPE/LYRICS LANGUAGE/QUICK START (Mode Répétition/Type d'avance rapide/Langue des paroles/Démarrage rapide)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REPEAT MODE (Mode Répétition)	Détermine la méthode utilisée pour la reproduction répétée. OFF : reproduction unique du seul morceau sélectionné. SINGLE (Simple) : reproduction du morceau sélectionné de manière répétée. ALL (Tous) : reproduction répétée étendue à tous les morceaux du dossier spécifié. RANDOM (Aléatoire) : reproduction répétée, de manière aléatoire, de tous les morceaux du dossier spécifié.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FAST FORWARD TYPE (Type d'avance rapide)	Détermine le type d'avance rapide obtenu lorsque vous appuyez sur la touche [▶▶] (FF) pendant la reproduction de morceau. JUMP (Saut) : Appuyez une fois sur la touche [▶▶] pour régler instantanément la position de la reproduction sur la mesure suivante, sans émission de son. Le maintien de la touche [▶▶] enfoncee permet d'effectuer un défilement vers l'avant en continu. SCRUB (Lecture à vitesse variable) : appuyez sur la touche [▶▶] et maintenez-la enfoncee pour lancer la reproduction de morceau à grande vitesse.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (Langue des paroles)	Détermine la langue d'affichage de l'écran Lyrics. AUTO : lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. INTERNATIONAL : traite les paroles affichées en langue occidentale. JAPANESE (Japonais) : prend en charge l'affichage des paroles en japonais.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	QUICK START (Démarrage rapide)	Sur certains morceaux disponibles dans le commerce, les réglages relatifs au morceau tels que la sélection de la sonorité ou le volume sont enregistrés sur la première mesure, avant les données de note réelles. Lorsque la fonction Quick Start est réglée sur « ON », l'instrument lit à très grande vitesse toutes les données initiales non liées aux notes puis ralentit automatiquement au tempo approprié dès la première note. Cela vous permet de commencer la reproduction aussi rapidement que possible, avec une durée de pause minimale pour la lecture des données.

Jeu au clavier et pratique du chant à l'aide de la fonction Guide

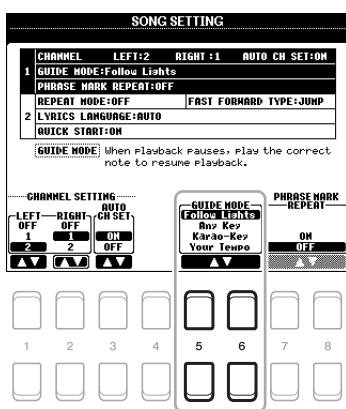
La fonction Guide de l'instrument vous indique le rythme auquel vous devez jouer les notes dans l'écran Score afin de faciliter votre apprentissage. Cet instrument dispose également d'outils commodes pour la pratique du chant, qui vous permettent de régler automatiquement la synchronisation de la reproduction de morceau en fonction de votre performance vocale.

1 Sélectionnez le morceau sur lequel vous voulez vous exercer à chanter ou à jouer au clavier.

2 Appelez l'écran de réglage approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Touches de curseur [▲][▼] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT

3 Utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour sélectionner le mode Guide souhaité.



Modes Guide pour l'entraînement au clavier

- **Follow Lights (Suivre les témoins)**

Lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction de morceau fait une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction de morceau reprend normalement. Follow Lights est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est fournie à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des témoins intégrés au clavier qui indiquent les notes à jouer. Bien que le PSR-S670 ne soit pas équipé de témoins, vous pouvez utiliser cette fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score.

- **Any Key (N'importe quelle touche)**

Avec cette fonction, vous reproduisez la mélodie d'un morceau en appuyant sur une touche quelconque, en suivant le rythme. La reproduction de morceau s'interrompt et attend que vous jouiez une note. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle note au clavier, en rythme avec la musique, pour que la reproduction de morceau reprenne son cours normal.

- **Your Tempo (Votre tempo)**

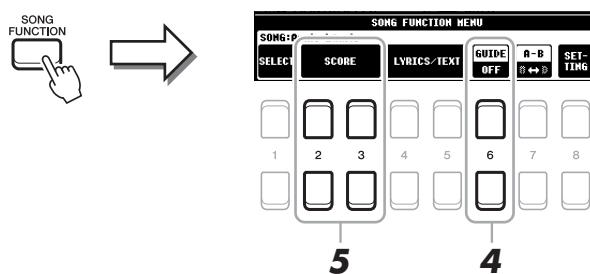
Cette fonction est identique à Follow Lights, hormis le fait que la reproduction de morceau s'adapte ici à votre vitesse de jeu.

Mode Guide pour le chant

- **Karao-Key (Karaoké)**

Cette fonction vous permet de contrôler la synchronisation de la reproduction du morceau à l'aide d'un seul doigt, tandis que vous chantez. Elle est très utile pour chanter sur votre propre performance. La reproduction du morceau s'interrompt en attendant que vous chantiez. Jouez simplement une note (n'importe laquelle) sur le clavier (aucun son n'est produit) pour que la reproduction du morceau continue.

4 Appuyez sur la touche [SONG FUNCTION] pour appeler l'écran SONG FUNCTION MENU (Menu des fonctions liées aux morceaux), puis activez la fonction Guide en appuyant sur la touche [6 ▲▼] (GUIDE).



5appelez l'écran Score en appuyant sur une des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE).

6 Appuyez sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL pour démarrer la reproduction.

Entraînez-vous à chanter et à jouer au clavier en utilisant le mode Guide sélectionné à l'étape 3.

7 Appuyez sur la touche [■] (STOP) pour interrompre la reproduction.

NOTE Vous pouvez sauvegarder les réglages Guide en tant que partie des données de morceau (page 53). Pour les morceaux dans lesquels des réglages Guide ont été sauvegardés, la fonction Guide est automatiquement activée et les réglages correspondants sont rappelés dès que le morceau est sélectionné.

Création/édition de morceaux (Song Creator)

Le mode d'emploi décrit les modalités de création d'un morceau original en enregistrant votre performance au clavier (fonction Realtime Recording). Le présent manuel de référence vous explique comment éditer un morceau enregistré.

Sélection des données de configuration à enregistrer en position de début de morceau (page SETUP)

Il est possible d'enregistrer les réglages actuels de l'écran Mixing Console ainsi que d'autres réglages de panneau sur la première position du morceau en tant que données de configuration. Les réglages de panneau enregistrés ici sont automatiquement rappelés lorsque le morceau démarre.

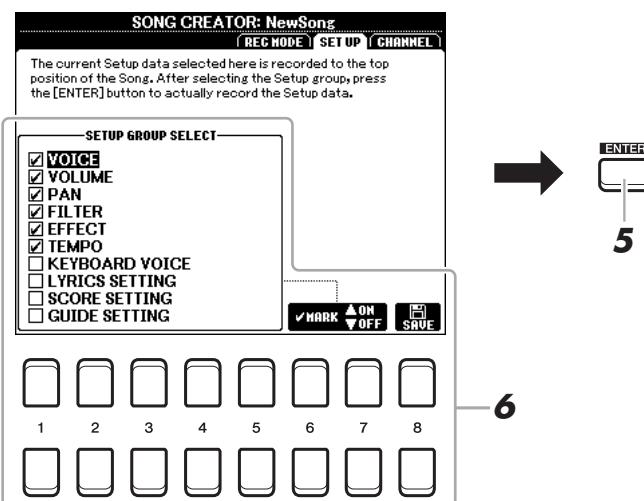
1 Sélectionnez le morceau sur lequel vous souhaitez enregistrer les données de configuration.

2 Appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB[◀][▶] SETUP

3

Morceaux



3 Appuyez sur la touche [■] (STOP) de la section SONG CONTROL pour revenir en début de morceau.

4 Déterminez les données de configuration à enregistrer.

[1 ▲▼]- [5 ▲▼]	SETUP GROUP SELECT (Sélection de groupe de configuration)	Définit les fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités qui seront appelées automatiquement en même temps que le morceau sélectionné. Les éléments sélectionnés ici ne peuvent être enregistrés qu'en position de début de morceau, à l'exception de KEYBOARD VOICE (Sonorité de clavier). VOICE, VOLUME, PAN, FILTER, EFFECT, TEMPO : enregistrent respectivement les réglages de tempo ainsi que tous les réglages effectués à partir de l'écran Mixing Console. KEYBOARD VOICE (Sonorité de clavier) : enregistre les réglages de panneau actuellement sélectionnés, dont la sélection de la sonorité des parties jouées au clavier (RIGHT 1, RIGHT 2 et LEFT) ainsi que le statut d'activation/désactivation de chacune d'elles. Les réglages de panneau enregistrés ici sont identiques à ceux qui sont mémorisés via le réglage One Touch Setting. Ces données peuvent être enregistrées à n'importe quel endroit d'un morceau, ce qui vous permet de modifier les sonorités au milieu d'un morceau. LYRICS SETTING (Réglage des paroles) : enregistre les réglages de l'écran Lyrics. SCORE SETTING (Réglage de la partition) : enregistre les réglages de l'écran Score. GUIDE SETTING (Réglage des fonctions Guide) : enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment Guide ON/OFF (Activation/désactivation de Guide).
-------------------	--	---

PAGE SUIVANTE

[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON (Cocher)	Ajoute ou supprime la coche de l'élément sélectionné. Les éléments cochés sont enregistrés dans le morceau.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF (Décocher)	

5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour enregistrer les données.

6 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SAVE) pour exécuter l'opération Save.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

AVIS

Les données de morceau éditées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération Save.

Réenregistrement d'une section spécifique — Punch In/Out (page REC MODE)

Lorsque vous réenregistrez une section donnée d'un morceau déjà enregistré, utilisez la fonction Punch IN/OUT (Début/fin d'insertion de l'enregistrement). Grâce à cette méthode, seules les données comprises entre les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement sont remplacées par les nouvelles données enregistrées. Notez que les notes situées avant et après les points de début/fin d'insertion ne sont pas remplacées par écrasement. Elles sont reproduites normalement afin de vous guider lors de la synchronisation de Punch In/Out.

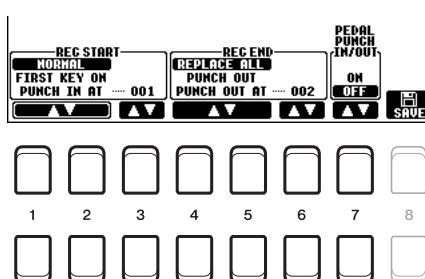
NOTE La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) (page 11) ne peut être utilisée lorsque vous effectuez un enregistrement par surimpression sur des données existantes.

1 Sélectionnez le morceau à réenregistrer.

2 Appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [◀] REC MODE

3 Spécifiez les réglages pour l'enregistrement.

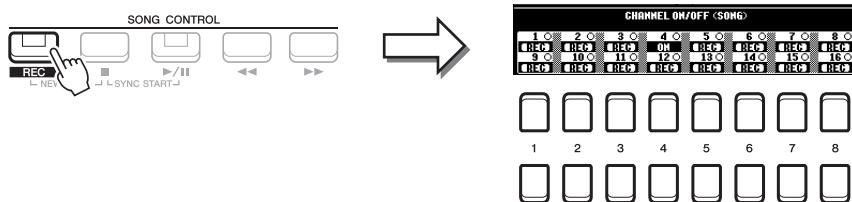


[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	REC START (Début d'enregistrement) (Début d'insertion)	Détermine la synchronisation du début d'insertion de l'enregistrement. NORMAL : l'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous lancez la reproduction de morceau à l'aide de la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL ou que vous jouez au clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation). FIRST KEY ON (Première touche activée) : le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier. PUNCH IN AT (Début d'insertion de l'enregistrement sur) : le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour le début d'insertion de l'enregistrement. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point. Vous pouvez définir la mesure de début d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur la touche [3 ▲▼].
-------------------	--	---

[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	REC END (Fin de l'enregistrement) (Fin d'insertion)	Détermine la synchronisation de la fin d'insertion de l'enregistrement. REPLACE ALL (Remplacer tout) : supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. PUNCH OUT (Fin d'insertion de l'enregistrement) : la position du morceau à laquelle l'enregistrement s'arrête est considérée comme le point de fin d'insertion de l'enregistrement. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. PUNCH OUT AT (Fin d'insertion de l'enregistrement sur) : l'enregistrement par érasement continue de s'exécuter jusqu'au début de la mesure spécifiée pour la fin d'insertion de l'enregistrement (définie à l'aide de la touche correspondante de l'écran), puis il s'arrête et la reproduction normale du morceau reprend. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. Vous pouvez définir la mesure de fin d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur les touches [6 ▲▼].
[7 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT (Début/fin d'insertion de la pédale)	Lorsque ce réglage est activé (ON), vous pouvez utiliser la pédale 2 pour commander les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale 2 (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous avez la possibilité d'enfoncer et de relâcher la pédale 2 aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction, aux fins d'insérer les points de début et de fin de l'enregistrement par érasement. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale de sostenuto est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est activée. NOTE L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connecté à l'instrument. Vous pouvez changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 80).

4 Appuyez sur la touche [REC] (ENR) de la section SONG CONTROL.

L'écran CHANNEL ON/OFF (SONG) (Activation/désactivation de canal) (Morceau) s'affiche. Tout en maintenant enfoncee la touche [REC], appuyez sur les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour régler le canal de votre choix sur « REC ».



5 Appuyez sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL pour lancer l'enregistrement Punch In/Out.

Jouez au clavier entre les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement, en fonction des réglages effectués à l'étape 3. Reportez-vous aux exemples de divers réglages illustrés ci-dessous.

6 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SAVE) pour exécuter l'opération Save.

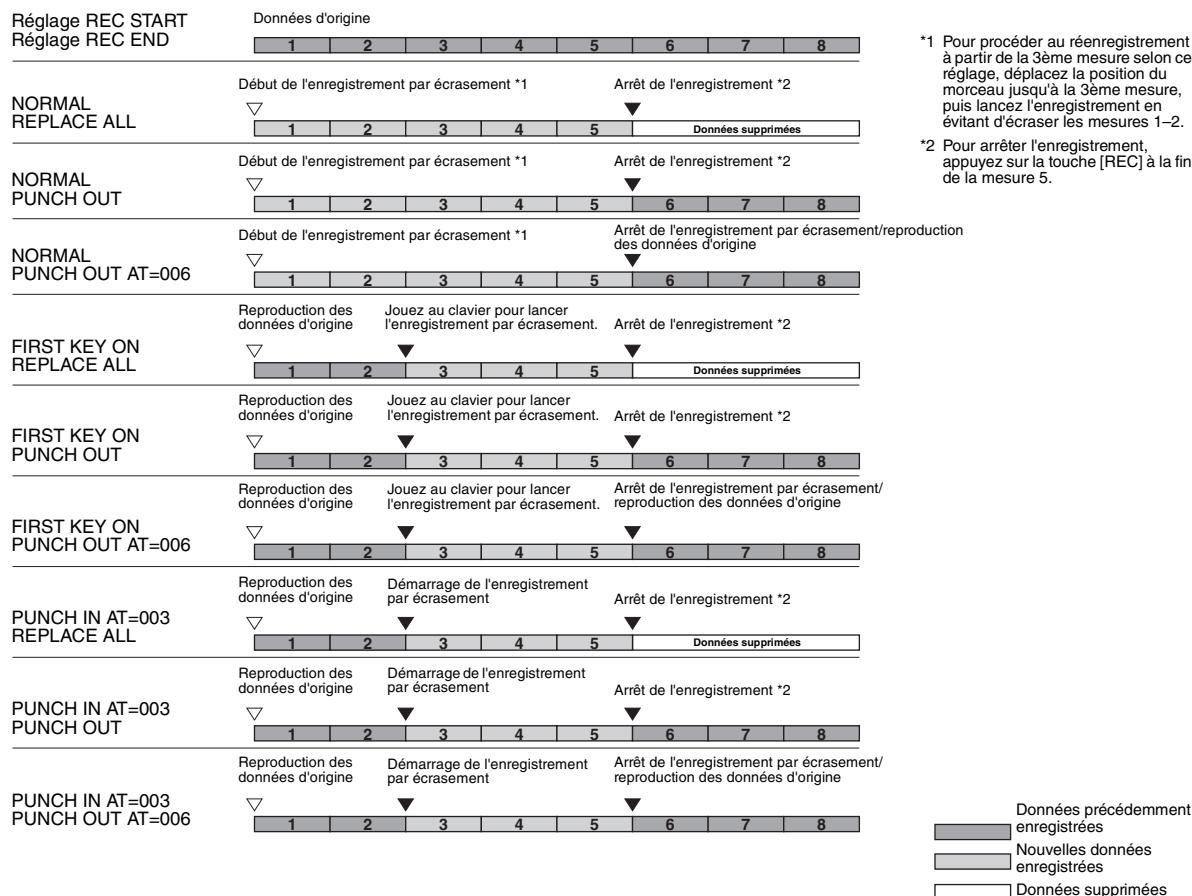
Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

AVIS

Les données de morceau enregistrées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération Save.

■ Exemples de réenregistrement avec divers réglages Punch In/Out

Cet instrument permet d'utiliser la fonction Punch In/Out de diverses manières. Les illustrations ci-dessous présentent différentes situations dans lesquelles des mesures sélectionnées dans une phrase à huit mesures sont réenregistrées.



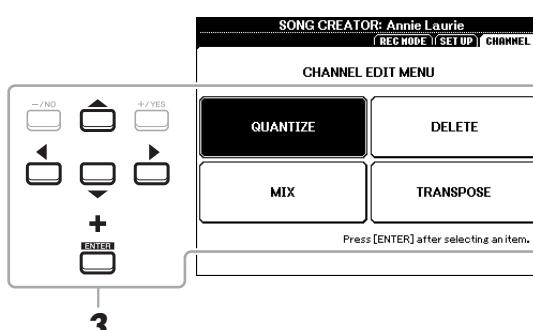
Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes (écran CHANNEL)

Vous pouvez appliquer diverses fonctions utiles à des données déjà enregistrées, telles que Quantize et Transpose, depuis la page CHANNEL.

1 Sélectionnez un morceau à éditer.

2appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [▶] CHANNEL



3

3 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner l'élément à éditer, puis appuyez sur la touche [ENTER].

4 Modifiez les données à l'aide des touches [1 ▲▼]-[7 ▲▼].

Pour plus de détails sur le menu d'édition et les réglages disponibles, reportez-vous aux pages 54–55.

5 Appuyez sur la touche [ENTER] pour exécuter l'opération dans l'écran actuellement ouvert.

Une fois l'opération exécutée, l'indication « Execute --> [ENTER] » affichée à l'écran se transforme en « Undo --> [ENTER] », ce qui vous permet de rétablir les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'opération. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

6 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SAVE) pour exécuter l'opération Save.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

AVIS

Les données de morceau éditées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération Save.

QUANTIZE

La fonction Quantize vous permet d'aligner la synchronisation de toutes les notes d'un même canal.

Par exemple, si vous enregistrez la phrase musicale illustrée ci-dessous, vous risquerez de ne pas pouvoir la jouer avec une précision absolue, et votre performance sera légèrement en avance ou en retard au niveau de la synchronisation. La quantification permet de corriger ce type de problème.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL	Détermine le canal MIDI des données de morceau à quantifier.															
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SIZE (Taille)	<p>Sélectionne la taille de quantification (résolution). Pour un résultat optimal, il est conseillé de régler la taille de quantification sur la note la plus courte du canal. Par exemple, si les notes les plus courtes du canal sont des croches, vous devrez utiliser celles-ci pour définir la taille de la quantification.</p> <p>Longueur de noire → Après une quantification correspondant à une croche</p> <p>Réglages :</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td> 1/4 note (noire)</td> <td> 1/8 note (croche)</td> <td> 1/16 note</td> <td> Triple croche</td> <td> Double croche + triolet de croches*</td> </tr> <tr> <td> 1/4 note (noires)</td> <td> 1/8 note (croche) noires</td> <td> 1/16 note (noires)</td> <td> Triolet de doubles croches</td> <td> Croche + triolet de croches*</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Crotchet de croches*</td> <td> 1/16 note+triolet de doubles croches*</td> </tr> </table> <p>Les trois valeurs de quantification marquées d'un astérisque (*) sont extrêmement pratiques, dans la mesure où elles permettent de quantifier deux valeurs de notes différentes en même temps. Par exemple, si des croches normales et des triolets de croches coexistent sur le même canal et que vous procédez à la quantification par rapport aux croches, toutes les notes du canal seront quantifiées en croches et les effets de triolet seront complètement éliminés. Par contre, si vous utilisez le réglage croche + triolet de croches, les notes normales ainsi que les notes de triolets seront quantifiées correctement.</p>	1/4 note (noire)	1/8 note (croche)	1/16 note	Triple croche	Double croche + triolet de croches*	1/4 note (noires)	1/8 note (croche) noires	1/16 note (noires)	Triolet de doubles croches	Croche + triolet de croches*				Crotchet de croches*	1/16 note+triolet de doubles croches*
1/4 note (noire)	1/8 note (croche)	1/16 note	Triple croche	Double croche + triolet de croches*													
1/4 note (noires)	1/8 note (croche) noires	1/16 note (noires)	Triolet de doubles croches	Croche + triolet de croches*													
			Crotchet de croches*	1/16 note+triolet de doubles croches*													

[6 ▲▼]/[7 ▲▼]	STRENGTH (Force)	Détermine la force avec laquelle les notes sont quantifiées. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte. Si une valeur inférieure à 100 % est sélectionnée, les notes seront déplacées par rapport aux temps spécifiés pour la quantification, en fonction du pourcentage indiqué. L'application d'une quantification inférieure à 100 % permet de maintenir une touche de chaleur dans l'enregistrement.
		<p>Longueur de noire</p> <p>Données d'origine (en supposant une mesure 4/4)</p> <p>Force de quantification=100</p> <p>Force de quantification=50</p>

DELETE (Supprimer)

Vous pouvez supprimer les données d'un canal spécifique au sein d'un morceau. Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le canal dont vous souhaitez supprimer les données et cochez les éléments concernés en appuyant sur les touches [6 ▲]/[7 ▲]. (Servez-vous des touches [6 ▼]/[7 ▼] pour décocher un élément. Appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider la suppression de canal.

NOTE Vous pouvez sélectionner ou désélectionner l'ensemble des canaux en utilisant les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (ALL CHANNEL DELETE) (Supprimer tous les canaux).

MIX (Mixage)

Cette fonction permet de mixer les données de deux canaux et de placer les résultats de l'opération dans un canal différent. Elle autorise également la copie des données d'un canal vers un autre.

[2 ▲▼]/[3 ▲▼]	SOURCE 1	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
[4 ▲▼]/[5 ▲▼]	SOURCE 2	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Seuls les événements de note du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination. À côté des valeurs 1 à 16, vous trouverez une fonction « COPY » (Copier) permettant de copier les données de la source 1 dans le canal de destination.
[6 ▲▼]/[7 ▲▼]	DESTINATION	Définit le canal de destination des résultats du mixage ou de la copie.

CHANNEL TRANSPOSE (Transposition de canal)

Ce paramètre permet de transposer la hauteur de ton des données enregistrées sur des canaux individuels vers le haut ou le bas, à raison de deux octaves au maximum, par incrément de demi-tons. Sélectionnez le canal que vous voulez transposer en utilisant les touches de curseur [▲][▼][◀][▶], puis réglez les valeurs correspondantes à l'aide du cadran de données ou les touches [+ / YES]/[- / NO]. Appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider la transposition de canal.

NOTE Vous pouvez sélectionner l'ensemble des canaux en appuyant sur les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (ALL CHANNEL) (Tous les canaux), ce qui vous permet de transposer tous les canaux en même temps.

NOTE Veillez à ne pas transposer les canaux 9 et 10. En général, des kits de batterie sont affectés à ces canaux. Si vous transposez les canaux des kits de batterie, les instruments attribués aux différentes touches seront modifiés.

Cette fonction est décrite en détail dans le mode d'emploi. Reportez-vous au chapitre correspondant du mode d'emploi.

Multi-pads

Table des matières

Création de multi-pads (Multi Pad Creator)	56
Édition de multi-pads.....	58

Création de multi-pads (Multi Pad Creator)

Cette fonctionnalité vous permet de créer vos propres phrases multi pad en enregistrant directement votre performance au clavier. Les phrases enregistrées sont mémorisées sur les différentes touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad) et peuvent être sauvegardées en tant que banque. Vous pouvez également remplacer certains pads de la banque existante par vos phrases enregistrées et sauvegarder celle-ci comme une banque distincte.

Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :

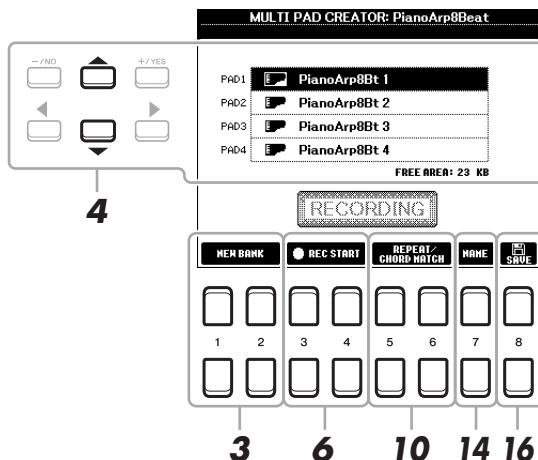
- Dans la mesure où seule la performance de la partie RIGHT 1 est enregistrée sous forme de phrases de multi-pad, vous devez sélectionner la sonorité souhaitée pour la partie RIGHT 1 au préalable.
- Dans la mesure où l'enregistrement peut être réalisé pendant la reproduction du style et synchronisé sur celle-ci, vous devez sélectionner le style souhaité au préalable. Gardez toutefois à l'esprit que le style n'est pas enregistré.

1 Pour créer un multi-pad dans la banque existante, sélectionnez la banque de multi-pads souhaitée à l'aide de la touche [SELECT] (Sélection) de la section MULTI PAD CONTROL.

Si vous voulez créer un multi-pad dans une nouvelle banque vide, cette étape est superflue.

2 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] MULTI PAD CREATOR → [ENTER]



3 Si vous voulez créer un multi-pad dans une nouvelle banque, appuyez sur l'une des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (NEW BANK) (Nouvelle banque).

4 Sélectionnez un multi-pad spécifique pour l'enregistrement en utilisant les touches de curseur [▲][▼].

5 Sélectionnez la sonorité souhaitée, selon les besoins, à l'aide des touches de sélection de la catégorie VOICE.

Après avoir sélectionné la sonorité, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

6 Appuyez sur l'une des touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (REC START) (Début d'enregistrement) pour faire passer le multi-pad sélectionné à l'étape 4 en mode d'attente d'enregistrement.

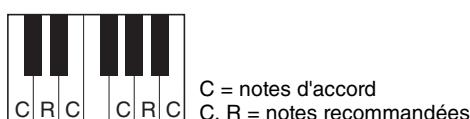
7 Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement.

Pour garantir la synchronisation de l'enregistrement avec le tempo, appuyez sur la touche [METRONOME] afin d'activer le métronome.

Si vous voulez insérer un silence avant la phrase réelle, appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer l'enregistrement et la reproduction de rythme (du style actuellement sélectionné). Gardez à l'esprit que la partie rythmique du style actuellement sélectionné est reproduite pendant l'enregistrement sans toutefois être enregistrée.

Notes recommandées pour la phrase de correspondance d'accords

Si vous comptez créer une phrase de correspondance d'accords, utilisez les notes C, D, E, G, A et B, ou, en d'autres termes, jouez la phrase dans la note C majeur. Vous êtes ainsi certain que la phrase restera parfaitement harmonieuse et s'adaptera aux accords joués dans la section à main gauche du clavier.



8 Arrêtez l'enregistrement.

Appuyez sur l'une des touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (REC STOP) (Arrêt de l'enregistrement) ou sur la touche [STOP] de la section panneau MULTI PAD CONTROL ou sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL du panneau pour arrêter l'enregistrement une fois que vous avez fini de jouer la phrase.

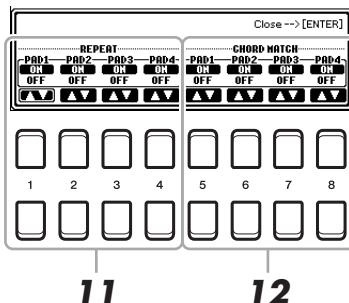
9 Écoutez la phrase que vous venez d'enregistrer, en appuyant sur une des touches MULTI PAD [1]–[4]. Pour réenregistrer la phrase, répétez les étapes 6 à 8.

10 Appuyez sur la touche [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (REPEAT/CHORD MATCH) (Répétition/concordance d'accords) pour appeler la fenêtre de réglage REPEAT/CHORD MATCH.

11 Activez ou désactivez le paramètre Repeat de chaque pad à l'aide des touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

Si le paramètre Repeat est activé pour le pad sélectionné, la reproduction du pad correspondant se poursuivra jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [STOP] de la section MULTI PAD. Lorsque vous appuyez sur un multi-pad dont le paramètre Repeat est activé au cours de la reproduction du morceau ou du style, la reproduction démarre et se répète en synchronisation avec le temps.

Si le paramètre Repeat est désactivé pour le pad sélectionné, la reproduction s'arrête automatiquement en fin de phrase.



12 Activez ou désactivez la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) de chaque pad à l'aide des touches [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

Lorsque le paramètre Chord Match est activé pour le pad sélectionné, le pad correspondant est reproduit en fonction de l'accord spécifié dans la section des accords du clavier généré via l'activation de la touche [ACMP] ou selon l'accord indiqué dans la partie LEFT du clavier, généré via l'activation de la touche [LEFT] (la touche [ACMP] étant alors désactivée).

13 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre de réglage Repeat/Chord Match.

14 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (NAME) (Nom) pour nommer le multi-pad enregistré.

15 Si vous souhaitez enregistrer d'autres multi-pads, répétez les étapes 4 à 14.

16 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] pour enregistrer le multi-pad, puis sauvegardez les données de multi-pad dans une banque contenant un jeu de quatre pads.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

AVIS

Les données du morceau enregistré seront perdues si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde.

Édition de multi-pads

Vous pouvez gérer (renommer, copier, coller et supprimer) la banque de multi-pads créée et les multi-pads qu'elle renferme. Pour obtenir des instructions sur la gestion du fichier de la banque de multi-pads, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi. Cette section examine la gestion des multi-pads.

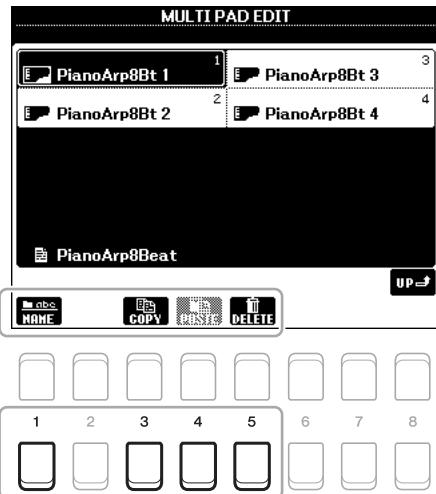
1 Sélectionnez la banque de multi-pads contenant le multi-pad à éditer.

1-1 Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection.

1-2 Utilisez les touches [<◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'onglet « PRESET », « USER » ou « USB » (lorsqu'un lecteur flash USB est connecté) dans lesquel le multi-pad doit être sauvegardé.

1-3 Sélectionnez une banque de multi-pads à l'aide des touches de curseur [<▲][▼][◀][▶], puis appuyez sur la touche [ENTER].

- 2** Appuyez sur la touche [7 ▼] (EDIT) de MENU 1 pour appeler l'écran MULTI PAD EDIT (Édition de multi-pad).
- 3** Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le multi-pad à éditer, puis appuyez sur la touche [ENTER].
- 4** Éditez le pad sélectionné.



[1 ▼]	NAME	Modifie le nom de chaque multi-pad.
[3 ▼]	COPY	Copie le(s) multi-pad(s). Reportez-vous ci-dessous.
[4 ▼]	PASTE	Colle le(s) multi-pad(s) copié(s) à l'aide de la touche [3 ▼].
[5 ▼]	DELETE	Supprime les multi-pads sélectionnés.

Copie de multi-pad

- 1** Appuyez sur la touche [3 ▼] (COPY) à l'étape 4 ci-dessus.
- 2** Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner les multi-pads à copier, puis appuyez sur la touche [ENTER].
Le(s) multi-pad(s) sélectionné(s) est(sont) copié(s) dans le presse-papiers.
- 3** Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK).
- 4** Sélectionnez l'emplacement de destination à l'aide des touches [▲][▼][◀][▶]. Si vous souhaitez copier le pad sélectionné dans une autre banque, appuyez sur la touche 8 ▲] (UP) pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de banques de multi-pads). Sélectionnez ensuite la banque de votre choix, puis appuyez sur la touche [7 ▼] (EDIT) de MENU 1 et choisissez la destination de la copie.
- 5** Appuyez sur la touche [4 ▼] (PASTE) (Coller) pour exécuter l'opération de copie.

5 Sauvegardez la banque actuelle contenant les multi-pads édités.

Appuyez sur la touche [8 ▲] pour appeler la fenêtre de confirmation, appuyez sur la touche [7 ▲▼] (YES) afin d'appeler la page USER, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) afin d'exécuter l'opération Save.

Music Finder

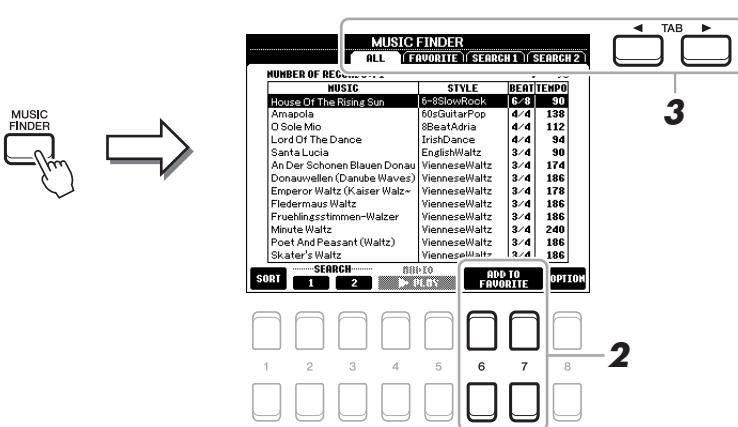
Table des matières

Création d'un groupe d'enregistrements préférés	60
Édition des enregistrements	61
• Suppression de l'enregistrement	62
Sauvegarde des enregistrements en tant que fichier unique	63
• Sélection d'enregistrements depuis un fichier Music Finder	63

Création d'un groupe d'enregistrements préférés

Bien que la fonction Search vous permette de rechercher des enregistrements de Music Finder (Chercheur de morceaux) de façon très commode, peut-être souhaiterez-vous créer un « dossier » personnalisé de vos enregistrements préférés afin de rappeler rapidement les réglages de panneau ainsi que les données de morceau et de style que vous utilisez le plus souvent.

- 1 Sélectionnez l'enregistrement souhaité dans l'écran MUSIC FINDER.**
- 2 Appuyez sur une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (ADD TO FAVORITE) (Ajouter aux favoris), puis sur la touche [7 ▲▼] (YES) pour ajouter l'enregistrement sélectionné à la page FAVORITE (Favoris).**



- 3 Sélectionnez la page FAVORITE à l'aide des touches [◀][▶] de la section TAB et vérifiez si l'enregistrement a été ajouté.**

De même que pour la page ALL, vous pouvez sélectionner l'enregistrement sur la page FAVORITE, puis démarrer votre performance.

Suppression d'enregistrements de la page FAVORITE

- 1 Sélectionnez l'enregistrement que vous voulez supprimer de la page FAVORITE.**
- 2 Appuyez sur une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DELETE FROM FAVORITE) (Supprimer des favoris), puis sur la touche [7 ▲▼] (YES) afin de valider la suppression de l'enregistrement.**

Édition des enregistrements

Vous pouvez créer vos propres enregistrements originaux en modifiant un enregistrement existant. Vos modifications peuvent être remplacées par celles de l'enregistrement actuel ou sauvegardées dans un nouvel enregistrement distinct.

- 1 Sélectionnez l'enregistrement à éditer dans l'écran MUSIC FINDER.
- 2 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (OPTION) pour appeler l'écran OPTION MENU (Menu Options).
- 3 Appuyez sur la touche [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT) (Édition de l'enregistrement) pour appeler l'écran Edit (Édition).
- 4 Éditez l'enregistrement.

Sélectionnez l'opération d'édition de votre choix à l'aide des touches de curseur [▲][▼], puis appuyez sur la touche [ENTER].



MUSIC (Musique)	Permet de saisir le titre de la musique. Entrez le titre du morceau dans la fenêtre Character Entry (Saisie de caractères).
KEYWORD (Mot-clé)	Permet de saisir le mot-clé qui sera utilisé lors de l'exécution de l'opération de recherche. Entrez le mot-clé dans la fenêtre Character Entry.
STYLE/SONG/AUDIO	Modifie le style. Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] de l'écran Style Selection pour sélectionner le style de votre choix, puis appuyez sur la touche [ENTER]. Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran EDIT. Ce champ ne peut pas être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
GENRE	Sélectionne le genre musical souhaité. Depuis l'écran GENRE, sélectionnez le genre de votre choix à l'aide des touches [3 ▲▼]-[5 ▲▼]. Pour ajouter un genre, appuyez sur la touche [6 ▲▼] (GENRE NAME) (Nom de genre) et saisissez le nom du nouveau genre. Une fois le genre sélectionné, appuyez sur la touche EXIT].
BEAT (Temps)	Modifie le temps (type de mesure) de l'enregistrement à des fins de recherche. Appuyez sur les touches de curseur [◀][▶] pour sélectionnez le temps souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER]. Ce champ ne peut pas être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO. NOTE Gardez à l'esprit que le réglage Beat spécifié ici s'applique uniquement à la fonction de recherche de Music Finder et n'affecte pas le réglage Beat du style lui-même.
SECTION	Sélectionne les sections du style qui sont appelées sous forme de groupe lors de la sélection de l'enregistrement. Dans l'écran SECTION, sélectionnez à l'aide des touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] la section que vous souhaitez reproduire en premier, puis utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] afin de choisir la section qui s'exécutera en deuxième lieu. Appuyez sur la touche [ENTER] après avoir sélectionné les sections concernées. Ce champ ne peut pas être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
TEMPO	Modifie le tempo. Sur l'écran TEMPO, utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] pour modifier le tempo, puis appuyez sur la touche [EXIT]. Ce champ ne peut pas être changé pour les enregistrements SONG et AUDIO.
FAVORITE (Favori)	Lorsque ce paramètre est activé (ON), l'enregistrement édité est ajouté à l'écran FAVORITE. Servez-vous des touches de curseur [◀][▶] pour sélectionner ON ou OFF, puis appuyez sur la touche [ENTER].

Pour annuler et quitter l'opération d'édition, appuyez sur les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (CANCEL).

5 Sauvegardez l'enregistrement modifié.

En cas de création d'un nouvel enregistrement

Appuyez sur une des touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (NEW RECORD) (Nouvel enregistrement).

L'enregistrement est ajouté à la page ALL. Il est également ajouté à la page FAVORITE à condition que la fonction FAVORITE ait été activée à l'étape 4.

En cas d'écrasement d'un enregistrement existant

Appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (OK). L'enregistrement est également ajouté à la page FAVORITE à condition que la fonction FAVORITE ait été activée à l'étape 4.

Suppression de l'enregistrement

Lorsque vous exécutez l'opération de suppression, l'enregistrement est supprimé de toutes les pages (ALL, FAVORITE et SEARCH 1/2).

1 Sélectionnez l'enregistrement à supprimer de l'écran MUSIC FINDER.

2 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (OPTION) pour appeler l'écran OPTION MENU.

3 Appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT) pour appeler l'écran Edit.

4 Appuyez sur la touche 1 ▲▼]/[2 ▲▼] (DELETE RECORD) (Effacer l'enregistrement).

Pour annuler l'opération de suppression et retourner à l'écran MUSIC FINDER de l'étape 1, appuyez sur la touche [6 ▲▼] (NO). Si vous souhaitez retourner à l'écran EDIT de l'étape 3, appuyez sur la touche [5 ▲▼] (CANCEL).

5 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (OK) pour supprimer l'enregistrement actuellement sélectionné.

Sauvegarde des enregistrements en tant que fichier unique

La fonction Music Finder traite tous les enregistrements, qu'ils soient présélectionnés ou créés par vous-même, en tant que fichier unique. Gardez à l'esprit que les enregistrements individuels (réglages de panneau et fichiers de morceau, audio et de style) ne peuvent pas être gérés comme des fichiers séparés.

- 1 Appeler l'écran Music Finder File Selection (Sélection de fichier Music Finder) :**
[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)
- 2 Appuyez sur les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'emplacement de sauvegarde (USER/USB).**
- 3 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE).**
La fenêtre Character Entry (Saisie de caractères) est appelée. Renommez le fichier si nécessaire.
Pour obtenir des instructions sur la saisie de caractères, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.
- 4 Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour enregistrer le fichier.**
Tous les enregistrements sont sauvegardés ensemble sous la forme d'un fichier Music Finder unique.

Sélection d'enregistrements depuis un fichier Music Finder

La sélection d'un fichier Music Finder vous permet de rappeler les enregistrements sauvegardés sur le lecteur USER ou USB sous forme de fichier.

- 1 Appeler l'écran Music Finder File Selection :**
[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)
- 2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'emplacement (USER/USB) où le fichier a été sauvegardé.**
- 3 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le fichier Music Finder.**
Un message apparaît pour vous inviter à sélectionner une des options décrites ci-dessous.

[5 ▲▼]	CANCEL	Annule l'opération de sélection de fichier. NOTE Le fichier sélectionné n'est pas appelé.
[6 ▲▼]	APPEND (Ajouter)	Les enregistrements appelés s'ajoutent à ceux qui sont déjà présents sur l'instrument.
[7 ▲▼]	REPLACE (Remplacer)	Tous les enregistrements Music Finder actuellement stockés sur l'instrument sont supprimés et remplacés par ceux du fichier sélectionné. AVIS Sélectionnez « REPLACE » pour supprimer automatiquement tous les enregistrements originaux de la mémoire interne. Vérifiez que toutes les données importantes ont été préalablement archivées dans un emplacement différent.

Mémoire de registration

Table des matières

Édition de la mémoire de registration	64
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)	65
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence)	66
• Sauvegarde des réglages de Registration Sequence	68
• Utilisation de la séquence de registration	68

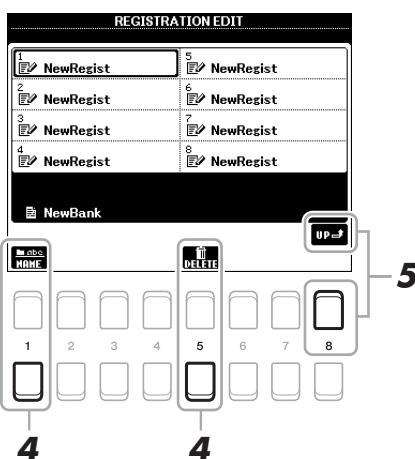
Édition de la mémoire de registration

Vous pouvez modifier (renommer ou supprimer) les différentes mémoires de registration contenues dans une banque.

1 Sélectionnez la banque de mémoires de registration contenant la mémoire de registration à modifier.

Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK (Banque de registration) afin d'appeler l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration), puis utilisez les touches les touches de curseur [\blacktriangle][∇][\blacktriangleleft][\blacktriangleright] pour sélectionner la banque souhaitée.

2 Appuyez sur la touche [7 \blacktriangle ∇] (EDIT) de MENU 1 pour appeler l'écran REGISTRATION EDIT (Édition de registration).



3 Servez-vous des touches de curseur [\blacktriangle][∇][\blacktriangleleft][\blacktriangleright] pour sélectionner la mémoire de registration à éditer, puis appuyez sur la touche [ENTER].

4 Appuyez sur la touche [1 ∇] pour renommer la mémoire de registration sélectionnée ou sur la touche [5 ∇] afin de supprimer celle-ci.

5 Sauvegardez la banque actuelle contenant les mémoires de registration éditées.

Appuyez sur la touche [8 \blacktriangle] (UP) pour appeler l'écran Registration Memory Selection (Sélection de la banque de mémoires de registration), puis appuyez sur la touche [6 ∇] (SAVE) afin d'exécuter l'opération Save.

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)

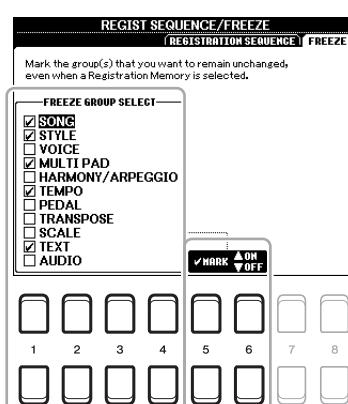
La mémoire de registration vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau définies, en appuyant sur une seule touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous changez de configuration de la mémoire de registration. Si vous voulez modifier les réglages de sonorité tout en conservant ceux de style, par exemple, vous pouvez « geler » uniquement les réglages de style et faire en sorte que ceux-ci soient conservés même lorsque vous sélectionnez un autre numéro de mémoire de registration.

1 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/FREEZE → [ENTER] → TAB [▶] FREEZE

2 Sélectionnez l'élément souhaité à l'aide des touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼], puis servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour cocher ou décocher la sélection.

Les éléments cochés sont gelés lorsque la touche [FREEZE] (Gel) du panneau est activée.



3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran de l'opération.

AVIS

Les réglages de l'écran FREEZE sont automatiquement sauvegardés sur l'instrument lorsque vous quittez cet écran. Par contre, si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir quitté l'écran, ils seront perdus.

4 Appuyez sur la touche [FREEZE] du panneau pour activer la fonction Freeze.

Cette opération vous permet de « geler » ou de conserver les éléments cochés, même lorsque vous sélectionnez un autre numéro de mémoire de registration. Pour désactiver la fonction Freeze, appuyez à nouveau sur la touche [FREEZE].

Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence)

Malgré l'utilité des touches de mémoire de registration, il peut arriver que, au cours d'une performance, vous souhaitez passer rapidement d'un réglage à l'autre. La fonction Registration Sequence (Séquence de registration) est très pratique car elle vous permet d'appeler les huit configurations dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches [**◀▶**] de la section TAB (sur l'écran MAIN) ou en actionnant la pédale, tout en jouant au clavier.

- 1 Si vous avez l'intention d'utiliser une ou plusieurs pédales pour changer de numéro de mémoire de registration, connectez les pédales en option aux prises FOOT PEDAL (Pédale) appropriées.**

Pour obtenir des instructions, reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

- 2 Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK afin d'appeler l'écran REGISTRATION BANK (Banque de registration), puis sélectionnez la banque que vous souhaitez programmer.**

- 3 Appelez l'écran approprié :**

[FUNCTION] → TAB [**◀**] MENU 1 → Touches de curseur [**▲▼◀▶**] REGIST SEQUENCE/FREEZE → [ENTER] → TAB [**◀**] REGISTRATION SEQUENCE

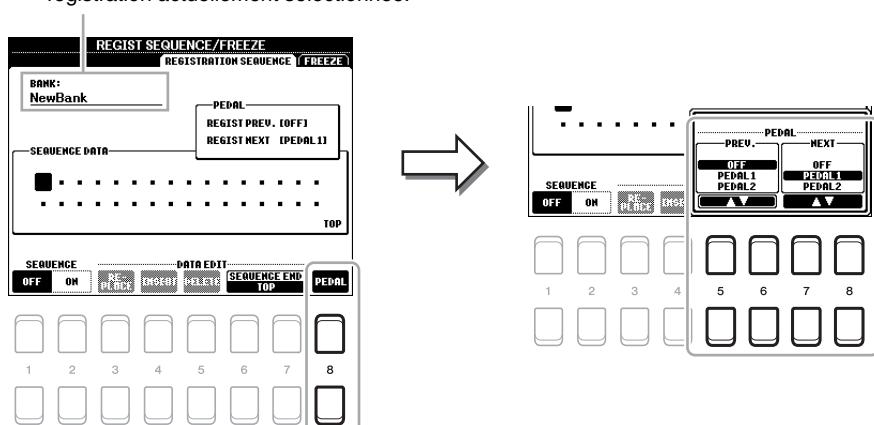
- 4 Si vous avez recours à une pédale, spécifiez ici la méthode d'utilisation de celle-ci (défilement avant ou arrière en séquence).**

Appuyez sur la touche [8 **▲▼**] (PEDAL) (Pédale) afin d'appeler la fenêtre de l'opération appropriée. Une fois que vous aurez effectué les opérations de configuration décrites ci-dessous, vous appuierez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

- [5 **▲▼**]/[6 **▲▼**] (PREV.) (Précédent)** : sélectionne la pédale permettant de reculer dans la séquence de registration.
- [7 **▲▼**]/[8 **▲▼**] (NEXT) (Suivant)** : sélectionne la pédale permettant d'avancer dans la séquence de registration.

Notez que les réglages de pédale effectués ici (autres que OFF) sont prioritaires sur les réglages de l'écran FOOT PEDAL ([page 79](#)). Si vous souhaitez utiliser la pédale pour une fonction autre que Registration Sequence, assurez-vous de désactiver celle-ci.

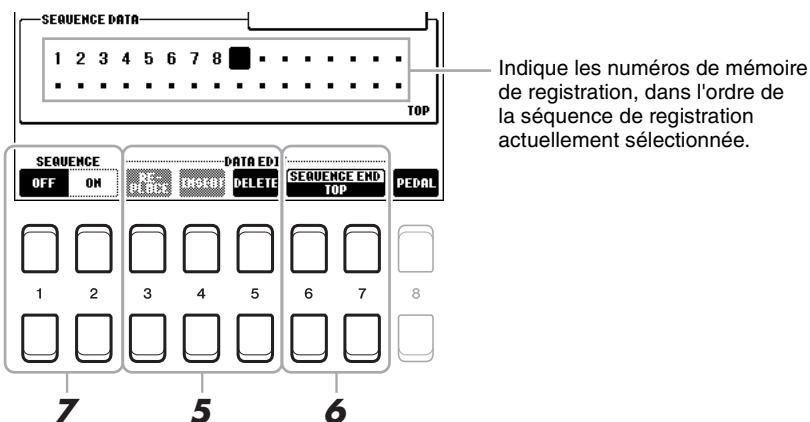
Indique le nom de la banque de mémoires de registration actuellement sélectionnée.



PAGE SUIVANTE

5 Programmez l'ordre de la séquence de gauche à droite.

Appuyez sur une des touches [1]–[8] de la section REGISTRATION MEMORY sur le panneau, puis sur la touche [4 ▲▼] (INSERT) (Insérer) pour saisir le numéro. Vous pouvez également déplacer la position du curseur à l'aide des touches de curseur [◀][▶].



[3 ▲▼]	REPLACE	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée.
[4 ▲▼]	INSERT (Insertion)	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée à la position du curseur.
[5 ▲▼]	DELETE (Supprimer)	Supprime le numéro à l'emplacement du curseur.

6 Utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (SEQUENCE END) (Fin de séquence) pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence en fin de la séquence.

- **STOP**Le fait d'appuyer sur la touche [▶] de la section TAB ou sur la pédale permettant d'avancer dans la séquence n'a aucun effet. La séquence est « arrêtée ».
- **TOP**La séquence reprend depuis le début.
- **NEXT BANK (Banque suivante)**La séquence passe automatiquement au début de la banque de mémoires de registration suivante au sein du même dossier.

7 Appuyez sur la touche [2 ▲▼] (SEQUENCE ON) (Séquence activée) pour activer la fonction Registration Sequence.

Pour désactiver la fonction Registration Sequence, vous appuierez sur la touche [1 ▲▼] (SEQUENCE OFF) (Séquence désactivée).

8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran de l'opération.

Lorsque le message de confirmation apparaît, appuyez sur la touche [7 ▲▼] (YES) pour stocker temporairement le programme de la séquence de registration.

AVIS

Gardez à l'esprit que toutes les données de séquence de registration seront perdues si vous changez de banque de mémoires de registration, sauf lorsqu'elles ont été sauvegardées dans le fichier relatif à la banque de mémoires de registration. Pour obtenir des instructions détaillées à ce sujet, reportez-vous à la section ci-dessous.

Sauvegarde des réglages de Registration Sequence

Les réglages afférents à l'ordre de la séquence de registration et à son comportement en fin de séquence (SEQUENCE END) sont inclus dans le fichier de la banque de mémoires de registration. Pour stocker la séquence de registration que vous venez de programmer, sauvegardez le fichier de la banque de mémoires de registration actuellement sélectionné.

- 1 Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK afin d'appeler l'écran REGISTRATION BANK Selection.**
- 2 Appuyez sur la touche [6 ▼] de MENU 2 pour sauvegarder le fichier de banque.**

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

Utilisation de la séquence de registration

- 1 Sélectionnez la banque de registration souhaitée.**
- 2 Validez la séquence de registration en haut à droite de l'écran Main.**



- 3 Utilisez la touche [◀] ou [▶] de la section TAB ou appuyez sur la pédale pour sélectionner le numéro de la première séquence de registration.**

Un cadre apparaît autour du numéro le plus à gauche, indiquant que ce numéro de mémoire de registration est actuellement sélectionné.

- 4 Utilisez les touches de la section TAB ou actionnez la pédale pendant votre performance au clavier.**

Pour retourner à l'état où aucun numéro de mémoire de registration n'est sélectionné, appuyez simultanément sur les touches [◀] et [▶] de la section TAB et appelez l'écran Main.

NOTE Vous avez la possibilité de vous servir de la pédale pour la séquence de registration, quel que soit l'écran appelé (excepté l'écran REGIST SEQUENCE).

Console de mixage

Table des matières

Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Sonorité)	69
Édition des paramètres FILTER (Filtre)	70
Édition des paramètres TUNE (Accord)	71
Édition des paramètres EFFECT	72
• Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie séparément	72
• Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc séparément	73
• Édition et sauvegarde du type d'effet d'origine	74
Édition des paramètres MEQ (Egaliseur principal)	75
Édition des paramètres de Master Compressor (CMP)	76
Schéma fonctionnel	78

Concernant la console de mixage, le manuel de référence propose des descriptions détaillées des différents paramètres, tandis que le mode d'emploi couvre les instructions de base, dont l'opération de sauvegarde Save. Vous pouvez modifier divers paramètres liés aux parties appelées à l'aide de la touche [MIXER] (Mixeur), puis sauvegarder ces modifications à des fins de rappel ultérieur.

Pour obtenir des indications visuelles sur le flux de signaux et la configuration de la console de mixage, consultez le Schéma fonctionnel à la [page 78](#).

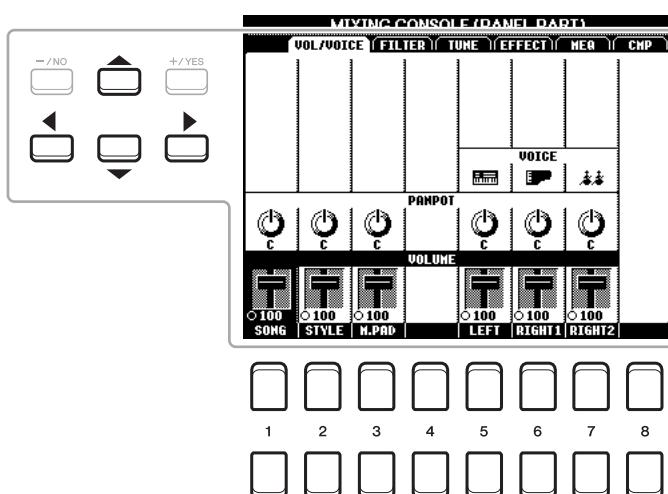
Utilisez les touches [\blacktriangleleft][\triangleright] de la section TAB pour sélectionner les pages ci-après.



Appuyez plusieurs fois sur la touche [MIXER] pour appeler l'écran MIXING CONSOLE relativement à la partie concernée.

PANEL PART → STYLE PSRT → SONG CH 1-8 → SONG CH9-16

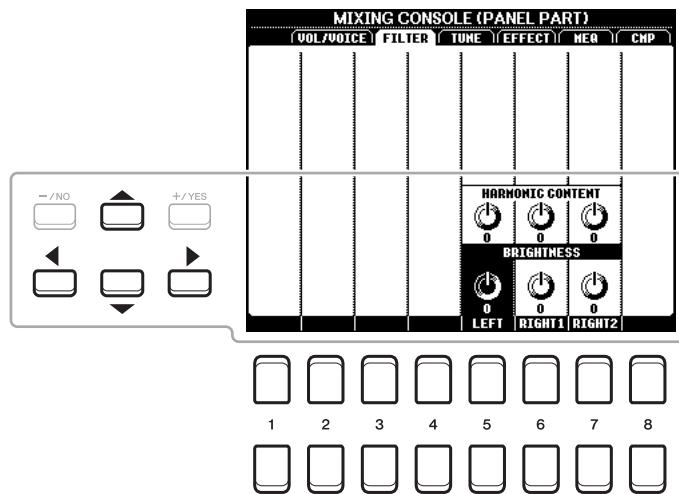
Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Sonorité)



Déplacez la position du curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [\blacktriangleup][\blacktriangledown][\blacktriangleleft][\triangleright] et servez-vous des touches [$\blacktriangleup\blacktriangledown$]-[8 $\blacktriangleup\blacktriangledown$] pour éditer les paramètres.

VOICE (Sonorité)	Permet de re-sélectionner les sonorités pour chaque partie séparément. Appuyez sur une des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour appeler la page de sélection de sonorité correspondant au canal (partie). Après avoir choisi la sonorité souhaitée, appuyez sur la touche [EXIT] afin de revenir à l'écran Mixing Console. NOTE Veuillez noter les limitations suivantes aux opérations. <ul style="list-style-type: none">• Dans le cas des canaux de style, vous sélectionnez les sonorités pour l'enregistrement aux pages 28 et 29.• Dans le cas des canaux de style ou de morceau, vous ne pouvez pas sélectionner les sonorités stockées sur le lecteur USER.• Dans le cas des multi-pads, vous ne pouvez pas changer la sonorité.• Lorsqu'un morceau GM est sélectionné, vous ne pouvez sélectionner qu'une sonorité Drum Kit pour le canal 10 (page SONG CH9-16). NOTE Dans le cas d'un canal de style ou de morceau, l'appel d'une sonorité de rythme/percussion (Drum Kit, etc.) remplace les réglages du canal par ceux de la nouvelle sonorité. Dans un tel cas de figure, les réglages d'origine risquent de ne pas être restaurés, même lorsque vous sélectionnez à nouveau la sonorité d'origine. Pour rétablir le son d'origine, sélectionnez à nouveau le même style ou morceau sans exécuter l'opération Save.
PANPOT (Potentiomètre panoramique)	Détermine la position stéréo de la partie sélectionnée (canal).
VOLUME	Détermine le volume de chaque partie ou canal et vous permet de contrôler avec une grande précision la balance entre les différentes parties.

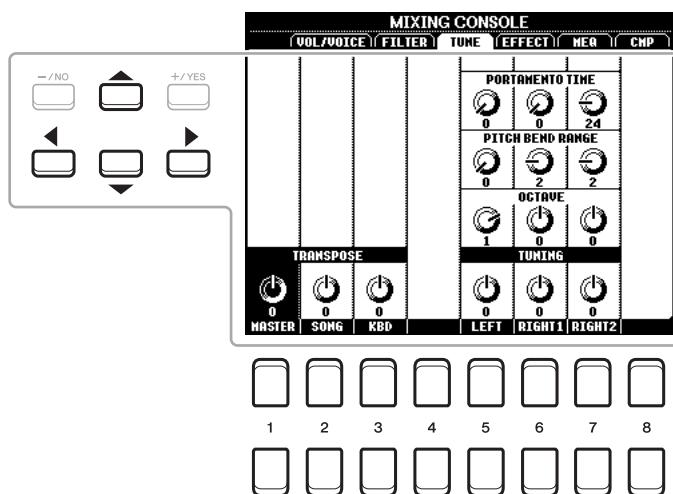
Édition des paramètres FILTER (Filtre)



Déplacez la position du curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour éditer les paramètres.

HARMONIC CONTENT (Contenu harmonique)	Permet de régler la résonance (page 14) de chaque partie séparément.
BRIGHTNESS (Clarté)	Détermine la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure (page 14).

Édition des paramètres TUNE (Accord)



Déplacez la position du curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [\blacktriangle][\blacktriangledown][\blacktriangleleft][\blacktriangleright] et servez-vous des touches [1 $\blacktriangle\blacktriangledown$]-[8 $\blacktriangle\blacktriangledown$] pour éditer les paramètres.

PORRAMENTO TIME (Durée de portamento)	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition de la hauteur de ton plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet. Ce paramètre est disponible lorsque la partie du clavier sélectionnée est réglée sur MONO (page 13).
PITCH BEND RANGE (Plage de variation de ton)	Détermine la plage de la molette [PITCH BEND] pour chaque partie de clavier. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton.
OCTAVE	Détermine la plage de variation de la hauteur de ton en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier. La valeur spécifiée ici est ajoutée au réglage effectué via les touches [-]/[+] de la section UPPER OCTAVE (Octave supérieure).
TUNING (Accordage)	Détermine la hauteur de ton des différentes parties de clavier en centièmes de ton. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100ème de demi-ton (100 centièmes correspondent à un demi-ton).
TRANSPOSE (Transposition)	Permet de régler la transposition du son général de l'instrument (MASTER), de la reproduction de morceau (SONG) et de la hauteur de ton du clavier (KBD). Veuillez noter que le réglage « KBD » transpose aussi la hauteur de ton de la reproduction de style et des multi-pads (ces derniers étant également affectés par le jeu au clavier dans la section à main gauche).

Édition des paramètres EFFECT

Cet instrument possède six blocs d'effets, grâce auxquels vous disposez d'outils puissants pour embellir les sons de l'instrument ou les transformer complètement. Les effets sont répartis dans différents groupes, comme suit :

■ Reverb, Chorus :

Les effets de ces blocs s'appliquent au son d'ensemble ou à toutes les parties. Dans ces blocs d'effets, vous sélectionnez un seul type d'effet à la fois et pouvez régler le niveau d'envoi (profondeur) de chaque partie séparément, ainsi que le niveau de retour de l'ensemble des parties.

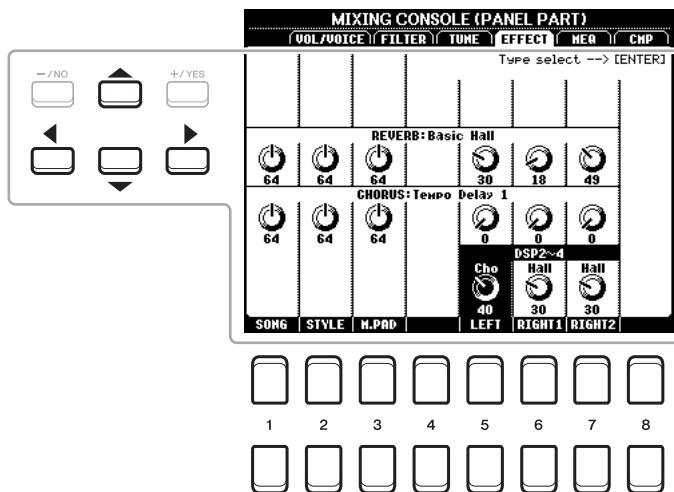
■ DSP1 :

Lorsque le paramètre « Connection » (Connexion) est réglé sur « System » (Système) à l'étape 2 de la page 74, les effets de ce bloc s'appliquent uniquement aux sons de style et de morceau. Dans cet état, vous sélectionnez un seul type d'effet à la fois et pouvez régler le niveau d'envoi (profondeur) de chaque partie séparément, ainsi que le niveau de retour de l'ensemble des parties. Lorsque le paramètre « Connection » est réglé sur « Insertion », l'effet de ce bloc s'applique uniquement à un canal spécifique de style ou de morceau.

■ DSP2~4 :

Les effets de ces blocs sont appliqués à une partie ou un canal spécifique, à l'exception des multi-pads. Vous pouvez sélectionner différents types d'effet pour chaque canal ou partie disponible.

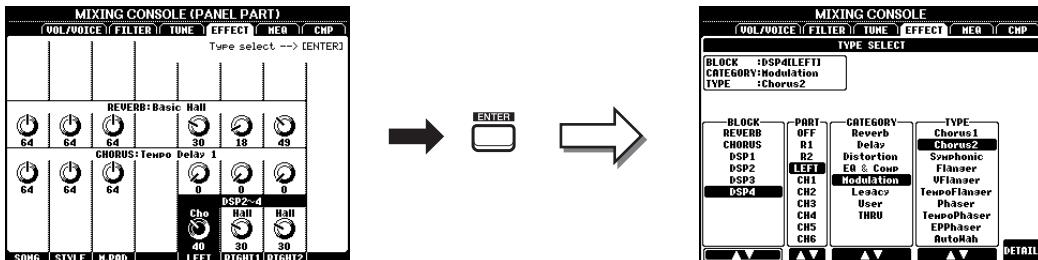
Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie séparément



Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le réglage Effect Block (Bloc d'effets) souhaité, puis servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] afin de régler la valeur du paramètre Effect Depth (Profondeur d'effet) de chaque partie séparément.

Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc séparément

- 1** Appelez la page **PANEL**, **STYLE** ou **SONG** en appuyant sur la touche **[MIXER]** autant de fois que nécessaire pour sélectionner la page souhaitée.
- 2** Sur la page **EFFECT**, appuyez sur la touche **[ENTER]** pour appeler l'écran Effect Type Selection (Sélection du type d'effet).



- 3** Utilisez les touches **[1 ▲▼]/[2 ▲▼]** pour sélectionner le bloc d'effets.

Bloc d'effets	Parties auxquelles s'applique l'effet	Caractéristiques de l'effet
REVERB	Toutes les parties	Recrée l'ambiance chaleureuse d'une salle de concert ou d'un club de jazz.
CHORUS	Toutes les parties	Produit un son à la texture riche comme si plusieurs parties étaient jouées simultanément. En outre, il est possible de sélectionner d'autres types d'effets (réverbération, retard, etc.) au sein de ce bloc d'effets.
DSP1	Partie de style, canal de morceau 1–16	Outre les effets de réverbération et de chœur, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet tels que la distorsion et l'effet wah.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1 (R1), RIGHT 2 (R2), LEFT, canal de morceau 1–16	Outre les effets de réverbération et de chœur, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet tels que la distorsion et l'effet wah. Vous pouvez sélectionner un des canaux ou parties répertoriés à gauche pour chacun des blocs DSP2–4. Lorsque vous sélectionnez « R2 » pour DSP2, par exemple, l'effet DSP2 est uniquement appliqué à la partie Right 2. Notez que si vous sélectionnez un morceau ou un style nécessitant la sélection des blocs DSP2–4, l'affectation de partie de ces trois blocs sera automatiquement modifiée selon la dernière priorité en fonction des données.

- 4** Utilisez les touches **[3 ▲▼]** pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez appliquer l'effet.

Notez qu'il est impossible de sélectionner une partie en cas de sélection de « REVERB », « CHORUS » ou « DSP1 » alors le paramètre Connection est réglé sur « System » (Système) ; reportez-vous à la [page 74](#) pour les détails). En effet, seul un type d'effet peut être sélectionné pour être appliqué à l'ensemble des parties disponibles.

- 5** Utilisez les touches **[4 ▲▼]/[5 ▲▼]** pour sélectionner la catégorie, puis servez-vous des touches **[6 ▲▼]/[7 ▲▼]** afin de sélectionner le type d'effet souhaité.

Notez que le bloc Reverb n'est pas divisé en catégories.

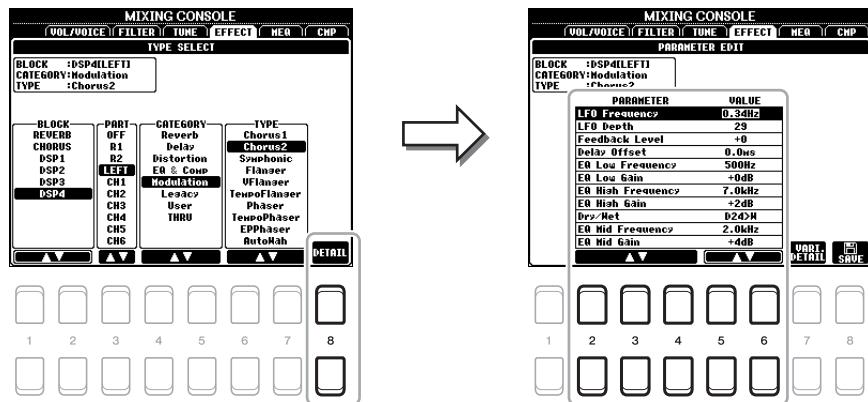
Pour modifier les paramètres détaillés du type d'effet sélectionné, appuyez sur la touche **[8 ▲▼] (DETAIL)**. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section suivante.

- 6** Sauvegardez les réglages d'effet dans une mémoire de registration, un morceau ou un style.

Pour obtenir des instructions, reportez-vous au mode d'emploi.

Édition et sauvegarde du type d'effet d'origine

- 1** Après avoir sélectionné un bloc d'effets et un type d'effet dans la section précédente, appuyez sur la touche [8 ▲▼] (DETAIL) afin d'appeler l'écran d'édition des paramètres d'effets.



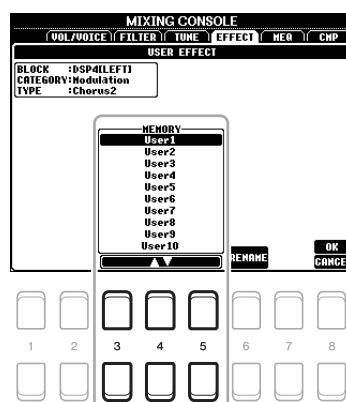
- 2** Utilisez les touches [2 ▲▼]–[4 ▲▼] pour sélectionner un paramètre, puis servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] afin d'en modifier la valeur.

Si vous avez sélectionné Reverb, Chorus ou DSP1 comme bloc d'effets, vous pouvez régler le paramètre Return Level (Niveau de retour) à l'aide de la touche [7 ▲▼] (EFFECT RETURN LEVEL) (Niveau de retour de l'effet).

- 3** Si vous avez sélectionné le bloc d'effets DSP2, 3 ou 4, modifiez le paramètre Variation selon les besoins.

Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (VARI. DETAIL) pour appeler le paramètre Variation. Sélectionnez un paramètre à l'aide des touches [2 ▲▼]–[4 ▲▼], puis servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] afin d'en modifier la valeur. Ce paramètre n'est effectif que lorsque le voyant de la touche [DSP VARI.] (Variation DSP)s'allume sur le panneau. Pour fermer cet écran, appuyez sur la touche [EXIT].

- 4** Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SAVE) pour appeler l'écran permettant d'exécuter l'opération Save.



- 5** Utilisez les touches [3 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner la destination de sauvegarde des réglages en tant qu'effet utilisateur.

Vous pouvez modifier le nom de l'effet utilisateur, si besoin en est. Appuyez sur la touche [6 ▲▼] (RENAME) (Renommer) pour appeler la fenêtre Character Entry (Saisie de caractères), puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK).

- 6** Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour exécuter l'opération Save.

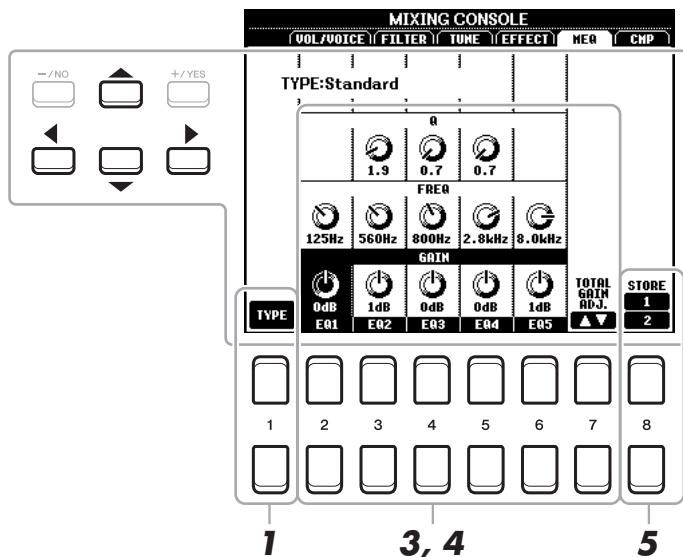
- 7** Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

Le réglage User Effect sauvegardé peut être sélectionné dans la catégorie « User » (Utilisateur) du bloc d'effets correspondant ([page 73](#)).

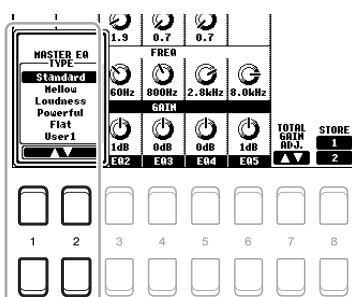
Édition des paramètres MEQ (Egaliseur principal)

L'égaliseur, appelé également « EQ », est un processeur de sons qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins pour adapter la réponse de fréquence globale. Cet instrument est équipé d'un égaliseur numérique à cinq bandes haut de gamme. Vous pouvez sélectionner l'un des cinq types d'égaliseurs prédéfinis, créer vos propres réglages EQ personnalisés en ajustant les bandes de fréquences et enregistrer les paramètres de l'un des deux types User Master EQ (Égaliseur principal utilisateur) disponibles.

NOTE Le paramètre Master EQ ne s'applique ni à la reproduction audio ni au son de métronome.



- 1** Appuyez sur la touche [1 ▲▼] (TYPE) pour appeler la fenêtre MASTER EQ TYPE (Type d'égaliseur principal).
- 2** Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner le type Master EQ souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER].



Standard : réglages EQ standard dans lesquels les caractéristiques de l'instrument sont parfaitement mis en évidence.

Mellow (Harmonieux) : réglages d'EQ relativement doux et harmonieux pour lesquels les bandes de haute et moyenne fréquences sont légèrement réduites.

Loudness (Volume sonore) : réglages d'EQ favorisant la clarté du son et pour lesquels les bandes de basse et haute fréquences sont renforcées. Ce réglage se conjugue parfaitement bien à la musique à tempo rapide.

Powerful (Puissant) : puissants réglages d'EQ pour lesquels toutes les fréquences sont renforcées. Ce réglage peut servir à stimuler la musique dans les fêtes, etc.

Flat (Plat) : réglages d'EQ plats. Le gain de chaque fréquence est réglé sur 0 dB.

Utilisateur

1/2 : vos propres réglages d'égalisation personnalisés, stockés à l'étape 5.

PAGE SUIVANTE

- 3 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur la rangée GAIN, puis réglez le niveau de GAIN de sorte à renforcer ou couper chacune des huit bandes séparément.**

Utilisez les touches [2 ▲▼]–[6 ▲▼] pour ajuster le niveau. Utilisez la touche [7 ▲▼] (TOTAL GAIN ADJ.) pour accentuer ou couper les huit bandes en même temps.

- 4 Si nécessaire, vous pouvez régler la valeur Q (largeur de bande) ainsi que le paramètre FREQ (Fréquence centrale) de chaque bande séparément.**

Pour régler la largeur de bande (également appelée « forme » ou « Q »), servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] afin de déplacer le curseur sur la rangée Q, puis faites usage des touches [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

Pour régler le paramètre FREQ (Fréquence centrale), utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour positionner le curseur sur la rangée FREQ, puis utilisez les touches [2 ▲▼]–[6 ▲▼]. La plage FREQ disponible varie selon la bande.

- 5 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (STORE 1/2) (Stockage 1/2) pour exécuter l'opération de stockage.**

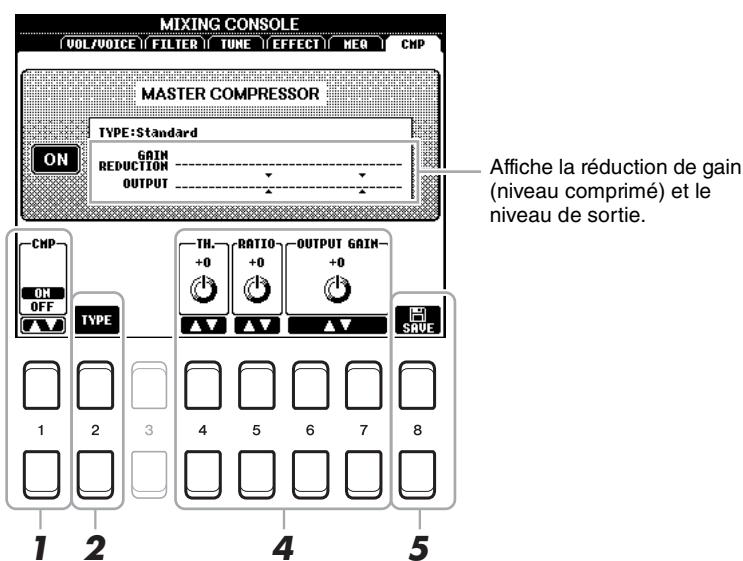
Dans la fenêtre Character Entry appelée via cette opération, saisissez le nom puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) afin de stocker vos réglages sous forme de paramètre User Master EQ Type (Type d'EQ principal utilisateur) que vous pourrez rappeler à partir de l'écran Type sélectionné à l'étape 1.

Édition des paramètres de Master Compressor (CMP)

Compressor est un effet couramment utilisé pour limiter et comprimer les dynamiques (douceur/force) d'un signal audio. Pour les signaux qui présentent de grandes variations au niveau des dynamiques, comme les parties vocales ou la guitare, cet effet « resserre » la plage de dynamiques, en accentuant les sons doux et en atténuant les sons forts. Appliqué avec le gain pour renforcer le niveau général, il crée un son haute qualité, plus puissant et homogène.

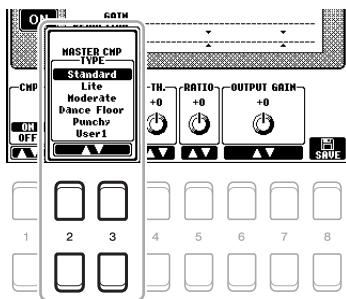
Cet instrument dispose d'un effet Master Compressor qui s'applique au son d'ensemble de l'appareil. Bien que les réglages Master Compressor présélectionnés soient fournis, vous avez la possibilité de créer et de sauvegarder vos propres réglages originaux Master Compressor en ajustant les paramètres concernés.

NOTE Le paramètre Master Compressor ne s'applique ni à la reproduction audio ni au son de métronome.



- 1 Appuyez sur la touche [1 ▲▼] (CMP ON/OFF) (Activation/désactivation de CMP) pour activer Master Compressor.**
- 2 Appuyez sur la touche [2 ▲▼] (TYPE) pour appeler la fenêtre MASTER CMP TYPE (Type CMP principal).**

3 Utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] pour sélectionner le type Mater Compressor souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER].



Standard : réglages de type Standard Compressor.

Lite (Léger) : réglages de type Light Compressor où l'effet de compression est léger.

Moderate (Modéré) : réglages de type Moderate Compressor où l'effet de compression est modérément prononcé.

Dance Floor : réglages Compressor relativement puissants qui renforcent les faibles hauteurs de ton.

Punchy (Dynamique) : réglages Compressor où le degré de compression est exagérément amplifié.

4 Éditez l'effet Master Compressor.

[4 ▲▼]	TH. (Seuil)	Détermine le seuil, soit le niveau minimum à partir duquel la compression démarre.
[5 ▲▼]	RATIO	Détermine le rapport de compression, soit le degré de compression de la plage dynamique.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	OUTPUT GAIN (Gain de sortie)	Détermine le niveau de sortie.

5 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SAVE) puis sauvegardez les réglages sous forme de type User Master Compressor (Compresseur principal utilisateur).

Sélectionnez la destination sur laquelle le réglage User Master Compressor (Compresseur principal utilisateur) doit être stocké, en utilisant à cet effet les touches [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Vous pouvez modifier le nom de l'effet Master Compressor, si besoin en est. Appuyez sur la touche [6 ▲▼] (RENAME) (Renommer) pour appeler la fenêtre Character Entry, puis saisissez le nom souhaité et appuyez sur la touche [8 ▲] (OK). Le réglage Master Compressor sauvegardé apparaît à l'écran tel qu'indiqué à l'étape 2.

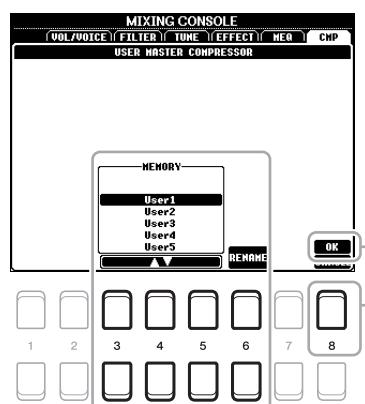
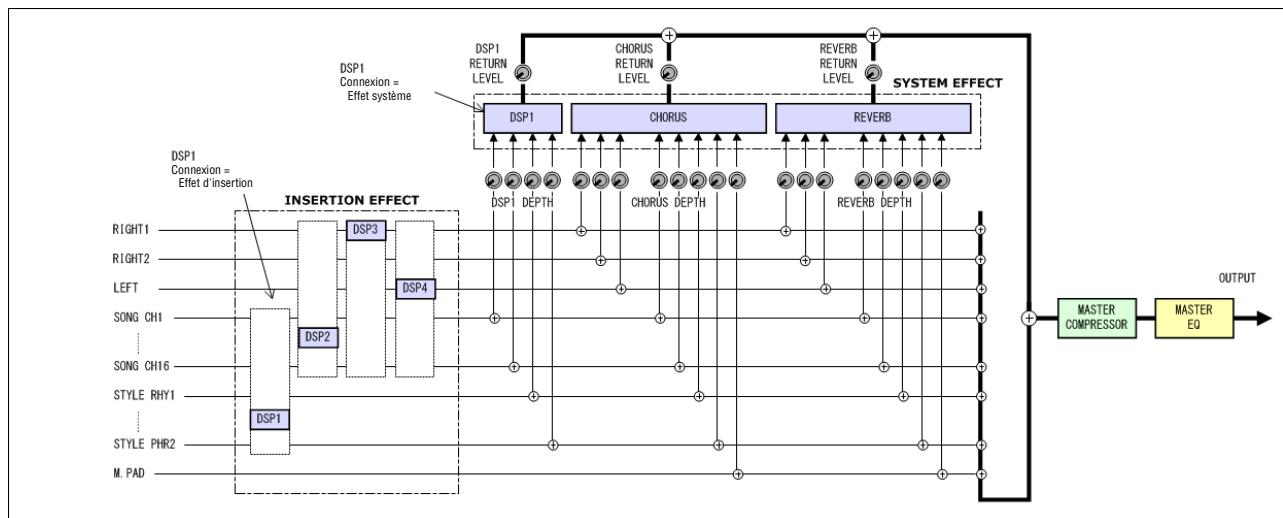


Schéma fonctionnel



Connexions

Table des matières

Réglages du sélecteur au pied/Contrôleur au pied	79
• Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale séparément	79
Réglages MIDI	82
• Réglages du système MIDI	84
• Réglages de transmission MIDI	85
• Réglages de réception MIDI	86
• Réglages de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI	87
• Réglage du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI	87
Connexion d'un iPhone/iPad via le réseau LAN sans fil	88
• Mode Infrastructure	88
• Mode Access Point	89

Réglages du sélecteur au pied/Contrôleur au pied

Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale séparément

Les fonctions attribuées par défaut (maintien, etc.) aux pédales connectées aux prises [1]/[2] de la section FOOT PEDAL (Pédale) peuvent être modifiées de manière individuelle pour vous permettre, par exemple, d'utiliser le sélecteur au pied pour débuter/arrêter la reproduction de style ou bien le contrôleur au pied afin de produire des variations de hauteur de ton.

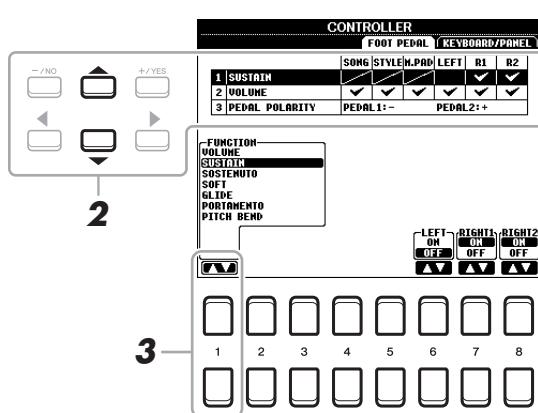
NOTE Pour plus d'informations sur la connexion d'une pédale ou sur le type de pédale pouvant être connecté, reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

1 Appeler l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [◀] FOOT PEDAL

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner une des deux pédales à laquelle la fonction doit être affectée.

Les chiffres 1 et 2 affichés à l'écran correspondent respectivement aux prises [1] et [2].



3 Utilisez les touches [1 ▲▼] pour sélectionner la fonction à affecter à la pédale spécifiée à l'étape 2.

Pour plus d'informations sur les fonctions disponibles, reportez-vous aux [pages 80–82](#).

NOTE Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau ([page 51](#)) et Registration Sequence ([page 66](#)). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau → Registration Sequence → fonctions affectées ici.

4 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[8 ▲▼] pour définir les détails des fonctions sélectionnées (la partie à laquelle la fonction s'applique, etc.).

Les paramètres disponibles varient selon la fonction sélectionnée à l'étape 3.

5 Si nécessaire, sélectionnez « 3 PEDAL POLARITY » (3 Polarité de la pédale) en appuyant sur [▼], puis spécifiez le réglage de polarité.

L'activation/désactivation de la pédale peut varier selon le type de pédale connecté à l'instrument.

Par exemple, le fait d'appuyer ici sur une pédale active la fonction sélectionnée, il se peut que la même opération effectuée sur une autre marque de pédale entraîne sa désactivation. Si nécessaire, utilisez ce réglage pour inverser le fonctionnement.

Les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] servent à régler la touche [1] de la section FOOT PEDAL alors que les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] sont utilisées pour paramétrier la touche [2] de la section FOOT PEDAL.

■ Fonctions attribuables aux pédales

Les fonctions signalées par un astérisque « * » peuvent uniquement être utilisées avec un contrôleur au pied et ne fonctionneront pas correctement avec un sélecteur au pied.

VOLUME*	Permet d'utiliser un contrôleur au pied pour commander le volume. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.
SUSTAIN	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées sur le clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête immédiatement toutes les notes maintenues. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
SOSTENUTO	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Si vous appuyez sur la pédale de sostenuto pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que la pédale reste enfoncée. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela vous donne la possibilité de maintenir un accord, par exemple, tout en jouant d'autres notes en staccato. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.
SOFT (Léger)	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Le fait d'appuyer sur cette pédale diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines sonorités. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
GLIDE (Glissement)	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton change pour ensuite revenir à la hauteur normale lorsque la pédale est relâchée. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran. UP/DOWN (Haut/bas) : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. RANGE (Plage) : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. ON SPEED (Vitesse à l'activation) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. OFF SPEED (Vitesse au relâchement) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée.
PORAMENTO	L'effet portamento (glissement en douceur entre les notes) peut être produit tandis que la pédale est enfoncée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (en d'autres termes, lorsqu'une note est jouée tandis que la note précédente est maintenue). Le temps de portamento peut être réglé à partir de l'écran Mixing Console (page 71). Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.

PITCH BEND* (Variation de hauteur de ton)	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide de la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran. UP/DOWN : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. RANGE : détermine la plage de changement de hauteur en demi-tons.
MODULATION*	Applique des effets de modulation, tels que le vibrato, aux notes jouées au clavier. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.
DSP VARIATION (Variation DSP)	Identique à la touche [DSP VARI.] du panneau. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.
PEDAL CONTROL (Commande via la pédale) (WAH)	Applique un effet de wah aux notes jouées au clavier lorsque la touche [DSP] est activée. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.
HARMONY/ ARPEGGIO	Identique à la touche [HARMONY/ARPEGGIO].
PEDAL (ARP. HOLD) (Maintien de l'arpège via la pédale)	Lorsque la pédale est enfoncée, la reproduction d'arpèges se poursuit même après que vous ayez relâché le clavier. L'arpège s'arrête dès que la pédale est relâchée. Assurez-vous que le type Arpeggio est sélectionné et que la touche [HARMONY/ARPEGGIO] est activée.
SCORE PAGE +/- (Page Partition +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page de partition suivante ou précédente (une page à la fois).
LYRICS PAGE +/- (Page Paroles +/-)	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
TEXT PAGE +/- (Page Texte +/-)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante ou précédente (une page à la fois).
SONG PLAY/PAUSE (Reproduction/ Pause de morceau)	Identique à la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL.
STYLE START/ STOP (Démarrage/ arrêt de style)	Identique à la touche [START/STOP] (Début/arrêt) de la section CONTROL.
TAP TEMPO (Tempo par tapotement)	Identique à la touche [TAP TEMPO].
SYNCHRO START (Début synchronisé)	Identique à la touche [SYNC START].
SYNCHRO STOP (Arrêt synchronisé)	Identique à la touche [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identiques aux touches [I]–[III] de la section INTRO.
MAIN A–D	Identiques aux touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.
FILL DOWN (Variation vers le bas)	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la précédente section principale, liée à la touche située directement à gauche.
FILL SELF (Variation auto)	Reproduit une variation rythmique.
FILL BREAK (Rupture de rythme)	Reproduit une rupture.
FILL UP (Variation vers le haut)	Reproduit une variation rythmique, suivie par la section principale suivante liée à la touche située immédiatement à droite.
ENDING1–3 (Coda 1–3)	Identiques aux touches [I]–[III] de la section ENDING/rit. (Coda/rit.).
FADE IN/OUT (Ouverture/fermeture par fondu sonore)	Identique à la touche [FADE IN/OUT].
FING/ON BASS (doigté/de basse)	La pédale alterne entre les modes FINGERED et FINGERED ON BASS (page 21).

BASS HOLD (Tenue de basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style d'accompagnement est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style. Si le doigté est réglé sur « AI FULL KEYBOARD », cette fonction sera inopérante.
PERCUSSION	La pédale joue un instrument à percussions sélectionné à l'aide des touches [4 ▲▼] - [8 ▲▼]. Vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner l'instrument à percussions de votre choix. NOTE Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche au clavier, la vitesse avec laquelle vous frappez la touche détermine le volume de percussion.
RIGHT 1 ON/OFF (Activation/désactivation de la partie RIGHT 1)	Identique à la touche [RIGHT 1] de la section PART ON/OFF.
RIGHT 2 ON/OFF	Identique à la touche [RIGHT 2] de la section PART ON/OFF.
LEFT ON/OFF (Activation/désactivation de la partie LEFT)	Identique à la touche [LEFT] de la section PART ON/OFF.
OTS +/-	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.

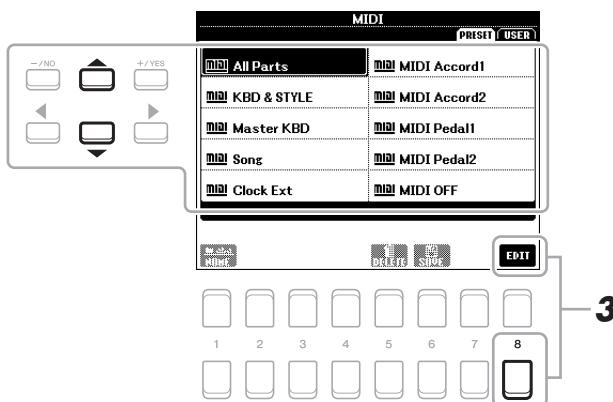
Réglages MIDI

Cette section vous permet de régler les paramètres MIDI de l'instrument. Le PSR-S670 vous propose également un jeu de dix modèles préprogrammés qui vous permettent de reconfigurer instantanément et aisément l'instrument en fonction de votre application MIDI ou périphérique externe spécifique. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et sauvegarder jusqu'à dix modèles originaux dans la mémoire USER.

NOTE Vous pouvez sauvegarder tous vos modèles originaux sous forme de fichier unique dans la mémoire interne (lecteur USER) ou sur un lecteur flash USB. Reportez-vous à la [page 95](#).

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



2 Sélectionnez un modèle préprogrammé depuis la page PRESET ([page 83](#)).

Si vous avez déjà créé votre modèle original et l'avez sauvegardé sur la page USER, vous pourrez aussi sélectionner ce modèle depuis la page USER.

3 Pour modifier le modèle, appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MIDI.

4 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour appeler la page appropriée, puis réglez les divers paramètres de manière à modifier le modèle MIDI actuellement sélectionné.

- **SYSTEM** Réglages du système MIDI ([page 84](#))
- **TRANSMIT (Transmission)** Réglages de transmission MIDI ([page 85](#))
- **RECEIVE (Réception)** Réglages de réception MIDI ([page 86](#))
- **BASS (Basse)** Réglages de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI ([page 87](#))
- **CHORD DETECT (Détection d'accords)** Réglage du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI ([page 87](#))

- 5** Au terme de l'édition, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran de sélection des modèles MIDI.
- 6** Sélectionnez l'onglet USER en appuyant sur la touche [**▶**] de la section TAB, puis appuyez sur la touche [**6 ▼**] (SAVE) pour sauvegarder le modèle édité.

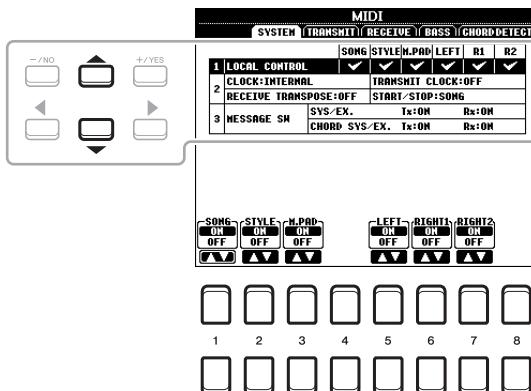
■ Modèles MIDI préprogrammés

All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (RIGHT 1, RIGHT 2 et LEFT), à l'exception des parties de morceau.
KBD & STYLE (Clavier et style)	Il s'agit fondamentalement du même modèle que « All Parts », sauf pour ce qui est de la gestion des parties du clavier. Les parties à main droite sont traitées collectivement en tant que parties « UPPER » et non comme des parties RIGHT 1 et RIGHT 2 distinctes, et la partie à main gauche est considérée comme une partie « LOWER ».
Master KBD (Clavier principal)	Ce réglage permet à l'instrument de fonctionner comme un clavier « principal », qui reproduit et contrôle un ou plusieurs générateurs de sons ou autres équipements (comme par exemple, un ordinateur ou un séquenceur).
Song	Tous les canaux de transmission sont réglés pour correspondre aux canaux de morceaux 1-16. Ceci permet de jouer des données de morceau à l'aide d'un générateur de sons externe et de les enregistrer sur un séquenceur externe.
Clock Ext. (Horloge externe)	La reproduction et l'enregistrement (morceau, style, multi-pad, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe au lieu de l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo du périphérique MIDI connecté à l'instrument.
MIDI Accord 1 (Accordéon MIDI 1)	Les accordéons MIDI vous permettent de transmettre des données MIDI et de jouer sur des générateurs de sons à partir du clavier et des touches de basse et d'accord réservés à l'accordéon. Ce modèle vous permet de jouer des mélodies à partir du clavier et de contrôler la reproduction du style sur l'instrument à l'aide des touches à main gauche.
MIDI Accord 2 (Accordéon MIDI 2)	Ce modèle est identique au précédent, à la différence près que les notes d'accord et de basse que vous jouez de la main gauche sur l'accordéon MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pedal 1 (Pédale MIDI 1)	Les pédales MIDI vous offrent la possibilité de contrôler les générateurs de sons connectés au pied (cette fonction est particulièrement adaptée pour reproduire des parties de basse à une seule note). Ce modèle permet de jouer et de contrôler la note fondamentale de l'accord dans la reproduction de style à l'aide d'un boîtier de pédales MIDI.
MIDI Pedal 2 (Pédale MIDI 2)	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction du style à l'aide d'un boîtier de pédales MIDI.
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ni reçu.

Réglages du système MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page SYSTEM indiquée à l'étape 4 de la [page 82](#).

Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner les paramètres à régler (ci-dessous), puis spécifiez l'état d'activation/désactivation des éléments concernés à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



1 Local Control (Commande locale)

Active ou désactive la fonction Local Control pour chaque partie. Lorsque la fonction Local Control est réglée sur « ON », le clavier de l'instrument commande son propre générateur de sons interne (localement), ce qui permet de jouer les sonorités internes directement à partir du clavier. Si vous réglez Local Control sur « OFF », le clavier et les contrôleurs seront déconnectés en interne depuis la section du générateur de sons de l'instrument, de sorte qu'aucun son ne sortira lorsque vous jouerez au clavier ou utiliserez les contrôleurs. Par exemple, cela vous permet de recourir à un séquenceur MIDI externe afin de jouer les sonorités internes de l'instrument et d'utiliser le clavier de ce dernier pour enregistrer des notes sur le séquenceur externe et/ou reproduire le son à partir d'un générateur de sons externe.

2 Réglage de l'horloge, etc.

■ CLOCK (Horloge)

Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne ou par un signal d'horloge MIDI reçu d'un périphérique externe. INTERNAL (Interne) est le réglage d'horloge normal lorsque l'instrument est utilisé seul ou en tant que clavier maître pour contrôler des périphériques externes. Si vous utilisez l'instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et souhaitez le synchroniser sur le périphérique externe concerné, il faudra spécifier ce paramètre sur le réglage approprié : MIDI, USB 1 ou USB 2. Dans ce cas, assurez-vous que le périphérique externe est bien connecté (par exemple, à la borne MIDI IN de l'instrument) et qu'il transmet correctement le signal d'horloge MIDI.

NOTE Lorsque CLOCK est réglé sur une valeur autre que INTERNAL, le tempo est spécifié sur « EXT. » sur l'écran MAIN. Cela signifie que la reproduction de cet instrument est contrôlée uniquement depuis un périphérique MIDI externe ou un ordinateur. Dans cette condition, il est impossible de reproduire les styles, les morceaux, les multi-pads ou le métronome, même en exécutant l'opération de démarrage.

NOTE Lorsque l'adaptateur sans fil LAN USB est relié à la borne [USB TO DEVICE], le paramètre « WIRELESS LAN » peut aussi être sélectionné.

■ TRANSMIT CLOCK (Transmission d'horloge)

Active ou désactive la transmission de l'horloge MIDI (F8). Lorsqu'il est réglé sur OFF, aucune donnée d'horloge ou de début/arrêt MIDI n'est transmise, même si un morceau ou un style est reproduit.

■ RECEIVE TRANSPOSE (Transposition des données reçues)

Détermine si le réglage de transposition de l'instrument s'applique aux événements de note reçus par l'instrument via MIDI.

■ START/STOP

Détermine si les messages FA (début) et FC (arrêt) entrants affectent la reproduction du morceau ou du style.

3 MESSAGE SW (Message Switch) (Sélecteur de message)

■ SYS/EX. (Exclusif au système)

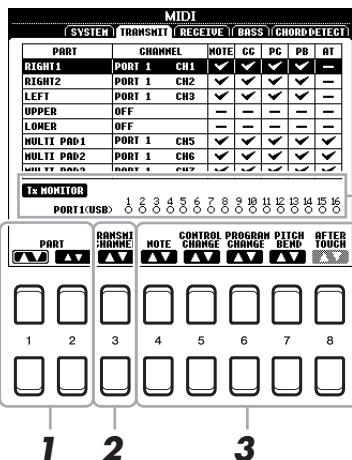
Le réglage « Tx » (Transmission) active ou désactive la transmission MIDI des messages MIDI exclusifs au système. Le réglage « Rx » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des messages MIDI exclusifs au système générés par un équipement externe.

■ CHORD SYS/EX. (Données d'accords exclusives au système)

Le réglage « Tx » active ou désactive la transmission MIDI de données exclusives aux accords MIDI (note fondamentale et type de la détection des accords). Le réglage « Rx » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des données exclusives aux accords MIDI générées par un périphérique externe.

Réglages de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page TRANSMIT indiquée à l'étape 4 de la [page 82](#). Ce réglage détermine quelles parties sont envoyées en tant que données MIDI et sur quel canal MIDI les données sont envoyées.



Les points correspondant à chaque canal (1–16) clignotent brièvement chaque fois que des données sont transmises sur les canaux.

NOTE Si « WLAN » s'affiche, cela signifie que l'instrument peut traiter des messages MIDI reçus via un adaptateur LAN sans fil USB relié à la borne [USB TO DEVICE]. Lorsque l'indication « WLAN » ne s'affiche pas même en cas de connexion d'un adaptateur LAN sans fil USB, mettez l'instrument hors tension puis sous tension à nouveau.

1 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (PART) (Partie) pour sélectionner la partie concernée par la modification des réglages de transmission.

Vous pouvez utiliser la touche [1 ▲▼] pour passer d'un type de partie donné en défiant vers le haut ou le bas (partie de clavier, multi-pad ou style), alors que la touche [2 ▲▼] vous permet d'accéder directement à la partie suivante ou précédente dans la liste de défilement.

À l'exception des deux parties ci-dessous, les parties répertoriées sur cet écran sont les mêmes que celles affichées sur les écrans MIXING CONSOLE (Console de mixage) et CHANNEL ON/OFF (Activation/désactivation de canal).

UPPER : partie de clavier jouée dans la section située à droite du point de partage pour les sonorités RIGHT 1 et/ou RIGHT 2.

LOWER : partie de clavier jouée dans la section située à gauche du point de partage et destinée aux sonorités. Cette partie n'est pas affectée par le statut d'activation/de désactivation de la touche [ACMP].

2 Utilisez les touches [3 ▲▼] (TRANSMIT CHANNEL) (Canal de transmission) pour sélectionner le canal via lequel la partie sélectionnée sera transmise.

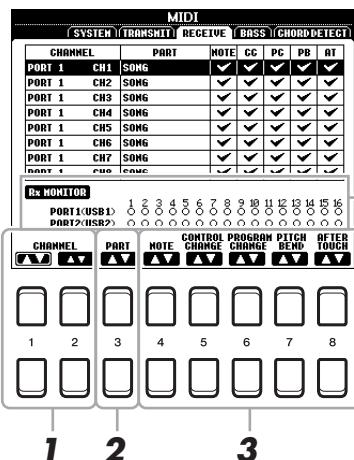
NOTE Si un même canal de transmission est affecté à plusieurs parties, les messages MIDI transmis fusionneront sur un seul canal, produisant des sons imprévus et d'éventuelles pointes de tension au niveau du périphérique MIDI connecté.

NOTE Il est impossible de transmettre des morceaux protégés en écriture, et ce même si les canaux de morceau 1–16 appropriés sont configurés pour être transmis.

3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer les types de données à envoyer.

Réglages de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page RECEIVE indiquée à l'étape 4 de la [page 82](#). Ce réglage détermine les parties qui reçoivent des données MIDI et les canaux MIDI sur lesquels les données seront reçues.



Les points relatifs aux différents canaux (1–16) clignotent brièvement chaque fois que des données sont reçues sur les canaux correspondants.

NOTE Si « WLAN » s'affiche, cela signifie que l'instrument peut traiter des messages MIDI reçus via un adaptateur LAN sans fil USB relié à la borne [USB TO DEVICE]. Lorsque l'indication « WLAN » ne s'affiche pas même en cas de connexion d'un adaptateur LAN sans fil USB, mettez l'instrument hors tension puis sous tension à nouveau.

1 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) pour sélectionner le canal devant être reçu.

La touche [1 ▲▼] permet de rechercher les ports alors que la touche [2 ▲▼] recherche les canaux un par un.

Vous pouvez utiliser la touche [1 ▲▼] pour passer un port en défiant dans la liste vers le haut ou le bas, alors que la touche [2 ▲▼] vous permet d'accéder directement au canal suivant ou précédent dans la liste de défilement.

L'instrument peut recevoir des messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) via une connexion USB.

2 Utilisez les touches [3 ▲▼] (PART) pour sélectionner la partie via laquelle le canal sélectionné sera reçu.

À l'exception des parties suivantes, les parties répertoriées sur cet écran sont les mêmes que celles affichées sur les écrans MIXING CONSOLE et CHANNEL ON/OFF.

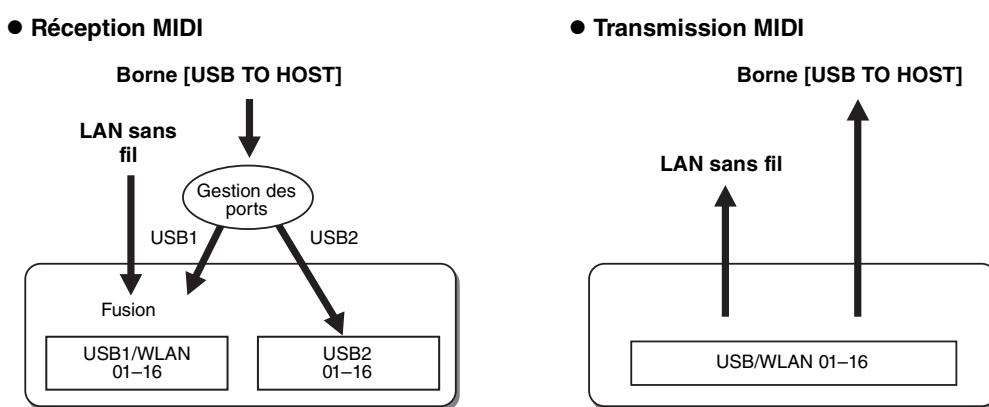
KEYBOARD : les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier de l'instrument.

EXTRA PART 1–5 (Parties supplémentaires 1–5) : cinq parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI. Normalement, ces parties ne sont pas utilisées par l'instrument lui-même. L'instrument peut servir de générateur de sons multi-timbres à 32 canaux grâce à l'utilisation, notamment, de ces cinq parties.

3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer les types de données à recevoir.

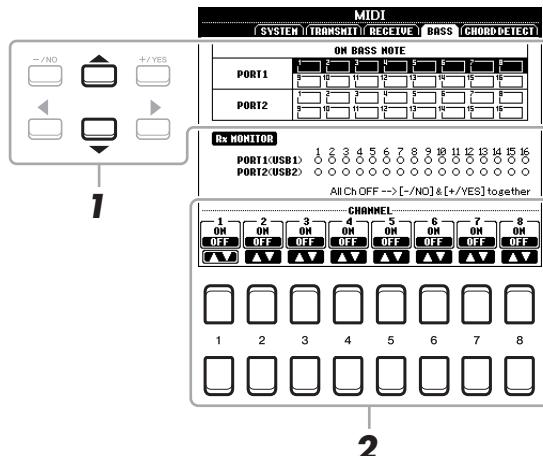
Transmission et réception MIDI via les bornes USB

La relation entre les bornes USB et le traitement des messages MIDI que celles-ci prennent en charge (transmission/réception sur 32 canaux, 16 canaux x 2 ports) est illustrée dans le schéma suivant :



Réglages de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page BASS indiquée à l'étape 4 de la [page 82](#). Ces réglages vous permettent de déterminer la note de basse pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « ON » sont reconnus en tant que notes de basse de l'accord lié à la reproduction de style. La note de basse est détectée quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « ON », la note de basse est détectée à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les différents canaux.



Les points relatifs aux différents canaux (1–16) clignotent brièvement chaque fois que des données sont reçues sur les canaux correspondants.

NOTE Si « WLAN » s'affiche, cela signifie que l'instrument peut traiter des messages MIDI reçus via un adaptateur LAN sans fil USB relié à la borne [USB TO DEVICE]. Lorsque l'indication « WLAN » ne s'affiche pas même en cas de connexion d'un adaptateur LAN sans fil USB, mettez l'instrument hors tension puis sous tension à nouveau.

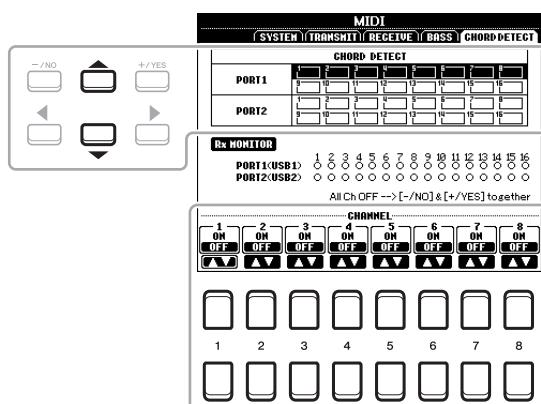
1 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le canal souhaité.

2 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le canal souhaité.

Vous pouvez également désactiver tous les canaux (OFF) en appuyant simultanément sur les touches [-/NO] et [+/YES].

Réglage du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page CHORD DETECT indiquée à l'étape 4 de la [page 82](#). Cette page vous permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI de l'équipement externe seront utilisées pour détecter le type d'accord pour la reproduction du style. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « ON » sont reconnus comme des notes pour la détection des accords de la reproduction du style. Les accords à détecter dépendent du type de doigté sélectionné. Les types d'accord sont détectés quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « ON », le type d'accord est détecté à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les différents canaux.



La procédure est quasiment identique à celle de l'écran BASS ci-dessus.

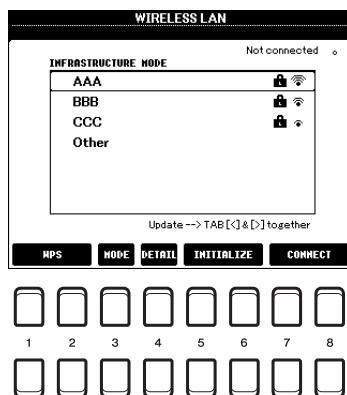
Connexion d'un iPhone/iPad via le réseau LAN sans fil

En utilisant un adaptateur LAN sans fil USB (vendu séparément), vous pouvez connecter le PSR-S670 à un iPhone/iPad via un réseau sans fil. Pour plus de précisions sur les instructions de fonctionnement, reportez-vous au document « iPhone/iPad Connection Manual » disponible sur le site Web. Cette section couvre uniquement les opérations spécifiques au PSR-S670.

Avant de débuter les opérations, veillez à connecter l'adaptateur LAN sans fil USB à la borne [USB TO DEVICE] etappelez l'écran de configuration via [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [\blacktriangle][\blacktriangledown][\blacktriangleleft][\blacktriangleright] WIRELESS LAN → [ENTER].

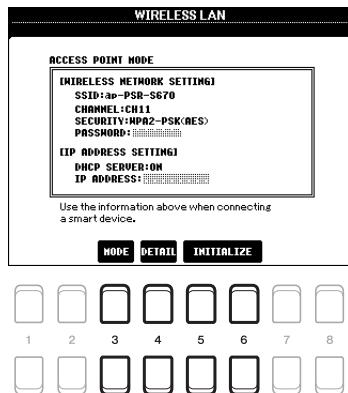
NOTE Si l'adaptateur LAN sans fil USB n'est pas reconnu par l'instrument, l'indication « WIRELESS LAN » (LAN sans fil) n'apparaîtra pas. Si l'indication « WIRELESS LAN » ne s'affiche pas même en cas de connexion d'un adaptateur LAN sans fil USB, mettez l'instrument hors tension puis sous tension à nouveau.

Mode Infrastructure



[1 \blacktriangle] [2 \blacktriangledown]	WPS	Connecte l'instrument au réseau via WPS. Appuyez sur cette touche puis sur la touche [7 \blacktriangle] [8 \blacktriangledown] (YES), puis appuyez sur la touche WPS de votre point d'accès dans les 2 minutes qui suivent.
[3 \blacktriangle] [4 \blacktriangledown]	MODE DETAIL	Bascule sur le mode Access Point (Point d'accès). Pour définir les paramètres détaillés. Une fois ces réglages effectués, appuyez sur une des touches [7 \blacktriangle] [8 \blacktriangledown] (SAVE) pour les sauvegarder. IP ADDRESS (Adresse IP) : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes. OTHERS : définit le réglage du nom de l'hôte, de Time Zone (Fuseau horaire) et de Daylight Saving Time (Heure d'été). Une fois que l'instrument est connecté au réseau en mode Infrastructure, l'heure actuelle s'affiche sur l'écran Main.
[5 \blacktriangle] [6 \blacktriangledown]	INITIALIZE	Réinitialise la configuration de la connexion sur l'état par défaut paramétré en usine.
[7 \blacktriangle] [8 \blacktriangledown]	CONNECT (Connexion)	Servez-vous des touches de curseur [\blacktriangle][\blacktriangledown] pour sélectionner le réseau, puis appuyez sur la touche [ENTER]. Appuyez sur une des touches [7 \blacktriangle] [8 \blacktriangledown] pour procéder à la connexion vers le réseau sélectionné. Si vous sélectionnez « Others », ce paramètre appelle l'écran Manual Setup (Configuration manuelle) dans lequel vous définissez le SSID, la méthode de sécurité et le mot de passe. Une fois que vous avez saisi ces données, appuyez sur une des touches [7 \blacktriangle] [8 \blacktriangledown] de l'écran Manual Setup (Configuration manuelle) afin d'effectuer la connexion au réseau. NOTE Appuyez simultanément sur les touches [\blacktriangleleft] et [\blacktriangleright] de la section TAB pour mettre à jour la liste des réseaux apparaissant à l'écran.

Mode Access Point



[3 ▲▼]	MODE	Bascule sur le mode Infrastructure.
[4 ▲▼]	DETAIL	<p>Permet d'effectuer les réglages détaillés des paramètres répertoriés dans les pages ci-après. Une fois ces réglages effectués, appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (SAVE) pour les sauvegarder.</p> <p>WIRELESS NETWORK (Réseau sans fil) : définit les paramètres SSID, la sécurité, le mot de passe et le canal.</p> <p>IP ADDRESS : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes.</p> <p>OTHERS : permet de saisir le nom de l'hôte ou affiche l'adresse MAC, etc.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.

Menu Function

Table des matières

UTILITY	90
• CONFIG 1	90
• CONFIG 2	91
• PARAMETER LOCK (Verrouillage de paramètre)	93
• USB	93
SYSTEM	94
• OWNER (Propriétaire)	94
• BACKUP/RESTORE (Sauvegarde/Restauration)	94
• SETUP FILES (Fichiers de configuration)	95
• RESET (Réinitialisation)	96

Cette section couvre uniquement les écrans UTILITY (Utilitaires) et SYSTEM (Système) du menu FUNCTION. Pour ce qui est des autres écrans, reportez-vous à la « Liste des fonctions » du mode d'emploi pour obtenir les instructions y afférentes.

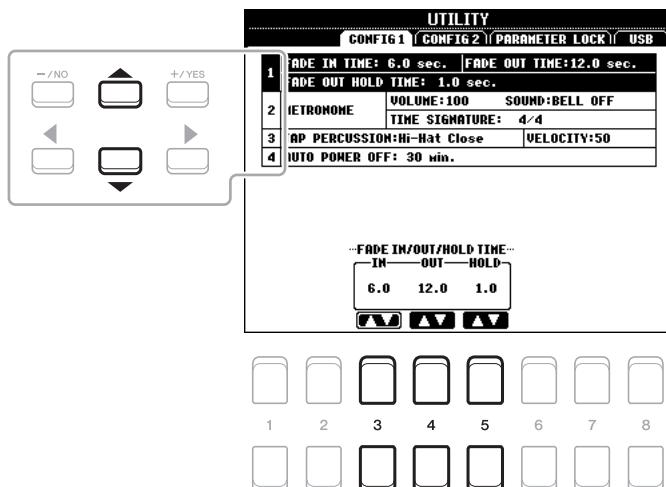
UTILITY

Appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER]

CONFIG 1

Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le paramètre souhaité.



1 Fade In/Out

Ces paramètres déterminent la manière dont s'effectuent l'ouverture et la coupure par fondu sonore de la reproduction de style ou de morceau en cas d'utilisation de la touche [FADE IN/OUT].

[3 ▲▼]	FADE IN TIME (Temps d'ouverture par fondu sonore)	Détermine le temps nécessaire pour que le volume augmente ou passe du niveau minimum au niveau maximum (plage de 0–20,0 secondes).
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME (Temps de coupure par fondu sonore)	Détermine le temps nécessaire pour que le volume s'atténue ou passe du niveau maximum au niveau minimum (plage de 0–20,0 secondes).
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME (Temps de maintien de la coupure par fondu sonore)	Détermine le temps pendant lequel le volume est maintenu à 0 après l'atténuation (plage de 0–5,0 secondes).

2 Metronome (Métronome)

[2 ▲▼]	VOLUME	Détermine le volume du son de métronome.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND (Son)	Détermine si un son de carillon retentit ou non sur le premier temps de chaque mesure.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Détermine le type de mesure du son de métronome.

3 Tap (Tapotement)

Ce paramètre vous permet de régler le son de percussion et sa vitesse lorsque vous tapotez sur la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement).

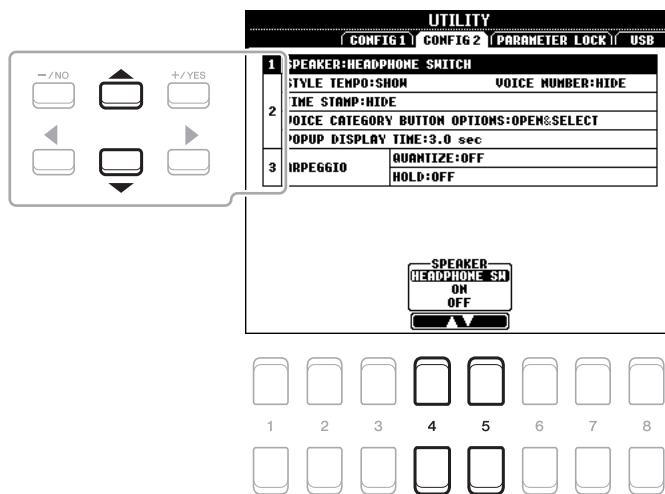
[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Sélectionne le son de percussion.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Règle la vitesse.

4 Auto Power Off (Mise hors tension automatique)

Détermine le temps écoulé avant que l'alimentation ne soit coupée automatiquement.
Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe « Configuration » du mode d'emploi.

CONFIG 2

Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le paramètre souhaité.



1 Réglage du haut-parleur

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SPEAKER (Haut-parleur)	Détermine si le son est émis ou non via le haut-parleur de l'instrument. HEADPHONE SW (Sélecteur casque) : le haut-parleur fonctionne normalement, mais il est coupé lorsqu'un casque est branché à la prise [PHONES]. ON (Activation) : le son du haut-parleur est toujours activé, même lorsqu'un casque est branché. OFF (Désactivation) : le son du haut-parleur est désactivé. Vous pouvez uniquement entendre le son de l'instrument via le casque ou via le périphérique externe connecté aux prises AUX OUT (Sortie auxiliaire).
-------------------	---------------------------	--

2 Réglages liés aux écrans / Options de touches de catégorie de sonorité

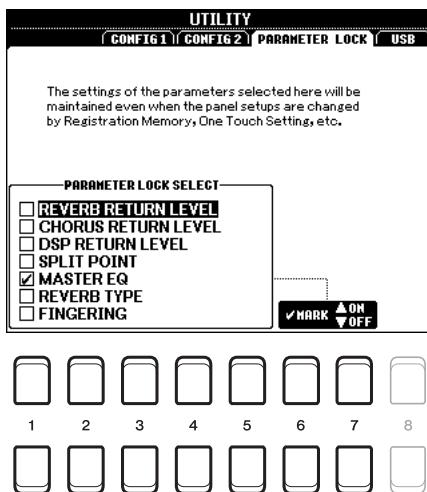
[1 ▲▼]	STYLE TEMPO	Spécifie si le tempo par défaut de chaque style présélectionné est affiché ou masqué au-dessus du nom de style dans l'écran Style Selection.
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER (Numéro de sonorité)	Détermine si la banque et le numéro de sonorité sont affichés ou masqués dans l'écran Voice Selection. Leur affichage peut s'avérer utile lorsque vous voulez vérifier les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le numéro de changement de programme à spécifier lors de la sélection de la sonorité à partir d'un périphérique MIDI externe. NOTE Les numéros affichés ici débutent à partir de « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réels sont inférieurs d'une unité, puisque ce système de numérotation part de « 0 ». NOTE Les numéros de changement de programme ne sont pas disponibles pour les sonorités GS, même lorsque ce paramètre est réglé sur ON.
[3 ▲▼]	TIME STAMP (Horodatage)	Détermine si les valeurs de date et d'heure mises à jour sont affichées ou masquées sur l'écran File Selection. Lorsque vous connectez l'appareil au réseau en mode Infrastructure (page 88) via l'adaptateur USB sans fil (UD-WL01), l'instrument reçoit les informations relatives à l'horloge et l'horodatage en cours (date et heure) est enregistré dans les fichiers que vous sauvegardez sur l'instrument. Une fois que vous éteignez l'appareil, l'horloge se règle sur sa valeur par défaut définie en usine et ne sera mise à jour que si l'instrument est connecté au réseau.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (Options de touches de catégorie de sonorité)	Détermine la procédure d'ouverture de l'écran Voice Selection lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE. OPEN & SELECT (Ouvrir et sélectionner) : ouvre l'écran VOICE SELECTION en appelant automatiquement la sonorité précédemment sélectionnée de cette catégorie (lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE). OPEN ONLY (Ouvrir uniquement) : ouvre l'écran Voice Selection en affichant la sonorité actuellement sélectionnée (lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE).
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME (Délai d'affichage de l'écran contextuel)	Détermine le temps d'affichage des écrans contextuels avant fermeture. (Les écrans contextuels s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE (Octave supérieure), etc.)

3 Réglages de l'arpège

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	QUANTIZE	Détermine la synchronisation de la fonction Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège). La reproduction de l'arpège est synchronisée avec la reproduction de morceau ou de style. Toute imperfection de rythme, même imperceptible, est alors corrigée selon cette synchronisation.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	HOLD (Maintien)	Active ou désactive la fonction Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège). Lorsque ce paramètre est activé (ON), l'activation de la touche [HARMONY/ARPEGGIO] entraîne la poursuite de la reproduction de l'arpège même après le relâchement des notes. Pour arrêter la reproduction, appuyez à nouveau sur la touche [HARMONY/ARPEGGIO].

PARAMETER LOCK (Verrouillage de paramètre)

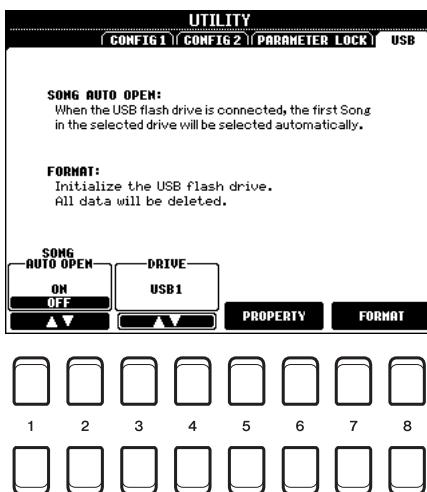
Cette option vous permet de verrouiller ou de maintenir les réglages de certains paramètres (tels que les effets ou le point de partage), même lorsque les réglages de panneau sont modifiés par la mémoire de registration, la préselection immédiate, etc.



Pour régler cette fonction, servez-vous des touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] afin de cocher ou de décocher la sélection. Répétez cette étape selon vos besoins. Les éléments cochés seront verrouillés.

USB

Vous pouvez régler ou exécuter des opérations importantes liées au lecteur flash USB sur l'instrument. Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » au chapitre 10 du mode d'emploi.



10

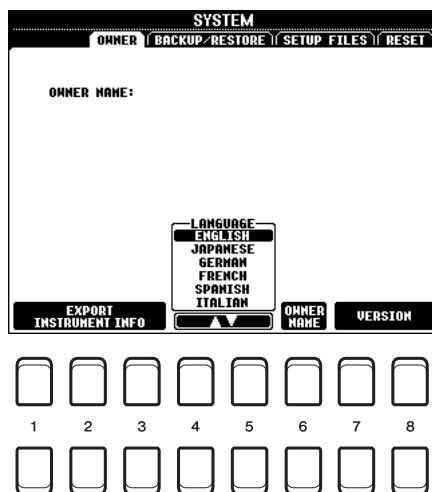
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (Ouverture auto de morceau)	Active ou désactive la fonction Song Auto Open (Ouverture auto de morceau). Lorsque ce paramètre est réglé sur « ON », il vous suffit de connecter le lecteur flash USB pour appeler le premier morceau qui y est stocké.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DRIVE (Lecteur)	Sélectionne le lecteur à formater ou dont la mémoire restante doit être vérifiée.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PROPERTY (Propriétés)	Ouvre l'écran PROPERTY du périphérique sélectionné ci-dessus. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire restante sur le périphérique. Note La mémoire restante indiquée est une valeur approximative.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FORMAT (Formatage)	Formate le lecteur sélectionné ci-dessous. Pour obtenir des instructions à cet effet, reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

SYSTEM

Appelez l'écran approprié :

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER]

OWNER (Propriétaire)



[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	EXPORT INSTRUMENT INFO (Exportation des infos instrument)	Permet d'exporter les informations d'identification de l'instrument, qui peuvent être requises pour l'achat du logiciel « Yamaha Expansion Manager », vers le répertoire racine du lecteur flash USB (page 18).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (Langue)	Détermine la langue utilisée pour les messages des écrans. Une fois que vous avez modifié ce paramètre, tous les messages s'affichent dans la langue que vous aurez sélectionnée.
[6 ▲▼]	OWNER NAME (Nom de propriétaire)	Permet de saisir votre nom en tant que propriétaire de l'instrument. Le nom de propriétaire est indiqué sur l'écran d'ouverture qui apparaît à la mise sous tension de l'unité. Pour obtenir des instructions sur la saisie de caractères, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Affiche la version du programme et l'ID de matériel de cet instrument.

BACKUP/RESTORE (Sauvegarde/Restauration)

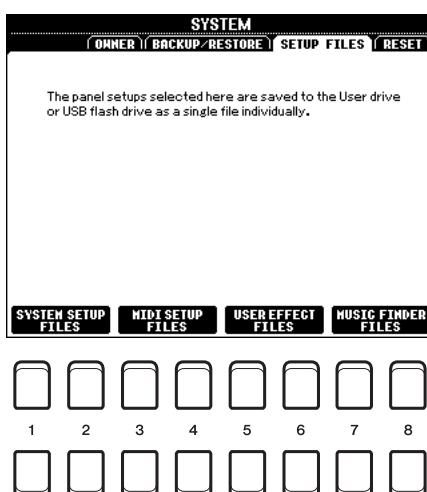
Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

SETUP FILES (Fichiers de configuration)

Pour les éléments ci-dessous, vous pouvez enregistrer vos réglages d'origine sur le lecteur USER ou USB dans un fichier unique en vue de les rappeler ultérieurement.

1 Effectuez tous les réglages souhaités sur l'instrument.

2 Appelez l'écran approprié :



3 Utilisez une des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] afin d'appeler l'écran à utiliser pour la sauvegarde des données.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SYSTEM SETUP FILES (Fichiers de configuration système)	Les paramètres réglés sur les écrans, comme par exemple l'écran UTILITY appelé via la touche [FUNCTION], sont traités comme un seul fichier de configuration système. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI SETUP FILES (Fichiers de configuration MIDI)	Les réglages MIDI, en ce compris les configurations MIDI de l'onglet USER, sont traités comme un fichier unique.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	USER EFFECT FILES (Fichiers d'effets utilisateur)	Il est possible de gérer les données suivantes sous forme de fichier unique : • Types User Effect page 74 • Types User Master EQ page 75 • Types User Master Compressor page 76
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MUSIC FINDER FILES (Fichiers Music Finder)	Tous les enregistrements Music Finder, qu'ils soient créés ou présélectionnés, sont traités comme un seul fichier.

4 Utilisez les touches [<◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'onglet (USER ou SUB) dans lequel les réglages seront sauvegardés.

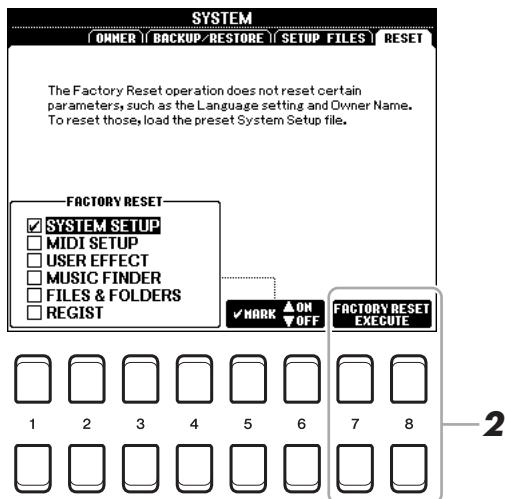
5 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier.

6 Pour rappeler votre fichier, appuyez sur la touche [F] – [I] souhaitée dans l'écran SETUP FILES, puis sélectionnez le fichier concerné.

Si vous souhaitez appeler les fichiers par défaut, sélectionnez le fichier en question dans l'onglet PRESET. Lorsque le fichier est sélectionné, un message s'affiche en fonction du contenu du fichier. Appuyez sur la touche de votre choix.

RESET (Réinitialisation)

Cette fonction vous permet de réinitialiser les réglages d'usine d'origine de l'instrument.



- 1 Sélectionnez l'élément souhaité à l'aide des touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼], puis servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour cocher ou décocher la sélection.**

Lorsqu'un élément est coché, les paramètres correspondants sont réinitialisés comme décrit ci-dessous :

SYSTEM SETUP (Configuration système)	Réinitialise les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine d'origine. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
MIDI SETUP (Configuration MIDI)	Réinitialise les réglages MIDI, dont les modèles MIDI stockés dans l'onglet USER, aux réglages d'usine d'origine.
USER EFFECT (Effet utilisateur)	Réinitialise les réglages d'effet actuels, ainsi que les données suivantes : <ul style="list-style-type: none">• Types User Effect page 74• Types User Master EQ page 75• Types User Master Compressor page 76
MUSIC FINDER (Chercheur de musique)	Réinitialise les réglages d'usine d'origine des données de Music Finder (pour tous les enregistrements).
FILES & FOLDERS (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers, y compris le dossier Expansion stocké dans l'onglet USER.
REGIST (Registration)	Désactive tous les témoins [1]–[8] de la section Registration Memory pour indiquer qu'aucune banque de mémoires de registration n'est sélectionnée, et ce même si tous les fichiers de banques de mémoires de registration sont conservés. Dans cet état, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages actuels du panneau. NOTE Vous pouvez exécuter la même opération en mettant l'instrument sous tension tout en maintenant la touche B5 (note B la plus à droite) enfoncée. Dans ce cas, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages par défaut du panneau.

- 2 Appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (FACTORY RESET EXECUTE) (Exécuter la réinitialisation aux réglages d'usine) afin d'exécuter l'opération Factory Reset pour tous les éléments cochés.**

Index

A		G		O	
Access Point, mode	89	GM/GM2	4	Octave	13
Accord	71	Groove (Style Creator)	33		
Accord de gamme	7				
Any Key	49				
Arpège	5, 15, 92				
Auto Power Off	91				
B		H		P	
Bouton	9	Harmonie	5, 15	Pack Expansion	18
				Panpot	70
C				Parameter Lock	93
Canal (Morceau)	47			Paroles	45
Chorus	15			Partition musicale	43
Compressor	76			Pédale	79
CONFIG 1	90			Poly	17
CONFIG 2	91			Portamento	13
Connexions	79			Présélection immédiate (OTS)	25
Console de mixage	69			Propriétaire	94
Coupe	14			Punch In/Out (Song Creator)	51
D		K		Q	
Drum Setup	40	Karao-Key	49	Quantification	35, 54, 92
DSP	15				
E		L		R	
Écran	92	LAN sans fil	88	Realtime Recording (Style Creator) ...	27
Effet	15, 72	Lecteur flash USB	93	Registration Sequence	66
EG (Générateur d'enveloppe)	14	Live Control	9	Réglage de style	23
EQ (Égaliseur)	75			Réglage du haut-parleur	91
F		M		Réglage MIDI	82
Fade In/Out	90	Maintien	17	Réglage précis	6
Fichier de configuration	95	Maintien (Arpège)	92	Réinitialisation	96
Filtre	70	Maintien via le panneau	15	Repère de phrase	47
Follow Lights	49	Master Compressor (CMP)	76	Répétition (Morceau)	47
Fonction Guide	47	Mémoire de registration	64	Réponse au toucher	17
Formatage (USB)	93	MEQ (Égaliseur principal)	75	Restauration	94
Freeze	65	Métronomie	91	Reverb	15
		Modulation	14	RTR (Retrigger Rule)	39
		Mono	17		
		MONO/POLY	13		
		Multi Pad Creator	56		
		Multi-pads	56		
		Music Finder	60		
		N			
		NTR (Règle de transposition de notes)	37		
		NTT (Tableau de transposition de notes)	37		

S

Sauvegarde	94
Schéma fonctionnel	78
Score	43
Sélecteur au pied	79
SFX	4
Song Creator	50
Sonorité (Mixeur)	69
Sonorité, type	3
Style Assembly	31
Style Creator	26
Style Retrigger	11
Style, type	20
Système (Function)	94

T

Tapotement	91
Texte	45
Time Stamp	92
Touch Sense	13
Transposition	8
Type de doigté d'accords	21
Type de gamme	7

U

Utilitaires (Function)	90
------------------------------	----

V

Vibrato	15
Voice Set	12
Volume (Mixeur)	69
Volume (Réglage de sonorité)	13

X

XG	4
----------	---

Y

Yamaha Expansion Manager	18
Your Tempo	49

Z

Zone d'accès	90
--------------------	----