



Digital Workstation

PSR-SX6000

Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit les fonctions avancées du PSR-SX6000.  
Lisez attentivement le mode d'emploi avant de consulter le présent manuel de référence.



# Table des matières

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

<b>1 Sonorités</b>	<b>3</b>	<b>4 Lecteur/enregistreur audio USB</b>	<b>66</b>
Sélection des sonorités MegaVoice, GM, XG et GM2.....	3		
Modification des réglages détaillés des paramètres			
Metronome et Tap Tempo .....	4		
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio .....	5	<b>5 Microphone</b>	<b>67</b>
Réglages liés à la hauteur de ton .....	6	Définition des réglages de microphone .....	67
Utilisation des boutons LIVE CONTROL .....	9	Enregistrement ou appel des réglages micro .....	71
Édition des sonorités (Voice Set).....	13		
Modification des réglages détaillés de sonorités (Touch		<b>6 Multi-pads</b>	<b>72</b>
Response, Mono/Poly), Arpeggio).....	18	Création de multi-pads (Multi Pad Creator) .....	72
Désactivation de la sélection automatique des réglages		Édition de multi-pads .....	74
de sonorité (effets, etc.).....	19		
Ajout de nouveaux contenus—Packs Expansion .....	20	<b>7 Mémoire de registration</b>	<b>76</b>
		Édition de la mémoire de registration .....	76
<b>2 Styles</b>	<b>22</b>	Désactivation du rappel d'éléments	
Types de doigtés d'accords .....	23	spécifiques (Freeze) .....	77
Pour reproduire le style à l'aide de la fonction		Appel des numéros de mémoire de registration dans	
Smart Chord .....	25	l'ordre (Registration Sequence) .....	78
Apprentissage de certains types d'accords spécifiques		Utilisation de Playlist.....	82
(Chord Tutor) .....	27		
Reproduction de style suivant votre performance		<b>8 Mixer</b>	<b>85</b>
(Unison & Accent).....	28	Édition des paramètres Vol/Pan/Voice .....	85
Réglages liés à la reproduction de style .....	31	Édition des paramètres Filter.....	86
Mémorisation des réglages d'origine sous One		Édition des paramètres Effect.....	87
Touch Setting.....	34	Édition des paramètres EQ (EQ/Master EQ).....	90
Création/édition de styles (Style Creator) .....	35	Édition des paramètres Master Compressor .....	92
		Schéma fonctionnel .....	94
<b>3 Morceaux</b>	<b>51</b>	<b>9 Connexions</b>	<b>95</b>
Édition des réglages de partition musicale (Score) .....	51	Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale	
Édition des réglages des écrans Lyrics/Text .....	53	séparément.....	95
Reproduction en cours d'annulation d'une partie ou d'un		Réglages MIDI .....	99
morceau donné(e) .....	54	Connexion à un périphérique intelligent via un réseau	
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement		LAN sans fil.....	105
automatique avec la reproduction de morceau.....	55		
Paramètres liés à la reproduction de morceau (fonction		<b>10 Fonction (Menu)</b>	<b>107</b>
Guide, réglages de canal et réglages		Utility (Utilitaire) .....	107
de répétition).....	56	System (Système).....	111
Création/édition de morceaux (Song Creator) .....	60		
		<b>Index</b>	<b>114</b>

## 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 « Édition » dans 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 rubriques du menu peuvent varier en fonction de la version d'Adobe Reader utilisée.

- Les illustrations et les captures d'écran LCD figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles qui figurent sur votre instrument.
- Les documents « Liste des données » et « Smart Device Connection Manual » (Manuel de connexion des périphériques intelligents) sont disponibles au téléchargement sur le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante : <https://download.yamaha.com/>
- Les noms de sociétés et les noms de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives.

## Table des matières

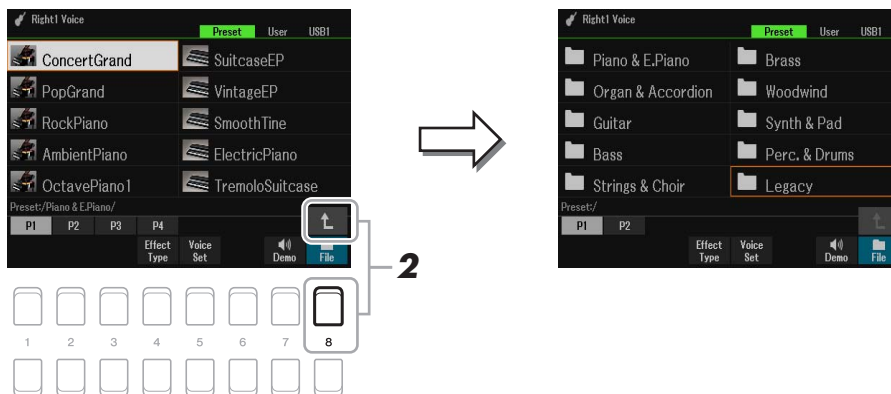
<b>Sélection des sonorités MegaVoice, GM, XG et GM2</b> .....	<b>3</b>
• Sélection de sonorités MegaVoice ou Legacy .....	3
• Types de sonorités (caractéristiques) .....	4
• Sélection des sonorités GM, XG et GM2 .....	4
<b>Modification des réglages détaillés des paramètres Metronome et Tap Tempo</b> .....	<b>4</b>
<b>Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio</b> .....	<b>5</b>
<b>Réglages liés à la hauteur de ton</b> .....	<b>6</b>
• Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument .....	6
• Scale Tuning (Accord de gamme) .....	7
• Réglage de la hauteur de ton des parties .....	8
• Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSCOPE .....	9
<b>Utilisation des boutons LIVE CONTROL</b> .....	<b>9</b>
• Affectation des fonctions aux boutons LIVE CONTROL .....	10
• Réglages détaillés des fonctions affectées .....	11
<b>Édition des sonorités (Voice Set)</b> .....	<b>13</b>
• Paramètres modifiables dans les écrans Voice Set .....	14
<b>Modification des réglages détaillés de sonorités (Touch Response, Mono/Poly), Arpeggio)</b> ..	<b>18</b>
<b>Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.)</b> .....	<b>19</b>
<b>Ajout de nouveaux contenus—Packs Expansion</b> .....	<b>20</b>
• Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB .....	20
• Désinstallation des données du pack Expansion .....	20
• Sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB .....	21

## Sélection des sonorités MegaVoice, GM, XG et GM2

Cet instrument dispose d'une grande variété de sonorités idéales pour être utilisées avec un logiciel séquenceur. Il s'agit notamment de MegaVoice (page 4), XG et 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.

### Sélection de sonorités MegaVoice ou Legacy

- 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 (Sélection de sonorité).
- 2 Appuyez sur la touche [8 ▲] (↑) pour appeler les catégories de sonorités.



- 3 Appuyez sur les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner le dossier P1 ou P2 folder.
- 4 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le dossier de la catégorie Voice souhaitée, soit MegaVoice (P2) ou Legacy (P1) puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée).

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

## Types de sonorités (caractéristiques)

Les sonorités peuvent être classées en neuf différents types (reportez-vous au chapitre 1 du mode d'emploi). Le paragraphe suivant décrit les caractéristiques de MegaVoice.

MegaVoice	<p>Les sonorités normales vous permettent de contrôler le volume des notes ou de modifier le timbre ou la tonalité d'un son, selon la vélocité ou la vitesse à laquelle les touches sont jouées (en fonction de votre force de frappe au clavier). Cependant, les sonorités MegaVoice répondent de manière tout à fait différente à la vélocité en faisant un usage spécial du changement de vélocité. Chaque plage de vélocité est dotée d'un son spécifique. Par exemple, une sonorité de guitare MegaVoice emprunte 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. Quant aux sonorités MegaVoice, elles vous offrent la possibilité de jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule sonorité, en utilisant des valeurs de vélocité particulières pour reproduire les sons voulus. En raison de leur nature complexe et de la haute précision des vélocités requises pour leur exécution, ces sonorités ne sont pas conçues pour des performances à proprement dit au clavier. Elles sont toutefois fort utiles et pratiques pour la création de données MIDI, en particulier lorsque vous cherchez à éviter de recourir à plusieurs sonorités dans une seule et même partie instrumentale. Les correspondances de son des sonorités MegaVoice sont fournies dans la page « MegaVoices Map » (Correspondance des sonorités MegaVoice) figurant dans la Liste des données disponible sur le site Web.</p> <p><b>NOTE</b> 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.</p> <p><b>NOTE</b> Les sonorités MegaVoice retentissent différemment selon la plage de clavier, la vélocité, le toucher, etc. Par conséquent, si vous activez la touche [HARMONY/ARPEGGIO] (Harmonie/Arpège) ou modifiez les paramètres Voice Set (Réglage de sonorité), vous pourrez produire des sons inattendus ou indésirables.</p>
-----------	--

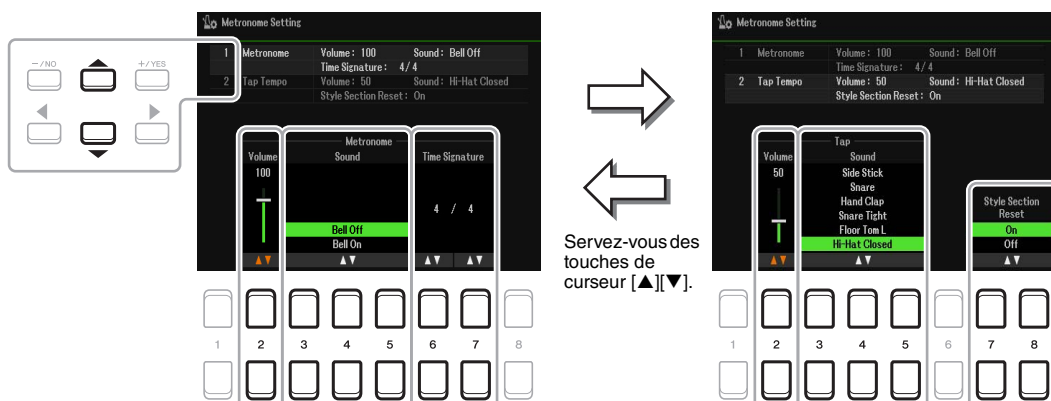
## Sélection des sonorités GM, XG et GM2

Les sonorités GM et XG, ainsi que les sonorités GM2, sont également disponibles sur l'instrument et transmises par les messages MIDI notamment via le logiciel séquenceur. Les morceaux qui correspondent à ces formats peuvent être correctement reproduits par le logiciel séquenceur et les sonorités appropriées sont alors automatiquement sélectionnées.

## Modification des réglages détaillés des paramètres Metronome et Tap Tempo

Vous pouvez accéder aux réglages détaillés de METRONOME (Métronomie) (volume, son ou temps) et de TAP TEMPO (Tempo par tapotement) dans l'écran ci-dessous.

- 1 Appelez l'écran approprié.**  
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Metronome Setting → [ENTER]
- 2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page sur laquelle vous effectuerez les réglages décrits ci-dessous.**





## 1 Metronome (Métronomie)

[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 (Type de mesure)	Détermine le type de mesure du son de métronome.

## 2 Tap

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

[2 ▲▼]	Volume	Détermine le volume du son de percussion.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	Sound	Sélectionne le son de percussion.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Section Reset On Off (Activation/ désactivation de la réinitialisation de la section de style)	Active ou désactive la fonction Style Section Reset (Réinitialisation de la section de style).  <b>On</b> : pendant la reproduction d'un style, vous pouvez revenir en début de section (et réinitialiser la position de la reproduction afin de créer des effets saccadés à répétition) en tapotant sur la touche [RESET/TAP TEMPO] (Réinitialisation/Tempo par tapotement). <b>Off</b> : revient uniquement à la fonction TAP TEMPO habituelle. (Reportez-vous au chapitre 2 du mode d'emploi.)

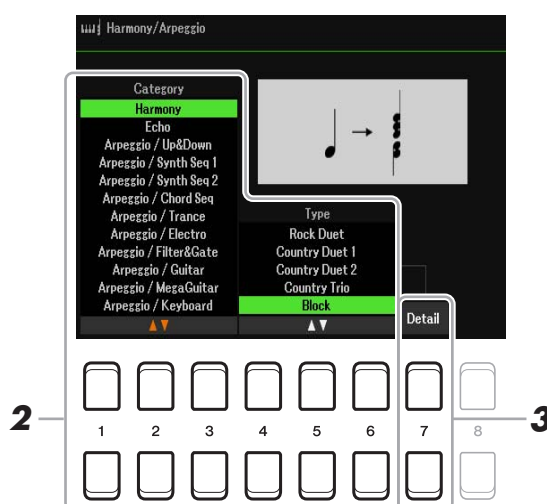
## Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio

Ceci vous permet d'effectuer des réglages détaillés, tels que le réglage du niveau de volume d'un son d'harmonie/arpège supplémentaire ou l'affectation d'une partie de clavier, etc.

### 1 Appelez l'écran approprié.

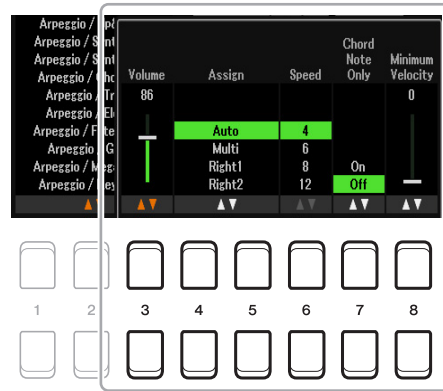
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER]

### 2 Sélectionnez la catégorie Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège) souhaitée sous Category (Catégorie) à l'aide des touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼], puis sélectionnez l'élément Type de votre choix en utilisant les touches [4 ▲▼]–[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.



Lorsqu'un type Arpeggio est sélectionné, seuls les paramètres indiqués par « \* » dans la liste ci-dessous peuvent être définis. 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. <b>NOTE</b> 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 14), le volume ne change pas.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign (Affectation)*	Détermine la partie du clavier à laquelle l'effet est affecté. <b>Auto</b> : applique l'effet à la partie (RIGHT 1/RIGHT 2) (Droite 1/Droite 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. <b>Multi</b> : ce paramètre ne sera disponible que si 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 (effets) seront réparties sur RIGHT 1 et RIGHT 2. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier et l'effet sont émis par cette partie. <b>Right1, Right2</b> : appliquent l'effet respectivement à la partie sélectionnée (RIGHT 1 ou RIGHT 2).
[6 ▲▼]	Speed (Vitesse)	Ce paramètre n'est disponible que si la catégorie « Echo » (Echo, Tremolo ou Trill) est sélectionnée. Détermine la vitesse des effets Echo, Tremolo et Trill.
[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 ▲▼]	Minimum Velocity (Vélocité minimale)	Ce paramètre détermine la valeur de vélocité la plus faible à laquelle les effets Harmony, Echo, Tremolo ou Trill seront audibles dans la zone à main droite du clavier. 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 [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀][▶] Setting/Arpeggio

## 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-SX600 en association avec d'autres instruments ou des fichiers audio.

## 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → 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 [▼] (en 4 et 5) pour réinitialiser le réglage sur 440,0 Hz, sa valeur par défaut définie en usine.

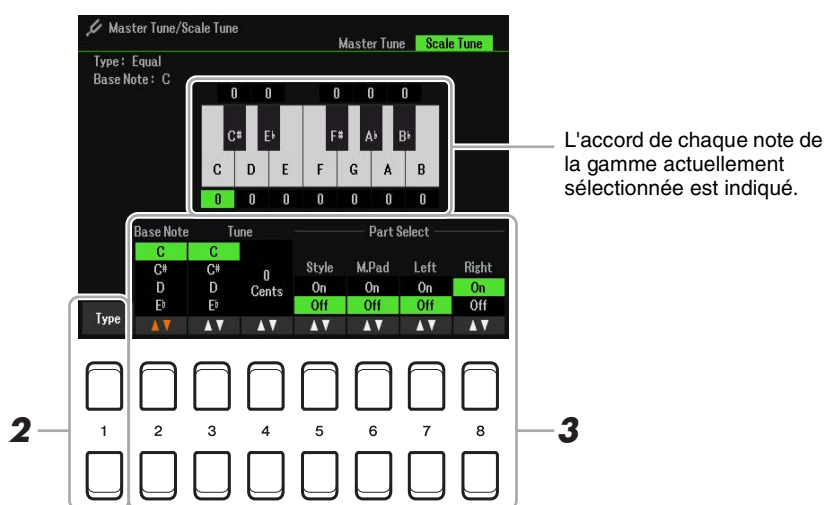
## Scale Tuning (Accord de gamme)

Vous pouvez sélectionner des accords de gamme personnalisés spécifiques à des périodes historiques ou à des genres musicaux déterminés.

## 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [▶] Scale Tune

## 2 Utilisez les touches [1 ▲▼] pour sélectionner la gamme de votre choix.



### ■ Types de gamme prédéfinis

Equal (À tempérament égal)	La plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée en douze parties égales. Il s'agit de l'accord de gamme 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)	Cette gamme a été inventée par le célèbre philosophe grec Pythagore et 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 splendides et adaptées à certaines sonorités principales.
Mean-Tone (Tempérament 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 étaient eux-mêmes des améliorations des accords de tempérament moyen et de Pythagore. La caractéristique principale de ces gammes réside dans le fait que chaque clé a son propre caractère. 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 réglages 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 ▲▼].  <b>NOTE</b> Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e 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.

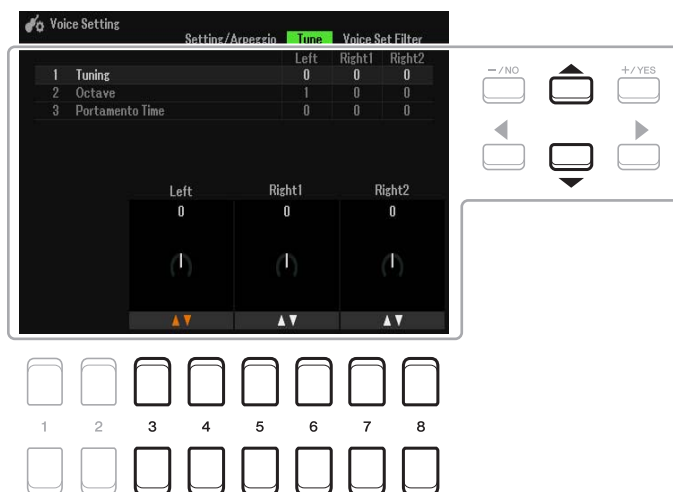
**NOTE** Pour enregistrer les réglages d'accord de gamme dans la mémoire de registration, prenez soin de cocher l'élément Scale Tune dans l'écran Registration Memory (Mémoire de registration), qui est appelé à l'aide de la touche [MEMORY] (Mémoire).

## Réglage de la hauteur de ton des parties

Vous pouvez régler les paramètres liés à la hauteur de ton (Tuning, Octave, etc.) pour chaque partie.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Tune



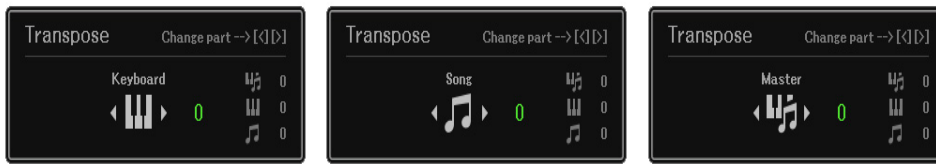
### 2 Déplacez la position du curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et servez-vous des touches [3 ▲▼]-[8 ▲▼] pour éditer les paramètres.

Tuning (Accord fin)	Détermine la hauteur de ton des différentes parties du clavier.
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).
Portamento Time (Durée de portamento)	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur de ton. 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 18).

# 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).

## 1 Appuyez sur la touche [+] / [-] de la section TRANSPOSE pour appeler l'écran contextuel.



## 2 Lorsque l'écran contextuel s'affiche, servez-vous des touches de curseur [◀][▶] pour sélectionner l'affectation de la partie souhaitée.

Keyboard (Clavier)	Les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent la hauteur de ton des éléments ci-dessous, mais elles n'ont pas d'effet sur la reproduction de morceau. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonorités jouées au clavier</li> <li>• Reproduction de style (commandée lors de l'exécution d'une performance dans la section des accords du clavier)</li> <li>• Reproduction de multi-pads (lorsque la fonction Chord match est activée et que les accords sont indiqués)</li> </ul>
Song (Morceau)	Les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent uniquement la hauteur de ton 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.

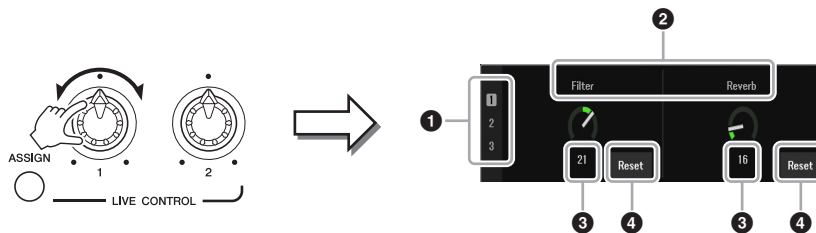
**NOTE** Dans les réglages initiaux par défaut, l'affectation de partie est définie sur « Master ».

**NOTE** Vous pouvez modifier le délai avant la fermeture automatique des écrans contextuels. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 109.

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

## Utilisation des boutons LIVE CONTROL

Vous pouvez ajouter des variations dynamiques à votre performance de manière intuitive, en temps réel, à l'aide des boutons [1] et [2] de la section LIVE CONTROL (Contrôle en direct) auxquels les diverses fonctions ont été affectées.



Lorsque vous faites pivoter les boutons, l'état actuel des boutons apparaît sur l'écran LIVE CONTROL MONITOR.

1	Type d'affectation	Le type d'affectation de bouton sélectionné s'affichera en surbrillance.
2	Nom de fonction	Affiche le nom de la fonction actuellement affectée. Lorsqu'une fonction ne peut pas être actionnée, elle est grisée à l'écran.
3	Valeur	Affiche la valeur du paramètre de la fonction affectée.
4	Reset (Réinitialisation)	Réinitialise le paramètre de la fonction affectée sur sa valeur par défaut lorsque vous appuyez sur les touches [4 ▲▼]/[8 ▲▼].

**NOTE** Vous pouvez spécifier si l'écran LIVE CONTROL MONITOR est affiché ou masqué. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 109.

# Affectation des fonctions aux boutons LIVE CONTROL

Les fonctions pouvant être affectées aux boutons LIVE CONTROL sont comme suit :

Pour obtenir des instructions sur la façon d'affecter les fonctions aux boutons, reportez-vous au chapitre 1 du mode d'emploi.

## ■ Fonctions des boutons attribuables

Volume	Règle le volume des parties ou des canaux sélectionnés. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 12</a> .
Keyboard Volume (Volume de clavier)	Règle le volume de toutes les parties du clavier. C'est un moyen pratique de régler simultanément le volume de toutes les parties du clavier pour aboutir à une balance optimale du volume des parties avec celui des autres éléments (morceaux MIDI, styles, multi-pads, etc.).
Balance	Règle la balance de volume entre les parties spécifiées et d'autres parties. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 12</a> .
MIDI/Audio Song Balance (Balance de volume de morceau MIDI/audio)	Règle la balance de volume entre la reproduction de morceau MIDI et la reproduction de morceau audio.
Pan (Balayage panoramique)	Détermine la position stéréo des parties sélectionnées.
Reverb (Réverbération)	Règle la profondeur de l'effet Reverb.
Chorus (Chœur)	Règle la profondeur de l'effet Chorus.
Reverb & Chorus	Règle la profondeur des effets Reverb and Chorus des parties sélectionnées.
Insertion Effect Depth (Profondeur de l'effet d'insertion)	Règle la profondeur de l'effet d'insertion des parties sélectionnées.
EQ High Gain (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur)	Renforce ou atténue la bande de hautes fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
EQ Low Gain (Gain en basses fréquences de l'égaliseur)	Renforce ou atténue la bande de basses fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
Cutoff (Coupure)	Règle la fréquence de coupure du filtre appliquée aux parties sélectionnées.
Resonance (Résonance)	Règle la résonance de filtre appliquée aux parties sélectionnées.
Cutoff & Resonance	Règle la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées.
Filter (Filtre)	Règle les paramètres tels que la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées. Cependant, il convient de noter que les paramètres ne changent pas de manière uniforme, mais sont spécialement programmés pour être modifiés individuellement en vue de parvenir à un son optimal, ce qui vous permet de modifier le réglage du filtre appliqué au son pour obtenir les meilleurs résultats musicaux possibles.
Attack (Attaque)	Règle la durée nécessaire aux parties sélectionnées pour atteindre leur niveau sonore maximal lorsqu'une touche est jouée.
Release (Relâchement)	Règle la durée nécessaire au relâchement du son des parties sélectionnées jusqu'à sa disparition totale dès lors qu'une touche est relâchée.
Attack & Release	Règle le temps d'application des paramètres Attack (Attaque) et Release (Relâchement) dans les parties sélectionnées.
Modulation	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier.
Tuning (Accord fin)	Détermine la hauteur de ton des parties de clavier sélectionnées.
Octave	Détermine la plage du changement de hauteur de ton en octaves pour les parties de clavier sélectionnées.
Pitch Bend Range (Plage de variation de hauteur ton)	Détermine la plage du changement de hauteur de ton en octaves pour les parties de clavier sélectionnées.
Portamento Time (Durée de portamento)	Définit la durée de transition de la hauteur de ton. <b>NOTE</b> La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.
Kbd Harmony/Arpeggio Volume (Volume de l'harmonie arpège clavier)	Règle le volume de la fonction Keyboard Harmony ou Arpeggio.
Arpeggio Velocity (Vélocité de l'arpège)	Règle la vélocité de chacune des notes de l'Arpeggio.

Arpeggio Gate Time (Temps de suspension de l'arpège)	Règle la longueur de chacune des notes de l'Arpeggio.
Arpeggio Unit Multiply	Règle la vitesse de l'Arpeggio.
Style Retrigger Rate (Taux de redéclenchement de style)	Règle la longueur de Style Retrigger (Redéclenchement de style).
Style Retrigger On/Off (Activation/désactivation du redéclenchement de style)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger. Lorsque ce paramètre est activé, une longueur spécifique de la première partie du style actuellement sélectionné est répétée lorsque l'accord est joué.
Style Retrigger On/Off & Rate	Active/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 l'active et diminue sa longueur.
Style Track Mute A (Assourdissement de piste de style 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.
Style Track Mute B (Assourdissement de piste de style 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.
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 affectée.

## Réglages détaillés des fonctions affectées

Lorsqu'une fonction (par exemple Volume ou Balance) qui permet d'effectuer des réglages individuels détaillés est sélectionnée, l'élément Detail Setting (Réglage détaillé) apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Appuyez sur les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour ajuster ces réglages.

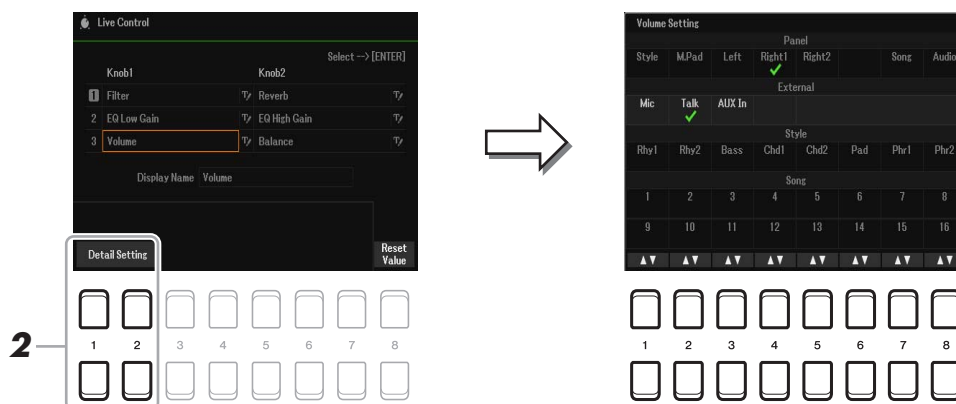


PAGE SUIVANTE



### ■ Detail Setting—Fonction Volume

L'affectation de la fonction Volume vous permet de régler le volume des parties ou des canaux sélectionnés à l'aide des boutons LIVE CONTROL. Dans cet exemple sous Detail Setting (Réglage détaillé), vous pouvez sélectionner simultanément deux ou plusieurs parties en tant que cibles pour contrôler simultanément les niveaux de volume correspondants. Il vous est également possible de sélectionner une seule partie cible. Par exemple, en sélectionnant la partie Audio comme cible du contrôle de volume, vous pouvez vous servir des boutons comme d'un contrôleur de volume uniquement pour USB AUDIO PLAYER (Lecteur audio USB).



#### 1 Affectez la fonction Volume à l'un des boutons LIVE CONTROL.

Pour des instructions spécifiques à ce sujet, reportez-vous au chapitre 1 du mode d'emploi.

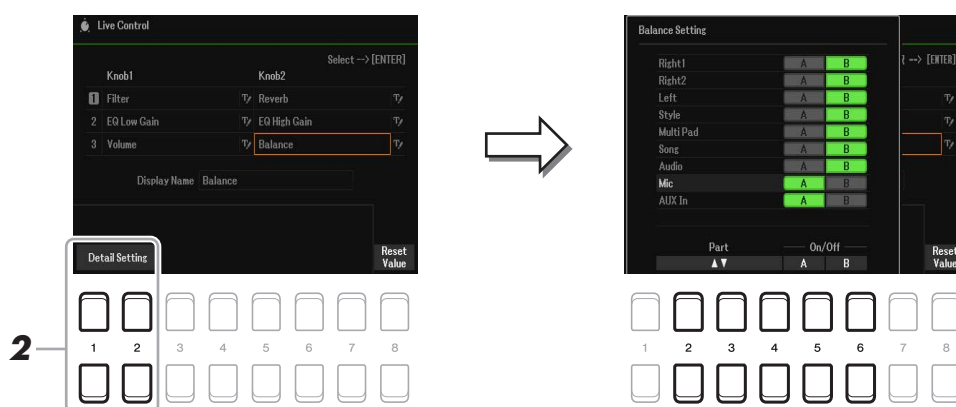
#### 2 Appuyez sur les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) pour appeler l'écran approprié.

#### 3 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] afin de sélectionner la partie souhaitée comme cible à contrôler, puis appuyez sur les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour saisir une coche.

#### 4 Appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour fermer l'écran approprié.

### ■ Detail Setting—Fonction Balance

L'affectation de la fonction BALANCE vous permet de régler la balance de volume entre les parties spécifiées et d'autres parties. Dans cet exemple sous Detail Setting, chaque partie peut être envoyée au groupe A ou B. En envoyant le son via une entrée externe (microphone, AUX IN) au groupe A et les autres parties au groupe B, vous réglez commodément la balance de volume sonore correspondante à l'aide des boutons LIVE CONTROL.



#### 1 Affectez la fonction Balance à l'un des boutons LIVE CONTROL.

Pour des instructions spécifiques à ce sujet, reportez-vous au chapitre 1 du mode d'emploi.

#### 2 Appuyez sur les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) pour appeler l'écran approprié.

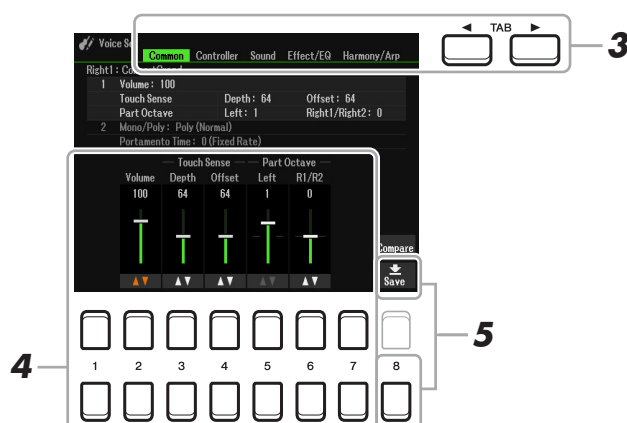
#### 3 Sélectionnez la partie souhaitée à l'aide des touches [2 ▲▼]–[4 ▲▼], puis servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] afin d'envoyer le son de la partie au groupe A ou au groupe B.

#### 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran approprié.

## 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 à éditer.
- 2** Dans l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité), appuyez sur la touche [5 ▼] (Voice Set) 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 14.



- 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 ▲▼].

Au cours de l'édition de sonorité, appuyez sur la touche [8 ▲] (Compare) (Comparer) pour comparer le son de la sonorité éditée avec celui de 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.

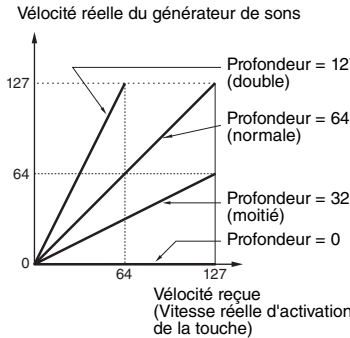
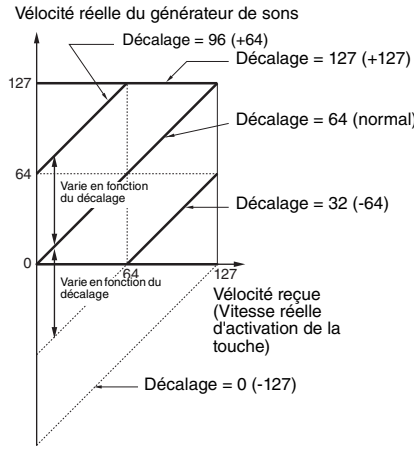
# Paramètres modifiables dans les écrans Voice Set

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

**NOTE** Les paramètres disponibles varient selon la sonorité sélectionnée.

## ■ Page Common (Paramètres communs)

### 1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲▼]	Volume	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense (Sensibilité au toucher)	<p>Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vélocité) ou la réponse du volume à la force de votre jeu.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>Touch Sense Depth (Profondeur de sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelDepth (Profondeur de vélocité) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p>  <p>Vélocité réelle du générateur de sons</p> <p>Profondeur = 127 (double) Profondeur = 64 (normale) Profondeur = 32 (moitié) Profondeur = 0</p> <p>Vélocité reçue (Vitesse réelle d'activation de la touche)</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>Touch Sense Offset (Décalage de sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelOffset (Décalage de vélocité) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64.</p>  <p>Vélocité réelle du générateur de sons</p> <p>Décalage = 96 (+64) Décalage = 127 (+127) Décalage = 64 (normal) Décalage = 32 (-64) Décalage = 0 (-127)</p> <p>Varie en fonction du décalage</p> <p>Vélocité reçue (Vitesse réelle d'activation de la touche)</p> </div> </div> <p><b>Depth (Profondeur) :</b> détermine la sensibilité à la vélocité ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à votre force de jeu (vélocité). <b>Offset (Décalage) :</b> détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour obtenir l'effet de vélocité réel.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave (Octave de partie)	Déplace 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. Si la sonorité éditée est utilisée en tant que partie LEFT (Gauche), le paramètre LEFT sera disponible.

### 2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly	<p>Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique (Mono) ou polyphonique (Poly). L'option « Mono » vous permet de jouer des sons dominants isolés (tels que des cuivres) de façon beaucoup plus réaliste. Selon la sonorité choisie, l'effet Portamento peut être généré par des notes jouées en legato.</p> <p><b>NOTE</b> La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type (Type mono)	<p>Détermine le comportement des notes liées aux sons en déclin, comme sur une sonorité de guitare, par exemple, lorsque celles-ci sont jouées en legato avec la sonorité éditée spécifiée sur « Mono » ci-dessus.</p> <p><b>Normal :</b> la note suivante retentit après l'arrêt de la note précédente. <b>Legato :</b> le son de la note précédemment jouée est maintenu et seule la hauteur de ton bascule sur celle de la note suivante. <b>Crossfade (Fondu enchaîné) :</b> le son passe en douceur de la note jouée précédemment à la note suivante.</p> <p><b>NOTE</b> Ce paramètre étant indisponible pour les sonorités Super Articulation et les kits de batterie/SFX, il se comporte de la même façon que le réglage « Normal » lorsque ces sonorités sont sélectionnées. <b>NOTE</b> Lorsque le réglage Legato ou Crossfade est sélectionné, le comportement (autre que celui décrit ici) peut différer de la normale, selon les réglages de panneau.</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time	<p>Détermine la durée de transition de la hauteur de ton lorsque la sonorité éditée est réglée sur Mono ci-dessus.</p> <p><b>NOTE</b> La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.</p> <p><b>NOTE</b> Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type (Type de Portamento)	<p>Détermine la manière dont le temps de transition réel de la hauteur de ton est calculé à partir de la valeur de Portamento Time.</p> <p><b>Fixed Rate (Taux fixe) :</b> détermine le taux de variation de la hauteur de ton d'une plage allant de 0 : max. à 127 : min. Le temps de transition de la hauteur de ton réel varie en fonction de l'intervalle entre les deux notes.</p> <p><b>Fixed Time (Durée fixe) :</b> détermine le taux de variation de la hauteur de ton d'une plage allant de 0 : min. à 127 : max. La vitesse de transition de la hauteur de ton réel varie en fonction de l'intervalle entre les deux notes.</p> <p><b>NOTE</b> La règle de base de Portamento Time reste inchangée même si le réglage est modifié. Lorsque la valeur de Portamento Time est plus faible, la durée réelle est plus courte ; lorsque cette valeur est plus élevée, la durée réelle est plus longue.</p> <p><b>NOTE</b> Plus la valeur de Portamento Time est élevée, plus l'effet de ce réglage est clairement défini.</p>

■ **Page Controller (Contrôleur)**

**Modulation**

La molette [MODULATION] peut être utilisée pour moduler les paramètres ci-dessous ainsi que la hauteur de ton (vibrato), le filtre (wah) ou l'amplitude (tremolo). Vous pouvez régler ici l'impact de la molette [MODULATION] sur chacun des paramètres répertoriés ci-après.

[2 ▲▼]	Filter	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 la modulation du 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.

**NOTE** LFO (Oscillateur basse fréquence, OBF) est un appareil qui fait varier (osciller) périodiquement un signal à l'aide d'une onde de basse fréquence. Par exemple, il est possible de créer un effet de vibrato en appliquant l'OBF à la hauteur de ton, un effet de Wah en l'appliquant au filtre et un effet de trémolo en l'appliquant au volume d'une sonorité.

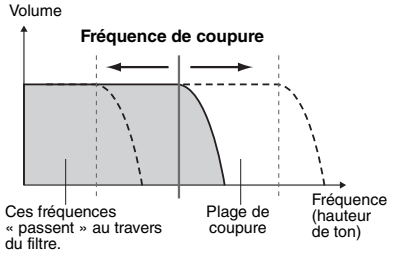
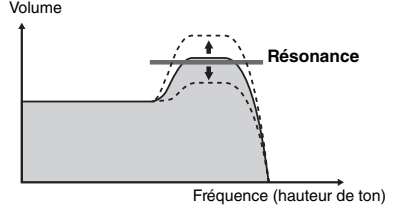


## ■ Page Sound (Son)

### 1 Filter/EG

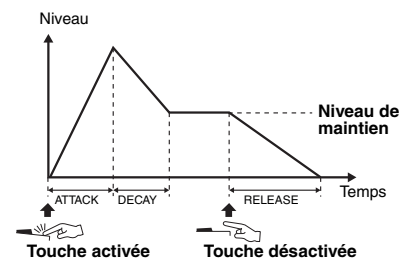
#### • Filter

Filter (Filtre) est un processeur qui modifie le timbre ou le ton d'un son en bloquant ou 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 ▲▼]	Cutoff	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 ▲▼]	Resonance	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre BRIGHT (Clarté) ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.	

#### • EG

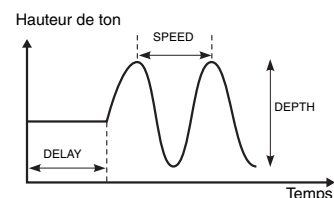
Les réglages EG (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux instruments acoustiques réels, comme l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des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



[4 ▲▼]	Attack	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.
[5 ▲▼]	Decay	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	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

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



[3 ▲▼]	Depth	Définit l'intensité de l'effet Vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.
[4 ▲▼]	Speed	Définit la vitesse de l'effet 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

### 1 Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth/Panel Sustain

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth (Profondeur de réverbération)	Règle la profondeur de la réverbération.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth (Profondeur de chœur)	Règle la profondeur de l'effet de chœur.
[5 ▲▼]	DSP On/Off (Activation/ Désactivation de 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 DSP)	Règle la profondeur de l'effet DSP. Si vous souhaitez sélectionner à nouveau le type de DSP, vous pourrez le faire dans le menu « 2 DSP Type » 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. Pour activer/désactiver l'effet de maintien, appuyez sur la touche [SUSTAIN] (Maintien) ou réglez-le dans l'écran ci-dessous.  [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Voice Control

### 2 DSP Type (Type de DSP)

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category (Catégorie)	Sélectionne la catégorie et le type d'effet DSP. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type	
[6 ▲▼]	Detail (Détail)	Appelle l'écran des réglages détaillés. Utilisez les touches [2 ▲▼]–[4 ▲▼] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis réglez-en la valeur à l'aide des touches [5 ▲▼]–[6 ▲▼]. Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran de réglage détaillé.

### 3 EQ

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Low Frequency (Basses fréquences)	Détermine la fréquence souhaitée de la bande de basses fréquences à contrôler dans une plage allant de 32 Hz à 2,0 kHz.
[3 ▲▼]	Low Gain (Gain basses fréquences)	Accentue ou atténue la bande de basses fréquences de l'égaliseur définie ci-dessus dans une plage allant de -12 dB à 12 dB.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Frequency (Hautes fréquences)	Détermine la fréquence souhaitée de la bande de hautes fréquences à contrôler dans une plage allant de 500 Hz à 16 kHz.
[6 ▲▼]	High Gain (Gain hautes fréquences)	Accentue ou atténue la bande de hautes fréquences de l'égaliseur définie ci-dessus dans une plage allant de -12 dB à 12 dB.

## ■ Page Harmony/Arp

Identique à l'écran appelé via [MENU] → TAB [◀] Menu1 → 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) and [8 ▼] (Save) sont disponibles (reportez-vous aux étapes 4–5 à la [page 13](#)).

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

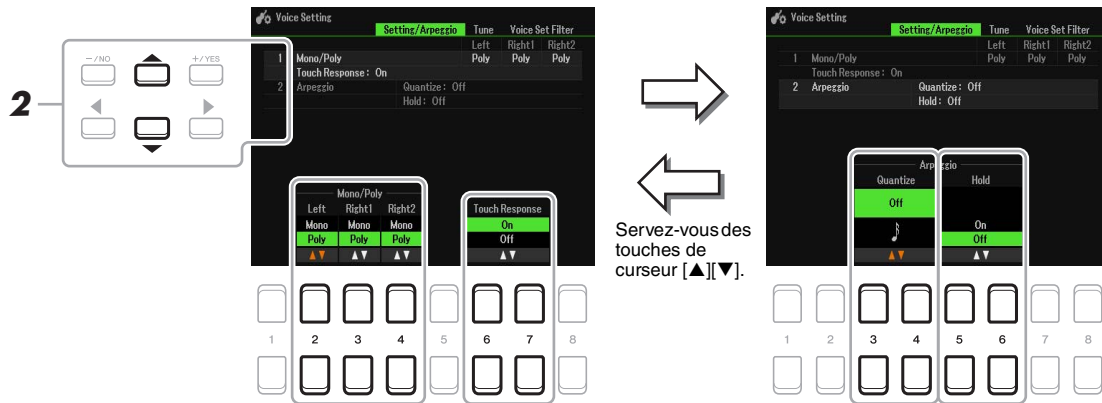
Vous pouvez accéder aux réglages communs d'une sonorité dans l'écran ci-dessous.

## 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting/Arpeggio

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

## 3 Servez-vous des touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼] pour modifier les différents paramètres.



### 1 Mono/Poly Touch Response

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	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. Selon la sonorité choisie, l'effet Portamento peut être généré par des notes jouées en legato. Lorsque le réglage Poly est sélectionné, la sonorité de la partie est reproduite en polyphonie.  <b>NOTE</b> La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Touch Response (Réponse au toucher)	Active ou désactive la fonction Touch Response du clavier. Lorsque ce réglage est spécifié sur « Off » (Désactivé), le même volume est produit 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 réglage Touch (Sensibilité au toucher). Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.  [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting

### 2 Arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège)	Synchronise la reproduction de l'arpège avec la reproduction de morceau/style et permet ainsi de corriger les imperfections de rythme, même imperceptibles. En l'absence de synchronisation, sélectionnez « Off ».
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège)	Active ou désactive la fonction Arpeggio Hold. Lorsque ce paramètre est activé (spécifié sur « 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 de l'arpège, appuyez sur la touche [HARMONY/ARPEGGIO] pour la désactiver.



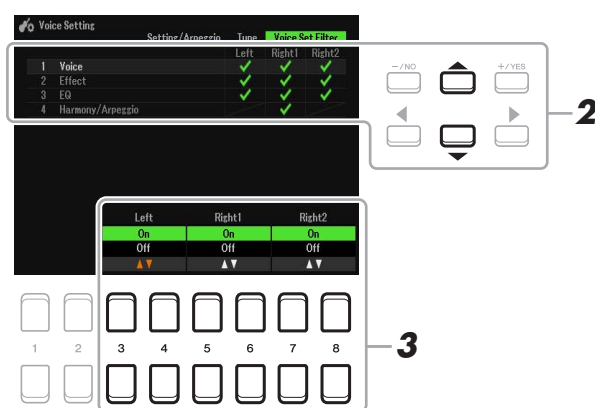
## Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.)

Chaque sonorité est liée à ses réglages de paramètre Voice Set par défaut (page 13). 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 (Effet) sur OFF (Désactivé) (dans l'écran décrit ci-dessous).

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Voice Set Filter

### 2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner l'élément souhaité.



Voice	Correspond aux réglages de paramètres des pages Common, Controller et Sound.
Effect	Correspond aux réglages de paramètres en 1 et 2 de la page Effect.
EQ	Correspond aux réglages de paramètres en 3 de la page Effect.
Harmony/Arpeggio	Correspond à la page Harmony/Arp.

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

Lorsque cette touche est activée (spécifiée sur On), 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-dessus.

## 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 sonorités et de styles.

### Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB

Le fichier de type « *\*\*\*.ppi* », « *\*\*\*.cpi* », « *\*\*\*.pqi* » ou « *\*\*\*.cqi* » 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 : <https://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 est sauvegardé.
- 2** Appelez l'écran approprié.  
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Expansion → [ENTER] → Cursor buttons [▲][▼] 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 le lecteur User ne dispose pas de suffisamment d'espace libre, déplacez le fichier 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**

Si l'instrument ne contient pas de données de pack 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.

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 Reset (Réinitialisation) sur Files & Folders (Fichiers et dossiers) (reportez-vous à la [page 113](#)).

#### **AVIS**

En réinitialisant 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

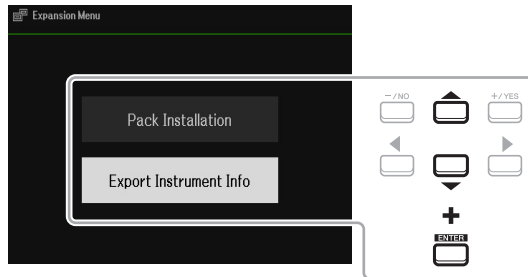
Si vous utilisez le logiciel « Yamaha Expansion Manager » pour gérer les données du pack, vous devrez enregistrer le fichier d'informations de l'instrument comme décrit ci-dessous. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, reportez-vous à son mode d'emploi.

### 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 9 du mode d'emploi.

### 2 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] → Expansion → [ENTER] → Cursor buttons [▲][▼] Export Instrument Info → [ENTER]



### 3 Suivez les instructions à l'écran.

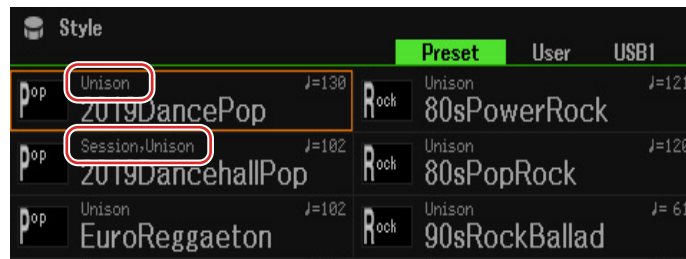
Le fichier d'informations de l'instrument est alors sauvegardé dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Le fichier sauvegardé est appelé « PSR-SX600\_InstrumentInfo.n27 ».

## Table des matières

<b>Types de doigtés d'accords</b> .....	<b>23</b>
• Types d'accords reconnus en mode Fingered .....	24
<b>Pour reproduire le style à l'aide de la fonction Smart Chord</b> .....	<b>25</b>
• Home Sweet Home .....	25
• Tableau Smart Chord .....	27
<b>Apprentissage de certains types d'accords spécifiques (Chord Tutor)</b> .....	<b>27</b>
<b>Reproduction de style suivant votre performance (Unison &amp; Accent)</b> .....	<b>28</b>
• Utilisation de la fonction Unison .....	28
• Utilisation de la fonction Accent .....	29
<b>Réglages liés à la reproduction de style</b> .....	<b>31</b>
<b>Mémorisation des réglages d'origine sous One Touch Setting</b> .....	<b>34</b>
<b>Création/édition de styles (Style Creator)</b> .....	<b>35</b>
• Procédure de base pour la création d'un style .....	35
• Enregistrement en temps réel .....	36
• Style Assembly (Assemblage) .....	40
• Édition de la sensation rythmique (Groove) .....	41
• Édition des données de chaque canal (Channel) .....	43
• Réglages du format de fichier style (Parameter) .....	44
• Édition de la partie rythmique d'un style (Drum Setup) .....	48

### Types de style (caractéristiques)

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



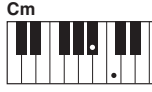



- **Session** : ces styles assurent un réalisme encore plus poussé et un réel accompagnement en mélangeant des types d'accords d'origine et des modifications, ainsi que des riffs spéciaux dotés de changements d'accords sur les sections principales. Ils ont été programmés de manière à « donner du piquant » à vos performances et conférer une touche professionnelle à l'exécution de certains morceaux ou genres musicaux. Gardez toutefois à l'esprit que les 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 inattendu.
- **DJ** : ces styles sont sélectionnés dans la catégorie appelée via la touche [DANCE & R&B]. Ces styles comprennent 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.
- **Unison (Unisson)** : ces styles sont compatibles avec la fonction Unison & Accent. Unison & Accent vous offre un contrôle expressif et nuancé sur la reproduction de style, de telle sorte que celle-ci s'accorde intimement avec votre performance. En outre, la composition de la reproduction de style change de manière subtile selon les accents de votre performance, ce qui vous permet de créer différentes variations musicales dans l'accompagnement.

Pour obtenir la liste des styles prédéfinis, reportez-vous au document « Liste des données », disponible sur le site Web.

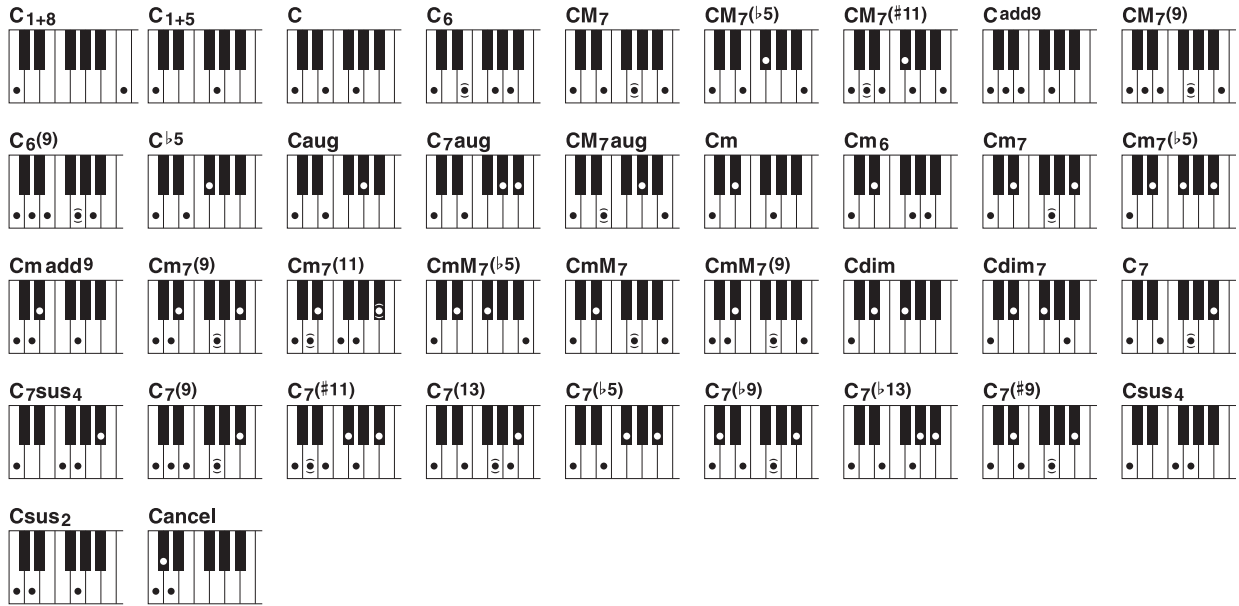
## Types de doigtés d'accords

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 : [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering.

Types de doigté	Caractéristiques
Single Finger (Accord à un doigt)	<p>Ce mode facilite la production d'un accompagnement bien orchestré grâce à des accords majeurs, des accords de septième, des accords mineurs et des accords mineurs de septième interprétés en appuyant sur une, deux ou trois touches de la section des accords du clavier.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>C</b> Pour jouer un accord majeur, appuyez uniquement sur la touche de la note fondamentale.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>C7</b> Pour jouer un accord de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale de l'accord et sur une touche blanche située à gauche de celle-ci.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Cm</b> 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.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Cm7</b> 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.</p> </div> </div>
Multi Finger (Doigté multiple)	Cela détecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger (Doigté unique) et Fingered (À un seul doigt), 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] (Accompagnement) ou la partie Left (Main gauche) soit activée. Pour plus d'informations sur les notes à jouer correspondant aux différents accords, reportez-vous à la <a href="#">page 24</a> ou servez-vous de la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) ( <a href="#">page 27</a> ).
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)	Détecte les accords joués sur toute la plage de notes. 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 (Clavier complet), 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.
Smart Chord (Accords intelligents)	Permet de commander les styles en jouant leur note fondamentale à l'aide d'un seul doigt, à condition toutefois de connaître la tonalité souhaitée, même sans être au fait des différents types de doigté d'accords (majeur, mineur, diminué, etc.).

**NOTE** « IA » signifie « Intelligence artificielle ».

# Types d'accords reconnus en mode Fingered



2

Styles

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 [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
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 [(b5)]	1+3+b5	Cb5
Augmentée [aug]	1+3+#5	Caug
Septième augmentée [7aug]	1+3+#5+b7	C7aug
Septième majeure augmentée [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
Mineure [m]	1+b3+5	Cm
Sixte mineure [m6]	1+b3+5+6	Cm6
Septième mineure [m7]	1+b3+(5)+b7	Cm7
Quinte diminuée sur septième mineure [m7b5]	1+b3+b5+b7	Cm7(b5)
Neuvième ajoutée sur mineure [m(9)]	1+2+b3+5	Cmadd9
Neuvième sur mineure septième [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Onzième ajoutée sur mineure septième [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Quinte diminuée majeure septième sur mineure [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Septième majeure sur mineur [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Majeure septième sur mineure neuvième [mM7(9)]	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diminuée [dim]	1+b3+b5	Cdim
Septième diminuée [dim7]	1+b3+b5+6	Cdim7
Septième [7]	1+3+(5)+b7	C7
Septième quarte suspendue [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Neuvième sur septième [7(9)]	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Onzième dièse ajoutée sur septième [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Treizième ajoutée sur septième [7(13)]	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Quinte diminuée sur septième [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Neuvième diminuée sur septième [7(b9)]	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Treizième diminuée ajoutée sur septième [7(b13)]	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Neuvième dièse sur septième [7(#9)]	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Quarte suspendue [sus4]	1+4+5	Csus4
Un plus deux plus cinq [sus2]	1+2+5	Csus2
annuler	1+b2+2	Cancel (Annuler)

\* Les notes entre parenthèses peuvent être omises.

## Pour reproduire le style à l'aide de la fonction Smart Chord

Si vous voulez profiter pleinement des divers styles mais ignorez comment jouer les accords appropriés, réglez le type Chord Fingering sur Smart Chord (Accords intelligents). Celle-ci vous permet de commander les styles à l'aide d'un seul doigt, à condition toutefois de connaître la tonalité de la musique que vous jouez, même sans être au fait des différents types de doigté d'accords (majeur, mineur, diminué, etc.). Des accords adaptés au genre musical retentissent chaque fois que vous appuyez sur une note unique, comme si vous jouiez les accords « corrects ».

Testez la fonction Smart Chord avec l'exemple de partition suivant : Il vous suffit de jouer avec la main gauche les notes fondamentales des accords indiqués dans cette partition tout en interprétant la mélodie avec la main droite, afin de constater par vous-même comment les accords, leurs notes et leurs sonorités correspondent parfaitement au genre musical que vous avez défini.

### Home Sweet Home

Section des accords

C#	D#	F#	G#	A#	C#	D#	F#												
D $\flat$	E $\flat$	G $\flat$	A $\flat$	B $\flat$	D $\flat$	E $\flat$	G $\flat$												
C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F									

- Style : **Country 8 Beat**
- Type de mesure : **F Majeur (♭\*1)**
- Type : **Standard**

Type de mesure (Clé en F majeur)

Types d'accords

Essayez également de sélectionner le style EasyListening (à l'aide de la touche [LATIN & JAZZ]) et jouez de l'instrument en utilisant la partition ci-dessus. Les accords de Smart Chord acquièrent des accents de jazz, ce qui vous permet d'expérimenter une sensation différente sur le même morceau.



## 1 Sélectionnez le style souhaité et vérifiez que la touche [ACMP] de la section STYLE CONTROL (Commande de style) est activée (voyant allumé).

Pour obtenir l'exemple de partition ci-dessus, appuyez sur la touche [COUNTRY & BALLROOM], puis sélectionnez Country 8Beat.

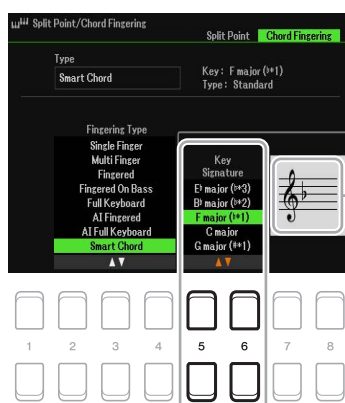
## 2 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering

## 3 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[4 ▲▼] (Fingering Type) pour sélectionner Smart Chord.

## 4 Utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Key Signature) pour sélectionner le type de mesure.

Prenez soin de sélectionner un type de mesure identique à celui de votre partition musicale ou à la tonalité souhaitée pour jouer. Pour obtenir l'exemple de partition, sélectionnez F Major (♭\*1). Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.



Indique le type de mesure sélectionné. Réglez-le sur le même type que celui de votre partition.

## 5 Utilisez les touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Type) pour sélectionner le genre de musique souhaité.

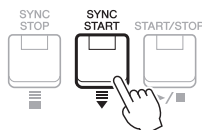
Le type Smart Chord sélectionné ici détermine l'affectation d'accords spécifique pour chaque note de gamme dans la section des accords. Bien que le choix d'un style à l'étape 1 entraîne automatiquement le réglage d'un type optimal, vous pouvez spécifier ici un autre type pour obtenir des résultats plus appropriés, si nécessaire. Pour obtenir l'exemple de partition, sélectionnez Standard.

**NOTE** Chaque type de musique repose sur une progression type ou classique des accords de style.

**NOTE** La note fondamentale d'un accord affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran lors de l'enregistrement du morceau peut différer de celle qui apparaît à cet emplacement lors de la reproduction du morceau enregistré.

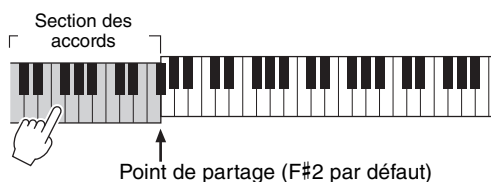
**NOTE** La liste des affectations d'accords disponibles figure dans le tableau Smart Chord inclus dans la Liste des données, fourni séparément à la page 27.

## 6 Appuyez sur la touche [SYNC START] (Début synchronisé) de la section STYLE CONTROL pour activer la fonction de début synchronisé.



## 7 En fonction de la partition musicale ou de la progression des accords de votre performance, jouez uniquement la note fondamentale de la main gauche.

Appuyez sur une touche pour lancer la reproduction de style.



## Tableau Smart Chord

Ce tableau présente les différents types d'accords Smart Chords pour le réglage de tonalité en C et sa relative mineur, A mineur.

Ceci est un exemple de la tonalité en C. Les accords correspondant aux onze autres clés changent en conséquence. Reportez-vous aux exemples de F major (Pop) et E minor (Jazz) ci-dessous.

Réglage Smart Chord		Note fondamentale											
		C ↓	C# ↓	D ↓	D# ↓	E ↓	F ↓	F# ↓	G ↓	G# ↓	A ↓	A# ↓	B ↓
Standard	C majeur	C	C#dim	Dm	E♭	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B♭	G/B
	A mineur	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B♭	Bm7 <sup>b5</sup>
Pop	C majeur	Cadd9	C#dim7	Dm7	E♭dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B♭	G/B
	A mineur	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B♭	G/B
Jazz	C majeur	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	E♭dim7	Em7	F6 <sup>9</sup>	F#dim7	G7 <sup>9</sup>	G#dim	Am7 <sup>11</sup>	B♭7	Bm7 <sup>b5</sup>
	A mineur	CM7 <sup>9</sup>	C#dim7	Dm7 <sup>9</sup>	D#dim7	E7	FM7 <sup>9</sup>	F#m7 <sup>b5</sup>	G7 <sup>9</sup>	G#7	Am <sup>add9</sup>	B♭7	Bm7 <sup>b5</sup>
Dance	C majeur	C	C#dim	Dm	E♭	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B♭	G/B
	A mineur	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B♭	Bm
Simple	C majeur	C	C#dim	Dm	E♭	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B♭	G/B
	A mineur	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B♭	Bm7 <sup>b5</sup>

Exemples d'accords pour la tonalité en F majeur, réglage du type Pop.

Pop	F majeur	C7	C#dim	Dm7	E♭	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A♭dim7	Am7	B♭M7	Bdim
-----	----------	----	-------	-----	----	-----	-------	--------	-----	--------	-----	------	------

Exemples d'accords pour la tonalité en E mineur, réglage du type Jazz.

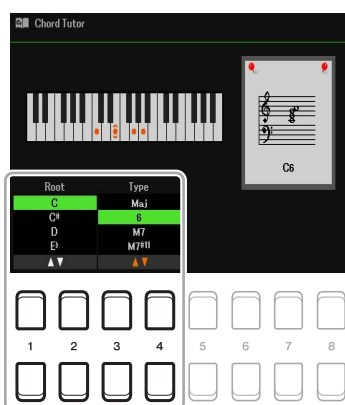
Jazz	E mineur	CM7 <sup>9</sup>	C#m7 <sup>b5</sup>	D7 <sup>9</sup>	D#7	Em <sup>add9</sup>	F7	F#m7 <sup>b5</sup>	GM7 <sup>9</sup>	G#dim7	Am7 <sup>9</sup>	A#dim7	B7
------	----------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------------------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

## Apprentissage de certains types d'accords spécifiques (Chord Tutor)

Si vous connaissez le nom d'un accord mais ignorez comment le jouer, la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) peut vous montrer les notes à jouer.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor → [ENTER]



### 2 Utilisez les touches [1 ▲▼] / [2 ▲▼] afin de sélectionner la note fondamentale de l'accord puis servez-vous des touches [3 ▲▼] / [4 ▲▼] pour sélectionner le type d'accord.

Les notes que vous devez jouer s'affichent à l'écran.

**NOTE** En fonction de l'accord, certaines notes peuvent être omises.

## Reproduction de style suivant votre performance (Unison & Accent)

La fonction Unison & Accent vous permet de créer différentes variations musicales de l'accompagnement, de sorte à ce que l'accompagnement de style suive au plus près votre performance.


### Utilisation de la fonction Unison

Lorsque la fonction Unison est activée, vous pouvez exécuter une mélodie et la reproduire à l'unisson (comme si la mélodie était exécutée par deux ou plusieurs instruments) ou en mode tutti (tous les interprètes jouent en même temps). Votre performance s'en trouve enrichie en termes d'expressivité et vous êtes d'autant plus encouragé à créer des phrases aux accents dynamiques. Vous pouvez choisir un des trois types Unison suivants : All Parts (Toutes les parties) (approprié pour la performance à une main) et Split (Partage) ou Auto Split (Partage automatique) (convient aux performances à deux mains).


#### ■ Exemple avec le type « All Parts » sélectionné :

2  
Styles


Votre performance




Parties d'accompagnement




Fonction Unison activée



Votre performance



Parties d'accompagnement

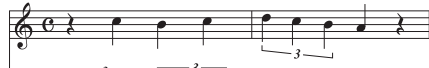


Toutes les parties d'accompagnement se calquent sur votre performance. Ceci est recommandé lorsque vous jouez des phrases à l'unisson d'une seule main.


#### ■ Exemple avec le type « Split » ou « Auto Split » sélectionné :

2  
Styles


Votre performance



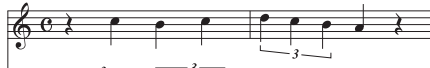
Parties d'accompagnement




Fonction Unison activée



Votre performance



Parties d'accompagnement

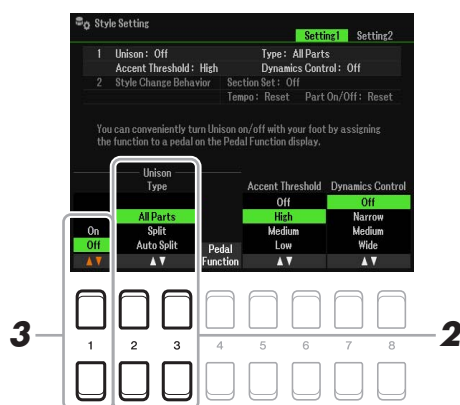


Les parties d'accompagnement qui suivent votre performance sont automatiquement affectées à la main appropriée par la détection automatique des sections à main gauche et à main droite de votre performance.

**NOTE** Les exemples ci-dessus sont uniquement fournis à titre d'illustration. Les performances à l'unisson ne sont pas forcément jouées en octaves.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Touche de curseur [▲] 1 Unison



## 2 Servez-vous des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Unison Type) pour sélectionner Unison Type.

- **All Parts** : convient pour une performance à une seule main.
- **Split** : convient pour une performance à deux mains. Dans ce type d'unisson, le clavier étant divisé par Split Point (Point de partage) (Left) (Gauche), les parties d'accompagnement adaptées à chaque main suivent votre performance de manière indépendante. Par exemple, les instruments de musique à faible hauteur de ton (tels que la guitare basse, le saxophone baryton et le contrebasse) suivent la main gauche et les instruments de musique solo (comme la flûte) suivent la main droite. Cela est utile pour jouer de différentes sonorités de la main gauche et la main droite.
- **Auto Split** : convient pour une performance à deux mains. Dans ce type, les parties d'accompagnement qui suivent votre performance sont automatiquement affectées à la main appropriée par la détection automatique des sections à main gauche et à main droite de votre performance. Cette option est recommandée lorsque vous reproduisez en mode tutti des sonorités d'un grand ambitus, telles que le piano ou les cordes. Elle vous permet de jouir d'une flexibilité remarquable au cours de votre performance en vous libérant des limitations imposées par un point de partage spécifique.

## 3 Appuyez sur la touche [1 ▲▼] pour activer la fonction Unison.

**NOTE** Vous pouvez utiliser une pédale connectée pour activer et désactiver aisément la fonction Unison pendant votre performance. Pour affecter la fonction à une pédale, appuyez sur les touches [4 ▲▼] (Pedal Function) pour appeler l'écran des réglages de pédale, puis sélectionnez « Unison ».

**NOTE** Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : début/fin d'insertion de l'enregistrement de morceau (page 61) et Registration Sequence (Séquence de registration) (page 78). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : début/fin d'insertion de l'enregistrement de morceau → Séquence de registration → Fonctions affectées ici.

## 4 Sélectionnez un style indiqué par l'élément « Unison » qui s'affiche au-dessus du nom de style dans l'écran Style Selection (Sélection de style) (chapitre 2 du mode d'emploi).

Pour connaître la liste des styles sur lesquels cette fonction peut être utilisée, reportez-vous à la Liste des données disponible sur le site Web.

## 5 Essayez de jouer un style en vous aidant de l'accompagnement automatique (chapitre 2 du mode d'emploi).

### Utilisation de la fonction Accent

Lorsque la fonction Accent est activée, la composition de la reproduction de style change de manière subtile et dynamique en ajoutant des notes appropriées aux accents de votre performance. Cela permet de modifier temporairement la reproduction de style pour inclure une syncope rythmique.

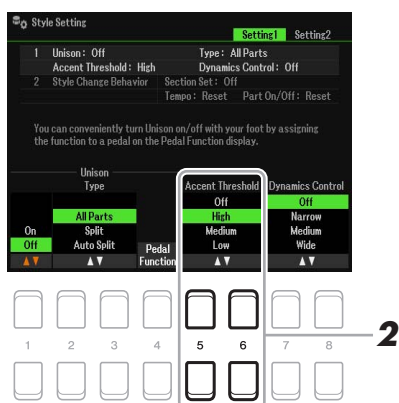
#### ■ Exemple d'utilisation de la fonction Accent :

The diagram illustrates the effect of the Accent function. On the left, under 'Votre performance', a piano part in 4/4 time has accents (>) on the first and third notes of a four-note phrase. Below it, the 'Parties d'accompagnement (Batterie)' part shows a simple drum pattern with 'x' marks for cymbal hits. An arrow labeled 'Fonction Accent activée' points to the right. On the right, the piano part has an accent on the second note. The 'Parties d'accompagnement (Batterie)' part below it shows a more complex drum pattern with 'x' marks and asterisks (\*) indicating cymbal crashes and snare hits that occur during the accented notes of the piano part.

La composition de la reproduction de style change de manière subtile en ajoutant des notes (cymbale crash, grosse caisse, etc.) selon les accents de votre performance.

## 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → Touche de curseur [▲] 1 Unison



## 2 Sélectionnez un des réglages High Medium ou Low en utilisant les touches [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] (Accent Threshold) (Seuil d'accentuation) pour activer la fonction Accent.

- **Off (Désactivé)** : désactive la fonction Accent.
- **High (Fort)** : exige un jeu appuyé susceptible de permettre à l'instrument de reconnaître les accents.
- **Medium (Moyen)** : réglage type.
- **Low (Faible)** : permet à l'instrument de reconnaître les accents même avec une force de jeu relativement faible.

## 3 Sélectionnez un style indiqué par l'élément « Unison » qui s'affiche au-dessus du nom de style dans l'écran Style Selection (Sélection de style) (chapitre 2 du mode d'emploi).

Pour connaître la liste des styles sur lesquels cette fonction peut être utilisée, reportez-vous à la Liste des données disponible sur le site Web.

## 4 Essayez de jouer un style en vous aidant de l'accompagnement automatique (chapitre 2 du mode d'emploi).

# 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.

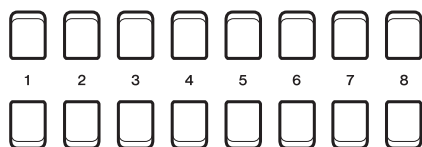
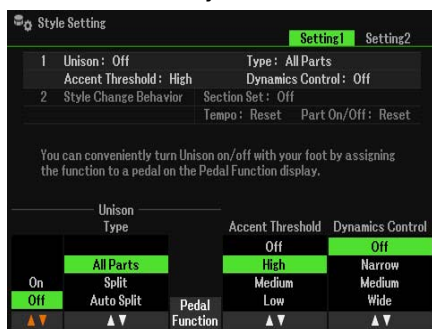
## 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER]

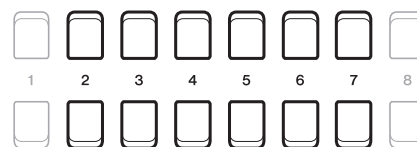
## 2 Servez-vous des touches TAB [◀][▶] et des touches de curseur [▲][▼] pour naviguer entre les pages et utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] correspondantes pour chaque réglage séparément.

### ■ Page Setting1 (Réglage 1)

#### 1 Unison&Accent/Dynamics Control



#### 2 Style Change Behavior



### 1 Unison&Accent/Dynamics Control

[1 ▲▼]	Unison On/Off (Activation/ Désactivation de l'unisson)	Reportez-vous au chapitre 2 du mode d'emploi.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type (Type d'unisson)	
[4 ▲▼]	Pedal Function (Fonction de la pédale)	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold (Seuil d'accentuation)	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Dynamics Control (Courbe de dynamique)	Détermine les variations du volume de la reproduction de style en fonction de la force de jeu au clavier. <b>Off</b> : le volume reste identique quelque soit la force de jeu au clavier. <b>Narrow (Plage étroite)</b> : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs étroite. <b>Medium</b> : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs moyenne. <b>Wide (Plage étendue)</b> : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs étendue.

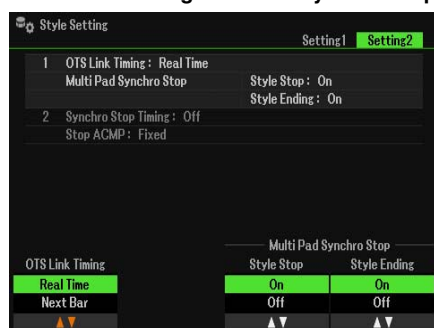
### 2 Style Change Behavior (Comportement de changement de style)

[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 de style est 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 MAIN D ne figure pas dans le style choisi, la partie MAIN C sera appelée.
-------------------	--	---

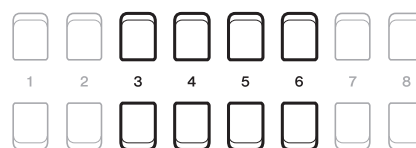
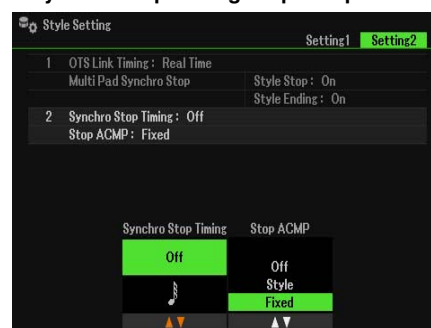
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	Détermine si le réglage de tempo appliqué au style est modifié ou non lorsque vous changez de style.  <b>Lock (Verrouillage)</b> : le réglage de tempo précédent est toujours conservé. Lorsque vous sélectionnez « Lock », l'icône de clé s'affiche en haut à gauche du nom de style dans l'écran principal. <b>Hold (Maintien)</b> : 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. <b>Reset (Réinitialisation)</b> : 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 On/Off d'activation/désactivation du canal de style est modifié ou non lorsque vous changez de style.  <b>Lock</b> : l'état On/Off du canal du style précédent est maintenu tel quel. <b>Hold</b> : pendant la reproduction de style, l'état On/Off du canal du style précédent est maintenu. Lorsque la reproduction de style est interrompue, tous les canaux de style sont définis sur On. <b>Reset</b> : tous les canaux de style sont réglés sur On.

## ■ Page Setting2 (Réglage 2)

### 1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



### 2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



### 1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS)	Détermine la synchronisation de la modification des réglages One Touch Settings avec les touches [A] – [D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale). (La touche [OTS LINK] (Liaison OTS) doit être activée.)  <b>Real Time (Temps réel)</b> : la fonction One Touch Setting (Présélection immédiate) est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une touche [A]–[D] de la section MAIN VARIATION. <b>Next Bar (Mesure suivante)</b> : la fonction One Touch Setting est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Stop On/Off (Activation/ désactivation de la mise à l'arrêt du style)	Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'interrompt ou non lorsque la reproduction de style est à mise l'arrêt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Ending On/ Off (Activation/ désactivation de la coda du style)	Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'interrompt ou non lors de la reproduction de la coda d'un style.



## 2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp

<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>Synchro Stop Timing (Synchronisation de l'arrêt synchronisé)</p>	<p>Cette fonction 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] (Arrêt synchronisé) 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.</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop Acmp (Accompagnement de style)</p>	<p>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 Accompagnement » (Arrêt de l'accompagnement), tous les doigtés 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 réglant Stop Accompagnement en conséquence.</p> <p><b>Off :</b> l'accord joué dans la section des accords n'est pas audible.  <b>Style :</b> 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.  <b>Fixed :</b> l'accord joué dans la section des accords retentit via la sonorité spécifiée, quel que soit le style sélectionné.</p> <p><b>NOTE</b> Lorsque le style sélectionné contient une sonorité MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « Style ».</p> <p><b>NOTE</b> Lorsque vous enregistrez un morceau, l'accord détecté en cas d'activation de la fonction Stop Accompagnement (Arrêt de l'accompagnement) 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 Accompagnement est réglée sur « Style », mais que seules les données d'accord seront enregistrées si cette fonction est réglée sur « Off » ou « Fixed » (Fixe).</p>

## Mémorisation des réglages d'origine sous One Touch Setting

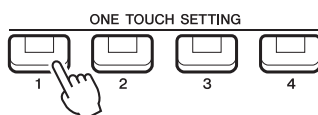
Vous pouvez mémoriser vos réglages de panneau d'origine sous One Touch Setting. Le nouveau réglage One Touch Setting ainsi créé sera enregistré sur le lecteur User ou sur un lecteur flash USB en tant que style et vous pourrez l'appeler en tant que partie de style.

- 1 Sélectionnez le style souhaité pour mémoriser votre réglage One Touch Setting.**
- 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.**  
L'écran Registration Memory (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 la fonction One Touch Setting.



- 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 [7 ▲▼] (Yes) (Oui). Si vous souhaitez modifier ces réglages, appuyez sur la touche [6 ▲▼] (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 le réglage One Touch Setting 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 (One Touch Setting) 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 parties distinctes (motif rythmique, ligne de basse, accords d'accompagnement, multi-pad ou phrase). Chacune de ces parties de données de performance (données de canal) est appelée « Motif source ». La fonction Style Creator vous permet de créer un style original en enregistrant séparément le motif source ou en copiant les données du motif source à partir d'autres 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 :

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → 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 une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼], un style vierge (appelé « NewStyle » (Nouveau style) est automatiquement créé pour les besoins de l'enregistrement.

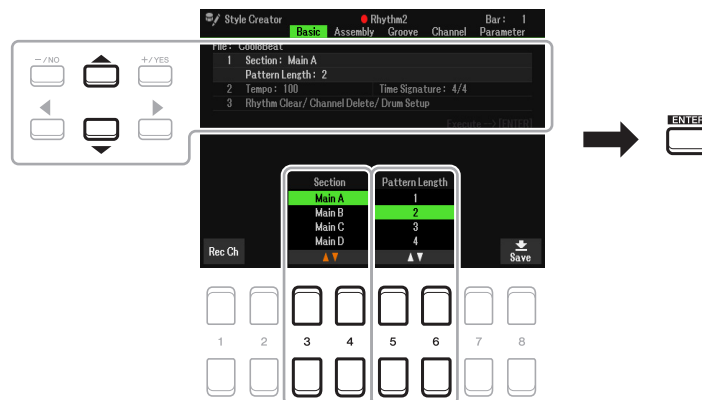
**4** Sur la page Basic (De base), sélectionnez une section.

(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].) 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] (Entrée) pour valider la longueur spécifiée.
- S'agissant du style entier actuellement sélectionné, utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner « 2 Tempo », puis réglez le tempo à l'aide des touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] et le type de mesure (BEAT) (Temps) via les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼].

**NOTE** 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 (données de canal) pour chaque partie séparément.

- **Enregistrement en temps réel sur la page Basic (page 36)**  
Permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.
- **Assemblage de style sur la page Assembly (Assemblage) (page 40)**  
Permet de copier divers motifs à partir d'autres styles prédéfinis ou de styles que vous avez déjà créés.

## 6 Éditez les données de motif source (données de canal) déjà enregistrées.

- **Édition des données de canal sur les pages Groove (page 41) et Channel (Canal) (page 43)**  
Permet de modifier la sensation rythmique, la quantification, la vélocité, etc.
- **Édition des paramètres SFF sur la page Parameter (Paramètre) (page 44)**  
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 page Basic à l'aide de la fonction Drum Setup (Configuration de batterie) (page 48)**  
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.

## 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.

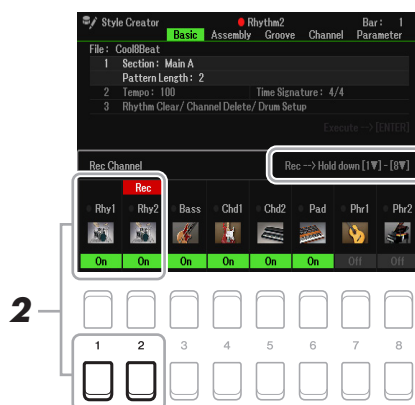
#### • Overdub Recording (Enregistrement par surimpression)

Cette méthode permet d'enregistrer 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 37) et Delete (Supprimer) (pages 37, 39). Lors de la création d'un style basé sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement au motif source des rythmes 1 et 2. Pour tous les autres motifs sources, 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 35.

### 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 ▼] or [2 ▼] pour sélectionner le canal souhaité 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 pourrez 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 (Sélection de sonorité), 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 à reproduire le motif rythmique devant être enregistré.

- **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 la Liste des données, 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 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup », puis appuyez sur une des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) afin d'appeler l'écran de l'opération. Dans l'écran Channel Delete (Supprimer le canal), 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. Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran Channel Delete.

### 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 boucle**

Snare Drum  
Grosse caisse

↓

**3ème tour de la boucle**

Hi-Hat (Cymbale charleston)  
Snare Drum  
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 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup ». Appuyez sur la touche correspondante du clavier tout en maintenant enfoncée une des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Rhythm Clear) (Supprimer le rythme).

### 6 Appuyez sur la touche [START/STOP] (Début/Arrêt) 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 (Canal d'enregistrement) 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 36).

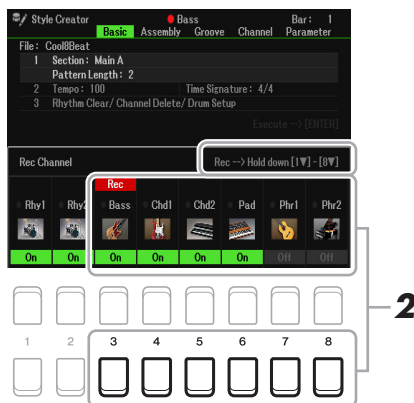
### AVIS

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 sur les canaux Bass, Chord 1–2, Pad et Phrase 1–2

La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 5 de la Procédure de base, à la page 35.

### 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 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

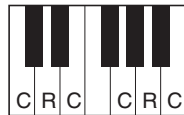
Aux fins de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Drum Kit/SFX Kit.

#### • 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

Avant d'enregistrer le motif source, déterminez la clé que vous jouez (note fondamentale source) et le type d'accord que vous utilisez (accord source). Avec les réglages initiaux par défaut, le paramètre Source Root/Chord (page 45) est réglé sur CM7 (source root = C et source Chord = M7). 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).



C = note d'accord

R = note recommandée

\* Lors de l'enregistrement du motif source, vous devez utiliser les notes « C » et « R » et éviter les autres choix.

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 (Note fondamentale/accord sources) 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.

#### • Réglez Source Root/Chord, si nécessaire.

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 (Paramètre) et réglez Source Root (Note fondamentale source) (ou Play Root) (Note fondamentale jouée) et Chord respectivement sur le type Root (Note fondamentale) ou Chord (Accord) de votre choix. N'oubliez cependant pas que lorsque vous remplacez l'accord Source Chord 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 45](#).

## **4 Appuyez sur la touche [START/STOP] (Début/Arrêt) de la section STYLE CONTROL (Commande de style) 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 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup », puis appuyez sur une des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) afin d'appeler l'écran de l'opération. 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. Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran Channel Delete.

## **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.**

Si vous voulez démarrer l'enregistrement depuis le début (sans espace vide), utilisez la touche [SYNC START] (Début synchronisé). Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 2 du mode d'emploi.

## **6 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.**

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

#### • Pour entendre le son de la reproduction des canaux déjà enregistrés selon un autre réglage Source Root/Chord :

- 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 de sélectionner le canal souhaité sur la position On/Off (Activer/désactiver).
- 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 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 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez à nouveau sur les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼].**

## **8 Sauvegardez le style enregistré (reportez-vous à l'étape 8 à la [page 36](#)).**

#### **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.



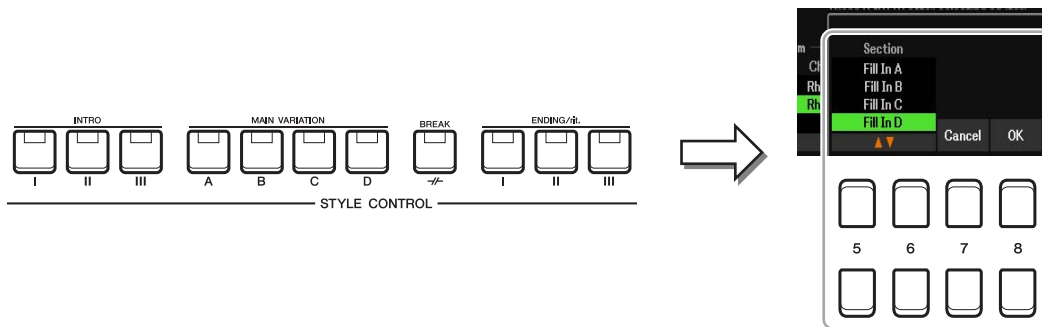
## Style Assembly (Assemblage)

La fonction Style Assembly (Assemblage de styles) permet de copier des données de canal en tant que motif source depuis un autre style prédéfini 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 de la [page 35](#). Après avoir sélectionné une section et effectué d'autres réglages sur la page Basic, suivez les instructions ci-dessous.

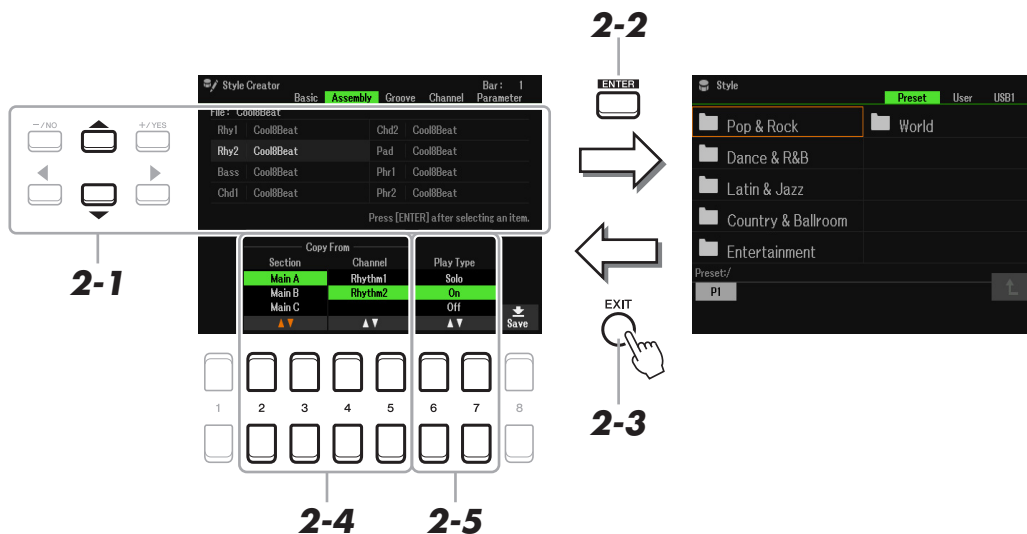
### 1 Sélectionnez la section à éditer sur la page Assembly selon les besoins.

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 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 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.

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



**2-1** Sélectionnez le canal à remplacer à l'aide des touches de curseur [▲][▼].

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

**2-3** Sélectionnez le style souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran d'origine.

**2-4** Sélectionnez les paramètres Section et Channel du style sélectionné à l'aide des touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

**2-5** 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** : reproduit le canal sélectionné dans la page Assembly. Tous les canaux réglés sur Rec dans l'écran Record (Enregistrement) de la page Basic sont reproduits simultanément.
- **On** : 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** : assourdit le canal sélectionné dans la page Assembly.

**3** Répétez l'étape 2 pour d'autres canaux, selon les besoins.

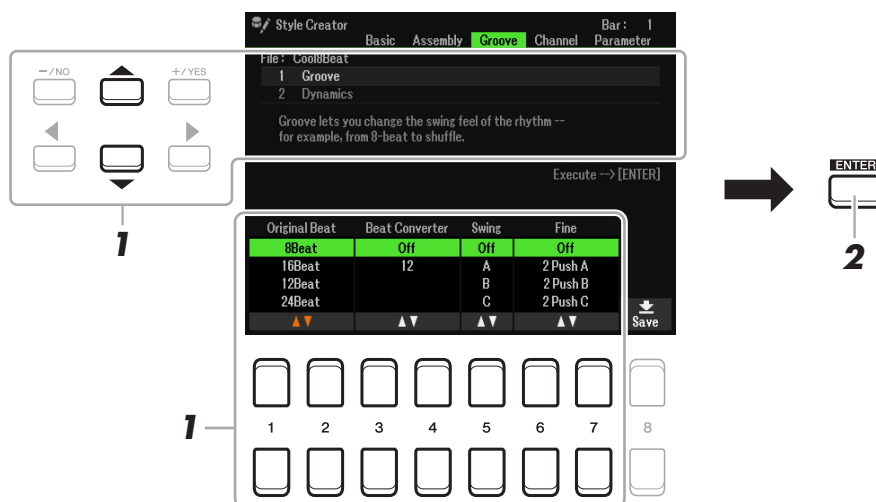
**4** Sauvegardez le style édité (reportez-vous à l'étape 8 de la [page 36](#)).

#### 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.

## Édition de la sensation rythmique (Groove)

En changeant la synchronisation et la vélocité de toutes les notes, vous pouvez modifier l'effet rythmique de chacun des canaux de la section actuellement sélectionnée sur la page Basic ou via la touche de panneau. Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 6 de la Procédure de base de la [page 36](#).



**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 (spécifié par le paramètre Original Beat ci-dessus) selon la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque le paramètre Original Beat est réglé sur « 8 Beat » (8 temps) et le Beat Converter spécifié sur « 12 », toutes les croches de la section deviennent des triolets de croche. Les réglages « 16A » et « 16B » de la fonction Beat Converter qui apparaissent lorsque le paramètre Original Beat est spécifié sur « 12 Beat » sont des variations sur une double croche de base.

[5 ▲▼]	Swing	Apporte du « swing » en modifiant la synchronisation des rappels de temps, en fonction du paramètre Original Beat ci-dessus. Par exemple, si le paramètre Original Beat est spécifié sur la valeur « 8 Beat » (8 temps), le paramètre Swing retardera les 2ème, 4ème, 6ème et 8ème 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	Sélectionne une variété de « modèles » de Groove à appliquer à la section sélectionnée. Avec les réglages « Push », certains temps sont joués plus tôt, tandis que les réglages « Heavy » retardent 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

Ce paramètre modifie la vitesse/le volume (ou l'accentuation) de certaines notes durant la reproduction de style. Les réglages Dynamics (Dynamiques) 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(le) 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 appliqué, autrement dit, les notes de la partie qui sont accentuées à l'aide des réglages Dynamics. Plusieurs motifs types issus de divers genres et types de musique du monde sont disponibles.
[5 ▲▼]	Strength (Force)	Détermine la force avec laquelle le type d'accentuation sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. 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 (Renforcement/Coupe)	Augmente ou diminue les valeurs de vitesse dans la section ou le canal sélectionné(e). Les valeurs supérieures à 100 % accentuent 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 (Force), Expand/Comp. (Expansion/Compression) et Boost/Cut (Renforcement/Coupe) 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 de l'édition des paramètres Groove et Dynamics, appuyez sur la touche [ENTER] pour restaurer les données d'origine. La fonction Undo (Annuler) n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

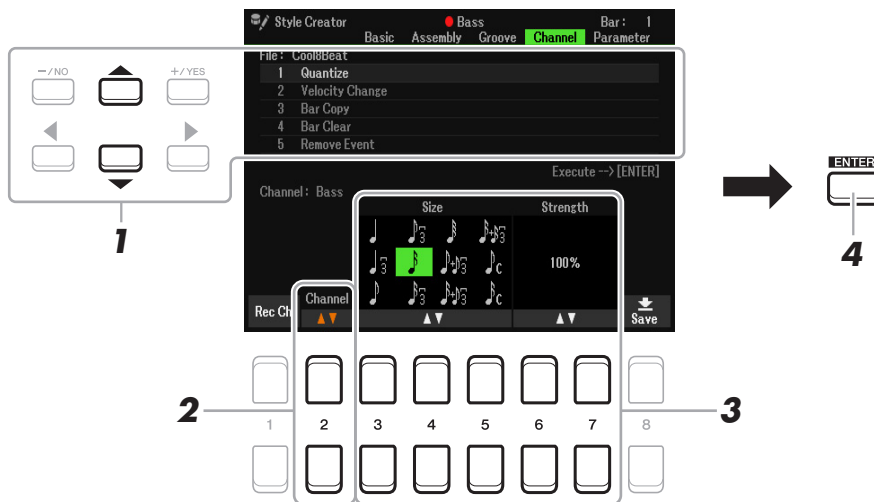
## 3 Sauvegardez le style édité (reportez-vous à l'étape 8 de la page 36).

### **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 (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 de la [page 36](#).



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

#### 1 Quantize (Quantification)

Identique à la fonction Quantize de Song Creator ([page 64](#)), à l'exception des deux paramètres supplémentaires suivants :

Croches avec swing

Doubles croches avec swing

#### 2 Velocity Change (Changement de vélocité)

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

#### 3 Bar Copy (Copie de 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	Spécifie les première (TOP) et dernière (LAST) mesures de la zone à copier.
[5 ▲▼]	Last	
[6 ▲▼]	Dest.	Indique la première mesure de l'emplacement de destination dans lequel les données seront copiées.

#### 4 Bar Clear (Effacement de mesure)

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

#### 5 Remove Event (Suppression d'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 (Annuler) n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

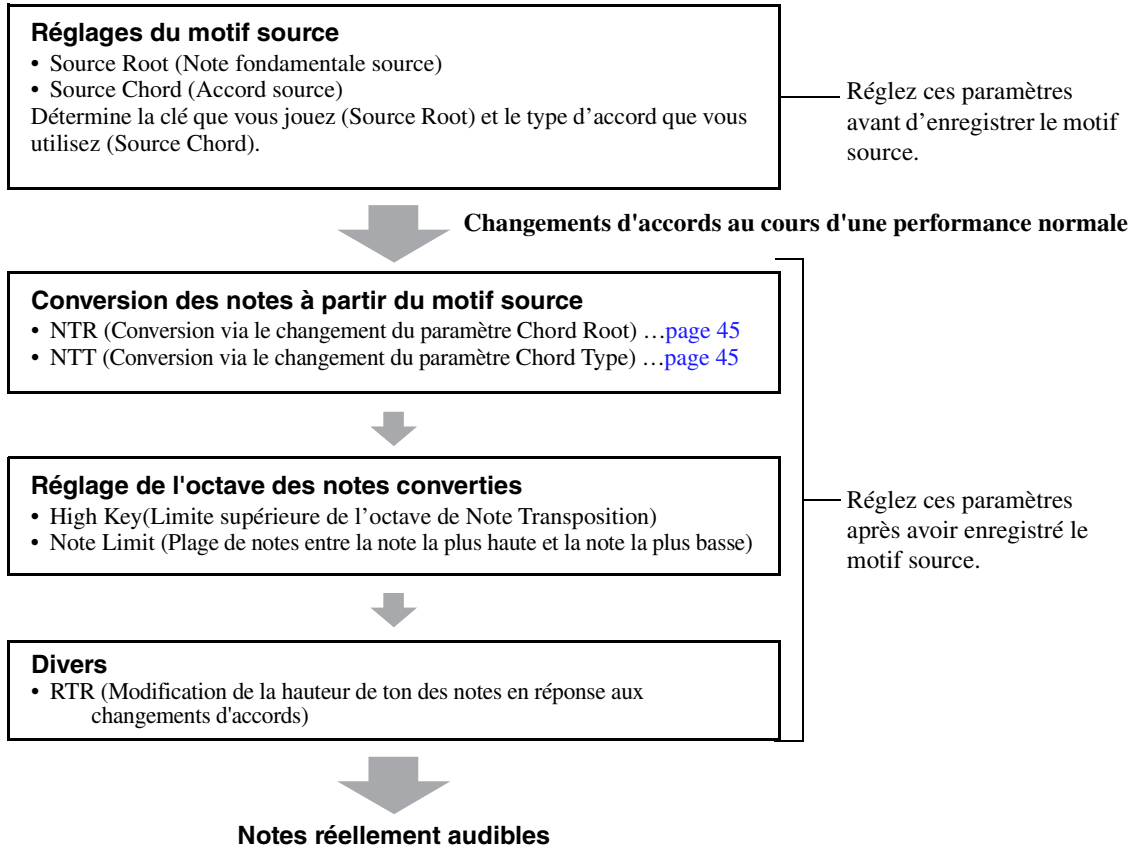
### 5 Sauvegardez le style édité (étape 8 à la [page 36](#)).

#### 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 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.

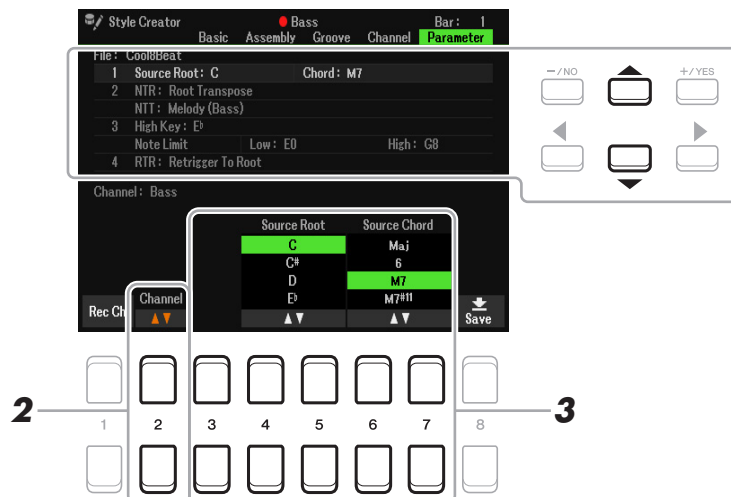


Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 6 de la Procédure de base de la [page 36](#).

**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, 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 45](#).



## 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 45–47.

## 4 Sauvegardez le style édité (reportez-vous à l'étape 8 de la page 36).

### 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.

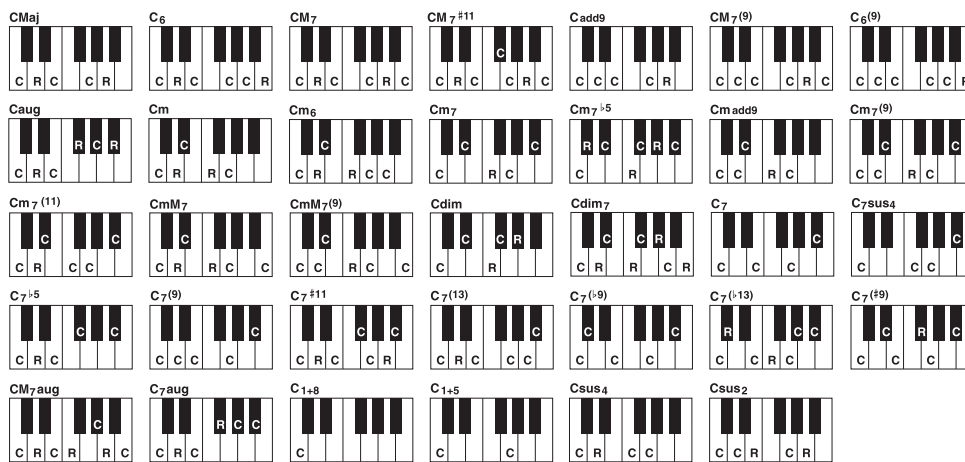
### 1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

#### 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. La valeur CM7 (Source Root (Note fondamentale source) = C et Source Chord (Accord source) = M7) est réglée 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 en C :



C = note d'accord

R = note recommandée

\* Lors de l'enregistrement du motif source, il est recommandé de le constituer à partir de C et R.

**NOTE** Lorsque les paramètres du canal sélectionné sont réglés sur NTR: Root Fixed, NTT: Bypass et NTT Bass: Off, les paramètres indiqués ici sont remplacés par « Play Root » au lieu de « Source Root ». Dans ce cas, vous pouvez entendre le son obtenu lorsque vous modifiez 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 réglé sur « Guitar » (Guitare).

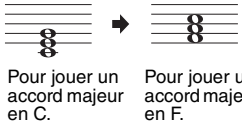
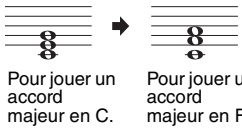
### 2 NTR/NTT (Règle de transposition de note/Tableau de transposition de notes)

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	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	Détermine le tableau de transposition de notes pour le motif source. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[7 ▲▼]	Bass (Basse)	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 le réglage NTR est spécifié 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 sur NTR: Root Fixed, NTT: Bypass et NTT Bass: Off. Dans ce cas, le réglage « Source Root/Chord » est remplacé par « Play Root/Chord ».

## NTR (Note Transposition Rule) (Règle de transposition de notes)

Trans (Root Transpose) (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.	
Fixed (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 respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des parties d'accord.	
GTR (Guitar) (Guitare)	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 naturel d'une véritable guitare.	

## NTT (Tableau de transposition de notes)

Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Transpose ou Root Fixed

Bypass (Contournement)	Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed (Note fondamentale fixe), le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Transpose (Transposition de note fondamentale), 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 « Phrase1 » et « Phrase2 ».
Chord (Accord)	Fonction utilisée pour la transposition de parties d'accords. Utilisez ce paramètre pour les canaux « Chord1 » et « Chord2 », en particulier lorsque ceux-ci contiennent des parties d'accords de type piano ou guitare.
Melodic Minor (Mineure mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau 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)	Outre la transposition opérée par Melodic Minor (Mineure mélodique) ci-dessus, 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 tableau réduit les troisième et sixième 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 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 sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
Harmonic Minor 5th (Mineure harmonique en 5ème)	Outre la transposition opérée par Harmonic Minor (Mineure mélodique) ci-dessus, 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 tableau 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 opérée par 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 tableau 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 (Mineure mélodique) ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.

Lorsque le paramètre 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 assourdies. Ceci est normal lorsque l'accord est joué sous forme de coups de guitare.
Arpeggio (Arpège)	Convient au son arpégé de la guitare et produit de superbes sons d'arpège à quatre notes.

### 3 High Key/Note Limit

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 n'est disponible que lorsque le paramètre NTR (page 46) est réglé sur « Root Transpose ».</p> <p><b>Exemple : lorsque la note la plus haute est en F.</b></p> <p>Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . .</p> <p>Notes jouées → C3-E3-G3      C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3</p>
[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> <p><b>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</b></p> <p>Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Notes jouées → E3-G3-C4      E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	Note Limit High (Limite de note supérieure)	

### 4 RTR (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.

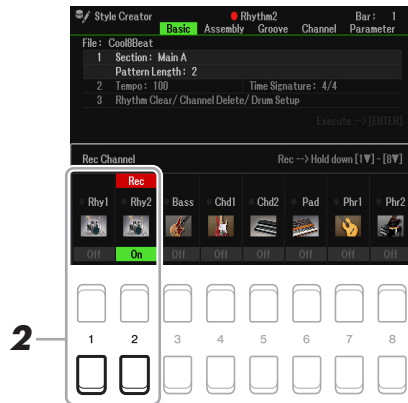
Stop	Les notes cessent d'être audibles.
Pitch Shift (Décalage de la hauteur de ton)	La hauteur de ton de la note varie, à moins d'une nouvelle attaque, pour s'adapter au type du nouvel accord.
Pitch Shift To Root (Glissement de hauteur vers note fondamentale)	La hauteur de ton de la note varie, à moins d'une nouvelle attaque, pour s'adapter 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 de la partie rythmique 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 36](#).

- 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.

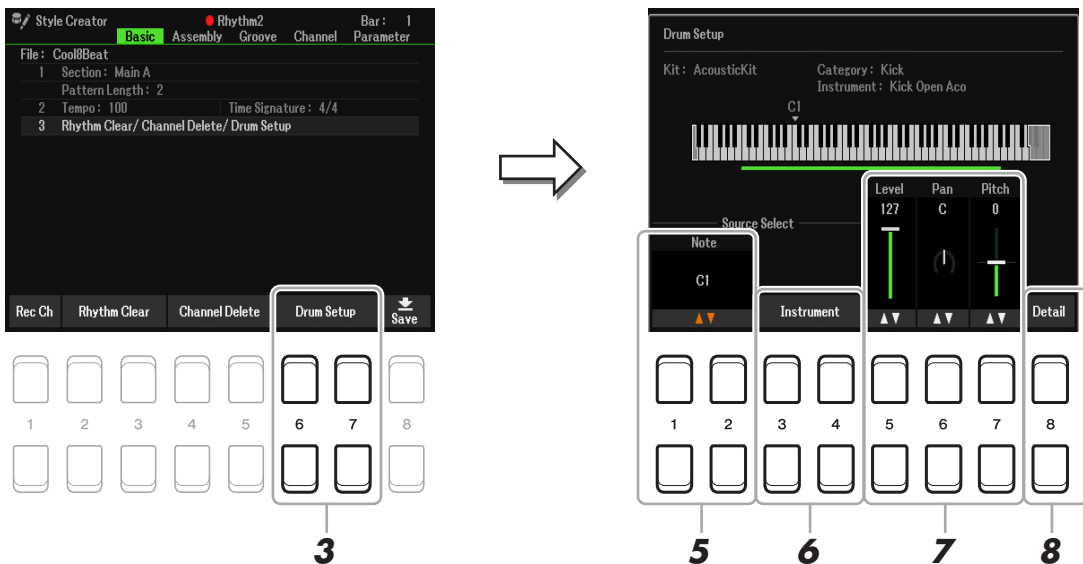


- 2** Appuyez de manière prolongée sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] correspondant au canal à éditer.

**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 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup », puis appuyez sur une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Drum Setup) 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.

➤ PAGE SUIVANTE



## 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

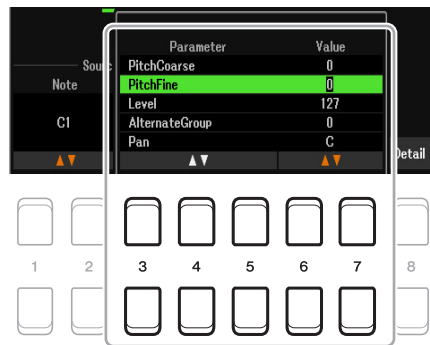
**6-2** Utilisez les touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼] pour sélectionner Kit, Category et Instrument, dans l'ordre.

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

**7** Servez-vous des touches [5 ▲▼]–[7 ▲▼] pour régler les paramètres Level (Niveau de volume) Pan (Balayage panoramique) ou Pitch (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 incréments de demi-tons.
Pitch Fine (Réglage précis de la hauteur de ton)*	Règle de manière précise la hauteur de ton par incréments de centièmes de tons. <b>NOTE</b> Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e 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 Mixer (Mixeur) et que le canal rythmique est sélectionné comme partie d'affectation, ce paramètre agit comme suit :  <b>Lorsque le paramètre Variation Send (Envoi de variation) est réglé sur 0 :</b> aucun effet ne s'applique à l'instrument (Insertion Off, Insertion désactivée). <b>Lorsque le paramètre Variation Send est réglé sur une valeur comprise entre 1 et 127 :</b> les effets s'appliquent à l'instrument (Insertion On, Insertion activée).
Key Assign (Affectation de touche)	Détermine le mode Key Assign. 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 à la Liste des données disponible sur le site Web).  <b>Single (Unique) :</b> la répétition successive d'un même son entraîne sa coupure ou son assourdissement. <b>Multi :</b> 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 de 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 de 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 une touche. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est rapide.
EG Decay1 (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 Decay2 (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 36](#)).

**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 partition musicale (Score) .....	51
Édition des réglages des écrans Lyrics/Text .....	53
Reproduction en cours d'annulation d'une partie ou d'un morceau donné(e) .....	54
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau .....	55
Paramètres liés à la reproduction de morceau (fonction Guide, réglages de canal et réglages de répétition) .....	56
• Utilisation de la fonction Guide .....	58
Création/édition de morceaux (Song Creator) .....	60
• Sélection des données de configuration à enregistrer en position de début de morceau (page Setup) .....	60
• Réenregistrement d'une section spécifique —Punch In/Out (page Rec Mode) .....	61
• Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes (écran Channel) .....	63

## Édition des réglages de partition musicale (Score)

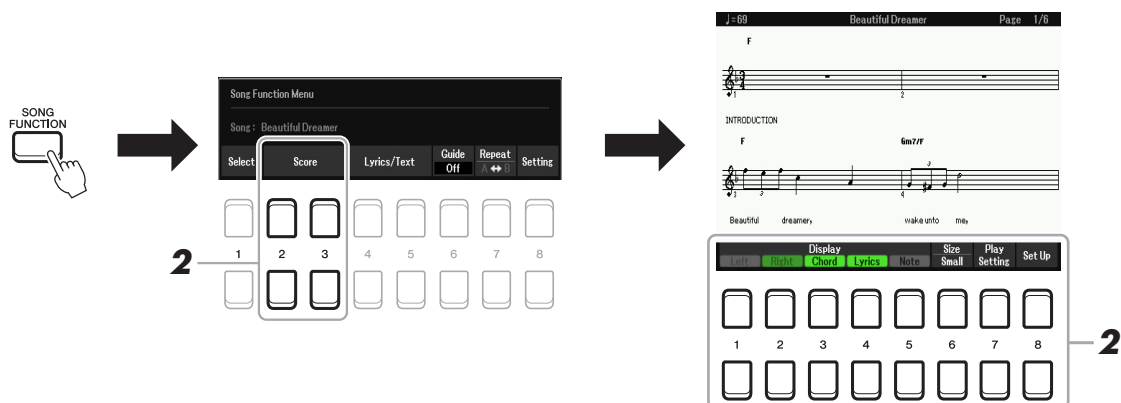
Pour visualiser la partition de musique du morceau sélectionné, suivez les instructions ci-dessous. Vous avez la possibilité de modifier les réglages tels que la taille de la police du texte. Vous pouvez aussi modifier l'affichage de la partition en fonction de vos préférences personnelles. Ces réglages 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 [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Creator → TAB [◀][▶] Setup. Reportez-vous à la page 60.

**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 Appuyez sur la touche [SONG FUNCTION] pour appeler l'écran Song Function Menu.



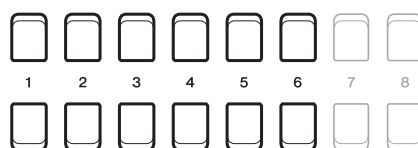
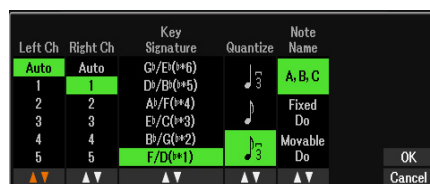
## 2 Appuyez sur une des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score) (Partition).

La partition musicale (Score) apparaît à l'écran.

[1 ▲▼]	Left (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 à l'écran de réglage détaillé et réglez le paramètre Left Ch (Canal gauche) sur le canal de votre choix, à l'exception de « Auto ». Vous pouvez également accéder à l'écran Song Setting (Réglage de morceau) afin de définir le paramètre Left (Gauche) sur un canal quelconque, à l'exception de « Off » (page 57). Les paramètres Right (Droite) (ci-après) et Left ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[2 ▲▼]	Right (Main droite)	Active/désactive l'affichage de la partition de la main droite. Les paramètres Right et Left (ci-dessus) ne peuvent pas être désactivés en même temps.
[3 ▲▼]	Chord (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 (Paroles)	Active/désactive l'affichage des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, aucune parole ne sera affichée. Si le morceau contient des événements de pédale, appuyez sur ces touches pour basculer entre « Lyrics » (Paroles) et « Pedal » (Pédale). Lorsque le paramètre « Pedal » est activé, le fait d'appuyer sur ces touches permet d'afficher les événements de pédale au lieu d'afficher les paroles.
[5 ▲▼]	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. Si le morceau comporte des événements liés au doigté, le fait d'appuyer sur ces touches permettra de basculer entre les réglages « Note » et « Fingering » (Doigté). Lorsque l'option « Fingering » est activée, les événements de doigté s'affichent à l'écran à la place des noms de note.
[6 ▲▼]	Size Small/ Large (Petite/ grande taille)	Détermine le niveau de zoom de l'affichage de la partition.
[7 ▲▼]	Play Setting (Réglage de la reproduction)	Permet d'annuler ou d'atténuer une partie spécifique de morceau, ce qui vous permet de chanter sur le style « Karaoke » tout en affichant la partition du morceau sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 54</a> .
[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. Ce réglage revient sur Auto dès qu'un autre morceau est sélectionné.
[2 ▲▼]	Right Ch (Canal droit)	<b>Auto</b> : 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 [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → TAB [◀] Guide/Channel ( <a href="#">page 56</a> ). <b>1–16</b> : attribue le canal MIDI spécifié (1–16) à chacune des parties à main gauche et droite. <b>Off (Réglage uniquement disponible pour Left Ch)</b> : n'affecte aucun canal à la partie à main gauche. Ce paramètre désactive l'affichage de la plage de notes de la section à main gauche.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature (Type de mesure)	Ce paramètre vous permet de modifier le type de mesure 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 indiqués ci-après. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre Note ci-dessus est spécifié sur On. <b>A, B, C</b> : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B). <b>Fixed Do (Do fixe)</b> : 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 ( <a href="#">page 57</a> ). <b>Movable Do (Do réglable)</b> : 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 ( <a href="#">page 57</a> ).

## 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] (Fonction de morceau) 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.

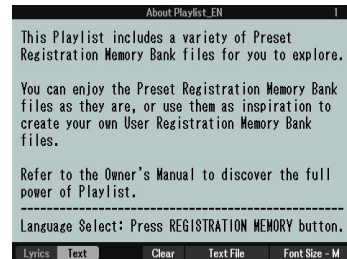
### Écran Lyrics

Affiche les paroles extraites des données de morceau.



### Écran Text

Affiche les textes créés sur ordinateur.



Appuyez sur les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼].

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

**NOTE** Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez y remédier en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) accessible via [MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Touches de curseur [▲][▼] 2 Lyrics Language (Langue des paroles) (page 57).

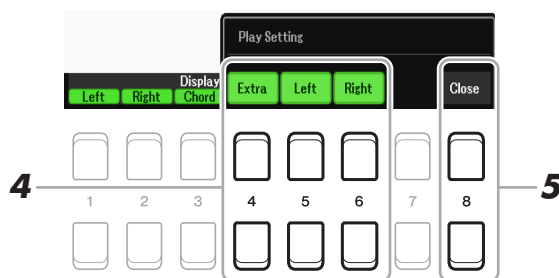
**NOTE** Lorsque vous créez un fichier texte sur ordinateur, prenez soin de saisir les sauts de ligne manuellement. En effet, ceci est nécessaire car l'instrument ne permet pas d'effectuer des sauts de ligne automatiques. Lorsqu'une phrase s'étend au-delà de l'écran et ne s'affiche pas correctement,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

[1 ▲▼]	Lyrics (Paroles)	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 ▲▼]	Text (Texte)	
[3 ▲▼]	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 ▲▼].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File (Fichier texte)	Appelle l'écran Text File Selection (Sélection de fichier texte). Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/L/S(P)/M(P)/L(P) (Taille de police -S/M/L/S(P)/M(P)/L(P)) (disponible uniquement en cas de sélection d'un fichier texte)	<p><b>Lorsque la langue d'affichage sélectionnée est autre que Japanese (Japonais)</b> Définit le type et la taille de la police utilisée. Les tailles de police ne disposant pas de l'indication « P » (caractères de même largeur) sont indiquées pour l'affichage des paroles portant des noms d'accord, étant donné que les positions des noms d'accord sont fixées aux paroles correspondantes. Les tailles de police dont l'indication « P » (caractères de largeurs différentes) sont indiquées pour l'affichage des paroles sans nom d'accord ou note explicative. S, M et L indiquent la taille de la police.</p> <p><b>NOTE</b> Pour modifier la langue d'affichage, reportez-vous à la section « Configuration » du mode d'emploi.</p> <p><b>Lorsque la langue d'affichage sélectionnée est Japanese</b> Définit la taille de la police utilisée.</p>

## Reproduction en cours d'annulation d'une partie ou d'un morceau donné(e)

Cette option vous permet d'annuler ou d'atténuer une partie spécifique de morceau, ce qui vous offre la possibilité de chanter selon le style « Karaoke » tout en affichant la partition du morceau sélectionné.

- 1 Appuyez sur la touche [SONG FUNCTION] pour appeler l'écran Song Function Menu (Menu de fonctions liées aux morceaux).**
- 2 Appuyez sur une des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score) (Partition).**  
La partition musicale du morceau sélectionné s'affiche à l'écran.
- 3 Appuyez sur les touches [7 ▲▼] (Play Setting) pour appeler l'écran Play Setting (Réglage de la reproduction).**

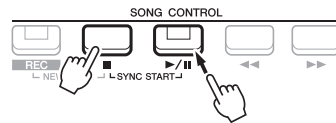


- 4 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[6 ▲▼] pour annuler le canal du morceau souhaité.**
  - **Right** : active ou désactive la reproduction de la partie à main droite.
  - **Left** : active ou désactive la reproduction de la partie à main gauche.
  - **Extra** : active ou désactive la reproduction sur tous les canaux, à l'exception de ceux qui sont affectés aux parties à mains gauche et droite décrites ci-dessus.
- 5 Utilisez les touches [8 ▲▼] (Close) (Fermer) pour quitter l'écran.**

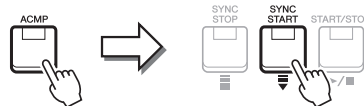
## Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau

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.



- 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 51) tout en jouant au clavier.

**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 de canal et réglages de répétition)

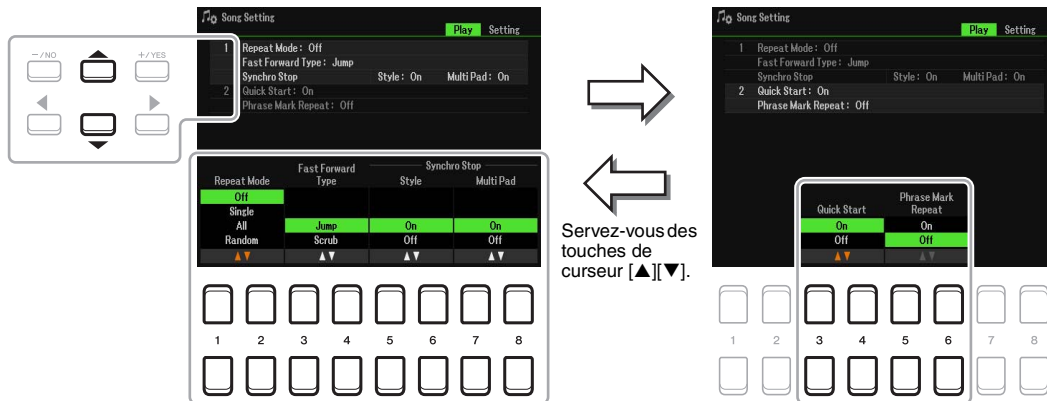
Cet instrument dispose de diverses fonctions de reproduction de morceau (reproduction répétée, différents réglages de guide, etc.), accessibles depuis l'écran ci-dessous.

## 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]

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

### ■ Page Play



Servez-vous des touches de curseur [▲][▼].

### 1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode (Mode Répétition)	Détermine la méthode utilisée pour la reproduction répétée. <b>Off</b> : joue le morceau sélectionné, puis s'arrête. <b>Single</b> : joue le morceau sélectionné de manière répétée. <b>All (Tout)</b> : continue la reproduction de tous les morceaux du dossier spécifié de manière répétée. <b>Random (Aléatoire)</b> : continue la reproduction aléatoire de tous les morceaux du dossier spécifié de manière répétée.
[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. <b>Jump (Saut)</b> : 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 [▶▶] enfoncée permet d'effectuer un défilement vers l'avant en continu. <b>Scrub (Lecture à vitesse variable)</b> : appuyez sur la touche [▶▶] et maintenez-la enfoncée pour lancer la reproduction de morceau à grande vitesse.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop (Arrêt synchronisé de style)	Détermine si la reproduction d'un style s'interrompt ou non lorsque la reproduction du morceau MIDI est à mise l'arrêt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Multi Pad Synchro Stop (Arrêt synchronisé de multi-pad)	Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'interrompt ou non lorsque la reproduction du morceau MIDI est à mise l'arrêt.

➤ PAGE SUIVANTE



## 2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start (Démarrage rapide)	Dans 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.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	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 réglé sur On (activé), 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.

## ■ Page Setting (Réglage)



### 1 Part Channel/Guide Mode

[2 ▲▼]	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).
[3 ▲▼]	Right	
[4 ▲▼]	Auto Ch Set (Réglage automatique de canal)	Lorsque ce paramètre est spécifié sur « On », il règle automatiquement les canaux MIDI appropriés des parties à main droite et gauche préprogrammées dans les données de morceau disponibles dans le commerce. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « On ».
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode (Mode Guide)	Reportez-vous à la <a href="#">page 58</a> .

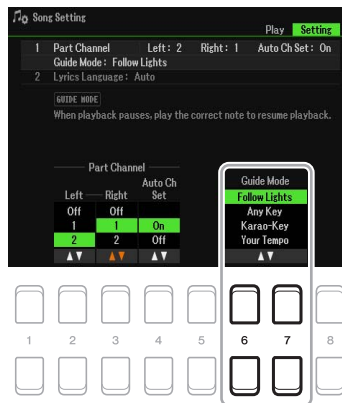
### 2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language (Langue des paroles)	Détermine la langue d'affichage de l'écran Lyrics.  <b>Auto</b> : lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. <b>International</b> : gère les paroles affichées en une langue occidentale. <b>Japanese</b> : gère les paroles affichées en japonais.
-------------------	---	---

## Utilisation de la fonction Guide

La fonction Guide de l'instrument vous indique sur l'écran Score le rythme auquel vous devez jouer les notes 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.**  
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → Touches de curseur [▲] 1 Part Channel/Guide Mode
- 3 Utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 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-SX600 ne soit pas équipé de voyants, vous pouvez utiliser la même fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score.

#### Any Key (N'importe quelle touche)

Cette fonction vous permet de reproduire 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 du morceau reprenne son cours normal.

#### Your Tempo (Votre tempo)

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

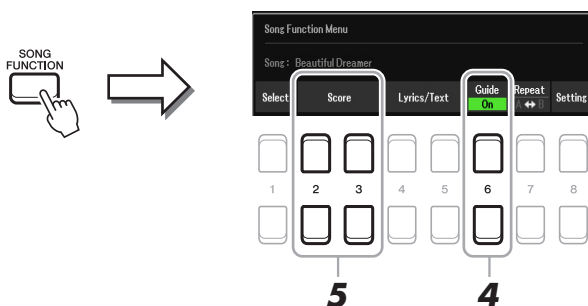
### ■ Mode Guide pour le chant

#### 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 de fonctions liées aux morceaux), puis appuyez sur l'une des touches [6 ▲▼] (Guide) afin d'activer la fonction Guide.



- 5** Appelez l'écran Score (Partition) en appuyant sur une des touches [2 ▲▼][3 ▲▼] (Score).

- 6** Appuyez sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL (Commande de morceau) 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) (Arrêt) pour interrompre la reproduction.

**NOTE** Vous pouvez sauvegarder les réglages Guide en tant que partie des données de morceau (page 61). 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.

- 8** Une fois que vous avez terminé votre entraînement, appuyez sur la touche [6 ▲▼] (Guide) pour désactiver la fonction Guide.

**NOTE** Le maintien de la fonction Guide peut provoquer l'arrêt de la reproduction de morceau.

## 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.

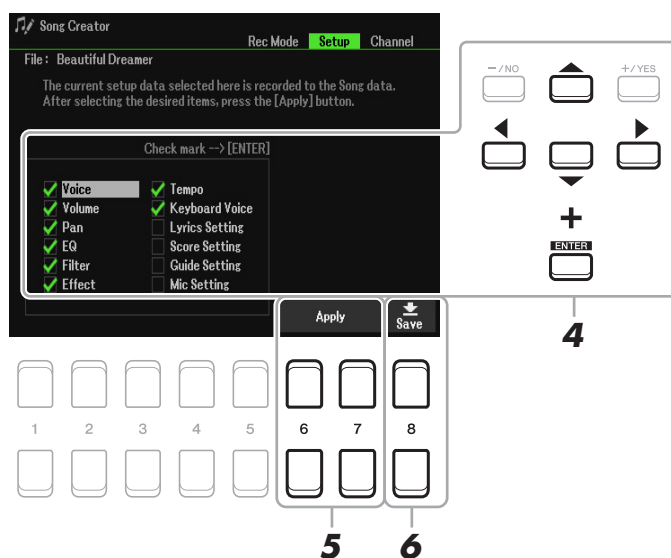
### Sélection des données de configuration à enregistrer en position de début de morceau (page Setup)

Il est possible d'enregistrer les réglages actuels de l'écran Mixer ainsi que d'autres réglages de panneau que vous avez effectués sur la position de début de 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.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB[◀][▶] Setup



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

➤ PAGE SUIVANTE

## 4 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et de la touche [ENTER] pour sélectionner les données de configuration à enregistrer.

Sélectionnez les éléments à appeler 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, EQ, Filter, Effect, Tempo	Enregistre le tempo et tous les réglages effectués à partir de l'écran Mixer.
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 dans l'écran Lyrics (Paroles).
Score Setting (Réglage de la partition)	Enregistre les réglages dans l'écran Score (Partition).
Guide Setting (Réglages guide)	Enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment Guide On/Off (Activation/désactivation de Guide).
Mic Setting (Réglage micro)	Enregistre les réglages dans l'écran Mic Setting.

Appuyez sur la touche [ENTER] pour cocher ou décocher l'élément sélectionné.

## 5 Appuyez sur la touche [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Apply)(Appliquer) 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 avoir exécuté 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). Grâce à cette méthode, seules les données comprises entre les points de début Punch In et de fin Punch Out 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 de l'enregistrement (Punch In/Out) ne sont pas remplacées par écrasement. Elles sont reproduites normalement afin de vous guider lors de la synchronisation de la fonction Punch In/Out.

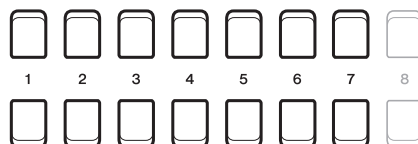
**NOTE** La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) (page 11) ne peut être utilisée lorsque vous effectuez un enregistrement par surimpression sur des données existantes.

### 1 Sélectionnez le morceau à réenregistrer.

### 2 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [◀] Rec Mode

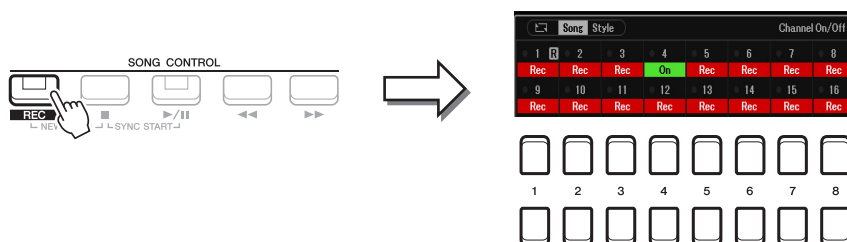
### 3 Spécifiez les réglages pour l'enregistrement.



[1 ▲▼] – [3 ▲▼]	Rec Start (Punch In) (Début d'enregistrement) (Début d'insertion)	<p>Détermine la synchronisation de la fonction Punch In à l'aide des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <p><b>Normal</b> : 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).</p> <p><b>First Key On (Première touche activée)</b> : le morceau est reproduit normalement, et l'enregistrement par écrasement commence dès que vous jouez au clavier.</p> <p><b>Punch In At (Début d'insertion sur)</b> : le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour Punch In, le début d'insertion de l'enregistrement. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point. Vous pouvez définir la mesure de Punch In, le début d'insertion de l'enregistrement, en appuyant sur la touche [3 ▲▼].</p>
[4 ▲▼] – [6 ▲▼]	Rec End (Punch Out) (Fin de l'enregistrement) (Sortie d'insertion)	<p>Détermine la synchronisation de la fonction Punch Out à l'aide des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <p><b>Replace All (Tout remplacer)</b> : ce réglage efface toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</p> <p><b>Punch Out (Fin d'insertion)</b> : la position du morceau à laquelle l'enregistrement s'arrête est considérée comme le point de Punch Out, la fin d'insertion de l'enregistrement. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</p> <p><b>Punch Out At (Fin d'insertion sur)</b> : l'enregistrement par écrasement continue de s'exécuter jusqu'au début de la mesure Punch Out 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 ▲▼].</p>
[7 ▲▼]	Pedal Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement de la pédale)	<p>Lorsque ce réglage est spécifié sur On, vous pouvez utiliser le paramètre Foot Pedal 2 (Pédale 2) pour commander les points de début d'insertion Punch In et de fin d'insertion Punch Out de l'enregistrement. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur Foot Pedal 2 (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) (Punch Out). 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 écrasement. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de Foot Pedal 2 est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est définie sur On.</p> <p><b>NOTE</b> Pedal Punch In/Out L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connectée à l'instrument. Vous pouvez changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 96).</p>

#### 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 enfoncée 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 avoir exécuté 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.

Réglage Rec Start Réglage Rec End	Données d'origine	
	1 2 3 4 5 6 7 8	
Normal Replace All	Début de l'enregistrement par écrasement *1	Arrêt de l'enregistrement *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	Données supprimées
Normal Punch Out	Début de l'enregistrement par écrasement *1	Arrêt de l'enregistrement *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	
Normal Punch Out At=006	Début de l'enregistrement par écrasement *1	Arrêt de l'enregistrement par écrasement/reproduction des données d'origine
	1 2 3 4 5 6 7 8	
First Key On Replace All	Reproduction des données d'origine	Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement par écrasement. Arrêt de l'enregistrement *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	Données supprimées
First Key On Punch Out	Reproduction des données d'origine	Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement par écrasement. Arrêt de l'enregistrement *2
	1 2 3 4 5 6 7 8	
First Key On Punch Out At=006	Reproduction des données d'origine	Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement par écrasement. Arrêt de l'enregistrement par écrasement/reproduction des données d'origine
	1 2 3 4 5 6 7 8	
Punch In At=003 Replace All	Reproduction des données d'origine	Démarrage de l'enregistrement par écrasement
	1 2 3 4 5 6 7 8	Données supprimées
Punch In At=003 Punch Out	Reproduction des données d'origine	Démarrage de l'enregistrement par écrasement
	1 2 3 4 5 6 7 8	
Punch In At=003 Punch Out At=006	Reproduction des données d'origine	Démarrage de l'enregistrement par écrasement
	1 2 3 4 5 6 7 8	Arrêt de l'enregistrement par écrasement/reproduction des données d'origine

\*1 Pour procéder au réenregistrement à partir de la 3ème mesure selon ce réglage, déplacez la position du morceau jusqu'à la 3ème mesure, puis lancez l'enregistrement en évitant d'écraser les mesures 1-2.

\*2 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche [REC] à la fin de la mesure 5.

Données précédemment enregistrées

Nouvelles données enregistrées

Données supprimées

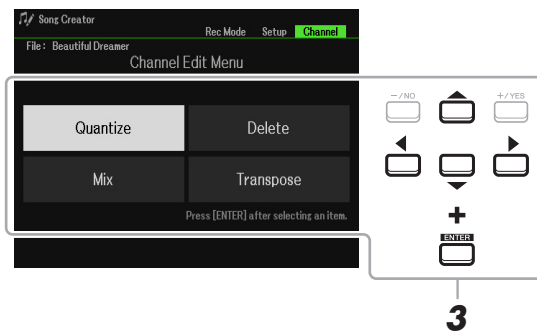
## Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes (écran Channel)

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

**1** Sélectionnez un morceau à éditer.

**2** Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [▶] Channel



**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 64–65.

#### 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 (Annuler) 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.

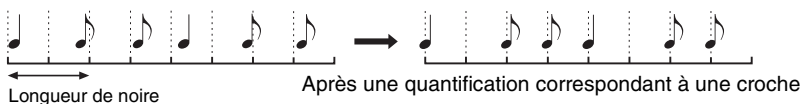










##### AVIS

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

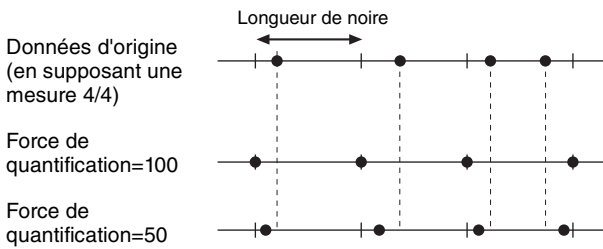
##### Quantize

La fonction Quantize (Quantification) 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 (Canal)	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>Réglages :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  Noire         </div> <div style="text-align: center;">  Croche         </div> <div style="text-align: center;">  Double croche         </div> <div style="text-align: center;">  Triple croche         </div> <div style="text-align: center;">  Double croche + triolet de croches*         </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 5px;"> <div style="text-align: center;">  Triplet de noires         </div> <div style="text-align: center;">  Triplet de croches         </div> <div style="text-align: center;">  Triplet de doubles croches         </div> <div style="text-align: center;">  Croche +triolet de croches*         </div> <div style="text-align: center;">  Double croche + triolet de doubles croches*         </div> </div> <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>



<p>[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]</p>	<p>Strength (Force)</p>	<p>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> 
---------------------------	-------------------------	---

### Delete (Suppression)

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 Channels 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 vous offre également la possibilité de copier les données d'un canal vers un autre.

<p>[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]</p>	<p>Source1</p>	<p>Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.</p>
<p>[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]</p>	<p>Source2</p>	<p>Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Seuls les événements de note du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination. Outre les valeurs 1–16, vous trouverez une fonction « COPY » permettant de copier les données de la source 1 dans le canal de destination.</p>
<p>[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]</p>	<p>Destination</p>	<p>Définit le canal de destination des résultats du mixage ou de la copie.</p>

### 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 incréments 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 Channels) (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.

## Table des matières

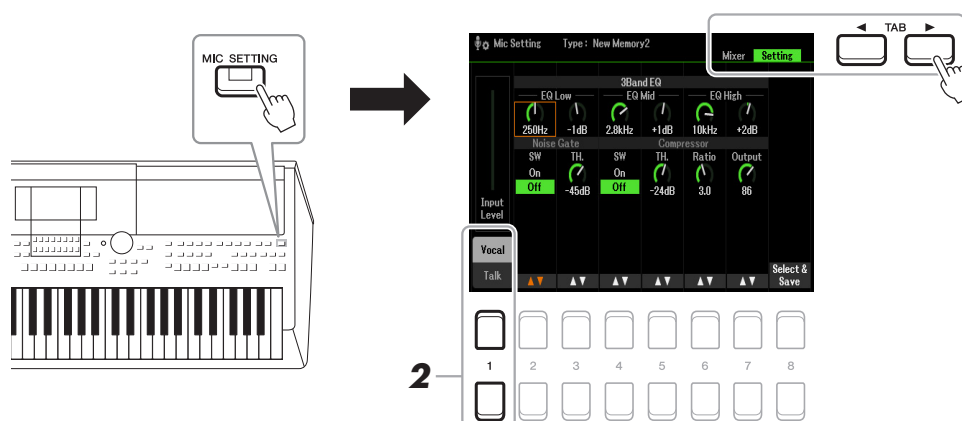
Définition des réglages de microphone .....	67
• Page Vocal .....	68
• Page Talk .....	69
• Application d'un effet d'insertion à une partie vocale .....	70
Enregistrement ou appel des réglages micro .....	71
• Enregistrement des réglages micro .....	71
• Appel des réglages micro .....	71

## Définition des réglages de microphone

Cette section vous offre la possibilité de régler les paramètres liés à différents effets appliqués au son du microphone. Vous devez procéder au réglage des paramètres « Vocal » (Chant) et « Talk » (Parler), par exemple, en utilisant Vocal pour votre performance de chant et Talk pour faire des annonces entre les morceaux.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting

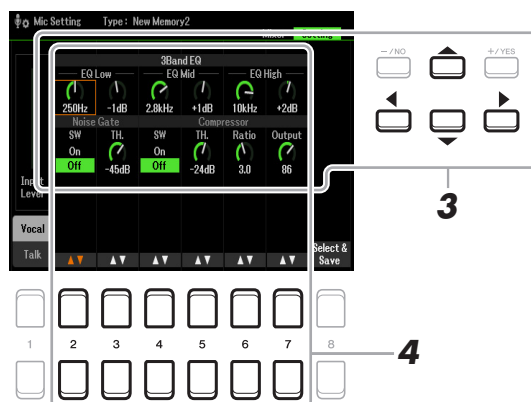


### 2 Utilisez les touches [1 ▲] (Vocal) / [1 ▼] (Talk) pour sélectionner la page de votre choix.

**NOTE** Vous pouvez utiliser une pédale connectée pour basculer facilement entre Vocal et Talk Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 95](#).

### 3 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le paramètre souhaité.

Pour plus d'informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la page suivante.



**4** Utilisez les touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼] pour modifier les paramètres.

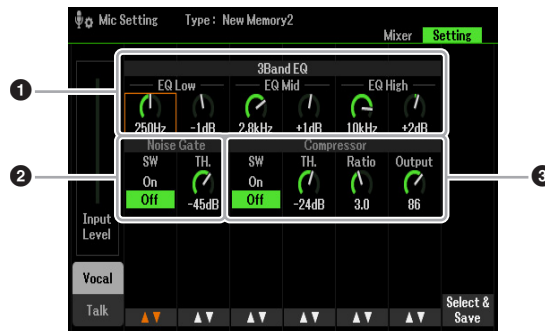
**5** Enregistrez le réglage édité.

Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 71](#).

**AVIS**

Une fois les réglages effectués, enregistrez-les en vous référant à la [page 71](#). Les réglages seront perdus si vous quittez cet écran ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

## Page Vocal



5

Microphone

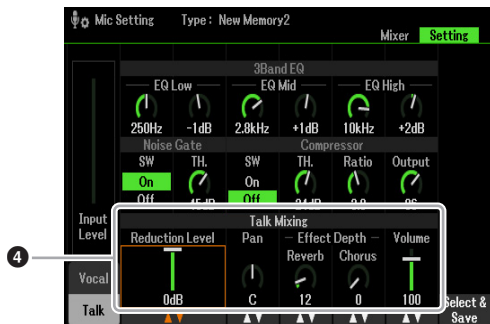
<p><b>1</b> 3Band EQ (Égaliseur à 3 bandes)</p>	<p>L'EQ est un processeur qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes susceptibles d'être renforcées ou coupées en fonction des besoins, pour adapter la réponse de fréquence globale. Cet instrument est doté d'une fonction d'égaliseur numérique à trois bandes (Low, Mid et High) de haute qualité, pour le son du microphone.</p>	
	Hz	Règle la fréquence centrale de la bande correspondante.
	dB	Accentue ou coupe le niveau de la bande correspondante de 12 dB maximum.
<p><b>2</b> Noise Gate (Suppression des bruits)</p>	<p>Ce processeur assourdit le signal d'entrée lorsque l'entrée provenant du micro tombe en deçà d'un niveau spécifié. Il supprime ainsi les bruits étrangers, ce qui permet au signal souhaité (voix, etc.) de passer.</p>	
	SW (Switch)	Active ou désactive Noise Gate.
	TH. (Threshold) (Seuil)	Règle le niveau d'entrée à partir duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.
<p><b>3</b> Compressor</p>	<p>Ce processeur diminue le signal de sortie lorsque le signal d'entrée provenant du micro dépasse un certain niveau. Il est particulièrement utile pour égaliser les sons vocaux possédant des dynamiques extrêmement variables. Il « comprime » efficacement le signal en renforçant les parties trop faibles et en adoucissant les parties trop fortes. Pour obtenir un effet de compression maximum, réglez RATIO (Taux) sur une valeur élevée et ajustez le paramètre OUT (Sortie) jusqu'à atteindre le volume optimal.</p>	
	SW (Switch)	Active ou désactive Compressor.
	TH. (Threshold) (Seuil)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel l'effet Compressor est appliqué.
	Ratio	Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.
	Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.

**AVIS**

Les réglages seront perdus si vous quittez cet écran ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

## Page Talk

Les réglages effectués ici s'appliquent aux discours et annonces mais pas aux performances de chant. Les indications et les paramètres (à l'exception de Talk Mixing (Mixage de paroles) ci-dessous) sont les mêmes que ceux de la page Vocal. Les réglages sont toutefois indépendants de ceux de la page Vocal.



### 4 Talk Mixing (Mixage de paroles)

Cette fonction vous permet de modifier instantanément les réglages du microphone pour parler ou diffuser des annonces entre les performances.

Reduction Level (Niveau de réduction)	Détermine la réduction à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler de manière efficace la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.
Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.
Reverb Depth	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.
Chorus Depth	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.
Volume	Détermine le volume de sortie du son du micro.

### **AVIS**

Les réglages seront perdus si vous quittez cet écran ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

# Application d'un effet d'insertion à une partie vocale

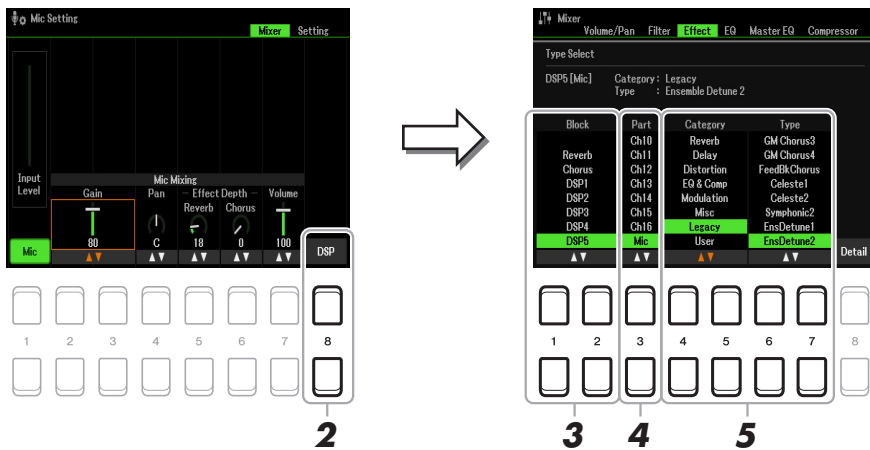
Les fonctionnalités de traitement des signaux numériques DSP (Digital Signal Processor) intégrées à l'instrument offrent des types d'effets de haute qualité, dont Real Echo et Real Delay. Vous pouvez également appliquer les effets DSP de manière séparée à une cible spécifique uniquement. Par exemple, vous pouvez obtenir un son homogène et lisse pour le mixage en appliquant des effets communs (tels que Reverb (Réverbération) et Chorus (Chœur)) à l'ensemble des parties, tout en ayant un effet Delay (Retard) spécial inséré uniquement sur la partie vocale. Les instructions ci-dessous vous expliquent comment appliquer les effets DSP uniquement à la partie vocale.

## 1 Appelez l'écran approprié.

[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer

Pour plus de détails sur la connexion d'un microphone, reportez-vous au chapitre 5 du mode d'emploi.

## 2 Appuyez sur les touches [8 ▲▼] pour appeler l'écran de sélection du type d'effet.



## 3 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Block) pour sélectionner le bloc d'effets souhaité.

Pour appliquer les effets DSP (à l'exception de Reverb ou Chorus) uniquement à la partie vocale, sélectionnez DSP5 comme bloc d'effets. Pour le schéma fonctionnel, reportez-vous à la [page 94](#).

## 4 Utilisez les touches [3 ▲▼] (Part) pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez appliquer les effets DSP.

Pour appliquer les effets DSP (à l'exception de Reverb ou Chorus) uniquement à la partie vocale, sélectionnez MIC comme partie.

## 5 Utilisez les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Category) pour sélectionner la catégorie, puis servez-vous des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Type) afin de sélectionner le type souhaité.

Réglez les effets tout en chantant dans le microphone.

**NOTE** L'effet Reverb n'a pas de catégorie spécifique.

Pour appeler l'écran de réglage détaillé des effets, appuyez sur les touches [8 ▲▼] (Detail).

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Édition et sauvegarde du type d'effet d'origine » ([page 89](#)).



## 6 Enregistrez le réglage édité.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la page suivante.

## Enregistrement ou appel des réglages micro

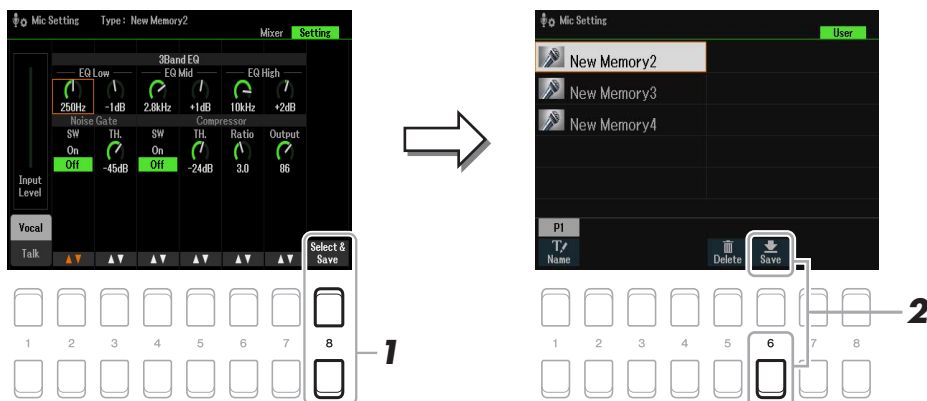
Tous les réglages (pages Vocal/Talk) sont sauvegardés dans un fichier unique. Il est possible de sauvegarder jusqu'à 60 fichiers sur le lecteur User.

### Enregistrement des réglages micro

#### 1 Appelez l'écran approprié.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)

**NOTE** Pour faciliter le rappel ultérieur de ces fichiers, attribuez à ceux-ci un nom suffisamment descriptif ou correspondant à votre performance. Pour obtenir des instructions sur la saisie de caractères, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.



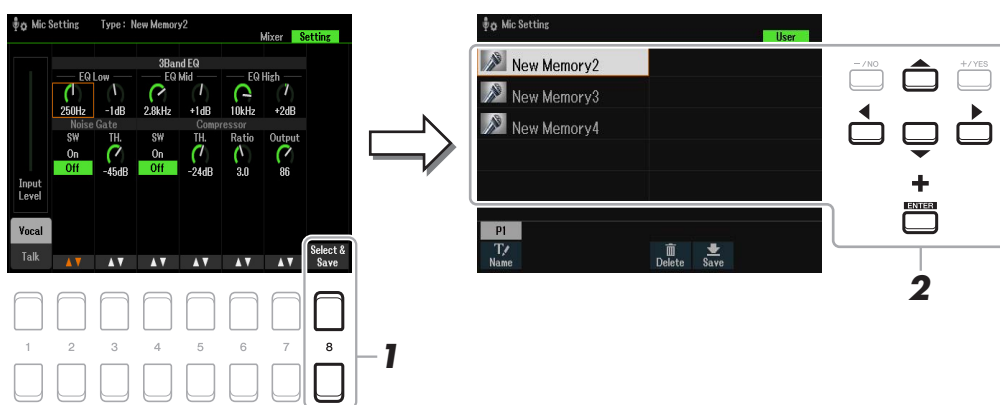
#### 2 Appuyez sur la touche [6 ▼] (Save) pour sauvegarder les réglages.

Cette méthode vous explique uniquement comment sauvegarder les réglages sur le lecteur User. Si vous avez l'intention de les enregistrer sur un périphérique USB, suivez les instructions de la section Setup Files (page 112).

### Appel des réglages micro

#### 1 Appelez l'écran approprié.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)



#### 2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le fichier souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER].

## Table des matières

Création de multi-pads (Multi Pad Creator) .....	72
Édition de multi-pads .....	74

## 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 :

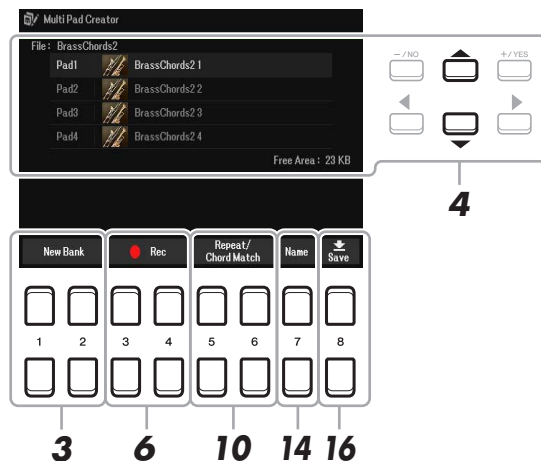
- Dans la mesure où l'enregistrement peut être réalisé pendant la reproduction du style et synchronisé sur celle-ci, vous devez sélectionner le style souhaité au préalable. Gardez toutefois à l'esprit que le style n'est pas enregistré.
- Dans la mesure où seule la performance de la partie RIGHT 1 est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

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

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

### 2 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → 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.

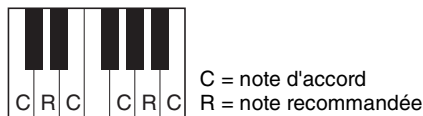
**7** Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement.

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 Chord Match

Si vous avez l'intention de créer une phrase Chord Match (Correspondance d'accords), faites-le en utilisant les notes de l'accord d'origine (C, E, G, B) du CM7 et les notes recommandées (D, a), comme illustré ci-dessous. 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.

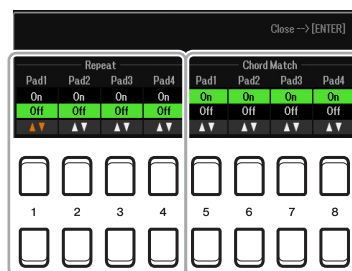
**9** Écoutez la phrase que vous venez d'enregistrer, en appuyant sur une des touches MULTI PAD [1]–[4]. Pour réenregistrer la phrase, répétez les étapes 6 à 8.

**10** Appuyez sur la touche [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Repeat/Chord Match) pour appeler la fenêtre de réglage Repeat/Chord Match (Répétition/Correspondance d'accords).

**11** Activez (On) ou désactivez (Off) le paramètre Repeat (Répétition) pour 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 appuyez sur la touche [STOP] de la section MULTI PAD. Lorsque vous appuyez sur un multi-pad dont le paramètre Repeat a été activé au cours de la reproduction de morceau ou de style, la reproduction démarre et se répète en synchronisation avec le temps.

Si le paramètre Repeat a été désactivé pour le pad sélectionné, la reproduction s'arrêtera automatiquement en fin de phrase.



11

12

**12** Activez (On) ou désactivez ( Off ) la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) pour 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 de 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 ▲▼] (Save) pour enregistrer les données de multi-pad sous forme de banque contenant un ensemble 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 Save.

## Édition de multi-pads

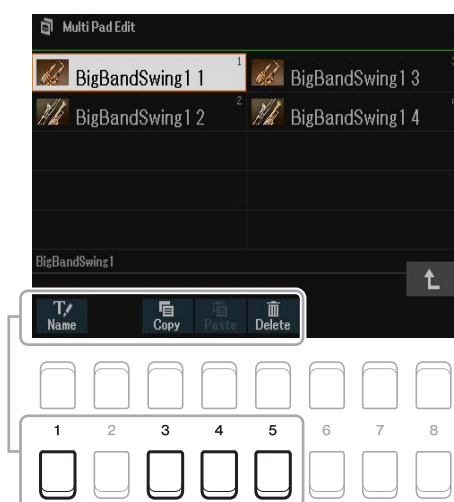
Vous pouvez gérer (renommer, copier, coller et supprimer) la banque de multi-pads créée et les multi-pads qu'elle renferme. Pour obtenir des instructions sur la gestion du fichier de la banque de multi-pads, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi. Cette section examine la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

- 1** Sélectionnez la banque de multi-pads contenant le multi-pad à éditer.
  - 1-1** Appuyez sur la touche [SELECT] (Sélection) de la section MULTI PAD CONTROL pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de banque de multi-pads).
  - 1-2** Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'onglet « Preset » (Présélection), « User » (Utilisateur) ou « USB » (lorsqu'un lecteur flash USB est connecté) dans lequel 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) sous Menu1 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].



PAGE SUIVANTE

## 4 Éditez le pad sélectionné.



[1 ▼]	Name (Nommer)	Modifie le nom de chaque multi-pad.
[3 ▼]	Copy (Copier)	Copie le(s) multi-pad(s). Reportez-vous ci-dessous.
[4 ▼]	Paste (Coller)	Colle le(s) multi-pad(s) copié(s) à l'aide de la touche [3 ▼].
[5 ▼]	Delete (Supprimer)	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(s) pad(s) sélectionné(s) dans une autre banque, appuyez sur la touche [8 ▲] (↑) pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection. Sélectionnez la banque de votre choix, puis appuyez sur la touche [7 ▼] (Edit) sous Menu1, et choisissez la destination.
- 5** Appuyez sur la touche [4 ▼] (Paste) 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.

## Table des matières

Édition de la mémoire de registration .....	76
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze) .....	77
Appel des numéros de mémoire de registration dans l'ordre (Registration Sequence) .....	78
• Détermination de l'ordre de sélection de la mémoire de registration .....	78
• Sauvegarde des réglages de la séquence de registration .....	80
• Utilisation de la séquence de registration .....	80
• Échantillons de mémoires de registration (Preset Regist) .....	81
Utilisation de Playlist .....	82
• Ajout d'un enregistrement à une playlist à l'aide de la fonction Search .....	82
• Modification de l'ordre des enregistrements dans la playlist .....	83
• Importation des enregistrements Musique Finder dans la playlist .....	83

## 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 de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner la banque souhaitée.

### 2 Appuyez sur la touche [7 ▼] (Edit) pour appeler l'écran Registration Edit (Édition de la registration).

### 3 Assurez-vous que les éléments Name et Delete sont affichés au bas de l'écran.

Si tel n'est pas le cas, appuyez sur la touche [8 ▼] (File) pour les appeler.



### 4 Éditez (supprimez ou renommez) la mémoire de registration via l'opération suivante.

#### ■ Suppression de la mémoire de registration

Supprimez la mémoire de registration selon les instructions de la section « Suppression de fichiers/dossiers » dans la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

#### ■ Attribution d'un nouveau nom à la mémoire de registration

Renommez la mémoire de registration selon les instructions de la section « Changement de nom d'un fichier/dossier » dans la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

### 5 Appuyez sur la touche [6 ▼] (Save) pour enregistrer la banque actuellement sélectionnée contenant les mémoires de registration édités.

## Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)

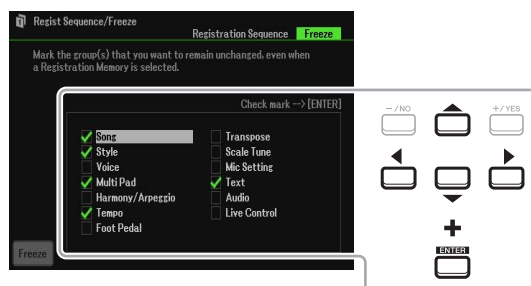
La fonction Registration Memory vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau définies en appuyant sur une seule touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous changez de configuration de mémoire de registration. Si vous voulez 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 qu'ils soient conservés même lorsque vous sélectionnez un autre numéro de mémoire de registration.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [▶] Freeze

### 2 Sélectionnez les éléments qui restent inchangés lorsque vous appuyez sur la touche [FREEZE] (Gel).

Sélectionnez l'élément souhaité à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶], puis appuyez sur la touche [ENTER] pour cocher ou décocher l'élément.



### 3 Utilisez les touches [1 ▲▼] (Freeze) pour activer la fonction Freeze (Gel).

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, servez-vous à nouveau des touches [1 ▲▼] (Freeze).

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

### 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de l'écran de l'opération.

#### **AVIS**

Les réglages de l'écran Freeze sont automatiquement sauvegardés sur l'instrument lorsque vous quittez cet écran. Ils seront par contre perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir quitté cet écran.

## Appel des numéros de mémoire 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 l'écran MAIN) de la section TAB ou la pédale tout en jouant au clavier.

### Détermination de l'ordre de sélection de la mémoire de registration

- 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 Sequence Bank Selection (Banque de registration), puis sélectionnez la banque que vous souhaitez programmer.**

- 3 Appelez l'écran approprié.**

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [◀] Registration Sequence

- 4 Si vous utilisez une pédale, spécifiez ici le mode de fonctionnement de la pédale (pour le défilement en avant ou en arrière dans la séquence).**

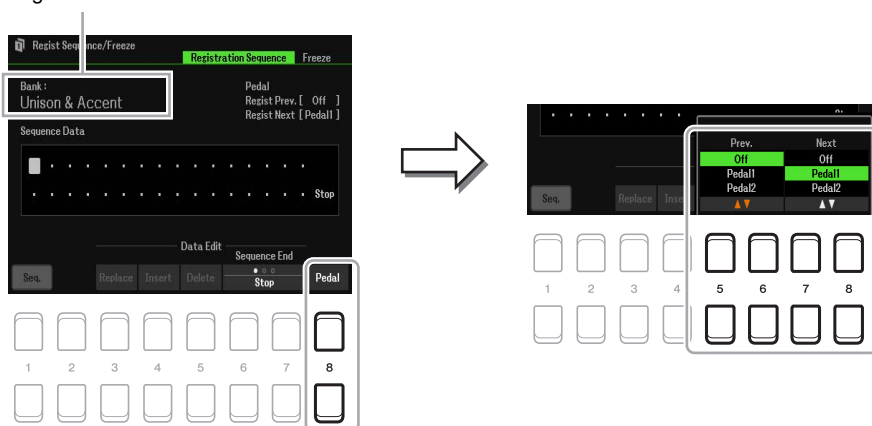
Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (Pedal) (Pédale) afin d'appeler la fenêtre de l'opération appropriée. Une fois que vous aurez effectué les opérations de configuration décrites ci-dessous, vous appuierez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

[5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Prev.) (Précédent) : sélectionne la pédale permettant d'effectuer un défilement en arrière dans Registration Sequence.

[7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Next) (Suivant) : sélectionne la pédale permettant d'effectuer un défilement en avant dans Registration Sequence.

Notez que les réglages de pédale effectués ici (autres que OFF) sont prioritaires sur les réglages de l'écran Foot Pedal (page 95). Si vous souhaitez utiliser la pédale pour une fonction autre que Registration Sequence, assurez-vous de spécifier celle-ci sur Off.

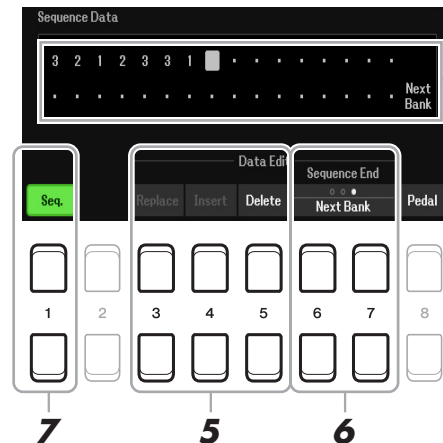
Indique le nom de la banque de mémoires de registration actuellement sélectionnée.



PAGE SUIVANTE

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

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



Indique les numéros de mémoires de registration, dans l'ordre de la séquence de registration actuellement sélectionnée.

[3 ▲▼]	Replace (Remplacer)	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée.
[4 ▲▼]	Insert (Insérer)	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 Appuyez sur les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Sequence End) (Fin de séquence) de manière répétée pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence en fin de 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** : la séquence passe automatiquement au début de la banque de Mémoire de registration suivante dans le même dossier.

## 7 Appuyez sur la touche [1 ▲▼] (Seq.) pour activer la fonction Registration Sequence.

Pour désactiver la fonction Registration Sequence, appuyez sur la touche [1 ▲▼] (Seq.).

## 8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran approprié.

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.

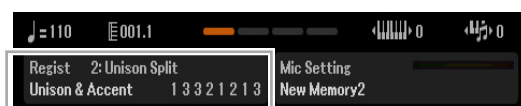
## Sauvegarde des réglages de la séquence de registration

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 [ 8 ▼ ] (File) (Fichier) pour enregistrer le fichier de la 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 l'élément Registration Sequence en haut à gauche 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.**

Le numéro de la mémoire de registration sélectionné est en surbrillance.

- 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** La pédale peut être utilisée pour le besoins de la fonction Registration Sequence même lorsque l'écran main ne s'affiche pas.

**NOTE** Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à cette pédale. Il s'agit notamment de Punch In/Out Song Recording (Enregistrement de morceau via Punch In/Out) (page 61) et des fonctions figurant dans la page Foot Pedal (page 95). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Punch In/Out Song Recording → Registration Sequence → Fonctions affectées à la pédale.



## Échantillons de mémoires de registration (Preset Regist)

L'instrument dispose également d'une variété d'échantillons préprogrammés pour la mémoire de registration (Preset Regist), qui vous permettent d'appeler des réglages pratiques pour les différentes situations de performance, sans avoir à effectuer soi-même des réglages de mémoire de registration spécialement programmés.

- 1 Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK (Banque de registration) pour ouvrir l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration).**
- 2 Positionnez le curseur sur la banque souhaitée en utilisant les touches de curseur [▲][▼][◀][▶], puis appuyez sur la touche [ENTER].**

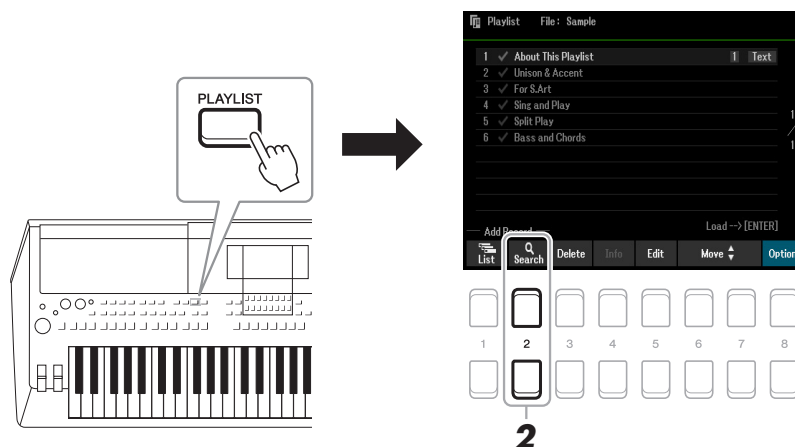
### ■ Preset Regist

Unison & Accent	Mémoire 1	Idéal pour une utilisation avec la fonction Unison, le réglage étant spécifié sur le type All Parts (Toutes les parties). La fonction Accent est également activée ici. Le paramètre Fingering Type est réglé quant à lui sur AI Fingered (Doigté IA).
	Mémoire 2	Idéal pour une utilisation avec la fonction Unison, le réglage étant spécifié sur le type Split (Partage). La fonction Accent est également activée ici. Le paramètre Fingering Type est réglé quant à lui sur AI Fingered.
	Mémoire 3	Idéal pour une utilisation avec la fonction Unison, le réglage étant spécifié sur le type Auto Split (Partage automatique). La fonction Accent est également activée ici. Le paramètre Fingering Type est réglé quant à lui sur AI Full Keyboard (Clavier complet).
For S.Art	Idéal pour la performance des sonorités S.Art. Les techniques de performance spéciales propres à chaque sonorité S.Art peuvent être déclenchées à l'aide de FOOT PEDAL 2 (Pédale 2). Plusieurs sonorités S.Art populaires sont enregistrées dans les différentes mémoires.	
Sing and Play	Idéal pour chanter en accompagnant sa performance au clavier (piano, piano électrique, etc.) et la reproduction de style. Le paramètre FINGERING TYPE est réglé sur AI Full Keyboard.	
Split Play	Idéal pour jouer de différentes sonorités de la main gauche et la main droite en suivant la reproduction de style. Dans la mesure où le paramètre FINGERING TYPE est réglé sur AI Full Keyboard, ce doigté vous permet d'avoir une très grande souplesse dans votre performance sans vous limiter aux notes d'accord indiquées pour la main gauche.	
Bass and Chords	Idéal pour de jouer des notes d'accords de la main droite et une ligne Manual Bass (Basse manuelle) de la main gauche.	
About This Playlist	Il s'agit d'un texte explicatif des playlists utilisées pour les échantillons prédéfinis.	

## Utilisation de Playlist

### Ajout d'un enregistrement à une playlist à l'aide de la fonction Search

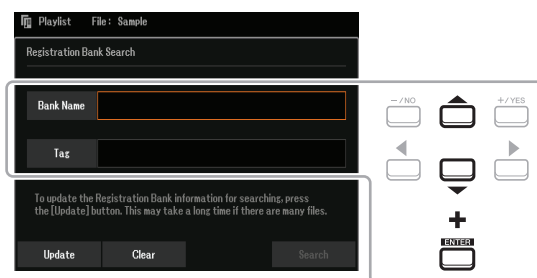
**1** Appuyez sur la touche [PLAYLIST] pour appeler l'écran Playlist.



**2** Appuyez sur les touches [2 ▲▼] (Search) pour appeler l'écran Search (Recherche).

**2-1** Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner Bank Name (Nom de la banque) ou Tag (Étiquette) comme cible de la recherche, puis appuyez sur la touche [ENTER].

**NOTE** Le mot-clé et le genre musical de Musique Finder sont stockés sur l'étiquette des fichiers concernés. L'enregistrement des informations liées aux étiquettes vous permet de rechercher facilement les enregistrements souhaités.



**2-2** Saisissez le nom du fichier ou du dossier souhaité, puis appuyez sur cliquez sur la touche [8 ▲] (OK).

Pour obtenir des instructions sur la saisie de caractères, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

**2-3** Appuyez sur les touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Search) pour démarrer la recherche.

Pour effacer les résultats de la recherche, utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Clear) (Effacer).

Pour actualiser les résultats de la recherche, servez-vous des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Update) (Actualiser). Selon le nombre de fichiers, la procédure de mise à jour peut prendre un certain temps.

**3** Sélectionnez le fichier de banque que vous souhaitez sauvegarder comme enregistrement de la playlist à partir des résultats de la recherche en utilisant les touches de curseur [▲][▼][◀][▶], puis appuyez sur la touche [ENTER].

Pour sélectionner tous les fichiers, servez-vous des touches [8 ▼] (All).

**4** Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK) pour ajouter les enregistrements.

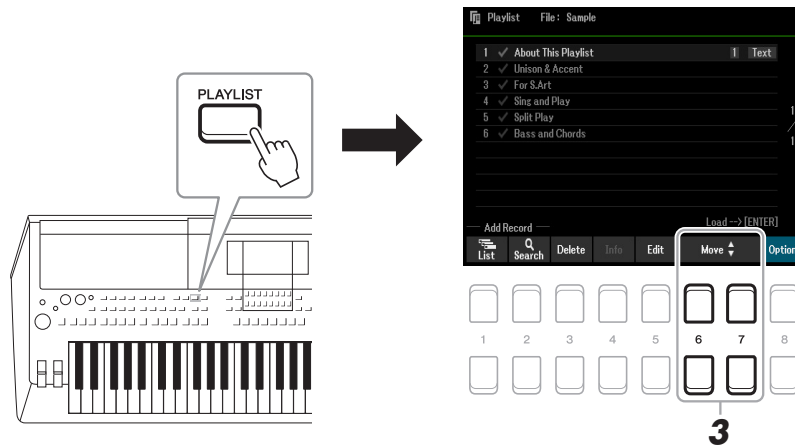
La fenêtre des résultats est fermée, et les enregistrements sont ajoutés en bas de la playlist actuellement sélectionnée.

**5** Utilisez les touches [8 ▲▼] (Option) afin d'appeler l'écran contextuel, puis servez-vous des touches [7 ▲▼] (Select&Save) (Sélection et enregistrement) pour enregistrer la playlist modifiée.

Pour obtenir des instructions sur la sauvegarde, reportez-vous à la section « Ajout d'un enregistrement (lien vers un fichier de banque) à une playlist » (chapitre 7 du mode d'emploi) et suivez les instructions en commençant par l'étape 5-2.

## Modification de l'ordre des enregistrements dans la playlist

**1** Appuyez sur la touche [PLAYLIST] pour appeler l'écran Playlist.



**2** Sélectionnez l'enregistrement que vous souhaitez déplacer à l'aide des touches de curseur [▲][▼].

**3** Déplacez l'enregistrement souhaité à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Move).

Si vous voulez déplacer des enregistrements supplémentaires, répétez les étapes 2–3.

**4** Utilisez les touches [8 ▲▼] (Option) afin d'appeler l'écran contextuel, puis servez-vous des touches [7 ▲▼] (Select&Save) pour enregistrer la playlist modifiée.

Pour obtenir des instructions sur la sauvegarde, reportez-vous à la section « Ajout d'un enregistrement (lien vers un fichier de banque) à une playlist » (chapitre 7 du mode d'emploi) et suivez les instructions en commençant par l'étape 5-2.

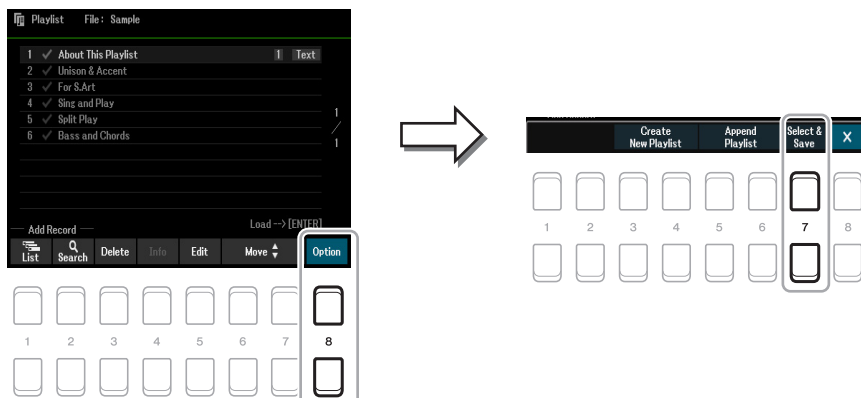
## Importation des enregistrements Musique Finder dans la playlist

En important des enregistrements Musique Finder (.mfd) utilisés sur les précédents claviers numériques Yamaha (tels que le PSR-S670, etc.), vous pouvez adjoindre ces enregistrements à la playlist de cet instrument exactement comme vous le feriez avec la fonction Musique Finder sur ces différents instruments. Pour plus de détails sur l'utilisation de Musique Finder, reportez-vous au mode d'emploi des claviers numériques Yamaha qui comportent les enregistrements Musique Finder souhaités.

**1** Connectez le lecteur flash USB contenant le fichier Music Finder (\*\*\*.mfd) à la borne [USB TO DEVICE].

**2** Appuyez sur la touche [PLAYLIST] pour appeler l'écran Playlist.

**3** Appuyez sur l'une des touches [8 ▲▼] (Option) pour appeler l'écran contextuel approprié, puis appuyez sur l'une des touches [7 ▲▼] (Select&Save) afin d'appeler l'écran Playlist Selection (Sélection de la playlist).



**➤** PAGE SUIVANTE

7

Mémoire de registration

**4** Servez-vous des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le fichier Music Finder que vous souhaitez importer, puis appuyez sur la touche [ENTER].

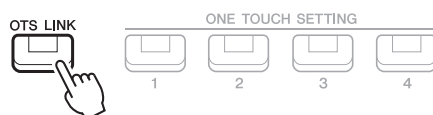
**5** Une fois que le message de confirmation s'est affiché, servez-vous des touches [7 ▲▼] (OK) pour démarrer l'importation.

Les enregistrements Musique Finder importés sont convertis en fichiers de banque de mémoires de registration portant le même nom que les fichiers importés et stockés dans un dossier spécifique sur le lecteur User de l'instrument. Dans le même temps, une playlist des fichiers de banque de mémoires de registration convertis (portant les mêmes noms que les fichiers importés) est créée sur le lecteur flash USB. Les réglages de Musique Finder sont stockés dans la mémoire de registration portant le numéro [1] au sein de chaque banque.

**AVIS**

Si un dossier portant le même nom que le fichier Musique Finder existe déjà, le fichier de la banque de mémoires de registration portant le même nom dans ce dossier sera remplacé par les données importées. Pour éviter d'écraser des données importantes, prenez soin de modifier le nom du dossier ou du fichier Musique Finder.

**6** Activez la touche [OTS LINK] (Liaison OTS) pour autoriser l'utilisation des enregistrements importés de la même manière que pour la fonction Music Finder originale.



**7** Sélectionnez le nom de l'enregistrement sur l'écran Playlist et chargez les réglages contenus dans les données de Musique Finder.

**Recherche des enregistrements**

Les données de Musique Finder étant stockées dans la mémoire de registration, vous pouvez rechercher des enregistrements à l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration). Le mot-clé et le genre musical de Musique Finder sont stockés sur l'étiquette des fichiers concernés. Pour plus de détails sur la recherche et l'utilisation des étiquettes, reportez-vous à la [page 82](#).

## Table des matières

Édition des paramètres Vol/Pan/Voice .....	.85
Édition des paramètres Filter .....	.86
Édition des paramètres Effect .....	.87
• Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie séparément .....	.87
• Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc séparément .....	.88
• Édition et sauvegarde du type d'effet d'origine .....	.89
Édition des paramètres EQ (EQ/Master EQ) .....	.90
• Égaliseur de partie (EQ) .....	.90
• Égaliseur principal (Master EQ) .....	.91
Édition des paramètres Master Compressor .....	.92
Schéma fonctionnel .....	.94

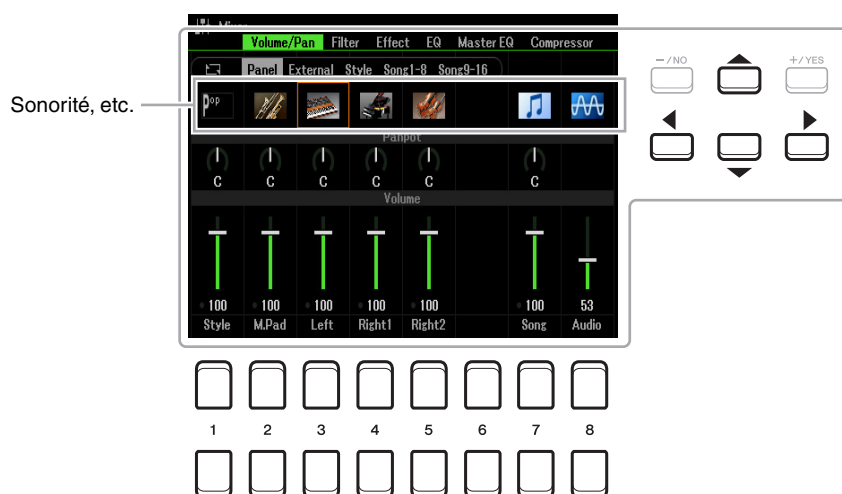
Vous pouvez modifier divers paramètres liés aux parties appelées à l'aide de la touche [MIXER] (Mixeur), puis sauvegarder ces modifications à des fins de rappel ultérieur. Concernant le composant Mixer, le manuel de référence propose des descriptions détaillées des différents paramètres, tandis que le mode d'emploi couvre les instructions de base, dont l'opération Save. L'écran Mixer est constitué de 6 pages : utilisez les touches [◀]/[▶] de la section TAB pour sélectionner les pages ci-après. Pour obtenir des indications visuelles sur le flux de signaux et la configuration du Mixer, consultez le Schéma fonctionnel à la [page 94](#).



Appuyez plusieurs fois sur la touche [MIXER] pour appeler l'écran Mixer relatif aux parties concernées.

Panel (Right1, Right2, Left, etc.) → External → Style → Song1-8 → Song9-16

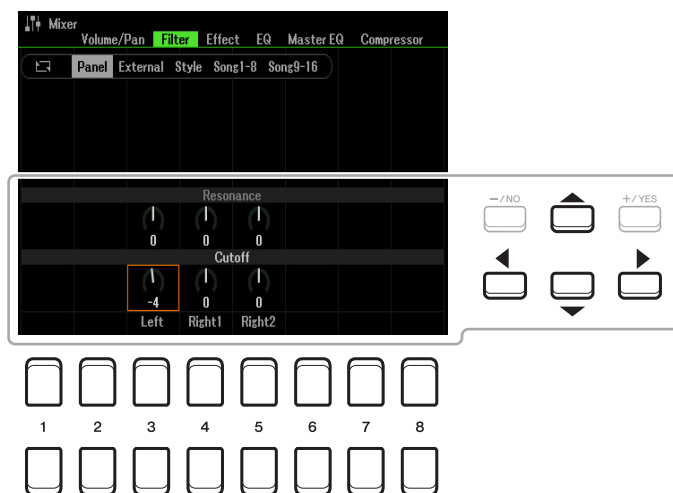
## Édition des paramètres Vol/Pan/Voice



Déplacez la position du curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼], des touches [+ / YES] [– / NO] ou du cadran des données pour éditer les paramètres.

Sonorité, etc.	<p>Cette option vous permet de sélectionner à nouveau les sonorités de chaque partie du clavier ou de chaque partie (canal) du style ou du morceau. Appuyez sur une des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ou [+ /YES] [- /NO] pour appeler la page de sélection de la sonorité ou du fichier correspondant au canal (partie). Après avoir choisi la sonorité ou le fichier souhaité(e), appuyez sur la touche [EXIT] afin de revenir à l'écran Mixer (Mixeur). Lorsque la partie de panneau est sélectionnée, la même opération vous permet de sélectionner à nouveau le style, le morceau ou le fichier audio (au lieu de la sonorité) pour la partie correspondante.</p> <p><b>NOTE</b> Veuillez noter les limitations suivantes aux opérations.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsqu'un morceau GM est sélectionné, vous ne pouvez sélectionner qu'une sonorité Drum Kit pour le canal 10 (page Song9-16).</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Dans le cas d'un canal de style ou de morceau, l'appel d'une sonorité de rythme/percussion (kit de batterie, etc.) entraîne le remplacement des réglages de 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.</p>
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



Déplacez la position du curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼], des touches [+ /YES] [- /NO] ou du cadran des données pour éditer les paramètres.

Resonance	Permet de régler la résonance (page 16) de chaque partie séparément.
Cutoff	Détermine la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure (page 16).

## Édition des paramètres Effect

Cet instrument possède sept blocs d'effets, qui constituent de puissants outils 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 chacun de ces blocs d'effets, vous pouvez sélectionner une seule option Effect Type (Type d'effet) à la fois et régler le paramètre Send Level (Depth) (Niveau d'envoi (Profondeur)) pour chaque partie séparément ainsi que le paramètre Return Level (Niveau de retour) pour l'ensemble des parties.

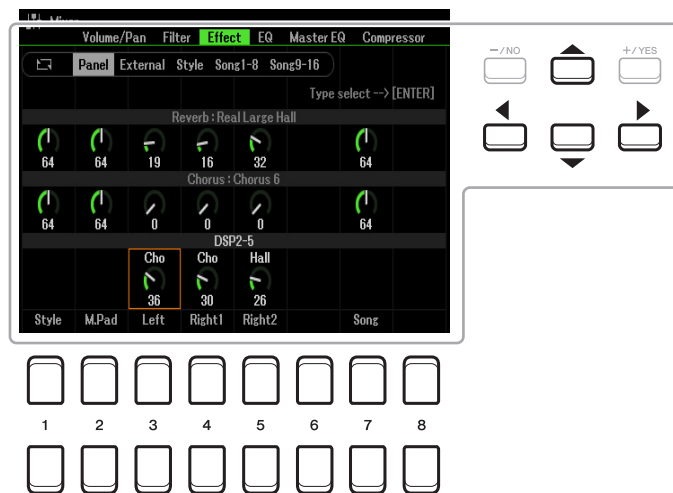
### ■ DSP1 :

Lorsque le paramètre « Connection » (Connexion) est réglé sur « System » (Système) à l'étape 2 de la page [page 89](#), les effets de ce bloc s'appliquent uniquement aux sons de style et de morceau. Dans cet état, vous pouvez sélectionner une seule option Effect Type à la fois et régler le paramètre Send Level (Depth) pour chaque partie ainsi que le paramètre Return Level pour toutes les 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.

### ■ DSP2-5 :

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

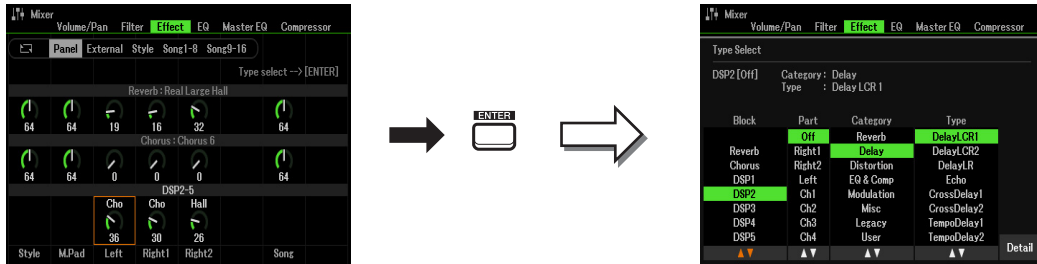
## Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie séparément



Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le réglage Effect Block (Bloc d'effets) souhaité, puis servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼], des touches [+/YES] [-/NO] ou du cadran de données afin de régler la valeur du paramètre Effect Depth de chaque partie séparément.

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

- Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] en vue de sélectionner l'élément souhaité pour modifier Effect Type, puis appuyez sur la touche [ENTER] afin d'appeler l'écran Effect Type Selection (Sélection du type d'effet).



- 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 (reverb, retard, etc.) au sein de ce bloc d'effets.
DSP1	Style Part, Song Channel 1–16	Outre les effets Reverb et Chorus, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet tels que les effets Distortion et Wah.
DSP2, DSP3, DSP4	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16	Outre les effets Reverb et Chorus, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet tels que les effets Distortion et Wah. Vous pouvez sélectionner un canal ou une partie parmi les éléments répertoriés à gauche pour chacun des blocs DSP2–5. Lorsque vous sélectionnez « Right2 » pour DSP2, par exemple, l'effet DSP2 est uniquement appliqué à la partie Right2. Notez que si vous sélectionnez un morceau ou un style nécessitant la sélection des blocs DSP2–5, l'affectation de partie de ces trois blocs sera automatiquement modifiée selon la dernière priorité en fonction des données.
DSP5	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16, Mic	

- 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 » (lorsque le paramètre « Connection » est réglé sur « System ». Pour les détails, reportez-vous à la [page 89](#)). En effet, seul un type d'effet peut être sélectionné pour être appliqué à l'ensemble des parties disponibles.

- 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'a pas de catégorie spécifique. 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.

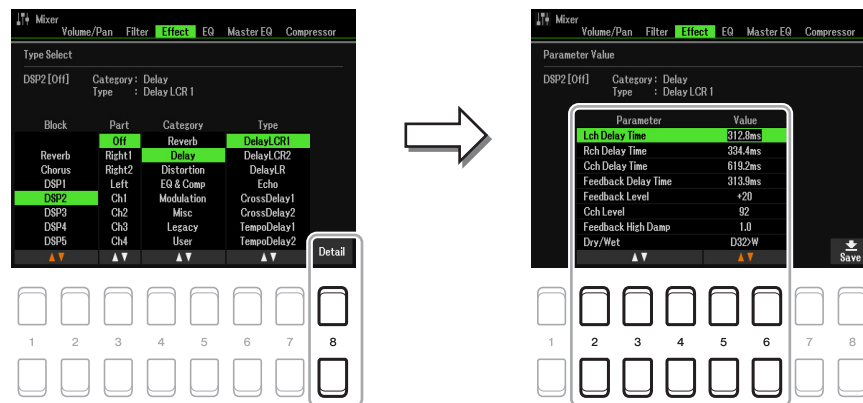
- Sauvegardez les réglages d'effet dans une mémoire de registration, un morceau ou un style.

Pour obtenir des instructions à cet effet, reportez-vous au chapitre 8 du mode d'emploi.



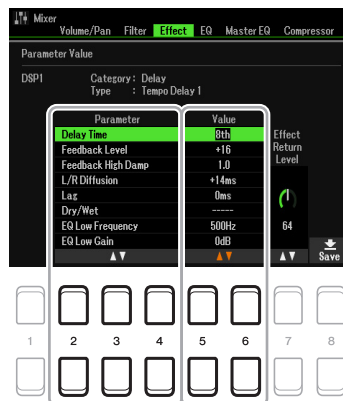
## Édition et sauvegarde du type d'effet d'origine

- 1 Sur l'écran Type Select de la section précédente, appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Detail) pour appeler l'écran d'édition des paramètres d'effet.

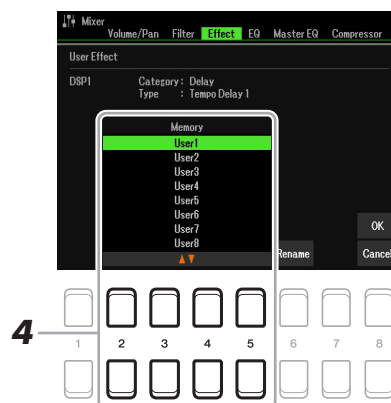


- 2 Utilisez les touches [2 ▲▼] – [4 ▲▼] pour sélectionner un paramètre, puis servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] afin d'en modifier la valeur.

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



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



- 4 Utilisez les touches [2 ▲▼] – [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 saisissez le nom souhaité et appuyez sur la touche [8 ▲] (OK).

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

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

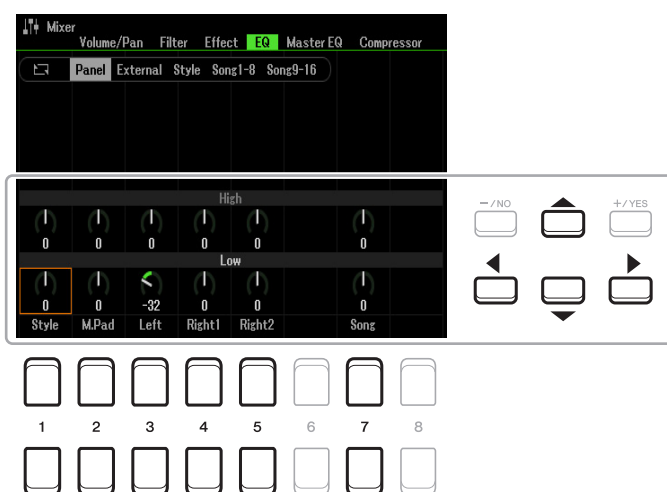
Le réglage User Effect sauvegardé peut être sélectionné dans la catégorie « User » du bloc d'effets correspondant (page 88).

## Edition des paramètres EQ (EQ/Master EQ)

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. La page EQ (sélectionnée à l'aide des touches [◀][▶] de la section TAB) vous permet de régler l'égaliseur pour chaque partie correspondante, tandis que la page Master EQ vous donne la possibilité d'effectuer des ajustements d'égalisation généraux pour l'instrument dans son ensemble.

### Égaliseur de partie (EQ)

Cet instrument est équipé d'un égaliseur numérique à 2 bandes qui peut être réglé de manière indépendante pour traiter un total de 27 parties, y compris les parties de clavier (3 parties), de style (8 parties) et de morceau (16 parties).



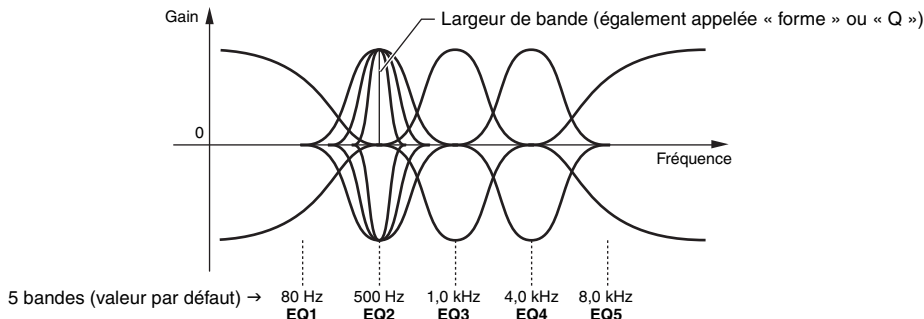
Déplacez la position du curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼], des touches [+ /YES] [- /NO] ou du cadran des données pour éditer les paramètres.

High	Renforce ou atténue la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
Low	Renforce ou atténue la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

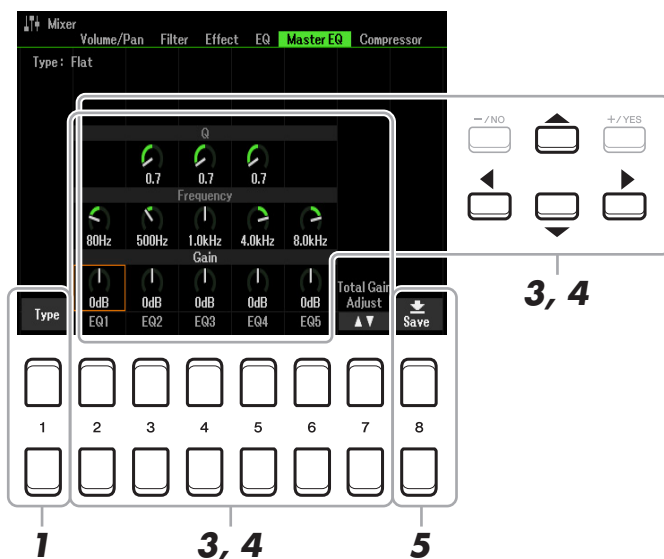
## Égaliseur principal (Master EQ)

L'instrument dispose d'un égaliseur numérique à cinq bandes, qui permet d'appliquer un effet final à la sortie de l'instrument, celui du réglage de tonalité. Vous avez même la possibilité de sélectionner l'un des cinq types d'EQ prédéfinis ou de créer vos propres réglages EQ personnalisés en ajustant les bandes de fréquence, puis en enregistrant les réglages en tant que types User Master EQ (Égaliseur principal utilisateur).

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

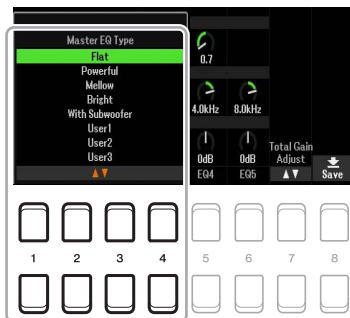


**1** Appuyez sur la touche [1 ▲▼] (Type) afin d'appeler la fenêtre Master EQ Type.



**2** Utilisez les touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼] pour sélectionner le réglage Master EQ Type souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER].

Les paramètres varient en fonction du réglage Master EQ (Égaliseur principal) sélectionné.



**PAGE SUIVANTE**

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

**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.

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

**Bright (Clair) :** réglage EQ qui permet de renforcer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.

**With Subwoofer (avec un caisson de basses) :** réglages EQ personnalisés dans lesquels les bandes de basses fréquences sont réduites. Il s'agit d'un réglage optimal pour utiliser cet instrument avec un caisson de basses tel que le modèle KS-SW100 (vendu séparément).

**User1–30 (Utilisateur 1-30) :** ce sont vos propres réglages d'égalisation personnalisés, sauvegardés à l'étape 5.

### 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 cinq bandes séparément.

Servez-vous des touches [2 ▲▼]–[6 ▲▼], des touches [+ / YES] [- / NO] ou du cadran de données pour régler le niveau. Utilisez la touche [7 ▲▼] (Total Gain Adjust) pour accentuer ou couper les cinq bandes en même temps.

### 4 Si nécessaire, vous pouvez régler la valeur Q (largeur de bande) ainsi que le paramètre Frequency (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 servez-vous des touches [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

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

### 5 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (Save) pour exécuter l'opération Store (Stockage).

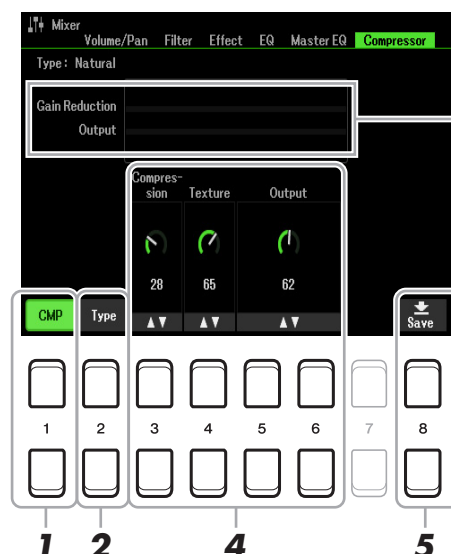
Pour saisir le nom, appelez l'opération appropriée à l'aide des touches [6 ▲▼] (Rename), nommez les réglages selon les besoins, puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) afin d'enregistrer vos réglages sous User Master EQ Type et de les appeler en suivant les instructions des étapes 1 à 2 ci-dessus.

## Édition des paramètres Master Compressor

Compressor est un processeur 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.

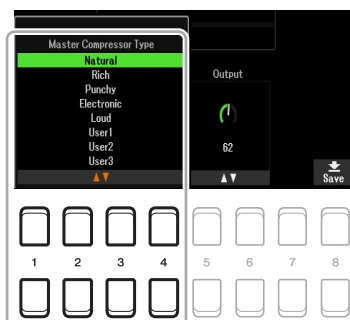
Cet instrument dispose d'un effet Master Compressor qui s'applique au son d'ensemble de l'appareil. Bien que les réglages Master Compressor présélectionnés soient fournis, vous avez la possibilité de créer et de sauvegarder vos propres réglages originaux Master Compressor en ajustant les paramètres concernés.

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



Affiche le niveau comprimé du réglage Gain Reduction (Réduction de gain) et le niveau du paramètre Output (Sortie).

- 1** Appuyez sur la touche [1 ▲▼] (CMP) pour activer Master Compressor.
- 2** Appuyez sur la touche [2 ▲▼] (Type) afin d'appeler la fenêtre Master Compressor Type (Type de Master Compressor).
- 3** Utilisez les touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼] pour sélectionner le réglage Master Compressor Type souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER].



**Natural (Naturel) :** réglages du type Natural Compressor où l'effet de compression est modérément prononcé.

**Rich (Riche) :** réglages du type Rich Compressor, qui optimisent les caractéristiques de l'instrument. Ce réglage est idéal pour améliorer les instruments acoustiques, la musique jazz, etc.

**Punchy (Dynamique) :** réglages du type Compressor où le degré de compression est exagérément amplifié. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique rock.

**Electronic (Électronique) :** réglages du type Compressor qui optimisent les caractéristiques de la dance music électronique.

**Loud (Fort) :** puissants réglages du type Compressor. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique énergique telle que le rock ou le gospel.

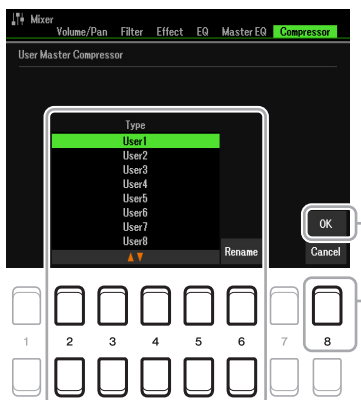
**User1–30 :** vos propres réglages du type Compressor personnalisés, sauvegardés à l'étape 5.

#### 4 Éditez l'effet Master Compressor.

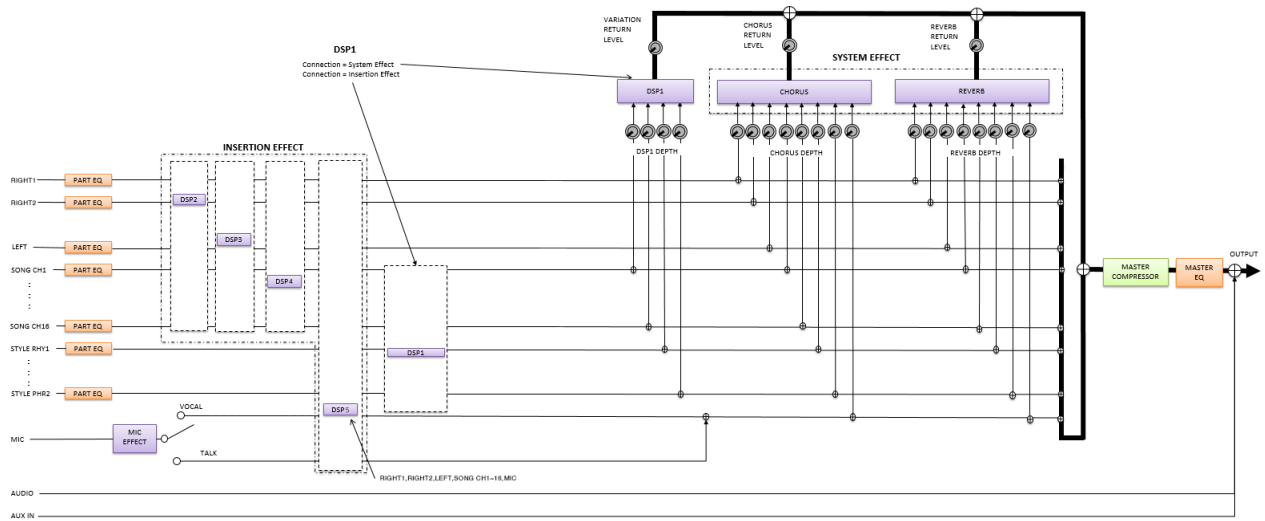
[3 ▲▼]	Compression	Détermine le seuil, soit le niveau minimum à partir duquel la compression démarre.
[4 ▲▼]	Texture	Détermine le rapport de compression, soit le degré de compression de la plage dynamique.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Output	Détermine le niveau de sortie.

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

Sélectionnez la destination sur laquelle le réglage Master Compressor doit être sauvegardé, en utilisant à cette fin les touches [2 ▲▼]–[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 (Saisie de caractères), puis saisissez le nom souhaité et appuyez sur la touche [8 ▲] (OK). Vous pouvez appeler le réglage Master Compressor sauvegardé en suivant les instructions des étapes 2 à 3 ci-dessus.



# Schéma fonctionnel



## Table des matières

<b>Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale séparément</b> .....	<b>95</b>
<b>Réglages MIDI</b> .....	<b>99</b>
• Réglages MIDI System (Système MIDI) .....	101
• Réglages de transmission MIDI .....	102
• Réglages de réception MIDI .....	103
• Réglages de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI .....	104
• Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI .....	104
<b>Connexion à un périphérique intelligent via un réseau LAN sans fil</b> .....	<b>105</b>
• Infrastructure Mode (Mode Infrastructure) .....	105
• Access Point Mode (Mode Access Point) .....	106

## 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 débiter/arrêter la reproduction de style ou le contrôleur au pied afin d'introduire des variations de hauteur de ton.

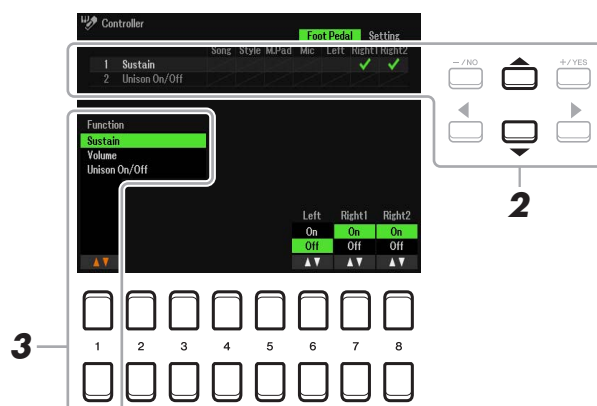
**NOTE** Pour plus d'informations sur la connexion d'une pédale ou sur le type de pédale pouvant être connecté, reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → 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] de la section FOOT PEDAL.



### 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 96–98.

**NOTE** Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement de morceau (page 61) et Registration Sequence (Séquence de registration) (page 78). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement de morceau) → Registration Sequence → fonctions affectées ici.

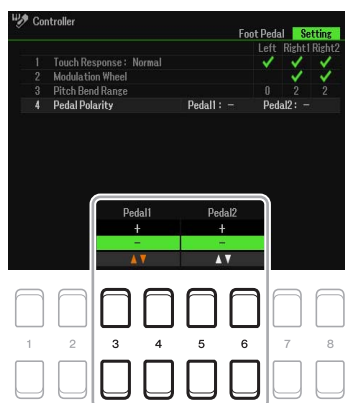
#### 4 Utilisez les touches [2 ▲▼] – [8 ▲▼] pour définir les détails des fonctions sélectionnées (la partie à laquelle la fonction s'applique, etc.).

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

#### 5 Si nécessaire, sélectionnez « 4 Pedal Polarity » (4 Polarité de la pédale) en appuyant sur la touche de curseur [▼], puis spécifiez le réglage de polarité de la pédale.

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 paramétrer 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.

Sustain (Maintien)	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées au clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête immédiatement toutes les notes maintenues. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.
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 sur cet écran.
Unison On/Off	Active ou désactive la fonction Unison ( <a href="#">page 28</a> ).
Articulation1	Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation dont un effet est en rapport avec cette fonction, vous pouvez activer cet effet en enfonçant la pédale, le sélecteur au pied ou la touche affectée à cette fonction.
Articulation2	
Sostenuto	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet de sostenuto. 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. <b>NOTE</b> Cette fonction n'affecte pas les sonorités Organ Flutes ; elle agit seulement sur certaines des sonorités Super Articulation.
Soft (Atténuation)	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 la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran.



Glide Up (Glissement vers le haut)	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton change et revient à la hauteur normale dès que vous relâchez la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran. <b>Up/Down (Haut/bas)</b> : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. <b>Range (Plage)</b> : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. <b>On Speed (Vitesse à l'activation)</b> : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. <b>Off Speed (Vitesse à la désactivation)</b> : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée.
Glide Down (Glissement vers le bas)	
Portamento	L'effet portamento (glissement en douceur entre les notes) est produit tandis que la pédale est enfoncée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (c'est-à-dire lorsqu'une note est jouée alors que la note précédente est encore maintenue). La durée de portamento peut être réglée à partir de l'écran Voice Set (Édition de sonorité) (page 14). Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément, à partir de cet écran. <b>NOTE</b> Cette fonction n'affecte pas les sonorités Organ Flutes ; elle agit seulement sur certaines des sonorités Super Articulation.
Pitch Bend Up (Variation de la hauteur de ton vers le haut)*	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. <b>Up/Down</b> : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. <b>Range</b> : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons.
Pitch Bend Down* (Variation de la hauteur de ton vers le bas)*	
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.
Modulation Alt	Représente une légère variation de la fonction Modulation ci-dessus, qui vous permet d'activer/désactiver les effets (forme d'onde) chaque fois que vous appuyez sur la pédale ou le sélecteur au pied.
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. Ce paramètre est uniquement disponible en cas d'application d'un effet de catégorie « Modulation » et de type « Wah ».
Organ Rotary Slow/Fast (Orgue avec effet de rotation de haut-parleur lent/rapide)	Fait basculer la vitesse du haut-parleur rotatif entre « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). Ce paramètre est disponible uniquement en cas d'application d'un effet dont le nom comporte le terme « Rotary » (Rotatif).
Kbd Harmony/Arp On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie clavier/arpège)	Cette fonction est identique à celle de la touche [HARMONY/ARPEGGIO].
Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège)	Lorsque la pédale est enfoncée, la reproduction d'arpèges se poursuit même après que vous avez 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.
Live Control Reset Value (Valeur de réinitialisation de Live Control)	Réinitialise les valeurs de toutes les fonctions affectables de Live Control.
Style Start/Stop (Début/arrêt de style)	Cette fonction est identique à celle de la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.
Synchro Start On/Off (Activation/désactivation du début synchronisé)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC START] (Début synchronisé).
Synchro Stop On/Off (Activation/désactivation de l'arrêt synchronisé)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC STOP] (Arrêt synchronisé).
Intro1-3	Cette fonction est identique à celle des touches [I]-[III] de la section INTRO.
Main A-D (Parties principales A-D)	Cette fonction est identique à celle des 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 rythmique)	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)	Cette fonction est identique à celles des touches [I]–[III] de la section ENDING/rit. (Coda/rit.).
Half Bar Fill In (Variation rythmique à la demi-mesure)	Alors que la pédale est enfoncée, l'activation de la fonction « Half Bar Fill In » fait démarrer le changement de section de style applicable au premier temps de la section en cours avec une variation rythmique automatique introduite à partir de la moitié de la section suivante. Lorsque cette fonction est affectée à la touche, chaque pression sur la touche permet de passer alternativement entre l'état d'activation et de désactivation de la fonction.
Fade In/Out (Ouverture/coupage par fondu sonore)	Identique à la touche [FADE IN/OUT].
Fing/On Bass (À plusieurs doigts/Doigté sur basse)	La pédale bascule tour à tour du mode « Fingered » au mode « Fingered On Bass » (page 23).
Bass Hold (Maintien 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 de style. Si le doigté est réglé sur « AI Full Keyboard » (Clavier complet), la fonction ne sera pas opérationnelle.
One Touch Setting +/- (Présélection immédiate +/-)	Appelle le réglage One Touch Setting suivant/précédent.
Song Play/Pause (Reproduction/pause de morceau)	Identique à la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL.
Score Page +/- (Page Partition +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page de partition suivante ou revenir sur la page précédente (une page à la fois).
Lyrics Page +/- (Page Paroles +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page des paroles suivante ou revenir sur la page précédente (une page à la fois).
Text Page +/- (Page Texte +/-)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante ou revenir sur la page précédente (une page à la fois).
Talk On/Off (Activation/désactivation de la fonction Parler)	Bascule entre Vocal et Talk dans Mic Setting.
Reset/Tap Tempo (Réinitialisation/Tempo par tapotement)	Identique à la touche [RESET/TAP TEMPO].
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. <b>NOTE</b> Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche du clavier, la vélocité 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 (Activation/désactivation de la partie Right 2)	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 PART ON/OFF.

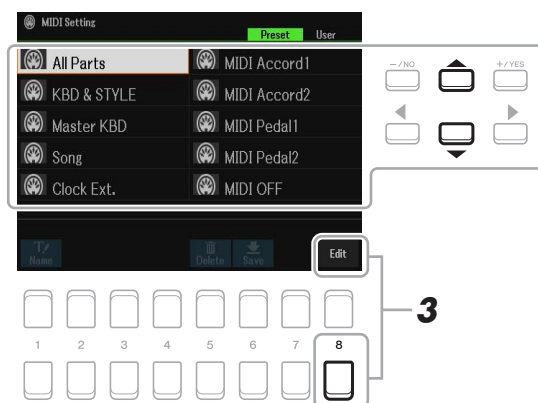
## Réglages MIDI

Cette section vous permet de régler les paramètres MIDI de l'instrument. Le PSR-SX600 vous propose également un jeu de dix modèles pré-programmés 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 sur le lecteur 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 112](#).

### 1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



### 2 Sélectionnez un modèle préprogrammé depuis la page Preset ([page 100](#)).

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 MIDI System (Système MIDI) ([page 101](#))
- **Transmit**..... Réglages de transmission MIDI ([page 102](#))
- **Receive** ..... Réglages de réception MIDI ([page 103](#))
- **On Bass Note** ..... Réglages de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI ([page 104](#))
- **Chord Detect**..... Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI ([page 104](#))

### 5 Au terme de l'édition, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran de sélection des modèles MIDI.

PAGE SUIVANTE

## 6 Sélectionnez la page User en appuyant sur la touche [▶] de la section TAB, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (Save) pour sauvegarder le modèle édité.

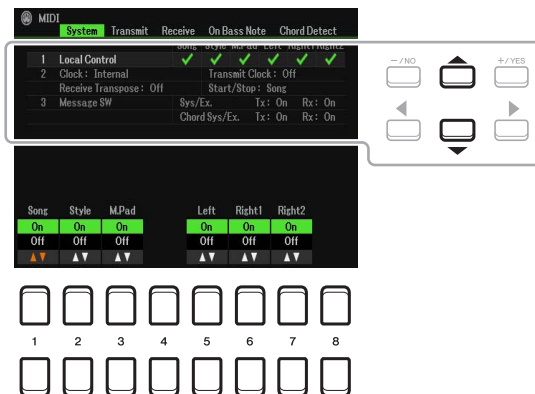
### ■ Modèles MIDI préprogrammés

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 le traitement des parties de 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 (Morceau)	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 Accord1 (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 de style sur l'instrument à l'aide des touches de la main gauche.
MIDI Accord2 (Accordéon MIDI 2)	Ce modèle est identique au modèle « MIDI Accord1 » 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 Pedal1 (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 pédalier MIDI.
MIDI Pedal2 (Pédale MIDI 2)	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction du style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI Off (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ni reçu.

# Réglages MIDI System (Système MIDI)

Les explications fournies ici s'appliquent à la page System à l'étape 4 de la page 99.

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



## 1 Local Control

Active ou désactive la fonction Local Control (Commande locale) 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 pour 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

Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne ou par un signal d'horloge MIDI reçu d'un périphérique externe (USB1, USB2 ou Wireless LAN (LAN sans fil)). Le réglage Internal (Interne) correspond au réglage normal de l'horloge lorsque l'instrument est utilisé seul ou en tant que clavier principal 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 : USB1, USB2 ou Wireless LAN. Dans ce cas, assurez-vous que le périphérique externe est convenablement connecté (par exemple, à la borne MIDI IN de l'instrument) et qu'il transmet correctement le signal d'horloge MIDI.

**NOTE** Lorsque le paramètre Clock (Horloge) est réglé sur une valeur autre que Internal, le tempo est spécifié sur « Ext. » dans l'écran principal. 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 redémarrant l'instrument.

**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 des signaux d'horloge)

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

### ■ 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 de morceau ou de style.

## 3 Message SW (Sélecteur de messages)

### ■ Sys/Ex. (Exclusif au système)

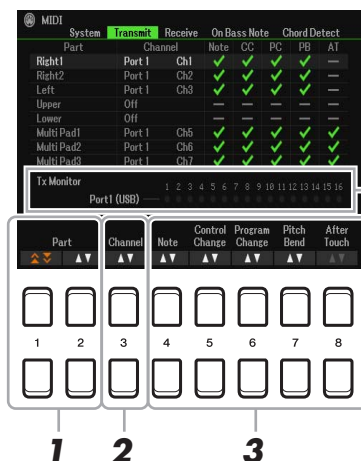
Le réglage « Transmit » (Transmission) active ou désactive la transmission MIDI System Exclusive (Exclusifs au système). Le réglage « Receive » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des messages MIDI System Exclusive générés par un équipement externe.

## ■ Chord Sys/Ex. (Données d'accords exclusives au système)

Le réglage « Transmit » active ou désactive la transmission MIDI de données exclusives aux accords MIDI (note fondamentale et type de la détection des accords). Le réglage « Receive » (Réception) 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 (Transmission) à l'étape 4 de la [page 99](#). Ce réglage détermine les parties qui seront envoyées en tant que données MIDI et le canal MIDI via lequel les données seront 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 un type de partie donné en défilant 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 Mixer et Channel On/Off (Activation/désactivation de canal).

**Upper (Partie supérieure) :** 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 inférieure) :** 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/désactivation de la touche [ACMP] (Accompagnement).

### 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.

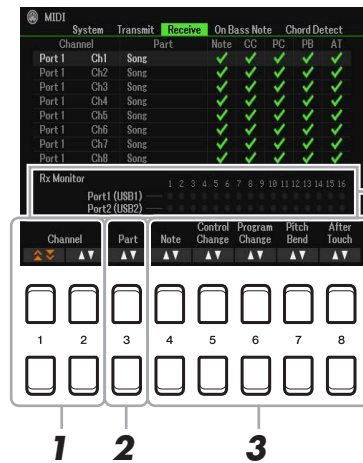
### 3 Utilisez la touche [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour cocher les messages MIDI correspondants que vous souhaitez transmettre.

Les messages MIDI comportant des coches peuvent être transmis.

- [4 ▲▼] (Note) : événements de note
- [5 ▲▼] (CC) : Control Change (Changement de commande)
- [6 ▲▼] (PC) : Program Change (Changement de programme)
- [7 ▲▼] (PB) : Pitch Bend (Variation de hauteur ton)
- [8 ▲▼] (AT) : After Touch (Modification ultérieure)

# Réglages de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page Receive (Réception) à l'étape 4 de la [page 99](#). Cette page 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 défilant 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) (Partie) pour sélectionner la partie via laquelle le canal sélectionné sera reçu.

À l'exception des parties ci-dessous, les parties répertoriées sur cet écran sont les mêmes que celles affichées sur les écrans Mixer et Channel On/Off.

**Keyboard (Clavier) :** les messages de note reçus contrôlent les parties pouvant être exécutées 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.

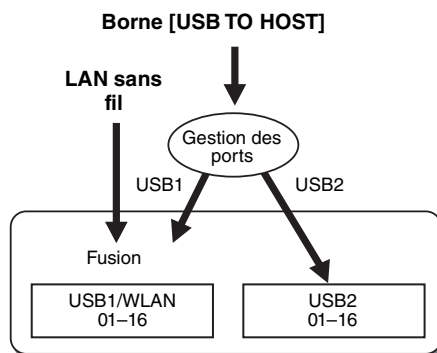
## 3 Utilisez la touche [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour cocher les messages MIDI correspondants que vous souhaitez recevoir.

Les messages MIDI ([page 102](#)) comportant des coches peuvent être reçus.

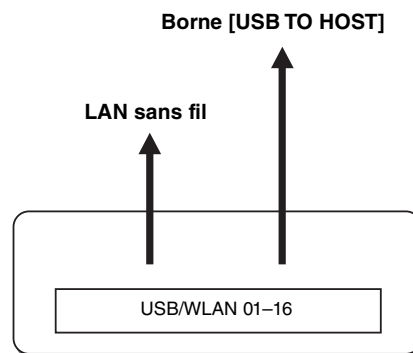
### Transmission et réception MIDI via les bornes [USB TO HOST]

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 :

#### ● Réception MIDI



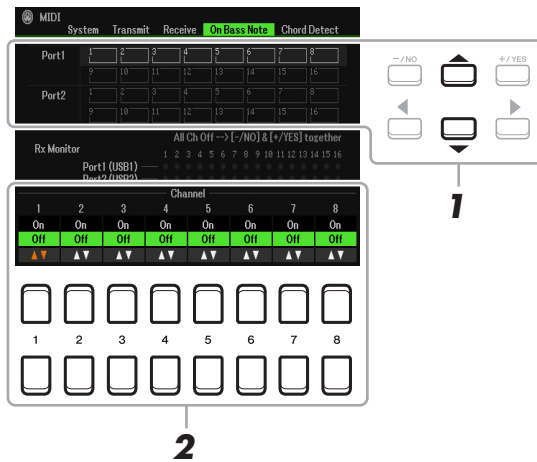
#### ● Transmission MIDI





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

Les explications fournies ici s'appliquent à la page On Bass Note (Note de basse) à l'étape 4 de la [page 99](#). 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 canaux.

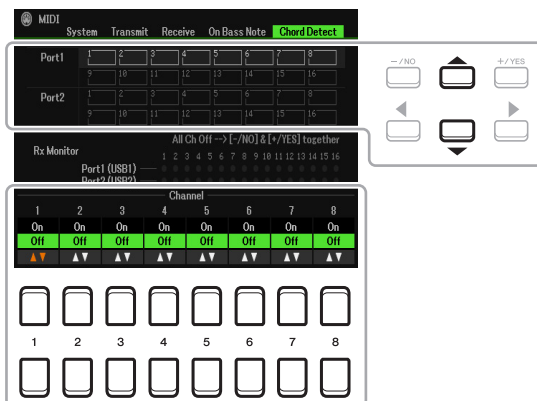


- 1 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le canal souhaité.
- 2 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le canal souhaité.

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

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

Les explications fournies ici s'appliquent à la page Chord Detect (Détection d'accord) à l'étape 4 de la [page 99](#). 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 de 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 de 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 On Bass Note (Note basse) ci-dessus.



## Connexion à un périphérique intelligent via un réseau LAN sans fil

En utilisant un adaptateur LAN sans fil USB (vendu séparément), vous pouvez connecter le PSR-SX600 à un périphérique intelligent via un réseau sans fil. Pour plus de précisions sur les instructions générales de fonctionnement, reportez-vous au document « Smart Device Connection Manual » (Manuel de connexion des périphériques intelligents), disponible sur le site Web. Cette section couvre uniquement les opérations spécifiques au PSR-SX600.

Avant de débiter les opérations, veillez à connecter l'adaptateur LAN sans fil USB à la borne [USB TO DEVICE] et appelez l'écran de configuration via [MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Wireless LAN → [ENTER].

### AVIS

**Ne connectez pas directement ce produit à un réseau Wi-Fi public et/ou à Internet. Connectez uniquement ce produit à Internet via un routeur doté de dispositifs de protection par mots de passe forts. Consultez le fabricant de votre routeur pour obtenir des informations sur les bonnes pratiques en matière de sécurité.**

**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.

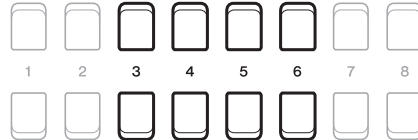
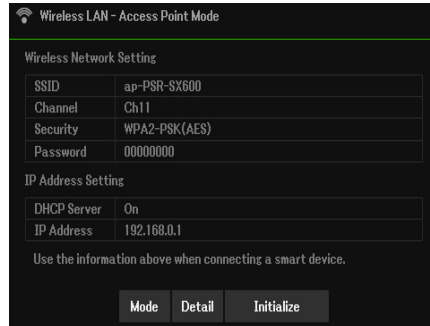
Lorsque la connexion est établie avec succès, la mention « Connected » (Connecté) apparaît en haut de l'écran et une icône s'affiche à droite des connexions disponibles pour indiquer la force du signal les concernant.

## Infrastructure Mode (Mode Infrastructure)



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Connecte l'instrument au réseau via WPS. Appuyez sur cette touche puis sur la touche [7 ▲▼] (Yes), puis appuyez sur la touche WPS de votre point d'accès dans les 2 minutes qui suivent.
[3 ▲▼]	Mode	Bascule sur le mode Access Point (Point d'accès).
[4 ▲▼]	Detail	Pour définir les paramètres détaillés. Une fois ces réglages effectués, appuyez sur l'une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) pour les sauvegarder.  <b>IP ADDRESS (Adresse IP)</b> : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes. <b>OTHERS (Autres)</b> : 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 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize (Réinitialisation)	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect (Connexion)	Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le réseau. Appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] pour procéder à la connexion vers le réseau sélectionné. Si vous sélectionnez « Others » (Autres), 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 ▲▼]/[8 ▲▼] de l'écran Manual Setup afin d'effectuer la connexion au réseau.  <b>NOTE</b> Appuyez simultanément sur les touches [◀] et [▶] de la section TAB pour mettre à jour la liste des réseaux apparaissant à l'écran.

## Access Point Mode (Mode Access Point)



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

## Table des matières

<b>Utility (Utilitaire)</b> .....	<b>107</b>
• Config1 .....	107
• Config2 .....	108
• Parameter Lock (Verrouillage de paramètre) .....	109
• USB .....	110
<b>System (Système)</b> .....	<b>111</b>
• Common (Paramètres communs) .....	111
• Backup/Restore (Sauvegarde/Restauration) .....	111
• Setup Files (Fichiers de configuration) .....	112
• Reset (Réinitialisation) .....	113

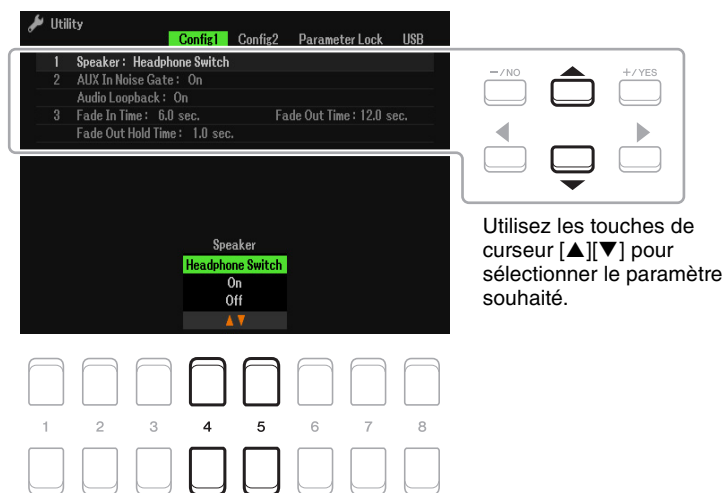
Cette section couvre uniquement les écrans Utility (Utilitaire) and System du Menu. Pour ce qui est des autres écrans, reportez-vous à la « Liste des fonctions » du mode d'emploi pour obtenir les instructions y afférentes.

## Utility (Utilitaire)

Appelez l'écran approprié.

[MENU] → [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER]

### Config1



#### 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. <b>Headphone Switch (Sélecteur casque)</b> : le haut-parleur fonctionne normalement, mais il est coupé lorsqu'un casque est branché à la prise [PHONES] (Casque). <b>On</b> : le son du haut-parleur est toujours activé, même lorsqu'un casque est branché. <b>Off</b> : 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 External liés aux connexions externes

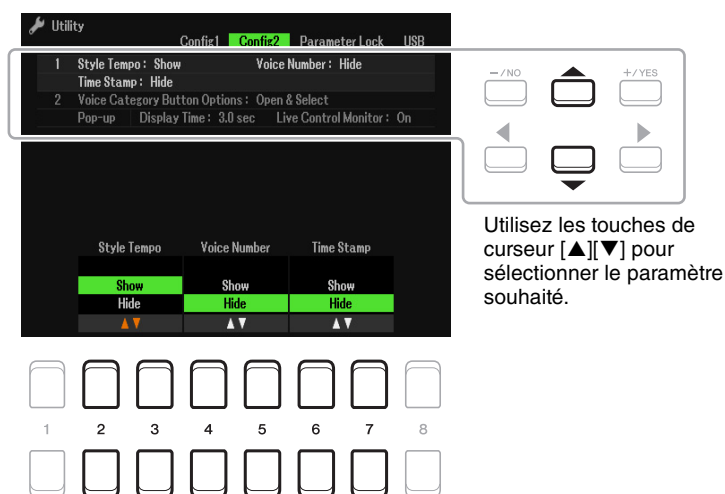
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate (Suppression de bruit via l'entrée auxiliaire)	Active ou désactive l'option Noise Gate (Suppression des bruits) qui minimise le bruit généré à l'entrée du son via la prise [AUX IN] (Entrée auxiliaire).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback (Mise en boucle audio)	Détermine si l'entrée audio de l'ordinateur ou du périphérique intelligent connecté est émise ou non vers un ordinateur ou un périphérique intelligent. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

## 3 Fade In/Out (Ouverture/fermeture par fondu sonore)

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]. Les réglages effectués ici s'appliquent également lorsque la fonction Fade In/Out est affectée aux réglages de pédale (page 95).

[2 ▲▼]/ [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 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Fade Out Time (Temps de fermeture en fondu sonore)	Détermine le temps nécessaire pour que le volume faiblisse ou passe du niveau maximum au niveau minimum (plage de 0–20,0 secondes).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fade Out Hold Time (Temps de maintien de coupure par fondu sonore)	Détermine le temps pendant lequel le volume est maintenu à 0 après la fermeture par fondu sonore (plage de 0–5 secondes).

## Config2



### 1 Paramètres d'affichage

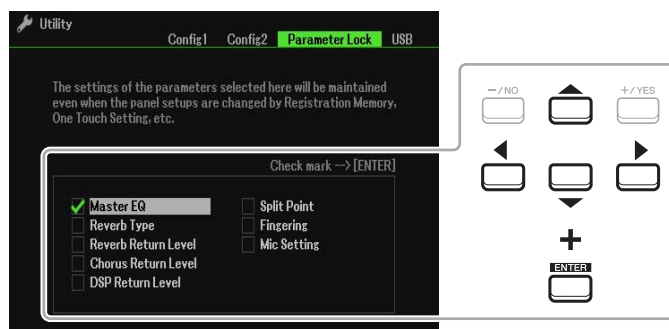
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo (Tempo de style)	Spécifie si le tempo par défaut de chaque style prédéfini est affiché ou masqué au-dessus du nom de style dans l'écran Style Selection. <b>NOTE</b> Ce réglage s'applique uniquement aux styles prédéfinis.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number (Numéro de sonorité)	Détermine si la banque de sonorités et leur nombre 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. <b>NOTE</b> Les numéros affichés ici commencent à « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réels sont inférieurs d'une unité, puisque ce système de numérotation part de « 0 ». <b>NOTE</b> Ce réglage s'applique uniquement aux sonorités prédéfinies.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	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 105) 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. <b>NOTE</b> Ce réglage n'affecte pas les fichiers prédéfinis.

## 2 Options des touches de catégorie de sonorité/écran contextuel

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	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.  <b>Open &amp; Select :</b> ouvre l'écran Voice Selection en appelant automatiquement la sonorité précédemment sélectionnée au sein de cette catégorie (lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE). <b>Open Only :</b> ouvre l'écran Voice Selection en affichant la sonorité actuellement sélectionnée (lorsque vous appuyez sur l'une des touches VOICE).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Pop-Up Display Time (Délai d'affichage des fenêtres contextuelles)	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, etc.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Live Control Monitor	Détermine si l'écran contextuel de notification de l'état actuel des boutons est affiché ou masqué lorsque vous faites tourner les boutons.

## Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

Cette option vous permet de verrouiller ou de maintenir les réglages de certains paramètres (tels que les effets ou Split Point), même lorsque les configurations de panneau ont été modifiées par Registration Memory, One Touch Setting, etc.

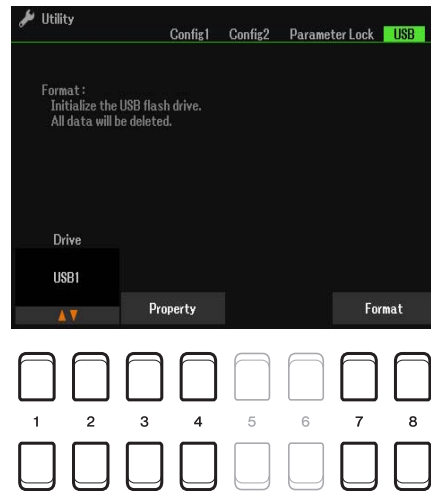


Pour définir cette fonction, utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER] afin de cocher ou décocher l'élément. Répétez cette étape selon vos besoins. Les éléments cochés seront verrouillés.

# USB

Vous pouvez définir ou exécuter des opérations importantes liées au lecteur flash USB sur l'instrument.

**NOTE** Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » au chapitre 9 du mode d'emploi.



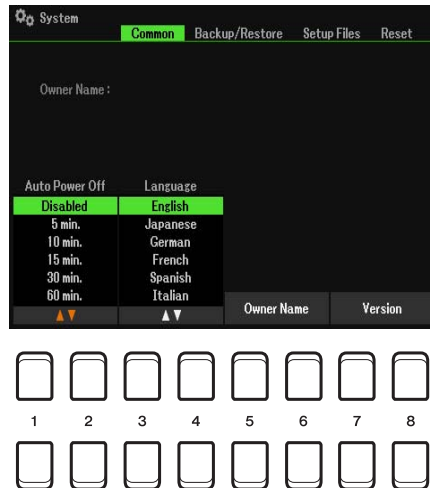
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Drive (Lecteur)	Lorsqu'un lecteur flash USB est connecté, l'élément « USB1 » s'affiche à l'écran.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Property (Propriété)	Indique les propriétés (capacité de mémoire, etc.) du lecteur flash USB connecté. <b>NOTE</b> La valeur de la mémoire disponible affichée est approximative.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Format (Formatage)	Formate le lecteur ci-dessus. Pour obtenir des instructions à cet effet, reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

## System (Système)

Appelez l'écran approprié.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → Touches de curseur [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀]  
Common

### Common (Paramètres communs)



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Auto Power Off (Mise hors tension automatique)	Détermine le délai alloué avant que l'alimentation ne soit coupée automatiquement. Lorsque le réglage « Disabled (Désactivé) » est sélectionné, l'instrument démarre en ayant la fonction Auto Power Off désactivée.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	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.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Owner Name (Nom du 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 de programme et l'ID de matériel de cet instrument.

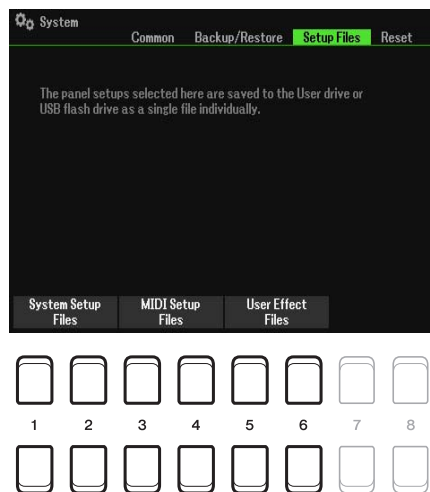
### Backup/Restore (Sauvegarde/Restauration)

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 [MENU], sont traités comme un seul fichier System Setup (Configuration système). Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) figurant dans la Liste des données, disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de System Setup.
[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 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Types d'effet utilisateur ..... <a href="#">page 89</a></li> <li>• Réglages micro utilisateur ..... <a href="#">page 71</a></li> <li>• Types User Master EQ ..... <a href="#">page 90</a></li> <li>• Types User Master Compressor ..... <a href="#">page 92</a></li> </ul>

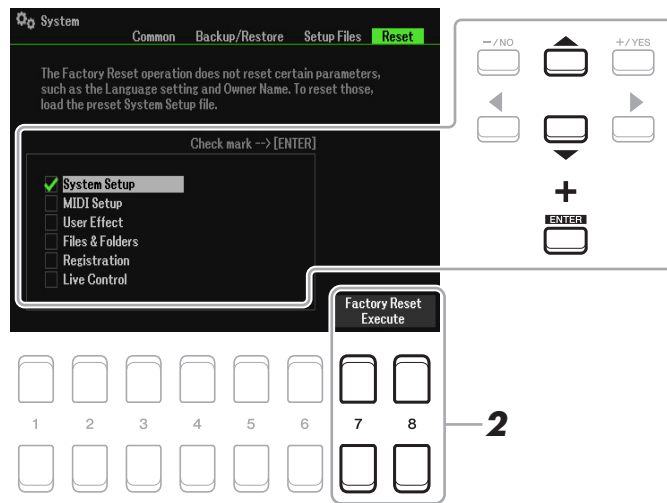
- 4** Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner un onglet (User ou USB) dans lequel les réglages seront sauvegardés.
- 5** Appuyez sur la touche [6 ▼] (Save) pour sauvegarder le fichier.
- 6** Pour rappeler votre fichier, sélectionnez le fichier souhaité dans Setup Files.

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 l'instrument à ses réglages d'usine d'origine.



## 1 Servez-vous des touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner l'élément souhaité puis utilisez la touche [ENTER] pour cocher ou décocher l'élément.

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

System Setup (Configuration système)	Réinitialise les paramètres System Setup correspondant aux réglages d'usine d'origine. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) figurant dans la Liste des données, 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 y compris les configurations MIDI dans l'écran User, sur les 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"> <li>• Types d'effet utilisateur..... <a href="#">page 89</a></li> <li>• Réglages micro utilisateur ..... <a href="#">page 71</a></li> <li>• Types User Master EQ ..... <a href="#">page 90</a></li> <li>• Types User Master Compressor..... <a href="#">page 92</a></li> </ul>
Files & Folders (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers, y compris le dossier Expansion stocké dans l'onglet User.
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 Registration Memory à partir des réglages actuels de panneau.  <b>NOTE</b> Vous pouvez exécuter la même opération en mettant l'instrument sous tension tout en maintenant la touche B5 (à droite) enfoncée. Dans ce cas, vous pouvez créer des configurations Registration Memory à partir des réglages de panneau par défaut.
Live Control	Réinitialise les paramètres LIVE CONTROL Setup aux réglages d'usine d'origine.

## 2 Appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Factory Reset Execute) afin d'exécuter l'opération Factory Reset pour tous les éléments cochés.

# Index

- A**  
Any Key .....58  
Arpège ..... 5, 17  
Assemblage de style .....40  
Audio Loopback ..... 108
- B**  
Balance (LIVE CONTROL) ..... 10, 12  
Bouton .....9
- C**  
Canal (Morceau) .....56  
Chord Tutor .....27  
Chorus ..... 17  
Compressor .....92  
Config1 ..... 107  
Config2 ..... 108  
Connexions .....95
- D**  
Drum Setup .....48  
DSP ..... 17
- E**  
Écran ..... 108  
Effet ..... 17, 87  
EG (Générateur d'enveloppe) ..... 16  
EQ (Égaliseur de partie) .....90  
External ..... 108
- F**  
Fade In/Out ..... 108  
Fichier de configuration ..... 112  
Filtre ..... 16, 86  
Follow Lights .....58  
Fonction ..... 107  
Fonction Guide .....56  
Formatage (USB) ..... 110  
Freeze .....77
- G**  
GM/GM2 .....3  
Groove (Style Creator) .....41
- H**  
Harmonie .....5, 17
- I**  
Insertion ..... 70, 87
- K**  
Karao-Key ..... 58
- L**  
LAN sans fil .....105  
Langue ..... 111  
Lecteur flash USB ..... 110  
Live Control ..... 9  
Lyrics Language ..... 57
- M**  
Master Compressor (CMP) ..... 92  
Master EQ ..... 90  
Mémoire de registration .....76  
Métronome ..... 5  
Mixer ..... 85  
Mode Access Point  
(Point d'accès) .....106  
Mode Infrastructure .....105  
Modulation .....15  
Mono .....18  
Mono/Poly .....14  
Multi Pad Creator ..... 72  
Multi-pads ..... 72
- N**  
NTR (Règle de transposition  
de notes) ..... 45  
NTT (Tableau de transposition  
de notes) ..... 45
- O**  
Octave .....14  
One Touch Setting (OTS) ..... 34
- P**  
Pack Expansion ..... 20  
Panel Sustain ..... 17  
Panpot ..... 86  
Parameter Lock ..... 109  
Paroles ..... 53  
Partition ..... 51  
Partition musicale ..... 51  
Pédale ..... 95  
Playlist ..... 82  
Poly ..... 18  
Portamento ..... 15  
Preset Regist ..... 81  
Punch In/Out (Song Creator) ..... 61
- Q**  
Quantification ..... 43, 64
- R**  
Realtime Recording (Style Creator) ..36  
Réglage de style .....31  
Réglage du haut-parleur ..... 107  
Réglage MIDI ..... 99  
Réglage précis ..... 6  
Répétition (Morceau) ..... 56  
Reset ..... 113  
Restauration ..... 111  
Reverb ..... 17  
RTR (Règle de redéclenchement) ....47
- S**  
Sauvegarde ..... 111  
Scale Tuning (Accord de gamme) ..... 7  
Schéma fonctionnel ..... 94  
Sélecteur au pied ..... 95  
Séquence de registration ..... 78  
Smart Chord ..... 25  
Smart Chord (Accords intelligents) ...23  
Song Creator ..... 60  
Sonorité (Mixer) ..... 85  
Style Creator ..... 35  
Style, type ..... 22  
System (Fonction) ..... 111

## **T**

Tap .....	5
Texte .....	53
Time Stamp (Horodatage) .....	108
Touch Response .....	18
Touch Sense .....	14
Transposition .....	9
Type de doigté d'accords .....	23
Type de gamme .....	7

## **U**

Unison & Accent .....	28, 81
Utility .....	107

## **V**

Vibrato .....	16
Voice Set .....	13
Volume (LIVE CONTROL) .....	10, 12
Volume (Mixer) .....	85
Volume (Réglage de sonorité) .....	14

## **X**

XG .....	3
----------	---

## **Y**

Yamaha Expansion Manager .....	20
Your Tempo .....	58