



Portable Grand DGX-670

Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit les fonctions avancées du DGX-670.
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.

1 Piano Room	3	6 Microphone	58
2 Sonorités	3	Ajustement et enregistrement des réglages du microphone 58	Application des effets souhaités au son du microphone.. 60
Caractéristiques des sonorités..... 4		7 Mémoire de registration/liste de lecture	61
Réglages du métronome..... 5		Suppression de la mémoire de registration ou attribution d'un nouveau nom 61	
Réglage de la profondeur de réverbération/chœur et d'autres réglages pour les sonorités de piano 6		Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze) (Gel) 62	
Application de l'effet Keyboard Harmony (Harmonie de clavier) 7		Sélection des numéros de mémoire de registration dans l'ordre (Registration Sequence) 63	
Réglages liés à la hauteur de ton 10		Copie des enregistrements de liste de lecture depuis une autre liste de lecture (Append Playlist) 65	
Édition des sonorités (Voice Set)..... 12		8 Console de mixage	66
Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.) 17		Édition des paramètres Volume/Pan 66	
3 Styles	18	Édition des paramètres Filter 67	
Reproduction d'un style avec la fonction Smart Chord 19		Édition des paramètres Effect..... 68	
Apprentissage d'accords spécifiques (Chord Tutor) 21		Édition des paramètres EQ/Master EQ (Égaliseur) 71	
Types d'accords reconnus en mode Fingered..... 22		Édition des paramètres du compresseur (Master Compressor) 73	
Réglages liés à la reproduction du style 23		Schéma fonctionnel 74	
Interprétation d'accords de la main droite tout en jouant une partie de basse de la main gauche 25		9 Connexions	75
Création/édition de styles (Style Creator) 26		Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale 75	
4 Morceaux	44	Réglages MIDI 79	
Édition des réglages de partition musicale (Score)..... 44		Exécution des réglages du LAN sans fil 85	
Édition des réglages des écrans Lyrics/Text (Paroles/Texte) 47		10 Menu	87
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau..... 48		Utility 87	
Paramètres liés à la reproduction du morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat (Répétition), etc.) 49		System 90	
Création/édition de morceaux (Song Creator) 52		Index	92
5 Lecteur/enregistreur audio USB	58		

Utilisation du manuel PDF

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

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

- Les illustrations et les écrans figurant dans ce manuel sont uniquement fournis à des fins didactiques et peuvent être quelque peu différents de ceux qui apparaissent sur votre instrument.
- Les explications figurant dans le présent manuel s'appliquent à la version 1.00 du microprogramme. Yamaha se réserve le droit de mettre occasionnellement à jour le microprogramme de ce produit sans préavis. Nous vous conseillons de consulter notre site Web pour obtenir les dernières versions et mettre à niveau votre microprogramme. <https://download.yamaha.com/>
- Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives.

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

Table des matières

Caractéristiques des sonorités	4
Réglages du métronome	5
Réglage de la profondeur de réverbération/chœur et d'autres réglages pour les sonorités de piano	6
Application de l'effet Keyboard Harmony (Harmonie de clavier)	7
Réglages liés à la hauteur de ton	10
• Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument.	10
• Accord de gamme	10
• Réglages de hauteur de ton pour chaque partie du clavier	11
Édition des sonorités (Voice Set)	12
• Paramètres modifiables dans les écrans Voice Set	13
Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.)	17

Caractéristiques des sonorités

Les sonorités prédéfinies sont classées en plusieurs types, présentés ci-dessous. Reportez-vous à la « Liste des sonorités » dans la Liste des données (fichier PDF fourni à part) pour découvrir le type de chaque sonorité.

VRM (Modélisation de résonance virtuelle)	Reportez-vous au chapitre 2 du mode d'emploi.
S.Art! (Super Articulation)	Reportez-vous au chapitre 2 du mode d'emploi.
Natural!	Dotées d'un son de haute qualité mis au point grâce à diverses techniques d'échantillonnage spécialisées, les sonorités Natural! sont particulièrement adaptées pour la reproduction du piano et autres instruments à clavier.
Live!	Les sonorités Live! sont dotées d'un échantillonnage stéréo qui reproduit fidèlement l'image stéréo d'un instrument acoustique ainsi que l'ambiance de la salle où l'enregistrement a été effectué.
Cool!	Les sonorités Cool! reproduisent les caractéristiques complexes d'instruments électriques à l'aide de techniques de programmation sophistiquées tant au niveau de l'expression vocale que de l'utilisation d'effets DSP.
Sweet!	Les sonorités Sweet! proviennent d'instruments acoustiques offrant le vibrato échantillonné de l'interprète d'origine, ce qui crée une performance beaucoup plus réaliste et émotionnelle que celle produite à l'aide d'un effet de vibrato synthétisé.
Drums	Ces sonorités de batteries et d'instruments à percussion sont mises en correspondance sur l'ensemble du clavier, ce qui permet de les jouer directement ou de les utiliser à des fins de production musicale.
Live! Drums	Échantillonnées en stéréo, ces sonorités haute définition de batteries et d'instruments à percussion ont été mises en correspondance sur l'ensemble du clavier afin que vous puissiez les reproduire directement ou les utiliser à des fins de production musicale.
SFX	Ces effets sonores et de percussion spéciaux sont mis en correspondance sur l'ensemble du clavier, ce qui vous permet de les jouer directement ou de les utiliser à des fins de production musicale.
Live! SFX	Échantillonnés en stéréo, ces effets sonores et de percussion spéciaux haute définition sont mis en correspondance sur l'ensemble du clavier afin que vous puissiez les jouer directement ou les utiliser à des fins de production musicale.
MegaVoice	<p>MegaVoice est un format de sonorité spécial conçu pour les styles et les morceaux, mais pas pour les performances en direct. Plusieurs plages de vitesse sont utilisées pour sélectionner simultanément des styles de jeu totalement différents, et ce sans changer de sonorité.</p> <p>Les correspondances de son des sonorités MegaVoice sont présentées dans la Liste des données (fichier PDF fourni à part).</p> <p>NOTE Les sonorités MegaVoice sont incompatibles avec d'autres modèles d'instrument. Cela explique que les données de morceau ou de style créées sur cet instrument à l'aide de ces sonorités ne soient pas correctement émises lorsqu'elles sont reproduites sur des instruments ne disposant pas de ces types de sonorités.</p> <p>NOTE Le son des sonorités MegaVoice change en fonction de la plage du clavier, de la vitesse, du toucher, etc. Par conséquent, si vous appliquez un effet d'harmonie du clavier (page 7) ou modifiez le réglage de transposition ou les paramètres Voice Set (Réglage de la sonorité), vous risquez d'obtenir un son inattendu ou non souhaité.</p>

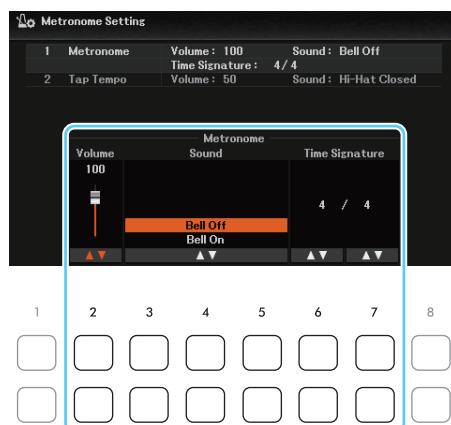
Réglages du métronome

Vous pouvez définir le type de mesure, le volume et le son du métronome, ainsi que le volume et le son de percussion du tempo par tapotement, audible lorsque vous tapotez sur la touche [TEMPO/TAP].

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting* (Réglage du métronome), [ENTER]

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [2 ▲▼] – [7 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires.



1 Metronome (Métronome)

[2 ▲▼]	<i>Volume</i>	Détermine le volume du son du métronome.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	<i>Sound</i> (Son)	Détermine si un son de carillon retentit ou non sur le premier temps de chaque mesure.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	<i>Time Signature</i> (Type de mesure)	Détermine le type de mesure du son du métronome.

2 Tap Tempo (Tempo par tapotement)

[2 ▲▼]	<i>Volume</i>	Détermine le volume du son par tapotement émis lorsque vous tapotez sur la touche [TEMPO/TAP].
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	<i>Sound</i>	Sélectionne le son de percussion qui retentit lorsque vous tapotez sur la touche [TEMPO/TAP].

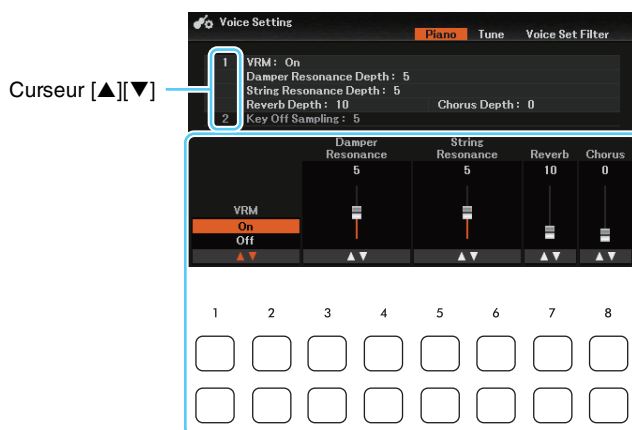
Réglage de la profondeur de réverbération/chœur et d'autres réglages pour les sonorités de piano

Pour les sonorités de piano, vous pouvez régler les paramètres liés au VRM et le volume de l'échantillonnage par désactivation de touche.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀] *Piano*

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [1 ▲▼] – [8 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires.



1 VRM

Ces réglages s'appliquent généralement à toutes les parties (Main/Layer/Left (Principale/Couche/Gauche)) pour lesquelles des sonorités VRM sont sélectionnées.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VRM	Active ou désactive l'effet VRM.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Damper Resonance (Résonance de pédale forte)	Règle la profondeur de l'effet VRM audible lorsque la pédale forte est enfoncée.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	String Resonance (Résonance de cordes)	Règle la profondeur de l'effet VRM audible lorsque vous jouez au clavier.
[7 ▲▼]	Reverb (Réverbération)	Règle la profondeur de réverbération des sonorités VRM.
[8 ▲▼]	Chorus (Chœur)	Règle la profondeur de chœur des sonorités VRM.

2 Key Off Sampling (Échantillonnage avec désactivation de touches)

Ces réglages s'appliquent généralement à toutes les parties (Main/Layer/Left) pour lesquelles les sonorités de piano suivantes sont sélectionnées :

CFX Grand, PopGrand, StudioGrand, OctavePiano1, OctavePiano2, RockPiano, AmbientPiano, CocktailPiano.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Key Off Sampling	Règle le volume du son avec désactivation de touches (le son subtil obtenu lorsque vous relâchez une touche).
-------------------	-------------------------	---

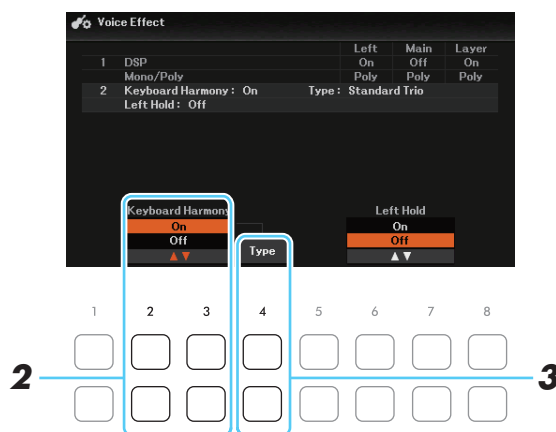
Application de l'effet Keyboard Harmony (Harmonie de clavier)

Vous pouvez appliquer des harmonies à votre performance à main droite en fonction des accords que vous jouez de la main gauche, et déclencher un écho ou un trémolo automatique même en n'enfonçant qu'une note ou deux.

1 Appuyez sur la touche [VOICE EFFECT] (Effet de sonorité) pour appeler l'écran *Voice Effect*, puis appuyez sur la touche de curseur [▼] pour sélectionner 2 *Keyboard Harmony*.

2 Utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] pour activer *Keyboard Harmony (On)*.

Lorsque cette fonction est définie sur *On*, l'effet *Keyboard Harmony* s'applique automatiquement à votre performance au clavier.

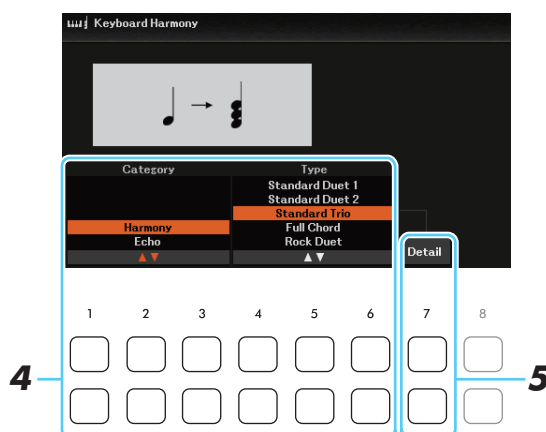


3 Appelez l'écran *Keyboard Harmony* en appuyant sur la touche [4 ▲▼] (*Type*).

NOTE Vous pouvez également appeler l'écran via [MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Keyboard Harmony*, [ENTER].

4 Utilisez les touches [1 ▲▼] – [3 ▲▼] (*Category*) pour sélectionner la catégorie *Keyboard Harmony*, puis utilisez les touches [4 ▲▼] – [6 ▲▼] (*Type*) pour sélectionner le type.

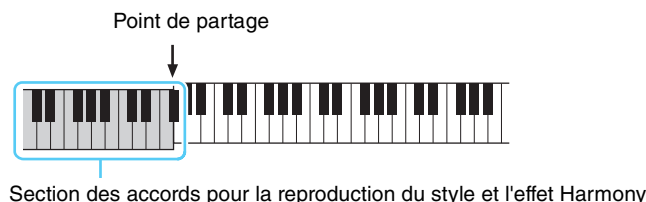
Les harmonies de clavier sont divisées en deux catégories : *Harmony* et *Echo*, selon l'effet appliqué.



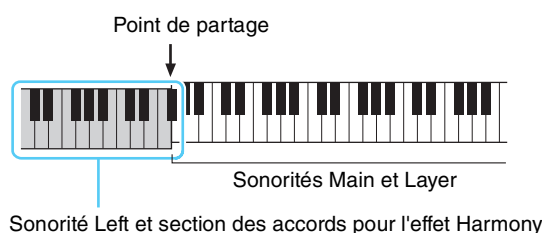
■ Harmony

Les types de *Standard Duet 1* à *Strum* appliquent l'effet d'harmonie aux notes jouées dans la section à main droite du clavier en fonction de l'accord spécifié dans la section à main gauche. (Veuillez noter que les réglages « 1+5 » et « Octave » ne sont pas affectés par l'accord.) Si vous souhaitez utiliser ces types d'harmonie tandis que le style est à l'arrêt, réglez le paramètre *Stop ACMP* (Arrêter l'accompagnement) de l'écran *Style Setting* (Réglage du style) sur une valeur autre que *Disabled* (Désactivé) (page 25).

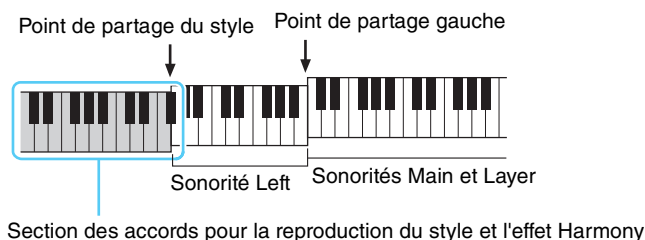
- Lorsque la touche [ACMP] est activée et que la partie Left est désactivée :



- Lorsque la touche [ACMP] est désactivée et que la partie Left est activée :



- Lorsque la touche [ACMP] et la partie Left sont toutes deux activées :



L'effet *Multi Assign* (Affectation multiple) affecte automatiquement les notes jouées simultanément dans la section à main droite du clavier à des parties distinctes (sonorités). Les parties [MAIN] et [LAYER] du clavier doivent être toutes deux activées lors de l'utilisation de l'effet *Multi Assign*. Les sonorités Main et Layer sont attribuées alternativement aux notes dans l'ordre où vous les jouez.

■ Echo

Lorsque *Echo*, *Tremolo* ou *Trill* (Trille) est sélectionné, l'effet correspondant (écho, trémolo, trille) est appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier en rythme avec le tempo actuellement sélectionné, indépendamment du statut d'activation ou de désactivation de la fonction [ACMP] et de la partie Left. Gardez à l'esprit que l'effet *Trill* ne fonctionne que si vous maintenez deux notes du clavier enfoncées simultanément (les deux dernières notes en cas de maintien de plusieurs notes) et que celles-ci sont jouées en alternance.

5 Utilisez les touches [7 ▲▼] (Detail) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés, puis utilisez les touches [3 ▲▼] – [8 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires.

Les réglages disponibles varient selon le type d'harmonie sélectionné à l'étape 4.

[3 ▲▼]	Volume	Ce paramètre est disponible pour tous les types, à l'exception de Multi Assign . Il détermine le niveau des notes d'harmonie ou d'écho générées par l'effet Harmony/Echo.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign (Affectation)	Ce paramètre est disponible pour tous les types, à l'exception de Multi Assign . Il vous permet de déterminer la partie du clavier dans laquelle les notes d'harmonie/d'écho retentissent. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : applique l'effet à la partie activée. Lorsque les deux parties sont activées, la partie Main est prioritaire sur la partie Layer. • Multi : lorsque les deux parties sont activées, la note jouée au clavier est émise par la partie Main et les harmonies (effet) sont réparties entre les parties Main et Layer. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier ainsi que l'effet sont tous deux émis via cette partie. • Main, Layer : applique l'effet à la partie sélectionnée (Main ou Layer).
[6 ▲▼]	Speed (Vitesse)	Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'effet Echo, Tremolo ou Trill est sélectionné sous Type ci-dessus. Il détermine la vitesse des effets Echo, Tremolo et Trill .
[7 ▲▼]	Chord Note Only (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre est disponible lorsqu'un type d'harmonie est sélectionné. Lorsqu'il est réglé sur On , l'effet Harmony est exclusivement appliqué aux notes (jouées dans la section à main droite du clavier) appartenant à un accord interprété dans la section d'accords du clavier.
[8 ▲▼]	Minimum Velocity (Vélocité minimale)	Ce paramètre est disponible pour tous les types, à l'exception de Multi Assign . Il détermine la valeur de vélocité la plus faible à laquelle la note d'harmonie est audible. Cela vous permet d'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 d'harmonie est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force (au-delà de la valeur définie).

6 Jouez au clavier.

L'effet sélectionné à l'étape 4 est appliqué à la mélodie jouée de la main droite.

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 est fort utile lorsque vous utilisez l'instrument en association avec d'autres instruments ou la reproduction audio.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/Scale Tune* (Accord général/Accord de gamme), [ENTER] → TAB [◀] *Master Tune*

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

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

Accord de gamme

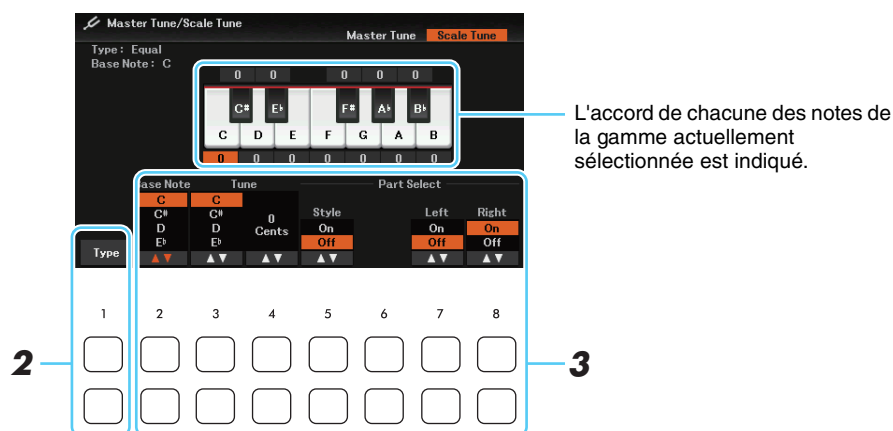
Vous pouvez sélectionner divers accords de gamme personnalisés spécifiques à des périodes historiques ou à des genres musicaux déterminés.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Master Tune/Scale Tune*, [ENTER] → TAB [▶] *Scale Tune*

2 Utilisez les touches [1 ▲▼] (*Type*) pour appeler la fenêtre *Scale Tune Type* (*Type d'accord de gamme*), puis utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner la gamme de votre choix.

Appuyez ensuite sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.



■ Types de gamme prédéfinis

Equal (À tempérament égal)	La plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée en douze parties égales, les demi-pas étant uniformément espacés au niveau de la hauteur de ton. Il s'agit de l'accord le plus fréquemment utilisé en musique aujourd'hui.
Pure Major (Majeur pur), Pure Minor (Mineur pur)	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 (Pythagore)	Inventée par le célèbre philosophe grec, cette gamme repose sur une série de quintes parfaites regroupées dans une seule octave. La tierce de cet accord est légèrement instable mais la quarte et la quinte sont remarquables et parfaitement adaptées à certaines voix principales.
Mean-Tone (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 16e et 18e siècles, notamment par Handel.

Werckmeister, Kirnberger	Cette gamme composite combine les systèmes de Werckmeister et de Kirnberger, qui constituaient eux-mêmes des améliorations apportées respectivement aux gammes de tempérament moyen et de Pythagore. Elle se distingue principalement par le fait que chacune de ses clés est dotée d'un caractère unique. Son usage était très répandu du temps de Bach et de Beethoven et de nos jours encore, elle est souvent utilisée pour jouer de la musique d'époque au clavecin.
Arabic1 (Arabe 1), Arabic2 (Arabe 2)	Ces accords servent à jouer de la musique arabe.

3 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

[2 ▲▼]	Base Note (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale de chaque gamme. Lorsque la note fondamentale est modifiée, la hauteur de ton du clavier est transposée. La relation d'origine entre les notes en termes de hauteur de ton est toutefois maintenue.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune (Accordage)	Sélectionnez la note que vous souhaitez accorder à l'aide des touches [3 ▲▼], puis réglez-la par paliers de centièmes de ton en utilisant les touches [4 ▲▼]. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e 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 stocker les réglages d'accord de gamme dans la mémoire de registration, prenez soin de cocher *Scale Tune* sur l'écran *Registration Memory* (Mémoire de registration), appelé à l'aide de la touche [MEMORY] (Mémoire).

NOTE Si une sonorité VRM est sélectionnée en tant que partie Main, la résonance de toutes les sonorités VRM est réglée sur le même type de gamme que celle de la partie Main. Lorsqu'une sonorité autre que VRM est sélectionnée pour la partie Main, la résonance de toutes les autres sonorités VRM est définie sur le type de gamme *Equal*.

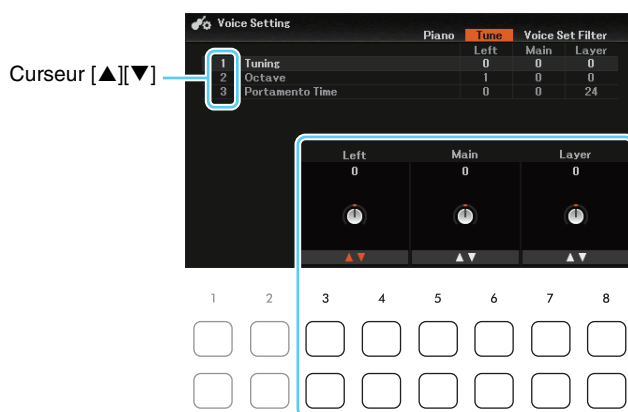
Réglages de hauteur de ton pour chaque partie du clavier

Vous pouvez régler la hauteur de ton indépendamment pour chaque partie du clavier.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Tune*

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner l'élément, puis utilisez les touches [3 ▲▼] – [8 ▲▼] pour régler la valeur de la partie correspondante.



1 Tuning (Accordage)

Détermine la hauteur de ton des différentes parties du clavier.

2 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.

3 Portamento Time (Temps 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. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition de la hauteur de ton plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » est sans effet. Ce paramètre est disponible lorsque la partie du clavier sélectionnée est réglée sur *Mono* (page 13).

Édition des sonorités (Voice Set)

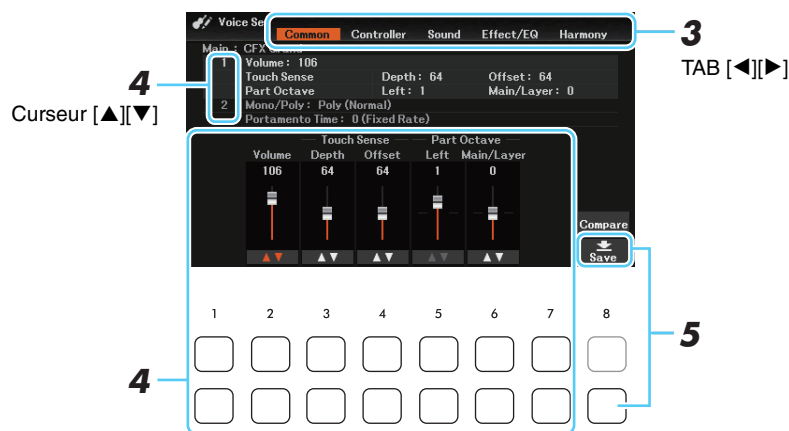
La fonction Voice Set vous permet de créer vos propres sonorités en modifiant certains paramètres des sonorités existantes. Une fois la sonorité créée, vous pouvez l'enregistrer sous forme de fichier dans la mémoire interne (lecteur utilisateur) ou sur un lecteur flash USB en vue de la rappeler ultérieurement.

- 1 Sélectionnez la sonorité souhaitée.
- 2 Dans l'écran Voice Selection, appuyez sur la touche [5 ▼] (Voice Set) pour appeler l'écran Voice Set.

NOTE Si la touche n'apparaît pas, appuyez sur la touche [8 ▼] (Close) (Fermer) pour l'appeler.

- 3 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page de réglage appropriée.

Pour obtenir des informations sur les paramètres disponibles sur les différentes pages, reportez-vous à la page 13.



- 4 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] selon les besoins pour sélectionner l'élément (le paramètre) à éditer et modifiez la sonorité souhaitée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Appuyez sur la touche [8 ▲] (Compare) (Comparer) pour faire basculer le son entre la sonorité éditée et la sonorité d'origine (non éditée) et ainsi comparer le son joué au clavier.

- 5 Appuyez sur la touche [8 ▼] (Save) (Enregistrer) pour enregistrer la sonorité éditée.

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

AVIS

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

Paramètres modifiables dans les écrans Voice Set

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

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

■ Page Common (Commun)

1 Volume, Touch Sense (Sensibilité au toucher), Part Octave (Octave de partie)

[2 ▲▼]	Volume	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense	<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 data-bbox="619 555 986 1034"> <p>Touch Sense Depth (Profondeur de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelDepth (Profondeur de vélocité) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64. Vélocité réelle pour le générateur de sons</p> </div> <div data-bbox="1002 555 1433 1137"> <p>Touch Sense Offset (Décalage de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelOffset (Décalage de vélocité) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64. Vélocité réelle pour le générateur de sons</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth : détermine la sensibilité à la vélocité ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à la force de votre jeu (vélocité). • Offset : détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour obtenir l'effet de vélocité réel.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave	Change la plage d'octave de la sonorité éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la sonorité éditée est utilisée en tant que partie Main ou Layer, le paramètre Main/Layer correspondant est disponible. Si la sonorité éditée est exécutée en tant que partie Left, c'est le paramètre Left qui sera disponible.

2 Mono/Poly, Portamento

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly	Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique (Mono) ou polyphonique (Poly).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type (Type mono)	<p>Détermine le comportement des notes liées aux sons en déclin, comme sur une guitare, lorsque celles-ci sont jouées en legato avec la sonorité éditée réglée sur Mono ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal : la note suivante retentit après l'arrêt de la note précédente. • Legato : le son de la note précédemment jouée est maintenu et seule la hauteur de ton bascule sur celle de la note suivante. • Crossfade (Fondu enchaîné) : le son passe en douceur de la note précédemment jouée à la note suivante. <p>NOTE Ce paramètre étant indisponible pour les sonorités Super Articulation et Drum/SFX Kit, et se comporte de la même façon que le réglage Normal lorsque ces sonorités sont sélectionnées.</p> <p>NOTE Lorsque Legato est sélectionné, le comportement (autre que ce qui est décrit ici) peut différer de Normal, en fonction des réglages de panneau.</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time (Temps de portamento)	Détermine la durée de transition de la hauteur de ton lorsque la sonorité éditée est réglée sur Mono ci-dessus. NOTE La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type (Type de portamento)	Détermine la manière dont le temps réel de transition de la hauteur de ton est calculé à partir de la valeur Portamento Time ci-dessus. <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate (Taux fixe) : réglez le taux de variation de la hauteur de ton sur 0 : max., 127 : min. Le temps réel de transition de la hauteur de ton varie en fonction de l'intervalle entre les deux notes. • Fixed Time (Temps fixe) : réglez le temps réel de transition de la hauteur de ton sur 0 : min., 127 : max. Le taux de transition de la hauteur de ton varie en fonction de l'intervalle entre les deux notes. NOTE La règle de base de Portamento Time est inchangée même si ce réglage est modifié. Lorsque la valeur de Portamento Time est inférieure, le temps réel est plus court ; lorsque la valeur est supérieure, le temps réel est plus long. NOTE Plus la valeur de Portamento Time est élevée, plus l'effet de ce réglage est clair.

■ Page Controller (Contrôleur)

1 Center Pedal (Pédale centrale), 2 Left Pedal (Pédale gauche)

Ces fonctions vous permettent de sélectionner la fonction à affecter à la pédale centrale ou de gauche du pédalier (vendu séparément) connecté à la prise [PEDAL UNIT] (Pédalier).

[1 ▲▼]	Function (Fonction)	Sélectionne la fonction à affecter à la pédale centrale ou de gauche. Pour plus de détails sur les fonctions des pédales, reportez-vous à la page 76 .
[2 ▲▼]– [7 ▲▼]	Main, Layer, Left, etc.	Détermine si la fonction attribuée est effective ou non pour la partie correspondante du clavier. Selon la fonction sélectionnée ci-dessus, vous pouvez régler les paramètres liés tels que la profondeur. Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des fonctions des pédales de la page 76 .

3 Modulation

Lorsqu'une fonction de pédale est réglée sur **Modulation** ([page 77](#)), la pédale peut être utilisée pour moduler les paramètres suivants, ainsi que la hauteur de ton (vibrato). Vous pouvez régler le degré de modulation appliqué par la pédale à chacun des paramètres suivants.

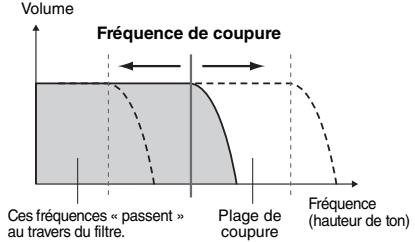
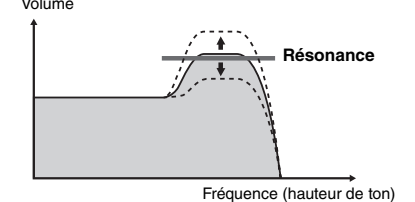
[2 ▲▼]	Filter (Filtre)	Détermine le degré de modulation de la fréquence de coupure du filtre par la pédale. Reportez-vous ci-dessous pour plus de détails sur le filtre.
[3 ▲▼]	Amplitude	Détermine le degré de modulation de l'amplitude (volume) appliqué par la pédale.
[5 ▲▼]	LFO PMOD (Mod. hauteur de ton OBF)	Détermine le degré de modulation de la hauteur de ton ou de l'effet de vibrato généré par la pédale.
[6 ▲▼]	LFO FMOD (Mod. filtre OBF)	Détermine le degré de modulation du filtre ou de l'effet de wah généré par la pédale.
[7 ▲▼]	LFO AMOD (Mod. ampl. OBF)	Détermine le degré de modulation de l'amplitude ou de l'effet de trémolo généré par la pédale.

■ Page Sound (Son)

1 Filter, EG (Générateur d'enveloppe)

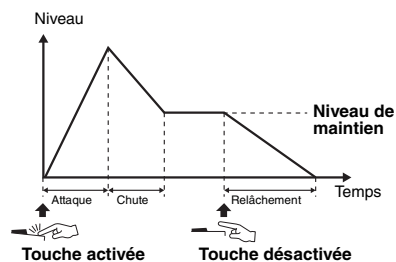
• Filter

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

[2 ▲▼]	Brightness (Luminosité)	Détermine la fréquence de coupure ou la plage de fréquences effective du filtre (reportez-vous au schéma). Plus la valeur est élevée, plus le son est clair.	
[3 ▲▼]	Harmonic Content (Contenu harmonique)	Détermine l'emphase donnée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre Brightness ci-dessus (voir diagramme). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.	

• EG

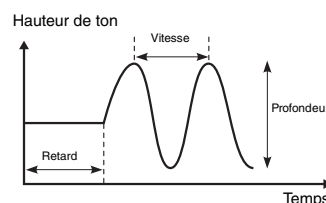
Les réglages EG (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux instruments acoustiques réels, comme l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des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



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

2 Vibrato

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



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

■ Page *Effect (Effet)/EQ (Égaliseur)*

1 Reverb Depth (Profondeur de réverbération), Chorus Depth (Profondeur de chœur), DSP Depth (Profondeur de DSP), Vibe Rotor (Vibraphone)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth	Règle la profondeur de la réverbération. Ce réglage ne peut pas être modifié lorsqu'une sonorité VRM est sélectionnée.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth (Profondeur de chœur)	Règle la profondeur du chœur. Ce réglage ne peut pas être modifié lorsqu'une sonorité VRM est sélectionnée.
[5 ▲▼]	DSP On/Off (DSP activé/ désactivé)	Détermine si l'effet DSP est activé ou désactivé.
[6 ▲▼]	DSP Depth	Règle la profondeur de l'effet DSP. Si vous souhaitez sélectionner à nouveau le type de DSP, vous pouvez le faire dans le menu 2 DSP décrit ci-dessous.
[7 ▲▼]	Vibe Rotor	Ce réglage ne s'affiche que si Vibe Rotor est sélectionné pour le paramètre DSP Type décrit ci-dessus. Détermine si l'effet Vibe Rotor doit être activé ou désactivé lors de la sélection d'une sonorité.

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 un écran de réglage détaillé. Dans l'écran de réglage détaillé, sélectionnez le paramètre souhaité à l'aide des touches [2 ▲▼] – [4 ▲▼], puis modifiez sa valeur en utilisant les touches [5 ▲▼] / [6 ▲▼]. Ce réglage varie en fonction du type d'effet et ne peut pas être modifié. Appuyez sur la touche [EXIT] (Quit) pour fermer l'écran de réglage.

3 EQ

Détermine la fréquence et le gain des bandes Low (Basse fréquence) et High (Haute fréquence) de l'égaliseur. Pour plus d'informations sur l'égaliseur, reportez-vous à la [page 71](#).

■ Page *Harmony*

Cet écran vous permet de définir des paramètres identiques à ceux de l'écran **Keyboard Harmony** (étape 4 à la [page 7](#)). Avant d'effectuer des réglages, assurez-vous que la partie actuellement sélectionnée est définie sur Main. En d'autres termes, vous devez activer la partie Main en appuyant sur la touche [MAIN] de la section PART ON/OFF. Les réglages effectués ici sont automatiquement rappelés lorsque la sonorité correspondante est sélectionnée.

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

Chaque sonorité est liée aux réglages des paramètres de réglage des sonorités par défaut, équivalents à ceux de l'écran *Voice Set* (page 12). Bien que ces réglages soient généralement appelés automatiquement lors de la sélection d'une sonorité, vous avez la possibilité de désactiver cette fonctionnalité. Par exemple, si vous souhaitez modifier la sonorité mais conserver le même effet, réglez le paramètre *Effect* de la partie du clavier souhaitée sur *Off*.

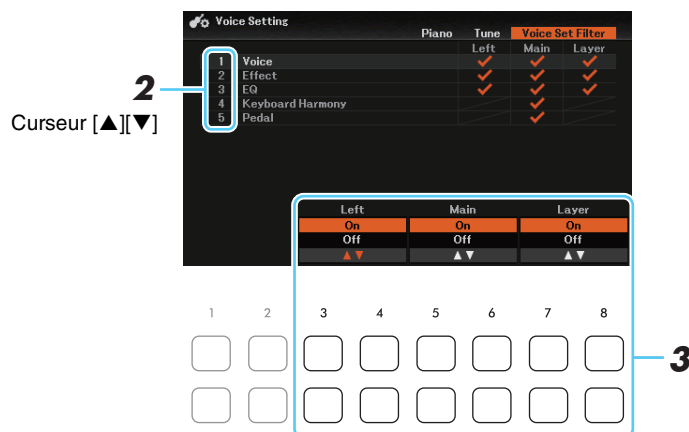
1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Voice Set Filter* (Filtre de réglage de la sonorité)

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le groupe de paramètres à définir.

Chaque élément correspond aux paramètres suivants dans l'écran *Voice Set* (page 12).

- 1 *Voice* : réglages des paramètres des pages *Common* et *Sound*
- 2 *Effect* (Effet) : réglages des paramètres de 1 et 2 de la page *Effect/EQ*
- 3 *EQ* : réglages des paramètres de 3 de la page *Effect/EQ*
- 4 *Keyboard Harmony* : réglages des paramètres de la page *Harmony*
- 5 *Pedal* : réglages des paramètres de la page *Controller*



3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer si le paramètre sélectionné à l'étape 2 est appelé (On) ou pas (Off) pour chaque partie du clavier.

Pour chaque partie du clavier, seuls les réglages de paramètres présentant des coches sont automatiquement appelés lorsque vous sélectionnez une sonorité.

Table des matières

Reproduction d'un style avec la fonction Smart Chord	19
• Tableau des accords intelligents	21
Apprentissage d'accords spécifiques (Chord Tutor)	21
Types d'accords reconnus en mode <i>Fingered</i>	22
Réglages liés à la reproduction du style	23
Interprétation d'accords de la main droite tout en jouant une partie de basse de la main gauche	25
Création/édition de styles (Style Creator)	26
• Procédure de base pour la création d'un style	26
• Enregistrement en temps réel	28
• Affectation du motif source à chaque canal (Assembly)	32
• Modification de l'effet rythmique (Groove)	34
• Édition des données de chaque canal (Channel)	36
• Réglages du format de fichier de style (Parameter)	37
• Édition de la partie rythmique d'un style (Drum Setup)	41

Types de style (caractéristiques)

Le type de style est indiqué au-dessus (ou dans le nom de l'icône à gauche) du nom du style sur l'écran Style Selection ou Main. Les caractéristiques qui définissent ces styles et leurs avantages pour la performance sont décrits ci-dessous.



- **Adaptive** (Adaptatif) : Ces styles peuvent être utilisés avec la fonction Adaptive Style (Style adaptatif), dans laquelle la variation principale change automatiquement en fonction du dynamisme de votre jeu au clavier sans qu'il soit nécessaire d'appuyer sur les touches MAIN VARIATION (Variation principale). Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.
- **Unison** (Unisson) : Ces styles peuvent être utilisés avec la fonction Unison & Accent (Unisson et accent), qui vous permet de jouer à l'unisson et/ou d'ajouter des accents pendant la reproduction du style. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.
- **Session** : Ces styles offrent un réalisme encore plus poussé et un accompagnement authentique en mélangeant des types d'accords d'origine et des modifications, ainsi que des riffs spéciaux dotés de changements d'accords, avec les sections principales. Ils ont été programmés de manière à « corser » vos performances et à 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 engendre un accompagnement inapproprié ou inattendu.
- **Pianist** (Pianiste) : Ces styles spéciaux offrent un accompagnement pour piano uniquement. Il suffit de jouer les accords corrects de la main gauche pour entraîner automatiquement l'ajout d'arpèges et de motifs de basse et d'accords complexes de qualité professionnelle.

Reproduction d'un style avec la fonction Smart Chord

Si vous voulez profiter pleinement des divers styles mais ignorez comment jouer les accords appropriés, configurez le type de doigté d'accords sur **Smart Chord** (Accord intelligent). Cela 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 si vous ignorez quels sont 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 les notes fondamentales des accords indiqués dans cette partition de la main gauche tout en jouant la mélodie avec la main droite, et d'écouter la manière dont les accords et leurs notes et sonorités s'adaptent au genre musical que vous avez défini.

■ « Home Sweet Home »

Section des accords

A#	C#	D#	F#	G#	A#	C#	D#	F#	G#	A#	C#	D#	F#
Bb	Db	Eb	Gb	Ab	Bb	Db	Eb	Gb	Ab	Bb	Db	Eb	Gb
A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G

- Style : **70sPopDuo**
- Armature de clé : **F Major (b*I)**
- Type : **Standard**

Armature de clé (clé en F majeur)

Types d'accords

Essayez également de sélectionner le style **Easy Swing** (via la touche [STANDARDS & JAZZ]) en utilisant cette partition. Le type d'accord intelligent se transforme en **Jazz**, ce qui vous permet d'obtenir une sensation différente dans le morceau.

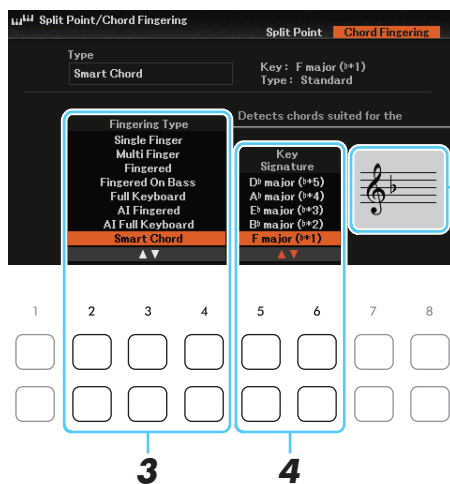
1 Sélectionnez le style souhaité et vérifiez que la touche [ACMP] de la section STYLE CONTROL est activée (voyant allumé).

Dans l'exemple de partition, appuyez sur la touche [BALLAD] (Ballade), puis sélectionnez *70sPopDuo*.

2 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering* (Point de partage/Doigté d'accord), [ENTER] → TAB [▶] *Chord Fingering*

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



Indique l'armature de clé sélectionnée. Réglez-la sur le même type que celui de votre partition.

4 Utilisez les touches [5 ▲▼] / [6 ▲▼] (*Key Signature*) pour sélectionner l'armature de clé.

Prenez soin de sélectionner la même armature de clé que celle de votre partition musicale ou la tonalité dans laquelle vous souhaitez jouer.

Dans l'exemple de partition, sélectionnez *F Major (♭*1)*.

Appuyez ensuite sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

5 Utilisez les touches [7 ▲▼] / [8 ▲▼] (*Type*) pour sélectionner le type de genre musical.

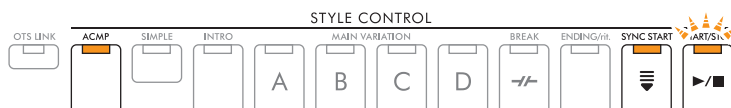
Le type sélectionné ici détermine l'affectation d'accords spécifique pour chaque note de gamme dans la section des accords. Bien que le choix d'un style à l'étape 1 règle automatiquement le type optimal, vous pouvez spécifier ici un autre type pour obtenir des résultats plus appropriés, si nécessaire.

Dans l'exemple de partition, sélectionnez *Standard*.

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

NOTE Des exemples d'affectation d'accords sont proposés dans le tableau des accords intelligents à la page 21.

6 Appuyez sur la touche [SYNC START] (Début synchronisé) de la section STYLE CONTROL (Commande de style) 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 du style.

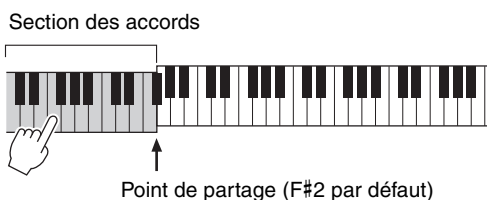


Tableau des accords intelligents

Ce tableau montre la manière dont l'accord est joué lorsque vous appuyez simplement sur la note fondamentale de l'accord en C majeur ou en A mineur pour chaque *Type*. L'accord varie en fonction des options sélectionnées sous *Type* et *Key Signature*. Des exemples de F majeur pour la pop et d'E mineur pour le jazz sont également illustrés ci-dessous.

Réglage Smart Chord		Note fondamentale											
Type	Key Signature	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 ^{b5}
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 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	E♭dim7	Em7	F6 ⁹	F#dim7	G7 ⁹	G#dim	Am7 ¹¹	B♭7	Bm7 ^{b5}
	A mineur	CM7 ⁹	C#dim7	Dm7 ⁹	D#dim7	E7	FM7 ⁹	F#m7 ^{b5}	G7 ⁹	G#7	Am ^{add9}	B♭7	Bm7 ^{b5}
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 ^{b5}

Exemples d'accords pour la clé 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 clé E mineur, réglage du type Jazz

Jazz	E mineur	CM7 ⁹	C#m7 ^{b5}	D7 ⁹	D#7	Em ^{add9}	F7	F#m7 ^{b5}	GM7 ⁹	G#dim7	Am7 ⁹	A#dim7	B7
------	----------	------------------	--------------------	-----------------	-----	--------------------	----	--------------------	------------------	--------	------------------	--------	----

Apprentissage 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.

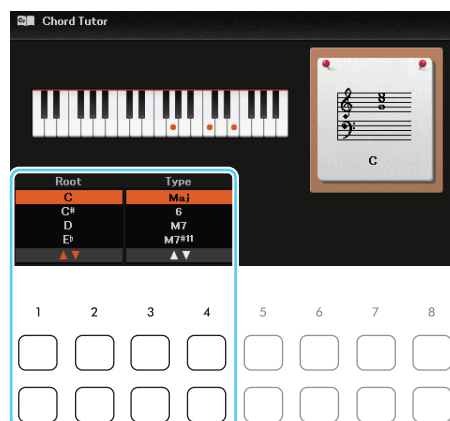
1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Chord Tutor*, [ENTER]

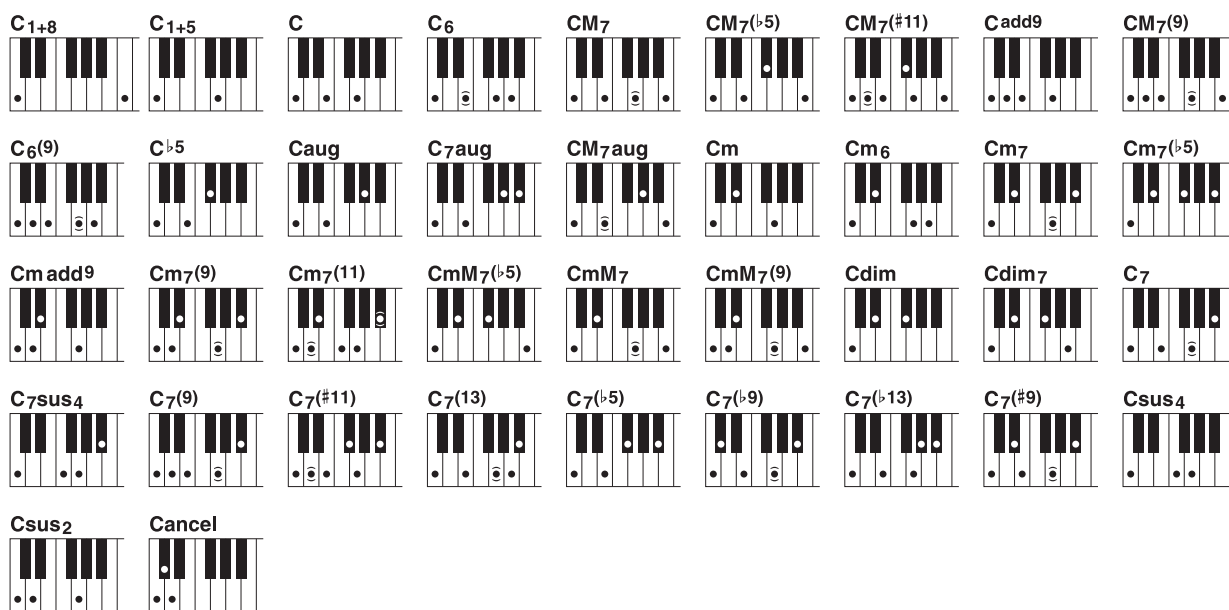
2 Utilisez les touches [1 ▲▼] / [2 ▲▼] (Root) (Note fondamentale) pour sélectionner la note fondamentale de l'accord, puis utilisez les touches [3 ▲▼] / [4 ▲▼] (Type) pour sélectionner le type d'accord.

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

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



Types d'accords reconnus en mode Fingered



Nom de l'accord [Abréviation]	Sonorité normale*	Affichage pour la note fondamentale « 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 septième majeure [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Onzième dièse ajoutée sur septième majeure [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Neuvième ajoutée [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Neuvième sur septième majeure [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	Cm add9
Neuvième sur septième mineure [m7(9)]	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Onzième sur septième mineure [m7(11)]	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Quinte diminuée septième majeure sur mineure [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Septième majeure sur mineure [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Neuvième sur septième majeure mineure [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
cancel	1+b2+2	Cancel

NOTE Les notes entre parenthèses peuvent être omises.

NOTE L'indication « cancel » fait référence à la commande Chord Cancel (Annuler l'accord), qui empêche l'exécution du dernier accord sélectionné et ne laisse retentir que la batterie/le rythme.

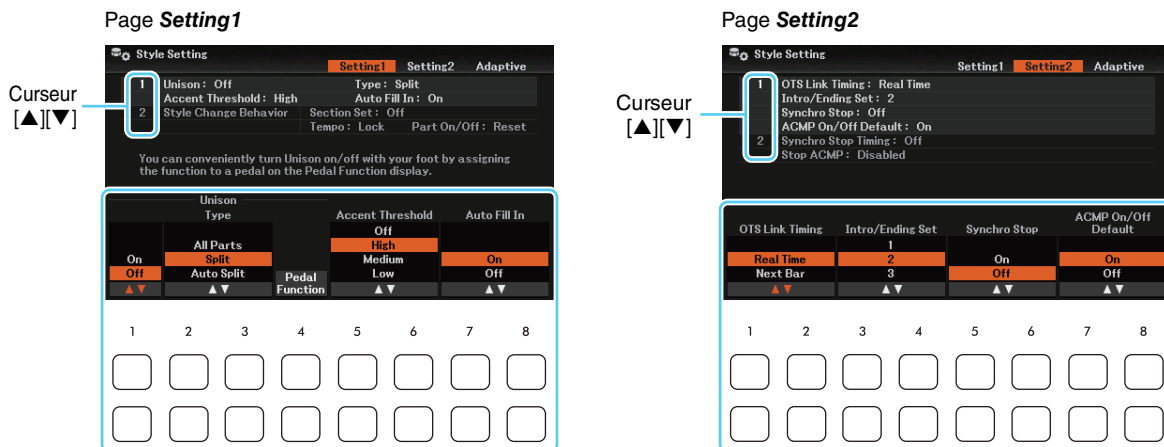
Réglages liés à la reproduction du style

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

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Style Setting* (Réglage du style), [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setting1* ou *Setting2*

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] correspondantes pour chaque réglage.



■ Page Setting1

1 Unison & Accent, Auto Fill-in (Variation rythmique automatique)

[1 ▲▼]– [6 ▲▼]		Ces touches sont utilisées pour la fonction Unison & Accent. Reportez-vous au chapitre 3 du mode d'emploi.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Auto Fill In	Lorsque cette fonction est activée (On), une pression sur une des touches [A] – [D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale) vous permet de jouer automatiquement une section de variation rythmique.

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 cette fonction est définie sur Off et que la reproduction de style à l'arrêt, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsqu'une des sections Main A–D n'est pas comprise dans les données de style, la section la plus proche est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie principale D ne figure pas dans le style choisi, la partie principale C est appelée.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	Détermine si le réglage de tempo appliqué au style est modifié ou non lorsque vous changez de style. <ul style="list-style-type: none"> • Lock (Verrouillage) : le réglage de tempo précédent est conservé en permanence. Lorsque le tempo du style est verrouillé sur le réglage précédent, un icône de cadenas apparaît au-dessus du nom du style sur l'écran Main. • Hold (Maintien) : durant la reproduction du style, le réglage de tempo précédent est conservé. Lorsque la reproduction du style est interrompue, le tempo est remplacé par la valeur par défaut du tempo initial du style sélectionné. • Reset (Réinitialiser) : le tempo est toujours remplacé par le tempo initial par défaut lié au style sélectionné.

[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off (Activation/ désactivation de partie)	Détermine si l'état d'activation/désactivation des canaux de style est modifié ou non lorsque vous changez de style. <ul style="list-style-type: none"> • Lock : l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est conservé en permanence. • Hold : pendant la reproduction du style, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est conservé. Lorsque la reproduction du style est interrompue, tous les canaux de style sont activés. • Reset : tous les canaux de style sont activés.
-------------------	---	---

■ Page Setting2

1 OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS), Intro/Ending (Introduction/Coda), Synchro Stop (Arrêt synchronisé), ACMP On/Off (Activation/Désactivation de l'accompagnement)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing	Ce paramètre s'applique à la fonction OTS Link (Liaison OTS). Il détermine la synchronisation en fonction de laquelle les réglages de présélection immédiate sont modifiés en cas de changement de réglage des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION. (La touche [OTS LINK] doit être activée.) <ul style="list-style-type: none"> • Real Time (Temps réel) : la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une touche [A]–[D] de la section MAIN VARIATION. • Next Bar (Mesure suivante) : la présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Intro/Ending Set (Réglage de l'introduction/ coda)	Trois types différents de sections Intro/Coda sont fournis pour chaque style. Ce paramètre sélectionne le type d'introduction/de coda. <p>NOTE La section Intro 1 se compose uniquement de la partie rythmique, tandis que Intro 2 et 3 incluent toutes les parties, ainsi que la partie rythmique. Lorsque vous reproduisez Intro 2 ou 3, vous devez jouer des accords dans la section des accords et activer la touche [ACMP] afin que la section Intro retentisse correctement.</p> <p>NOTE Lorsque 1 est sélectionné ici, si vous appuyez sur la touche [ENDING/rit.] (Coda/rit.) pendant la reproduction du style, une variation rythmique est automatiquement reproduite avant la coda.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Synchro Stop	Active ou désactive la fonction Synchro Stop. Lorsque cette fonction est réglée sur On , vous pouvez démarrer le style à tout moment. Il vous suffit d'appuyer sur des touches dans la section des accords du clavier. Pour arrêter le style, relâchez simplement les touches. Pour utiliser cette fonction, vérifiez que la touche [ACMP] est activée. <p>NOTE La fonction <i>Synchro Stop</i> ne peut pas être activée lorsque le type de doigté d'accord est réglé sur <i>Full Keyboard</i> (Clavier complet) ou <i>AI Full Keyboard</i> (Clavier complet IA) ou que la fonction Unison est activée.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	ACMP On/Off Default (Activation/ désactivation de l'accompagnement par défaut)	Détermine si la touche [ACMP] est activée ou désactivée à la mise sous tension de l'instrument.

2 Synchro Stop Timing (Synchronisation de l'arrêt synchronisé), Stop ACMP (Arrêter l'accompagnement)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Synchro Stop Timing	Détermine la durée pendant laquelle vous pouvez maintenir un accord avant que la fonction Synchro Stop ne soit automatiquement annulée. Lorsque la fonction Synchro Stop ci-dessus est activée (On) 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>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop ACMP</p>	<p>Lorsque la touche [ACMP] est activée et que la touche [SYNC START] est désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier tandis que la reproduction du style à l'arrêt, et quand même entendre les accords de l'accompagnement. Dans ce scénario, appelé « Stop Accompaniment » (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 spécifiant le paramétrage de Stop Accompaniment en conséquence.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disabled (Désactivé) : désactive l'accompagnement automatique. Lorsque la reproduction du style est à l'arrêt, les notes enfoncées dans la section des accords du clavier ne sont pas reconnues comme l'interprétation d'un accord. • Off : l'accord joué dans la section des accords est inaudible. • Style : l'accord joué dans la section des accords est entendu via les sonorités du canal de pad et du canal de basses du style sélectionné. • Fixed (Fixe) : l'accord joué dans la section des accords retentit via la sonorité spécifiée, quel que soit le style sélectionné. <p>NOTE Lorsque le style sélectionné contient une sonorité MegaVoice, des sons inattendus peuvent être émis si ce réglage est défini sur Style.</p> <p>NOTE Lorsque vous enregistrez un morceau via la fonction Stop Accompaniment, la sonorité audible et les données d'accord sont enregistrées lorsque le paramètre Stop Accompaniment est réglé sur Style. En revanche, seules les données d'accord sont enregistrées s'il est défini sur Off ou Fixed.</p> <p>NOTE Lorsque ce paramètre est réglé sur Disabled, les accords ne sont pas reconnus si la reproduction du style est interrompue. C'est la raison pour laquelle l'effet Keyboard Harmony n'est pas appliqué même si vous jouez un accord dans la section des accords du clavier alors que le style est à l'arrêt.</p>
---------------------------	-------------------------	--

Interprétation d'accords de la main droite tout en jouant une partie de basse de la main gauche

Si vous faites passer la zone de détection d'accords de la section à main gauche à la section à main droite, vous pouvez jouer une ligne de basse de la main gauche tout en utilisant la main droite pour reproduire les accords afin de contrôler la reproduction du style.

1 Appelez l'écran approprié.

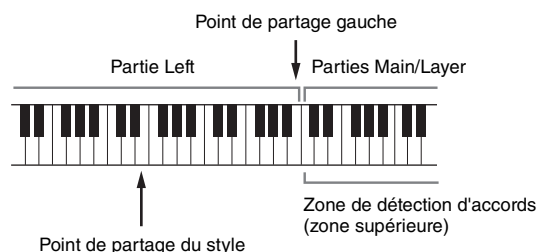
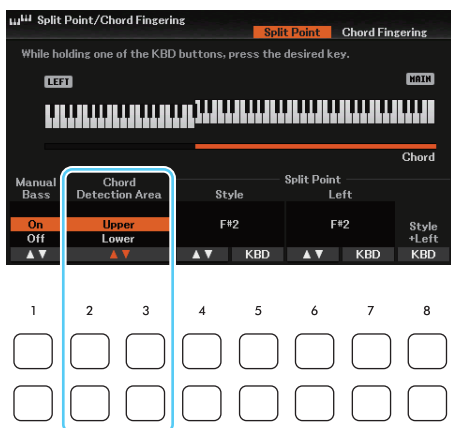
[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [◀] *Split Point*

2 Utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (*Chord Detection Area*) (*Zone de détection des accords*) pour sélectionner *Upper* (Supérieure).

Toute la section à main droite (*Upper*) fonctionne alors comme section d'accords ainsi que pour l'exécution de la mélodie.

Le type de doigté est défini sur *Fingered** (Doigté) et *Manual Bass* (Basse manuelle) (voir ci-dessous) est automatiquement défini sur *On*.

NOTE Lorsque la zone de détection d'accords est définie sur *Upper*, seul le doigté *Fingered** est disponible. Ce type est pratiquement identique à *Fingered*, sauf que les options « 1+5 », « 1+8 » et Chord Cancel (Annulation de l'accord) ne sont pas disponibles.



Les touches [1 ▲▼] (*Manual Bass*) vous permettent d'activer et de désactiver la fonction Manual Bass. Lorsque ce paramètre est défini sur *On*, la sonorité de la partie de basse du style actuellement sélectionné est assourdie et est attribuée à la partie Left.

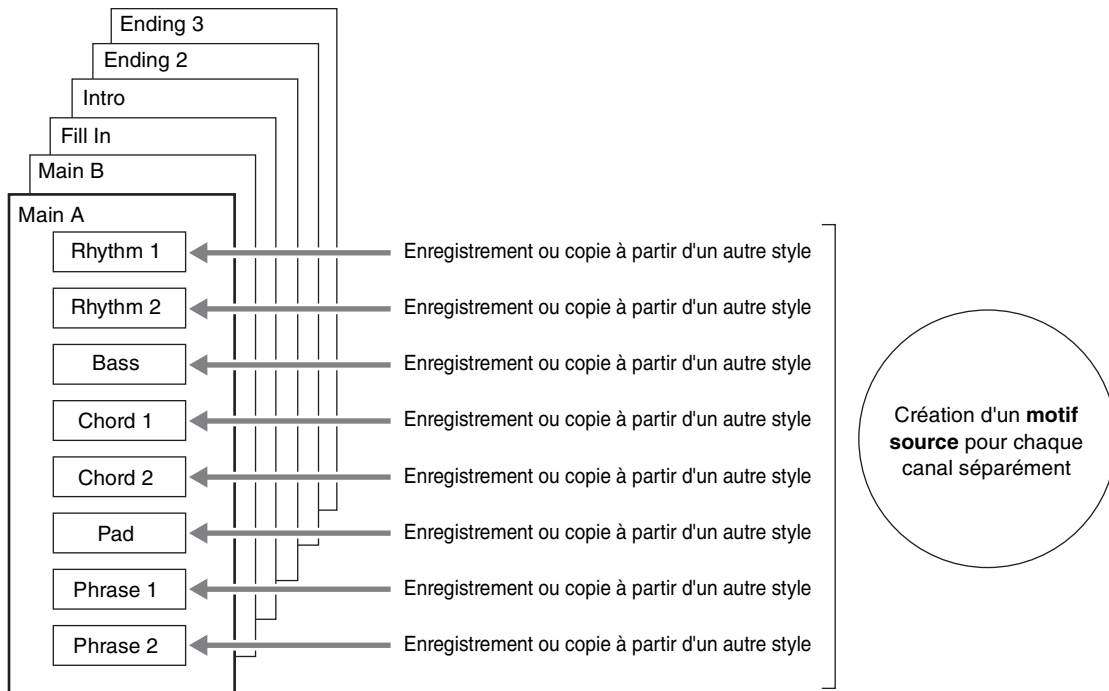
NOTE Ce paramètre ne s'applique que lorsque *Chord Detection Area* est défini sur *Upper*.

Création/édition de styles (Style Creator)

La fonction Style Creator (Créateur de styles) vous permet de créer vos propres styles originaux en enregistrant des motifs rythmiques au clavier et en utilisant les données de style déjà enregistrées. Sélectionnez le style prédéfini qui se rapproche le plus du type que vous voulez créer, puis enregistrez le motif rythmique, la ligne de basse, les accords d'accompagnement ou la phrase (appelés « motifs sources » dans Style Creator) pour les différents canaux de chaque section.

■ Structure des données de style — motifs sources

Un style est constitué de différentes sections (introduction, partie principale, coda, etc.), qui possèdent chacune huit canaux distincts, appelés « motifs sources ». La fonction Style Creator vous permet de créer un style en enregistrant séparément le motif source de chaque canal ou en important des données de motif 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] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]

Un message apparaît pour vous demander de confirmer l'édition du style sélectionné ou la création d'un nouveau style.

3 Appuyez sur une des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Current Style*) (Style actuel) pour modifier le style sélectionné ou sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (*New Style*) (Nouveau style) pour 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* (Procédure de base), sélectionnez une section.

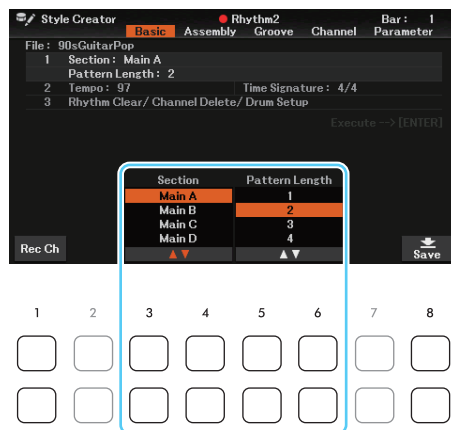
(Si la fenêtre *Rec Channel* (Canal d'enregistrement) s'affiche dans la moitié inférieure de l'écran, appuyez sur la touche [EXIT].) Utilisez la touche de curseur [▲] pour sélectionner **1 Section**, puis utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (*Section*) pour sélectionner une section.

NOTE Vous pouvez sélectionner les sections Fill In A – D, Intro 1 – 4 et Ending 1 – 4 à l'écran, même si elles ne sont pas disponibles sur le panneau.

Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

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

NOTE La modification du type de mesure efface les données de toutes les sections, ce qui nécessite de créer le style à partir de zéro.



5 Créez le motif source pour chaque canal.

- **Enregistrement en temps réel sur la page Basic (page 28)**
Permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.
- **Assemblage de styles sur la page Assembly (Assemblage) (page 32)**
Permet de copier divers motifs à partir d'autres styles prédéfinis ou de styles créés précédemment.

6 Éditez les données de canal déjà enregistrées.

- **Édition des données de canal sur les pages Groove (page 34) et Channel (Canal) (page 36)**
Permet de modifier la sensation rythmique, la quantification, la vitesse, etc.
- **Édition des paramètres SFF sur la page Parameter (Paramètre) (page 37)**
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 41)**
Permet de procéder à l'édition de la partie rythmique du style, notamment en modifiant les sons des instruments individuels.

7 Répétez les étapes 4 à 6 selon les besoins.

8 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Save) d'une des pages pour enregistrer le style créé.

Pour obtenir des instructions, 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

• Enregistrement en boucle

La reproduction du 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 l'enregistrement sur une section Main à deux mesures, les deux mesures sont enregistrées de manière répétitive. 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.

• Enregistrement par surimpression

Cette méthode enregistre de nouvelles données sur un canal contenant déjà des données enregistrées, sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement d'un style, les données enregistrées ne sont pas supprimées, sauf en cas d'utilisation de fonctions telles que *Rhythm Clear* (Effacer le rythme) (page 29) et *Channel Delete* (Supprimer le canal) (pages 29, 31). Par exemple, si vous commencez l'enregistrement par une section principale à deux mesures, celles-ci sont répétées de nombreuses fois. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet de superposer de nouveaux éléments dans la boucle tout en écoutant les éléments déjà enregistrés. Lorsque vous créez un style reposant sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement aux canaux rythmiques. Pour tous les autres canaux (à l'exception des canaux de rythme), vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.

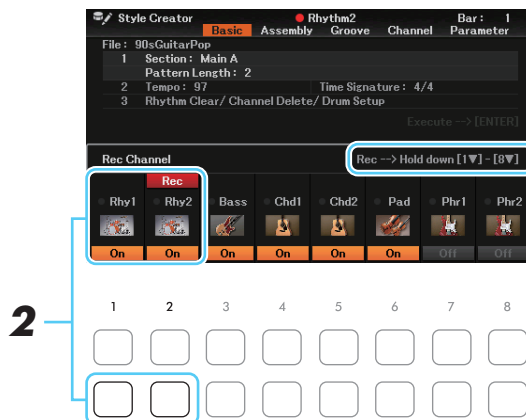
3

Styles

■ Enregistrement des canaux rythmiques 1–2

La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 5 de la procédure de base de la page 27.

- 1 Sur la page *Basic*, utilisez les touches [1 ▲ ▼] (*Rec Ch*) (*Canal d'enregistrement*) pour appeler la fenêtre *Rec Channel* dans la moitié inférieure de l'écran.



- 2 Appuyez de manière prolongée la touche [1 ▼] (*Rhy1*) ou [2 ▼] (*Rhy2*) pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'enregistrement.

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

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

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

• Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Toutes les sonorités peuvent être utilisées pour l'enregistrement sur le canal *Rhy1*.

Pour le canal *Rhy2*, seuls des kits Drum/SFX peuvent être utilisés lors de l'enregistrement.

NOTE Pour plus de détails sur la touche à jouer pour chaque son Drum/SFX, reportez-vous à la *Drum/Key Assignment List* 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 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 du canal. Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner 3 *Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup* (Suppression du rythme/Suppression du canal/Configuration de batterie), puis appuyez sur une des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Channel Delete*) pour appeler l'écran approprié. Dans la fenêtre *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. Pour fermer la fenêtre *Channel Delete*, appuyez sur la touche [EXIT].

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

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

The diagram illustrates a three-part rhythmic loop recording process. It consists of three boxes, each representing a different stage of the recording, connected by downward arrows.

- 1er tour de la boucle:** Shows a single staff for the bass drum (Grosse caisse) with a rhythmic pattern of quarter notes.
- 2e tour de la boucle:** Shows two staves: the snare drum (Caisse claire) and the bass drum (Grosse caisse). The snare drum part is added to the existing bass drum pattern.
- 3e tour de la boucle:** Shows three staves: the Charleston cymbal (Cymbale charleston), the snare drum (Caisse claire), and the bass drum (Grosse caisse). The cymbal part is added to the existing snare and bass drum patterns.

Suppression des notes enregistrées par erreur (Rhythm Clear)

Si vous faites une erreur ou jouez de fausses notes, vous avez la possibilité de les supprimer. Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner 3 *Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup*. Tout en maintenant une des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (*Rhythm Clear*) enfoncée, appuyez sur la touche correspondante du clavier.

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

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

7 Appuyez sur la touche [1 ▼] (*Rhy1*) ou [2 ▼] (*Rhy2*) appropriée de la fenêtre *Rec Channel* pour désactiver l'enregistrement.

Si la fenêtre *Rec Channel* n'apparaît pas, utilisez les touches [1 ▲▼] (*Rec Ch*).

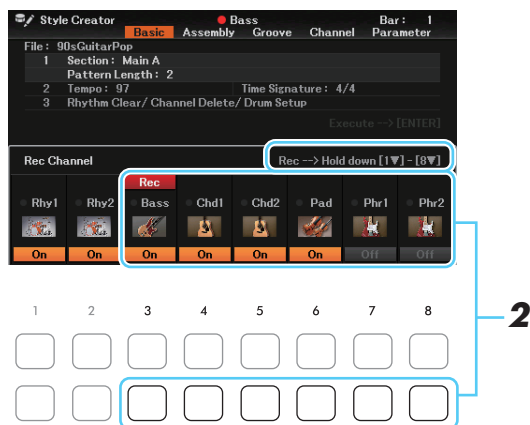
AVIS

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 (étape 8 de la page 27).

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

La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 5 de la procédure de base de la [page 27](#).

- 1 Sur la page **Basic**, utilisez les touches [1 ▲▼] (Rec Ch) pour afficher la fenêtre **Rec Channel** dans la moitié inférieure de l'écran.



- 2 Appuyez de manière prolongée sur une des touches [3 ▼]–[8 ▼] (Bass–Phr2) pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'enregistrement.

Si un style prédéfini est sélectionné, un message de confirmation vous invite à indiquer si vous voulez ou non supprimer les données déjà enregistrées sur le canal sélectionné. Appuyez sur une des touches [7 ▲▼] (OK) pour supprimer les données. Le canal sélectionné est alors spécifié en tant que cible de l'enregistrement. Notez qu'il est impossible d'enregistrer par surimpression des données des canaux autres que les canaux rythmiques du style prédéfini.

- 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 souhaitée. Après avoir effectué cette sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous à jouer la phrase ou les accords d'accompagnement à enregistrer.

- **Sonorités disponibles pour l'enregistrement**

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

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

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

Dans les réglages initiaux par défaut, le paramètre **Source Root/Chord** (Note fondamentale source/ Accord) ([page 38](#)) est défini sur CM7. Cela signifie que vous devez enregistrer un motif source à l'aide de la gamme CM7, qui changera 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 des sons de la gamme CM7 lors de l'enregistrement des canaux **Bass** et **Phr** (Phrase) (c.-à-d. C, D, E, G, A et B).
- Utilisez uniquement les sons d'accord lorsque vous enregistrez les canaux **Chd** (Chord) et **Pad** (C, E, G et B).



C = note d'accord
C, R = note recommandée

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 la raison pour laquelle il n'est pas nécessaire de respecter la règle ci-dessus concernant les sections principales et les variations rythmiques et que vous pouvez créer des progressions d'accord lors de l'enregistrement. Suivez toutefois les règles ci-dessous dans la mesure où le paramètre **Source Root/Chord** est défini sur CM7.

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

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

Bien que le paramètre *Source Root/Chord* soit défini sur CM7 comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer ce réglage par la touche ou l'accord de votre choix. Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page *Parameter* et réglez *Source Root* et *Chord* sur la note fondamentale et le type d'accord de votre choix. N'oubliez cependant pas que lorsque vous remplacez l'accord source réglé par défaut sur CM7 par un autre accord, les notes d'accord et les notes recommandées changent également. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 38](#).

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

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

Si nécessaire, vous pouvez supprimer les données du canal. Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner *3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup*, puis appuyez sur une des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Channel Delete*) pour appeler l'écran approprié. Dans la fenêtre *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. Pour fermer la fenêtre *Channel Delete*, appuyez sur la touche [EXIT].

5 Dès que la reproduction en boucle revient au premier temps de la première mesure, commencez à jouer la ligne de basse, les accords d'accompagnement ou la phrase à enregistrer.

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

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

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

- 1) Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page *Parameter*.
- 2) Utilisez les touches [1 ▲▼] (*Rec Ch*) pour appeler la fenêtre *Rec Channel*, puis utilisez les touches [1 ▼]–[8 ▼] pour activer ou désactiver le canal souhaité.
- 3) Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre *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* 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 Appuyez sur la touche [3 ▼]–[8 ▼] (*Bass–Phr2*) appropriée de la fenêtre *Rec Channel* pour désactiver l'enregistrement.

Si la fenêtre *Rec Channel* n'apparaît pas, utilisez les touches [1 ▲▼] (*Rec Ch*).

AVIS

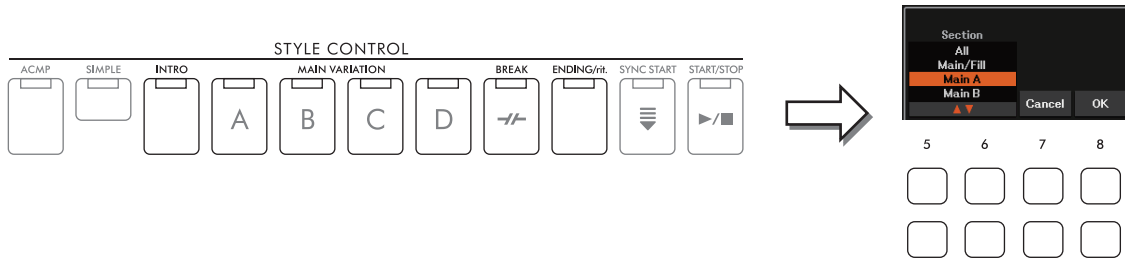
Le style créé sera perdu si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération *Save* (étape 8 de la [page 27](#)).

Affectation du motif source à chaque canal (Assembly)

Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base de la [page 27](#). Sur la page *Assembly* (Assemblage), vous pouvez copier des données de canal en tant que motif source depuis un autre style dans le style en cours d'édition. Utilisez cette fonction si vous voulez sélectionner un motif rythmique, une ligne de basse, des accords d'accompagnement ou une phrase appartenant à un autre style.

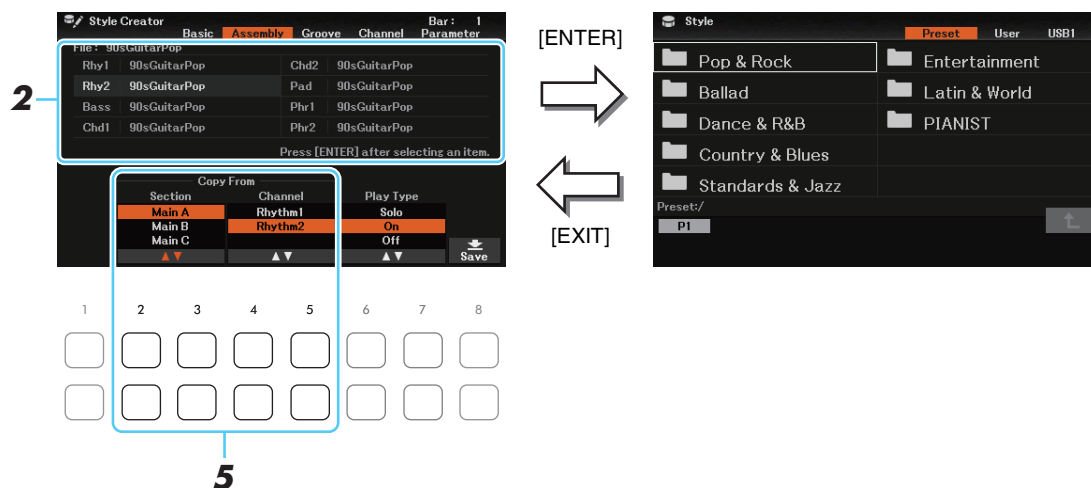
1 Sur la page *Assembly*, sélectionnez la section à éditer, si nécessaire.

Même si la section à éditer a déjà été sélectionnée sur la page *Basic*, vous pouvez changer de section sur la page *Assembly*. Appuyez sur une des touches de section du panneau pour appeler la fenêtre *Section*, puis utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Section*) pour sélectionner la section souhaitée. Une fois la sélection effectuée, utilisez les touches [8 ▲▼] (*OK*) pour valider la sélection.



NOTE Vous pouvez sélectionner les sections Fill In A – D, Intro 1 – 4 et Ending 1 – 4 à l'écran, même si elles ne sont pas disponibles sur le panneau.

2 Sélectionnez le canal à remplacer à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶].



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

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

5 Sélectionnez la section et le canal du style sélectionné à l'aide des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (*Section*) et [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Channel*).

6 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 du style.

Configuration du type de reproduction pendant l'assemblage du style

Lors de l'assemblage du style tout en écoutant la reproduction du style, vous pouvez sélectionner les canaux de reproduction (type). Sur la page *Assembly*, utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Play Type*) (Type de reproduction) pour sélectionner le type.

- **Solo** : reproduit le canal sélectionné sur la page *Assembly*. Tous les canaux réglés sur **Rec** dans la fenêtre **Rec Channel** de la page *Basic* sont reproduits simultanément.
- **On** : reproduit le canal sélectionné sur la page *Assembly*. Tous les canaux réglés sur une valeur autre que **Off** dans la fenêtre **Rec Channel** de la page *Basic* sont reproduits simultanément.
- **Off** : assourdit le canal sélectionné sur la page *Assembly*.

7 Répétez les étapes 2 à 6 pour d'autres canaux, selon les besoins.

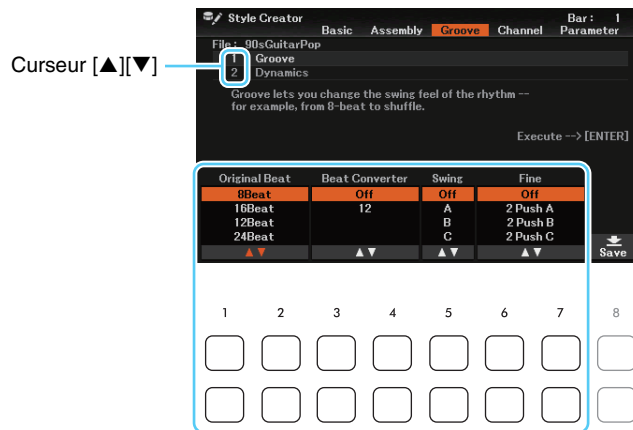
AVIS

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 (étape 8 de la [page 27](#)).

Modification de l'effet rythmique (Groove)

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

- 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, si un temps 8 Beat est sélectionné, la synchronisation de Groove s'applique aux croches et, en cas de réglage de temps sur 12 Beat , aux triolets de croches.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Beat Converter (Convertisseur de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifiée à l'aide du paramètre Original Beat ci-dessus) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque Original Beat est défini sur 8 Beat et Beat Converter sur « 12 », toutes les croches de la section se transforment en triolets de croches. Les réglages « 16A » et « 16B » de la fonction Beat Converter, qui apparaissent lorsque le paramètre Original Beat est réglé sur 12 Beat , sont des variations sur une double croche de base.
[5 ▲▼]	Swing	Produit un effet de « swing » ou balancement par un glissement de synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre Original Beat ci-dessus. Par exemple, si Original Beat est défini sur la valeur 8 Beat , le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages compris entre « A » et « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fine (Fin)	Sélectionne une variété de « modèles » de Groove à appliquer à la section sélectionnée. Les réglages Push permettent d'anticiper la reproduction de certains temps, tandis que Heavy (Fort) retarde la synchronisation d'autres 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 2e et le 3e 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 (Dynamique)

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

[2 ▲▼]	Channel	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.
[5 ▲▼]	Strength (Force)	Détermine la force avec laquelle le paramètre Accent Type sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est puissant.
[6 ▲▼]	Expand/Comp. (Expansion/ Comp.)	Étend ou comprime la plage des valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % élargissent la plage dynamique, tandis que les valeurs inférieures la compriment.
[7 ▲▼]	Boost/Cut (Renforcer/ Couper)	Augmente ou diminue les valeurs de vitesse dans la section ou le canal sélectionné(e). Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.

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

Les valeurs affichées pour les paramètres **Strength**, **Expand/Comp.** et **Boost/Cut** sont exprimées sous forme de pourcentage de la dernière valeur réglée.

Une fois l'opération terminée, l'indication « **Undo** -> [ENTER] » s'affiche. Si vous n'êtes pas satisfait des résultats obtenus avec les paramètres Groove ou Dynamics, 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.

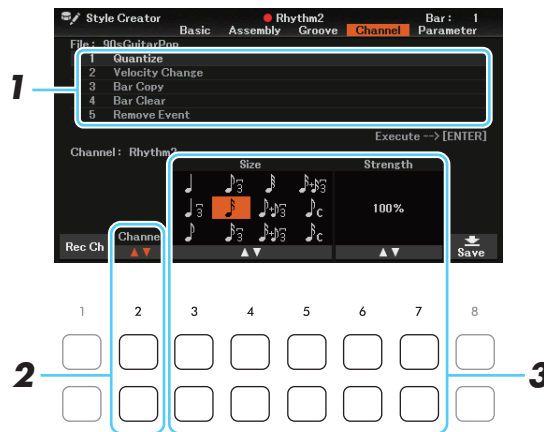
AVIS

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 (étape 8 de la [page 27](#)).

Édition des données de chaque canal (*Channel*)


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


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



1 Quantize (Quantification)

Identique à la fonction de Song Creator ([page 56](#)), à l'exception des deux paramètres supplémentaires ci-dessous.

 Croches avec swing

 Doubles croches avec swing

2 Velocity Change (Modification de vitesse)

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

3 Bar Copy (Copier la mesure)

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

[4 ▲▼]	<i>Top</i> (Haut)	Spécifie les première (<i>Top</i>) et dernière (<i>Last</i>) mesures de la zone à copier.
[5 ▲▼]	<i>Last</i> (Dernier)	
[6 ▲▼]	<i>Dest.</i>	Indique la première mesure de l'emplacement de destination dans lequel les données seront copiées.

4 Bar Clear (Effacer la mesure)

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

5 Remove Event (Supprimer l'événement)

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

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

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

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

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

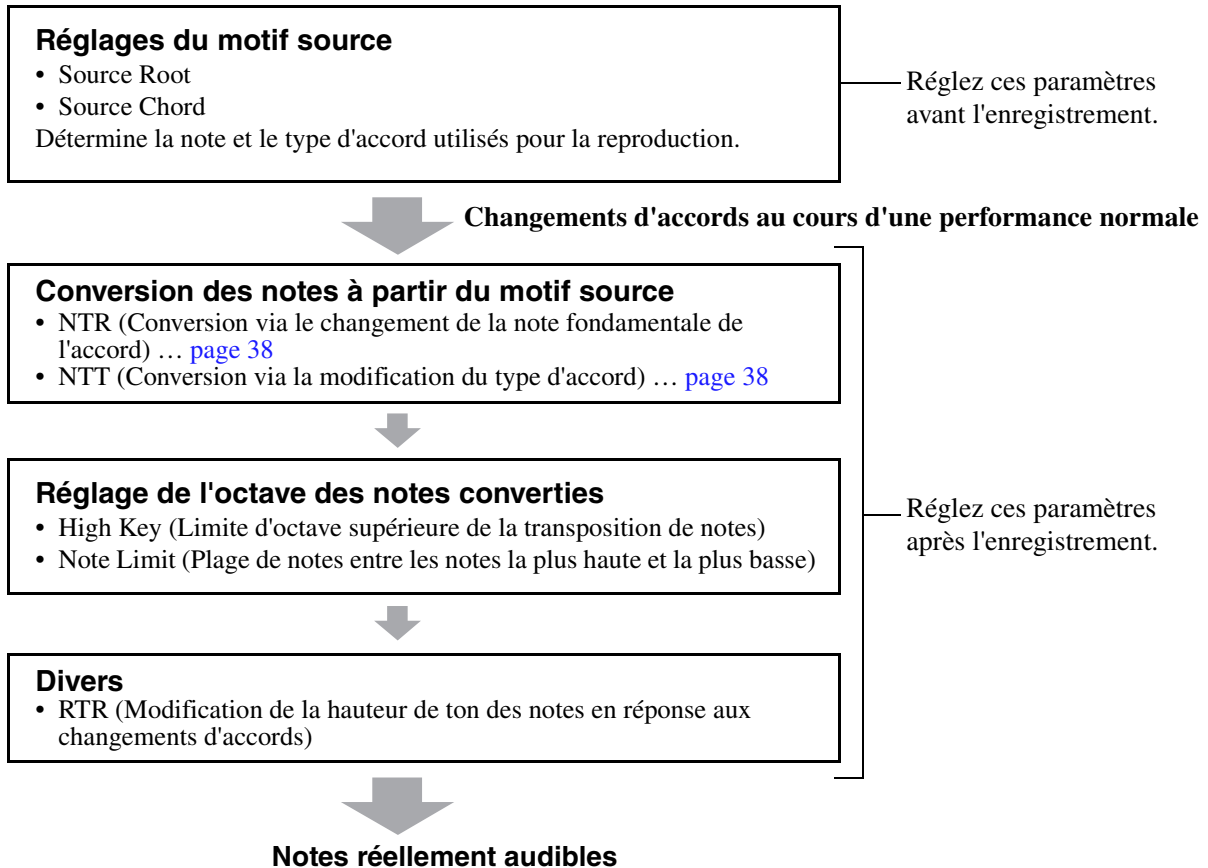
Une fois l'opération terminée, l'indication « *Undo* -> [ENTER] » s'affiche. Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'édition, vous pouvez restaurer les données d'origine en appuyant sur la touche [ENTER]. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

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 (étape 8 de la [page 27](#)).

Réglages du format de fichier de style (*Parameter*)

Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base de la [page 27](#). Le format SFF (Style File Format, Format de fichier de style) réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière d'accompagnement automatique (reproduction du 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.



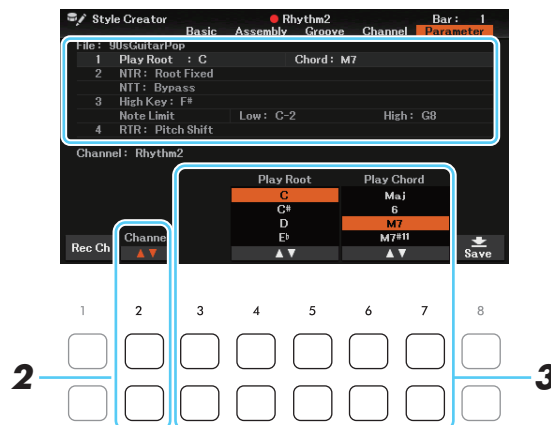
Notes réellement audibles

Les paramètres indiqués ci-dessus peuvent être réglés sur la page *Parameter*.

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 peuvent être lus 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 38](#).



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.

Pour plus de détails sur les paramètres modifiables, voyez ci-dessous.

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 (étape 8 de la page 27).

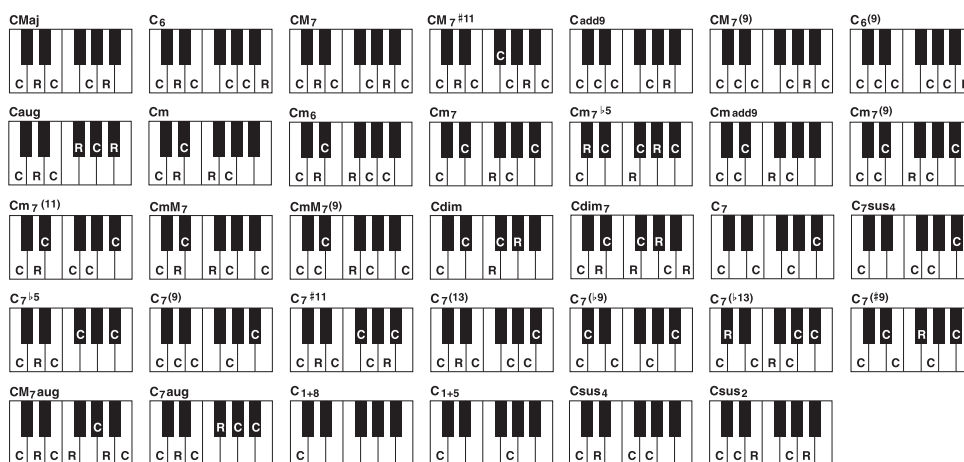
1 Source Root/Chord (Play Root/Chord) (Note fondamentale/Accord de la reproduction)

IMPORTANT

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

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

Lorsque la note fondamentale source est C :



C = notes d'accord
C, R = notes recommandées

NOTE Lorsque les paramètres du canal sélectionné sont réglés sur *NTR* : Fixed, *NTT* : Bypass (Ignorer) et *Bass* : Off, les paramètres prennent la valeur *Play Root* au lieu de *Source Root*. Dans ce cas, vous pouvez entendre le son obtenu lorsque vous modifiez la note fondamentale ou le type de l'accord pendant la reproduction.

NOTE Les réglages effectués ici ne sont pas appliqués lorsque le paramètre *NTR* est défini sur *Gtr* (Guitare).

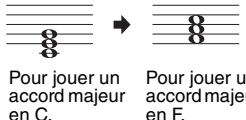
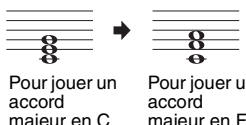
2 NTR/NTT

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

[3 ▲▼]	NTR (Règle de transposition de notes)	Détermine la position relative de la note fondamentale dans l'accord, lorsqu'elle est convertie à partir du motif source en réponse à des changements d'accords. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	NTT (Tableau de transposition de notes)	Détermine le tableau de transposition de notes pour le motif source. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[7 ▲▼]	Bass	Le canal pour lequel ce paramètre est activé (On) est reproduit par la note fondamentale de basse, lorsque l'accord de basse est reconnu par l'instrument. Lorsque NTR est réglé sur Gtr et que ce paramètre est réglé sur On , seule la note affectée à la basse est reproduite par la note fondamentale de basse.

NOTE Les canaux rythmiques n'étant pas concernés par les changements d'accords, assurez-vous que les paramètres sont réglés comme suit : *NTR* : Fixed, *NTT* : Bypass et *Bass* : Off. Dans ce cas, *Source Root* est remplacé par *Play Root*.

NTR (Règle de transposition de notes)

Trans (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé C deviennent F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des lignes mélodiques.	
Fixed (Note fondamentale fixe)	La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des parties d'accord.	
Gtr (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 d'une véritable guitare.	

NTT (Tableau de transposition de notes)

Lorsque le paramètre *NTR* est réglé sur *Trans* ou *Fixed*

Bypass	Lorsque le paramètre <i>NTR</i> est réglé sur <i>Fixed</i> , le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre <i>NTR</i> est réglé sur <i>Trans</i> , le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les relations de hauteur de ton entre elles.
Melody (Mélodie)	Fonction utilisée pour la transposition d'une ligne mélodique. Utilisez ce paramètre pour les canaux de mélodie tels que Phrase 1 et Phrase 2.
Chord (Accord)	Fonction utilisée pour la transposition de parties d'accords. Utilisez ce paramètre pour les canaux Chord 1 et Chord 2, en particulier lorsqu'ils contiennent des parties d'accord de type piano ou guitare.
Melodic Minor (Mineure mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit le troisième intervalle de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de l'accord mineur est augmenté d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux mélodiques des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
Melodic Minor 5th (Quinte mineure mélodique)	En plus de la transposition précédente, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
Harmonic Minor (Mineure harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième et sixième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les intervalles de tierce mineure et de sixte diminuée sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
Harmonic Minor 5th (Quinte mineure harmonique)	En plus de la transposition Harmonic Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
Natural Minor (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les intervalles de tierce, de sixte et de septième de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les intervalles de tierce mineure et de sixte et septième diminuées 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 (Quinte mineure naturelle)	Outre la transposition Natural Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
Dorian	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les intervalles de tierce et de septième de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les intervalles de tierce mineure et de septième diminuée 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 (Quinte Dorian)	Outre la transposition Dorian ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.

Lorsque **NTR** est réglé sur **Gtr**

All-Purpose (Universel)	Ce tableau couvre les sons frappés et arpégés.
Stroke (Coup)	Convient aux sons grattés de guitare. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdies, ce qui est normal lorsque les accords joués à la guitare sont exécutés par grattement.
Arpeggio (Arpège)	Convient au son arpégé de la guitare et produit de superbes sons d'arpège à quatre notes.

3 High Key / Note Limit (Note supérieure / Limite de note)

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

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Key (Note supérieure)	<p>Ce paramètre définit la note supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. Toutes les notes calculées pour être plus hautes que la note supérieure sont ramenées à l'octave inférieure suivante. Ce paramètre ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 38) est réglé sur Root Trans.</p> <p>Exemple : lorsque la note la plus haute est F.</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 inférieure de note)	<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 (notes très basses ou graves d'un piccolo, par exemple).</p> <p>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</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 supérieure de note)	

4 RTR (Retrigger Rule) (Règle de redéclenchement)

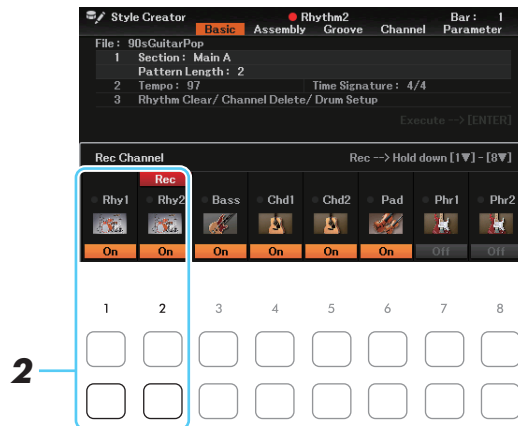
Ces réglages déterminent si les notes cessent de retentir ou non, ainsi que la manière dont leur hauteur change en réponse aux changements d'accords. Utilisez les touches de curseur [4 ▲▼]–[7 ▲▼] (**RTR**) pour sélectionner un des types décrits ci-après.

Stop	Les notes cessent d'être audibles.
Pitch Shift (Décalage de 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 la note fondamentale)	La hauteur de ton de la note varie sans nouvelle attaque pour correspondre à la note fondamentale du nouvel accord. L'octave de la nouvelle note reste toutefois inchangée.
Retrigger (Redéclenchement)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque à une hauteur correspondant 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 procédure ci-dessous s'applique à l'étape 6 de la procédure de base de la [page 27](#). La fonction Drum Setup permet d'éditer la partie rythmique d'un style, notamment en modifiant les instruments de batterie et en effectuant divers réglages.

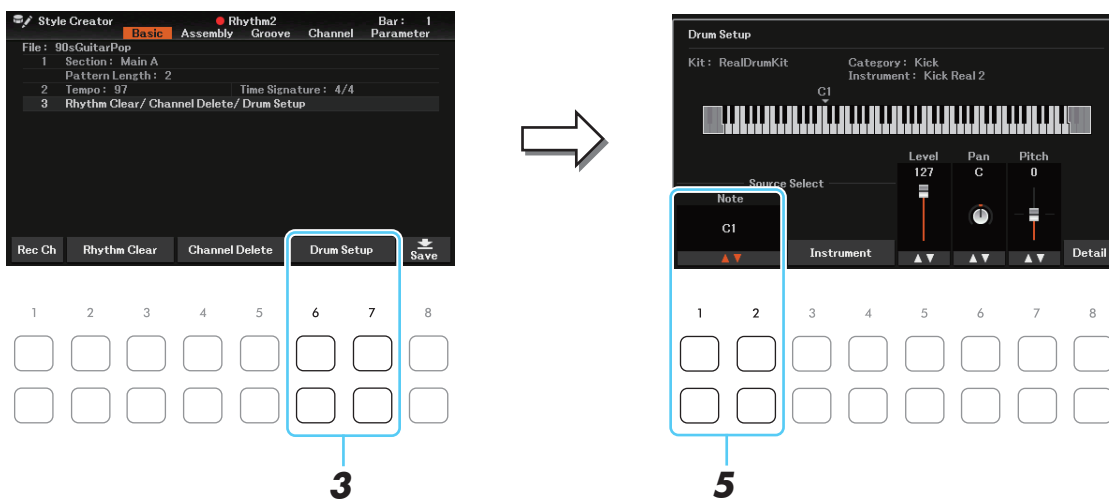
- 1 Sur la page *Basic*, utilisez les touches [1 ▲▼] (*Rec Ch*) pour appeler la fenêtre *Rec Channel* dans la moitié inférieure de l'écran.



- 2 Appuyez de manière prolongée la touche [1 ▼] (*Rhy1*) ou [2 ▼] (*Rhy2*) pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'édition.

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 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner 3 *Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup*, puis appuyez sur une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Drum Setup*) pour appeler la fenêtre *Drum Setup*.



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

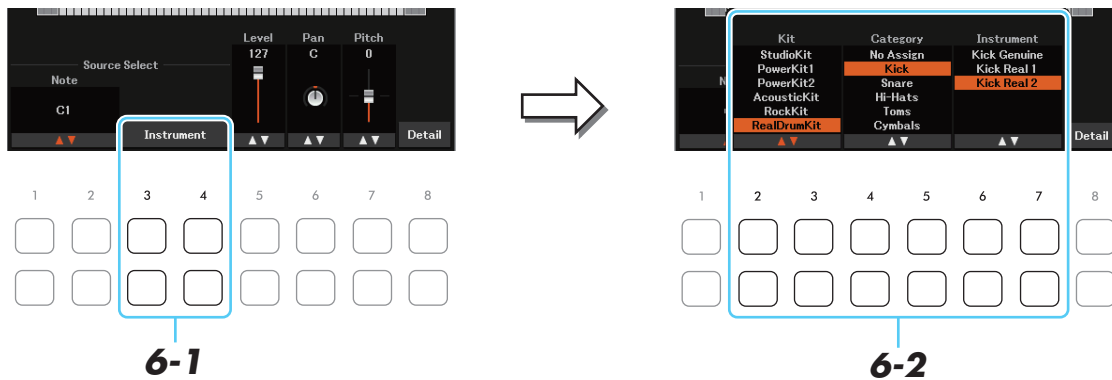
Les sons reproduits sont indiqués sur le clavier affiché à l'écran, ce qui vous permet de vérifier la note à éditer.

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

NOTE Vous pouvez aussi sélectionner la note en question en appuyant directement dessus sur le clavier.

6 Sélectionnez l'instrument que vous souhaitez utiliser.

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



6-2 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼] pour sélectionner *Kit*, *Category* (Catégorie) et *Instrument*, dans cet ordre.

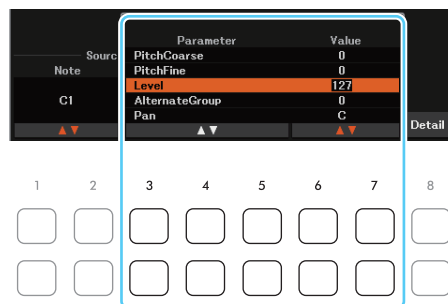
6-3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

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

8 Effectuez des réglages détaillés, si nécessaire.

8-1 Utilisez les touches [8 ▲▼] (*Detail*) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés.

8-2 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner le paramètre, puis utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] pour 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. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e de demi-ton (100 centièmes correspondent à un demi-ton).
Level* (Niveau)	Règle le niveau du 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)	Règle 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 est réglé sur Insertion sur l'écran Mixer (Console de mixage) et que le canal rythmique est sélectionné comme partie d'affectation, ce paramètre agit comme suit. <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque le paramètre Variation Send est réglé sur 0 : aucun effet ne s'applique à l'instrument (Insertion Off, Désactivation de l'insertion). • Lorsque le paramètre Variation Send est réglé entre 1 et 127 : les effets s'appliquent à l'instrument (Insertion On, Activation de l'insertion).
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). <ul style="list-style-type: none"> • Single (Unique) : la répétition successive d'un même son entraîne sa coupure ou son assourdissement. • Multi : l'émission du son se poursuit jusqu'à sa chute, même s'il est reproduit à plusieurs reprises.
Rcv Note Off (Réception de désactivation de note)	Détermine si les messages de désactivation de note sont reçus ou non.
Rcv Note On (Réception d'activation de note)	Détermine si les messages d'activation de note sont reçus ou non.
Filter Cutoff (Coupure du filtre)	Détermine la fréquence de coupure ou la bande de fréquence effective du filtre. Plus la valeur est élevée, plus le son est clair.
Filter Resonance (Résonance du filtre)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), définie via le paramètre Filter Cutoff ci-dessus. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.
EG Attack (Attaque du GE)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est rapide.
EG Decay 1 (Chute du GE 1)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.
EG Decay 2	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous relâchez 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*.

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 (étape 8 de la [page 27](#)).

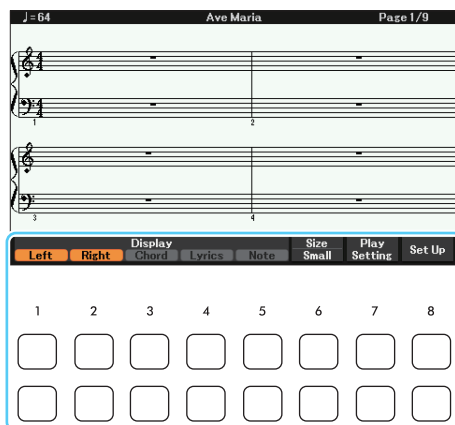
Table des matières

Édition des réglages de partition musicale (Score)	44
Édition des réglages des écrans Lyrics/Text (Paroles/Texte)	47
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau	48
Paramètres liés à la reproduction du morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat (Répétition), etc.)	49
• Association du jeu au clavier et de la pratique du chant grâce à la fonction Guide	50
Création/édition de morceaux (Song Creator)	52
• Sélection des données de configuration à enregistrer en position de début du morceau (page Setup)	52
• Réenregistrement d'une section spécifique — Punch In/Out (page Rec Mode)	53
• Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes (page Channel)	55

Édition des réglages de partition musicale (Score)

Après avoir sélectionné un morceau, vous pouvez appeler sa partition en appuyant sur la touche [SCORE/LYRICS] (Partition/Paroles). Si elle n'apparaît pas, appuyez de nouveau sur la touche. Vous pouvez modifier les indications de la partition en fonction de vos préférences personnelles.

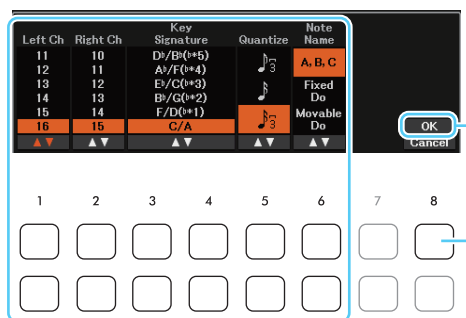
NOTE Vous pouvez enregistrer ces réglages en tant que partie de morceau en accédant à [MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Creator, [ENTER] → TAB [◀][▶] Setup. Reportez-vous à la page 52.



[1 ▲▼]	Left	Active ou désactive la notation de la partie à main gauche. Si ce paramètre apparaît en grisé et n'est pas disponible, accédez à l'écran de réglage détaillé (page 45), puis réglez Left Ch (Canal gauche) sur n'importe quel canal autre que Auto . Ou, depuis la page Setting de l'écran Song Setting (Réglage du morceau) (page 50), définissez le paramètre Left de Part Channel sur n'importe quel canal autre que Off . NOTE Les réglages Right (Droit) (ci-dessous) et Left ne peuvent pas être désactivés en même temps.
[2 ▲▼]	Right	Active ou désactive la notation de la partie à main droite. NOTE Les réglages Right et Left (ci-dessus) ne peuvent pas être désactivés en même temps.
[3 ▲▼]	Chord	Active ou désactive l'indication des accords. Si le morceau sélectionné ne contient pas de données d'accord, aucun accord n'est affiché.

[4 ▲▼]	Lyrics	Active ou désactive l'indication des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, aucune parole n'est affichée. Si le morceau contient des événements de pédale, appuyez sur ces touches pour basculer entre les réglages Pedal , Lyrics et désactivé. Lorsque Pedal est sélectionné, les événements de pédale s'affichent à la place des paroles à l'écran.
[5 ▲▼]	Note	Active ou désactive l'indication des noms de note. 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 contient des événements de doigté, appuyez sur ces touches pour basculer entre les réglages Fingering , Note et désactivé. Lorsque Fingering est sélectionné, les événements de doigtés s'affichent à la place des noms de notes à l'écran.
[6 ▲▼]	Size Small/ Large (Taille petite/grande)	Détermine le niveau de zoom de l'affichage de la partition.
[7 ▲▼]	Play Setting (Réglage de la reproduction)	Active ou désactive la reproduction de l'arpège pour la partie souhaitée. <ul style="list-style-type: none"> • Right ([6 ▲▼]) : active ou désactive la reproduction de la partie à main droite, à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix à l'aide du paramètre Part Channel (Canal de partie) de la page Setting de l'écran Song Setting (page 50). • Left ([5 ▲▼]) : active ou désactive la reproduction de la partie à main gauche, à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix sur la page Setting de l'écran Song Setting (page 50). • Extra ([4 ▲▼]) : active ou désactive la reproduction sur tous les canaux, à l'exception de ceux affectés aux parties à mains gauche et droite décrites ci-dessus.
[8 ▲▼]	Set Up (Configuration)	Appelle l'écran des réglages détaillés. Reportez-vous ci-dessous.

Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (**Set Up**) de l'écran **Score** 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	Détermine le canal MIDI des données du morceau utilisé pour les sections à main gauche/droite. Le réglage revient sur Auto après sélection d'un autre morceau. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : les canaux MIDI des données de morceau pour les parties à mains droite et gauche sont automatiquement attribués, les parties étant définies sur le canal spécifié par le paramètre Part Channel de la page Setting de l'écran Song Setting (page 50).
[2 ▲▼]	Right Ch (Canal droit)	<ul style="list-style-type: none"> • 1–16 : affecte le canal MIDI spécifié (1–16) à chacune des parties à main gauche et droite. • Off (Left Ch uniquement) : 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	Ce paramètre vous permet de modifier le type d'armature de la clé en milieu de morceau, au niveau de la position d'arrêt. Ce menu est particulièrement utile lorsque le morceau sélectionné ne contient aucun réglage d'armature de clé pour l'affichage de la partition.

[5 ▲▼]	<i>Quantize</i>	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 ▲▼]	<i>Note Name</i> (Nom de note)	<p>Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types suivants. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre <i>Note</i> ci-dessus est défini sur <i>On</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>A, B, C</i> : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B). • <i>Fixed Do</i> (Do fixe) : les noms de note sont indiqués en solfège, la note C étant fixée sur Do. • <i>Movable Do</i> (Do réglable) : les noms de note sont indiqués en solfège, en fonction des intervalles de gamme et, en tant que tels, sont liés à la note. La note fondamentale est signalée par Do. Par exemple, dans la clé en G majeur, la note fondamentale de « Sol » est représentée par « Do ».

Édition des réglages des écrans Lyrics/Text (Paroles/Texte)

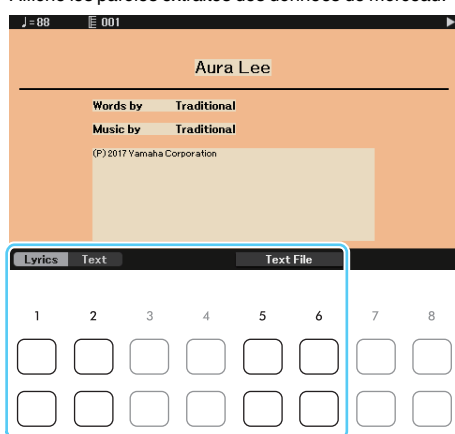
Pour visualiser les paroles du morceau sélectionné ou le texte, appuyez sur la touche [SCORE/LYRICS]. Si l'écran Score apparaît à la place, appuyez de nouveau sur la touche. Pour afficher les paroles, sélectionnez un morceau au préalable. Pour afficher un fichier texte généré par l'ordinateur sur l'écran de l'instrument, connectez au préalable le lecteur flash USB contenant le fichier texte (jusqu'à 60 Ko ; extension « .txt »). Vous pouvez modifier les indications de paroles en fonction de vos préférences personnelles.

NOTE Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez y remédier en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) accessible via [MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] Song Setting, [ENTER] → TAB [▶] Setting → touche de curseur [▼] 2 Lyrics Language (page 50).

NOTE Lorsque vous créez un fichier texte sur un ordinateur, prenez soin de saisir les sauts de ligne manuellement. C'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.

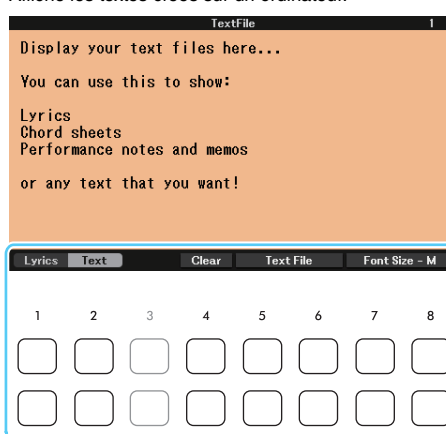
Affichage des paroles

Affiche les paroles extraites des données de morceau.



Affichage du texte

Affiche les textes créés sur un ordinateur.



[2 ▲▼]



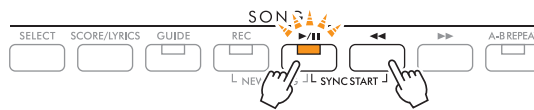
[1 ▲▼]

[1 ▲▼]	Lyrics	Fait basculer l'affichage entre l'écran Lyrics (qui affiche les données de paroles de morceau) et l'écran Text (qui affiche le fichier texte sélectionné à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	Text	
[4 ▲▼]	Clear (Effacer) (disponible uniquement en cas de sélection d'un fichier texte)	Efface le texte à l'écran. Cette opération ne supprime pas le fichier texte en lui-même, mais simplement l'affichage du texte à l'écran.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File (Fichier texte)	Appelle l'écran Text File Selection (Sélection du fichier texte). Après avoir effectué la sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/L/S(P)/M(P)/L(P) (Taille de police) (disponible uniquement en cas de sélection d'un fichier texte)	Définit le type et la taille de la police utilisée. Pour les polices non signalées par un « P », les lettres sont espacées de manière uniforme avec la même largeur et permettent d'afficher les paroles avec les noms d'accords, étant donné que les positions des noms d'accords sont fixes par rapport aux paroles correspondantes. Dans le cas des polices signalées par un « P », les lettres et les espacements ont des largeurs différentes et conviennent pour l'affichage de paroles sans noms d'accords ni notes explicatives.

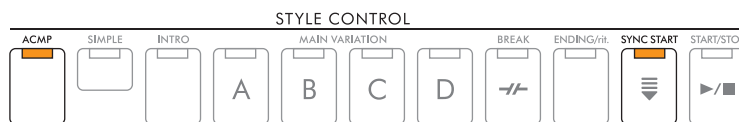
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau

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 du morceau, comme décrit dans les instructions ci-dessous.

- 1** Sélectionnez un morceau.
- 2** Sélectionnez un style.
- 3** Appuyez simultanément sur les touches SONG [▶/■] (Lecture/Pause) et [◀◀] (Rembobinage).



- 4** Vérifiez que la touche [ACMP] de la section STYLE CONTROL est activée (voyant allumé), puis appuyez sur la touche [SYNC START] pour activer le début synchronisé de l'accompagnement.



- 5** Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou jouez au clavier.

La reproduction du morceau et du style démarre en simultané. Vous pouvez lire les informations relatives aux accords sur la partition affichée à l'écran (page 44) tandis que vous jouez.

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

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

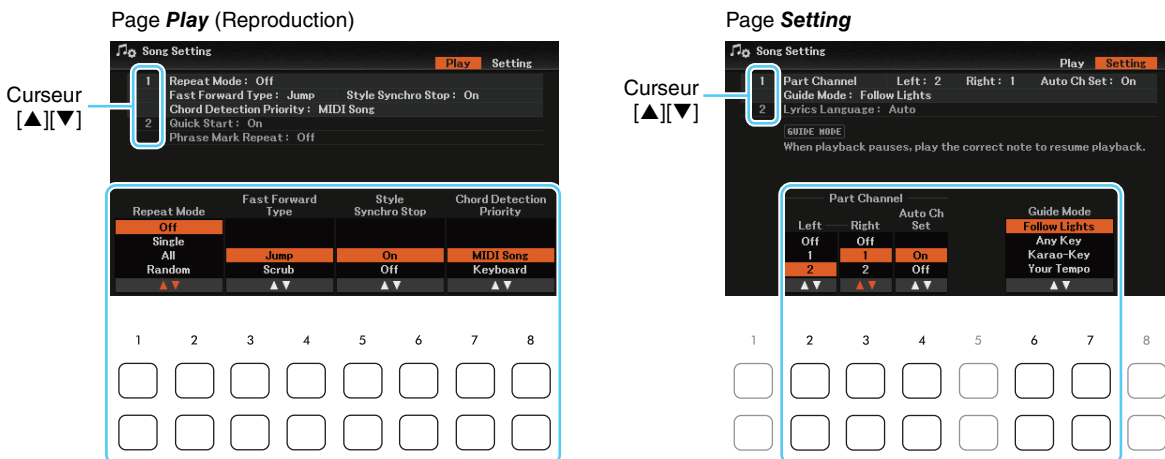
Paramètres liés à la reproduction du morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat (Répétition), etc.)

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

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Play* ou *Setting*

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires.



■ Page *Play*

1 Repeat Mode (Mode répétition), Fast Forward Type (Type d'avance rapide), Style Synchro Stop (Arrêt synchronisé du style), Chord Detection Priority (Priorité de détection des accords)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode	Détermine la méthode utilisée pour la reproduction répétée. <ul style="list-style-type: none"> • Off : joue le morceau sélectionné, puis s'arrête. • Single : joue le morceau sélectionné de manière répétée. • All (Tous) : poursuit la reproduction de tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée. • Random (Aléatoire) : poursuit la reproduction, de manière aléatoire, de tous les morceaux du dossier spécifié.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type	Détermine le type d'avance rapide obtenu lorsque vous appuyez sur la touche [▶▶] (Avance rapide) pendant la reproduction du morceau. <ul style="list-style-type: none"> • Jump (Saut) : appuyez une fois sur la touche [▶▶] (Avance rapide) pour régler instantanément la position de la reproduction sur la mesure suivante, sans émission de son. Le maintien de la touche [▶▶] (Avance rapide) enfoncée permet de défiler vers l'avant en continu. • Scrub (Lecture à vitesse variable) : appuyez sur la touche [▶▶] (Avance rapide) et maintenez-la enfoncée pour lancer la reproduction du morceau à grande vitesse.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop	Lorsque ce paramètre est défini sur On , la reproduction du style s'arrête dès que vous arrêtez la reproduction du morceau. Avec certaines données de morceau qui contiennent des réglages liés au style (début/arrêt du style, sélection du style, section, etc.), la reproduction du style s'interrompt lorsque le morceau s'arrête, quel que soit le réglage effectué ici.

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Chord Detection Priority	Détermine la priorité des accords d'accompagnement, qu'il s'agisse des accords contenus dans le morceau en cours de reproduction ou ceux que vous venez de jouer dans la section des accords du clavier. <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song (Morceau MIDI) : donne la priorité aux accords contenus dans le morceau. • Keyboard (Clavier) : donne la priorité aux accords interprétés dans la section des accords du clavier. Choisissez ce réglage si vous souhaitez vous entraîner à jouer les accords lorsque le morceau est en cours d'exécution. Une fois que vous commencez à jouer dans la section des accords du clavier pendant la reproduction du morceau, l'instrument ignore les accords contenus dans ce dernier jusqu'à la fin de la reproduction.
-------------------	---------------------------------	--

2 Quick Start (Démarrage rapide), Phrase Mark Repeat (Répétition du repère de phrase)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start	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	Un repère de phrase est une partie préprogrammée de certaines données de morceau correspondant à un emplacement donné (ensemble de mesures) au sein d'un morceau. Lorsque ce réglage est activé (On), la section qui correspond au numéro du repère de phrase spécifié est reproduite de manière répétée. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le morceau contenant les réglages Phrase Mark est sélectionné.

■ Page Setting

1 Part Channel (Canal de partie), Guide Mode (Mode Guide)

[2 ▲▼]	Part Channel	<ul style="list-style-type: none"> • Left, Right : 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). Pour le canal spécifié ici, « L » ou « R » s'affiche sur l'écran Channel On/Off (Song) (Activation/Désactivation du canal (Morceau)).
[3 ▲▼]		
[4 ▲▼]		
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode	Reportez-vous à la fonction Guide décrite ci-dessous.

2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language	Détermine la langue d'affichage de l'écran Lyrics. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. • International : traite les paroles affichées en langue occidentale. • Japanese (Japonais) : prend en charge l'affichage des paroles en japonais.
-------------------	------------------------	--

Association du jeu au clavier et de la pratique du chant grâce à la fonction Guide

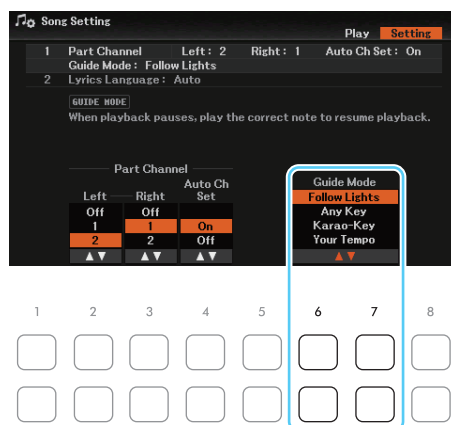
La fonction Guide de l'instrument vous indique le rythme auquel vous devez jouer les notes sur l'écran Score afin de faciliter votre apprentissage. Cet instrument dispose également d'outils commodes pour la pratique du chant, qui vous permettent de régler automatiquement la synchronisation de la reproduction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

1 Sélectionnez le morceau souhaité, puis appelez l'écran Score.

2 Appelez l'écran de réglage approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → touche de curseur [▲] *1 Guide Mode*.

3 Utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Guide Mode*) pour sélectionner le mode Guide souhaité.



Modes Guide pour la pratique au clavier

• *Follow Lights* (Suivre les témoins)

Lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction du morceau fait une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction du 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 DGX-670 ne soit pas équipé de témoins, vous pouvez utiliser cette fonction en suivant les indications sur l'écran Score.

• *Any Key* (N'importe quelle touche)

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

• *Your Tempo* (Votre tempo)

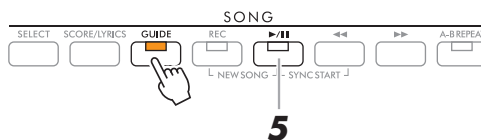
Cette fonction est identique à *Follow Lights*, hormis le fait que la reproduction du morceau s'adapte ici à votre vitesse de jeu.

Mode Guide pour le chant

• *Karao-Key*

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 [GUIDE] pour l'activer.



5 Appuyez sur la touche SONG [▶/||] (Lecture/Pause) pour démarrer la reproduction.

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

6 Une fois que vous avez fini de vous exercer, désactivez la touche [GUIDE].

NOTE Vous pouvez enregistrer les réglages Guide en tant que partie des données de morceau (page 52). Pour les morceaux dans lesquels des réglages Guide ont été enregistrés, la fonction Guide est automatiquement activée et les réglages correspondants sont rappelés dès que le morceau est sélectionné.

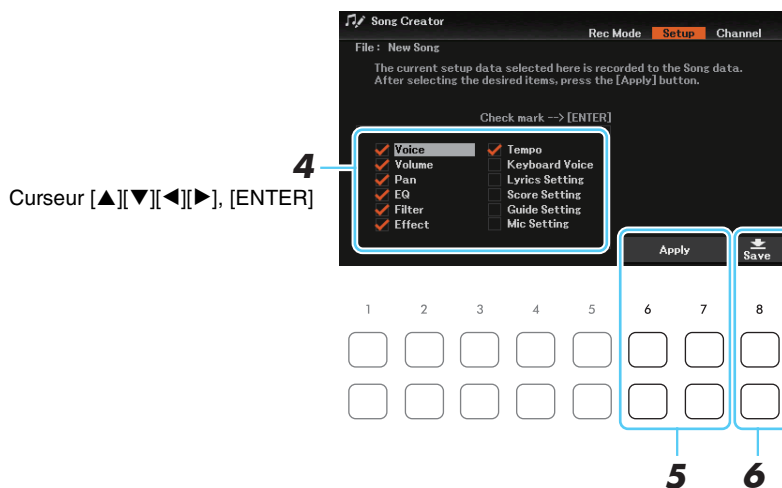
Création/édition de morceaux (Song Creator)

Le mode d'emploi explique comment créer un morceau original en enregistrant votre performance au clavier (« enregistrement en temps réel »). Le présent manuel de référence vous explique comment éditer un morceau enregistré.

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

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

- 1** Sélectionnez le morceau sur lequel vous souhaitez enregistrer les données de configuration.
- 2** Appelez l'écran approprié.
[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setup*
- 3** Appuyez sur la touche SONG [◀◀] (Rembobinage) pour revenir en début de morceau.
- 4** Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner les données à enregistrer, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer (ou supprimer) la coche correspondante.



Les données sélectionnées sont automatiquement appelées lorsque vous sélectionnez le morceau, tout comme les fonctions de reproduction. Les données sélectionnées ici ne peuvent être enregistrées qu'en position de début de morceau, à l'exception de *Keyboard Voice* (Sonorité de clavier).

- **Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo** : enregistrent les réglages de tempo et tous les réglages effectués à partir de l'écran *Mixer* (page 66).
- **Keyboard Voice** : enregistre les réglages de panneau actuellement sélectionnés, notamment la sélection de la sonorité des parties jouées au clavier (Main, Layer et Left), ainsi que leur statut d'activation/désactivation. Les réglages de panneau enregistrés ici sont identiques à ceux mémorisés via le réglage One Touch Setting. Ces données peuvent être enregistrées à n'importe quel endroit d'un morceau, ce qui vous permet de modifier les sonorités au milieu d'un morceau.
- **Lyrics Setting** (Réglage des paroles) : enregistre les réglages de l'écran Lyrics.
- **Score Setting** (Réglage de la partition) : enregistre les réglages de l'écran Score.
- **Guide Setting** (Réglage des fonctions Guide) : enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment Guide on/off (Activation/désactivation du guide).
- **Mic Setting** (Réglage micro) : enregistre les réglages du microphone sur la page *Mixer* de l'écran *Mic Setting* (page 60).

- 5** Utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Apply*) (*Appliquer*) pour enregistrer les données.

6 Utilisez les touches [8 ▲▼] (Save) pour exécuter l'opération Save.

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

AVIS

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

Réenregistrement d'une section spécifique — Punch In/Out (page Rec Mode)

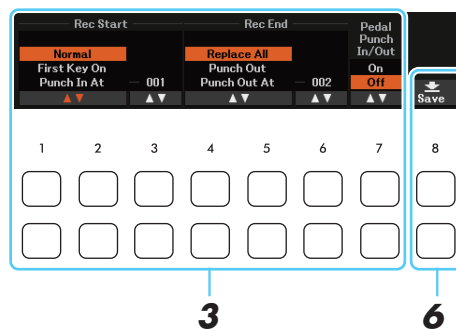
Lorsque vous réenregistrez une section donnée d'un morceau déjà enregistré, utilisez la fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion). Grâce à cette méthode, seules les données comprises entre les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement sont remplacées par les nouvelles données enregistrées.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

1 Sélectionnez le morceau à réenregistrer.

2 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [◀] *Rec Mode* (Mode enregistrement)

3 Spécifiez les réglages pour l'enregistrement.



<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>Rec Start (Début de l'enregistrement) (Punch In)</p>	<p>Détermine le comportement du début de l'enregistrement à l'aide des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal : l'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous lancez la reproduction du morceau à l'aide de la touche SONG [▶/■] (Lecture/Pause) ou que vous jouez au clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation). • First Key On (Première touche activée) : le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier. • Punch In At (Début d'insertion sur) : le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour le début d'insertion de l'enregistrement. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point. Vous pouvez définir la mesure de début d'insertion à l'aide des touches [3 ▲▼].
---------------------------	--	---

<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>Rec End (Fin de l'enregistrement) (Punch Out)</p>	<p>Détermine le comportement de fin de l'enregistrement ou la manière dont les données sont traitées une fois que l'enregistrement est interrompu à l'aide des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All (Remplacer tout) : supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. • Punch Out : la position du morceau à laquelle l'enregistrement s'arrête est considérée comme le point de fin d'insertion de l'enregistrement. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. • Punch Out At (Fin d'insertion sur) : l'enregistrement par écrasement continue de s'exécuter jusqu'au début de la mesure spécifiée pour la fin de l'insertion de l'enregistrement (définie à l'aide de la touche correspondante de l'écran), puis s'arrête. La reproduction normale du morceau reprend alors. 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 à l'aide des touches [6 ▲▼].
<p>[7 ▲▼]</p>	<p>Pedal Punch In/Out (Début/fin d'insertion de la pédale)</p>	<p>Lorsque cette fonction est activée (On), vous pouvez utiliser la pédale centrale du pédalier (vendu séparément) pour commander les points de début et de fin d'insertion. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale centrale (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début d'insertion de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher la pédale centrale aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction afin d'insérer les points de début et de fin de l'enregistrement par écrasement. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale centrale est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est définie sur On.</p> <p>NOTE L'activation et la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connecté à l'instrument. Vous pouvez changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 76).</p>

4 Appuyez sur la touche SONG [REC].

L'écran **Channel On/Off (Song)** (Activation/Désactivation du canal (Morceau)) s'affiche. Tout en maintenant la touche [REC] enfoncée, appuyez sur les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] appropriées pour régler le canal de votre choix sur « **Rec** ».



Song		Style		Channel On/Off					
1	R	2	L	3	4	5	6	7	8
Rec	Rec	Rec	On	On	On	On	On	On	On
9	10	11	12	13	14	15	16		
Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec	Rec

1	2	3	4	5	6	7	8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Si nécessaire, utilisez le cadran de données pour modifier l'affectation de la partie pour le canal à enregistrer.

5 Appuyez sur la touche SONG [▶/||] (Lecture/Pause) 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 à la page suivante.

6 Utilisez les touches [8 ▲▼] (Save) pour exécuter l'opération Save.

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

AVIS

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

■ Exemples de réenregistrement avec divers réglages Punch In/Out

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

Réglage Rec Start Réglage Rec Stop	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	Supprimé
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
	1 2 3 4 5 6 7 8	Supprimé
First Key On Punch Out	Reproduction des données d'origine	Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement par écrasement
	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
	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	Supprimé
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	

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

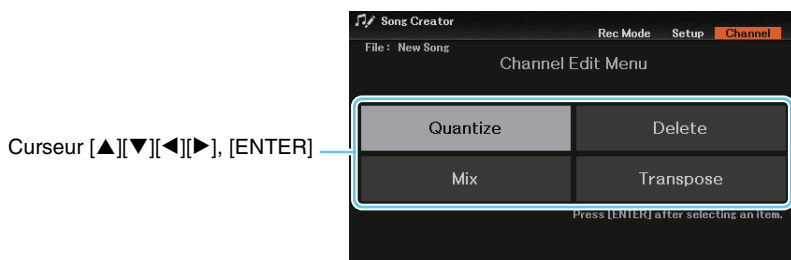
*2 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche [REC] à la fin de la mesure 5.

Données précédemment enregistrées
 Nouvelles données enregistrées
 Données supprimées

Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes (page 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] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER] → TAB [▶] *Channel*
- 3** Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner l'élément à éditer, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran d'édition.



4 Éditez les données en vous référant à la description des différents écrans d'édition ci-dessous.

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

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

6 Utilisez les touches [8 ▲▼] (Save) pour exécuter l'opération Save.

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

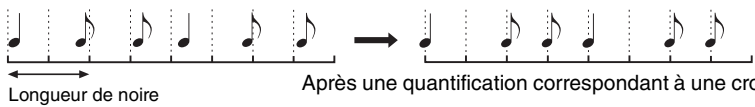
AVIS

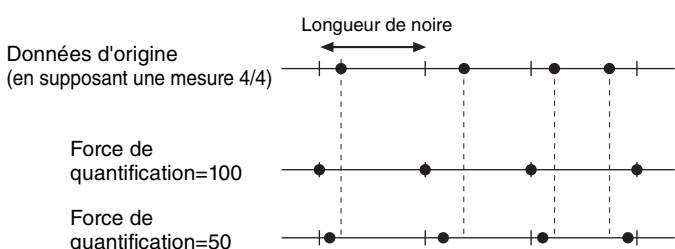
Les données de morceau éditées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération Save.

■ Quantize

La fonction Quantize vous permet d'aligner la synchronisation de toutes les notes d'un même canal. Par exemple, si vous enregistrez la phrase musicale illustrée ci-dessous, vous risquez de ne pas pouvoir la jouer avec une précision absolue, et votre performance sera légèrement en avance ou en retard sur la synchronisation exacte. La fonction Quantize permet de corriger ce type de problème.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Channel	Détermine le canal MIDI des données de morceau à quantifier.										
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	Size (Taille)	<p>Sélectionne la taille de quantification (résolution). Pour un résultat optimal, il est conseillé de régler la taille de quantification sur la note la plus courte du canal. Par exemple, si les notes les plus courtes du canal sont des croches, utilisez-les pour définir la taille de la quantification.</p>  <p>Réglages :</p> <table data-bbox="627 1451 1422 1570"> <tbody> <tr> <td> Noire</td> <td> Croche</td> <td> Double croche</td> <td> Triple croche</td> <td> Double croche + triolet de croches*</td> </tr> <tr> <td> Triolet de noires</td> <td> Triolet de croches</td> <td> Triolet de doubles croches</td> <td> Croche + triolet de croches*</td> <td> Double croche + triolet de doubles croches*</td> </tr> </tbody> </table> <p>Les trois réglages Quantize marqués d'un astérisque (*) sont extrêmement pratiques, dans la mesure où ils 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>	Noire	Croche	Double croche	Triple croche	Double croche + triolet de croches*	Triolet de noires	Triolet de croches	Triolet de doubles croches	Croche + triolet de croches*	Double croche + triolet de doubles croches*
Noire	Croche	Double croche	Triple croche	Double croche + triolet de croches*								
Triolet de noires	Triolet de croches	Triolet de doubles croches	Croche + triolet de croches*	Double croche + triolet de doubles croches*								

<p>[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]</p>	<p>Strength</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

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, puis sélectionnez ou désélectionnez les éléments concernés à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (**Mark**) (Marquer). Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la suppression du ou des canaux.

NOTE Vous pouvez sélectionner ou désélectionner l'ensemble des canaux en utilisant les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*All Channels*) (Tous les canaux).

■ Mix (Mixer)

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

<p>[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]</p>	<p>Source 1</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>Source 2</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, un réglage Copy permet de copier les données de la source 1 vers 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>

■ Transpose

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 à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶], puis réglez les valeurs correspondantes à l'aide du cadran de données. Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la transposition du ou des canaux.

NOTE Vous pouvez sélectionner l'ensemble des canaux à l'aide des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*All Channels*), 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.

Microphone

Table des matières

Ajustement et enregistrement des réglages du microphone.....	58
• Paramètres pouvant être réglés sur la page Setting	59
Application des effets souhaités au son du microphone.....	60

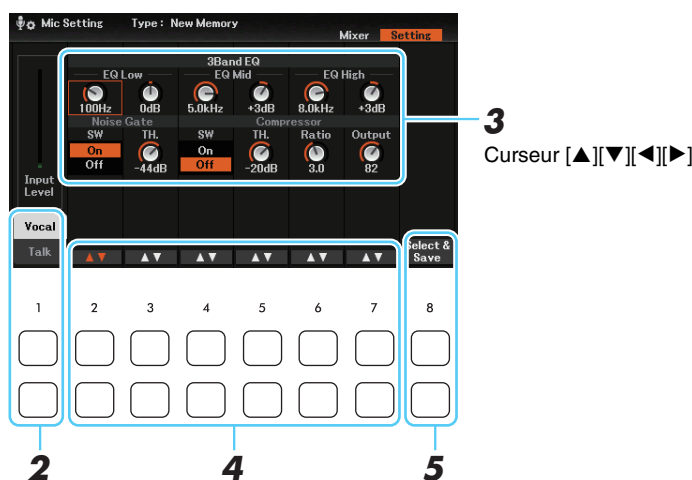
Ajustement et enregistrement des réglages du microphone

Cette section vous permet de définir les paramètres liés à différents effets appliqués au son du microphone. Vous devez procéder au réglage des paramètres *Vocal* (Voix) et *Talk* (Parler), le premier pour votre performance de chant et le deuxième pour faire, par exemple, des annonces entre les morceaux.

1 Appelez l'écran approprié.

[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*

2 Appuyez sur la touche [1 ▲] (*Vocal*) ou [1 ▼] (*Talk*) pour sélectionner l'écran de réglage souhaité.



3 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le paramètre à ajuster.

Pour plus de détails sur chaque paramètre, reportez-vous à la [page 59](#).

4 Réglez la valeur du paramètre sélectionné à l'aide du cadran de données ou des touches [2 ▲▼] – [7 ▲▼] situées juste en dessous du paramètre sélectionné.

5 Après avoir effectué les réglages souhaités, utilisez les touches [8 ▲▼] (*Select & Save*) (Sélectionner et enregistrer) pour enregistrer les réglages sous forme de fichier sur le lecteur utilisateur.

Tous les réglages (*Vocal* et *Talk*) sont enregistrés dans un fichier unique. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 60 fichiers.

NOTE Le fichier des réglages du microphone peut uniquement être enregistré sur le lecteur utilisateur interne. Si vous voulez enregistrer ces réglages sur le lecteur flash USB, enregistrer le fichier d'effets utilisateur sur l'écran appelé via [MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *System*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *Setup Files*. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 90](#).

Appel des réglages du microphone enregistrés sur le lecteur utilisateur

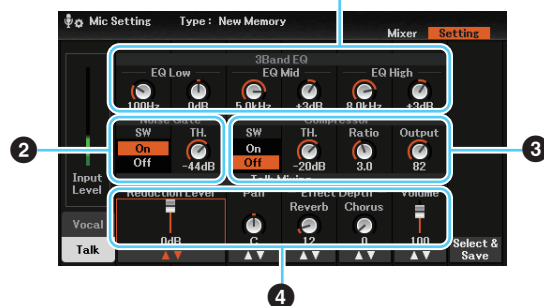
- 1** Appelez l'écran approprié à l'aide des touches [8 ▲▼] (*Select & Save*) comme à l'étape 5 ci-dessus.
- 2** Sélectionnez le fichier de réglages souhaité.

Paramètres pouvant être réglés sur la page *Setting*

Lorsque *Vocal* est sélectionné : **1**



Lorsque *Talk* est sélectionné : **1**



1	3 Band EQ (Égaliseur à 3 bandes)	L'EQ (ou égaliseur) 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 en fréquence globale. L'instrument est doté d'une fonction d'égaliseur numérique à trois bandes (Low, Mid et High) de haute qualité, destinée au son du microphone. Pour chacune des trois bandes, vous pouvez régler la fréquence centrale (Hz) et le niveau (dB) via les boutons correspondants à l'écran.
2	Noise Gate (Suppression des bruits)	Cet effet assourdit le signal d'entrée lorsque l'entrée provenant du microphone tombe en deçà d'un niveau spécifié. Il supprime ainsi les bruits étrangers, ce qui permet au signal souhaité (voix, etc.) de passer.
	SW (Switch) (Sélecteur)	Active/désactive la fonction Noise Gate.
	TH. (Threshold) (Seuil)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.

③	Compressor (Compresseur)	Cet effet diminue le signal de sortie lorsque le signal d'entrée provenant du microphone 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.
	SW (Switch)	Active ou désactive l'effet Compressor.
	TH. (Threshold)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la compression commence à s'appliquer.
	Ratio	Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.
	Output (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.
④	Talk Mixing (Mixage de paroles)	Permet d'effectuer les réglages nécessaires pour parler ou diffuser des annonces entre les morceaux durant une performance.
	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 du micro.
	Effect Depth (Profondeur de l'effet)	Détermine la profondeur des effets Reverb ou Chorus appliqués au son du micro.
	Volume	Détermine le volume de sortie du son du micro.

Application des effets souhaités au son du microphone

Outre les effets de réverbération et de chœur, de nombreux types d'effet sont disponibles. Vous pouvez sélectionner le type d'effet souhaité dans l'écran appelé via [MIC SETTING] → TAB [◀] **Mixer** → [8 ▲▼] (**DSP**).

Les paramètres et opérations de cet écran sont les mêmes que ceux de l'écran **Mixer** appelé à l'aide de la touche [MIXER/EQ]. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 69](#). Si vous voulez appliquer l'effet uniquement au son du microphone, prenez soin de sélectionner **DSP 5** en tant que bloc d'effets et **Mic** en tant que partie.

Pour enregistrer les réglages effectués sur la page **Mixer** de l'écran **Mic Setting**, enregistrez-les dans la mémoire de registration.

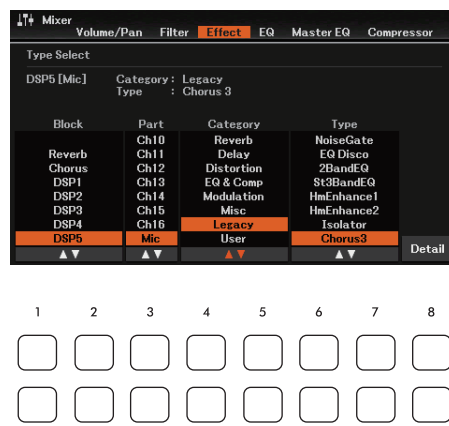
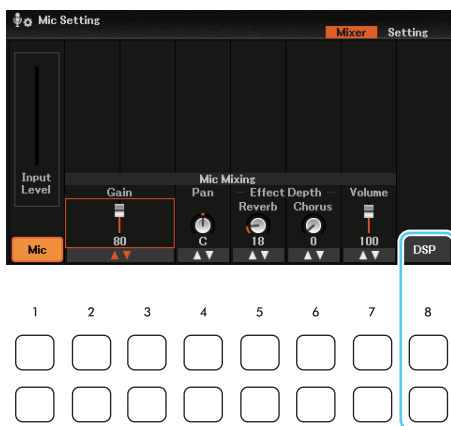


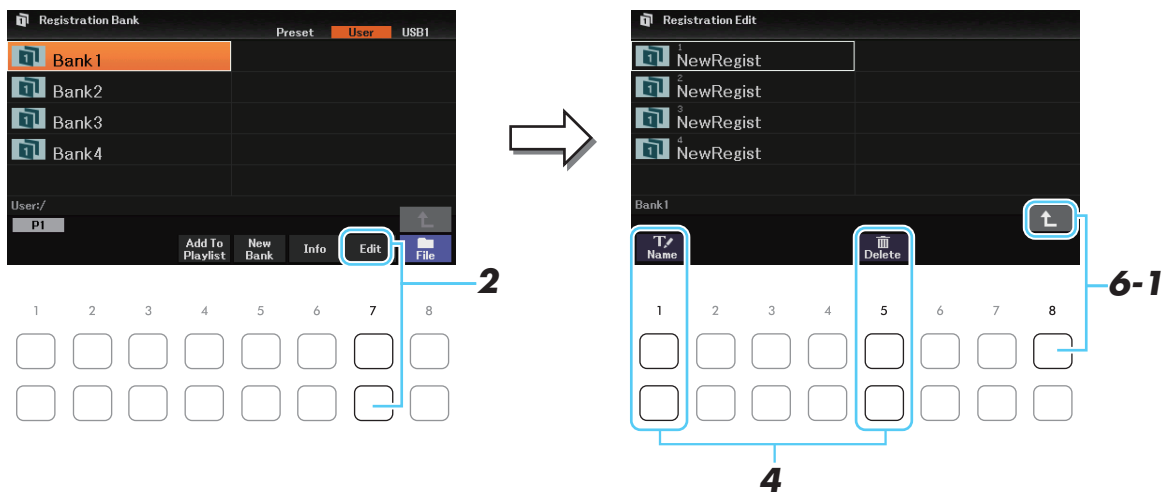
Table des matières

Suppression de la mémoire de registration ou attribution d'un nouveau nom	61
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze) (Gel)	62
Sélection des numéros de mémoire de registration dans l'ordre (Registration Sequence) ..	63
• Programmation d'une séquence de registration	63
• Utilisation de la séquence de registration	65
Copie des enregistrements de liste de lecture depuis une autre liste de lecture (Append Playlist)	65

Suppression de la mémoire de registration ou attribution d'un nouveau nom

Vous pouvez renommer ou supprimer les différentes mémoires de registration (1 – 4) contenues dans une banque.

- 1 Appuyez sur la touche [BANK] (Banque) de la section REGISTRATION MEMORY (Mémoire de registration) pour appeler l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration), puis sélectionnez le fichier de banque souhaité.



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

NOTE Si la touche n'apparaît pas, appuyez sur la touche [8 ▼] (Close) pour l'appeler.

NOTE Vous pouvez appeler la fenêtre Information pour vérifier les sonorités et les styles mémorisés sur les touches [1] – [4] d'une banque de mémoires de registration en appuyant sur la touche [6 ▼] (Info). L'écran est constitué de deux pages : informations liées aux sonorités et informations liées au style. Vous pouvez alterner entre les deux à l'aide des touches TAB [◀|▶].

- 3 Sélectionnez le numéro de banque de registration souhaité.
- 4 Appuyez sur la touche [1 ▼] (Name) pour attribuer un nouveau nom ou [5 ▼] (Delete).
- 5 Sélectionnez le numéro de banque de registration souhaité à renommer ou à supprimer.
- 6 Enregistrez la banque actuelle contenant les mémoires de registration éditées.
 - 6-1 Appuyez sur la touche [8 ▲] pour revenir à l'écran Registration Bank Selection.
 - 6-2 Appuyez sur la touche [8 ▼] (File), puis appuyez sur la touche [6 ▼] (Save) pour enregistrer le fichier de banque.

Sélection 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 souhaitiez 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 quatre configurations dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches TAB [◀][▶] (sur l'écran Main) ou en actionnant la pédale tandis que vous jouez.

Programmation d'une séquence de registration

1 Si vous avez l'intention d'utiliser une ou plusieurs pédales pour changer de numéro de mémoire de registration, connectez une pédale ou un pédalier à la prise [AUX PEDAL] (Pédale auxiliaire) ou [PEDAL UNIT].

2 Appuyez sur la touche [BANK] de la section REGISTRATION MEMORY pour appeler l'écran Registration Bank Selection, puis sélectionnez la banque à programmer.

3 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/Freeze*, [ENTER] → TAB [◀] *Registration Sequence*.

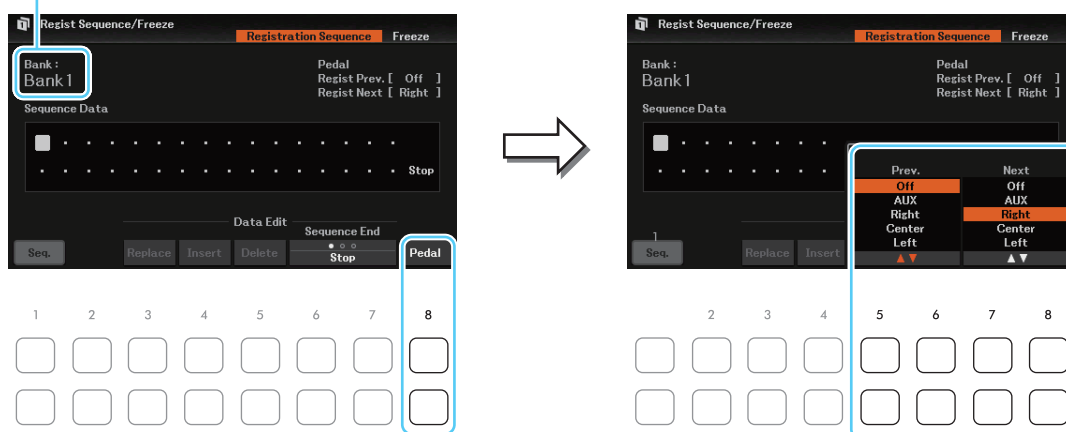
4 Si vous utilisez une pédale, spécifiez ici sa méthode de fonctionnement (défilement avant ou arrière dans la séquence).

Utilisez les touches [8 ▲▼] (*Pedal*) pour la fenêtre appropriée.

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

AUX indique la pédale connectée à la prise [AUX PEDAL], tandis que *Right*, *Center* et *Left* indiquent les pédales du pédalier connecté à la prise [PEDAL UNIT].

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

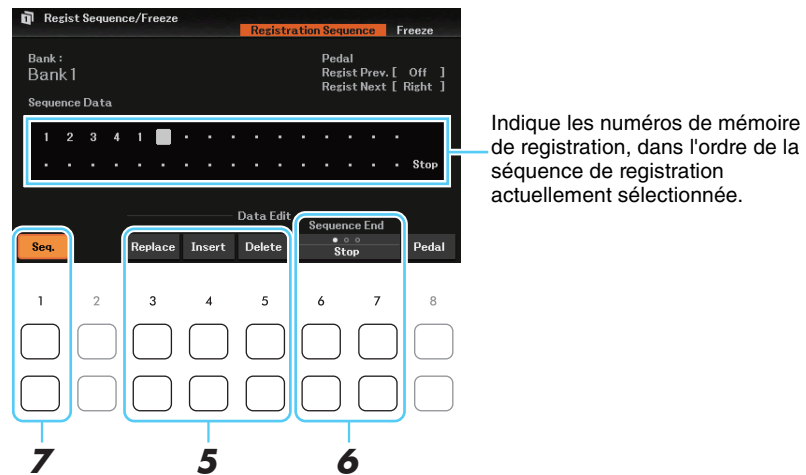


Notez que les réglages de pédale effectués ici (autres que *Off*) sont prioritaires sur les réglages de la page *Pedal* de l'écran *Controller* (page 75). Si vous souhaitez utiliser la pédale pour une fonction autre que Registration Sequence, assurez-vous de désactiver celle-ci (*Off*).

Après avoir effectué les réglages, appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

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

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



[3 ▲▼]	<i>Replace</i> (Remplacer)	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée.
[4 ▲▼]	<i>Insert</i>	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée à la position du curseur.
[5 ▲▼]	<i>Delete</i>	Supprime le numéro à l'emplacement du curseur.

6 Appuyez de manière répétée sur une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Sequence End*) (Fin de séquence) pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence à la fin de la séquence.

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

7 Utilisez les touches [1 ▲▼] (*Seq.*) pour activer la fonction Registration Sequence.

8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour enregistrer les réglages Registration Sequence en tant que partie du fichier de banque de registration actuellement sélectionné.

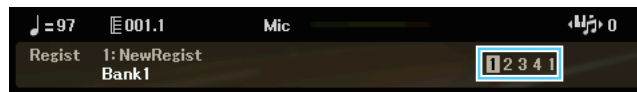
Lorsqu'un message apparaît vous invitant à modifier les réglages, utilisez les touches [7 ▲▼] (*Yes*) (Oui) pour enregistrer les données de séquence.

AVIS

Les réglages dans l'écran Registration Sequence seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle banque de registration sans avoir exécuté l'opération Save.

Utilisation de la séquence de registration

- 1 Sélectionnez la banque de Registration souhaitée et vérifiez que la fonction Registration Sequence est activée.
- 2 Sur l'écran Main, confirmez la séquence de registration.



NOTE Lorsque la séquence de registration est activée, les numéros 1–4 s'affichent même si la séquence n'a pas été programmée.

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

Le numéro sélectionné est mis en surbrillance.

- 4 Utilisez les touches TAB ou 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 TAB [◀] et [▶] tandis que l'écran Main est affiché.

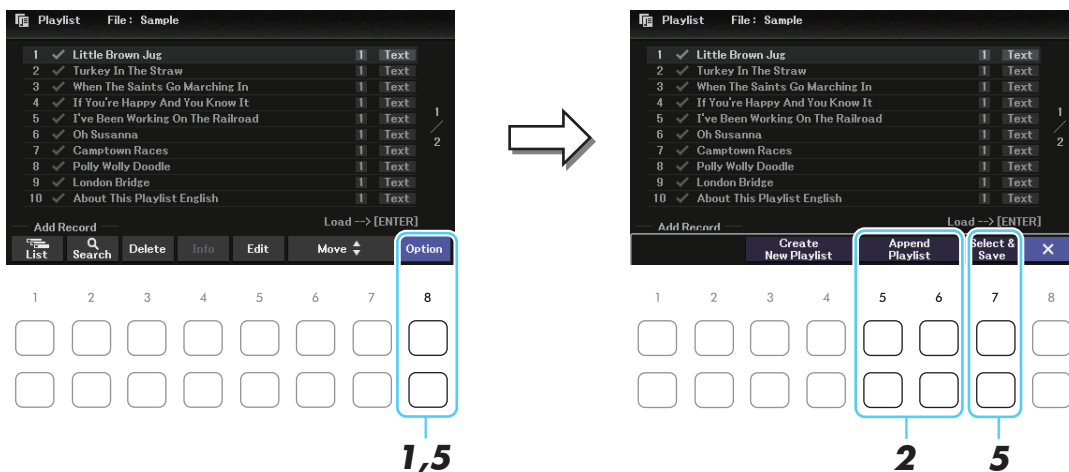
NOTE La pédale peut être utilisée pour la séquence de registration même lorsque l'écran Main n'est pas affiché.

NOTE Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Punch In/Out of Song (Début/fin d'insertion de l'enregistrement de morceau) (page 53) et la fonction définie sur la page *Pedal* de l'écran *Controller* (page 75). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Punch In/Out of Song → Registration Sequence → fonction définie sur la page *Pedal* de l'écran *Controller*.

Copie des enregistrements de liste de lecture depuis une autre liste de lecture (Append Playlist)

La fonction « Append Playlist » (Ajouter la liste de lecture) vous permet de copier le fichier de liste de lecture existant et de l'ajouter au fichier de liste de lecture actuellement sélectionné.

- 1 Depuis l'écran Playlist (Liste de lecture), utilisez les touches [8 ▲▼] (*Option*) pour appeler la fenêtre appropriée.



- 2 Utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Append Playlist*) pour appeler l'écran Playlist File Selection (Sélection du fichier de liste de lecture).

- 3 Sélectionnez le fichier de liste de lecture à ajouter à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶].

Un message de confirmation apparaît. Pour annuler l'opération, appuyez sur une des touches [6 ▲▼].

- 4 Utilisez les touches [7 ▲▼] (*Yes*) pour ajouter les enregistrements.

Tous les enregistrements du fichier de liste de lecture sélectionné sont ajoutés en bas de la liste de lecture actuellement sélectionnée.

- 5 Utilisez les touches [8 ▲▼] (*Option*) pour appeler la fenêtre appropriée, puis utilisez les touches [7 ▲▼] (*Select & Save*) pour enregistrer les enregistrements ajoutés dans le fichier de liste de lecture actuellement sélectionné.

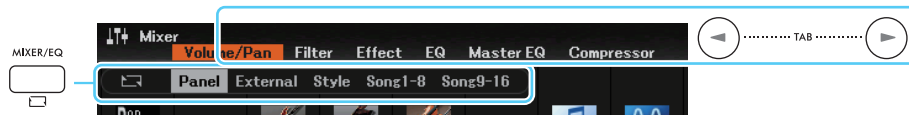
Table des matières

Édition des paramètres <i>Volume/Pan</i>	66
Édition des paramètres <i>Filter</i>	67
Édition des paramètres <i>Effect</i>	68
• Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie	68
• Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc	69
• Édition et enregistrement du type d'effet d'origine	70
Édition des paramètres <i>EQ/Master EQ (Égaliseur)</i>	71
• Édition de l'égaliseur de parties	71
• Édition de l'égaliseur principal	71
Édition des paramètres du compresseur (<i>Master Compressor</i>)	73
Schéma fonctionnel	74

Concernant la console de mixage, le manuel de référence propose des descriptions détaillées des différents paramètres, tandis que le mode d'emploi couvre les instructions de base. Après avoir effectué les réglages décrits dans ce chapitre, prenez soin d'enregistrer les réglages de la console de mixage en suivant les instructions du mode d'emploi.

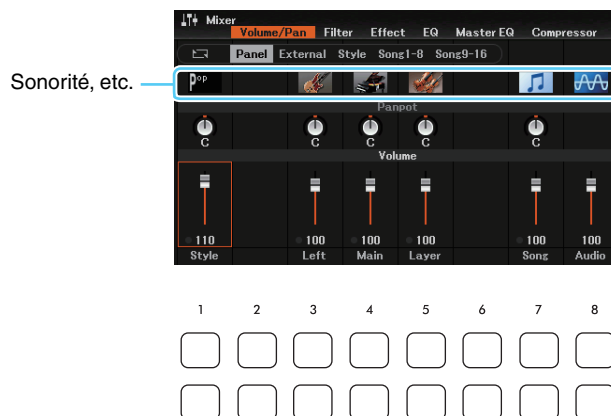
Sélectionnez la partie à éditer en appuyant plusieurs fois sur la touche [MIXER/EQ], puis sélectionnez la page correspondant aux paramètres concernés à l'aide des touches TAB [◀][▶].

Appuyez plusieurs fois sur la touche [MIXER/EQ] pour sélectionner la partie à modifier.



Pour obtenir des indications visuelles sur le flux de signaux et la configuration de la console de mixage, reportez-vous au schéma fonctionnel à la [page 74](#).

Édition des paramètres *Volume/Pan*

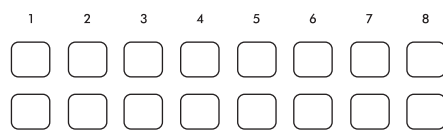


Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et utilisez le cadran de données ou les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour éditer les paramètres.

<p>Sonorité, etc.</p>	<p>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 les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour appeler la page de sélection de la sonorité pour la partie. Après avoir sélectionné la sonorité souhaitée, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Mixer.</p> <p>Lorsque la partie Panel (Panneau) est sélectionnée, la même opération vous permet de sélectionner à nouveau le style, le morceau ou le fichier audio (à la place de la sonorité) pour la partie correspondante.</p> <p>NOTE Lorsqu'un morceau GM est sélectionné, vous pouvez uniquement sélectionner une sonorité Drum Kit pour le canal 10 (sur la page <i>Song Ch9-16</i>).</p> <p>NOTE Dans le cas d'un canal de style ou de morceau, l'appel d'une sonorité de rythme/percussion (Drum Kit, etc.) remplace les réglages du canal par ceux de la nouvelle sonorité. Dans un tel cas de figure, les réglages d'origine risquent de ne pas être restaurés, même lorsque vous sélectionnez à nouveau la sonorité d'origine. Pour rétablir le son d'origine, sélectionnez à nouveau le même style ou morceau sans exécuter l'opération Save.</p>
<p>Panpot (Atténuateur panoramique)</p>	<p>Détermine la position stéréo de la partie sélectionnée (canal).</p>
<p>Volume</p>	<p>Détermine le volume de chaque partie ou canal et vous permet de contrôler avec une grande précision la balance entre les différentes parties.</p>

Édition des paramètres Filter

Cette fonction modifie les caractéristiques tonales (clarté, etc.) du son, en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son.



Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et utilisez le cadran de données ou les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour éditer les paramètres.

<p>Harmonic Content</p>	<p>Permet de régler la résonance (page 15) de chaque partie séparément.</p>
<p>Brightness (Clarté)</p>	<p>Détermine la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure (page 15).</p>

Édition des paramètres Effect

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

■ Reverb, Chorus :

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

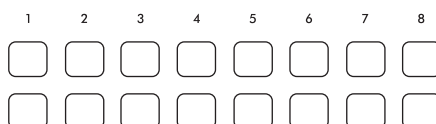
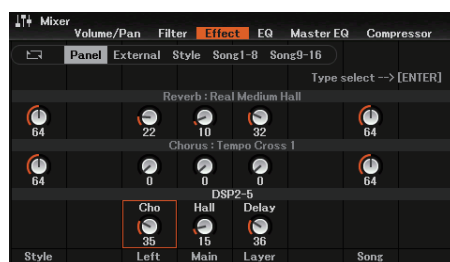
■ DSP1 :

Lorsque le paramètre **Connection** (Connexion) sélectionné à l'étape 2 de la [page 70](#) est réglé sur **System** (Système), les effets de ce bloc s'appliquent uniquement aux sons de style et de morceau. Dans cet état, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul type d'effet à la fois et pouvez régler le niveau d'envoi (profondeur) de chaque partie, ainsi que le niveau de retour de l'ensemble des parties. Lorsque le paramètre **Connection** est réglé sur **Insertion**, l'effet de ce bloc s'applique uniquement à un canal spécifique du style et du morceau.

■ DSP2-5 :

Les effets de ces blocs sont appliqués à une partie ou un canal spécifique. Vous pouvez sélectionner différents types d'effet pour chaque canal ou partie disponible.

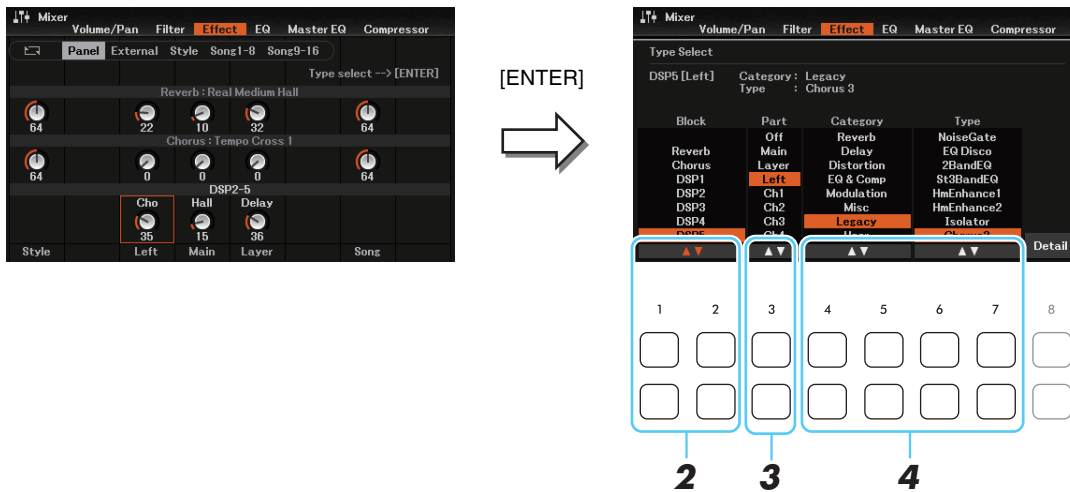
Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie



Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le bloc d'effets souhaité, puis utilisez le cadran de données ou les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour ajuster la profondeur d'effet de chaque partie.

Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc

- 1 Sur la page *Effect*, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran *Type Select* (Sélection du type).



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

Bloc d'effets	Parties auxquelles s'applique l'effet	Caractéristiques de l'effet
<i>Reverb</i>	Toutes les parties	Recrée l'ambiance chaleureuse d'une salle de concert ou d'un club de jazz.
<i>Chorus</i>	Toutes les parties	Produit un son à la texture riche comme si plusieurs parties étaient jouées simultanément. En outre, il est possible de sélectionner d'autres types d'effets (réverbération, retard, etc.) au sein de ce bloc d'effets.
<i>DSP1</i>	Partie de style, canal de morceau 1–16	Outre les effets de réverbération et de chœur, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet, tels que la distorsion. Cet effet s'applique uniquement aux parties de style ou de morceau. Lorsque le paramètre Connection sélectionné à l'étape 2 de la page 70 est réglé sur System , l'effet DSP1 s'applique globalement au style et au morceau. Lorsqu'il est réglé sur Insertion , l'effet DSP1 s'applique uniquement à une partie spécifique du style ou du morceau.
<i>DSP2</i> , <i>DSP3</i> , <i>DSP4</i> , <i>DSP5</i>	Main, Layer, Left, canal de morceau 1–16, Mic*	Outre les effets de réverbération et de chœur, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet, tels que la distorsion. Vous pouvez sélectionner un des canaux ou parties répertoriés à gauche pour chacun des blocs DSP2–5. Lorsque vous sélectionnez Layer pour DSP2, par exemple, l'effet DSP2 est uniquement appliqué à la partie Layer. Notez que si vous sélectionnez un morceau ou un style nécessitant la sélection des blocs DSP2–5, l'affectation des parties de ces trois blocs est automatiquement modifiée selon la dernière priorité en fonction des données. * La partie Mic peut uniquement être traitée avec DSP5 . Si vous voulez appliquer un certain effet uniquement au son du microphone, utilisez DSP5 et sélectionnez Mic .

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

Notez qu'il est impossible de sélectionner une partie si *Reverb*, *Chorus* ou *DSP1* (lorsque le paramètre *Connection* est réglé sur *System* à l'étape 2 de la [page 70](#)) est sélectionné. En effet, un seul type d'effet peut être sélectionné en vue d'être appliqué à l'ensemble des parties disponibles.

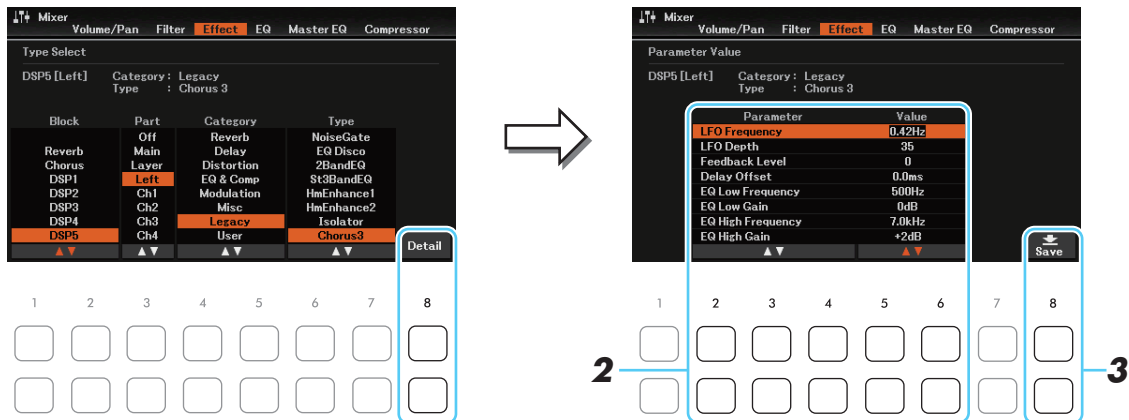
- 4 Utilisez les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (*Category*) pour sélectionner la catégorie d'effet, puis utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Type*) pour sélectionner le type d'effet.

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

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

Édition et enregistrement du type d'effet d'origine

- 1 Après avoir sélectionné un bloc d'effets et un type d'effet dans la section précédente, utilisez les touches [8 ▲▼] (*Detail*) pour appeler l'écran d'édition des paramètres d'effets.



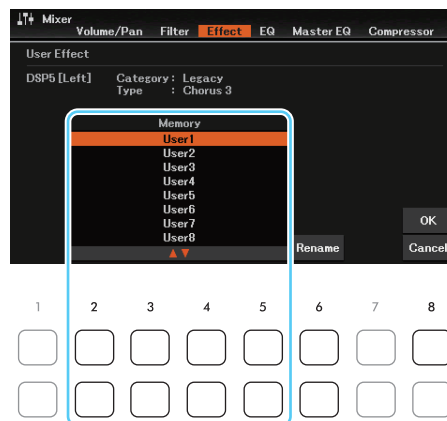
- 2 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[4 ▲▼] (*Parameter*) pour sélectionner un paramètre, puis utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (*Value*) pour modifier la valeur.

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

- 3 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (*Save*) pour appeler l'écran *User Effect* (Effet utilisateur) en vue de l'opération *Save*.

- 4 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼] (*Memory*) (Mémoire) pour sélectionner la destination d'enregistrement en tant qu'effet utilisateur.

Vous pouvez modifier le nom de l'effet utilisateur, si nécessaire. Appuyez sur une des touches [6 ▲▼] (*Rename*) pour appeler la fenêtre *Character Entry* (Saisie de caractères), puis appuyez sur la touche [8 ▲] (*OK*).



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

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche [EXIT].

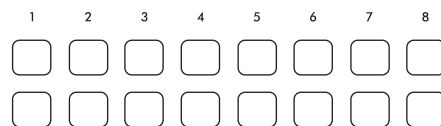
Pour appeler l'effet utilisateur enregistré ici, sélectionnez la catégorie *User* (Utilisateur) du bloc d'effets correspondant à l'étape 4 de la [page 69](#).

Édition des paramètres EQ/Master EQ (Égaliseur)

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 TAB [◀][▶] vous permet de régler l'égaliseur pour chaque partie correspondante, tandis que la page **Master EQ** (Égaliseur principal) vous permet d'effectuer des ajustements d'égalisation généraux pour l'ensemble de l'instrument. Vous pouvez également appeler la page **Master EQ** directement depuis n'importe quel écran en appuyant simultanément sur les touches [MIXER/EQ] et [CHANNEL ON/OFF].

Édition de l'égaliseur de parties



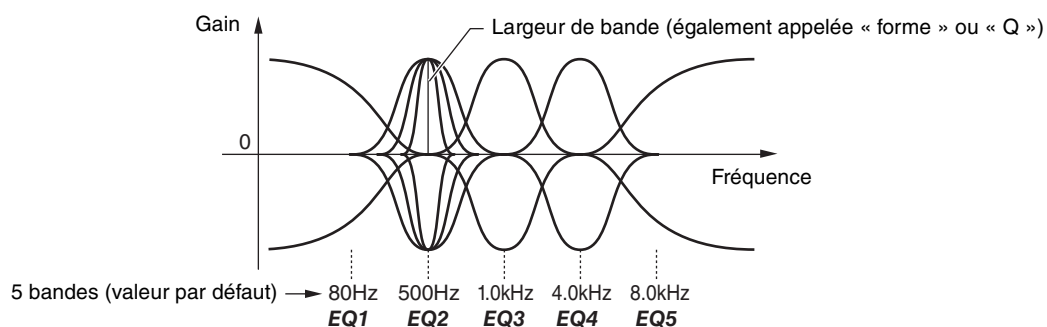
Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲][▼][◀][▶] et utilisez le cadran de données ou les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour éditer les paramètres.

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.

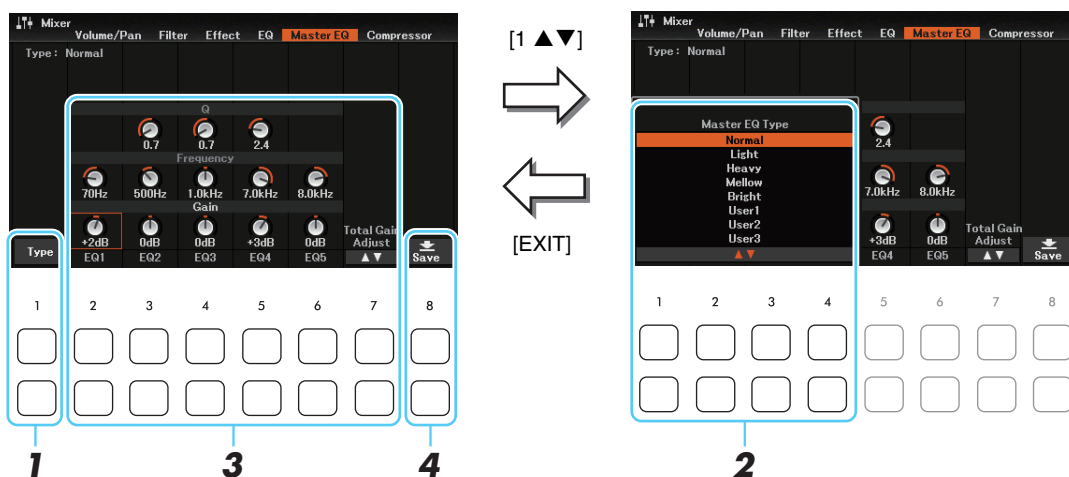
Édition de l'égaliseur principal

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

NOTE L'égaliseur principal ne peut pas être appliqué à la reproduction des données audio reçues via la fonction USB Audio Player (Lecteur audio USB) ou aux sons d'entrée audio.



1 Utilisez les touches [1 ▲▼] (Type) pour appeler la fenêtre *Master EQ Type* (Type d'égaliseur principal).



2 Utilisez les touches [1 ▲▼] – [4 ▲▼] pour sélectionner le type d'égaliseur principal souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT].

- **Normal** : réglages EQ normaux dans lesquels les caractéristiques de l'instrument sont parfaitement mises en évidence.
- **Light** (Léger) : réglage EQ qui permet de diminuer le niveau des basses fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.
- **Heavy** (Fort) : réglage EQ qui permet de renforcer le niveau des basses fréquences et de rendre ainsi le son plus puissant.
- **Mellow** (Harmonieux) : réglage EQ qui permet de diminuer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus harmonieux.
- **Bright** (Clair) : réglage EQ qui permet de renforcer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.
- **User 1–30** : vos propres réglages d'égalisation personnalisés enregistrés à l'étape 5.

3 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur la position souhaitée, puis utilisez le cadran de données ou les touches [2 ▲▼]–[6 ▲▼] pour régler le niveau *Gain* de chaque bande, ainsi que *Q* (largeur de bande) et *Frequency* (fréquence centrale).

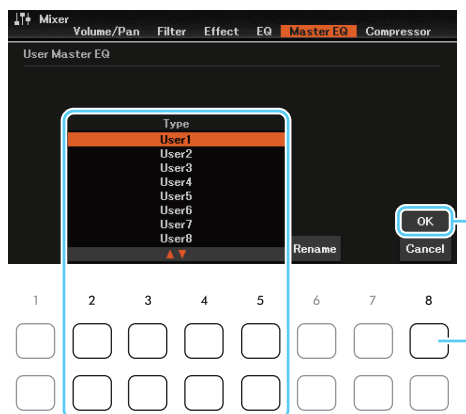
Vous pouvez accentuer ou couper les cinq bandes en même temps à l'aide des touches [7 ▲▼] (*Total Gain Adjust*) (Réglage du gain total).

Plus la valeur de *Q* est élevée, plus la bande est étroite. La plage de fréquences disponible varie selon la bande.

4 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Save) pour appeler l'écran *User Master EQ* (Égaliseur principal utilisateur) en vue de l'opération Save.

5 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner la destination de l'enregistrement des réglages en tant que type d'égaliseur principal utilisateur.

Si nécessaire, modifiez le nom de l'égaliseur principal. Utilisez les touches [6 ▲▼] (*Rename*) pour appeler la fenêtre *Character Entry*, puis appuyez sur la touche [8 ▲] (*OK*). Le réglage Master EQ enregistré ici peut être sélectionné comme décrit à l'étape 1–2.



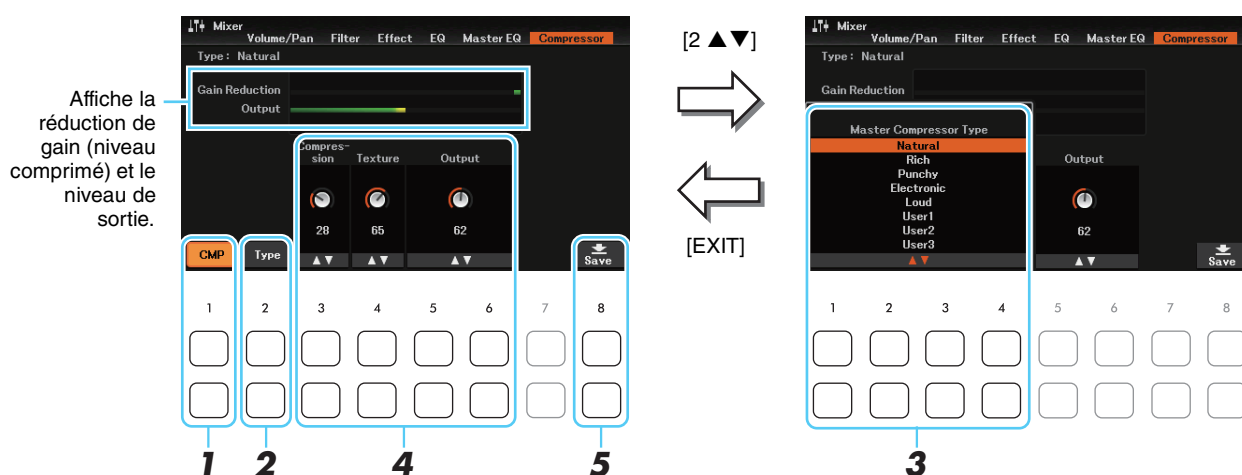
Édition des paramètres du compresseur (Master Compressor)

Le compresseur est un effet couramment utilisé pour limiter et comprimer les dynamiques (douceur/force) d'un signal audio. Pour les signaux qui présentent de grandes variations au niveau des dynamiques, comme les parties vocales ou de 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 de haute qualité plus puissant et homogène.

Cet instrument dispose d'un effet Master Compressor (Compresseur principal) 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 d'enregistrer vos propres réglages originaux Master Compressor en ajustant les paramètres concernés.

NOTE Le compresseur principal ne peut pas être appliqué à la reproduction des données audio reçues via la fonction USB Audio Player et aux sons d'entrée audio.

1 Utilisez les touches [1 ▲▼] (CMP) pour activer Master Compressor.



2 Utilisez les touches [2 ▲▼] (Type) pour appeler la fenêtre Master Compressor Type (Type de compresseur principal).

3 Utilisez les touches [1 ▲▼] – [4 ▲▼] pour sélectionner le type de compresseur principal souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT].

- **Natural** (Naturel) : réglages de compresseur naturels où l'effet de compression est modérément prononcé.
- **Rich** (Riche) : réglages de compresseur riches qui mettent parfaitement en évidence les caractéristiques de l'instrument. Ce réglage est idéal pour améliorer les instruments acoustiques, la musique jazz, etc.
- **Punchy** (Dynamique) : réglages de compresseur où le degré de compression est exagérément amplifié. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique rock.
- **Electronic** (Électronique) : réglages de compresseur qui mettent parfaitement en évidence les caractéristiques de la dance électronique.
- **Loud** (Fort) : réglages puissants de compresseur. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique énergique telle que le rock ou le gospel.
- **User 1–30** : vos propres réglages de compresseur principal personnalisés enregistrés à l'étape 5.

4 Éditez l'effet Master Compressor.

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

5 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Save) pour appeler l'écran *User Master Compressor* (Compresseur principal utilisateur) en vue de l'opération Save.

6 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner la destination de l'enregistrement des réglages en tant que type de compresseur principal utilisateur.

Si nécessaire, modifiez le nom de l'effet Master Compressor. Utilisez les touches [6 ▲▼] (*Rename*) pour appeler la fenêtre Character Entry, puis appuyez sur la touche [8 ▲] (*OK*). Le réglage Master Compressor enregistré ici peut être sélectionné comme décrit à l'étape 2–3.

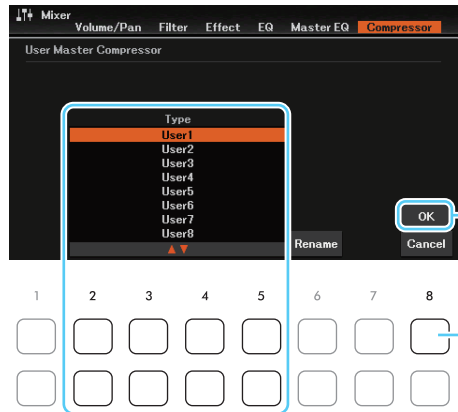


Schéma fonctionnel

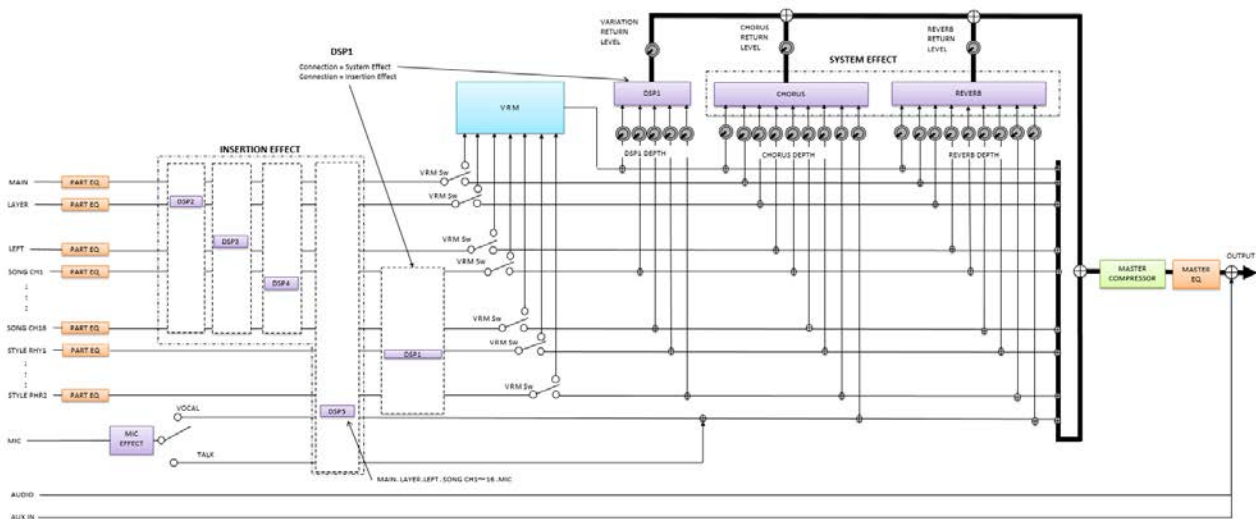


Table des matières

Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale	75
• Fonctions attribuables aux pédales	76
Réglages MIDI	79
• Réglages du système MIDI	80
• Réglages de transmission MIDI	82
• Réglages de réception MIDI	83
• Réglages de la note de basse pour la reproduction du style via la réception MIDI	84
• Réglage du type d'accord pour la reproduction du style via la réception MIDI	84
Exécution des réglages du LAN sans fil	85
• Mode Infrastructure	85
• Mode Access Point (Point d'accès)	86

Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale

Les fonctions de la pédale connectée à la prise [AUX PEDAL] et des pédales du pédalier connecté à la prise [PEDAL UNIT] peuvent être modifiées de manière individuelle à l'aide des réglages par défaut (sustain, etc.).

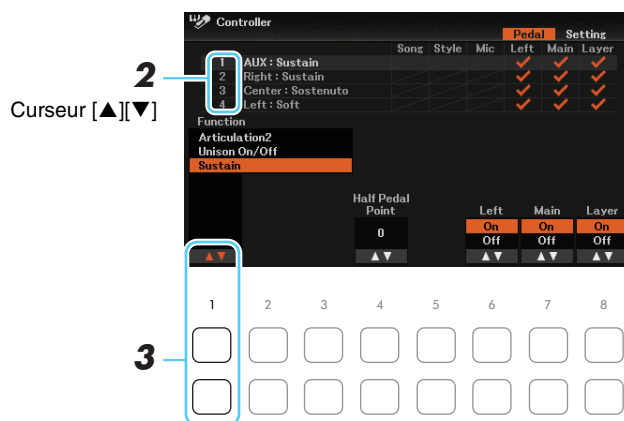
NOTE Pour plus d'informations sur la connexion d'une pédale ou d'un pédalier, reportez-vous à la section « Commandes et bornes du panneau » du mode d'emploi.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner les pédales auxquelles la fonction doit être affectée.

La fonction *AUX* est destinée à la pédale connectée à la prise [AUX PEDAL], et *2 Right*, *3 Center* et *4 Left* aux pédales du pédalier connecté à la prise [PEDAL UNIT].



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

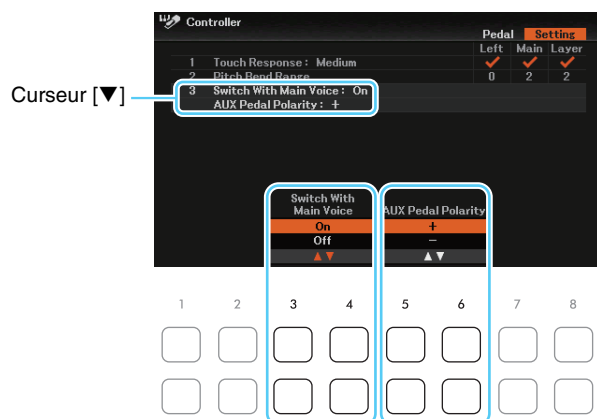
Pour plus d'informations sur les fonctions disponibles, reportez-vous aux pages 76–78.

NOTE Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau (page 53) et Registration Sequence (page 63). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau → Registration Sequence → fonctions affectées ici.

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

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

5 Si nécessaire, effectuez les réglages suivants dans l'écran appelé via TAB [▶] **Setting** → touche de curseur [▼] 3.



[3 ▲▼] – [4 ▲▼]	Switch with Main Voice (Basculement en même temps que la sonorité principale)	Lorsque cette option est désactivée (Off), les affectations de fonction aux pédales centrale et gauche du pédalier connecté à la prise [PEDAL UNIT] sont maintenues même en cas de changement de la sonorité principale (page 14).
[5 ▲▼] – [6 ▲▼]	AUX Pedal Polarity (Polarité de la pédale AUX)	Le fonctionnement de la pédale (activation/désactivation) peut différer en fonction du type de pédale que vous avez connectée à la prise [AUX PEDAL]. Par exemple, le fait d'appuyer sur une pédale peut activer la fonction sélectionnée, tandis que la même opération effectuée sur une autre marque de pédale entraîne sa désactivation. Si nécessaire, utilisez ce réglage pour inverser le fonctionnement.

Fonctions attribuables aux pédales

Pour les fonctions signalées par « * », utilisez la pédale FC3A ou le pédalier LP-1B/LP-1WH vendu séparément. Un sélecteur au pied ne permet pas un fonctionnement correct.

Articulation 1, 2	Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation qui dispose d'un effet affecté à une pédale, vous pouvez activer cet effet en actionnant la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
Unison On/Off (Activation/désactivation de l'unisson)	Permet d'utiliser une pédale pour activer/désactiver la fonction Unison.
Sustain (Maintien)	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées sur le clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête immédiatement toutes les notes maintenues. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. Le paramètre Half Pedal Point (Point de pédale à mi-course) vous permet de spécifier le degré d'enfoncement de la pédale nécessaire au déclenchement de l'effet d'amortissement.
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 cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.

Soft	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Le fait d'appuyer sur cette pédale diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines sonorités. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. Le paramètre Half Pedal Point vous permet de spécifier le degré d'enfoncement de la pédale nécessaire au déclenchement de l'effet d'amortissement.
Glide Up, Glide Down (Glissement vers le haut/bas)	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton augmente ou diminue pour ensuite revenir à la hauteur normale lorsque la pédale est relâchée. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. <ul style="list-style-type: none"> • Range (Plage) : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. • On Speed (Vitesse à l'activation) : Détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. • Off Speed (Vitesse à la désactivation) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée.
Portamento	L'effet portamento (glissement en douceur entre les notes) peut être produit tandis que la pédale est enfoncée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (en d'autres termes, lorsqu'une note est jouée tandis que la note précédente est maintenue). Cette fonction est sans effet sur certaines sonorités Natural!, qui ne retentiraient pas correctement avec cette fonction. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. Le temps de portamento peut être réglé à partir de l'écran Voice Set (page 13).
Pitch Bend Up* (Variation de hauteur de ton vers le haut), Pitch Bend Down* (Variation de hauteur de ton vers le bas)	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 cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. <ul style="list-style-type: none"> • Range : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons.
Modulation*	Applique des effets de modulation, tels que le vibrato, aux notes jouées au clavier. Divers effets peuvent en outre être ajoutés à la sonorité Super Articulation. L'effet s'approfondit à mesure que vous enfoncez la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
Modulation Alt	Contrairement au paramètre Modulation ci-dessus, celui-ci provoque le basculement entre les états d'activation/désactivation de l'effet vibrato lorsque la pédale ou le sélecteur au pied est enfoncé. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier sur cet écran.
Vibe Rotor On/Off (Activation/désactivation du vibraphone)	Active et désactive le vibraphone lorsque le type DSP (page 16) est réglé sur Vibe Rotor . Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
Organ Rotary Slow/Fast (Orgue avec effet de rotation de haut-parleur lent/rapide)	Fait basculer la vitesse du haut-parleur rotatif entre « Slow » et « Fast ». Ce paramètre peut uniquement être utilisé en cas d'application d'un effet d'orgue (page 68) tel que RotarySp1 . Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. <p>NOTE Dans la mesure où les sonorités Super Articulation contiennent l'effet en tant que partie des données d'onde, vous devez affecter <i>Articulation 1</i> ou <i>2</i> (pas <i>Organ Rotary Slow/Fast</i>) pour contrôler l'effet.</p>
Keyboard Harmony On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie clavier)	Active et désactive l'harmonie du clavier (page 7).
Style Start/Stop (Début/arrêt du style)	Identique à la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.
Synchro Start On/Off (Activation/désactivation du démarrage synchronisé)	Identique à la touche [SYNC START].
Synchro Stop On/Off (Activation/désactivation de l'arrêt synchronisé)	Active/désactive la fonction Synchro Stop, qui vous permet de démarrer et d'arrêter le style quand vous le souhaitez, simplement en enfonçant ou relâchant les touches dans la section des accords du clavier. Vérifiez que la touche [ACMP] est activée, puis activez cette fonction pour l'utiliser. <p>NOTE Lorsque le type de doigté est réglé sur <i>Full Keyboard</i> ou <i>All Full Keyboard</i>, la fonction Sync Stop ne peut pas être activée.</p>
Intro 1–3	Identique à la touche [INTRO]. Trois types de la section Intro sont fournis pour chaque style et l'un d'eux peut être affecté à la pédale.
Main A–D	Identique aux touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.

Fill Down (Variation vers le bas)	Produit une variation rythmique, automatiquement suivie par la précédente section principale (celle de la touche située directement à gauche).
Fill Self (Variation auto)	Produit une variation rythmique.
Fill Break (Rupture rythmique)	Produit une rupture.
Fill Up (Variation vers le haut)	Produit une variation rythmique, suivie par la section principale suivante (celle de la touche située immédiatement à droite).
Ending1-3	Identique à la touche [ENDING/rit.]. Trois types de la section Ending sont fournis pour chaque style et l'un d'eux peut être affecté à la pédale.
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 du 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.
Fade In/Out (Ouverture/fermeture par fondu sonore)	Active et désactive la fonction Fade In/Fade Out. Cette touche produit des ouvertures et des fermetures progressives par fondu sonore lors du démarrage et de l'arrêt de l'exécution du style ou du morceau. Appuyez sur la pédale tandis que la reproduction est à l'arrêt, puis appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL (ou la touche SONG [▶/■]) (Lecture/Pause) pour lancer la reproduction avec une ouverture par fondu sonore. Pour arrêter la reproduction avec une coupure par fondu sonore, appuyez sur la pédale pendant la reproduction au niveau du point approprié.
Fingered/Fingered On Bass (Doigté/Doigté sur basse)	La pédale fait basculer les types de doigté d'accords entre Fingered et Fingered On Bass .
Bass Hold (Tenue de basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style d'accompagnement est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style. Si le doigté est réglé sur AI Full Keyboard , cette fonction sera inopérante.
Song Play/Pause (Lecture/pause du morceau)	Identique à la touche SONG [▶/■] (Lecture/Pause).
Score Page +, - (Page Partition +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page de partition suivante ou précédente (une page à la fois).
Lyrics Page +, - (Page Paroles +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
Text Page +, - (Page Texte +/-)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante ou précédente (une page à la fois).
Talk On/Off (Activation/désactivation de la fonction Parler)	Permet de basculer les réglages de configuration du microphone entre Vocal et Talk .
Tap Tempo	Identique à la touche [TEMPO/TAP].
Percussion	La pédale joue un instrument à percussions sélectionné à l'aide des touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner l'instrument à percussions de votre choix. NOTE Lorsque vous sélectionnez l'instrument à percussions en appuyant sur une touche au clavier, la vélocité avec laquelle vous frappez la touche détermine le volume de percussion.
Main Part On/Off (Activation/désactivation de la partie Main)	Identique à la touche [MAIN] de la section PART ON/OFF.
Layer Part On/Off (Activation/désactivation de la partie Layer)	Identique à la touche [LAYER] de la section PART ON/OFF.
Left Part On/Off (Activation/désactivation de la partie Left)	Identique à la touche [LEFT] de la section PART ON/OFF.

Réglages MIDI

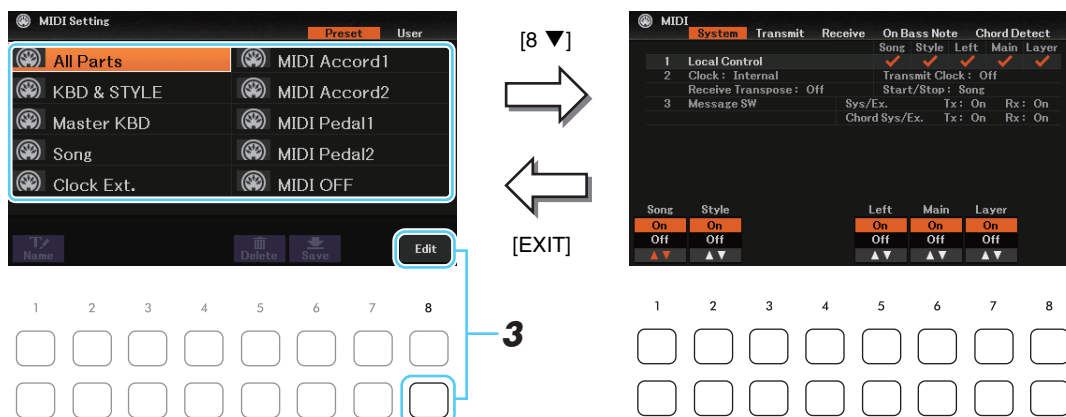
Cette section vous permet de régler les paramètres MIDI de l'instrument. Ce dernier vous propose un jeu de dix modèles préprogrammés qui vous permettent de le reconfigurer instantanément et aisément en fonction d'une application MIDI ou d'un appareil externe spécifique. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et enregistrer jusqu'à dix modèles originaux sur le lecteur utilisateur.

NOTE Vous pouvez enregistrer tous vos modèles originaux sous forme de fichier unique dans la mémoire interne (lecteur utilisateur) ou sur un lecteur flash USB. Reportez-vous à la page 90.

NOTE Aucun signal MIDI n'est reçu dans Piano Room.

1 Appeler l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] **MIDI**, [ENTER]



2 Sélectionnez un modèle MIDI préprogrammé depuis la page *Preset*.

Pour plus de détails sur les modèles préprogrammés, reportez-vous ci-dessous.

Si vous avez déjà créé votre modèle original et l'avez enregistré sur la page *User*, vous pouvez aussi sélectionner ce modèle depuis la page *User*.

3 Pour modifier le modèle, appuyez sur la touche [8 ▼] (*Edit*) pour appeler l'écran de réglage.

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

- **System**..... Réglages du système MIDI (page 80)
- **Transmit**..... Réglages de transmission MIDI (page 82)
- **Receive** Réglages de réception MIDI (page 83)
- **On Bass Note** Réglages de la note de basse pour la reproduction du style via la réception MIDI (page 84)
- **Chord Detect**..... Réglage du type d'accord pour la reproduction du style via la réception MIDI (page 84)

5 Au terme de l'édition, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran MIDI Template Selection (Sélection de modèles MIDI).

6 Appuyez sur la touche TAB [▶] pour sélectionner la page *User*, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (*Save*) pour enregistrer les réglages MIDI en tant que modèle MIDI original.

■ Modèles MIDI préprogrammés

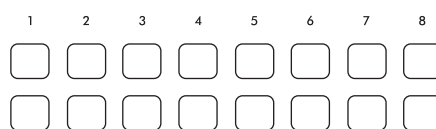
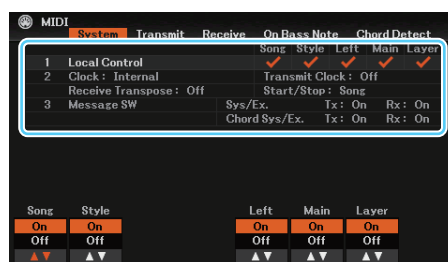
All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (Main, Layer et Left), à l'exception des parties de morceau.
KBD & STYLE	Il s'agit fondamentalement du même modèle que All Parts , sauf pour ce qui est de la gestion des parties du clavier. Les parties à main droite sont traitées ensemble en tant que parties Upper (Supérieure) à la place de Main et Layer, tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie Lower (Inférieure).

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 (par exemple, un ordinateur ou un séquenceur).
Song	Tous les canaux de transmission sont réglés pour correspondre aux canaux de morceaux 1–16. Cela 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, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe et non sur l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo de l'appareil MIDI connecté à l'instrument.
MIDI Accord1	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 de l'accordéon. Ce modèle vous permet de jouer des mélodies à partir du clavier et de contrôler la reproduction du style sur l'instrument à l'aide des touches à main gauche.
MIDI Accord2	Ce modèle est identique à MIDI Accord1 , 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	Les pédaliers MIDI vous offrent la possibilité de contrôler les générateurs de sons connectés avec le pied (cette fonction est particulièrement pratique 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	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 du système MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page **System** de l'étape 4 de la [page 79](#).

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



1 Local Control (Commande locale)

[1 ▲▼]–
[7 ▲▼]

Active ou désactive la fonction Local Control pour chaque partie. Lorsque la fonction Local Control est réglée sur **On**, le clavier de l'instrument commande son propre générateur de sons interne (localement), ce qui permet de jouer les sonorités internes directement à partir du clavier. Si vous réglez Local Control sur **Off**, le clavier et les contrôleurs sont déconnectés en interne de la section du générateur de sons de l'instrument, de sorte qu'aucun son n'est émis lorsque vous jouez au clavier ou utilisez 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.

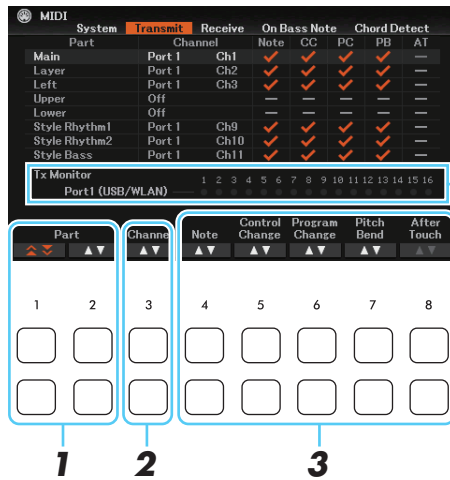
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Clock (Horloge)	<p>Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne ou par un signal d'horloge MIDI reçu d'un appareil externe. Internal (Interne) est le réglage d'horloge normal lorsque l'instrument est utilisé seul ou en tant que clavier maître pour contrôler des appareils externes. Si vous utilisez l'instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre appareil MIDI et souhaitez le synchroniser sur l'appareil externe concerné, configurez ce paramètre sur le réglage approprié : USB1, USB2 ou Wireless LAN (LAN sans fil). Dans ce cas, assurez-vous que l'appareil externe est convenablement connecté (par exemple, à la borne [USB TO HOST] (USB vers hôte) de l'instrument) et qu'il transmet correctement le signal d'horloge MIDI. Lorsque l'instrument est paramétré pour être contrôlé par un appareil externe (USB1, USB2 ou Wireless LAN), le tempo est indiqué par « Ext. » dans l'écran Tempo.</p> <p>NOTE Si le paramètre Clock est réglé sur une valeur autre que Internal, il est impossible de contrôler le style, le morceau, le métronome et le tempo via les touches de l'instrument.</p> <p>NOTE L'indication Wireless LAN s'affiche uniquement lorsqu'un adaptateur LAN sans fil USB (UD-WL01) est connecté à l'instrument.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Transmit Clock (Horloge de transmission)	Active ou désactive la transmission de l'horloge MIDI (F8). Lorsque ce réglage est spécifié sur Off , aucune donnée d'horloge MIDI ou de début/arrêt MIDI n'est transmise, même en cas de reproduction d'un morceau ou d'un style.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Receive Transpose (Transposition de la réception)	Détermine si le réglage de transposition de l'instrument s'applique aux événements de note reçus par l'instrument via MIDI.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Start/Stop	Détermine si les messages FA (début) et FC (arrêt) entrants affectent la reproduction du morceau ou du style.

3 Message Switch (Sélecteur de message)

[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	Sys/Ex.	Le réglage Transmit (Transmission) active ou désactive la transmission MIDI des messages MIDI exclusifs au système. Le réglage Receive (Réception) active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des messages MIDI exclusifs au système générés par un équipement externe.
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	Chord Sys/Ex. (Données d'accords exclusives au système)	Le réglage Transmit active ou désactive la transmission MIDI de données exclusives aux accords MIDI (Chord Detect : note fondamentale et type). Le réglage Receive active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des données exclusives aux accords MIDI générées par un appareil externe.

Réglages de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page *Transmit* de l'étape 4 de la page 79. Ce réglage détermine les parties à envoyer en tant que données MIDI ainsi que le canal MIDI via lequel les données sont envoyées.



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

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

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

Vous pouvez utiliser les touches [1 ▲▼] pour passer un type de partie donné en faisant défiler vers le haut ou le bas (partie de clavier, style et morceau), alors que les touches [2 ▲▼] vous permettent d'accéder directement à la partie suivante ou précédente.

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*.

- **Upper** : partie de clavier jouée dans la section située à droite du clavier à partir du point de partage gauche.
- **Lower** : partie de clavier jouée dans la section située à gauche du clavier à partir du point de partage gauche. Cette partie n'est pas affectée par le statut d'activation/de désactivation de la touche [ACMP].

2 Utilisez les touches [3 ▲▼] (*Channel*) 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 fusionnent sur un seul canal, produisant des sons imprévus et d'éventuelles pointes de tension au niveau de l'appareil MIDI connecté.

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

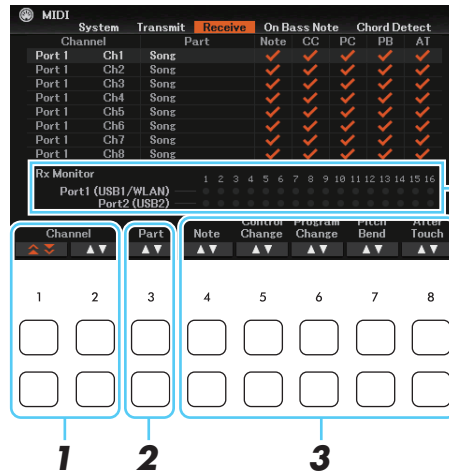
3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour sélectionner les types de données à transmettre.

Les messages MIDI cochés peuvent être transmis.

- [4 ▲▼] (*Note*) : événements de note
- [5 ▲▼] (*CC*) : changement de commande
- [6 ▲▼] (*PC*) : changement de programme
- [7 ▲▼] (*PB*) : variation de ton
- [8 ▲▼] (*AT*) : modification ultérieure

Réglages de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page *Receive* de l'étape 4 de la page 79. Ce réglage détermine les parties qui reçoivent des données MIDI et les canaux MIDI sur lesquels les données sont 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, puis à nouveau sous tension.

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

Vous pouvez utiliser les touches [1 ▲▼] pour faire défiler la liste vers le haut ou le bas jusqu'au port précédent ou suivant, tandis que les touches [2 ▲▼] vous permettent d'accéder directement au canal suivant ou précédent.

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

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

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

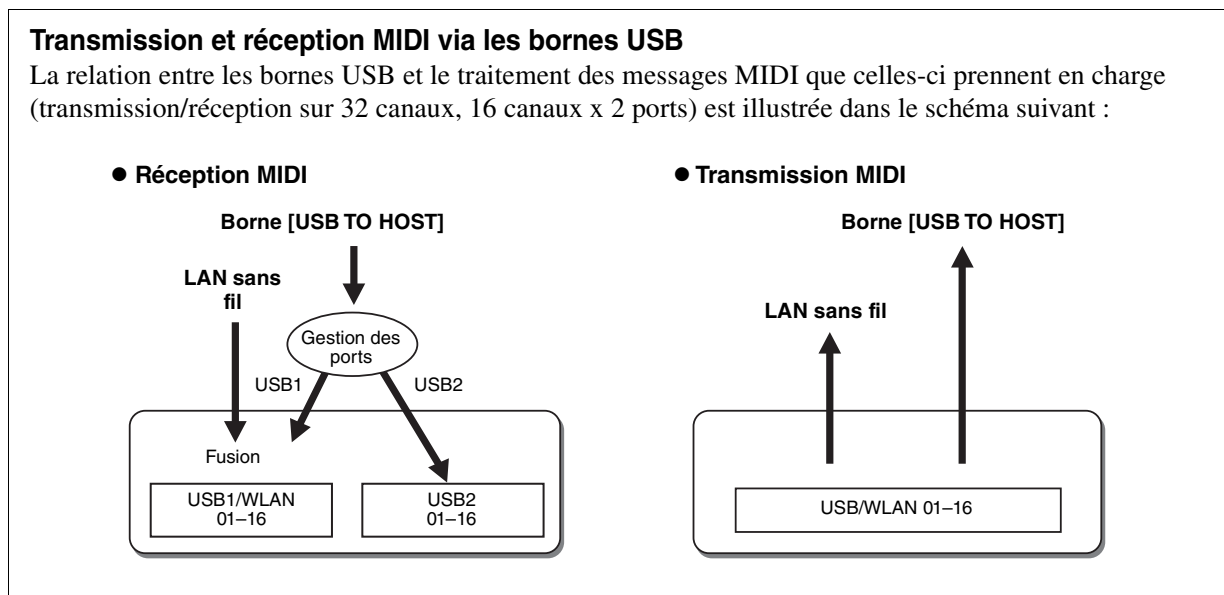
- **Keyboard** : les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier de l'instrument.
- **Extra Part 1–5** (Parties supplémentaires 1–5) : cinq parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI. Normalement, ces parties ne sont pas utilisées par l'instrument lui-même. L'instrument peut servir de générateur de sons multi-timbres à 32 canaux grâce à l'utilisation, notamment, de ces cinq parties.

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

Les messages MIDI (page 82) cochés peuvent être reçus.

Transmission et réception MIDI via les bornes USB

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



Exécution des réglages du LAN sans fil

En utilisant un adaptateur LAN sans fil USB (vendu séparément), vous pouvez connecter l'instrument à un appareil intelligent tel qu'un smartphone ou une tablette via un réseau sans fil. Pour connaître les instructions de fonctionnement générale, reportez-vous au document « Smart Device Connection Manual » disponible sur le site Web. Cette section couvre uniquement les opérations spécifiques à cet instrument.

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] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] **Wireless LAN**, [ENTER].

AVIS

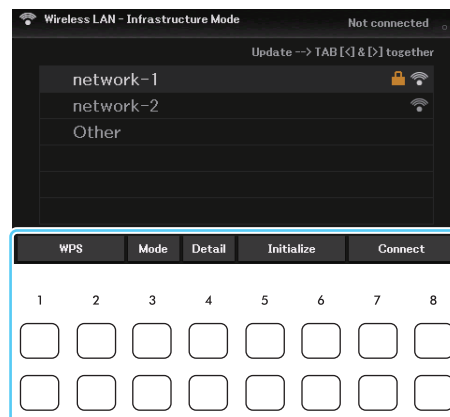
Ne connectez pas directement ce produit à un réseau Wi-Fi public et/ou à Internet. Connectez-le uniquement à Internet via un routeur doté de dispositifs de protection par mots de passe forts. Consultez le fabricant de votre routeur pour obtenir des informations sur les bonnes pratiques de sécurité.

NOTE Si l'adaptateur LAN sans fil USB n'est pas reconnu par l'instrument, l'indication *Wireless LAN* n'apparaît 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, puis à nouveau sous tension.

Lorsque la connexion est établie avec succès, le message « **Connected** » (Connecté) apparaît en haut de l'écran et l'une des icônes ci-dessous s'affiche pour indiquer la force du signal.



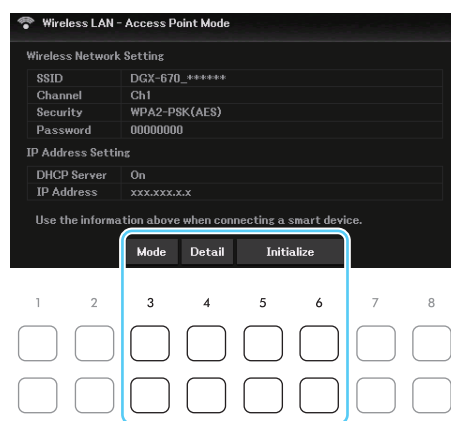
Mode Infrastructure



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Connecte l'instrument au réseau via WPS. Appuyez sur une de ces touches suivie des touches [7 ▲▼] (<i>Yes</i>), 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 une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (<i>Save</i>) pour les enregistrer. <ul style="list-style-type: none"> • IP Address (Adresse IP) : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes. • Others (Divers) : définit le nom de l'hôte.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize (Initialisation)	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.

<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>Connect (Connexion)</p>	<p>Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le réseau, puis appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] pour vous connecter au réseau sélectionné. Dans le cas d'un réseau présentant une icône de cadenas, la fenêtre Character Entry apparaît et vous devez saisir le mot de passe. Si vous sélectionnez Other, l'écran Manual Setup (Configuration manuelle) s'affiche pour vous permettre de définir 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 pour établir la connexion au réseau.</p> <p>NOTE Appuyez simultanément sur les touches TAB [◀] et [▶] pour mettre à jour la liste des réseaux affichée à l'écran.</p>
---------------------------	---------------------------------------	--

Mode Access Point (Point d'accès)



<p>[3 ▲▼]</p>	<p>Mode</p>	<p>Bascule sur le mode Infrastructure.</p>
<p>[4 ▲▼]</p>	<p>Detail</p>	<p>Permet d'effectuer les réglages détaillés des paramètres répertoriés dans les pages ci-après. Une fois ces réglages effectués, appuyez sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) pour les enregistrer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wireless Network (Réseau sans fil) : définit les paramètres SSID, la sécurité, le mot de passe et le canal. • IP Address : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes. • Others : permet de saisir le nom de l'hôte ou d'afficher l'adresse MAC, etc.
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Initialize</p>	<p>Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.</p>

Table des matières

Utility87
• Config187
• Config288
• Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)89
• USB89
System90
• Common90
• Backup/Restore90
• Setup Files (Fichiers de configuration)90
• Reset91

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

Utility

Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER]

Config1



1 Speaker

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	<i>Speaker</i>	<p>Détermine si le son est émis ou non via le haut-parleur de l'instrument.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch (Sélecteur casque) : le haut-parleur fonctionne normalement, mais il est coupé lorsqu'un casque ou un appareil externe est branché sur la prise [PHONES/OUTPUT] (Casque/Sortie). • On : le son du haut-parleur est toujours activé, même lorsqu'un casque est branché. • Off : le son du haut-parleur est désactivé. Vous pouvez uniquement entendre le son de l'instrument via le casque ou via l'appareil externe connecté à la prise [PHONES/OUTPUT].
-------------------	----------------	--

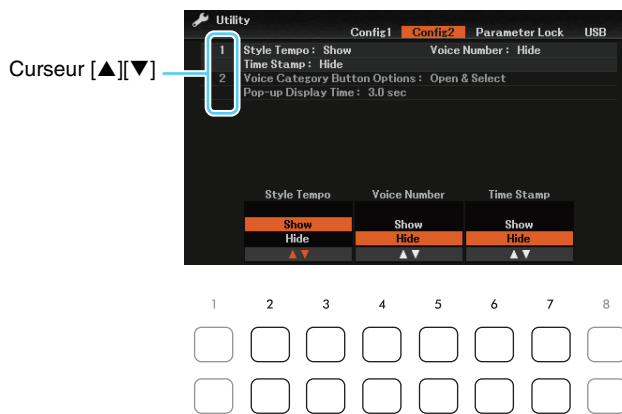
2 AUX In Noise Gate (Suppression de bruit via l'entrée auxiliaire), Audio Loopback (Mise en boucle audio)

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

3 Stereophonic Optimizer (Optimiseur stéréophonique), IAC

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Stereophonic Optimizer	Active/désactive la fonction Stereophonic Optimizer. <ul style="list-style-type: none"> • On : cette fonction est effective sur les sonorités VRM émises depuis le casque relié à la prise [PHONES/OUTPUT]. • Off : l'effet de l'optimiseur stéréophonique n'est pas appliqué. <p>NOTE Lorsque le réglage <i>1 Speaker</i> ci-dessus est activé (<i>On</i>) et que le casque est connecté à la prise [PHONES/OUTPUT], cette fonction s'applique aux sonorités VRM émises depuis le casque et les haut-parleurs de l'instrument.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	IAC	Active ou désactive la fonction IAC (Intelligent Acoustic Control, Commande acoustique intelligente). Cette fonction ajuste et contrôle automatiquement la qualité du son en fonction du volume général de l'instrument. Même lorsque le volume est bas, elle vous permet d'entendre clairement à la fois les graves et les aigus. IAC agit uniquement sur la sortie des haut-parleurs de l'instrument.
[7 ▲▼]	IAC Depth (Profondeur de l'IAC)	Règle la profondeur de l'IAC. Plus la valeur est élevée, plus vous entendrez clairement les graves et les aigus à des niveaux sonores inférieurs.

Config2



1 Style Tempo (Tempo du style), Voice Number (Numéro de sonorité), Time Stamp (Horodatage)

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo	Spécifie si le tempo par défaut de chaque style présélectionné est affiché ou masqué au-dessus du nom du style dans l'écran Style Selection.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number	Détermine si la banque et le numéro de la sonorité sont affichés ou masqués dans l'écran Voice Selection. Leur affichage peut s'avérer utile lorsque vous voulez vérifier les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le numéro de changement de programme à spécifier lors de la sélection de la sonorité à partir d'un appareil MIDI externe. <p>NOTE Les numéros affichés ici débutent à partir de « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réels sont inférieurs d'une unité, puisque ce système de numérotation part de « 0 ».</p>

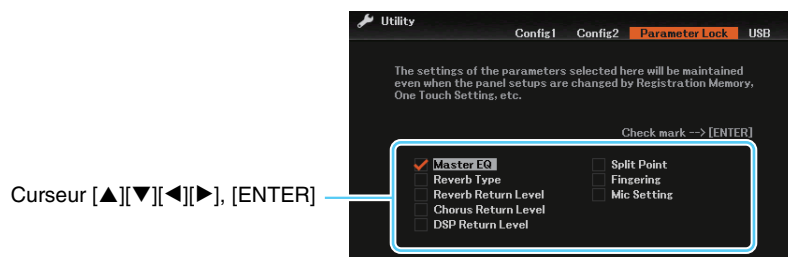
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp	Détermine si les valeurs de date et d'heure mises à jour sont affichées ou masquées sur l'écran File Selection. NOTE Seuls les fichiers qui ont été modifiés/enregistrés sur l'ordinateur reflètent l'horodatage mis à jour par l'ordinateur. Les fichiers enregistrés sur l'instrument indiquent la date et l'heure définies en usine.
-------------------	-------------------	---

2 Voice Category Button Options (Options des touches de catégorie de sonorité), Pop-up Display Time (Délai d'affichage des fenêtres contextuelles)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Voice Category Button Options	Détermine la procédure d'ouverture de l'écran Voice Selection lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE. <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select (Ouvrir et sélectionner) : ouvre l'écran Voice Selection en appelant automatiquement la sonorité précédemment sélectionnée de cette catégorie (lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE). • Open Only (Ouvrir uniquement) : ouvre l'écran Voice Selection en affichant la sonorité actuellement sélectionnée (lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Pop-up Display Time	Détermine le temps d'affichage des écrans contextuels avant fermeture. (Les écrans contextuels s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO/TAP, TRANSPOSE, etc.)

Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

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



Pour régler cette fonction, utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer (ou supprimer) les coches. Répétez cette étape selon vos besoins. Les éléments cochés seront verrouillés.

USB

Reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

System

Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] *System*, [ENTER]

Common

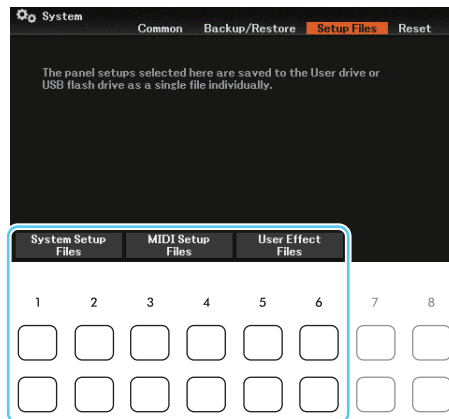
*Reportez-vous à la section « Mise en route » du mode d'emploi.

Backup/Restore

Reportez-vous à la section « Principes d'utilisation » du mode d'emploi.

Setup Files (Fichiers de configuration)

Les réglages suivants peuvent être enregistrés individuellement en tant que fichier en vue d'un rappel ultérieur. Effectuez tous les réglages souhaités sur l'instrument avant d'enregistrer le fichier.



Utilisez une des touches [1 ▲▼]–[6 ▲▼] pour appeler l'écran d'enregistrement des données. Sur l'écran appelé, sélectionnez la destination d'enregistrement du fichier, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (*Save*).

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files (Fichiers de configuration système)	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que <i>Utility</i> , sont traités comme un seul fichier de configuration système. Pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système, reportez-vous à la page <i>Parameter Chart</i> de la Liste des données (fichier PDF fourni à part).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files (Fichiers de configuration MIDI)	Les réglages MIDI, dont les modèles MIDI édités enregistrés sur le lecteur utilisateur (page 79), 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">• Réglages de microphone utilisateurpage 58• Types User Effectpage 70• Types User Master EQpage 71• Types User Master Compressor.....page 73

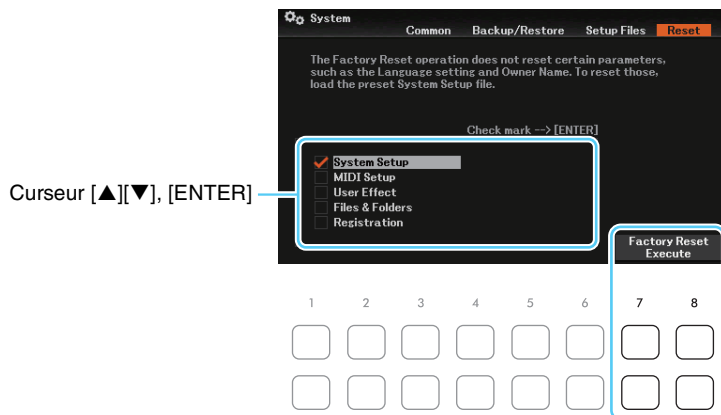
Pour appeler les données enregistrées :

Sélectionnez l'élément souhaité dans l'écran *Setup Files*, puis sélectionnez le fichier souhaité.

Si vous souhaitez restaurer les réglages programmés en usine, sélectionnez le fichier approprié dans l'onglet *Preset*.

Reset

Les éléments cochés sur cet écran peuvent être réinitialisés sur leur valeur par défaut en appuyant sur une des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼]. Pour entrer (ou supprimer) des coches, utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner l'élément souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER].



System Setup (Configuration système)	Réinitialise les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine d'origine. Reportez-vous à la page Parameter Chart de 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, dont les modèles MIDI stockés dans l'onglet USER, aux réglages d'usine d'origine.
User Effect (Effet utilisateur)	Réinitialise les réglages d'effet actuels, ainsi que les données suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Réglages de microphone utilisateur.....page 58 • Types User Effectpage 70 • Types User Master EQpage 71 • Types User Master Compressor.....page 73
Files & Folders (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers enregistrés sur le lecteur utilisateur.
Registration	Désactive tous les témoins REGISTRATION MEMORY [1]–[4] pour indiquer qu'aucune banque de mémoires de registration n'est sélectionnée, et ce même si tous les fichiers de banques de mémoires de registration sont conservés. Dans cet état, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages actuels du panneau. NOTE Vous pouvez exécuter la même opération en mettant l'instrument sous tension tout en maintenant la touche B6 (note B la plus à droite) enfoncée. Dans ce cas, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages par défaut du panneau.

Index

- A**
Access Point, mode 86
Accord de gamme 10
ACMP On/Off 24
Any Key 51
Articulation 76
Audio Loopback 88
AUX In Noise Gate 88
- B**
Backup 90
- C**
Canal (Morceau) 50, 55
Channel (Style) 36
Chord Detection Area 25
Chord Tutor 21
Chorus 16, 68
Chœur 6
Coda 24
Common 90
Compresseur 73
Compressor 60
Config 87
Console de mixage 66
- D**
Damper Resonance 6
Données de configuration
(Morceau) 52
Drum Setup 41
DSP 16, 68
Dynamics 35
- E**
Echo 8
Effect 16, 68
Effet 60
EG (Générateur d'enveloppe) 15
Égaliseur de parties 71
Enregistrement (Morceau) 53
Enregistrement (Style) 28
EQ (Égaliseur) 16, 59, 71
- F**
Factory Reset 91
Fill-in 23, 78
Filter 15, 67
Follow Lights 51
Freeze 62
- G**
Groove 34
Guide 50
- H**
Hauteur de ton 10
High Key 40
- I**
IAC (Intelligent Acoustic Control) 88
Infrastructure, mode 85
Intro 24
- K**
Karao-Key 51
Key Off Sampling 6
Keyboard Harmony 7
- L**
LAN sans fil 85
Liste de lecture 65
Lyrics 47
- M**
Master Compressor 73
Master EQ 71
Mémoire de registration 61
Métronome 5
Microphone 58
MIDI 79
Modulation 14
Mono 13
Montage 32
- N**
Noise Gate 59, 88
Note Limit 40
NTR (Règle de transposition
de notes) 38
NTT (Tableau de transposition
de notes) 38
- O**
Octave 13
OTS Link Timing 24
- P**
Pan 66
Parameter 37
Parameter Lock 89
Pédale 14, 75
Play Root/Chord 38
Poly 13
Pop-up Display Time 89
Portamento 14
Punch In/Out 53
- R**
Réenregistrement 53
Registration Sequence 63
Réglage précis 10
Réglages du morceau 49
Réglages du style 23
Repeat Mode 49
Reproduction (Morceau) 49
Reproduction (Style) 23
Reset 91
Restore 90
Reverb 16, 68
Réverbération 6
RTR (Retrigger Rule) 40
- S**
Schéma fonctionnel 74
Score 44
Setup Files 90
Smart Chord 19
Song Creator 52

Source Root/Chord	38
Speaker	87
Stereophonic Optimizer	88
Stop ACMP	25
String Resonance	6
Style Creator	26
Synchro Stop	24, 77
System	90
System Reset	91

T

Tap Tempo	5
Text	47
Time Stamp	89
Touch Sense	13

U

Unison	76
Utility	87

V

Vibe Rotor	16
Vibrato	15
Voice Set (Édition de sonorités)	12
Voice Set Filter	17
Volume	66
VRM	6

Y

Your Tempo	51
------------------	----