

Clavier arrangeur professionnel

PSR-A5000

Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit les fonctions avancées du PSR-A5000.
Lisez attentivement le mode d'emploi avant de consulter le présent manuel de référence.

Table des matières

Liste des fonctions	4
1 Styles	6
Types de styles (caractéristiques).....	7
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite	8
Modification du type de doigté d'accords	9
Types d'accords reconnus en mode Fingered	10
Utilisation de la fonction Chord Tutor	11
Activation/désactivation des canaux du style	12
Réglages liés à la reproduction du style.....	13
Réglage du tempo	15
Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction du style est à l'arrêt (Chord Looper)	16
Enregistrement et appel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper)	17
Création/édition de styles (Style Creator).....	20
2 Sonorités	34
Écran Voice Part Setup	34
Réglages liés à l'écran Voice Selection	36
Types de sonorités (caractéristiques)	37
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite	38
Réglages du métronome	38
Réglages liés au clavier	39
Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting)	40
Transposition de la hauteur de ton par demi-tons.....	41
Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune)	41
Réglages détaillés des effets Harmony/Arpeggio	42
Édition des sonorités (Voice Edit)	44
Édition des sonorités Organ Flutes (Voice Edit).....	49
3 Multi-pads	51
Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — MIDI Multi Pad Recording)	51
Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad) (Multi-pad de lien audio).....	53
Édition de multi-pads.....	55
4 Reproduction de morceaux	56
Création d'une liste de morceaux pour la reproduction	56
Utilisation du mode Repeat Playback.....	57
Édition des réglages de notation musicale (Score)	58
Affichage des paroles et configuration de l'écran.....	60
Affichage du texte et configuration de l'écran	61
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau MIDI	62
Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI	63
Réglages relatifs à la reproduction du morceau.....	64
5 Enregistrement/édition de morceaux MIDI	66
Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI	66
Enregistrement des différents canaux séparément (Enregistrement en temps réel)	68
Réenregistrement d'une section spécifique — Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel).....	70
Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau	72
Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes	73
Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit)	76
6 Mémoire de registration	85
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze).....	85
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence).....	86
Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration	88
7 Playlist	90
Importation des enregistrements Music Finder dans la playlist.....	90

8	Microphone	92
	Définition des réglages de microphone ou de guitare (Mic Setting).....	92
9	Console de mixage	95
	Édition des paramètres de filtre (Filter).....	95
	Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ).....	96
	Édition des paramètres d'effet (Effect).....	98
	Édition des paramètres d'effet (Chorus/Reverb).....	100
	Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume).....	100
	Édition des réglages de Master Compressor (Compressor).....	101
	Schéma fonctionnel.....	103
10	Réglages de la fonction Controller	104
	Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable).....	104
	Édition des types d'affectation des boutons et du joystick de commande en direct (Live Control).....	111
11	Réglages MIDI	114
	Procédure de base pour les réglages MIDI.....	114
	System—Réglages MIDI applicables au système.....	116
	Transmit — Réglages du canal de transmission MIDI.....	117
	Receive — Réglages des canaux de réception MIDI.....	118
	On Bass Note — Réglage de la note de basse pour la reproduction du style via MIDI.....	119
	Chord Detect – Réglages du type d'accord utilisé pour la reproduction du style via MIDI.....	119
12	Paramètres réseau	120
	Réglages du LAN sans fil.....	120
	Réglages de l'heure.....	122
13	Utilitaires	123
	Speaker (Haut-parleur).....	123
	Touch Screen/Display (Écran tactile/Affichage).....	124
	Parameter Lock (Verrouillage de paramètre).....	124
	Storage (Stockage) — Formatage du lecteur.....	124
	System.....	125
	Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde).....	126
14	Opérations liées au pack Expansion	128
	Installation des données du pack Expansion depuis un lecteur flash USB.....	128
	Enregistrement du fichier d'informations de l'instrument sur un lecteur flash USB.....	129
15	Connexions	130
	Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out).....	130
	Index	132

Utilisation du manuel PDF

- Pour atteindre rapidement les éléments et les rubriques qui vous intéressent, cliquez sur les éléments souhaités dans l'index « Bookmarks » (Signets) situé à gauche de la fenêtre de l'écran principal. (Cliquez sur l'onglet « Bookmarks » 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 « Find » (Rechercher) ou « Search » (Recherche) du menu « Edit » (Édition) d'Adobe Reader, puis entrez un mot-clé afin de localiser les informations connexes dans le document. Les noms et les emplacements des éléments de menu peuvent varier en fonction de la version d'Adobe Reader utilisée.

- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument. Notez que toutes les illustrations contenues dans ce guide sont en anglais.
- Les captures d'écran sont extraites du PSR-A5000 et fournies en anglais.
- Les documents « Data List » (Liste des données) et « Smart Device Connection Manual » (Manuel de connexion des appareils intelligents) sont disponibles pour téléchargement sur le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante :
<https://download.yamaha.com>
- Les noms de société et les noms de produit mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives.

Liste des fonctions

Cette section explique de manière simple et succincte les opérations qu'il est possible d'effectuer à partir des écrans qui s'affichent lorsque vous appuyez sur les touches du panneau ou que vous touchez les différentes icônes de l'écran Menu.

Pour plus d'informations, reportez-vous aux pages indiquées ci-dessous ou au mode d'emploi de l'instrument. Le symbole « ● » indique que la fonction en question est décrite dans le mode d'emploi.

Écrans accessibles via les touches de panneau

Écran	Touche correspondante	Description	Pages	Mode d'emploi
Home (Accueil)	[DIRECT ACCESS] (Accès direct) + [EXIT] (Quitter)	Portail de la structure des écrans de l'instrument, qui offre en un clin d'œil des informations sur tous les réglages actuels.	-	●
Menu	[MENU]	En touchant les différentes icônes, vous appelez les menus correspondant aux diverses fonctions répertoriées ci-dessous.	-	●
Style Selection (Sélection du style)	Touches de sélection de la catégorie STYLE	Sélectionnent les fichiers de style.	-	●
Song Playback (Reproduction du morceau)	[PLAYER] (Lecteur) de la section SONG (Morceau)	Contrôle la reproduction du morceau.	56	●
Playlist	[PLAYLIST]	Sélectionne et modifie les playlists, et gère le répertoire.	90	●
Song Recording (Enregistrement du morceau)	[RECORDING] (Enregistrement) de la section SONG	Enregistre votre performance.	67	●
Mixer (Console de mixage)	Touche [MIXER/EQ] (Console de mixage/Égaliseur)	Règle les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur, et ajuste les commandes de son d'ensemble, telles que Master Compressor (Compresseur principal) et Master EQ (Égaliseur principal).	95	●
Voice Selection (Sélection de la sonorité)	[LEFT] (Gauche)–[RIGHT 3] (Droite 3) de la section PART SELECT (Sélection de partie), touches de sélection de la catégorie VOICE (Sonorité)	Permettent d'affecter les sonorités aux différentes parties du clavier.	-	●
Multi Pad Selection (Sélection du multi-pad)	[SELECT] (Sélection) de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad)	Sélectionne les multi-pads.	55	●
Registration Memory Bank Selection (Sélection de la banque de mémoires de registration)	[-] et [+] de la section REGIST BANK SELECT (Sélection de banques de registration)	Sélectionnent les banques de mémoires de registration.	86	●
Registration Memory window (Fenêtre Mémoire de registration)	[MEMORY] (Mémoire)	Enregistre les réglages actuels du panneau.	-	●
Mic Setting (Réglage du micro)	[MIC SETTING]	Permet d'effectuer les réglages du son du microphone et de la guitare.	92	●

Fonctions de l'écran Menu

Menu	Description	Pages	Mode d'emploi
Mixer	Règle les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur, et ajuste les commandes de son d'ensemble, telles que Master Compressor et Master EQ.	95	●
Channel On/Off (Activation/désactivation du canal)	Active/désactive les canaux du style et le morceau MIDI.	12, 63	-

Menu	Description	Pages	Mode d'emploi
Voice Part Setup (Configuration de la partie de sonorité)	Effectue des réglages détaillés tels que Voice Edit (Édition de la sonorité) et Effect (Effet) des parties du clavier.	34	-
Line Out (Sortie de ligne)	Détermine la prise utilisée pour émettre en sortie les différentes parties et les divers instruments de batterie et de percussion.	130	-
Score (Partition)	Affiche la partition du morceau MIDI actuellement sélectionné.	58	●
Lyrics (Paroles)	Affiche les paroles du morceau actuellement sélectionné.	60	●
Text Viewer (Visionneuse de texte)	Affiche les fichiers texte créés sur l'ordinateur.	61	-
Chord Looper (Boucleur d'accords)	Enregistre une séquence d'accords et la reproduit en boucle.	16, 17	●
Kbd Harmony/Arp (Harmonie/Arpège clavier)	Ajoute l'effet Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège) à la section à main droite du clavier. Il est possible de définir ici des paramètres tels que Harmony/Arpeggio.	42	●
Split & Fingering (Partage et doigté)	Définit le point de partage ou modifie le type Chord Fingering (Doigté d'accords) et la zone Chord Detection (Détection d'accords).	9	●
Mic Setting	Permet d'effectuer les réglages du son du microphone et de la guitare.	92	●
Regist Sequence (Séquence de registration)	Détermine l'ordre d'appel des réglages de la mémoire de registration lors de l'utilisation de la pédale.	86	-
Regist Freeze (Gel de la registration)	Définit les éléments qui restent inchangés même lors de l'appel de configurations de panneau depuis la mémoire de registration.	85	-
Tempo	Règle le tempo du morceau MIDI, du style ou du métronome. Cette même opération peut être réalisée à l'écran au moyen des touches [-]/[+] de la section TEMPO et de la touche [RESET/TAP TEMPO] (Réinitialisation/Tempo par tapotement).	15	●
Metronome (Métronome)	Règle le métronome et la touche [RESET/TAP TEMPO].	38	●
Live Control	Détermine les fonctions affectées aux boutons Live Control (Commande en direct) et au joystick.	111	●
Assignable (Affectable)	Détermine les fonctions affectées aux pédales et aux touches affectables, ainsi que les raccourcis de l'écran Home.	104	●
Panel Lock (Verrouillage de panneau)	Verrouille les réglages du panneau. Lorsque les réglages du panneau sont verrouillés, les touches du panneau deviennent inopérantes.	-	●
Demo (Démonstration)	Appelle l'écran Demo.	-	●
Voice Edit	Modifie les sonorités prédéfinies afin de vous permettre de créer vos propres sonorités. L'écran varie selon qu'une sonorité Organ Flutes ou un autre type de sonorité est sélectionné.	44, 49	-
Style Creator (Créateur de style)	Crée un style par la modification du style prédéfini ou l'enregistrement des canaux de style un par un.	20	-
Song Recording	Enregistre votre performance. (Cette fonction est identique à celle de la touche [RECORDING] du panneau.)	66	●
M.Pad Creator (Créateur de multi-pad)	Crée un multi-pad en modifiant un multi-pad prédéfini existant ou en enregistrant un nouveau multi-pad.	51, 53	-
Voice Setting (Réglage de sonorité)	Détermine les réglages détaillés des parties du clavier, tels que la hauteur de ton de chaque partie et le filtre Voice Set.	40	-
Style Setting (Réglage de style)	Définit les réglages liés à la reproduction du style, tels que OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS), Dynamics Control (Contrôle des dynamiques), etc.	13	-
Song Setting (Réglage de morceau)	Définit les réglages liés à la reproduction du morceau tels que la fonction Guide, les réglages de canal, etc.	64	-
Chord Tutor (Professeur d'accords)	Appelle des instructions indiquant comment jouer les accords correspondants aux symboles des accords spécifiés.	11	-
Scale Tune (Accord de gamme)	Ajuste les gammes pour jouer le type de musique souhaité.	-	●
Master Tune (Accord général)	Règle avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument.	41	-
Transpose (Transposition)	Transpose la hauteur de ton du son global en demi-tons ou transpose uniquement la hauteur de ton du clavier ou du morceau MIDI.	41	●
Keyboard (Clavier)	Détermine la réponse au toucher du clavier.	39	-
MIDI	Permet d'effectuer les réglages MIDI.	114	-
Utility (Utilitaire)	Permet d'effectuer des réglages généraux, de gérer les lecteurs flash USB, de réinitialiser l'instrument sur les paramètres d'usine par défaut, de sauvegarder les données stockées sur l'instrument, etc.	123	●
Expansion	Installe les packs Expansion pour ajouter du contenu téléchargé à partir du site Web ou créé par vos soins à l'aide de Yamaha Expansion Manager.	128	-
Wireless LAN* (LAN sans fil)	Définit les réglages permettant de connecter l'instrument à un appareil intelligent via la fonction de LAN sans fil.	120	-
Time* (Heure)	Permet d'effectuer des réglages liés à l'heure affichée sur l'écran Home.	122	-

* Cette icône apparaît uniquement en cas de connexion de l'adaptateur LAN sans fil USB proposé en option.

Table des matières

Types de styles (caractéristiques)	7
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite.....	8
• Suppression de fichier depuis l'onglet Favorite	8
Modification du type de doigté d'accords	9
Types d'accords reconnus en mode Fingered	10
Utilisation de la fonction Chord Tutor	11
Activation/désactivation des canaux du style	12
Réglages liés à la reproduction du style	13
• Setting (Réglage)	13
• Change Behavior (Comportement de modification).....	15
Réglage du tempo	15
Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction du style est à l'arrêt (Chord Looper).....	16
Enregistrement et appel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper).....	17
• Mémorisation des données Chord Looper enregistrées.....	17
• Enregistrement des données enregistrées sous forme de fichier de banque	18
• Rappel d'un fichier de banque Chord Looper et reproduction d'un style avec une séquence d'accords.....	18
• Modification de la banque Chord Looper (exportation, importation, effacement)	19
Création/édition de styles (Style Creator).....	20
• Structure des données de style — motifs sources.....	20
• Procédure de base pour la création d'un style.....	21
• Realtime Recording	22
• Step Recording	25
• Assembly — Affectation d'un motif source à chaque canal	26
• Channel Edit (Édition de canal)	26
• SFF Edit — Réglages du format de fichier de style	28
• Édition de la partie rythmique d'un style (Drum Setup).....	32

Types de styles (caractéristiques)


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

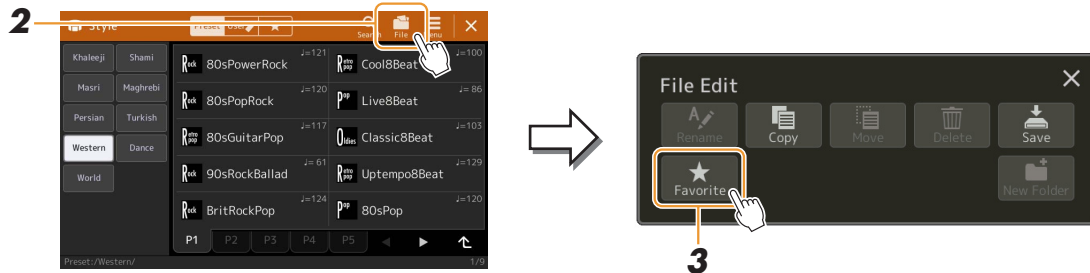


Session	Pour plus d'informations sur ces types, reportez-vous à la section « Caractéristiques du style » du mode d'emploi.
Free Play (Jeu libre)	
DJ	
+Audio	<p>Les styles audio (+Audio) ont été spécialement créés par l'ajout d'enregistrements audio de morceaux interprétés en studio par des musiciens du monde entier. Cela a pour effet d'ajouter une sensation, une ambiance et une chaleur incroyablement naturelles à la batterie et aux percussions du style, et d'offrir à votre performance un plus grand potentiel expressif. De manière plus spécifique, les nuances et les mouvements rythmiques subtils, difficiles à reproduire avec le kit de batteries/ percussions prédéfinies, sont conservés. Grâce à la technologie Time Stretch (Extension de temps) de Yamaha, les données audio s'adaptent aux modifications du tempo sans changer la hauteur de ton, si bien que tout reste parfaitement synchronisé.</p> <p>Les styles audio peuvent être reproduits et contrôlés par cet instrument, qui ne dispose toutefois pas de données par défaut les concernant. Les styles audio et les packs Expansion contenant des styles audio peuvent être obtenus sur le site Web de Yamaha.</p> <p>NOTE Si le tempo est réglé sur une valeur supérieure à 160 % du tempo par défaut, la partie audio sera assourdie.</p> <p>NOTE Gardez à l'esprit que le chargement des styles audio peut prendre plus de temps que pour d'autres styles. De plus, les styles audio présentent parfois des restrictions et des différences au niveau de fonctions spécifiques, comme décrit ci-dessous.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indépendamment du réglage de « To Main [A]–[D] » (Vers la partie principale [A]–[D]) sous « Section Change Timing » (Synchronisation du changement de section), le changement de fonction est effectué en fonction de « Next Bar » (Mesure suivante) dans les cas suivants (page 14). <ul style="list-style-type: none"> - Pendant la reproduction d'un style audio - Lors de la sélection d'un autre style pendant la reproduction d'un style audio - Lors de la sélection d'un style audio pendant la reproduction d'un style MIDI qui ne contient pas de données audio • La fonction Half Bar Fill In (Variation rythmique à la demi-mesure) n'est pas disponible sur les styles audio (page 107). • L'enregistrement de l'accord via Step Recording (Enregistrement pas à pas) n'est pas disponible avec les styles audio (page 80). • La partie audio est assourdie lorsque le tempo dépasse le tempo maximum de chaque style audio affiché sur l'écran contextuel Tempo. • À propos de l'utilisation de Style Creator <ul style="list-style-type: none"> - Toutes les parties audio sont supprimées lors de la modification de la longueur du motif (page 21). - La partie audio ne peut pas être définie pour l'enregistrement (page 22). • Sur l'écran Mixer, les opérations suivantes sont des exceptions pour la partie audio d'un style audio (à partir de la page 95) : <ul style="list-style-type: none"> - Modification du contenu de la partie audio - Opérations des écrans Effect (effet d'insertion/variation), EQ et Filter • Avec le réglage permettant de contrôler le PSR-A5000 avec une horloge externe, la partie audio d'un style audio est désactivée (page 116). • Les styles audio du contenu d'expansion sont hors de la plage de sauvegarde (page 126).

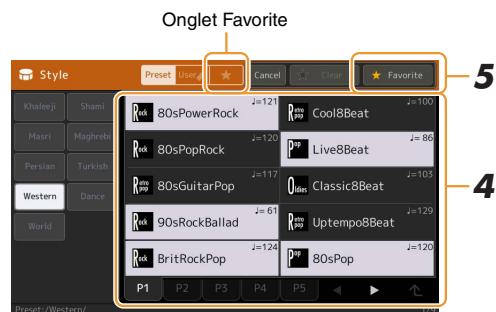
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite

Vous pouvez appeler rapidement les styles prédéfinis ou les sonorités que vous préférez ou que vous utilisez le plus souvent en les enregistrant dans l'onglet Favorite (Favoris) de l'écran File Selection.

- 1 Dans l'écran File Selection, sélectionnez la catégorie souhaitée dans l'onglet Preset (Présélection).
- 2 Touchez  (Fichier) pour appeler la fenêtre « File Edit » (Édition de fichier).




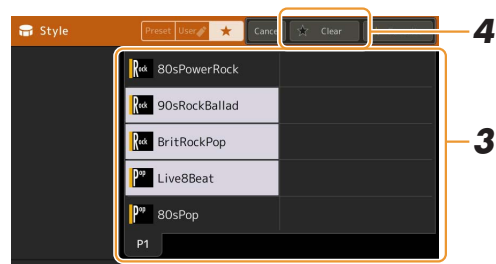
- 3 Touchez [Favorite] pour appeler l'écran de sélection des fichiers.
- 4 Sélectionnez les fichiers souhaités pour l'enregistrement dans l'onglet Favorite.



- 5 Touchez [Favorite] pour procéder à l'enregistrement des fichiers dans l'onglet Favorite. Les fichiers sélectionnés sont affichés dans l'onglet Favorite.

Suppression de fichier depuis l'onglet Favorite

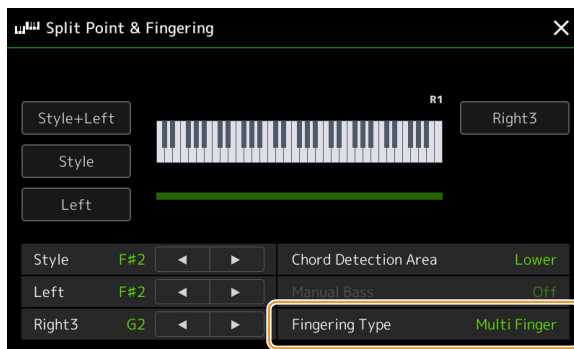
- 1 Dans l'onglet Favorite de l'écran File Selection, touchez  (Fichier) pour appeler la fenêtre « File Edit ».
- 2 Touchez [Favorite] pour appeler l'écran de sélection des fichiers.
- 3 Sélectionnez les fichiers à supprimer de l'onglet Favorite.



- 4 Touchez [Clear] (Effacer) pour supprimer les fichiers de l'onglet Favorite.

Modification du type de doigté d'accords

Le type Chord Fingering (Doigté d'accords) détermine la façon dont les accords sont spécifiés pour la reproduction du style. Vous pouvez sélectionner le type souhaité sur l'écran appelé via [MENU] → [Split & Fingering] (Partage et doigté).

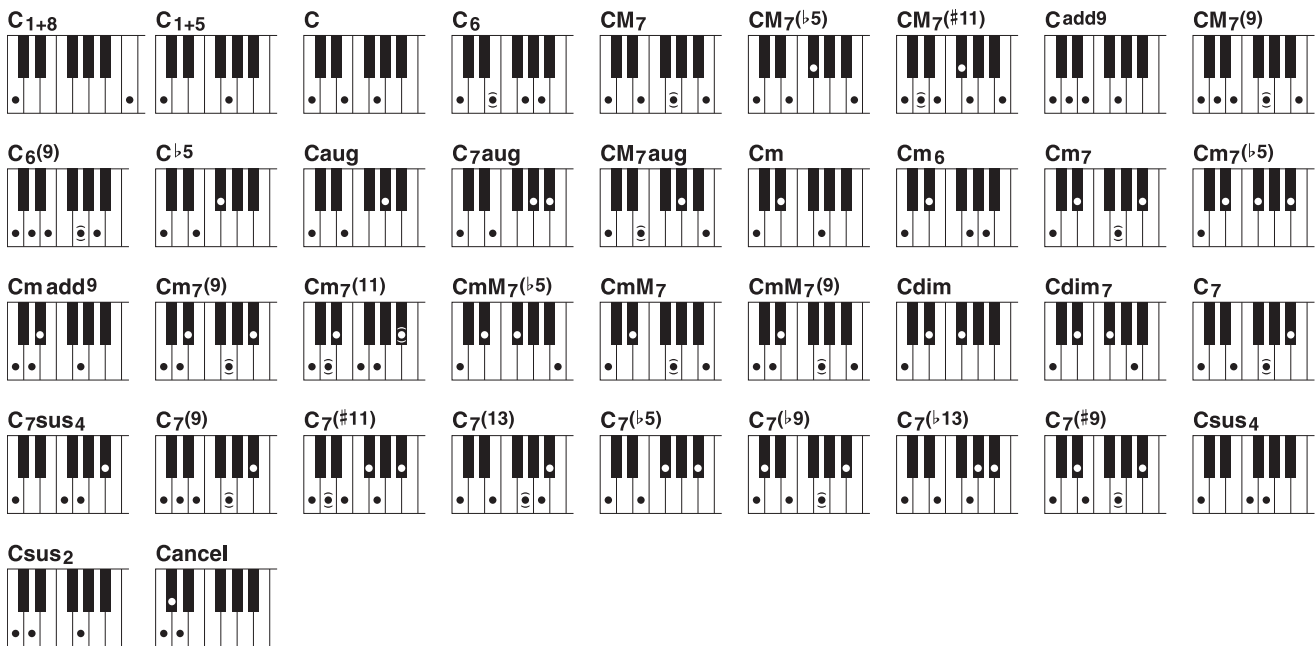


<p>Single Finger (Doigté unique)</p>	<p>Ce mode facilite la production d'un accompagnement bien orchestré grâce à des accords majeurs, des accords de septième, des accords mineurs et des accords mineurs de septième interprétés en appuyant sur une, deux ou trois touches de la section des accords du clavier.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Accord majeur Appuyez uniquement sur la note fondamentale.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Accord de septième Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche située à sa gauche.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Accord mineur Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche noire située à sa gauche.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Accord mineur de septième Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche et une touche noire situées à sa gauche.</p> </div> </div>
<p>Multi Finger (Doigté multiple)</p>	<p>Détecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger ou Fingered (À plusieurs doigts), de sorte que vous pouvez utiliser n'importe quel doigté sans devoir basculer entre les différents types de doigté disponibles.</p>
<p>Fingered</p>	<p>Vous permet de spécifier l'accord en appuyant sur les notes qui le constituent dans la section à main gauche du clavier lorsque la fonction ACMP ou la partie Left (Gauche) est activée. Pour obtenir des informations sur les notes à enfoncer pour chaque accord, reportez-vous au document Data List (Liste des données) comportant les types d'accords reconnus en mode Fingered, téléchargeable depuis la Yamaha Manual Library (Bibliothèque de manuels Yamaha) ou utilisez la fonction Chord Tutor décrite à la section suivante.</p>
<p>Fingered On Bass (Doigté sur basse)</p>	<p>Ce mode accepte les mêmes doigtés que le mode Fingered, mais la note la plus basse jouée dans la section des accords du clavier sert de note de basse, ce qui vous permet de jouer des inversions. (En mode Fingered, la note fondamentale de l'accord sert toujours de note de basse.)</p>
<p>Full Keyboard (Clavier entier)</p>	<p>Détecte les accords joués sur toute la plage de notes. Les accords sont détectés de façon similaire au mode Fingered, même si les notes sont partagées entre main droite et main gauche, par exemple, en jouant une note de basse de la main gauche et des sons d'accord de la droite, ou des sons d'accord de la main gauche et une note mélodique de la droite.</p>
<p>AI Fingered (Doigté IA)</p>	<p>Ce mode est à peu près identique au mode Fingered, si ce n'est qu'il permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué précédemment, etc.).</p>
<p>AI Full Keyboard (Clavier complet IA)</p>	<p>Ce mode est identique à Full Keyboard, si ce n'est qu'il permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué auparavant, etc.). Les accords avec des notes de tension ne peuvent pas être reconnus.</p>

NOTE

- « AI » signifie « Artificial Intelligence » (Intelligence artificielle).
- Lorsque la zone de détection des accords est spécifiée sur « Upper » (Partie supérieure), seul le type « 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.

Types d'accords reconnus en mode Fingered



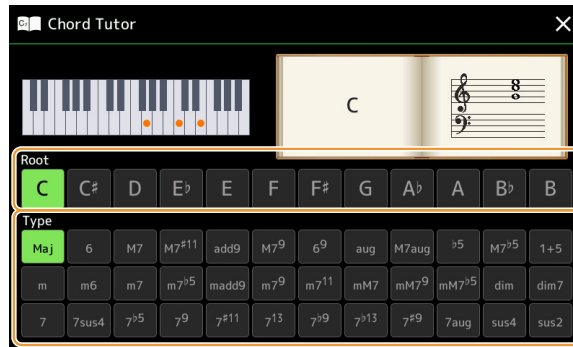
Nom de l'accord [Abréviation]	Sonorité normale	Affichage de la note fondamentale « C » (Do)
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Majeur [M]	1+3+5	C
Sixte [6]	1+(3)+5+6	C6
Septième majeure [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Quinte diminuée sur majeure septième [M7b5]	1+3+b5+7	CM7(b5)
Onzième dièse ajoutée sur majeure septième [M7(#11)]	1+(9)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Neuvième ajoutée [(9)]	1+9+3+5	Cadd9
Majeure septième neuvième [M7_9]	1+9+3+(5)+7	CM7(9)
Sixte neuvième [6_9]	1+9+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+9+b3+5	Cm add9
Neuvième sur mineure septième [m7(9)]	1+9+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Onzième ajoutée sur mineure septième [m7(11)]	1+(9)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Quinte diminuée majeure septième sur mineure [mM7b5]	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
Septième majeure sur mineur [mM7]	1+b3+(5)+7	CmM7
Majeure septième sur mineure neuvième [mM7(9)]	1+9+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diminuée [dim]	1+b3+b5	Cdim
Septième diminuée [dim7]	1+b3+b5+b7	Cdim7
Septième [7]	1+3+(5)+b7	C7
Septième quarte suspendue [7sus4]	1+4+5+b7	C7sus4
Neuvième sur septième [7(9)]	1+9+3+(5)+b7	C7(9)
Onzième dièse ajoutée sur septième [7(#11)]	1+(9)+3+#11+5+b7	C7(#11)
Treizième ajoutée sur septième [7(13)]	1+3+(5)+13+b7	C7(13)
Quinte diminuée sur septième [7b5]	1+3+b5+b7	C7(b5)
Neuvième diminuée sur septième [7(b9)]	1+b9+3+(5)+b7	C7(b9)
Treizième diminuée ajoutée sur septième [7(b13)]	1+3+5+b13+b7	C7(b13)
Neuvième dièse sur septième [7(#9)]	1+#9+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

• Les notes entre parenthèses peuvent être omises.

Utilisation de la fonction Chord Tutor

La fonction Chord Tutor permet de visualiser les notes à jouer pour spécifier l'accord. Utilisez-la lorsque vous connaissez le symbole d'un accord sans savoir comment le jouer.

Cette fonction peut être utilisée dans l'écran appelé via [MENU] → [Chord Tutor].



Root (Note fondamentale)	Permet de sélectionner la note fondamentale souhaitée de l'accord.
Type	Permet de sélectionner le type d'accord souhaité.

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

NOTE

- Bien que cette fonction vous montre uniquement comment jouer un accord dans le cas du doigté « Fingered », les indications peuvent également s'avérer utiles lorsqu'un type autre que « Single Finger » est sélectionné.
- En fonction de l'accord, certaines notes seront omises.

Activation/désactivation des canaux du style

Vous pouvez ajouter des variations et modifier le rythme d'un style en activant/désactivant des canaux de façon sélective pendant la reproduction du style.

Canaux du style

Chaque style contient les canaux répertoriés ci-dessous.

- **Rhythm 1/2 (Rythme 1/2)** : il s'agit des parties de base du style, qui contiennent les motifs rythmiques de la batterie et des percussions.
- **Bass (Basse)** : la partie de basse fait appel à divers sons d'instrument adaptés au style sélectionné.
- **Chord 1/2 (Accord 1/2)** : ces parties sont destinées aux accords d'accompagnement rythmique, qui sont généralement constitués de sonorités de piano ou de guitare.
- **Pad** : cette partie sert pour les sons maintenus tels que ceux qui sont émis par les instruments à cordes, les orgues, les chœurs, etc.
- **Phrase 1/2** : ces parties sont utilisées pour les accents de cuivre percutants, les accords arpégés et d'autres éléments qui rendent l'accompagnement plus sophistiqué.
- **Audio** : cette partie correspond à la partie audio d'un style audio.

Les canaux de style peuvent être activés ou désactivés dans l'écran appelé via [MENU] → [Channel On/Off].



Pour reproduire uniquement un canal donné (reproduction en solo), touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce que le nom du canal en question s'affiche en violet. Pour annuler la reproduction en solo, touchez à nouveau le nom du canal (apparaissant en violet).

NOTE

Vous pouvez également activer ou désactiver les canaux à partir de l'écran Mixer.

Pour modifier la sonorité de chaque canal :

Touchez l'icône de l'instrument située sous le canal visé pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée.

NOTE

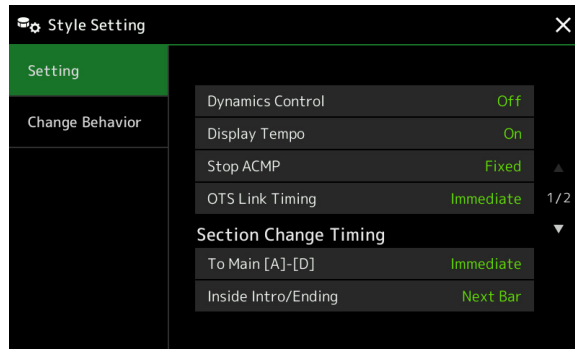
La sonorité de la partie audio du style audio ne peut pas être modifiée.

NOTE

Vous pouvez enregistrer les réglages effectués ici dans la mémoire de registration. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.




Réglages liés à la reproduction du style

Vous pouvez effectuer divers réglages pour la reproduction du style dans l'écran appelé via [MENU] → [Style Setting].



Setting (Réglage)

<p>Dynamics Control (Contrôle des dynamiques)</p>	<p>Ce paramètre détermine les variations du volume de la reproduction du style en fonction de la force de jeu au clavier.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off : le volume reste identique quelle que soit la force de jeu au clavier. • Narrow (Étroit) : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs étroite. • Medium (Moyen) : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs normale. • Wide (Large) : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs étendue.
<p>Display Tempo (Afficher le tempo)</p>	<p>Active ou désactive l'indication de tempo pour chaque style séparément sur l'écran Style Selection.</p>
<p>Stop ACMP (Arrêt de l'accompagnement)</p>	<p>Lorsque la touche [ACMP] (Accompagnement) est activée et que la touche [SYNC START] (Début synchronisé) est désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier avec la reproduction du style à l'arrêt, et quand même entendre les accords de l'accompagnement. Dans cet état appelé « Stop Accompaniment » (Arrêt de l'accompagnement), tous les doigtés d'accord valides sont reconnus, et la note fondamentale ainsi que le type de l'accord s'affichent dans la zone Style de l'écran Home (Accueil). Vous pouvez déterminer ici si l'accord joué dans la section des accords sera entendu ou non en réglant Stop Accompaniment en conséquence.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off : l'accord joué dans la section des accords est inaudible. • Style : l'accord joué dans la section des accords est entendu via les sonorités correspondant au canal de pad et au canal de basses du style sélectionné. • Fixed (Fixe) : l'accord joué dans la section des accords est entendu via les sonorités pour les canaux de pad/basses spécifiés, indépendamment du 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, l'accord détecté en cas d'activation de la fonction Stop Accompaniment peut être enregistré indépendamment du réglage défini ici. Veuillez noter que la sonorité audible et les données d'accord sont enregistrées si la fonction est réglée sur « Style », mais que seules les données d'accord le seront en cas de réglage sur « Off » ou « Fixed ».</p>
<p>OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS)</p>	<p>Ce paramètre s'applique à la fonction OTS Link (Lien de présélection immédiate). Il détermine la synchronisation en fonction de laquelle les réglages de présélection immédiate sont modifiés en cas de changement des touches [A]-[ID] de la section MAIN VARIATION et/ou de changement de style. (La touche [OTS LINK] doit être activée.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immédiat (Immédiat) : la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une des touches de la section MAIN VARIATION. • At Main Section Change (Au changement de section principale) : la présélection immédiate est appelée lors de la sélection des sections principales du style.

<p>Section Change Timing</p>	<p>To Main [A]–[D]</p>	<p>Détermine quand les sections de style sont modifiées pendant la reproduction du style dans les cas suivants.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lors du passage d'une section à une section principale • Lors du chargement d'un autre style <p>Les options de comportement suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immédiat : Modifications apportées à une nouvelle section sélectionnée au temps suivant. Le numéro du temps au moment de la modification est reçu par la nouvelle section, qui est alors reproduite à partir du même temps. • Next Bar (Mesure suivante) : Modifications apportées à une nouvelle section sélectionnée immédiatement lorsque l'opération de modification est effectuée lors du premier temps suivant. Sinon, cette option passe à la nouvelle section au début de la mesure suivante. <p> NOTE</p> <p>Dans les conditions suivantes, le comportement de modification suit « Next Bar » même si « Immediate » est sélectionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque vous modifiez des sections alors que la touche [AUTO FILL IN] de la section STYLE CONTROL est activée • Lorsque vous modifiez des sections pendant la reproduction d'un style audio • Lorsque vous chargez un autre style pendant la reproduction d'un style audio • Lorsque vous chargez un style audio pendant la reproduction d'un style qui ne contient pas de données audio <p> NOTE</p> <p>L'option est également définie lorsque vous chargez une mémoire d'enregistrement. Elle n'est toutefois activée que lorsque vous passez réellement à un style, qui a été chargé par la mémoire d'enregistrement.</p>
	<p>Inside Intro/ Ending (Dans l'introduction/ la coda)</p>	<p>Détermine quand modifier les sections du style en section Intro/Ending pendant la reproduction du style d'une section Intro/Ending. Les options de comportement suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Next Bar : Modifications apportées à une nouvelle section Intro/Ending sélectionnée immédiatement lorsque l'opération de modification est effectuée lors du premier temps. Sinon, cette option passe à la nouvelle section Intro/Ending au début de la mesure suivante. • End of Section (Fin de section) : Modifications apportées à une nouvelle section Intro/Ending au terme de la reproduction de la section Intro/Ending en cours. <p> NOTE</p> <p>D'une section Intro à une autre section Intro, le comportement de modification suit toujours « Next Bar » même si « End of Section » est sélectionné. Lorsque vous passez à Ending I, le comportement suit toujours les règles traditionnelles plutôt que le réglage effectué ici.</p>
<p>Synchro Stop Window (Fenêtre d'arrêt de synchronisation)</p>	<p>Cette fonction détermine la durée pendant laquelle vous pouvez maintenir un accord avant que la fonction Synchro Stop ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] est activée et que ce paramètre est réglé sur une valeur autre que « Off », la fonction Synchro Stop est automatiquement annulée si vous maintenez un accord plus longtemps que le temps spécifié ici. Cela permet de réinitialiser facilement la commande de reproduction du style sur une valeur normale, de sorte que vous puissiez relâcher les touches et continuer d'entendre le style s'exécuter. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclenchez la fonction Synchro Stop.</p>	
<p>Multi Pad Synchro Stop (Arrêt synchronisé du multi-pad) (Arrêt du style)</p>	<p>Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête lorsque la reproduction du style est arrêtée.</p>	
<p>Multi Pad Synchro Stop (Fin du style)</p>	<p>Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête lorsque la coda d'un style est reproduite.</p>	

Change Behavior (Comportement de modification)

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 du style est à l'arrêt). Lorsque ce réglage est défini sur « Off » et que la reproduction du 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 incluse dans les données du style, la section la plus proche est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie MAIN D ne figure pas dans le style choisi, la partie MAIN C est appelée.
Tempo	Détermine si le tempo est modifié ou non lorsque vous changez de style. <ul style="list-style-type: none"> • Lock (Verrouillage) : indépendamment de l'état de la reproduction, le réglage du tempo du style précédent est maintenu. • Hold (Maintien) : lorsque le style est en cours de reproduction, le réglage du tempo du style précédent est maintenu. Lorsque la reproduction de style est suspendue, le tempo est remplacé par la valeur de tempo par défaut du style sélectionné. • Reset (Réinitialisation) : quel que soit l'état de la reproduction, le tempo est remplacé par le tempo par défaut du style sélectionné.
Part On/Off (Activation/désactivation de partie)	Détermine si l'état d'activation/désactivation des canaux du style est modifié ou non lorsque vous changez de style. <ul style="list-style-type: none"> • Lock : quel que soit l'état de la reproduction, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est maintenu. • Hold : pendant la reproduction du style, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est toujours conservé. Lorsque le style est à l'arrêt, tous les canaux du style sélectionné sont activés. • Reset : quel que soit l'état de la reproduction, tous les canaux du style sélectionné sont activés.

Réglage du tempo

Vous pouvez régler le tempo du style, du morceau MIDI et du métronome sur l'écran appelé via [MENU] → [Tempo] ou en faisant pivoter le cadran de données sur l'écran Home.



①	Indique la valeur du tempo pendant la reproduction du métronome, du style ou du morceau MIDI. Le tempo peut être modifié à l'aide du cadran de données, des touches [DEC]/[INC] (Diminuer/augmenter) ou des touches [-]/[+] de la section TEMPO. NOTE Lorsque vous sélectionnez un style audio (page 7), la limite supérieure du tempo s'affiche en dessous de la valeur de tempo, comme suit : Audio : ** max. Si le réglage du tempo dépasse la limite supérieure, la partie audio est assourdie.
②	Permet de modifier le tempo en tapotant deux fois sur cette touche au tempo souhaité. (Équivalent à la touche [RESET/TAP TEMPO] lorsque le réglage « Style Section Reset » (Réinitialisation de la section du style) (page 38) est désactivé.)
③	Indique la valeur de tempo du morceau MIDI actuellement sélectionné. Le morceau démarre au tempo spécifié.
④	Indique la valeur de tempo du style actuellement sélectionné. Le style démarre au tempo spécifié.

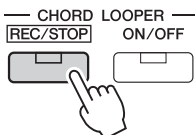
NOTE

La valeur de tempo d'un morceau audio est réglée à l'aide de la fonction Time Stretch (Extension de temps). Reportez-vous au mode d'emploi.

Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction du style est à l'arrêt (Chord Looper)

Vous pouvez lancer l'enregistrement et la reproduction d'une séquence d'accords lorsque la reproduction du style est mise à l'arrêt à l'aide de SYNC START (Début synchronisé). En enregistrant de cette manière, vous êtes assuré que la synchronisation de début est précisément sur le premier temps de la mesure.

- 1** Lorsque la reproduction du style est à l'arrêt, appuyez sur la touche [REC/STOP] (Enr./ Arrêt) de la section CHORD LOOPER.



La touche [REC/STOP] clignote pour indiquer que la fonction Chord Looper est en attente d'enregistrement et la touche [SYNC START] de la section STYLE CONTROL est automatiquement activée.

NOTE

Lorsque la touche [REC/STOP] est activée, la touche [ACMP] (Accompagnement) l'est aussi automatiquement.

- 2** Saisissez les accords au clavier en temps réel, sur le tempo de reproduction du style concerné.



L'enregistrement et la reproduction du style démarrent simultanément au premier accord que vous jouez. L'enregistrement de la séquence d'accords est lancé jusqu'à ce que vous l'arrêtiez à l'étape 3.

- 3** Appuyez de nouveau sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour arrêter l'enregistrement et la reproduction du style.

L'enregistrement s'arrête et la touche [ON/OFF] de la section CHORD LOOPER s'allume en bleu pour indiquer que les données sont déjà enregistrées.

NOTE

Vous pouvez également arrêter l'enregistrement en appuyant sur la touche [REC/STOP] de la section CHORD LOOPER. Dans ce cas, seul l'enregistrement est interrompu, tandis que la reproduction du style se poursuit.

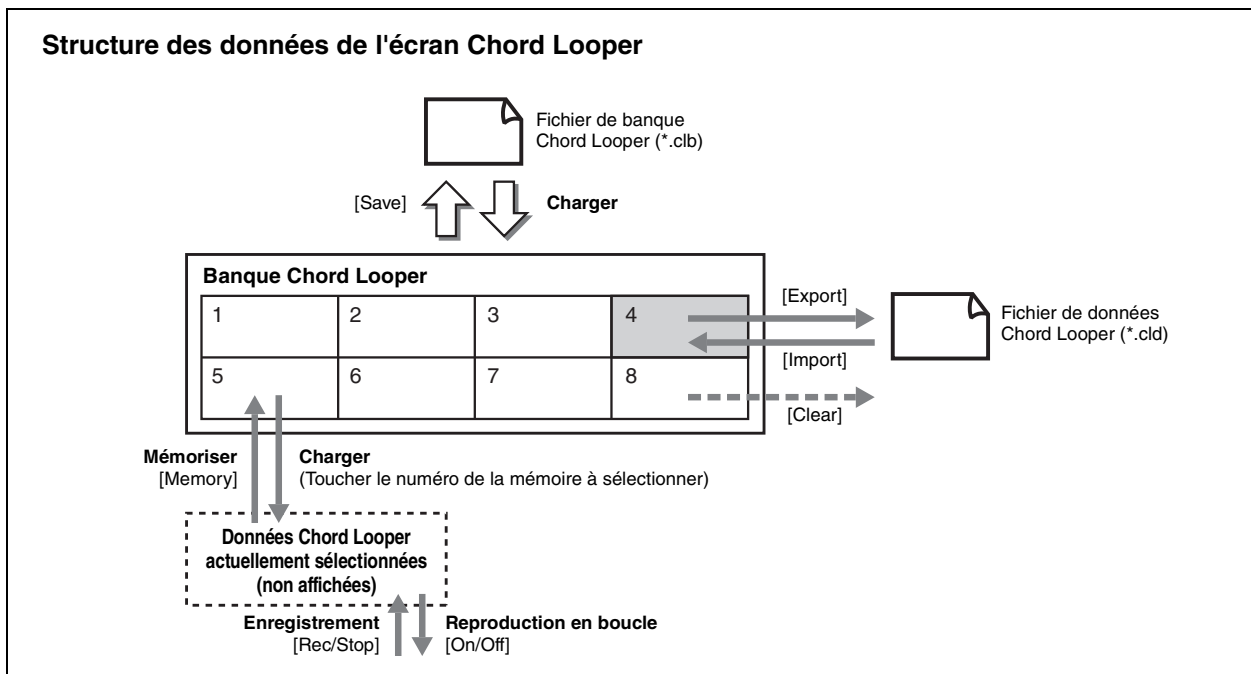
AVIS

Les dernières données de séquence d'accords que vous avez enregistrées sont conservées, à moins que vous ne mettiez l'instrument hors tension ou sélectionniez un numéro de mémoire Chord Looper qui contient des données. Si vous souhaitez enregistrer les données, reportez-vous à la page 17.

Enregistrement et appel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper)

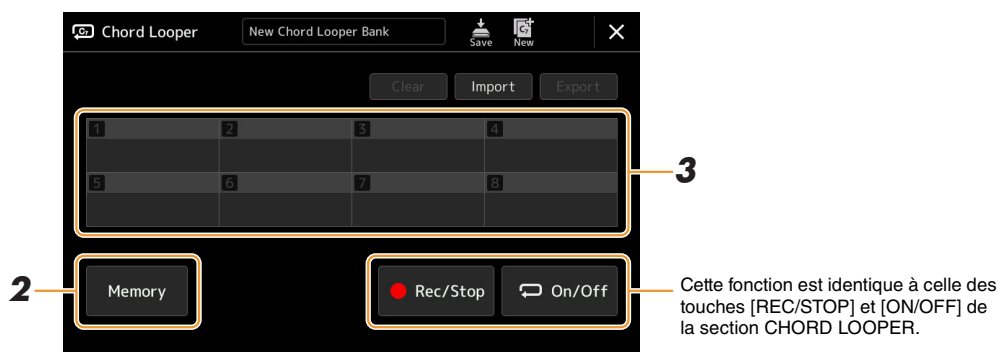
Sur l'écran Chord Looper, vous pouvez stocker la séquence d'accords enregistrée de la fonction Chord Looper dans l'une des huit mémoires disponibles pour en faciliter le rappel. Vous pouvez enregistrer les huit emplacements de données mémorisées sous forme de fichier de banque Chord Looper (*.clb) unique ou les exporter comme une seule mémoire sous forme de fichier de données Chord Looper (*.cld).

L'écran correspondant à cette opération est appelé comme suit : [MENU] → [Chord Looper].



Cette section vous explique comment mémoriser, enregistrer/rappeler et importer/exporter les données enregistrées.

Mémorisation des données Chord Looper enregistrées



1 Enregistrez la séquence d'accords souhaitée.

Pour plus de détails sur l'enregistrement d'une séquence d'accords, reportez-vous à la [page 16](#) ou consultez le mode d'emploi.

2 Touchez [Memory] sur l'écran Chord Looper.

Un message apparaît à l'écran pour vous guider.

3 Touchez le numéro sur lequel vous souhaitez effectuer la mémorisation.

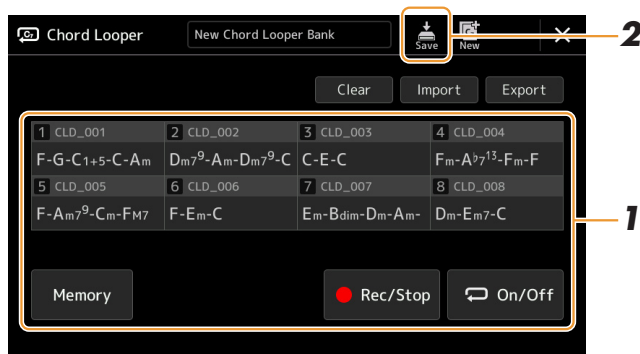
Les données sont mémorisées et le contenu des données mémorisées s'affiche dans la zone correspondante.

AVIS

Si vous mettez l'instrument hors tension à ce stade, la mémoire sera effacée. Pour enregistrer les données stockées en mémoire sous forme de fichier, reportez-vous aux pages 18 et 19.

Enregistrement des données enregistrées sous forme de fichier de banque

Les huit séquences d'accords mémorisées peuvent être enregistrées dans un fichier de banque Chord Looper (*.clb) unique.



1 Enregistrez la séquence d'accords de votre choix, puis mémorisez-la sur une des touches numériques [1]–[8].

Pour enregistrer la séquence d'accords, reportez-vous à la [page 16](#) ou consultez le mode d'emploi.

Pour mémoriser les données enregistrées, reportez-vous à la [page 17](#).

2 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer les données dans les emplacements [1]–[8] de la mémoire Chord Looper sous forme de fichier de banque unique.

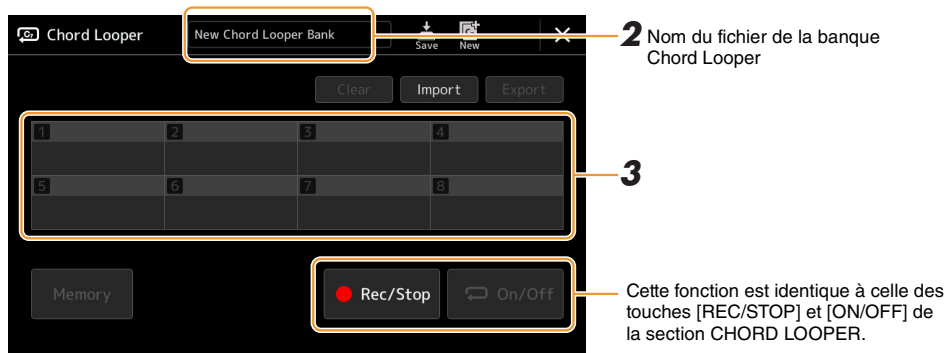
AVIS

Si vous sélectionnez un fichier de banque Chord Looper avant d'enregistrer les données modifiées, celles-ci seront perdues.

NOTE

Les mémoires Chord Looper sont automatiquement nommées (par exemple, « CLD_001 »), mais il est possible de les renommer lors de l'exportation puis de l'importation du fichier ([page 19](#)).

Rappel d'un fichier de banque Chord Looper et reproduction d'un style avec une séquence d'accords



1 Sélectionnez un style.

2 Chargez le nom de la banque Chord Looper appropriée pour appeler l'écran Chord Looper Bank Selection (Sélection de banque Chord Looper), puis sélectionnez la banque de votre choix.

3 Touchez le numéro de la mémoire Chord Looper que vous souhaitez utiliser en premier.

NOTE

Touchez la touche [On/Off] à ce stade pour l'activer, si vous voulez lancer la reproduction automatique du style en début de performance.

4 Lancez la reproduction du style et jouez en même temps que celle-ci.

5 Touchez la touche [On/Off] juste avant la mesure sur laquelle vous souhaitez lancer la reproduction en boucle de la séquence d'accords.

La touche [On/Off] clignote pour indiquer que la reproduction en boucle est mise en attente. La touche [On/Off] est activée sur la mesure suivante du style et la séquence d'accords est reproduite en boucle.

NOTE

Pendant la reproduction en boucle, la touche [On/Off] s'allume (et la touche [ON/OFF] de la section CHORD LOOPER s'allume en orange) et la touche [ACMP] clignote. Dans cet état, la saisie d'accords à partir du clavier est désactivée et le clavier tout entier peut être utilisé pour les performances.

6 Si nécessaire, modifiez le numéro de la mémoire Chord Looper.

Pour modifier le numéro de la mémoire, touchez le numéro souhaité. La modification de la séquence d'accords intervient sur la mesure de style suivante.

7 Touchez [On/Off] pour arrêter la reproduction en boucle.

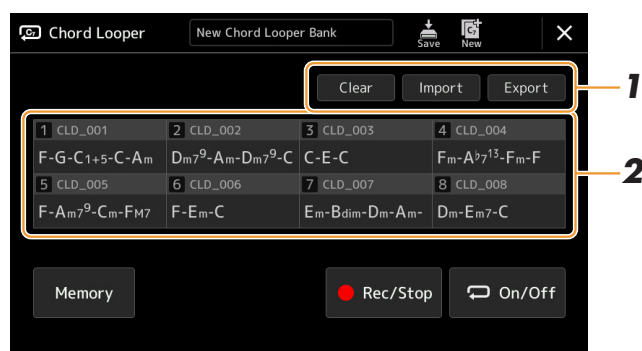
La reproduction de la séquence d'accords est immédiatement arrêtée et le style revient en mode de reproduction normal.

Modification de la banque Chord Looper (exportation, importation, effacement)

Les numéros de mémoire Chord Looper contenus dans la banque de mémoires Chord Looper peuvent être modifiés (effacés, importés ou exportés) séparément. Les données de la mémoire sont exportées/importées sous forme de fichier de données Chord Looper (*.cld).

NOTE


Si vous souhaitez effacer toutes les données affichées sur l'écran Chord Looper, touchez  (Nouveau) pour créer une nouvelle banque.



1 Touchez l'opération souhaitée : [Clear] (Effacer), [Import] (Importer) or [Export] (Exporter).

Suivez les instructions à l'écran. Pour annuler l'opération à ce stade, il vous suffit de toucher une zone vide de l'écran.

2 Touchez le numéro de mémoire souhaité, puis exécutez l'opération sélectionnée à l'étape 1 comme décrit ci-dessous.

Clear	Un message de confirmation apparaît. Touchez [Yes] (Oui) pour exécuter l'opération d'effacement.
Import	L'écran File Selection est appelé pour l'importation. Touchez le fichier que vous souhaitez importer, puis touchez  ou appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter.
Export	L'écran File Selection est appelé pour l'exportation. Touchez [Export] à l'écran, saisissez le nom de fichier, puis touchez [OK]. Le nom du fichier est automatiquement saisi, mais vous pouvez le renommer au moment de l'enregistrer.

3 Si nécessaire, touchez  (Enregistrer) pour enregistrer la banque Chord Looper dans un nouveau fichier.

AVIS

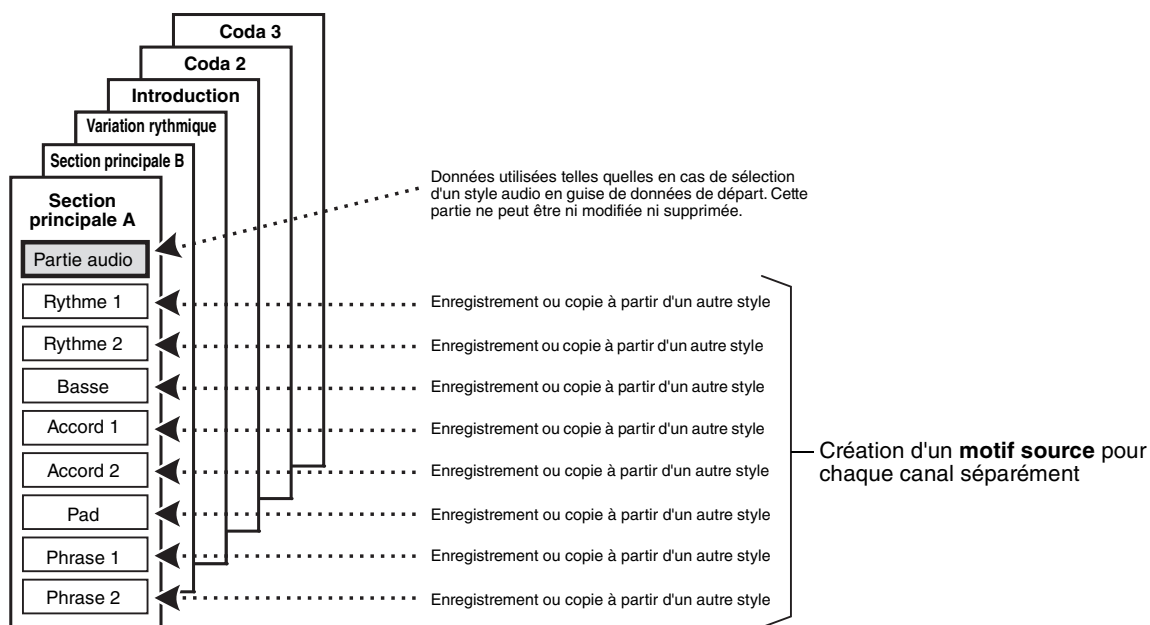
Si vous sélectionnez un fichier de banque Chord Looper avant d'enregistrer les données modifiées, celles-ci seront perdues.

Création/édition de styles (Style Creator)

La fonction Style Creator vous permet de créer votre propre style original en enregistrant le motif rythmique via le 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 offre la possibilité de créer un style en enregistrant le motif source de chaque canal séparément ou en important des données de motif à partir d'autres styles existants.

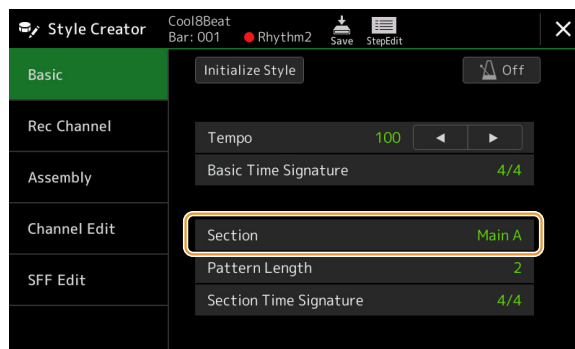


Limitations applicables à la partie audio :

- Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio est utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.
- Le style créé qui contient la partie audio peut uniquement être utilisé via un instrument prenant en charge les styles audio, ainsi que le format SFF GE.
- Vous ne pouvez pas copier la partie audio depuis un autre style ou une autre section dans l'écran « Assembly » (Assemblage) (page 26). Si vous voulez utiliser une partie audio spécifique, prenez soin de sélectionner le style audio correspondant avant d'appeler l'écran Style Creator.

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 via [MENU] → [Style Creator].
- 3 Dans l'écran « Basic » (Procédures de base), sélectionnez la section souhaitée.



NOTE

Vous pouvez également sélectionner la section en appuyant sur les touches STYLE CONTROL correspondantes du panneau.

Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

- Si vous souhaitez créer un style entièrement à partir de zéro, touchez [Initialize Style] (Initialiser le style) pour vider le style actuellement sélectionné de toute donnée.
- Lorsque vous réinitialisez le style, vous devez définir « Pattern Length » (Longueur du motif) (nombre de mesures du motif source). Une fois la valeur entrée, touchez [Execute] (Exécuter) pour valider la saisie des modifications.

NOTE

Notez que si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la modification de la longueur du motif supprime la partie audio correspondante.

- Définissez les paramètres de base tels que « Tempo ». Les réglages effectués ici s'appliquent généralement à toutes les sections, à l'exception de Section Time Signature (Type de mesure de la section) et de Pattern Length, qui peuvent être définis pour chaque section.
- Le type de mesure défini pour « Basic Time Signature » (Type de mesure de base) est appliqué à toutes les sections. Vous pouvez également définir un type de mesure différent pour chaque section dans « Section Time Signature ». Après avoir défini les types de mesure, touchez [Execute] pour appliquer les modifications. Un réglage de « Basic Time Signature » est appliqué automatiquement aux sections sans paramètres dans « Section Time Signature ».

NOTE

Toutes les données enregistrées existantes sont supprimées lors de la modification du type de mesure.

4 Créez le motif source pour chaque canal.

- **Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) (page 22)**
Permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.
- **Step Recording (Enregistrement pas à pas) (page 25)**
Permet d'entrer chaque note individuellement.
- **Style Assembly (Assemblage de styles) (page 26)**
Permet de copier divers motifs à partir d'autres styles prédéfinis ou de styles que vous avez déjà créés.

5 Éditez les données de canal déjà enregistrées.

- **Channel Edit (Édition de canal) (page 26)**
Permet de modifier les données MIDI des canaux déjà enregistrés.
- **SFF Edit (Édition SFF) (page 28)**
Permet de modifier les paramètres liés au format SFF (Style File Format) des canaux déjà enregistrés autres que les canaux rythmiques.
- **Drum Setup (Configuration de batterie) (page 32)**
Permet de procéder à l'édition de la partie rythmique d'un style, notamment en modifiant les sons d'instruments.

6 Répétez les étapes 3 à 5 selon les besoins.

7 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer le style créé.

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 d'enregistrement.

Realtime Recording

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la Procédure de base à la [page 21](#). Dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement), vous créez les données de canal à l'aide de la fonction Realtime Recording.

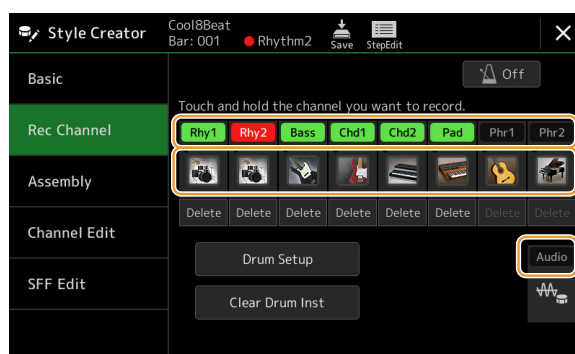
Caractéristiques de l'enregistrement en temps réel dans Style Creator

• Loop Recording (Enregistrement en boucle)

La reproduction du style répète « en boucle » les motifs rythmiques de plusieurs mesures. De même, l'enregistrement du style est effectué au moyen de boucles. Par exemple, si vous commencez à enregistrer avec 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.

• Overdub Recording (Enregistrement par surimpression)

Cette méthode enregistre de nouvelles données sur un canal contenant déjà des données enregistrées, sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement d'un style, les données enregistrées ne sont pas supprimées, sauf en cas d'utilisation de fonctions telles que « Clear Drum Inst » (Effacer l'instrument de batterie) ([page 23](#)), « Delete » (Supprimer) ([pages 23, 25](#)) et « Remove Event » (Supprimer l'événement) ([page 27](#)). Par exemple, si vous commencez à enregistrer avec une section principale à deux mesures, celles-ci sont répétées indéfiniment. 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.



1

2

Active ou désactive la reproduction de la partie audio.

NOTE

Ce paramètre n'est disponible que si un style audio est sélectionné.

■ Enregistrement des canaux rythmiques 1–2

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ :

Vous pouvez activer ou désactiver la reproduction de la partie audio, mais vous ne pouvez ni la modifier ni la supprimer. Veuillez noter que le motif rythmique de cette partie sera utilisé dans le nouveau style que vous comptez créer. Si vous voulez créer une phrase rythmique en plus de la partie audio, suivez les étapes ci-dessous.

1 Dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement), touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce qu'il s'affiche en rouge.

Le canal sélectionné devient la cible de l'enregistrement, qu'il contienne ou non des données. S'il renferme déjà des données enregistrées, vous devrez enregistrer les notes supplémentaires sur le canal sélectionné à l'aide de la fonction Overdub Recording.



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

Touchez l'icône de l'instrument (illustration) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée (par exemple, Drum Kit). Après avoir effectué la sélection, fermez l'écran Voice Selection pour revenir à l'écran Style Creator. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous sur le motif rythmique à enregistrer.

Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Pour le canal Rhythm1 (Rythme 1), vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité pour les besoins de l'enregistrement, à l'exception des sonorités Organ Flutes.

Pour le canal Rhythm2 (Rythme 2), seuls les kits Drum/SFX peuvent être utilisés lors de l'enregistrement.

NOTE

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

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

Dans la mesure où les données déjà enregistrées sont en cours de reproduction, il vous suffit de toucher le nom du canal que vous souhaitez activer ou désactiver dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement) selon les besoins. Si nécessaire, supprimez un canal en touchant l'élément [Delete] situé sous le canal souhaité.


NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, activez ou désactivez la partie audio en touchant la touche [Audio] du canal concerné.


4 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 trop difficile à jouer dans son intégralité, vous pouvez le décomposer en parties isolées, comme dans l'exemple suivant :

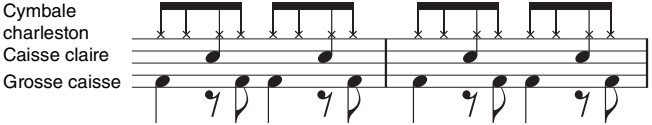
1er tour de la boucle



2e tour de la boucle



3e tour de la boucle



The diagram illustrates a three-stage learning process for a drum loop. Stage 1 shows only the bass drum (Grosse caisse) with a simple quarter-note pattern. Stage 2 adds the snare drum (Caisse claire) with a pattern of eighth notes. Stage 3 adds the charleston cymbal (Cymbale charleston) with a pattern of eighth notes, creating a full drum kit accompaniment. Arrows indicate the progression from one stage to the next.

Suppression des notes enregistrées par erreur

Si vous faites une erreur ou jouez de fausses notes, vous avez la possibilité de supprimer les notes concernées. Touchez [Clear Drum Inst] (Effacer l'instrument de batterie) pour afficher le message correspondant, puis appuyez sur la touche correspondante du clavier tandis que le message est affiché. Après avoir supprimé l'instrument de batterie souhaité, touchez [Exit] (Quitter) pour fermer le message.

5 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.

6 Touchez le canal d'enregistrement de manière prolongée (jusqu'à ce que la touche change de couleur) afin de quitter le mode Enregistrement.

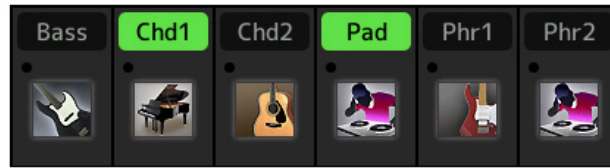
AVIS

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 d'enregistrement (étape 7 à la page 21).

■ Enregistrement des basses, des accords 1–2, du pad et des phrases 1–2

1 Dans l'écran « Rec Channel », touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce qu'il s'affiche en rouge.

Si le canal sélectionné contient déjà des données, un message de confirmation s'affiche pour vous demander si vous voulez ou non supprimer les données existantes du canal sélectionné. Touchez [Yes] (Oui) 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 les données de canaux autres que les canaux rythmiques du style prédéfini.



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

Touchez l'icône de l'instrument (illustration) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée. Après avoir effectué la sélection, fermez l'écran Voice Selection pour revenir à l'écran Style Creator. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous à jouer la phrase ou les accords d'accompagnement à enregistrer.

Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Organ Flutes/Drum Kit/SFX Kit, aux fins de l'enregistrement.

• Enregistrement d'une phrase en C majeur (CM7) qui jouera les notes appropriées à mesure que les accords changent au cours de la performance

Principes de base lors de l'enregistrement d'une partie principale ou d'une variation rythmique

Dans les réglages initiaux par défaut, le paramètre Source Root/Chord (Note fondamentale/accord source) est défini sur CM7. Cela signifie que vous devez enregistrer un motif source déclenché par la valeur CM7 spécifiée au cours d'une performance normale. Enregistrez la ligne de basse, la phrase ou les accords d'accompagnement que vous souhaitez entendre lorsque la valeur CM7 est définie. Pour plus de détails, reportez-vous aux principes de base ci-après.

- Utilisez les notes de la gamme ionienne C, qui est l'échelle d'accord primaire de CM7 dans la touche de C majeur, à l'exception des notes suivantes, qui doivent être évitées :
 - « F » (4e)
 - « D » (9e de tension, qui ne fonctionne pas avec des accords avec « b9th » ou « #9th » dans le moteur de style)

En d'autres termes, utilisez uniquement les notes C, E, G, A et B (fondamentale, 3e, 5e, 6e ou 13e et Maj7th).

- Utilisez uniquement les sons d'accord lors de l'enregistrement de canaux d'accord et de pad (c.-à-d. C, E, G et B).



C = sons d'accord

R = notes recommandées

* Lors de l'enregistrement du motif source, vous devez utiliser les notes « C » et « R » en fonction des informations ci-dessous et éviter les autres.

Si vous respectez ces principes de base, les notes générées par la reproduction du style seront correctement converties pour la plupart des accords en fonction des changements d'accords que vous effectuez au cours de votre performance.

Principes de base lors de l'enregistrement d'une introduction ou d'une coda

Ces sections sont conçues en partant du principe qu'il est impossible de changer l'accord en cours de reproduction. C'est pour raison que vous ne devez pas respecter les principes de base présentés ci-dessus pour les sections principales et les variations rythmiques, et que vous pouvez, par conséquent, créer des progressions d'accord spéciales lors de l'enregistrement. Toutefois, vous devez respecter les principes de base ci-dessous pour vous assurer que vos phrases fonctionnent bien dans des situations courantes, puisque le paramètre Source Root/Chord (Note fondamentale/accord source) sur CM7 par défaut.

- Lors de l'enregistrement de l'introduction, assurez-vous que la phrase avec la progression d'accord que vous enregistrez enchaîne correctement avec son accord tonique à la fin de l'introduction. Par exemple, dans la clé de C majeur, l'accord G7 est couramment utilisé, puisqu'il enchaîne avec vigueur avec l'accord tonique de la clé de C majeur.
- Lors de l'enregistrement de la coda, assurez-vous que la phrase avec la progression d'accord que vous enregistrez revient à la clé d'origine au début de la coda. Les accords recommandés, qui reviennent à la clé en douceur, sont les accords diatoniques (c.-à-d. CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 et Bm7(b 5) dans la clé de C majeur).
- **Réglage de la note fondamentale/l'accord source selon les besoins**
Bien que le paramètre Source Root/Chord soit défini par défaut sur CM7, comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer ce réglage par une valeur qui vous aide à jouer plus facilement. Appelez l'écran « SFF Edit » (Édition SFF), puis réglez Source Root et Source Chord respectivement sur la note fondamentale et le type d'accord que vous préférez ou souhaitez. 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 29](#).

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

Dans la mesure où les données déjà enregistrées sont en cours d'exécution, il vous suffit de toucher le nom du canal que vous souhaitez activer ou désactiver dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement), selon les besoins. Si nécessaire, supprimez un canal en touchant l'élément [Delete] situé sous le canal souhaité.

NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, activez ou désactivez la partie audio en touchant la touche [Audio] du canal concerné.

4 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.

5 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 accord ou une note fondamentale source différent(e) :

- 1) Appelez l'écran « SFF Edit », puis réglez le paramètre « Target Ch » (Canal cible) en haut de l'écran sur « Rhythm1 » ou « Rhythm2 ».
- 2) Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer la reproduction.
- 3) Touchez [Play Root/Chord] (Reproduire la note fondamentale/l'accord) pour appeler l'écran approprié.
- 4) Sur l'écran, réglez le paramètre « Play Root/Chord » sur la note fondamentale de l'accord et le type d'accord souhaités.


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

6 Touchez le canal d'enregistrement de manière prolongée (jusqu'à ce que la touche change de couleur) afin de quitter le mode Enregistrement.

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 d'enregistrement (étape 7 à la page 21).

Step Recording

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la Procédure de base à la page 21. Dans l'écran Step Recording (Step Edit) (Édition pas à pas) que vous appelez en touchant  (Édition pas à pas) dans le coin supérieur de l'écran, vous pouvez enregistrer ou modifier les notes une par une. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement multi-pistes du morceau MIDI (page 76), sauf en ce qui concerne les points suivants :

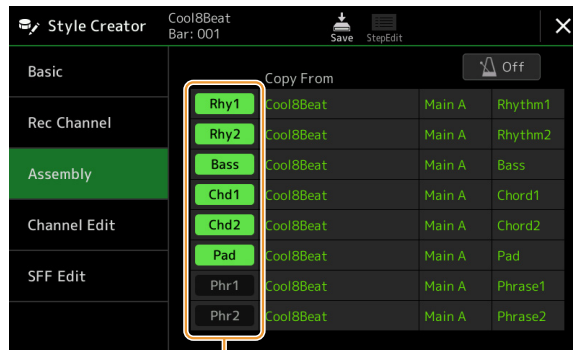
- En mode Song Recording (Enregistrement de morceau), il est possible de modifier librement la position du repère « End » (Fin), mais pas dans Style Creator. Cela s'explique par le fait que la durée du style est définie, pour tous les canaux, sur la valeur réglée dans l'écran « Basic » (page 21). Par exemple, si vous créez un style d'une longueur de quatre mesures, la position du repère « End » est automatiquement réglée sur la fin de la quatrième mesure et ne peut pas être changée dans l'écran Style Edit.
- Les canaux d'enregistrement peuvent être modifiés sur l'écran Edit de l'enregistrement de morceau, mais pas dans Style Creator. Sélectionnez le canal d'enregistrement dans l'écran « Rec Channel ».
- Dans Style Creator, il est impossible de saisir des données d'accords et de paroles et des données exclusives au système. Il est possible de saisir les données de canal et d'éditer les données exclusives au système au moyen d'opérations de suppression, de copie ou de déplacement.

NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio est utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.

Assembly — Affectation d'un motif source à chaque canal

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la Procédure de base à la [page 21](#). L'écran « Assembly » (Assemblage) montre le style, la section et le canal à partir desquels les données des différents canaux de la section actuellement sélectionnée ont été copiées. Pour chacun de ces canaux, il suffit de toucher le nom du style, le nom de la section et le nom du canal pour sélectionner l'élément souhaité.



Les canaux comportant des données apparaissent comme activés (« On »), en vert. Pour activer/désactiver un canal à ce stade, vous pouvez spécifier pour chaque canal s'il sera reproduit ou non pendant la reproduction de l'écoute.

NOTE

- Vous ne pouvez pas copier une partie audio issue d'un autre style. Si vous voulez utiliser une partie audio spécifique, prenez soin de sélectionner le style audio correspondant avant d'appeler l'écran Style Creator.
- Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, vous ne pouvez pas remplacer la partie audio par d'autres données.

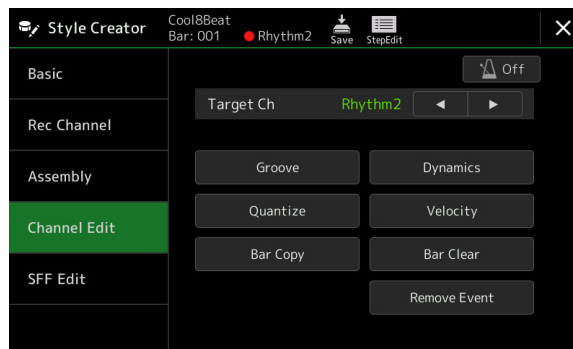
AVIS

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 d'enregistrement (étape 7 à la [page 21](#)).

Channel Edit (Édition de canal)



Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base à la [page 21](#). L'écran « Channel Edit » vous permet de modifier les données des canaux déjà enregistrés. Sélectionnez le canal cible, puis modifiez ses paramètres à votre gré.

Après avoir édité le paramètre souhaité, touchez [Execute] pour valider vos modifications dans les différentes fenêtres de configuration. Une fois l'opération terminée, cette touche se transforme en fonction [Undo] (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'édition. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.



NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio est utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.

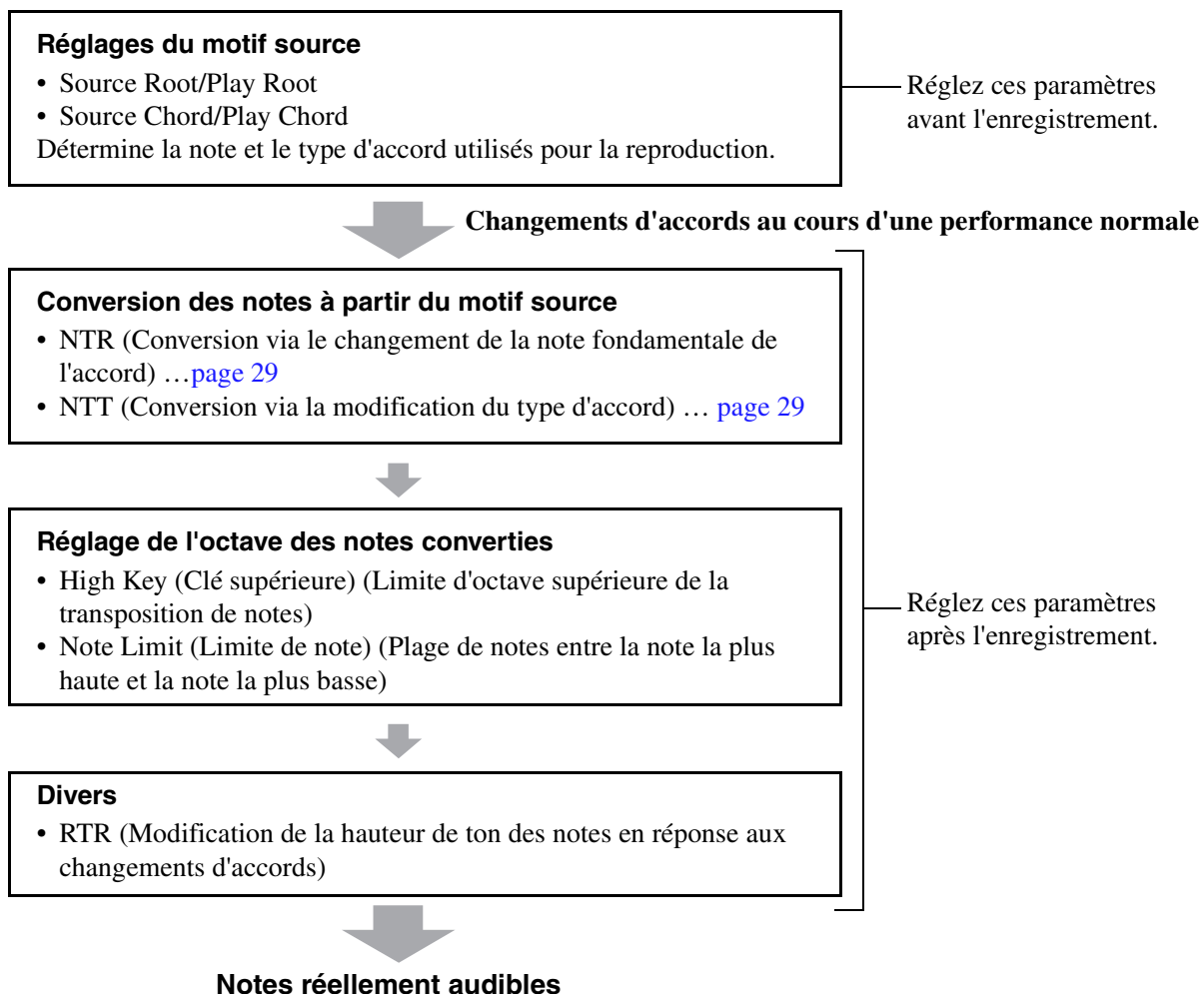
Target Ch (Canal cible)	Sélectionnez le canal cible à éditer. À l'exception de « Groove », tous les éléments s'appliquent au canal spécifié ici.	
Groove	Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de modifier le rythme des temps en introduisant des changements subtils au niveau de la synchronisation (horloge) du style. Les réglages de Groove s'appliquent à tous les canaux de la section sélectionnée.	
	Original Beat (Temps d'origine)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation de Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si le réglage « 8 Beat » (8 temps) est sélectionné, la synchronisation de Groove s'appliquera aux croches et, en cas de réglage du temps sur « 12 Beat » (12 temps), aux triolets de croches.
	Beat Converter (Convertisseur de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifiée à l'aide du paramètre « Original Beat » ci-dessus) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque les paramètres Original Beat et Beat Converter sont respectivement spécifiés sur « 8 Beat » et « 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 d'une double croche de base.
	Swing	Produit un effet de « swing » ou de balancement par un glissement de synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre « Original Beat » ci-dessus. Par exemple, si « Original Beat » est spécifié sur « 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.
	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.
Dynamics (Dynamiques)	Ce paramètre modifie la vitesse/le volume (ou l'accentuation) de certaines notes pendant la reproduction du style. Les réglages du paramètre Dynamics peuvent s'appliquer à chaque canal séparément ou collectivement à l'ensemble des canaux du style sélectionné.	
	Accent Type (Type d'accentuation)	Détermine le type d'accentuation appliqué, autrement dit les notes qui sont accentuées.
	Strength (Force)	Détermine la force avec laquelle le type d'accentuation sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est puissant.
	Expand/Compress (Expansion/ Compression)	Étend ou comprime la plage des valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % élargissent la plage dynamique, tandis que les valeurs inférieures la compriment.
	Boost/Cut (Renforcement/ Coupure)	Renforce ou coupe toutes les valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.
	Apply To All Channels (Appliquer à tous les canaux)	Lorsque ce paramètre est réglé sur « On », les réglages de l'écran s'appliquent à tous les canaux de la section actuellement sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « Off », les réglages de l'écran s'appliquent au canal spécifié sous « Target Ch » dans l'écran « Channel Edit ».
Quantize (Quantification)	Cette fonction est identique à la fonction MIDI Multi Recording (Enregistrement multi-pistes MIDI) (page 74), sauf en ce qui concerne les deux paramètres supplémentaires suivants.	
	 Croches avec swing  Doubles croches avec swing	
Velocity (Vélocité)	Renforce ou coupe la vitesse de toutes les notes du canal spécifié, en fonction du pourcentage spécifié ici.	
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.	
	Source Top (Début de la source)	Spécifie la première (Source Top) et la dernière (Source Last) mesures dans la zone à copier.
	Source Last (Fin de la source)	
Destination	Indique la première mesure de l'emplacement de destination dans lequel les données seront copiées.	
Bar Clear (Effacer la mesure)	Cette fonction efface toutes les données de la plage de mesures spécifiée à l'intérieur du canal sélectionné.	
Remove Event (Supprimer l'événement)	Cette fonction vous permet de supprimer certains événements du canal sélectionné.	

AVIS

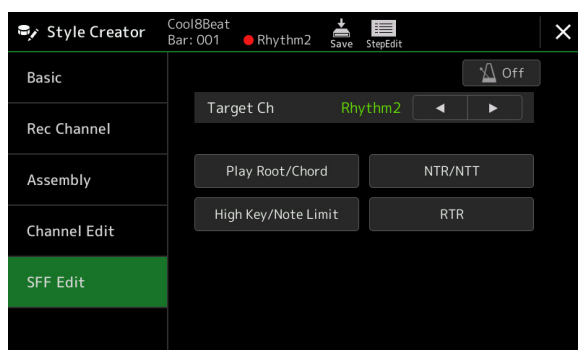
Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement (étape 7 à la page 21).

SFF Edit — Réglages du format de fichier de style

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base à la [page 21](#). Style File Format (SFF) est un format de fichier de style qui réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière de reproduction de style au sein d'un même format unifié. Le réglage des paramètres liés au format SFF détermine la manière dont les notes originales sont converties en notes audibles réelles sur la base de l'accord que vous spécifiez dans la section des accords du clavier. L'organigramme de conversion est illustré ci-dessous.

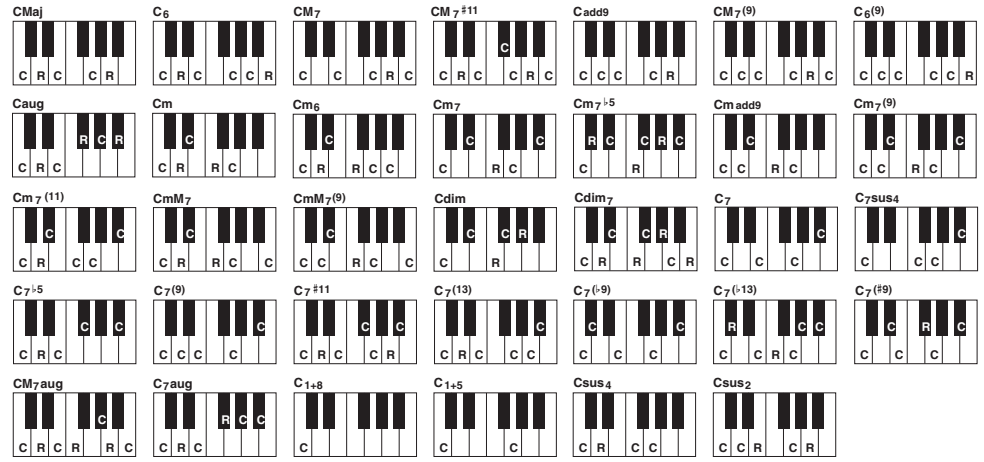








Les paramètres indiqués ci-dessus peuvent être réglés dans l'écran « SFF Edit ».



NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio est utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.

<p>Target Ch</p> <p>Source Root/Chord (Play Root/Chord)</p>	<p>Détermine le canal cible à éditer.</p> <p>Ces réglages déterminent la clé d'origine du motif source (c'est-à-dire la clé utilisée lors de l'enregistrement du motif dans un canal autre que rythmique). Si vous définissez ici la valeur « Fm7 », le réglage « Fm7 » spécifié dans la section des accords du clavier reproduit les données enregistrées à l'origine (motif source). Le réglage par défaut est « CM7 » (note fondamentale source = C et accord source = M7). Les notes reproductibles (sons de gamme et sons d'accord) varient selon le type d'accord sélectionné ici. Lorsque l'option « Initialize Style » (Initialiser le style) s'exécute dans l'écran « Basic », le réglage par défaut de CM7 est automatiquement sélectionné.</p> <p>Notes reproductibles lorsque la note fondamentale source est C :</p>  <p>C = sons d'accord R = notes recommandées * Lors de l'enregistrement du motif source, vous devez le créer à l'aide des notes C et R.</p> <p>IMPORTANT Prenez soin de régler ces paramètres avant l'enregistrement. Si vous modifiez les réglages après l'enregistrement, le motif source enregistré ne pourra pas être converti en notes appropriées lorsque vous changez l'accord pendant votre performance au clavier.</p> <p>NOTE Lorsque les paramètres se rapportant au canal sélectionné sous Target Ch sont réglés comme suit : NTR sur Root Fixed (Note fondamentale fixe), NTT Type (Type NTT) sur Bypass (Contournement) ou NTT Bass (Tableau de transposition de basses) sur Off, les paramètres réglés ici se transforment respectivement en « Play Root » et « Play Chord ». Dans ce cas, vous pouvez modifier les accords et écouter le son ainsi obtenu sur tous les canaux.</p> <p>NOTE Les réglages effectués ici ne sont pas appliqués lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » (Guitare).</p>																					
<p>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (Règle de transposition de note/Tableau de transposition de notes)</p>	<p>Les paramètres réglés ici déterminent la manière dont les notes du motif source sont converties en réponse aux changements d'accord au cours de votre performance au clavier.</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="359 1384 491 1413">NTR</td> <td colspan="2" data-bbox="507 1384 1457 1444">Sélectionne la valeur du paramètre Note Transposition Rule (Règle de transposition de note), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1451 491 1601">Root Trans (Transposition de note fondamentale)</td> <td data-bbox="507 1451 1157 1601">Lorsque la note fondamentale est transposée, les intervalles entre les notes sont maintenus. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent F3, A3 et C4 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement mélodique.</td> <td data-bbox="1173 1451 1457 1601">  <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1608 491 1758">Root Fixed (Note fondamentale fixe)</td> <td data-bbox="507 1608 1157 1758">La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes d'origine. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent C3, F3 et A3 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement d'accord.</td> <td data-bbox="1173 1608 1457 1758">  <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1765 491 1848">Guitar</td> <td colspan="2" data-bbox="507 1765 1457 1848">Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux sonorités jouées avec le doigté naturel d'une véritable guitare.</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="359 1854 491 1883">NTT Type</td> <td colspan="2" data-bbox="507 1854 1457 1915">Sélectionne la valeur du paramètre Note Transposition Table, qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement du type d'accord.</td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="359 1921 1457 1982"> <p>● Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » (Transposition de note fondamentale) ou « Root Fixed » (Note fondamentale fixe) :</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1989 491 2056">Bypass</td> <td colspan="2" data-bbox="507 1989 1457 2056">Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les intervalles entre les notes.</td> </tr> </table>	NTR	Sélectionne la valeur du paramètre Note Transposition Rule (Règle de transposition de note), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root.		Root Trans (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, les intervalles entre les notes sont maintenus. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent F3, A3 et C4 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement mélodique.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p>	Root Fixed (Note fondamentale fixe)	La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes d'origine. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent C3, F3 et A3 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement d'accord.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p>	Guitar	Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux sonorités jouées avec le doigté naturel d'une véritable guitare.		NTT Type	Sélectionne la valeur du paramètre Note Transposition Table, qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement du type d'accord.		<p>● Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » (Transposition de note fondamentale) ou « Root Fixed » (Note fondamentale fixe) :</p>			Bypass	Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les intervalles entre les notes.	
NTR	Sélectionne la valeur du paramètre Note Transposition Rule (Règle de transposition de note), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root.																					
Root Trans (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, les intervalles entre les notes sont maintenus. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent F3, A3 et C4 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement mélodique.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p>																				
Root Fixed (Note fondamentale fixe)	La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes d'origine. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent C3, F3 et A3 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement d'accord.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p>																				
Guitar	Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux sonorités jouées avec le doigté naturel d'une véritable guitare.																					
NTT Type	Sélectionne la valeur du paramètre Note Transposition Table, qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement du type d'accord.																					
<p>● Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » (Transposition de note fondamentale) ou « Root Fixed » (Note fondamentale fixe) :</p>																						
Bypass	Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les intervalles entre les notes.																					

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Type	Melody (Mélodie)	Fonction utilisée pour la transposition de la plupart des lignes mélodiques. Utilisez ce paramètre pour les canaux avec un arrangement mélodique tels que « Bass », « Phrase1 » et « Phrase2 ».
		Chord	Fonction utilisée pour la transposition de l'arrangement d'accords. Utilisez-le pour les canaux « Chord1 » et « Chord2 », qui reposent sur l'harmonie sur l'arrangement.
		Melodic Minor (Mineure mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit la troisième majeure au-dessus de « Source Root » d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, la troisième mineure au-dessus de « Source Root » est augmentée d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.
		Melodic Minor 5th (Mineure mélodique en 5e)	En plus de la transposition Melodic Minor ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.
		Harmonic Minor (Mineure harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième et sixième majeures au-dessus de « Source Root » d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les troisième et sixième mineures au-dessus de « Source Root » sont augmentées d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.
		Harmonic Minor 5th (Mineure harmonique en 5e)	En plus de la transposition Harmonic Minor ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.
		Natural Minor (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième, sixième et septième majeures au-dessus de « Source Root » d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les troisième, sixième et septième mineures au-dessus de « Source Root » sont augmentées d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.
		Natural Minor 5th (Mineure naturelle en 5ème)	En plus de la transposition Natural Minor ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.
		Dorian	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième et septième majeures au-dessus de « Source Root » d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les troisième et septième mineures au-dessus de « Source Root » sont augmentées d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.
		Dorian 5th (Dorian en 5e)	En plus de la transposition Dorian ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.
		● Lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » :	
All Purpose (Universel)	Ce tableau fonctionne à la fois pour les sons grattés et l'arpège.		
Stroke (Coup)	Ce tableau est spécialement conçu pour les sons grattés. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdies, afin de simuler les sonorités réelles de grattage de guitare pour un son plus authentique.		
Arpeggio	Ce tableau est spécialement conçu pour les arpèges et propose de superbes sons d'arpège à quatre notes.		
NTT Bass (Tableau de transposition de basses)	Les canaux pour lesquels ce paramètre est défini sur « On » répondent à des accords taillés (sur basse). Par exemple, lorsque Dm7/G est sélectionné, les notes de la basse sont transposées en « G » au lieu de « D », qui est la note fondamentale de l'accord. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Guitar et que ce paramètre-ci est défini sur « On », seule la note en bas affectée à la basse dans les sonorités Guitar répond aux accords taillés également.		
NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	Réglages NTR/NTT pour les canaux rythmiques Les canaux rythmiques n'étant pas concernés par les changements d'accords, veillez à effectuer les réglages suivants : <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Lorsque les valeurs ci-dessus sont spécifiées, les paramètres « Source Root » et « Source Chord » se transforment respectivement en « Play Root » et « Play Chord ».		

High Key/Note Limit (Clé supérieure/ Limite de note)	Ajuste l'octave (plage de hauteur de ton) des notes converties via NTT et NTR.	
	High Key	<p>Ce paramètre définit la clé supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. La note fondamentale d'un accord sélectionné est transposée tant qu'elle est égale ou inférieure à la clé la plus élevée. Lorsque la note fondamentale est supérieure à la clé la plus élevée, elle est transposée vers le bas. Ce paramètre ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 29) est réglé sur « Root Trans ».</p> <p>Exemple – Lorsque la clé la plus élevée est F</p> <p> Changements de note fondamentale → CM C#M . . . FM F#M . . . Notes jouées → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 </p>
Note Limit Low	<p>Ces réglages définissent la plage de hauteur de ton (notes les plus élevées et les plus basses) à transposer. En définissant judicieusement cette plage, vous pouvez obtenir des plages de hauteur naturelles pour chaque voix définie sur chaque canal. En d'autres termes, cela évite d'avoir des notes de hauteur non naturelle pour les sonorités jouées (par exemple, des sons de basse aigus ou des sons piccolo graves).</p> <p>Exemple — Lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4</p> <p>Chaque note est transposée automatiquement pour s'insérer dans la plage.</p> <p> Changements de note fondamentale → CM C#M . . . FM . . . Notes jouées → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4 </p>	
Note Limit High		
RTR (Retrigger Rule)	Ces réglages déterminent comment contrôler les notes audibles afin de modifier leur hauteur en fonction des changements d'accords.	
	Stop	Les notes cessent d'être audibles.
	Pitch Shift (Décalage de hauteur de ton)	À moins d'une nouvelle attaque, la hauteur de ton de la note varie pour s'adapter au nouvel accord.
	Pitch Shift to Root (Glissement de hauteur vers la note fondamentale)	À moins d'une nouvelle attaque, la hauteur de ton de la note varie pour correspondre à la hauteur de ton de la note fondamentale du nouvel accord. L'octave de la nouvelle hauteur de ton reste inchangée.
	Retrigger (Redéclenchement)	La note de la nouvelle hauteur de ton correspondant au nouvel accord est redéclenchée par une nouvelle attaque.
	Retrigger To Root (Redéclenchement à la note fondamentale)	La note de la nouvelle hauteur de ton correspondant à la note fondamentale du nouvel accord est redéclenchée par une nouvelle attaque. L'octave de la nouvelle note reste inchangée.

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 d'enregistrement (étape 7 à la page 21).

Édition de la partie rythmique d'un style (Drum Setup)

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base à la [page 21](#). Les parties rythmiques d'un style prédéfini sont constituées d'un kit de batterie prédéfini, et chaque son de batterie est affecté à une note distincte. Vous pouvez modifier le son et les affectations de note ou effectuer des réglages plus détaillés en termes de balance de volume, d'effet, etc. En utilisant la fonction Drum Setup (Configuration de batterie) de Style Creator, vous pouvez modifier la partie rythmique d'un style et l'enregistrer en tant que style d'origine.

1 Dans l'écran « Rec Channel », touchez le canal rythmique souhaité de manière prolongée jusqu'à ce qu'il s'affiche en rouge.



NOTE

Lorsque des sons de batterie différents sont affectés à chacune des sections du canal sélectionné, les sons sont définis sur la section actuellement sélectionnée de façon à utiliser la fonction Drum Setup.



2 Touchez [Drum Setup] pour appeler la fenêtre « Drum Setup ».

3 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 retrouver facilement les notes à éditer.

4 Sélectionnez la note à éditer en touchant l'écran.


5 Sélectionnez les éléments Kit, Category et Instrument souhaités (dans cet ordre).



NOTE

- Vous pouvez aussi sélectionner la note souhaitée en appuyant directement dessus sur le clavier.
- Le paramètre Upper Octave est défini sur « -1 » lorsque la fenêtre « Drum Setup » est ouverte. Le nombre d'origine est chargé à la fermeture de la fenêtre.

6 Effectuez des réglages détaillés, si nécessaire.

Level (Niveau)	Règle le niveau de volume.
Pan (Balayage panoramique)	Détermine la position stéréo.
Pitch	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.)
Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure ou la bande de fréquence effective du filtre. Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.
Resonance (Résonance)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), définie via le paramètre Filter Cutoff (Coupure du filtre) ci-dessus. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.
Attack (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est rapide.

Decay 1 (Chute 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.
Decay 2 (Chute 2)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.
Alt 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.
Reverb (Réverbération)	Règle la profondeur de réverbération.
Chorus (Chœur)	Règle la profondeur de chœur.
Variation	Règle la profondeur de l'effet de variation (DSP1). Lorsque le paramètre « Connection » (Connexion) est réglé sur « Insertion » dans l'écran Mixing Console 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 (Envoi de variation) est réglé sur 0 : aucun effet n'est appliqué à l'instrument (Insertion Off (Désactivation de l'insertion)). • Lorsque le paramètre Variation Send est réglé sur 1–127 : les effets s'appliquent à l'instrument (Insertion On (Activation de l'insertion)).
Rcv Note Off (Réception de désactivation de note)	Détermine si les messages de désactivation de note sont reçus ou non.
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 » (voir la Data List sur le site Web). <ul style="list-style-type: none"> • Single (Unique) : la répétition successive d'un même son entraîne sa coupure ou son assourdissement. • Multi : l'émission d'un son se poursuit jusqu'à sa chute, même s'il est reproduit à plusieurs reprises.

7 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre « Drum Setup ».

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 d'enregistrement (étape 7 à la page 21).











Table des matières

Écran Voice Part Setup	34
Réglages liés à l'écran Voice Selection	36
Types de sonorités (caractéristiques).....	37
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite	38
Réglages du métronome	38
• Metronome (Métronome).....	38
• Tap Tempo (Tempo par tapotement)	38
Réglages liés au clavier.....	39
• Réglage de la fonction Touch Response du clavier.....	39
Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting)	40
• Tune (Accord)	40
• Voice Set Filter.....	40
• Arpeggio (Arpège)	40
Transposition de la hauteur de ton par demi-tons	41
Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune).....	41
Réglages détaillés des effets Harmony/Arpeggio	42
Édition des sonorités (Voice Edit)	44
• Paramètres modifiables dans l'écran Voice Edit.....	45
Édition des sonorités Organ Flutes (Voice Edit).....	49

Écran Voice Part Setup

L'écran Voice Part Setup appelé via [MENU] → [Voice Part Setup] affiche de manière conviviale les réglages actuellement sélectionnés des différentes parties du clavier. En outre, il permet d'effectuer d'importants réglages pour les sonorités, notamment l'égalisation et les effets.





①	Voice (Sonorité)	<p>Indique la sonorité actuellement sélectionnée et l'état d'activation/désactivation de la partie y afférente. Appuyez sur un nom de sonorité pour appeler l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité) de la partie correspondante. Il suffit de toucher l'icône de la partie en question pour l'activer ou la désactiver.</p> <p>Lorsque la sonorité Organ Flutes est sélectionnée, vous pouvez appeler l'écran Voice Edit (Édition de sonorité) (page 49) correspondant à la partie en touchant l'icône  (Organ Flutes) reproduite ici.</p> <p>Lorsqu'une sonorité Super Articulation (S.Art) est sélectionnée, les icônes suivantes apparaissent pour indiquer la disponibilité des effets et la manière de les utiliser.</p> <p> : Déplacez un contrôleur auquel « Modulation (+) » est attribué.</p> <p> PB : Déplacez un contrôleur auquel « Pitch Bend » est affecté pour modifier la hauteur de ton. Lorsque vous appuyez sur plusieurs touches en même temps, le changement de hauteur de ton s'applique à une seule note.</p> <p> : Appuyez sur n'importe quelle touche à plusieurs reprises pour basculer entre les sons (formes d'ondes).</p> <p> : Jouez les notes en mode legato.</p> <p> tr : En plus du legato, tout en maintenant une touche enfoncée, appuyez rapidement sur une autre touche et relâchez-la pour jouer des trilles.</p> <p> : Appuyez sur la touche avec force.</p> <p> : Appuyez fortement sur la touche tout en déplaçant un contrôleur auquel « Modulation (+) » est attribué.</p> <p> : Déplacez un contrôleur auquel « Articulation 1 » est attribué.</p> <p> : Appuyez fortement sur la touche tout en déplaçant un contrôleur auquel « Articulation 1 » est attribué.</p>
②	Mono/Poly Octave EQ Pan (Balayage panoramique) Volume	<p>Détermine si la sonorité est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.</p> <p>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.</p> <p>Indique les réglages de l'égaliseur effectués dans l'écran Mixer (page 96). Touchez ici pour accéder à l'écran Mixer.</p> <p>Règle la position stéréo (panoramique) ou le volume de chaque partie. Les réglages effectués ici sont équivalents à ceux de l'écran Mixer (page 100).</p>
③	Insertion Effect (Effet d'insertion)	Indique le type d'effet d'insertion actuellement sélectionné pour la partie ainsi que l'état d'activation/désactivation de l'effet. Touchez « On » ou « Off » respectivement pour activer ou désactiver les effets d'insertion. En touchant une autre zone à cet emplacement, vous appelez l'écran de réglage de l'effet d'insertion (page 99) pour la partie correspondante.
④	Effect Depth (Ins/Cho/Rev) (Profondeur de l'effet Ins/Cho/Rev)	Indique la profondeur de Insertion Effect, Chorus et Reverb pour la partie réglable dans l'écran Mixer (pages 98, 100). Touchez ici pour accéder à la page Effect (Effet) de l'écran Mixer.

Stockage de la configuration d'une partie de sonorité :

Si vous souhaitez stocker les réglages effectués sur l'écran Voice Part Setup, utilisez la fonction Registration Memory. Appuyez sur la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY, cochez le paramètre « Voice » et appuyez sur une des touches [1]–[8] de la section REGISTRATION MEMORY pour enregistrer les réglages de sonorité.

Réglages liés à l'écran Voice Selection

Dans la fenêtre contextuelle appelée en touchant  (Menu) dans l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité), vous pouvez effectuer les réglages décrits ci-après.

Category (Catégorie)	<p>Détermine la manière dont la page Voice Category (Catégorie de sonorité) s'ouvre lorsque une catégorie de sonorité est sélectionnée.</p> <ul style="list-style-type: none">• Open & Select (Ouvrir et sélectionner) : ouvre la page et affiche automatiquement comme réglage de la catégorie Voice la sonorité précédemment sélectionnée.• Open Only (Ouvrir uniquement) : ouvre la page et affiche comme réglage la sonorité actuellement sélectionnée.
Voice Number (Numéro de sonorité)	<p>Détermine si la banque et le numéro de sonorité sont affichés dans l'écran Voice Selection. Cela peut s'avérer utile lorsque vous voulez vérifier les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le numéro de changement de programme à spécifier lors de la sélection de la sonorité à partir d'un périphérique MIDI externe.</p> <p> NOTE</p> <p>Les numéros affichés ici débutent à partir de « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réellement attribués sont inférieurs d'une unité à ce qui est affiché, puisque ce système de numérotation part de « 0 ».</p>



 **NOTE**

Les menus [Voice Edit] (Édition de sonorité), [Mixer] (Console de mixage) et [Voice Setting] (Réglage de sonorité) sont les mêmes que ceux de l'écran Menu appelé via la touche [MENU].

Types de sonorités (caractéristiques)

Les caractéristiques qui définissent les différents types de sonorité et leurs avantages en termes de performance sont décrits ci-dessous. Pour visualiser les différents types de sonorité, reportez-vous à la page Voice List (Liste des sonorités) de la Data List disponible sur le site Web. Seuls les types signalés par un astérisque « * » dans la liste ci-dessous sont reportés en haut à gauche du nom de la sonorité dans l'écran Voice Selection.




S.Art (Super Articulation)*	<p>Ces sonorités offrent de nombreux avantages grâce à leurs possibilités de jeu très importantes et leur contrôle expressif en temps réel.</p> <p>Par exemple, avec la sonorité Saxophone, si vous jouez un C, puis un D dans un legato très appuyé, vous obtiendrez un changement de note homogène, comme si le saxophoniste jouait les deux notes dans un même souffle.</p> <p>De même, la sonorité Concert Guitar vous permet de reproduire un C puis un E dans un legato prononcé mais ferme, qui entraîne un glissement de hauteur de ton de C à E. Selon la force de votre jeu, d'autres effets d'articulation tels que des bruits de trille ou de souffle (pour la sonorité Trumpet) ou de doigts (pour la sonorité Guitar) sont émis.</p>
Live	Ces sonorités d'instruments acoustiques ont été échantillonnées en stéréo afin de reproduire un son riche et authentique, rempli d'atmosphère et d'ambiance.
Cool	Ces sonorités font appel à une programmation très sophistiquée pour capturer les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques.
Sweet	Ces sonorités d'instruments acoustiques bénéficient également des technologies de pointe de Yamaha et offrent un son extrêmement précis et naturel.
Drums	Différents sons de batterie et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
SFX	Différents sons d'effets spéciaux et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
Live Drums	Ces sons de batterie de qualité supérieure tirent entièrement parti des échantillonnages stéréo et dynamique.
Live SFX	Il s'agit de sons d'effets spéciaux et de percussion haute qualité qui exploitent pleinement les possibilités offertes par les échantillonnages stéréo et dynamique.
Revo Drums*	Ces sonorités recréent le son naturel des véritables batteries en produisant différents échantillons de son instrumentaux (ou formes d'onde), émis par la répétition d'une même note à plusieurs reprises.
Revo SFX*	Ces sonorités recréent le son naturel des véritables percussions en produisant différents échantillons de son instrumentaux (ou formes d'onde), émis par la répétition d'une même note à plusieurs reprises.
Organ Flutes*	Ces sonorités d'orgue authentiques vous permettent de régler les différentes longueurs en pieds et de créer vos propres sons d'orgue originaux. Voir page 49 pour plus de détails.
MegaVoice*	<p>Ces sonorités se caractérisent par une utilisation spéciale des variations de vélocité. Chaque plage de vélocité, qui mesure la force de votre frappe au clavier, retentit d'une manière unique.</p> <p>À titre d'exemple, une sonorité de guitare MegaVoice inclut les sons de diverses techniques de jeu. Sur les instruments traditionnels, les différentes sonorités disposant de ces sons sont rappelées via MIDI et combinées pour obtenir l'effet désiré. Avec les sonorités MegaVoice, vous pouvez désormais jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule sonorité, en utilisant des valeurs de vélocité particulières pour reproduire les sons voulus. En raison de leur nature complexe et de la haute précision des vélocités requises pour leur exécution, ces sonorités ne sont pas conçues pour être reproduites au clavier. Elles sont toutefois fort utiles et pratiques pour la création de données MIDI, en particulier lorsque vous cherchez à éviter d'utiliser plusieurs sonorités pour une seule et même partie instrumentale.</p> <p> NOTE</p> <p>Pour localiser et sélectionner le dossier « MegaVoice », touchez  (Vers le haut) en bas à droite de l'écran Voice Selection (lorsque le réglage Preset est choisi) puis sélectionnez la page 2.</p>

NOTE

- Les sonorités S.Art et MegaVoice ne sont pas compatibles avec d'autres modèles d'instrument. Cela explique que les données de morceau ou de style créées sur cet instrument à l'aide de ces sonorités ne sont pas correctement émises lorsqu'elles sont reproduites sur des instruments ne disposant pas de ces types de sonorités.
- Les sonorités S.Art et MegaVoice retentissent différemment selon la plage de clavier, la vélocité, le toucher, etc. Par conséquent, si vous activez la touche [HARMONY/ARPEGGIO] ou modifiez paramètres Voice Edit, vous risquez d'obtenir des sons inattendus ou non souhaités.

NOTE

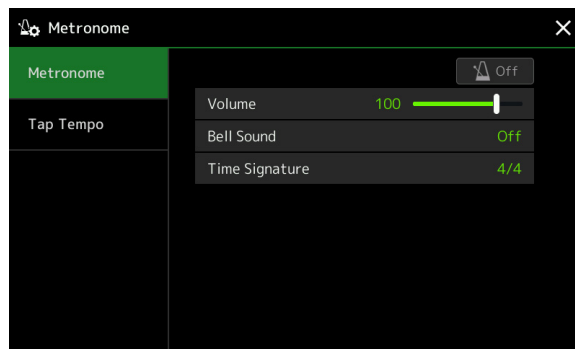
Pour localiser et sélectionner le dossier « Legacy », touchez  (Haut) en bas à droite de l'écran Voice Selection (lorsque Preset est sélectionné) puis sélectionnez la page 2. Ce dossier contient les sonorités issues des précédents claviers Yamaha (tels que ceux de la série PSR-A) à des fins de compatibilité des données avec d'autres modèles.

Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite

La procédure d'enregistrement de vos sonorités préférées dans l'onglet Favorite est la même que pour les styles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la [page 8](#).

Réglages du métronome

Vous pouvez effectuer les réglages du métronome et de Tap Tempo sur l'écran appelé via [MENU] → [Metronome].



Metronome (Métronome)

On/Off (Activation/désactivation)	Active ou désactive le métronome.
Volume	Détermine le volume du son de métronome.
Bell Sound (Son de carillon)	Détermine si un son de carillon retentit ou non sur le premier temps de chaque mesure.
Time Signature (Indication de la mesure)	Détermine le type de mesure du son de métronome.

Tap Tempo (Tempo par tapotement)

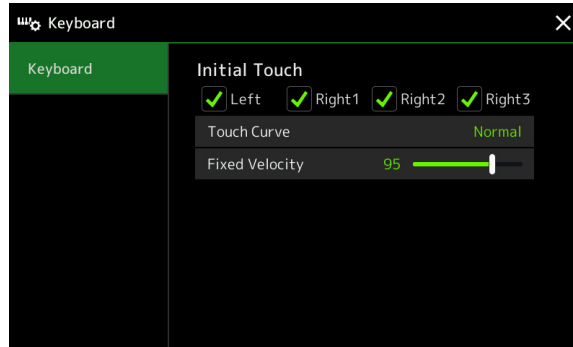
Volume	Ajuste le volume du son déclenché lorsque la touche [RESET/TAP TEMPO] (Réinitialisation/Tempo par tapotement) est actionnée.
Sound (Son)	Sélectionne l'instrument à percussion correspondant au son déclenché lorsque la touche [RESET/TAP TEMPO] est actionnée.
Style Section Reset	Détermine s'il faut ou non « réinitialiser » la position de la reproduction de la section du style lorsque vous appuyez sur la touche [RESET/TAP TEMPO] pendant la reproduction du style.

Réglages liés au clavier

Réglage de la fonction Touch Response du clavier

La fonction Touch Response (Réponse au toucher) détermine la manière dont le son réagit à votre force de frappe au clavier. Le type Touch Response sélectionné devient un réglage commun à l'ensemble des sonorités.

Vous pouvez effectuer les réglages sur l'écran appelé via [MENU] → [Keyboard].



NOTE

Certaines sonorités sont spécialement conçues sans réponse au toucher, de manière à émuler les caractéristiques du véritable instrument (comme par exemple les orgues traditionnels, qui n'ont pas de réponse au toucher).

Initial Touch (Toucher initial)

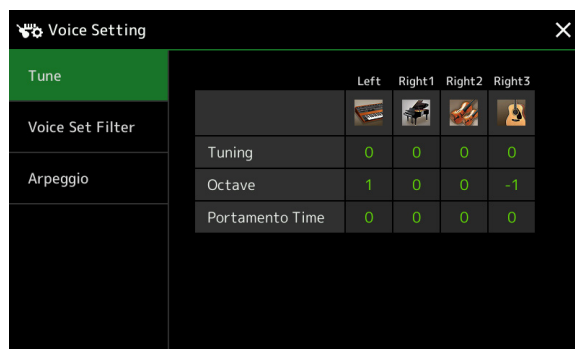
Touch Curve (Courbe de toucher)	Détermine le type de réponse au toucher initial. Assurez-vous de cocher les cases en regard des parties de clavier souhaitées. <ul style="list-style-type: none">• Normal : réponse au toucher standard.• Soft 1 (Atténué 1) : produit un volume sonore élevé avec une puissance de frappe moyenne. Un volume faible est plus difficile à obtenir.• Soft 2 (Atténué 2) : produit un volume relativement élevé même avec une puissance de frappe modérée. Idéal pour les interprètes ayant un toucher léger.• Hard 1 (Fort 1) : requiert une puissance de frappe modérément forte pour générer un volume sonore plus élevé.• Hard 2 (Fort 2) : requiert une forte puissance de frappe pour générer un volume sonore plus élevé. Idéal pour les interprètes ayant un jeu très appuyé.
Fixed Velocity (Vélocité fixe)	Détermine le niveau de volume fixe lorsque le paramètre Touch Response est réglé sur « off ». Le volume des parties du clavier non cochées reste constant, indépendamment de la force de jeu.

Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting)

Cette section couvre les réglages des parties de clavier ainsi que d'autres réglages liés aux sonorités que vous pouvez configurer sur l'écran appelé via [MENU] → [Voice Setting].



L'écran peut être appelé depuis [Menu] sur l'écran Voice Selection.



Tune (Accord)

Permet d'ajuster les paramètres relatifs à la hauteur de ton pour les différentes parties du clavier.

Tuning (Accord fin)	Détermine la hauteur de ton des différentes parties du clavier.
Octave	Détermine la plage de variation de la hauteur de ton en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier.
Portamento Time (Temps de portamento)	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition de la hauteur de ton plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet. Ce paramètre est disponible pour les parties du clavier pour lesquelles Portamento est réglé sur « On » (page 46). Vous pouvez également régler d'autres paramètres, tels que l'exécution de trilles ou le contrôle du temps de portamento à l'aide de la vitesse (page 46).

Voice Set Filter

Chaque sonorité est reliée aux réglages par défaut du paramètre Voice Set qui lui correspondent, et qui sont identiques à ceux de l'écran Voice Edit (page 44) pour les sonorités autres qu'Organ Flutes. Bien qu'en général ces réglages soient automatiquement appelés lors de la sélection d'une sonorité, vous avez la possibilité de désactiver cette fonctionnalité. Par exemple, si vous souhaitez modifier la sonorité tout en conservant le même effet d'harmonie, décochez le paramètre « Keyboard Harmony/Arpeggio » (Harmonie clavier/Arpège).

Arpeggio (Arpège)

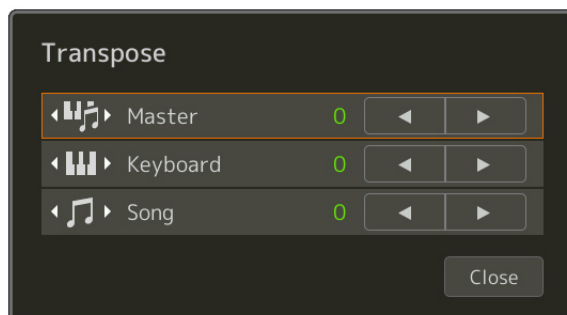
Arpeggio

Quantize (Quantification)	Détermine la synchronisation de la fonction Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège). La reproduction de l'arpège est synchronisée avec la reproduction du morceau ou du style. Toute imperfection de rythme, même imperceptible, est alors corrigée selon cette synchronisation.
Hold (Maintien)	Active ou désactive la fonction Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège). Lorsque ce paramètre est activé (« On »), l'activation de la touche [HARMONY/ARPEGGIO] entraîne la poursuite de la reproduction de l'arpège même après le relâchement de la note. Pour arrêter la reproduction, appuyez à nouveau sur la touche [HARMONY/ARPEGGIO].

Transposition de la hauteur de ton par demi-tons

Vous pouvez transposer la hauteur de ton générale de l'instrument (son du clavier, reproduction du style, reproduction du morceau MIDI, etc.) par pas de demi-tons.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Transpose].



2

Sonorités

Master (Principal)	Transpose la hauteur de ton du son tout entier, à l'exception des sons audio tels que les morceaux audio.
Keyboard (Clavier)	Transpose la hauteur de ton du clavier, notamment la note fondamentale de l'accord qui déclenche la reproduction du style.
Song (Morceau)	Transpose la hauteur de ton du morceau MIDI.

NOTE

Vous pouvez également transposer la hauteur de ton en utilisant les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE.

NOTE

La hauteur de ton d'un morceau audio se règle à l'aide de la fonction Pitch Shift (Changement de hauteur). Reportez-vous au mode d'emploi.

NOTE

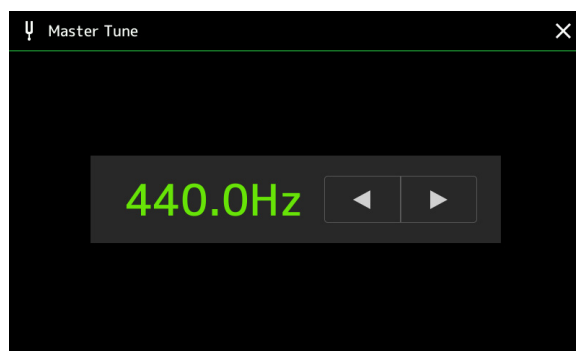
La fonction Transpose n'est pas appliquée aux sonorités Drum Kit et SFX Kit.

Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune)

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument par pas de 0,2 Hz, une fonction très utile lorsque vous jouez du PSR-A5000 en même temps que d'autres instruments ou des fichiers audio de musique.

Notez que la fonction Tune n'affecte ni les sonorités Drum Kit ou SFX Kit ni les morceaux audio.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Master Tune].



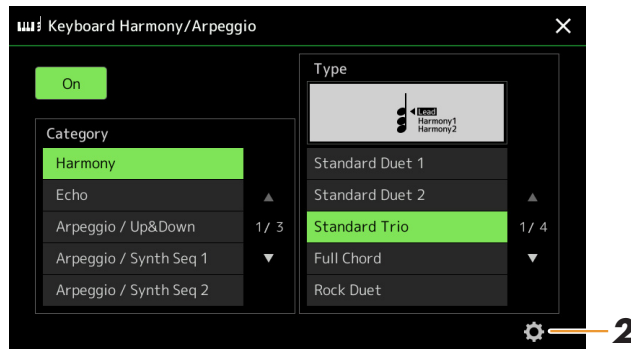
Pour rétablir le réglage initial par défaut (440,0 Hz), touchez le réglage et maintenez-le enfoncé pendant un moment.

Réglages détaillés des effets Harmony/Arpeggio

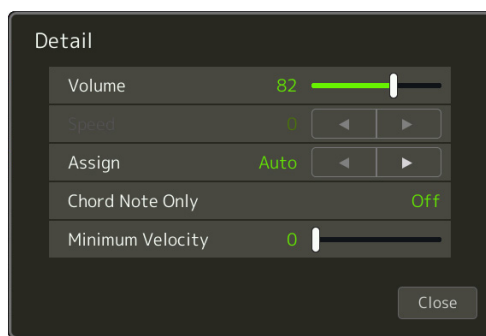
Vous pouvez effectuer différents réglages pour les fonctions Keyboard Harmony (Harmonie clavier) et Arpeggio (Arpège), notamment le niveau de volume.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1 Sélectionnez la catégorie et le type souhaités pour Harmony/Arpeggio.



2 Touchez l'icône (Réglage) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés.




3 Effectuez d'autres réglages Harmony/Arpeggio selon les besoins.

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

Volume*	Détermine le niveau de volume des notes d'harmonie ou d'arpège générées par la fonction Harmony/Arpeggio. NOTE Lorsque vous utilisez certaines sonorités, comme Organ Voice, pour laquelle le paramètre « Touch Sensitivity Depth » (Profondeur de sensibilité au toucher) est réglé sur 0 dans l'écran Voice Edit (page 45), le volume ne change pas.
Speed (Vitesse)	Ce paramètre est uniquement disponible lorsque la catégorie « Echo » (Echo, Tremolo ou Trill) est sélectionnée. Il détermine la vitesse des effets Echo (Écho), Tremolo (Trémolo) et Trill (Trille).

 PAGE SUIVANTE

Assign* (Affectation)	<p>Détermine la partie du clavier à laquelle l'effet est affecté.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto : applique l'effet à la partie (Right 1–3) pour laquelle le paramètre PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie) est activé. Si la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée, les parties seront priorisées dans l'ordre suivant : Right 1, Right 2, Right 3 (lorsque toutes les parties sont activées). • Multi : ce paramètre est disponible lorsque la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée. Si plusieurs parties sont activées, la note jouée au clavier sera émise par la partie Right 1 et les sons d'harmonie (effet) seront réparties entre Right 1 et les autres parties. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier et l'effet sont émis par cette partie. • Right 1, Right 2, Right 3 : applique l'effet à la partie sélectionnée (Right 1, Right 2 ou Right 3). <p> NOTE</p> <p>Lorsque la catégorie « Harmony » est sélectionnée, la partie du clavier réglée sur Mono et Legato est sélectionnée (page 46) pour la sonorité considérée comme étant désactivée. Par exemple, lorsque la partie Right 1 est réglée sur Legato/Crossfade (Mono) et la partie Right 2 sur Poly, et que les deux parties sont activées, l'activation de la touche [HARMONY/ARPEGGIO] entraîne l'application de l'effet d'harmonie uniquement à la partie Right 2.</p>
Chord Note Only (Note d'accord uniquement)	<p>Ce paramètre n'est disponible que si la catégorie « Harmony » est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « On », l'effet d'harmonie est exclusivement appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier, qui appartient à un accord interprété dans la section des accords du clavier.</p>
Minimum Velocity (Vélocité minimale)	<p>Détermine la valeur de vélocité la plus faible à laquelle la note soumise aux effets Harmony, Echo, Tremolo ou Trill est audible. Cela vous autorise à appliquer l'harmonie de manière sélective, selon votre force de frappe au clavier, ce qui vous permet de créer des accents harmoniques dans la mélodie. L'effet d'harmonie est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force (au-delà de la valeur définie).</p>

 **NOTE**

Les réglages des fonctions Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège) et Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège) s'effectuent sur l'écran appelé via [MENU] → [Voice Setting] → [Arpeggio] (page 40).

Édition des sonorités (Voice Edit)

La fonction Voice Edit vous permet de créer vos propres sonorités en modifiant les paramètres de sonorités existantes. Une fois la sonorité créée, vous pouvez l'enregistrer sous forme de fichier dans la mémoire interne (lecteur User) ou sur des périphériques externes en vue de la rappeler ultérieurement.

Cette section couvre l'édition des sonorités autres que Organ Flutes car celles-ci ont des méthodes de modification différentes de celle décrite ici. Pour obtenir des instructions sur l'édition des sonorités Organ Flutes, reportez-vous à la [page 49](#).

1 Sélectionnez la sonorité souhaitée (autre qu'une sonorité Organ Flutes).

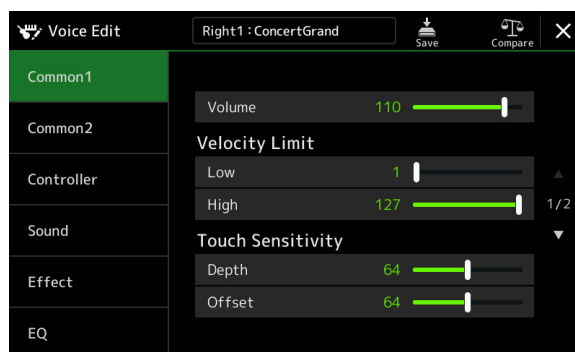
2 Sur l'écran Voice Selection, touchez (Menu), puis [Voice Edit] pour appeler l'écran Voice Edit.


NOTE

L'écran approprié peut aussi être appelé via [MENU] → [Voice Edit].

3 Sélectionnez le paramètre souhaité puis modifiez-en la valeur.

Pour plus d'informations sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages [45–48](#).



Touchez  (Comparer) à plusieurs reprises pour comparer le son de la sonorité éditée avec celui de la sonorité d'origine (non modifiée).

4 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité éditée.

AVIS

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

NOTE

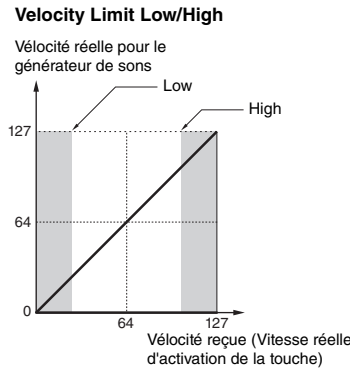
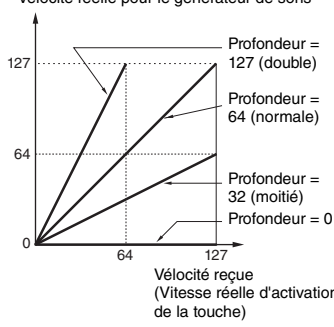
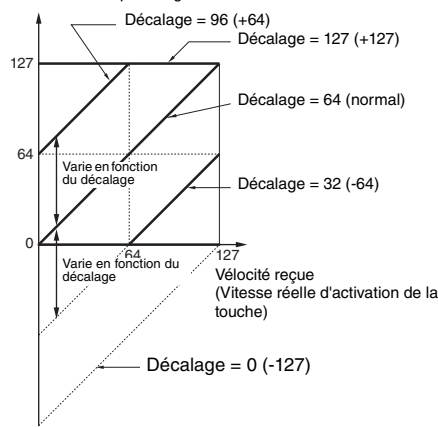

Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, touchez le nom de celle-ci en haut de l'écran Voice Edit pour sélectionner la partie de clavier. Vous pouvez également appuyer sur les touches de la section PART SELECT pour sélectionner la partie à laquelle la sonorité souhaitée est affectée. Confirmez ensuite le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit, effectuez les modifications souhaitées, puis exécutez l'opération d'enregistrement.

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





Chaque sonorité est liée aux réglages par défaut du paramètre Voice Set la concernant, qui sont équivalents à ceux de l'écran Voice Edit. Bien que ces réglages soient généralement appelés automatiquement lorsqu'une sonorité est sélectionnée, vous pouvez également désactiver cette fonction en effectuant les réglages correspondants dans l'écran « Voice Set Filter » (Filtre de réglage de sonorité). Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 40](#).

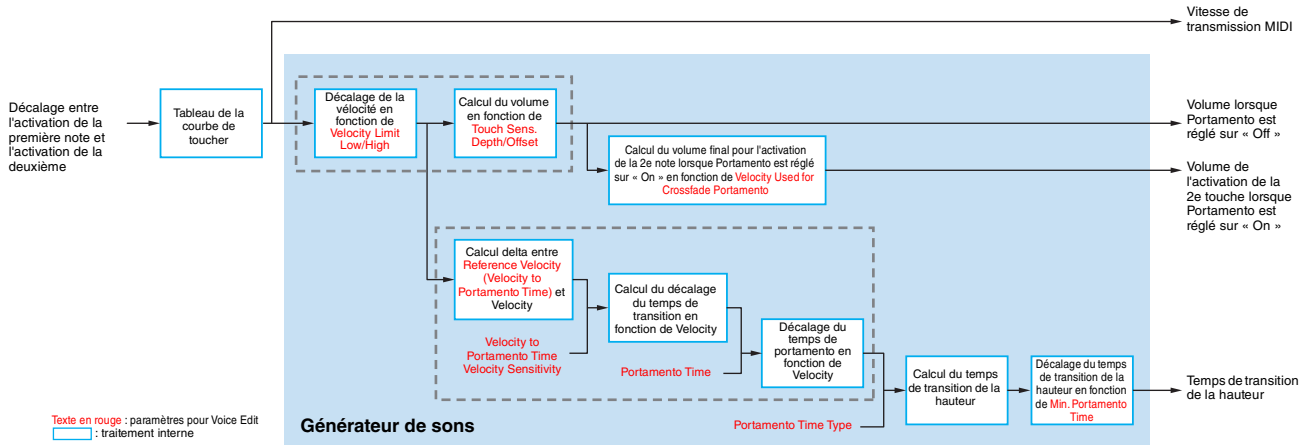
Paramètres modifiables dans l'écran Voice Edit

Common 1

Volume	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.	
Velocity Limit	Low	Détermine la valeur de vélocité la plus faible/la plus élevée pour votre performance. Lorsqu'une valeur jouée au clavier est inférieure ou supérieure à la valeur définie ici, la valeur saisie sur le générateur de sons est remplacée par la valeur définie. Cela n'affecte pas les vélocités de transmission des notes MIDI.
	High	
		 <p>Velocity Limit Low/High Vélocité réelle pour le générateur de sons</p> <p>Vélocité reçue (Vitesse réelle d'activation de la touche)</p>
Touch Sensitivity (Sensibilité au toucher)	Depth (Profondeur)	Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vélocité) ou la réponse du volume sonore à la force de votre jeu.
	Offset	<p>Touch Sensitivity Depth (Profondeur de la sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre Velocity Depth (Profondeur de vélocité) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p> <p>Vélocité réelle pour le générateur de sons</p>  <p>Profondeur = 127 (double) Profondeur = 64 (normale) Profondeur = 32 (moitié) Profondeur = 0</p> <p>Vélocité reçue (Vitesse réelle d'activation de la touche)</p> <p>Touch Sensitivity Offset (Décalage de la sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre Velocity</p> <p>Vélocité réelle pour le générateur de sons</p>  <p>Décalage = 96 (+64) Décalage = 127 (+127) Décalage = 64 (normal) Décalage = 32 (-64) Décalage = 0 (-127)</p> <p>Varie en fonction du décalage</p> <p>Vélocité reçue (Vitesse réelle d'activation de la touche)</p> <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.
Part Octave (Octave de partie)	Right	Déplace la plage d'octave de la sonorité éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la sonorité éditée est utilisée comme une partie Right 1-3, le paramètre Right 1/Right 2/Right 3 correspondant est disponible. Si la sonorité éditée est exécutée en tant que partie Left, c'est le paramètre Left qui sera disponible.
	Left	
Panel Sustain (Maintien via le panneau)	Détermine le niveau de maintien appliqué à la sonorité éditée lorsque la touche [SUSTAIN] (Maintien) du panneau est activée.	
Kbd Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège clavier)	Ce paramètre est pratiquement le même que celui de l'écran appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], sauf que  (Réglage) est situé à un autre endroit. Reportez-vous au mode d'emploi et à la section « Réglages détaillés des effets Harmony/Arpeggio » à la page 42 .	

Common 2

Mono/Poly	Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.	
Portamento	Active ou désactive la fonction Portamento.  NOTE La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.	
Portamento Type (Type de portamento) (Mono uniquement)	<p>Détermine le comportement des notes liées aux sons en déclin, comme sur une guitare, par exemple, lorsque celles-ci sont jouées en legato avec la sonorité éditée spécifiée 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 tout en douceur de la note précédemment jouée à la note suivante. <p> NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce paramètre étant indisponible pour les kits de batterie/SFX, y compris Revos, il se comporte comme un réglage « Normal » lorsque ces sonorités sont sélectionnées. • Lorsque le réglage Legato ou Crossfade est sélectionné, le comportement (autre que celui décrit ici) peut différer de la normale, en fonction des réglages du panneau. 	
Velocity Used for Crossfade Portamento (Vélocité utilisée pour le portamento du fondu enchaîné)	<p>Détermine la vélocité prioritaire pour la 2e note et les notes suivantes (lorsqu'une note est maintenue et que d'autres sont jouées) lorsque Crossfade Portamento est activé.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latest Note (Dernière note) : La vélocité de la dernière note jouée est prioritaire. En d'autres termes, la vélocité générale du son est déterminée par la dernière note jouée. • First Note (Première note) : La vélocité de la première note jouée est prioritaire. En d'autres termes, la vélocité générale du son est déterminée par la première note et est conservée même lorsque les notes suivantes sont jouées. 	
Portamento Time Type (Type de temps de portamento)	<p>Détermine la manière dont le temps de transition de la hauteur de ton réel est calculé à partir de la valeur de Portamento Time.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate (Vitesse fixe) : définit la vitesse de modification de la hauteur de ton sur une valeur maximale de 0 et une valeur minimale de 127. Le temps de transition réel de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes. • Fixed Time (Temps fixe) : définit le temps de transition réel de la hauteur de ton sur une valeur minimale de 0 et une valeur maximale de 127. La vitesse de modification de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes. <p> NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le principe de base régissant le paramètre Portamento Time reste inchangé même en cas de modification de ce réglage. Une faible valeur de Portamento Time raccourcit le temps de portamento réel alors qu'une valeur élevée de ce paramètre allonge le temps de portamento réel. • Plus la valeur de Portamento Time est grande, plus l'effet de ce paramètre sera manifeste. 	
Portamento Time	Détermine le temps de portamento (temps de transition de la hauteur).	
Fast Playing Portamento (Portamento rapide)	Time Threshold (Seuil de temps)	Lorsque le temps entre une note et la suivante est plus court que ce seuil de temps, le paramètre portamento Time ci-dessous est utilisé à la place de celui d'origine. Cette fonction vous permet de jouer des passages rapides tels que des trilles ou des glissando avec un temps de portamento spécifique.
	Portamento Time	<p>Détermine le temps de portamento lorsque le temps entre une note et la suivante est plus court que le paramètre Time Threshold (ci-dessus).</p> <p> NOTE</p> <p>Le temps de portamento n'est pas affecté par les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervalles entre une note et la suivante • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time (Vélocité pour le temps de portamento) • Min. Portamento Time (Temps de portamento min.)
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity (Sensibilité à la vélocité)	Règle le temps de portamento à l'aide de la vélocité. Dans le cas d'une valeur positive, le temps de portamento devient plus court ou plus long lorsque la vélocité est supérieure ou inférieure à la vélocité de référence ci-dessous. Dans le cas d'une valeur négative, le comportement inverse est observé. Lorsque la valeur est « 0 », le temps de portamento est fixe.
	Reference Velocity (Vélocité de référence)	Il s'agit de la valeur de base en fonction de laquelle le temps de portamento est modifié. Lorsqu'une vélocité jouée est égale à la valeur définie ici, le temps de portamento d'origine est maintenu. Plus la différence entre la vélocité jouée et la vélocité de référence est grande, plus le temps de portamento altéré devient important.
Min. Portamento Time	Même si le paramètre Portamento Time est réglé sur « 0 », le temps de portamento n'est jamais plus court que le temps défini ici, sauf lorsque Fast Playing Portamento est activé.	



Controller

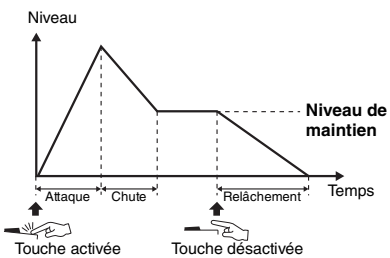
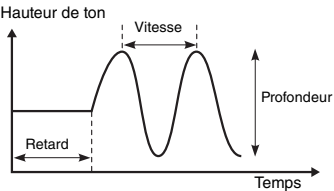
Modulation (+), Modulation (-)	Le contrôleur auquel cette fonction est assignée peut être utilisé pour moduler les paramètres ci-dessous ainsi que la hauteur de ton (vibrato). Vous pouvez définir ici l'impact du contrôleur sur la modulation de chacun des paramètres suivants.
Filter	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de la fréquence de coupure du filtre. Reportez-vous ci-dessous pour plus de détails sur le filtre.
Amplitude	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de l'amplitude (volume).
LFO Pitch (Hauteur de ton de l'oscillateur de basse fréquence)	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de la hauteur de ton ou de l'effet de vibrato.
LFO Filter (Filtre de l'oscillateur de basse fréquence)	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de filtre ou de l'effet de wah.
LFO Amplitude (Amplitude de l'oscillateur de basse fréquence)	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de l'amplitude ou de l'effet de trémolo.

NOTE


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

Sound (Son)

Filter (Filtre)	Le filtre est un processeur qui modifie le timbre ou le ton d'un son en bloquant ou en autorisant le passage d'une plage de fréquences spécifique. Les paramètres ci-dessous déterminent le timbre général du son en augmentant ou en diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir ou adoucir le son, mais ils sont également utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.
Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure ou la plage de fréquences effective du filtre (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.
Resonance (Résonance)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre Cutoff ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.

<p>EG (Générateur d'enveloppe)</p>	<p>Les réglages EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre des caractéristiques sonores liées aux véritables instruments acoustiques, comme l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano maintenus.</p>  <p>Le diagramme illustre l'évolution du niveau sonore (Niveau) au fil du temps (Temps). Il est divisé en trois phases : l'attaque (montée), la chute (descente) et le relâchement (niveau constant). Des icônes de mains indiquent l'état de la touche : 'Touche activée' pendant l'attaque et la chute, et 'Touche désactivée' pendant le relâchement. Le 'Niveau de maintien' est indiqué par une ligne horizontale à la fin de la phase de relâchement.</p>	
	<p>Attack (Attaque)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.</p> <p>NOTE Certains sonorités peuvent ne pas être affectées par le réglage spécifié ici.</p>
	<p>Decay (Chute)</p>	<p>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.</p>
	<p>Release (Relâchement)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.</p>
<p>Vibrato</p>	<p>Le vibrato est un effet sonore de vibration obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la sonorité.</p>  <p>Le diagramme montre la hauteur de ton (Hauteur de ton) au fil du temps (Temps). Une onde sinusoïdale illustre la modulation. Les paramètres indiqués sont : 'Retard' (décalage initial), 'Vitesse' (fréquence de vibration) et 'Profondeur' (amplitude de la modulation).</p>	
	<p>Depth</p>	<p>Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.</p>
	<p>Speed</p>	<p>Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.</p>
	<p>Delay</p>	<p>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.</p>

Effect (Effet)

<p>Insertion Effect</p>	<p>On/Off</p>	<p>Active ou désactive les effets d'insertion.</p>
	<p>Type</p>	<p>Sélectionne le type d'effet d'insertion. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type. Vous pouvez effectuer des réglages détaillés liés aux paramètres en touchant  (Réglage), puis les enregistrer. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Édition et enregistrement des réglages d'effet » (page 99).</p>
	<p>Depth</p>	<p>Règle la profondeur de l'effet d'insertion.</p>
<p>Reverb Depth (Profondeur de réverbération)</p>	<p>Règle la profondeur de réverbération.</p>	
<p>Chorus Depth (Profondeur de chœur)</p>	<p>Règle la profondeur de chœur.</p>	

EQ

Détermine la fréquence et le gain des bandes de l'égaliseur. Pour plus d'informations sur l'égaliseur, reportez-vous à la page 96.

Édition des sonorités Organ Flutes (Voice Edit)

Les sonorités Organ Flutes peuvent être modifiées en réglant les leviers de longueurs en pied, en ajoutant un son d'attaque, en appliquant des effets et un égaliseur, etc.

Il existe trois types de sonorité Organ, chacun avec son propre affichage, qui recrée parfaitement l'apparence du véritable instrument. Chaque type offre un contrôle réaliste intuitif sur le son à l'aide de leviers de longueurs en pied, d'onglets et de sélecteurs spéciaux, ce qui vous permet d'ajuster le son de la même façon que sur un instrument réel.



1 Sélectionnez la sonorité Organ Flutes souhaitée.

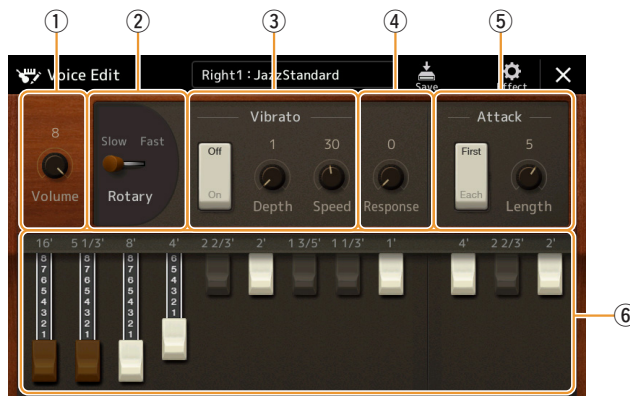
Touchez [Organ&Accordion] dans les catégories principales, puis sélectionnez la sonorité Organ Flutes de votre choix.

2 Sur l'écran Voice Selection, touchez (Menu), puis [Voice Edit] pour appeler l'écran Voice Edit.

NOTE

Vous pouvez également appeler l'écran Voice Edit correspondant aux sonorités Organ Flutes en touchant l'icône Organ Flutes, en bas à droite du nom de la sonorité Organ Flutes sur l'écran Home ou Voice Part Setup. L'écran approprié peut aussi être appelé via [MENU] → [Voice Edit].

3 Sélectionnez le paramètre souhaité et modifiez sa valeur.



Les paramètres signalés par un astérisque « * » ne sont disponibles que pour les types Vintage et Home. Le type de sonorité Organ Flutes sélectionné se distingue par la conception de l'écran Voice Edit qui lui est attribué, comme décrit ci-dessus.

①	Volume	Règle le volume d'ensemble des sonorités Organ Flutes.
②	Rotary/Tremolo* (Haut-parleur rotatif/Trémo)	Fait basculer la vitesse du haut-parleur rotatif entre les valeurs « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). Ce paramètre est disponible uniquement en cas d'application d'un effet (page 48) dont le nom comporte le terme « Rotary ».
③	Vibrato*	Active ou désactive le vibrato et règle sa profondeur et sa vitesse.

④	Response (Réponse)	Affecte l'attaque et le relâchement (page 48) du son, en augmentant ou en diminuant le temps de réaction du crescendo et du relâchement initiaux, sur la base des commandes Footage. Plus la valeur est élevée, plus le crescendo et le relâchement sont lents.
⑤	Attack	Sélectionne « First » (Premier) ou « Each » (Chacun) et règle la longueur du son d'attaque. En mode First, l'attaque (le son de percussion) est exclusivement appliquée à la première note d'un accord ou d'un groupe de notes jouées et maintenues simultanément et ne concerne pas les notes suivantes. En mode Each, l'attaque est appliquée de la même façon à toutes les notes. La longueur du son d'attaque produit une chute plus longue ou plus courte immédiatement après l'attaque initiale. Plus la valeur est élevée, plus le temps de chute est long.
⑥	Footage (Longueur en pieds)	Détermine le son de base des sonorités Organ Flutes.

4 Si nécessaire, touchez (Effet) puis réglez les paramètres liés aux effets et à l'égalisation.

Ces paramètres sont identiques à ceux des écrans Effect et EQ évoqués dans le précédent chapitre « Édition d'une sonorité (Voice Edit) » (page 48).

5 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité Organ Flutes créée.

AVIS

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

NOTE

Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, touchez le nom de celle-ci en haut de l'écran Voice Edit pour sélectionner la partie de clavier. Vous avez également la possibilité d'appuyer sur les touches de la section PART SELECT pour sélectionner la partie à laquelle la sonorité souhaitée est affectée. Confirmez ensuite le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit, effectuez les modifications souhaitées puis exécutez l'opération d'enregistrement.

Table des matières

Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — MIDI Multi Pad Recording)	51
• Multi-pad — enregistrement en temps réel via MIDI.....	51
• Multi-pad — enregistrement pas à pas via MIDI	53
Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad) (Multi-pad de lien audio)	53
• Reproduction des multi-pads de lien audio.....	54
Édition de multi-pads.....	55

Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — MIDI Multi Pad Recording)

La fonction Multi Pad Creator (Créateur de multi-pad) vous permet de créer vos propres phrases de multi-pad, notamment en modifiant des phrases de multi-pads existantes. Tout comme l'enregistrement de morceau MIDI, l'enregistrement de multi-pad MIDI est doté de fonctions d'enregistrement en temps réel et pas à pas. Cependant, en ce qui concerne la fonction MIDI Multi Pad Recording (Enregistrement de multi-pad MIDI), le multi-pad ne comprend qu'un seul canal. Par conséquent, certaines fonctions pratiques telles que Punch In/Out (Entrée/sortie d'insertion) ne sont pas disponibles.

Multi-pad — enregistrement en temps réel via MIDI

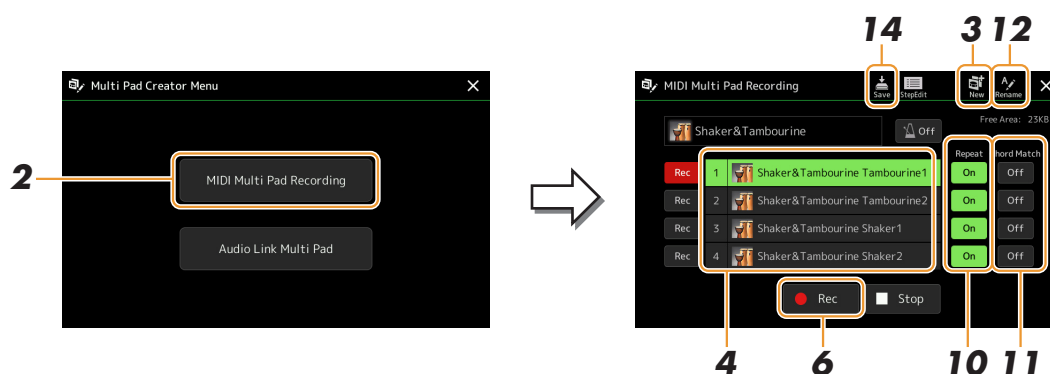
Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :

- Dans la mesure où seule la performance de la partie Right 1 est enregistrée sous forme d'une phrase de multi-pad, vous devez sélectionner la sonorité souhaitée pour la partie Right 1 au préalable.
- Les sonorités Super Articulation et Organ Flutes ne peuvent pas être utilisées pour l'enregistrement de multi-pads. Si l'une de ces sonorités est spécifiée pour la partie Right 1, elle sera remplacée par la sonorité Grand Piano lors de l'enregistrement.
- Dans la mesure où l'enregistrement peut être réalisé pendant la reproduction du style et synchronisé sur celle-ci, vous devez sélectionner le style souhaité au préalable. Gardez toutefois à l'esprit que le style n'est pas enregistré.

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

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

2 Appelez l'écran approprié via [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].




3 Si vous voulez créer un multi-pad dans une nouvelle banque vide, touchez  (Nouveau).


4 Sélectionnez le multi-pad que vous souhaitez utiliser pour l'enregistrement en le touchant.

5 Sélectionnez la sonorité souhaitée, selon les besoins, à l'aide de la touche [RIGHT 1] de la section PART SELECT.

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

6 Touchez  (Enregistrement) pour faire passer le multi-pad sélectionné à l'étape 4 en mode d'attente d'enregistrement.

NOTE

Pour annuler l'enregistrement, touchez  (Enregistrement) avant de passer à l'étape 7.

7 Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement.

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

Notes recommandées pour les phrases pour la mise en correspondance avec les accords de base

Si vous avez l'intention de créer une phrase pour qu'elle corresponde avec les accords de base, utilisez les notes C, E, G, A et B ou, en d'autres termes, jouez la phrase avec une gamme d'accords de CM7 sans les 4e et la 9e de tension, qui sont en conflit avec les tensions de 9e modifiées (b9th, #9th). La phrase fonctionne de manière harmonique et correspond à la plupart des accords de base utilisés en musique tonale qui sont couverts par le moteur de style du PSR-A5000.



C = sons d'accord
R = notes recommandées

* Lors de l'enregistrement du motif source, vous devez le créer à l'aide des notes C et R en fonction des informations ci-dessous et éviter les autres.

8 Arrêtez l'enregistrement.

Appuyez sur la touche [STOP] (Arrêt) de la section MULTI PAD CONTROL ou sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour interrompre l'enregistrement une fois que vous avez fini de jouer la phrase.

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

10 Touchez Repeat [On]/[Off] (Activation/désactivation de la répétition) pour chaque pad afin de l'activer ou le désactiver.

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


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

11 Touchez [On]/[Off] de la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) pour chaque pad afin de l'activer ou le désactiver.

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

12 Touchez  (Renommer) et entrez le nom souhaité pour chaque multi-pad.


13 Si vous souhaitez enregistrer d'autres multi-pads, répétez les étapes 4 à 12.

14 Touchez  (Enregistrer) pour sauvegarder le multi-pad, puis enregistrez les données de multi-pad sous forme de banque contenant un jeu de quatre pads.

AVIS

Les données de multi-pad éditées seront perdues si vous sélectionnez une autre banque de multi-pads ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

Multi-pad — enregistrement pas à pas via MIDI

La fonction Step Recording peut s'exécuter sur la page Step Edit (Édition pas à pas). Après avoir sélectionné un multi-pad à l'étape 4 de la [page 52](#), touchez  (Édition pas à pas) pour appeler la page Step Edit.

La page Step Edit contient une liste d'événements qui vous permet d'enregistrer des notes avec une synchronisation extrêmement précise. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement de morceau MIDI ([page 76](#)), sauf en ce qui concerne les points suivants :

- Dans Multi Pad Creator, vous pouvez uniquement saisir des événements de canaux et des messages exclusifs au système. Les événements d'accords et de paroles du morceau sont indisponibles. Vous pouvez basculer entre les deux types de Liste d'événements en touchant [Ch]/[SysEx].

Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator — Audio Link Multi Pad) (Multi-pad de lien audio)

Vous avez la possibilité de créer un nouveau multi-pad en liant les fichiers audio (au format WAV : taux d'échantillonnage de 44,1 kHz, résolution de 16 bits) stockés sur le lecteur utilisateur et sur le lecteur flash USB aux différents multi-pads. Les fichiers audio (WAV) peuvent être des données que vous avez enregistrées sur cet instrument ou des fichiers disponibles dans le commerce. Les multi-pads auxquels les fichiers audio ont été liés sont appelés des multi-pads de lien audio. Les multi-pads de lien audio nouvellement créés peuvent être sauvegardés sur le lecteur utilisateur ou sur un lecteur flash USB.

NOTE

Un fichier audio ne peut pas être lié à un multi-pad MIDI.

- 1** Si vous voulez utiliser des fichiers audio (WAV) stockés sur le lecteur flash USB, connectez le lecteur en question contenant les données à la borne [USB TO DEVICE] (USB vers périphérique).

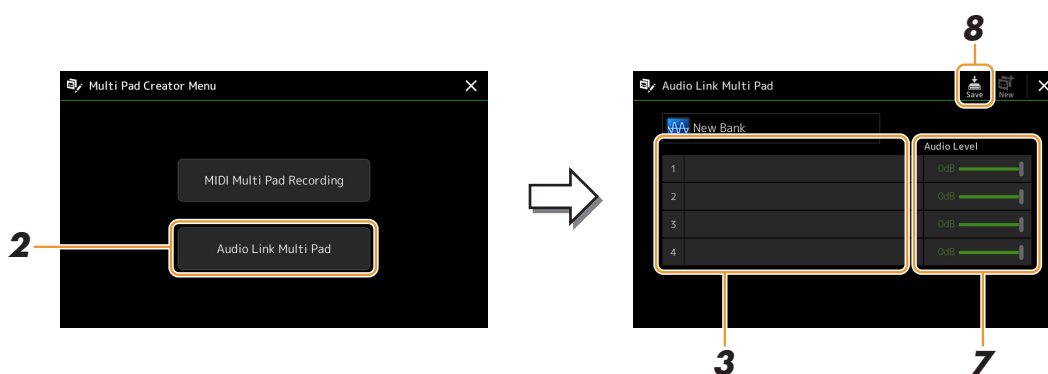
NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions d'appareils USB » du mode d'emploi.

- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].

NOTE

L'écran peut être appelé depuis [Menu] sur l'écran Multi Pad Selection.



NOTE


Si un multi-pad de lien audio a été sélectionné lors de l'appel de l'écran Audio Link Multi Pad, les liens créés pour le pad sélectionné s'affichent. Afin de créer un nouveau Pad, assurez-vous de toucher [New]. Sinon, vous ne ferez que resélectionner le lien dans le pad déjà sélectionné.

- 3** Touchez pour sélectionner le pad souhaité.

L'écran Audio File Selection apparaît.

4 Sélectionnez le fichier audio souhaité.

Pour vérifier les informations du fichier audio sélectionné

En appuyant sur la touche  (Menu) puis sur [Audio Information] (Informations audio) dans l'écran File Selection, vous pouvez vérifier les informations (nom, débit binaire, taux d'échantillonnage, etc.).

5 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Audio Link Multi Pad.

6 Si vous souhaitez lier d'autres fichiers audio à d'autres pads, répétez les étapes 3 à 5.

7 Si vous le souhaitez, réglez le volume de chaque fichier audio en touchant le curseur du niveau audio.

En appuyant sur une des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL, vous pouvez régler le volume tout en jouant une phrase de multi-pad.

8 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder le multi-pad, puis enregistrez les données de multi-pad de lien audio dans une banque contenant un jeu de quatre pads.

AVIS

Le réglage sera perdu si vous sélectionnez un autre multi-pad de lien audio ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

9 Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL pour vérifier le nouveau multi-pad de lien audio dans l'écran Multi Pad Bank Selection.

Le multi-pad de lien audio nouvellement créé est identifié par la mention « Audio Link » en haut du nom de fichier.

Si vous souhaitez modifier le réglage Link (Liaison) :

Sélectionnez le multi-pad de lien audio souhaité, puis exécutez les mêmes opérations qu'aux étapes 2 à 9.

Reproduction des multi-pads de lien audio

Vous pouvez reproduire les multi-pads auquel des fichiers audio sont affectés en les sélectionnant sur le lecteur utilisateur ou le lecteur USB de l'écran Multi Pad Bank Selection. Bien que vous puissiez jouer en effectuant les mêmes opérations que pour le multi-pad ne contenant aucune liaison avec des fichiers audio, veuillez noter les limitations suivantes.

- Vous devez raccorder le lecteur flash USB contenant les fichiers audio (WAV) correspondants.
- La reproduction automatique en boucle n'est pas disponible.
- La fonction Chord Match (Correspondance d'accords) ne peut pas être appliquée.

NOTE

Le chargement des fichiers audio (WAV) prend un peu plus de temps que celui des fichiers MIDI.

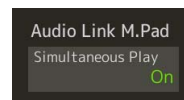
Activation/désactivation de plusieurs reproductions simultanées des multi-pads Audio Link

Vous pouvez décider que l'instrument peut reproduire plusieurs multi-pads Audio Link simultanément ou non à l'aide du paramètre suivant :

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad « Simultaneous Play »

- **On** : l'instrument peut reproduire plusieurs pads simultanément. Même si vous lancez la reproduction d'un autre pad, celui déjà en cours de reproduction ne s'arrête pas.
- **Off** : vous ne pouvez jouer qu'un seul pad à la fois. La reproduction est exclusive. Si vous lancez la reproduction d'un autre pad, celui déjà en cours de reproduction s'arrête donc.



Édition de multi-pads

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

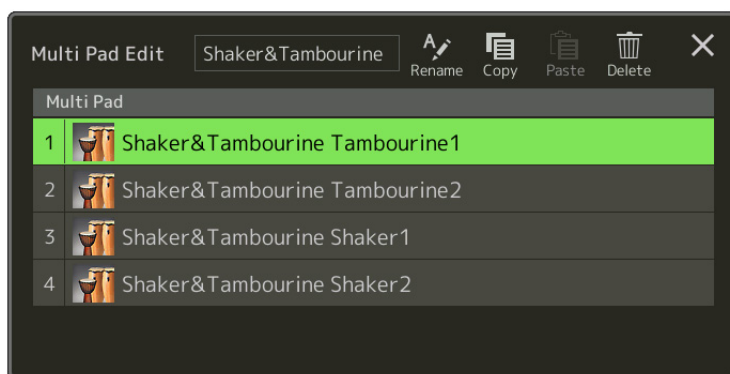
1 Sélectionnez la banque de multi-pads contenant le multi-pad à éditer.

Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection, puis sélectionnez la banque de multi-pads de votre choix.

NOTE

Si vous sélectionnez une banque de multi-pads prédéfinie, puis vous modifiez les multi-pads, assurez-vous de sauvegarder vos modifications sur le lecteur utilisateur en tant que banque utilisateur.

2 Sur l'écran Multi Pad Bank Selection, touchez (Menu) puis [Multi Pad Edit] pour appeler la fenêtre Multi Pad Edit.




3 Sélectionnez un multi-pad à éditer.

4 Éditez le pad sélectionné.

Rename	Modifie le nom de chaque multi-pad.
Copy	Copie le multi-pad sélectionné (voir ci-dessous).
Paste	Colle le multi-pad copié.
Delete	Supprime le multi-pad sélectionné.

Copie de multi-pad

- 1 Sélectionnez le multi-pad à copier à l'étape 4 ci-dessus.
- 2 Touchez [Copy].
Le multi-pad sélectionné est copié dans le presse-papiers.
- 3 Sélectionnez l'emplacement de destination.
Pour copier le pad sélectionné dans une autre banque, sélectionnez la banque de votre choix sur l'écran Multi Pad Bank Selection, appelez la fenêtre Multi Pad Edit via  (Menu), puis sélectionnez la destination.
- 4 Touchez [Paste] pour exécuter l'opération de copie.

NOTE

Les pads MIDI et audio ne peuvent pas être enregistrés dans la même banque.

5 Enregistrez la banque actuelle contenant les multi-pads modifiés.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour appeler la fenêtre de confirmation, touchez [Save] pour appeler le lecteur utilisateur, puis touchez [Save here] (Enregistrer ici) pour exécuter l'opération d'enregistrement. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

Table des matières

Création d'une liste de morceaux pour la reproduction	56
Utilisation du mode Repeat Playback.....	57
Édition des réglages de notation musicale (Score).....	58
• Réglage de la reproduction	58
• Réglage de l'affichage	59
• Detail Setting	59
Affichage des paroles et configuration de l'écran.....	60
Affichage du texte et configuration de l'écran	61
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau MIDI.....	62
Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI.....	63
Réglages relatifs à la reproduction du morceau	64
• Combinaison du jeu au clavier et de la pratique du chant grâce à la fonction Guide	64
• Part Ch (Canal de partie).....	65
• Lyrics.....	65
• Play	65

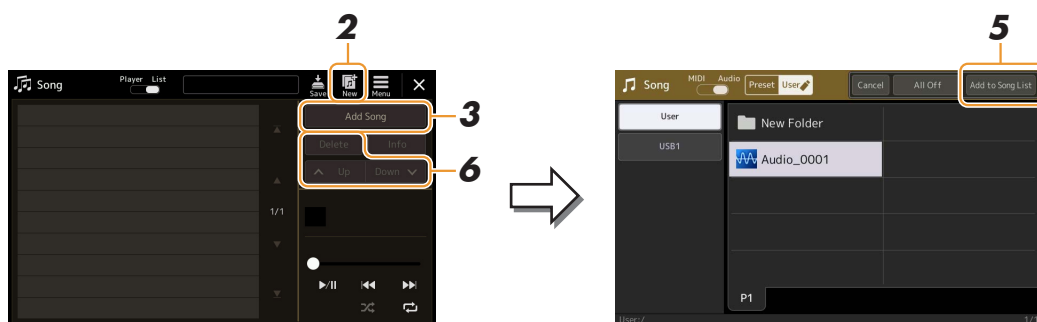
Création d'une liste de morceaux pour la reproduction

En ajoutant vos morceaux préférés à la liste de morceaux, vous pouvez organiser les titres à reproduire en continu, dans l'ordre que vous souhaitez.

1 Appuyez sur la touche [PLAYER] (Lecteur) pour appeler l'écran Song Playback.

Vérifiez que le mode Song List (Liste de morceaux) est sélectionné.

2 Touchez (Nouveau) pour créer une nouvelle liste de morceaux.



3 Touchez [Add Song] (Ajouter un morceau) pour appeler l'écran Song Selection.

4 Touchez les noms des morceaux souhaités pour les ajouter à la liste de morceaux.

Pour sélectionner des morceaux audio, touchez [Audio].

Pour sélectionner des morceaux MIDI, touchez [MIDI].

Si vous voulez ajouter tous les morceaux du dossier sélectionné, touchez [Select All] (Tout sélectionner).

5 Touchez [Add to Song List] (Ajouter à la liste de morceaux) pour ajouter à la liste.

Les morceaux sélectionnés sont affichés sur l'écran Song Playback.

6 Si nécessaire, modifiez la liste de morceaux.

- **Delete** : supprime le morceau sélectionné de la liste.
- **Up** : déplace le morceau sélectionné vers le haut de la liste.
- **Down (Bas)** : déplace le morceau sélectionné vers le bas de la liste.

7 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer la liste de morceaux.

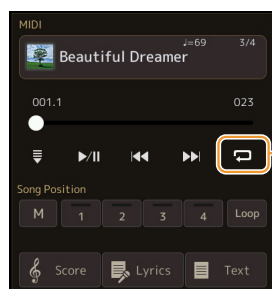
AVIS

La liste de morceaux créée sera perdue si vous passez à une autre liste de morceaux ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

Utilisation du mode Repeat Playback

Depuis l'écran Song Playback appelé via la touche [PLAYER], il est possible de configurer les paramètres de répétition de la reproduction du morceau actuellement sélectionné.

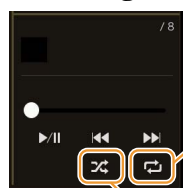
Mode Song Player (Lecteur de morceaux)






(Mode commun aux morceaux MIDI et audio)


Active ou désactive le mode Single Repeat (Répétition unique). Lorsque ce mode est activé, le morceau sélectionné est reproduit de façon répétée.

Mode Song List



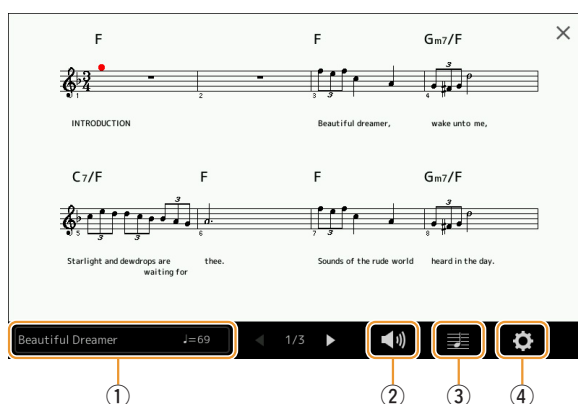
Touchez ici pour basculer en mode Repeat (Répétition).

-  **(Off)** : Le mode Repeat est désactivé. Tous les morceaux de la liste de morceaux sont reproduits une seule fois, et la reproduction s'arrête automatiquement à la fin du dernier morceau de la liste.
-  **(All Repeat) (Tout répéter)** : tous les morceaux dans la liste de morceaux sélectionnée sont reproduits à plusieurs reprises.
-  **(Single Repeat)** : seul le morceau sélectionné est reproduit de manière répétée.

L'activation de  **(Réorganiser)** réorganise l'ordre des morceaux de la liste de morceaux sélectionnée. La désactivation de cette option rétablit l'ordre d'origine.

Édition des réglages de notation musicale (Score)

Sélectionnez un morceau MIDI en mode Song Player sur l'écran Song Playback, puis touchez [Score] (Partition) afin d'appeler la partition du morceau MIDI actuellement sélectionné. Vous pouvez modifier les indications de la partition en fonction de vos préférences personnelles.




①	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. La valeur de tempo apparaît également à l'extrémité droite. Si vous souhaitez changer de morceau, touchez le nom du morceau pour appeler l'écran Song Selection.
②	Permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 58).
③	Permet de régler les paramètres d'indication de la notation, y compris la taille de la notation, l'affichage des accords, etc. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de l'affichage » (page 59).
④	Permet de configurer les paramètres détaillés associés à l'indication de la notation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage détaillé » (page 59).

NOTE


L'écran Score peut également être appelé via [MENU] → [Score].



Réglage de la reproduction

Depuis l'écran appelé via  (Réglage de la reproduction), il est possible de configurer les paramètres associés à la reproduction du morceau MIDI actuellement sélectionné.


Extra	Active ou désactive la reproduction sur tous les canaux, à l'exception de ceux qui sont affectés aux parties à mains gauche et droite décrites ci-dessous.
Left	Active ou désactive la reproduction de la partie à main gauche, à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix depuis l'écran Song Setting (page 65).
Right	Active ou désactive la reproduction de la partie à main droite, à laquelle vous avez pouvez affecter le canal de votre choix depuis l'écran Song Setting (page 65).
Guide	Active ou désactive la fonction Guide. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 64.

Réglage de l'affichage

Depuis l'écran appelé via  (Réglage de l'affichage), il est possible de configurer les paramètres associés à l'affichage de la notation.

Size (Taille)	Modifie la taille de la partition.
Left	Active ou désactive la notation de la partie à main gauche. Si l'indication « - » apparaît à la place de ce paramètre et que ce dernier est indisponible, allez dans l'écran « Detail Setting » (Réglage détaillé) (page 59) et réglez le paramètre Left Ch (Canal gauche) sur n'importe quelle valeur à l'exception de « Auto ». Vous pouvez également accéder à l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch], et configurer le paramètre Left sur une valeur autre que « Off » (page 65).  Les réglages Right (ci-dessous) et Left ne peuvent être désactivés en même temps.
Right	Active ou désactive la notation de la partie à main droite.  Les réglages Right et Left (ci-dessus) ne peuvent être désactivés en même temps.
Chord	Active ou désactive l'indication des accords. Si le morceau actuellement sélectionné ne contient pas de données d'accord, aucune information sur les accords ne s'affichera même si cette option est cochée.
Lyrics (Paroles)	Active ou désactive l'indication des paroles. Si le morceau actuellement sélectionné ne contient pas de données de parole, aucune parole ne s'affichera même si cette option est cochée. Si le morceau comporte des événements liés à la pédale, le fait de toucher cette option permettra de basculer entre les réglages « Lyrics » et « Pedal » (Pédale). Lorsque l'option « Pedal » est cochée, les événements de pédale s'affichent à l'écran à la place des paroles.
Note	Active ou désactive l'indication des noms de note. Lorsque cette option est cochée, le nom de la note s'affiche à gauche de cette dernière. Si le morceau comporte des événements liés au doigté, le fait de toucher cette option permettra de basculer entre les réglages « Note » et « Fingering ». Lorsque l'option « Fingering » est cochée, les événements de doigté s'affichent à l'écran à la place des noms de note.
Color (Couleur)	Lorsque cette option est cochée, les notes apparaissant à l'écran sont identifiées par des couleurs spécifiques (C : rouge ; D : jaune ; E : vert ; F : orange ; G : bleu ; A : violet ; et B : gris).

Detail Setting

Depuis l'écran appelé via  (Réglage détaillé), il est possible de configurer des paramètres plus détaillés.

Right Ch (Canal droit)	Détermine le canal MIDI des données de morceau MIDI utilisé pour les parties à main droite et à main gauche. Le réglage revient sur « Auto » après sélection d'un autre morceau.
Left Ch (Canal gauche)	<ul style="list-style-type: none"> • Auto : les canaux MIDI des données de morceau MIDI pour les parties à mains droite et gauche sont automatiquement attribués, les parties étant définies sur le canal spécifié par le paramètre Part Ch (page 65) dans l'écran Song Setting. • 1-16 : attribue un canal MIDI spécifique (1-16) à chacune des parties à main gauche et à main droite. • Off (uniquement pour Left Ch) : pas d'affectation de canal. Ceci active/désactive l'affichage de la partition de la partie à main gauche.
Key Signature (Armature de clé)	Permet d'introduire l'armature de clé au niveau de la position d'arrêt actuelle du morceau MIDI. Ce réglage est utile pour les morceaux que vous avez enregistrés avec des changements de tonalité, de sorte que les changements de l'armature de la clé puissent se refléter correctement dans la notation.
Quantize (Quantification)	Ce paramètre permet de contrôler la résolution des notes dans la partition, de sorte à décaler ou corriger la synchronisation de toutes les notes affichées afin qu'elles s'alignent sur une valeur de note particulière. Prenez soin de sélectionner la valeur de note la plus petite utilisée dans le morceau.
Note Name (Nom de note)	<p>Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types indiqués ci-après. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre Note est coché dans « View Setting ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B). • Fixed Do (Do fixe) : Les noms de note sont indiqués en solfège et varient en fonction de la langue sélectionnée. • Movable Do (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 clé. La note fondamentale est signalée par Do. Par exemple, en clé de G majeur, la note fondamentale « Sol » est représentée par « Do ». De même que pour « Fixed Do », l'indication varie en fonction de la langue sélectionnée.

Affichage des paroles et configuration de l'écran

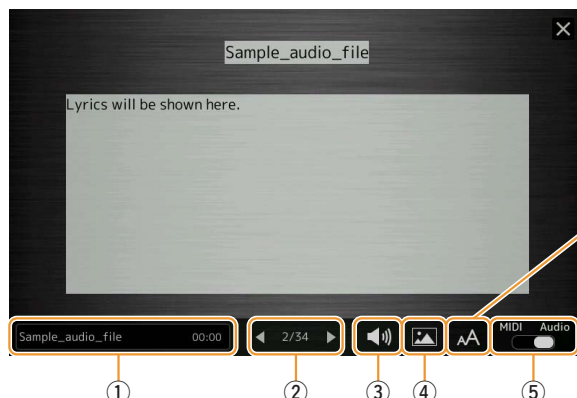
L'affichage des paroles peut s'effectuer pour les morceaux MIDI et les morceaux audio à condition que le morceau en question contient des données de paroles compatibles.

1 Sélectionnez un morceau en mode Song Player sur l'écran Song Playback.

2 Touchez [Lyrics] pour appeler l'écran Lyrics.

Si le morceau contient des paroles compatibles, celles-ci s'affichent à l'écran. Lorsque le morceau est en cours de reproduction, la couleur des paroles change pour vous indiquer la position actuelle.

3 Effectuez les réglages souhaités selon les besoins.



NOTE

L'écran Lyrics peut également être appelé via [MENU] → [Lyrics].

NOTE

Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) à partir de l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

Pour les morceaux audio, cette touche vous permet de choisir le type de police entre « Medium » (Moyen) ou « Proportional Medium » (Moyen proportionnel).

①	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Si vous souhaitez changer de morceau, touchez le nom de morceau spécifié ici pour appeler l'écran Song Selection. Pour les morceaux MIDI, le numéro de la mesure actuelle apparaît à l'extrémité droite. En ce qui concerne les morceaux audio, le temps écoulé s'affiche à l'extrémité droite.
②	Indique la page actuelle et la page entière. Si vous souhaitez parcourir les paroles, touchez [◀] ou [▶] lorsque le morceau est à l'arrêt. NOTE Pour certains morceaux, il est parfois impossible de changer de page en touchant [◀]/[▶].
③	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song (Morceau MIDI) : permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 58). • Audio Song (Morceau audio) : permet d'activer ou de désactiver la fonction Vocal Cancel (Annulation de la voix). Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.
④	Autorise le changement de l'image en arrière-plan des écrans Lyrics et Text. Vous pouvez sélectionner l'une des images fournies dans l'onglet Preset ou votre fichier image original (fichier bitmap d'une résolution ne dépassant pas 800 x 480 pixels) dans le lecteur flash USB. Le fichier image original peut être copié depuis le lecteur flash USB dans la mémoire utilisateur interne. NOTE Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Text.
⑤	Permet de faire basculer l'écran Lyrics entre les morceaux MIDI et audio.

Priorité des données de paroles d'un morceau audio (fichier MP3)

Lors de l'affichage des données de paroles d'un morceau audio (fichier MP3), un seul type de données apparaît (en fonction de l'ordre de priorité ci-dessous) :

- 1) Fichier CDG (*.cdg) portant le même nom que le fichier MP3 inclus dans le même dossier.
- 2) Paroles incluses dans le fichier MP3 portant l'étiquette LYRICSBEGIN.
- 3) Paroles incluses dans le fichier MP3 portant l'étiquette SLT/SYLT.
- 4) Paroles incluses dans le fichier MP3 portant l'étiquette ULT/USLT.
- 5) Fichier texte (*.txt) portant le même nom que le fichier MP3 inclus dans le même dossier.

Affichage du texte et configuration de l'écran

Vous pouvez visualiser sur l'écran de l'instrument le fichier texte (.txt) créé sur ordinateur. Cette fonction offre de nombreuses possibilités utiles, comme l'affichage de paroles, de symboles d'accords et de notes textuelles.

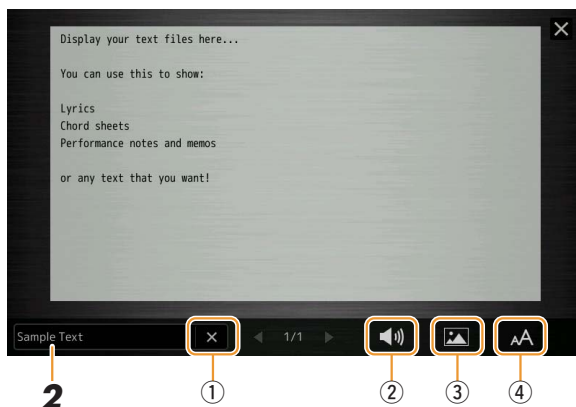
1 Dans le mode Song Player de l'écran Song Playback, touchez [Text] pour appeler l'écran Text.



NOTE

L'écran Text peut également être appelé via [MENU] → [Text Viewer].

2 Touchez le coin inférieur gauche de l'écran pour appeler l'écran Text File Selection (Sélection d'un fichier texte).



Sur l'écran File Selection, vous pouvez sélectionner un fichier à partir du lecteur flash USB ou dans les données de texte copiées dans la mémoire utilisateur interne.

3 Sélectionnez le fichier texte souhaité, puis fermez l'écran File Selection pour afficher le texte à l'écran.


Si le texte s'étend sur plusieurs pages, vous pourrez faire défiler l'ensemble du texte en touchant [◀] ou [▶], qui s'affichent respectivement à droite et à gauche de la page.



NOTE


- Les sauts de ligne ne sont pas automatiquement saisis sur l'instrument. Lorsqu'une phrase ne s'affiche pas entièrement en raison des limitations d'espace à l'écran, il vous faut au préalable entrer les sauts de ligne manuellement sur l'ordinateur à l'aide d'un éditeur de texte, etc.
- Les informations relatives à la sélection du fichier texte peuvent être stockées dans la mémoire de registration. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

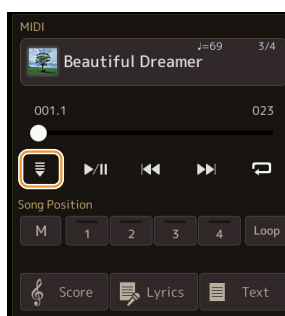
4 Effectuez les réglages souhaités selon les besoins.

①	Efface le texte de l'écran. Cette opération ne supprime pas le fichier texte en lui-même, mais simplement l'affichage de texte à l'écran.
②	permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 58).
③	Autorise le changement de l'image en arrière-plan des écrans Lyrics et Text. Vous pouvez sélectionner l'une des images fournies dans l'onglet Preset ou votre fichier image original (fichier bitmap d'une résolution ne dépassant pas 800 x 480 pixels) dans le lecteur flash USB. Le fichier image original peut être copié depuis le lecteur flash USB dans la mémoire utilisateur interne.  NOTE Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Lyrics.
④	Permet de sélectionner la taille ou le type de la police souhaité(e). Les réglages « Small » (Petit), « Medium » (Moyen) ou « Large » (Grand) affichent les caractères selon une même largeur et conviennent notamment à l'affichage des paroles avec les symboles des accords au-dessus. Les valeurs « Proportional Small » (Petit proportionnel), « Proportional Medium » (Moyen proportionnel) ou « Proportional Large » (Grand proportionnel) sont mieux adaptées à l'affichage des paroles sans symbole d'accord ou note explicative.

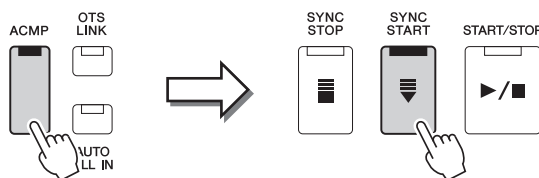
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau MIDI

Lorsque vous reproduisez simultanément un morceau MIDI 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 style.
- 2** Sélectionnez un morceau MIDI.
- 3** En mode Song Player de l'écran Song Playback, touchez  (Début synchronisé) pour activer le début synchronisé de morceau.



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



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

La reproduction du morceau et du style démarre. Lorsque vous jouez des accords, vous pouvez activer la fonction « Chord » de l'écran Score (page 59) pour afficher les informations relatives aux accords que vous interprétez.

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

NOTE

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

NOTE

La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) (page 113) ne peut pas être utilisée pendant la reproduction du morceau.

Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI

Un morceau MIDI est constitué de 16 canaux distincts. Vous pouvez activer ou désactiver séparément les canaux de la reproduction du morceau sélectionné sur l'écran appelé via [MENU] → [Channel On/Off].



Pour reproduire uniquement un canal donné (reproduction en solo), touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce que le numéro/nom du canal en question s'affiche en violet. Pour annuler la reproduction en solo, touchez à nouveau le canal (apparaissant en violet).

NOTE

En général, les différentes parties sont enregistrées sur les canaux suivants :

- **Canaux 1-4** : parties du clavier (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Canaux 5-8** : parties de multi-pads
- **Canaux 9-16** : parties de style

NOTE

Vous pouvez également activer ou désactiver les canaux à partir de l'écran Mixer.

Pour modifier la sonorité de chaque canal :

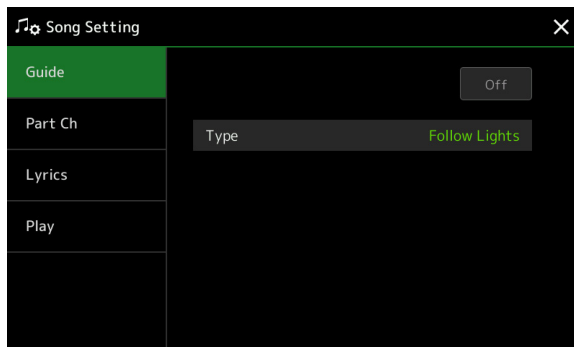
Touchez l'icône de l'instrument située sous le canal visé pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée.

Réglages relatifs à la reproduction du morceau

Vous pouvez effectuer divers réglages pour la reproduction du morceau sur l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting].

NOTE

L'écran peut être appelé depuis [Menu] sur l'écran Song Player ou Song Selection.



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

La fonction Guide de l'instrument vous indique sur l'écran Score le rythme auquel vous devez jouer les notes afin de faciliter votre apprentissage. De même, lorsque vous chantez sur la reproduction d'un morceau MIDI à l'aide d'un micro connecté, vous pouvez manuellement ajuster la synchronisation de la reproduction du morceau MIDI au clavier en fonction de votre performance vocale.

- 1** Sélectionnez un morceau MIDI et appelez l'écran Score (page 58).
- 2** Effectuez les réglages Guide dans l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off	Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Guide. La fonction peut également être activée/désactivée à partir de la fenêtre « Play Setting » de l'écran Score (page 58).
Type	Détermine le type de fonction Guide. Menu Guide pour l'entraînement au clavier <ul style="list-style-type: none">• 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. Dès 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 PSR-A5000 ne soit pas équipé de voyants, vous pouvez utiliser la même fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score.• Any Key (N'importe quelle touche) : cette fonction vous permet de reproduire la mélodie d'un morceau en appuyant sur une touche quelconque, en suivant le rythme. La reproduction du morceau s'interrompt et attend que vous jouiez une note. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle note au clavier, en rythme avec la musique, pour que la reproduction du morceau reprenne son cours normal.• Your Tempo (Votre tempo) : cette fonction est identique à Follow Lights, hormis le fait que la reproduction du morceau ici s'adapte à la vitesse de votre jeu. Menu Guide pour le chant <ul style="list-style-type: none">• Karao-Key (Karaoké) : cette fonction vous permet de contrôler la synchronisation de la reproduction du morceau à l'aide d'un seul doigt, tandis que vous chantez. Elle est très utile pour chanter sur votre propre performance. La reproduction du morceau s'interrompt en attendant que vous chantiez. Jouez simplement une note (n'importe laquelle) sur le clavier (aucun son n'est produit) pour que la reproduction du morceau continue.

3 Retournez à l'écran Score en appuyant sur la touche [EXIT] à plusieurs reprises, selon les besoins.

4 Appuyez sur la touche [▶/II] (PLAY/PAUSE) de la section SONG MIDI pour démarrer la reproduction.

Pratiquez le jeu au clavier ou le chant selon le type de fonction Guide sélectionné à l'étape 2.

5 Jouez au clavier en même temps que la reproduction du morceau.

 **NOTE**

Les réglages Guide peuvent être enregistrés en tant que partie des données de morceau (page 72). À la prochaine sélection du morceau sauvegardé, les réglages de la fonction Guide correspondants seront également appelés.

Part Ch (Canal de partie)

Right	Détermine le canal attribué à la partie à main droite.
Left	Détermine le canal attribué à la partie à main gauche.
Auto Set (Réglage auto)	Lorsque ce paramètre est spécifié sur « On », il règle automatiquement les canaux MIDI appropriés des parties à main droite et gauche préprogrammées dans les données de morceau disponibles dans le commerce. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « On ».

Lyrics

Language (Langue)	Détermine la langue d'affichage des paroles. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. Si la langue n'est pas spécifiée dans les données de morceau, le réglage « International » ci-dessous sera adopté comme langue des paroles. • International : prend en charge l'affichage des paroles en langue occidentale. • Japanese (Japonais) : prend en charge l'affichage des paroles en japonais.
-------------------	---

Play

Phrase Mark Repeat (Répétition du repère de phrase)	Le 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 spécifié sur « On », la partie qui correspond au numéro du repère de phrase indiqué est reproduite de manière répétée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le morceau MIDI contenant les réglages de la fonction Phrase Mark est sélectionné.
Quick Start (Démarrage rapide)	Dans certains morceaux MIDI disponibles dans le commerce, les réglages relatifs au morceau MIDI (tels que la sélection de la sonorité, le volume, etc.) 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 qui ne sont pas des notes, puis bascule automatiquement sur le 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.
Song Previous Type (Type de morceau précédent)	Détermine le comportement de l'instrument lorsque vous appuyez sur les touches [◀◀] (PREV) (Précédent) de la section SONG. <ul style="list-style-type: none"> • Previous Song (Morceau précédent) : lorsque la reproduction est en début de morceau, cette touche permet de revenir au morceau précédent au sein d'un même dossier. Dans tous les autres cas, elle fait repasser la reproduction en début de morceau. • Song Top Only (Début de morceau uniquement) : fait repasser la reproduction d'un morceau en début de morceau uniquement sans revenir au morceau précédent.
MIDI Song Fast Forward Type (Type d'avance rapide sur morceau MIDI)	Détermine le type d'avance rapide utilisé lorsque vous appuyez sur [NEXT] (Suivant) (▶▶) pendant la reproduction du morceau MIDI. <ul style="list-style-type: none"> • Jump (Saut) : appuyez une fois sur [NEXT] (▶▶) pour régler instantanément la position de reproduction sur la mesure suivante sans émission de son. Le maintien de la touche [NEXT] (▶▶) enfoncée permet d'effectuer un défilement vers l'avant en continu. • Scrub (Lecture à vitesse variable) : appuyez sur la touche [NEXT] (▶▶) et maintenez-la enfoncée pour lancer la reproduction du morceau MIDI à grande vitesse.
Style Synchro Stop (Arrêt synchronisé du style)	Détermine si la reproduction d'un style s'arrête ou non lorsque la reproduction d'un morceau MIDI est arrêtée.
Multi Pad Synchro Stop (Arrêt synchronisé du multi-pad)	Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête ou non lorsque la reproduction du morceau MIDI est arrêtée.

Table des matières

Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI	66
Enregistrement des différents canaux séparément (Enregistrement en temps réel)	68
Réenregistrement d'une section spécifique — Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel)	70
Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau	72
Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes	73
• Détails relatifs aux fonctions	74
Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit).....	76
• Procédure de base de l'enregistrement/édition pas à pas	76
• Enregistrement de mélodies via Step Recording	77
• Enregistrement des événements de changement d'accord ou de section via Step Recording	80
• Édition des événements MIDI spécifiques des données enregistrées	82
• Édition des repères de position dans le morceau	84

Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI

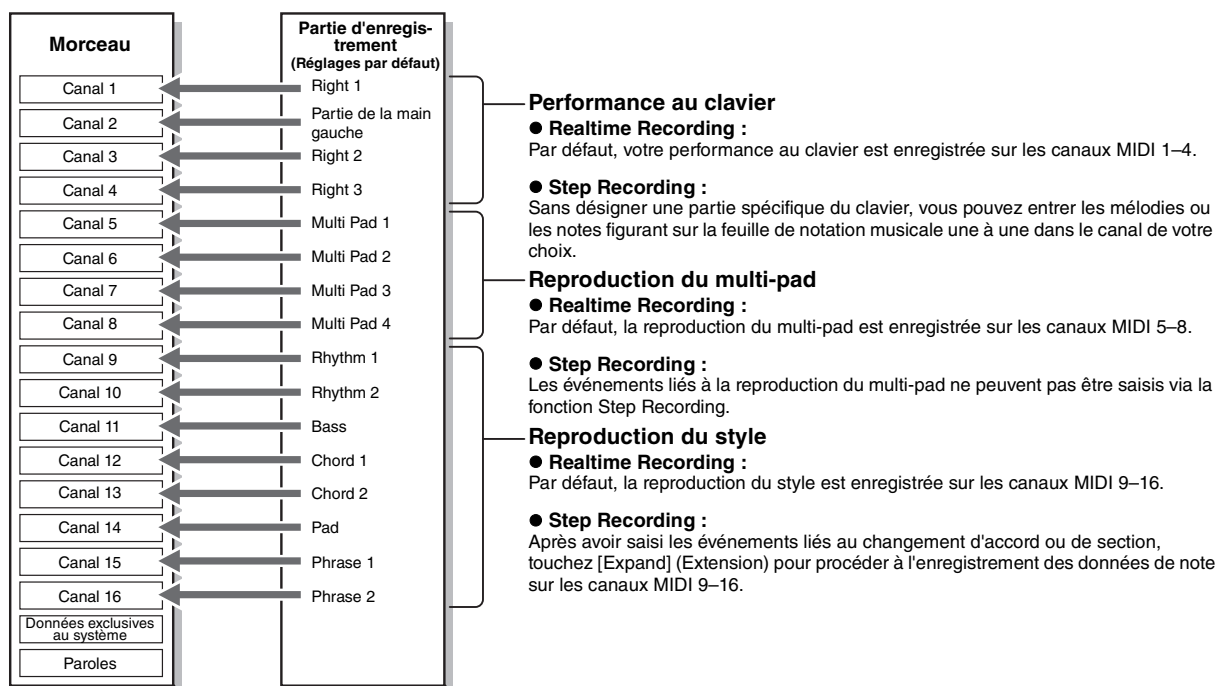
Le mode d'emploi de l'instrument décrit les modalités de création d'un morceau MIDI original via la fonction « Quick Recording » (Enregistrement rapide), qui permet d'enregistrer votre performance au clavier sans indication de canaux spécifiques. Quant au présent manuel de référence, il vous montre comment créer un morceau original en enregistrant votre performance au clavier sur un canal spécifié ou en entrant les notes une par une via la fonction « Multi Recording » (Enregistrement multi-pistes). Il vous indique également la procédure permettant d'améliorer le morceau créé par la modification des paramètres détaillés.

■ Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) et Step Recording (Enregistrement pas à pas)

Ces deux méthodes d'enregistrement sont disponibles pour la création d'un morceau MIDI. Grâce à Realtime Recording, l'instrument enregistre les données de performance au fur et à mesure de leur reproduction. Avec Step Recording, il vous permet de composer votre performance en « écrivant » un événement à la fois.

■ Structure des données de morceau MIDI

Un morceau MIDI est constitué de 16 canaux MIDI. Vous pouvez créer des données de morceau MIDI en enregistrant votre performance sur un canal ou plusieurs canaux en temps réel ou en exécutant la fonction Step Recording.

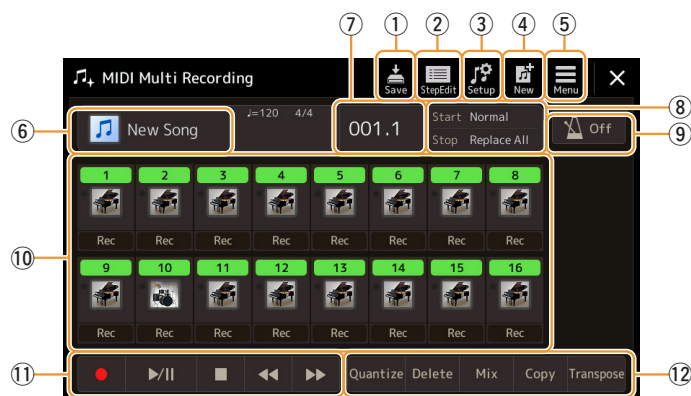


NOTE

Les données audio telles que les canaux rythmiques créés via les données audio des multi-pads de lien audio et les morceaux audio ne peuvent pas être enregistrés dans les morceaux MIDI.

■ Structure de l'écran MIDI Multi Recording

L'écran MIDI Multi Recording est l'écran du portail de l'enregistrement multi-pistes et peut être appelée via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save (Enregistrer)	Enregistre le morceau modifié.
②	Step Edit (Édition pas à pas)	Crée ou modifie un morceau via la fonction Step Recording. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 76 .
③	Setup (Configuration)	Sélection des configurations de panneau à enregistrer en position de début de morceau Pour plus de détails, reportez-vous à la page 72 .
④	New (Nouveau)	Appelle un morceau vierge.
⑤	Menu	Appelle l'écran Mixer ou règle le volume de la reproduction du morceau en cours d'enregistrement pour ajuster la balance lors de l'enregistrement d'autres canaux.
⑥	Song name (Nom de morceau)	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Lorsque vous touchez ceci, vous appelez l'écran Song Selection (Sélection de morceau) qui permet de sélectionner un morceau MIDI.
⑦	Bar. Beat (Mesure. Temps)	Indique le numéro de la mesure en cours et du temps.
⑧	Rec Mode (Mode d'enregistrement)	Indique le mode d'enregistrement (page 70), qui peut être réglé depuis l'écran appelé en touchant ici.
⑨	Metronome (Métronome)	Permet d'activer ou de désactiver le métronome.
⑩	Channels (Canaux)	Spécifie les canaux à éditer.
⑪	Song Control (Commande de morceau)	Commande la reproduction ou l'enregistrement du morceau.
⑫	Fonctions (Fonctions)	Permettent de modifier les événements liés aux canaux. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 73 .

NOTE

- L'écran MIDI Multi Recording peut également être appelé via [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].
- La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) ([page 113](#)) ne peut être utilisée lorsque vous effectuez un enregistrement par surimpression sur des données existantes.

Enregistrement des différents canaux séparément (Enregistrement en temps réel)

Avec l'enregistrement MIDI, vous pouvez créer un morceau MIDI comprenant 16 canaux en enregistrant individuellement votre performance sur chaque canal. Lors de l'enregistrement d'un morceau pour piano, par exemple, vous pouvez enregistrer la partie à main droite sur le canal 1, puis la partie à main gauche sur le canal 2, ce qui vous permet de créer un morceau complet, qui serait difficile à jouer en direct avec les deux mains. Pour enregistrer une performance avec reproduction du style, par exemple, enregistrez la reproduction du style sur les canaux 9–16, puis les mélodies sur le canal 1 tout en écoutant la reproduction du style déjà enregistrée. Vous pouvez ainsi créer un morceau entier dont l'interprétation en direct serait autrement difficile, voire impossible.

1 Appelez l'écran MIDI Multi Recording via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Lorsqu'un morceau MIDI utilisateur est chargé, il est configuré pour l'enregistrement. Même lorsque le mode Song List est sélectionné, un morceau utilisateur sélectionné sur l'écran Song Player est configuré pour l'enregistrement à la place d'un morceau actuellement sélectionné dans une liste de morceaux.



2 Pour réenregistrer un morceau existant, sélectionnez le morceau souhaité en touchant son nom, puis appuyez sur la touche [EXIT] afin de revenir à l'écran Multi Recording.

Pour effectuer un enregistrement à partir de zéro, ignorez cette étape.

3 Touchez l'icône de l'instrument du canal cible pour appeler la fenêtre de réglage des parties, puis sélectionnez la partie à enregistrer.

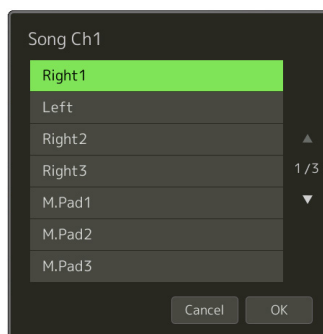
En touchant [OK], vous activez automatiquement l'option [Rec] sur le canal cible, qui passe alors en mode d'attente d'enregistrement.

AVIS

Si vous activez [Rec] pour les canaux qui contiennent déjà des données enregistrées, ces dernières seront écrasées.

NOTE

Pour annuler l'enregistrement, touchez [●] (Enregistrer) sur l'écran avant de passer à l'étape 4, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Enregistrement.



Si vous souhaitez activer ou désactiver les autres canaux pendant l'enregistrement, touchez le numéro du canal souhaité.

4 Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement.

Vous pouvez également lancer l'enregistrement en touchant [●] (Enregistrement) ou [▶/II] (Lecture/Pause).

Lors de l'enregistrement sur le morceau comportant des données enregistrées, vous pouvez activer ou désactiver les canaux déjà enregistrés en touchant le numéro du canal concerné.



5 Une fois votre performance terminée, touchez [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement.

6 Pour écouter la performance enregistrée, touchez [▶/II] (Lecture/Pause).

7 Enregistrez votre performance sur un autre canal en répétant les étapes 3–6.

8 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la performance enregistrée.

AVIS

Le morceau enregistré sera perdu si vous passez à un autre morceau ou éteignez l'instrument sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

Réenregistrement d'une section spécifique — Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel)

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

- 1 Sur l'écran MIDI Multi Recording, sélectionnez le morceau à réenregistrer, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Multi Recording.



- 2 Touchez [Start/Stop] pour appeler l'écran approprié.
- 3 Réglez les différents paramètres qui déterminent, par exemple, le mode de démarrage et d'arrêt de l'enregistrement ainsi que la position de début/fin d'insertion.

NOTE


Les paramètres dont il est question ici ne peuvent pas être réglés en cours d'enregistrement.

Rec Start (Début de l'enregistrement)	<p>Détermine le comportement du début de l'enregistrement.</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 [▶/] (Lecture/Pause) de l'écran MIDI Multi Recording 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 ici. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point.
Rec Stop (Arrêt de l'enregistrement)	<p>Détermine le comportement de l'arrêt de l'enregistrement ou comment les données sont traitées une fois que l'enregistrement a été interrompu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All (Tout remplacer) : supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. • Punch Out (Fin d'insertion) : 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 jusqu'au début de la mesure spécifiée ici puis s'arrête et la reproduction normale du morceau continue. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.
Pedal Punch In/Out (Début/Fin d'insertion de la pédale)	<p>Lorsque ce réglage est sur « On », vous pouvez utiliser Foot Pedal 2 (Pédale 2) pour commander les points de début et de fin d'insertion. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale 2 (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher Foot Pedal 2 aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale centrale est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement via la pédale) est réglée sur « On ».</p> <p> NOTE</p> <p>L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connectée à l'instrument. Pour remédier à cela, essayez de modifier la polarité de la pédale (page 104).</p>

4 Sur l'écran MIDI Multi Recording, touchez l'option [Rec] correspondant au canal souhaité pour le réenregistrement afin de l'activer.

5 Touchez [▶/II] (Lecture/Pause) pour lancer l'enregistrement.

Jouez au clavier à partir du point de début d'insertion de l'enregistrement spécifié à l'étape 3. Arrêtez de jouer au clavier sur le point de fin d'insertion indiqué à l'étape 3.

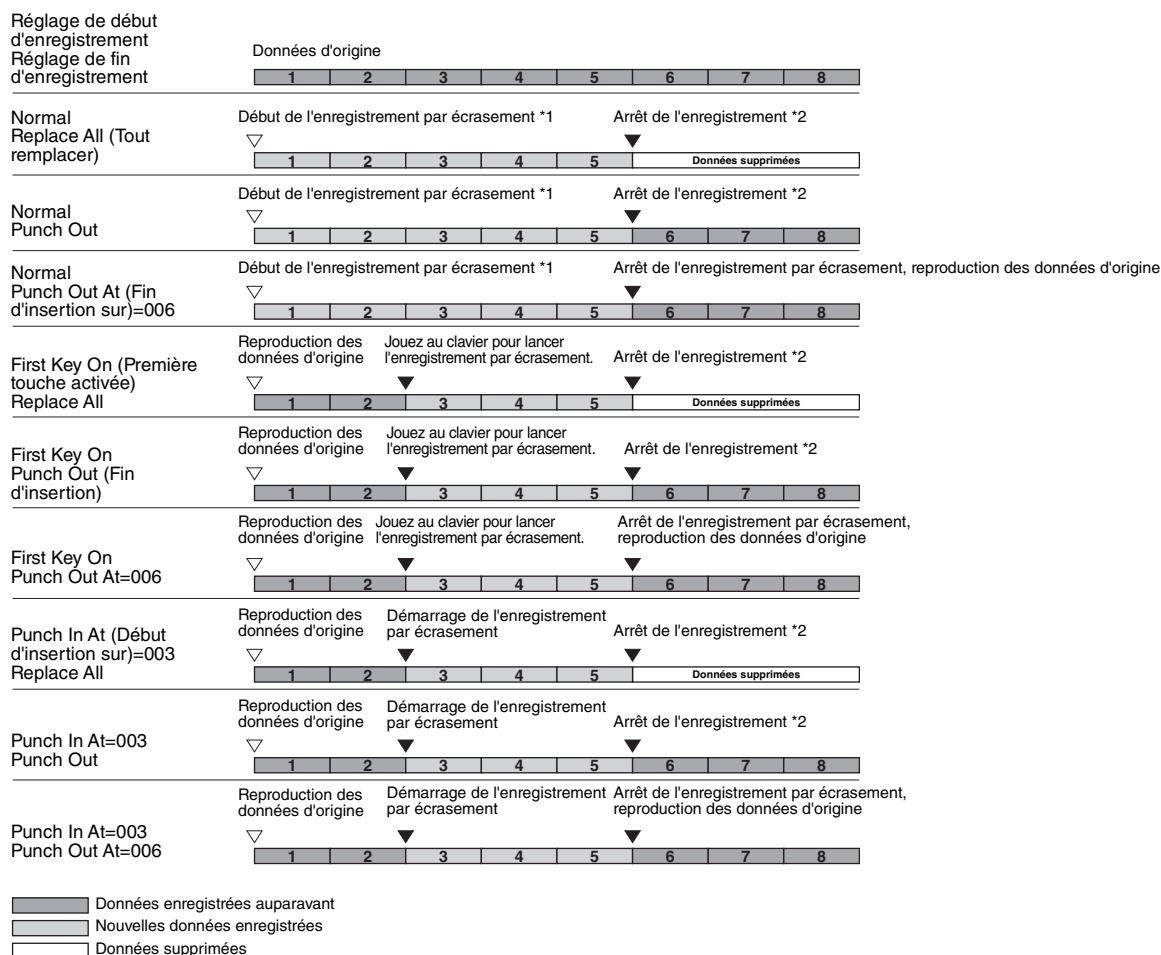
6 Touchez  (Enregistrer) pour sauvegarder la performance enregistrée.

AVIS

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

■ 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.




*1 Pour éviter d'écraser les mesures 1 à 2, lancez l'enregistrement à partir de la mesure 3.
 *2 Pour arrêter l'enregistrement, touchez [●] (Rec) à la fin de la mesure 5.

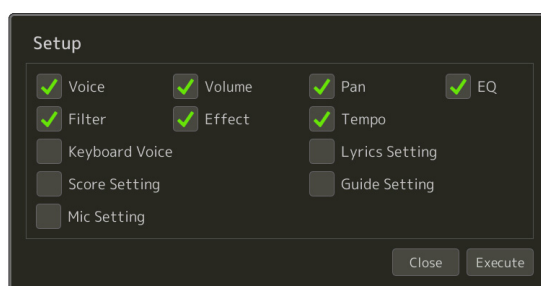
Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau


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

- 1 Sur l'écran MIDI Multi Recording, sélectionnez le morceau destiné à l'enregistrement des données de configuration, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Multi Recording.



- 2 Touchez [■] (Arrêt) pour revenir en début de morceau.
- 3 Touchez  (Configuration) pour appeler la fenêtre Setup.
- 4 Cochez les éléments liés aux fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités que vous souhaitez appeler automatiquement en même temps que le morceau sélectionné.



- 5 Touchez [Execute] (Exécuter) pour enregistrer les données puis touchez [Close] (Fermer).
- 6 Touchez  (Enregistrer) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

AVIS

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

Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes

Les fonctions affichées dans le coin inférieur droit de l'écran MIDI Multi Recording vous permettent de corriger ou de convertir une partie des données de morceau existantes.

- 1 Sur l'écran MIDI Multi Recording, sélectionnez le morceau à modifier, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Multi Recording.



- 2 Touchez la fonction souhaitée et éditez les paramètres.

Pour quitter cette fonction et en sélectionner une autre, touchez la fonction à nouveau.
Pour plus de détails sur les fonctions et les réglages disponibles, reportez-vous à la [page 74](#).

- 3 Touchez l'option [Execute] pour la fonction actuellement sélectionnée afin de saisir les modifications.

Une fois l'opération terminée, cette touche se transforme en fonction [Undo] (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'édition. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

- 4 Touchez  (Enregistrer) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

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 d'enregistrement.

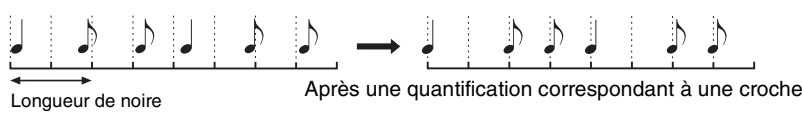
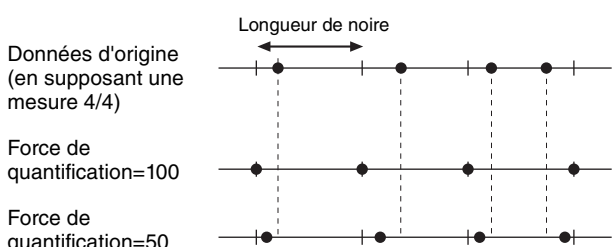
Détails relatifs aux fonctions

Quantize (Quantification)

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



Touchez l'option [Select] située sous l'icône de l'instrument pour sélectionner le canal à quantifier, puis modifiez les paramètres.

<p>Size (Taille)</p>	<p>Sélectionne la taille de quantification (résolution). Pour un résultat optimal, il est conseillé de régler la taille de quantification sur la note la plus courte du canal. Par exemple, si les notes les plus courtes du canal sont des croches, vous devrez utiliser celles-ci pour définir la taille de la quantification.</p>  <p>Réglages :</p> <table border="0"> <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> </table> <p>Les trois valeurs de quantification marquées d'un astérisque (*) sont extrêmement pratiques, dans la mesure où elles permettent de quantifier deux valeurs de notes différentes en même temps. Par exemple, si vous avez à la fois des croches normales et des triolets de croches sur le même canal et que vous quantifiez par rapport aux croches, toutes les notes du canal seront quantifiées en croches, éliminant complètement les effets de triolet. 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>Strength (Force)</p>	<p>Détermine la force avec laquelle les notes sont quantifiées. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte. Si une valeur inférieure à 100 % est sélectionnée, les notes seront déplacées par rapport aux temps spécifiés pour la quantification, en fonction du pourcentage indiqué. L'application d'une quantification inférieure à 100 % permet de maintenir une touche de chaleur dans l'enregistrement.</p> 										

Delete (Supprimer)

Vous pouvez supprimer les données d'un canal spécifique au sein d'un morceau. Touchez [Delete] et activez l'option pour le canal dont vous souhaitez supprimer les données, puis touchez [Execute] (Exécuter) afin de supprimer les données.

Mix (Mixage)

Cette fonction permet de mixer les données de deux canaux et de placer les résultats de l'opération dans un canal différent. Touchez l'un des éléments de menu ci-dessous, puis touchez l'icône de l'instrument ou l'encadré en-dessous pour le canal souhaité.

Source 1	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
Source 2	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Seuls les événements de note du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
Destination	Définit le canal de destination des résultats du mixage.

Copy (Copier)

Cette fonction vous offre la possibilité de copier les données d'un canal vers un autre. Touchez l'un des éléments de menu ci-dessous, puis touchez l'icône de l'instrument ou l'encadré en-dessous pour le canal souhaité.

Source	Détermine le canal (1–16) de la section MIDI à copier. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
Destination	Définit le canal de destination dans lequel les résultats du mixage ou de la copie seront placés.

Transpose (Transposition)

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. Touchez l'encadré situé sous l'icône de l'instrument pour sélectionner le canal à transposer, puis modifiez la valeur. Si vous voulez transposer tous les canaux simultanément, servez-vous du menu ci-dessous.

All + (Tout +)	Augmente la valeur de transposition de tous les canaux d'1 unité.
All - (Tout -)	Diminue la valeur de transposition de tous les canaux d'1 unité.

NOTE

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

NOTE

Si vous souhaitez écouter les données qui viennent d'être modifiées, reproduisez-les avant de toucher [Execute]. Touchez [Execute] pour transposer la hauteur de ton, et réinitialiser également la valeur 0 qui permet d'effectuer une nouvelle transposition, si nécessaire.


Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit)

Cette section vous montre comment créer un nouveau morceau ou éditer un morceau existant avec la fonction Step Edit (Édition pas à pas).

Procédure de base de l'enregistrement/édition pas à pas

Cette section décrit la procédure de base de la fonction Step Recording.

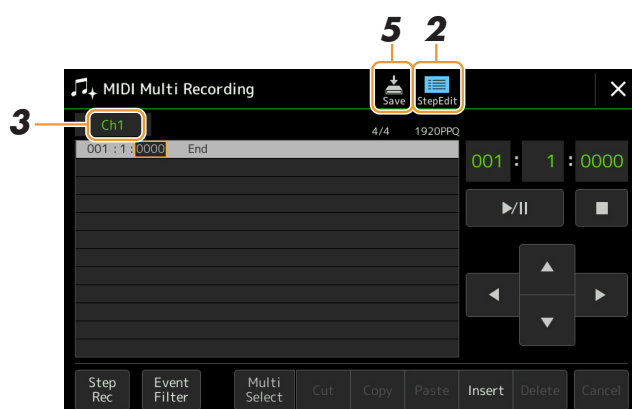
1 Appelez l'écran MIDI Multi Recording via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Lorsqu'un morceau MIDI utilisateur est chargé, il est configuré pour l'enregistrement. Même lorsque le mode Song List est sélectionné, un morceau utilisateur sélectionné sur l'écran Song Player est configuré pour l'enregistrement à la place d'un morceau actuellement sélectionné dans une liste de morceaux. Pour enregistrer un nouveau morceau à partir de zéro, touchez  (Nouveau).

2 Touchez (Édition pas à pas) en haut de l'écran pour appeler l'écran Song Edit.

NOTE

Pour revenir à l'écran MIDI Multi Recording, touchez [StepEdit] sur l'écran Step Edit.



3 Touchez [Ch1] en haut de l'écran et sélectionnez le canal cible de l'enregistrement.

- Si vous voulez enregistrer la performance au clavier, sélectionnez un des canaux « Ch1 »–« Ch8 ». Par contre, si vous n'avez pas l'intention d'utiliser la reproduction du style pour le morceau, choisissez un des canaux « Ch9 »–« Ch16 ».
- Si vous souhaitez éditer les données exclusives au système, sélectionnez « SysEx » (Exclusif au système).
- Si vous voulez éditer des paroles de morceau, sélectionnez « Lyrics ».
- Si vous souhaitez enregistrer la reproduction du style (événements de changement d'accord et de section), sélectionnez « Chord ».

4 Selon l'option que vous avez choisie à l'étape 3, exécutez la fonction Step Recording ou modifiez les données.

- **Lorsqu'un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » est sélectionné :**

Pour obtenir des instructions sur l'édition des données déjà enregistrées, reportez-vous à la [page 82](#).

Pour obtenir des instructions sur l'entrée de mélodies via Step Recording, touchez [Step Rec] en bas à gauche de l'écran puis reportez-vous à la [page 77](#).

- **Lorsque le réglage « SysEx » est sélectionné :**

Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 82](#). Step Recording est indisponible.

- **Lorsque le réglage « Lyrics » est sélectionné :**

Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 82](#). Step Recording est indisponible.

- **Lorsque le réglage « Chord » est sélectionné :**

Pour obtenir des instructions sur l'édition des données déjà enregistrées, reportez-vous à la [page 82](#).

Pour obtenir des instructions sur la saisie d'événements de changement d'accord ou de section aux fins de la reproduction du style via Step Recording, touchez [Step Rec], puis reportez-vous à la [page 80](#).

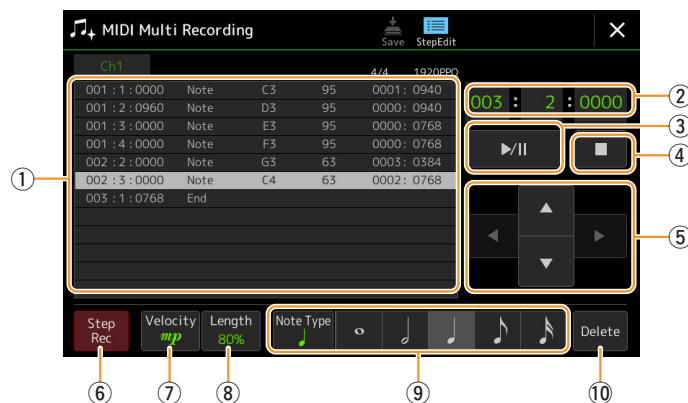
5 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer le morceau créé.

AVIS

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

Enregistrement de mélodies via Step Recording

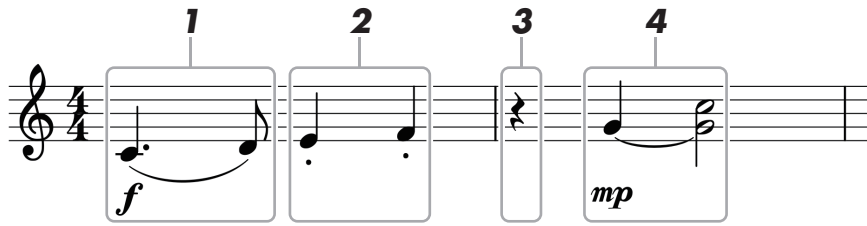
Les explications fournies ici s'appliquent uniquement dans le cas où vous avez sélectionné l'un des canaux « Ch1 »– « Ch16 » à l'étape 4 de la [page 76](#). En activant [Step Rec] en bas à gauche de l'écran, vous pouvez entrer les notes une à une, à l'aide des commandes décrites ci-après.



Noms des commandes et fonctions

①	Liste d'événements	Indique les événements tels que la sélection de note ou de sonorité qui ont été saisis. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82 .
②	Position dans le morceau (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements tels que la sélection de note ou de sonorité que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Impulsion d'horloge : il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.
③	▶/ (Lecture/ Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.
④	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.
⑤	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.
⑥	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Step Edit.
⑦	Velocity (Vélocité)	Détermine la vélocité (niveau sonore) de la note à saisir. La valeur de la vélocité peut être définie dans une plage comprise entre 1 et 127. Plus la vélocité est élevée, plus le son est fort. <ul style="list-style-type: none"> • Kbd. Vel (Vélocité du clavier) : vélocité réelle produite • fff : 127 • ff : 111 • f : 95 • mf : 79 • mp : 63 • p : 47 • pp : 31 • ppp : 15
⑧	Length (Longueur)	Détermine le temps de gate ou la longueur de la note à jouer. Tenuto : ██████████ 99% Normal : ██████████ 80% Staccato : ██████████ 40% Staccatissimo : ██████████ 20% Manual (Manuel) : permet de régler librement le temps de gate. Touchez « Manual » et fermez la fenêtre contextuelle en touchant « OK », puis spécifiez le temps de gate sous la forme du pourcentage souhaité à l'aide du cadran de données.
⑨	Note Type (Type de note), Note Indication (Indication de note)	En touchant [Note Type] à plusieurs reprises, vous basculez entre les différents types d'indication de note, apparaissant à droite, dans l'ordre suivant : normale, pointée et triolet. Sélectionnez un des trois types, puis activez une des indications de note utilisées pour la saisie de la note suivante. Si vous touchez à nouveau l'indication de note sélectionnée (qui est déjà activée), un soupir sera saisi selon la longueur correspondante.
⑩	Delete	Supprime les données sélectionnées.

Exemple d'enregistrement sous Step Recording : mélodies



* Les numéros qui figurent sur l'illustration correspondent aux numéros des étapes ci-dessous.

NOTE

L'illustration fournie ici est un simple exemple d'échantillon. Dans la mesure où la partition (appelée via [MENU] → [Score]) est générée à partir des données MIDI enregistrées, il est possible qu'elle ne s'affiche pas exactement comme celle qui est illustrée ci-dessus. Les symboles utilisés dans la performance qui ne sont pas des notes de musique ne s'affichent pas sur l'écran Score (Partition), même si vous les y avez saisis.

Cette section décrit les instructions relatives à l'entrée de mélodies selon la notation ci-dessus via la fonction Step Recording. Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :

- Pour entrer la note avec la ligature à l'étape 4, vous devez procéder sans relâcher la touche. Démarrez les opérations après avoir soigneusement lu les instructions.
- Avant d'entrer les notes comme indiqué ci-dessus, sélectionnez la sonorité souhaitée en appuyant sur l'une des touches de sélection de la catégorie VOICE pour appeler l'écran Voice Selection. Même si une sonorité a déjà été sélectionnée, il est nécessaire de la sélectionner à nouveau pour entrer le numéro de sonorité dans la Liste d'événements. Gardez à l'esprit que la fonction Step Recording vous autorise uniquement à entrer les événements de sélection de note et de sonorité.

1 Saisissez les deux premières notes avec liaison.

- 1-1** Touchez [Velocity] pour sélectionner « *f* ».
- 1-2** Touchez [Length] pour sélectionner « 99% (Tenuto) ».
- 1-3** Touchez [Note Type] à une ou deux reprises pour appeler le type de note pointée.
- 1-4** Touchez la longueur de la noire pointée (♩) pour activer celle-ci.
- 1-5** Appuyez sur la touche C3.

Les opérations précédentes ont permis d'entrer la première note. À présent, il faut entrer la deuxième note.

- 1-6** Touchez [Note Type] à une ou deux reprises pour appeler les indications de note normale.
- 1-7** Touchez la longueur de la croche (♪) pour activer celle-ci.
- 1-8** Appuyez sur la touche D3.

Les deux premières notes doivent être saisies avec liaison.

2 Saisissez les notes suivantes avec un staccato.

- 2-1** Touchez [Length] pour sélectionner « 40% (Staccato) ».
- 2-2** Touchez la longueur de la noire (♩) pour activer celle-ci.
- 2-3** Jouez les notes E3 et F3, dans l'ordre.

La saisie de la première mesure est ainsi terminée.

3 Entrez un soupir pointé.

Touchez une fois la noire (♩) qui a été activée pour entrer un soupir de longueur équivalente.

Veillez à ne pas toucher la même note (qui a été activée) à plusieurs reprises. Cela entraînerait la saisie d'un nombre équivalent de soupirs successifs. Les soupirs ne sont pas indiqués en tant que tels dans la Liste d'événements, mais vous pouvez vérifier s'ils ont été saisis ou non en consultant leur position dans le morceau.

4 Jouez les notes suivantes en appliquant une liaison.

4-1 Touchez [Velocity] pour sélectionner « *mp* ».

4-2 Touchez [Length] pour sélectionner « 80% (Normal) ».

4-3 Tout en maintenant la note G3 du clavier enfoncée, touchez la noire (♩).

Ne relâchez pas encore la note G3. Continuez de la maintenir enfoncée pendant l'exécution des étapes suivantes.

4-4 Tout en maintenant la touche G3 enfoncée, appuyez sur la touche C4.

Ne relâchez pas encore les touches G3 et C4. Continuez de les maintenir enfoncées pendant l'exécution des étapes suivantes.

4-5 Tout en maintenant les notes G3 et C4 enfoncées, touchez la blanche (♩).

Relâchez les notes après avoir touché la blanche (♩).

La saisie de la deuxième mesure est ainsi terminée.

5 Touchez [■] (Arrêt) pour revenir en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en touchant [▶/II] (Lecture/Pause).

Enregistrement des événements de changement d'accord ou de section via Step Recording

Les explications fournies ici s'appliquent uniquement dans le cas où vous avez sélectionné le réglage « Chord » à l'étape 4 de la [page 76](#). En activant [Step Rec] en bas à gauche de l'écran, vous pouvez entrer un à un les événements Chord/Section Change (Changement d'accord/section) aux fins de la reproduction du style.



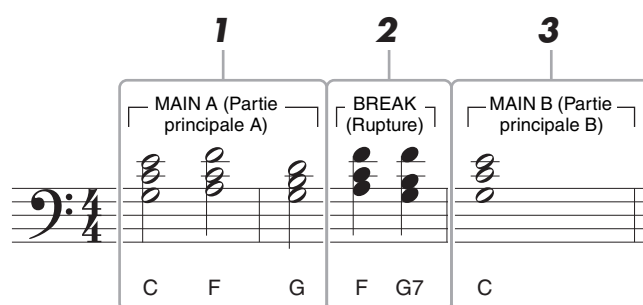
NOTE

- La partie audio d'un style audio ne peut pas être enregistrée.
- L'enregistrement des changements d'accords via Step Recording ne peut pas être utilisé pour les éléments suivants :
 - Styles utilisateur
 - Styles audio
 - Style dont les paramètres Section Time Signature et Basic Time Signature diffèrent

Noms des commandes et fonctions

①	Liste d'événements	Indique les événements tels que les changements d'accord ou de section qui ont été saisis. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82 .
②	Position dans le morceau (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements tels que le changement d'accord ou de section que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Impulsion d'horloge : il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.
③	▶/ (Lecture/ Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.
④	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.
⑤	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.
⑥	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Step Edit.
⑦	Indications de note	Sélectionnez l'une des quatre longueurs de note pour la saisie de l'événement suivant.
⑧	Delete	Supprime les données sélectionnées.

Exemple d'enregistrement pas à pas—Événements liés aux accords ou aux sections



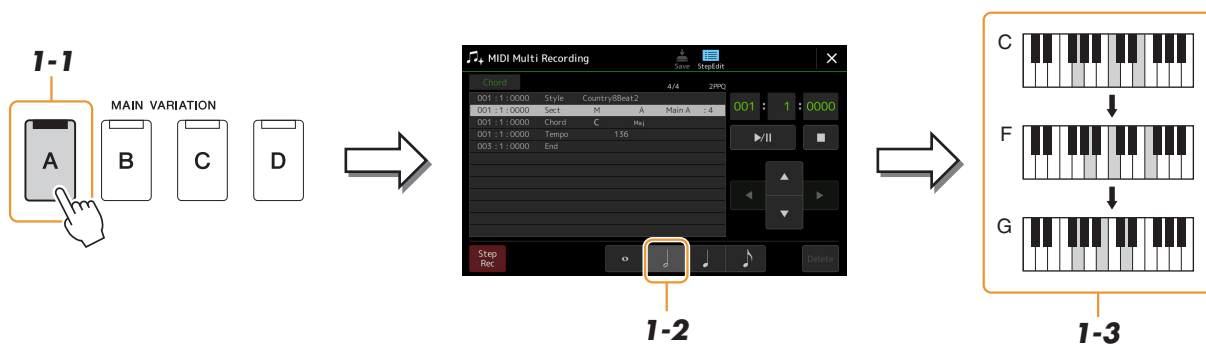
* Les numéros qui figurent sur l'illustration correspondent aux numéros des étapes ci-dessous.

Ces instructions décrivent la manière d'entrer des événements de changement d'accord ou de section selon la notation ci-dessus via la fonction Step Recording. Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :

- Désactivez la touche [AUTO FILL IN] de la section STYLE CONTROL sur le panneau.
- Sélectionnez un style traditionnel à 4 temps.

1 Saisissez les accords de la section principale A.

- 1-1 Appuyez sur la touche [A] de la section MAIN VARIATION.
- 1-2 Touchez la longueur de la blanche (♪) pour activer celle-ci.
- 1-3 Jouez les accords C, F et G dans la section des accords du clavier.

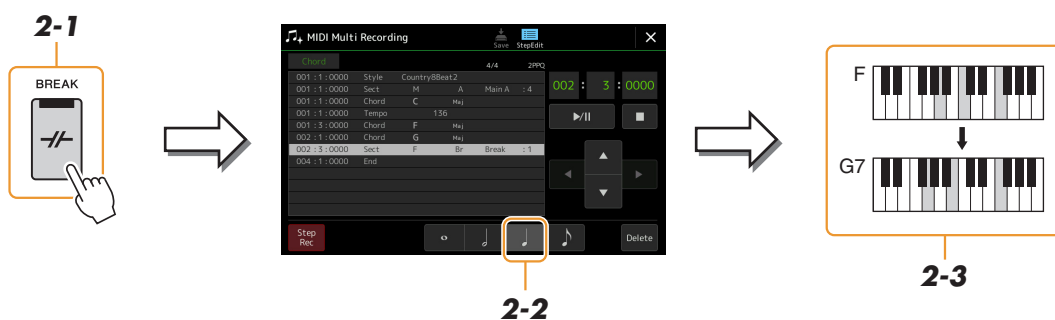


2 Saisissez les accords de la section Break.

- 2-1 Appuyez sur la touche [BREAK].
- 2-2 Touchez la longueur de la noire (♩) pour activer celle-ci.
- 2-3 Jouez les accords F et G7 dans la section des accords du clavier.

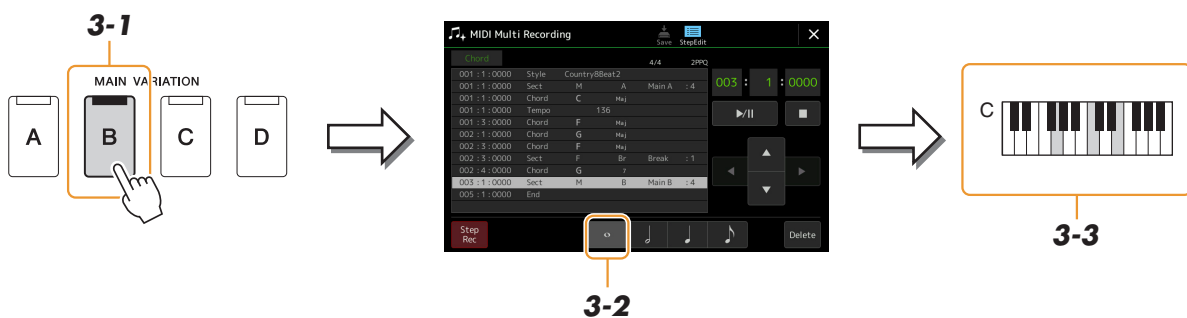
NOTE

Pour introduire des variations rythmiques, activez la touche [AUTO FILL IN], puis appuyez simplement sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.



3 Saisissez les accords de la section principale B.

- 3-1 Appuyez sur la touche [B] de la section MAIN VARIATION.
- 3-2 Touchez la longueur de la ronde (♩) pour l'activer.
- 3-3 Jouez l'accord C dans la section des accords du clavier.



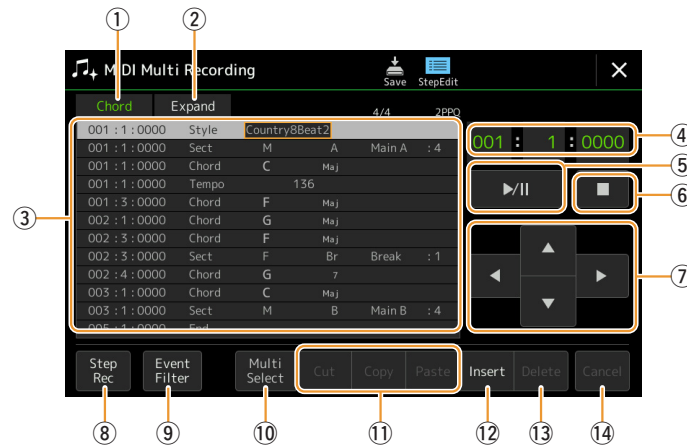
Les événements de changement d'accord et de section sont à présent saisis.

- 4 Touchez [■] (Arrêt) pour revenir en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en touchant [▶/||] (Lecture/Pause).
- 5 Touchez et désactivez [Step Rec] pour appeler l'écran Step Edit.
- 6 Touchez [Expand] en haut à gauche de l'écran Step Edit pour convertir les événements de changement d'accord ou de section en données de morceau.

Conformément aux opérations décrites ci-dessus (étapes 1–3), seuls les événements de changement d'accord et de section sont enregistrés. Cela signifie qu'il n'y pas eu réellement de création de données de morceau et que la partie de style ne générera aucun son même si vous démarrez la reproduction du morceau après avoir quitté l'écran MIDI Multi Recording. Par conséquent, veuillez à exécuter la fonction Expand après avoir terminé la saisie. Si vous n'avez pas fini d'entrer les événements souhaités, sauvegardez le morceau pour conserver les événements enregistrés afin de pouvoir reprendre l'opération par la suite selon les besoins.

Édition des événements MIDI spécifiques des données enregistrées

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 4 de la [page 76](#). Depuis l'écran Step Edit, vous pouvez éditer les différents événements MIDI spécifiques tels que les données de note et la sélection de sonorité que vous aviez créés à l'aide des fonctions Realtime Recording ou Step Recording.



①	Cible de l'édition	<p>Spécifie la cible d'édition.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1–Ch 16 (Canal 1–16) : lorsque l'un de ces canaux est sélectionné, vous avez la possibilité de modifier les données du canal concerné. • SysEx (Exclusif au système) : permet d'éditer les données exclusives au systèmes, qui s'appliquent à l'ensemble des canaux. • Lyrics (Paroles) : permet d'éditer les données liées aux paroles. • Chord : permet de modifier les événements de changement d'accord ou de section pour les besoins de la reproduction du style. 																												
②	Expand	<p>Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le réglage « Chord » est sélectionné ci-dessus. Il vous permet de modifier les événements de changement d'accord ou de section que vous avez saisis dans l'écran Step Recording en données de note réellement reproductibles. Assurez-vous d'exécuter cette fonction pour finaliser les données de morceau. Si vous quittez l'écran MIDI Multi Recording sans avoir exécuté cette fonction, le lancement de la reproduction du morceau ne génère aucun son en provenance de la partie de style.</p>																												
③	Liste d'événements	<p>Dans cette zone, les événements des données de morceau sont répertoriés et peuvent être modifiés. Chaque ligne affiche un événement. Chaque événement peut être sélectionné à l'aide des touches de curseur (⑦) à l'écran, et peut être édité à l'aide du cadran de données.</p> <div data-bbox="667 1211 1246 1323" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1"> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Style</td> <td>Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p>Indique la position actuelle dans le morceau (mesure : temps : impulsion d'horloge) de l'événement correspondant.</p> <p>Indique le type d'événement.</p> <p>Indique la valeur ou les détails de l'événement.</p> <p>Selon la cible d'édition spécifiée ci-dessus (①), les événements modifiables répertoriés diffèrent de ce qui est décrit ci-dessous.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Lorsque la cible d'édition est réglée sur un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » :</th> </tr> <tr> <td style="width: 20%;">Note</td> <td>Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change) (Changement de commande)</td> <td>Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change) (Changement de programme)</td> <td>Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)</td> <td>Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (After Touch) (Modification ultérieure)</td> <td>Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur la touche après que la note est jouée. Notez que le clavier de cet instrument ne dispose pas de fonction Aftertouch.</td> </tr> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">● Lorsque la cible d'édition est réglée sur « SysEx » :</th> </tr> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)</td> <td>Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.</td> </tr> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	● Lorsque la cible d'édition est réglée sur un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » :		Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).	Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.	Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.	P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.	A.T. (After Touch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur la touche après que la note est jouée. Notez que le clavier de cet instrument ne dispose pas de fonction Aftertouch.	● Lorsque la cible d'édition est réglée sur « SysEx » :		ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																												
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																												
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																												
001 : 1 : 0000	Tempo	136																												
● Lorsque la cible d'édition est réglée sur un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » :																														
Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).																													
Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.																													
Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.																													
P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.																													
A.T. (After Touch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur la touche après que la note est jouée. Notez que le clavier de cet instrument ne dispose pas de fonction Aftertouch.																													
● Lorsque la cible d'édition est réglée sur « SysEx » :																														
ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.																													

③	Liste d'événements	Tempo	Définit la valeur du tempo.	
		Time (Time signature)	Détermine le type de mesure.	
		Key (Key signature) (Armature de clé)	Détermine l'armature de clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.	
		XGPrm (XG parameters) (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Reportez-vous à la Data List (MIDI Data Format) disponible sur le site Web.	
		Sys/Ex. (System Exclusive)	Affiche les données de morceau exclusives au système. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.	
		Meta (Meta event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.	
		● Lorsque la cible d'édition est réglée sur « Lyrics » :		
		Name	Permet de saisir le nom du morceau.	
		Lyrics	Permet d'entrer des paroles.	
		Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles. • LF : efface les paroles actuellement à l'écran et affiche les paroles suivantes. 	
		● Lorsque la cible d'édition est réglée sur « Chord » :		
		Style	Nom de style	
		Tempo	Réglage de tempo	
		Chord	Note fondamentale de l'accord, type d'accord, accord sur basse	
		Sect (Section)	Section de style (introduction, section principale, variation rythmique, rupture, coda)	
		OnOff (Activation/désactivation)	Statut d'activation/désactivation de chaque partie (canal) du style	
		CH.Vol (Channel Volume) (Volume du canal)	Volume de chaque partie (canal) du style	
		S.Vol (Style volume) (Volume du style)	Volume général du style	
④	Position dans le morceau (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Impulsion d'horloge : il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.		
⑤	▶/ (Lecture/Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.		
⑥	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.		
⑦	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.		
⑧	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Step Edit.		
⑨	Event Filter (Filtre d'événements)	<p>Appelle la fenêtre Event Filter, qui vous permet de ne sélectionner que les événements que vous souhaitez afficher dans la Liste d'événements.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> : coche tous les éléments.</p> <p><input type="checkbox"/> : décoche tous les éléments.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> : inverse le cochage/décochage de tous les éléments.</p>		
⑩	Multi Select (Sélection multiple)	Après avoir activé ce paramètre, utilisez les touches du curseur (⑦) à l'écran pour sélectionner plusieurs événements.		
⑪	Cut/Copy/Paste (Couper/Copier/Coller)	Utilisez ces options pour copier ou déplacer les événements sélectionnés.		
⑫	Insert (Insérer)	Ajoute un nouvel événement.		
⑬	Delete	Supprime les événements sélectionnés.		
⑭	Cancel	Annule la modification et restaure les valeurs d'origine.		

Édition des repères de position dans le morceau

Cette section décrit dans le détail deux fonctions supplémentaires liées aux repères. Pour obtenir des informations de base sur l'utilisation des repères pour la reproduction avec sauts ou en boucle, reportez-vous au mode d'emploi.

■ Repères de saut

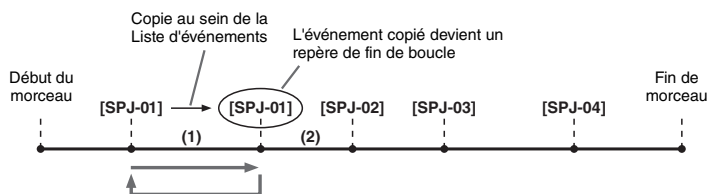
Les repères décrits dans le mode d'emploi sont également appelés « repères de saut ». Dans la Liste des événements des données exclusives au système (page 82), ils sont désignés par « SPJ-01 »–« SPJ-04 ». Dans la Liste d'événements, ils peuvent être librement déplacés vers d'autres positions et même copiés pour créer des numéros de repères identiques à d'autres positions. Lorsque le même numéro de repère est présent à différents endroits du morceau, le dernier emplacement est utilisé en tant que « repère de fin de boucle » (voir ci-dessous).

■ Repère de fin de boucle

Les repères de fin de boucle servent à insérer des repères supplémentaires dans les données de morceau, autorisant ainsi une plus grande souplesse de maniement. Pour créer un repère de fin de boucle, utilisez la Liste d'événements (et non l'écran Song Playback), en copiant simplement un événement de repère de saut « SPJ » à un autre endroit du morceau.

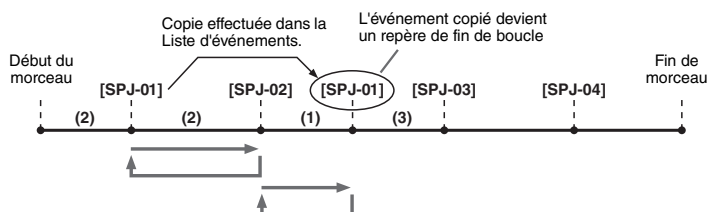
Les exemples ci-dessous expliquent comment utiliser les repères de fin de boucle dans la reproduction du morceau sur l'écran Song Playback.

Exemple 1



- (1) Lorsque le morceau est exécuté entre les deux points SPJ-01, l'activation de la touche [Loop] entraîne la reproduction en boucle entre ces points.
- (2) Si le morceau est reproduit entre le second repère SPJ-01 et SPJ-02 et que la touche [Loop] est activée, la reproduction revient au premier repère SPJ-01 et se répète en boucle entre les deux points SPJ-01.

Exemple 2



- (1) Si le morceau est reproduit entre le repère SPJ-02 et le deuxième repère SPJ-01, vous obtiendrez une reproduction en boucle entre ces points en activant [Loop].
- (2) Si la touche [Loop] est activée pendant la reproduction du morceau entre le début de morceau et le repère SPJ-02, la reproduction se répète en boucle entre les repères SPJ-01 et SPJ-02.
- (3) Si le morceau est reproduit entre le second repère SPJ-01 et SPJ-03 et que la fonction [Loop] est activée, la reproduction revient au premier repère SPJ-02 et se répète en boucle entre SPJ-02 et le deuxième repère SPJ-01 (repère de fin de boucle).

Dans les exemples ci-dessus, les données de repère de fin de boucle sont identiques à celles de l'événement à partir duquel elles ont été copiées. Seul l'emplacement du repère copié lui attribue cette fonction différente.

Lors de la reproduction du morceau, les repères formatés au format « SPJ-xxxx » (où xxxx correspond à tout type de caractère excepté 01–04 et à tout nombre de lettres) sont gérés comme des repères de fin de boucle.

La Liste d'événements de la fonction MIDI Multi Recording ne vous permettant pas de nommer librement les repères, il est recommandé de suivre les instructions ci-dessus pour créer de nouveaux repères.

Cependant, grâce à un logiciel séquenceur installé sur l'ordinateur, vous pouvez créer de nouveaux repères et leur attribuer des noms appropriés. En nommant les repères de cette manière, vous pourrez facilement distinguer les repères de fin de boucle des repères de saut dans la Liste d'événements.

NOTE

Des problèmes de reproduction en boucle peuvent survenir lorsque des repères successifs sont trop rapprochés.

NOTE

Lorsque les réglages d'effet de la destination du saut (l'emplacement vers lequel s'effectue le saut) sont différents de ceux de la source, des dysfonctionnements ou des discontinuités au niveau du son peuvent se produire. Cela est dû aux limites des processeurs d'effets de cet instrument.

NOTE

Lorsque vous utilisez la fonction Guide (page 64) lors de la reproduction avec sauts, n'oubliez pas qu'il est possible que l'indication donnée par le guide ne soit pas en accord avec les sauts.

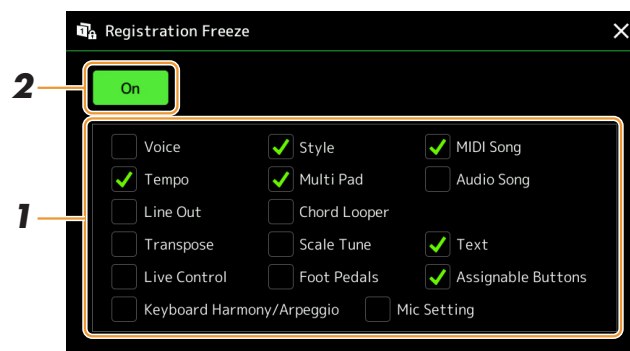
Table des matières

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze).....	85
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence).....	86
Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration	88
• Ajout d'étiquettes sur la banque de mémoires de registration pour faciliter la recherche ...	89

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze)

La fonction Registration Memory vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau définies, en appuyant sur une seule touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous changez de configuration de mémoire de registration. Ainsi, vous pouvez être amené à changer de réglage de sonorité tout en conservant le même style. C'est là qu'intervient la fonction Freeze (Gel). Elle vous autorise à conserver les réglages de certains éléments inchangés, même lorsque vous sélectionnez d'autres touches de mémoire de registration.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Regist Freeze].



1 Cochez l'élément ou le groupe que vous souhaitez « geler ».

Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) de la Data List, disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie du groupe Registration Memory.

2 Réglez la fonction Registration Freeze (Gel de la registration) sur « On ».

NOTE

Vous pouvez également activer/désactiver la fonction Registration Freeze en appuyant sur la touche [FREEZE].

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

La fonction Registration Sequence vous permet de changer instantanément et de manière très pratique les configurations de panneau pendant une performance en direct. Vous pouvez ainsi appeler les huit configurations concernées dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches ASSIGNABLE (Affectable) ou la pédale tout en jouant au clavier.

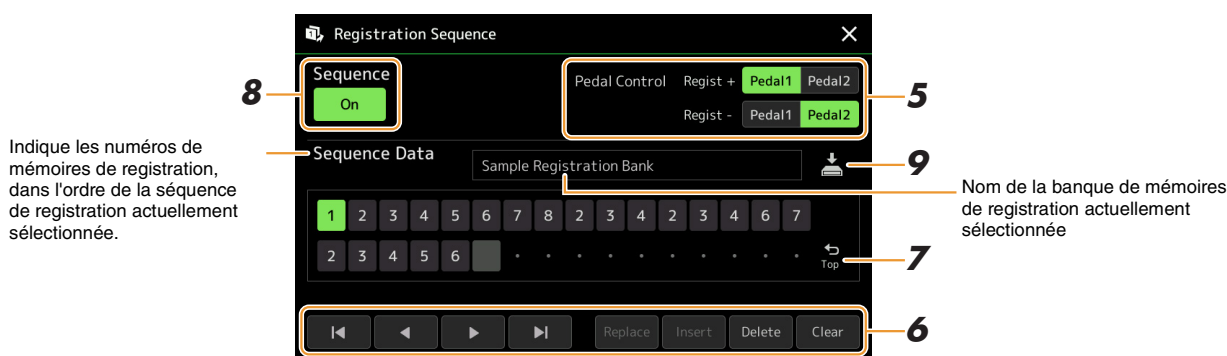
1 Si vous avez l'intention d'utiliser une ou plusieurs pédales pour changer de numéro de mémoire de registration, connectez les pédales en option aux prises ASSIGNABLE FOOT PEDAL (Pédale affectable) appropriées.

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

2 Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK pour ouvrir l'écran Registration Bank Selection.

3 Sélectionnez la banque de mémoires de registration souhaitée pour créer une séquence.

4 Appelez l'écran Registration Sequence via [MENU] → [Regist Sequence].



5 Si vous avez l'intention d'utiliser une pédale pour changer le numéro de mémoire de registration, spécifiez ici la manière dont la pédale sera utilisée.

La pédale affectée à « Regist + » permet d'avancer dans la séquence. La pédale affectée à « Regist - » est utilisée pour effectuer un retour arrière dans la séquence.

Si vous avez l'intention d'utiliser la touche ASSIGNABLE pour changer le numéro de la mémoire de registration, affectez « Registration Sequence + » ou « Registration Sequence - » dans l'écran appelé via [MENU] → [Assignable] (page 104).

NOTE

Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Voice Guide Controller (Contrôleur du guide vocal) (page 125), Punch In/Out of Song (Début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau) (page 70) ainsi que la fonction définie dans l'écran Assignable (page 104). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → fonction définie dans l'écran Assignable.

6 Programmez un ordre de séquence pour appeler les numéros des mémoires de registration dans l'ordre qui vous convient.

Il suffit d'abord d'appuyer sur la touche du numéro de la mémoire de registration souhaitée sur le panneau, puis de toucher [Insert] pour entrer le numéro sélectionné.

◀, ◀, ▶, ▶	Déplace le curseur. NOTE Si vous voulez déplacer le curseur de manière à le positionner directement sur un numéro déjà saisi, touchez le numéro souhaité.
Replace (Remplacer)	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionné.

Insert	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionné juste avant la position du curseur.
Delete	Supprime le numéro à l'emplacement du curseur.
Clear	Efface tous les numéros de la séquence.

7 Sélectionnez l'action qui se produira en fin de séquence de registration.

- **Stop** : le fait d'appuyer sur la touche ASSIGNABLE ou sur la pédale permettant d'avancer dans la séquence n'a aucun effet. La séquence est « arrêtée ».
- **Top (Position de début)** : la séquence reprend du début.
- **Next** : la séquence passe automatiquement au début de la banque de mémoires de registration suivante dans le même dossier sur l'écran Registration Bank Selection.

8 Réglez la fonction Registration Sequence sur « On ».

La séquence de registration que vous programmez ici s'affiche dans la zone Registration Memory Bank de l'écran Home. Appuyez sur la touche ASSIGNABLE ou sur la pédale pour vérifier si le numéro de la mémoire de registration est appelé ou non selon l'ordre programmé.

9 Touchez (Enregistrer) pour appeler l'écran File Selection, puis enregistrez le programme de séquence dans un fichier de banque de mémoires de registration.

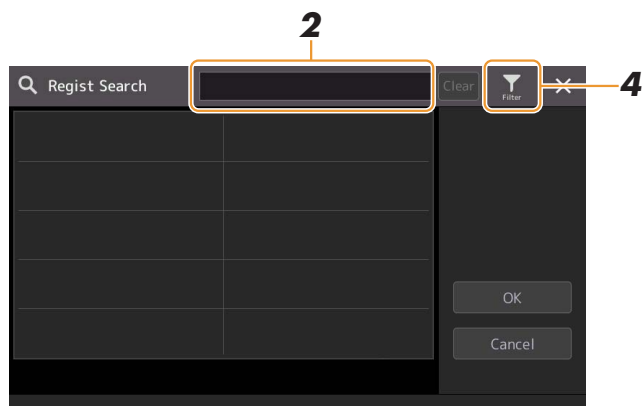
AVIS

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

Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration


Vous pouvez rapidement trouver les fichiers de banque de mémoires de registration souhaités à partir d'un grand nombre de fichiers à l'aide de la fonction Search (Rechercher).

- 1** Appelez l'écran approprié en touchant  (Rechercher) dans l'écran Registration Bank Selection.
- 2** Touchez la zone de recherche pour appeler la fenêtre Character Entry (Saisie de caractères).



- 3** Entrez le nom de fichier/dossier (ou simplement une partie du nom) pour lancer la recherche.
Pour saisir deux ou plusieurs mots, insérez un espace entre chaque mot.
Au terme de la recherche, la liste des résultats apparaît. Pour effacer les résultats, touchez [Clear].
- 4** Pour restreindre la recherche, touchez  (Filtre) et saisissez vos options de recherche dans le champ.
 - **Tag (Étiquette)** : saisissez les étiquettes ([page 89](#)) dans la zone ou sélectionnez les étiquettes de la liste en touchant [Existing Tag List] (Liste des étiquettes existantes). Pour saisir plusieurs étiquettes dans l'encadré, insérez un espace entre chaque étiquette.
 - **Song** : saisissez le nom du morceau.
 - **Style** : saisissez le nom de style.
 - **Style Tempo** : entrez la plage de tempo du style.

Pour effacer une demande de recherche, touchez [Clear]. Pour effacer tout, touchez [All Clear].

Touchez  (Filtre) à nouveau pour renvoyer le résultat de la recherche.

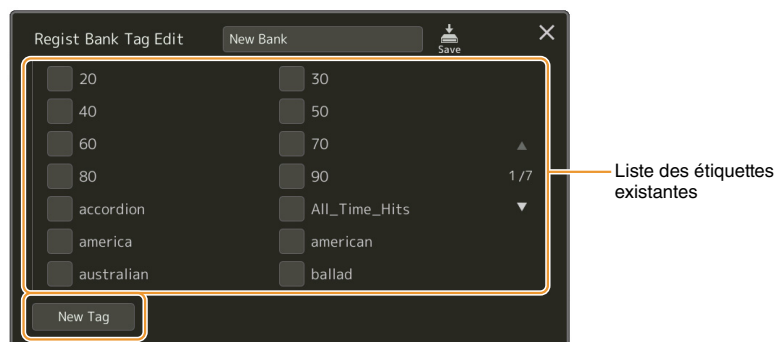
- 5** Sélectionnez le fichier de banque de mémoires de registration souhaité dans les résultats de la recherche.

Touchez [OK] pour fermer l'écran des résultats et appeler la banque sélectionnée depuis le résultat. Touchez [Cancel] pour fermer l'écran du résultat et revenir à la banque précédemment sélectionnée.

Ajout d'étiquettes sur la banque de mémoires de registration pour faciliter la recherche

Les étiquettes des banques de mémoire de registration vous aident à trouver rapidement les fichiers souhaités lors d'une recherche.

- 1** Sélectionnez le fichier de banque de mémoires de registration sur lequel vous souhaitez ajouter des étiquettes.
- 2** Sur l'écran Registration Bank Selection, touchez  (Menu), puis [Regist Bank Tag Edit] pour appeler l'écran approprié.
- 3** Touchez [New Tag] (Nouvelle étiquette) pour saisir le texte souhaité dans la fenêtre Character Entry.



Si vous avez déjà ajouté des étiquettes à un autre fichier de banque de mémoires de registration, les étiquettes existantes apparaissent dans la liste. Vous pouvez les sélectionner en les cochant. L'affichage de la liste prend un certain temps.

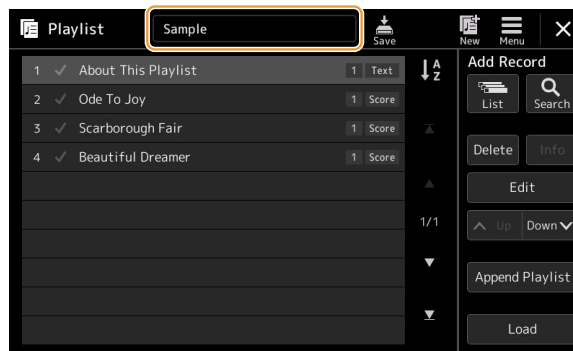
- 4** Touchez  (Enregistrer) pour enregistrer les informations relatives aux étiquettes dans le fichier de banques de mémoires de registration.

Importation des enregistrements Music Finder dans la playlist

En important des enregistrements Music Finder utilisés sur les précédents claviers Yamaha (tels que le PSR-A3000 et le PSR-S975/S775), vous pouvez utiliser ces enregistrements dans la playlist du PSR-A5000 exactement comme vous le faisiez avec la fonction Music Finder (Chercheur de morceaux) sur ces autres instruments.

Pour plus de détails sur l'utilisation de Music Finder, reportez-vous au mode d'emploi du clavier Yamaha qui contient les enregistrements Music Finder souhaités.

- 1** Connectez le lecteur flash USB contenant le fichier Music Finder (***.mfd) à la borne [USB TO DEVICE] de l'instrument.
- 2** Dans l'écran Playlist, touchez le nom du fichier Playlist pour appeler l'écran Playlist File Selection.



- 3** Sélectionnez le fichier Music Finder pour appeler le message de confirmation.
- 4** Touchez [Yes] pour démarrer l'importation.

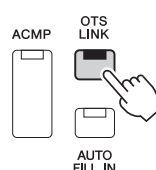
Les enregistrements Music Finder importés sont convertis en fichiers de banque de mémoires de registration portant le même nom que les fichiers importés et sont stockés dans un dossier spécifique sur le lecteur utilisateur de l'instrument. Dans le même temps, une playlist des fichiers de banques de mémoires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

AVIS

L'importation n'est pas disponible dans les cas suivants : Un message d'alerte s'affiche lors de la sélection du fichier Music Finder.

- Un dossier du même nom existe déjà.
- Pendant la reproduction du style
- Lors de la reproduction ou de l'enregistrement d'un morceau ou d'un multi-pad.

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



- 6 Touchez le nom de l'enregistrement sur l'écran Playlist et chargez les réglages contenus dans les données de Music Finder.**

Recherche des enregistrements

Les données de Music Finder étant enregistrées dans la mémoire de registration, vous pouvez rechercher des enregistrements sur l'écran Registration Bank Selection. Le mot-clé et le genre musical de Music Finder sont stockés sur l'étiquette des fichiers concernés.

Table des matières

Définition des réglages de microphone ou de guitare (Mic Setting)	92
• Enregistrement/appeil des réglages de microphone/guitare	94

Définition des réglages de microphone ou de guitare (Mic Setting)

Cette section vous offre la possibilité de régler les paramètres liés à différents effets appliqués au son du microphone ou de la guitare. Lorsque vous utilisez un microphone avec l'instrument, vous devez procéder au réglage des paramètres « Vocal » (Chant) et « Talk » (Parler), le premier pour votre performance de chant, et le deuxième pour faire, par exemple, des annonces entre les morceaux. Lors de l'utilisation d'une guitare, sélectionnez « Guitar » et effectuez les réglages appropriés.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Mic Setting].

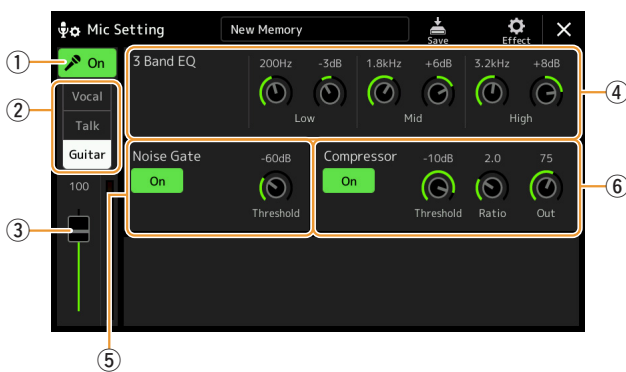
Lorsque le réglage « Vocal » est sélectionné :



Lorsque le réglage « Talk » est sélectionné :



Lorsque le réglage « Guitar » est sélectionné :



①	Microphone On/Off (Activation/désactivation du microphone)	Active ou désactive le son de microphone/guitare. Lorsque ce réglage est activé (On), le son de microphone/guitare est reçu sur l'instrument.
②	Vocal/Talk/Guitar Switch (Basculement Vocal/Talk/Guitare)	Lorsque vous chantez dans le microphone au cours de votre performance, réglez ce paramètre sur « Vocal ». Si vous parlez normalement ou devez faire des annonces entre les morceaux, spécifiez-le sur « Talk ». Cette option vous permet de changer instantanément les réglages du microphone selon les besoins. Lorsque vous utilisez une guitare avec l'instrument, réglez ce paramètre sur « Guitar ».

③	Volume Adjustment (Réglage du volume)	Règle le volume d'entrée du son de microphone/guitare. Le niveau d'entrée apparaît à droite.								
④	3 Band EQ (Égaliseur à 3 bandes)	L'EQ est un processeur qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes susceptibles d'être renforcées ou coupées en fonction des besoins, pour adapter la réponse de fréquence globale. 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.								
⑤	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.								
		<table border="1"> <tr> <td>On/Off</td> <td>Active/désactive l'effet Noise Gate.</td> </tr> <tr> <td>Threshold (Seuil)</td> <td>Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.</td> </tr> </table>	On/Off	Active/désactive l'effet Noise Gate.	Threshold (Seuil)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.				
On/Off	Active/désactive l'effet Noise Gate.									
Threshold (Seuil)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.									
⑥	Compressor (Compresseur)	Cet effet diminue le signal de sortie lorsque le signal d'entrée provenant du micro dépasse un certain niveau. Il est particulièrement utile pour égaliser les sons vocaux possédant des dynamiques extrêmement variables. Il « comprime » efficacement le signal en atténuant les parties trop fortes et vice versa.								
		<table border="1"> <tr> <td>On/Off</td> <td>Active ou désactive l'effet Compressor.</td> </tr> <tr> <td>Threshold</td> <td>Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la compression commence à s'appliquer.</td> </tr> <tr> <td>Ratio</td> <td>Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.</td> </tr> <tr> <td>Out (Sortie)</td> <td>Règle le niveau de sortie final.</td> </tr> </table>	On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.	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.	Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.
		On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.							
		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.									
Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.									
<table border="1"> <tr> <td>On/Off</td> <td>Active ou désactive l'effet Compressor.</td> </tr> <tr> <td>Threshold</td> <td>Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la compression commence à s'appliquer.</td> </tr> <tr> <td>Ratio</td> <td>Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.</td> </tr> <tr> <td>Out (Sortie)</td> <td>Règle le niveau de sortie final.</td> </tr> </table>	On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.	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.	Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.		
On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.									
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.									
Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.									
<table border="1"> <tr> <td>On/Off</td> <td>Active ou désactive l'effet Compressor.</td> </tr> <tr> <td>Threshold</td> <td>Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la compression commence à s'appliquer.</td> </tr> <tr> <td>Ratio</td> <td>Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.</td> </tr> <tr> <td>Out (Sortie)</td> <td>Règle le niveau de sortie final.</td> </tr> </table>	On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.	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.	Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.		
On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.									
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.									
Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.									
⑦	Talk Mixing (Mixage de paroles) (uniquement lorsque l'option « Talk » est sélectionnée)	Ceci vous permet d'effectuer les réglages pour parler ou diffuser des annonces entre les morceaux durant une performance.								
		<table border="1"> <tr> <td>Pan</td> <td>Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.</td> </tr> <tr> <td>Reverb</td> <td>Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.</td> </tr> <tr> <td>Chorus</td> <td>Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.</td> </tr> <tr> <td>Level Reduction (Niveau de réduction)</td> <td>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.</td> </tr> </table>	Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.	Reverb	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.	Chorus	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.	Level Reduction (Niveau de réduction)	Détermine la réduction à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler de manière efficace la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.
		Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.							
		Reverb	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.							
Chorus	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.									
Level Reduction (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.									
<table border="1"> <tr> <td>Pan</td> <td>Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.</td> </tr> <tr> <td>Reverb</td> <td>Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.</td> </tr> <tr> <td>Chorus</td> <td>Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.</td> </tr> <tr> <td>Level Reduction (Niveau de réduction)</td> <td>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.</td> </tr> </table>	Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.	Reverb	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.	Chorus	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.	Level Reduction (Niveau de réduction)	Détermine la réduction à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler de manière efficace la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.		
Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.									
Reverb	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.									
Chorus	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.									
Level Reduction (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.									
<table border="1"> <tr> <td>Pan</td> <td>Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.</td> </tr> <tr> <td>Reverb</td> <td>Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.</td> </tr> <tr> <td>Chorus</td> <td>Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.</td> </tr> <tr> <td>Level Reduction (Niveau de réduction)</td> <td>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.</td> </tr> </table>	Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.	Reverb	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.	Chorus	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.	Level Reduction (Niveau de réduction)	Détermine la réduction à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler de manière efficace la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.		
Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.									
Reverb	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.									
Chorus	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.									
Level Reduction (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.									

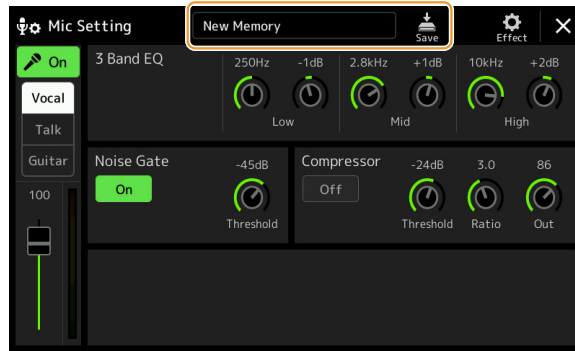
AVIS


Les réglages effectués ici seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.


NOTE

Pour ajuster les réglages de panoramique et de réverbération/chœur du son de microphone/guitare lorsque le réglage « Vocal » ou « Guitar » est sélectionné, utilisez les réglages de la partie Mic sur l'écran Mixer (page 100).

Enregistrement/apel des réglages de microphone/guitare



Vous pouvez enregistrer tous les réglages de microphone/guitare dans un fichier unique en touchant  (Enregistrer) dans l'écran Mic Setting. Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à 60 fichiers dans la mémoire utilisateur de l'instrument. Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs ou correspondant à votre performance.

Pour appeler les réglages de microphone/guitare, touchez le nom du réglage à gauche de  (Enregistrer), puis sélectionnez le fichier souhaité.

NOTE

Pour stocker les réglages de microphone/guitare sur un lecteur flash USB, enregistrez-les dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 127).

Table des matières

Édition des paramètres de filtre (Filter).....	95
Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ).....	96
Édition des paramètres d'effet (Effect).....	98
• Édition et enregistrement des réglages d'effet.....	99
Édition des paramètres d'effet (Chorus/Reverb).....	100
• Édition et enregistrement des réglages Chorus/Reverb.....	100
Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume).....	100
Édition des réglages de Master Compressor (Compressor).....	101
Schéma fonctionnel.....	103

Le mode d'emploi décrit la procédure de base pour l'utilisation de la fonctionnalité Mixer. Le manuel de référence propose des informations plus détaillées sur les différents écrans (ou fonctions) de l'écran Mixer appelé via [MENU] → [Mixer]. Les onglets de sélection de partie « Panel » – « Song » situés en haut de l'écran Mixer (Mixeur) vous permettent de régler le son de la partie correspondante, alors que l'onglet « Master » (Principal) vous autorise à effectuer des ajustements sonores globaux pour l'ensemble de l'instrument.

NOTE

Les boutons et curseurs n'apparaîtront sur les écrans de réglages que si les paramètres pertinents sont disponibles.

Pour obtenir des indications visuelles sur le flux de signaux et la configuration de la console de mixage, consultez le Schéma fonctionnel à la [page 103](#).

Édition des paramètres de filtre (Filter)

Cette fonction modifie les caractéristiques tonales (clarté, etc.) du son, en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. Elle est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.

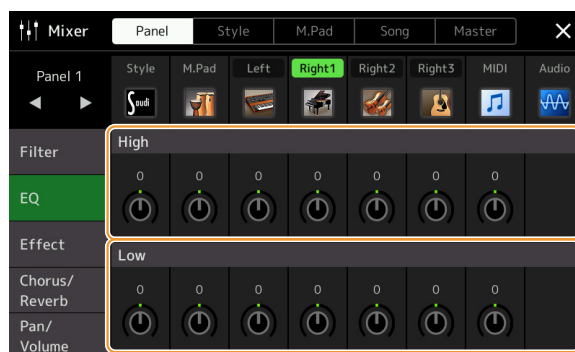


Resonance	Règle l'effet de résonance (page 47) de chaque partie séparément. Ce paramètre peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre « Cutoff » pour ajouter davantage de caractère au son.
Cutoff	Permet de définir la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure correspondante (page 47).

Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ)

L'égaliseur, appelé également « EQ », est un processeur de sons qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins de la réponse en fréquence globale. Les onglets de sélection de partie « Panel » – « Song » situés en haut de l'écran Mixer vous permettent de régler l'égaliseur pour la partie correspondante, alors que l'onglet « Master » vous autorise à effectuer des ajustements d'égalisation généraux pour l'ensemble de l'instrument.

Part EQ (Égaliseur de partie) (lorsqu'un des onglets « Panel » – « Song » est sélectionné)



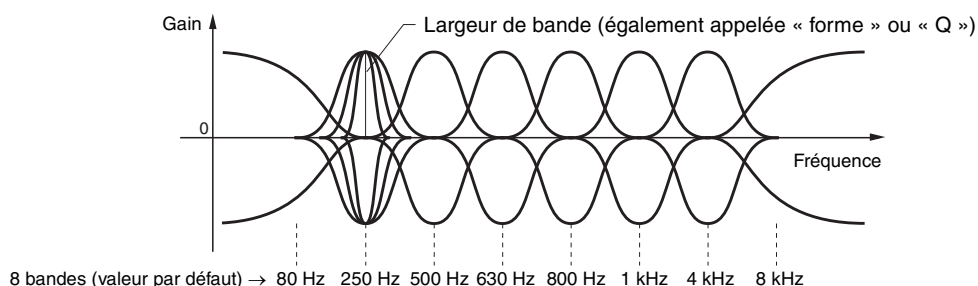
High (Bande supérieure)	Renforce ou coupe la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
Low (Bande inférieure)	Renforce ou coupe la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

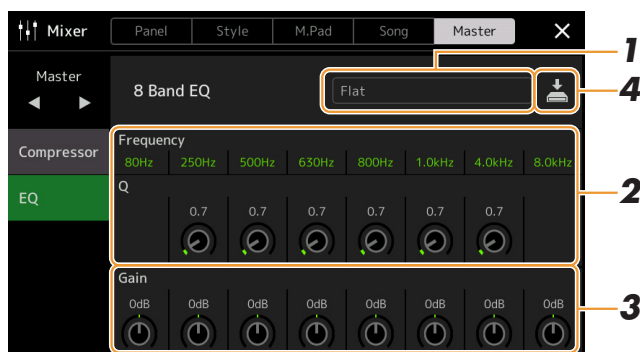
Master EQ (Égaliseur principal) (lorsque l'onglet « Master » est sélectionné)

Cet instrument dispose d'un égaliseur numérique à huit bandes de haute qualité, qui permet d'appliquer un effet final à la sortie de l'instrument, celui du réglage de tonalité. Vous pouvez sélectionner un des cinq types EQ prédéfinis dans l'écran « Master ». Vous avez même la possibilité de créer vos propres réglages EQ personnalisés en ajustant les bandes de fréquence, puis en enregistrant les réglages sous l'un des 30 types User Master EQ (Égaliseur principal utilisateur).

NOTE

Le paramètre Master EQ ne s'applique ni aux sons audio tels que les morceaux audio, ni au son de métronome.





1 Sélectionnez le type d'EQ que vous voulez éditer.

- **Flat (Plat)** : réglages d'EQ plats. Le gain de chaque fréquence est réglé sur 0 dB.
- **Powerful (Puissant)** : puissants réglages d'EQ pour lesquels toutes les fréquences sont renforcées. Ce réglage peut servir à renforcer la musique lors de fêtes, etc.
- **Mellow (Harmonieux)** : réglages d'EQ relativement doux et harmonieux pour lesquels les bandes de haute et moyenne fréquences sont légèrement réduites.
- **Bright (Clair)** : réglage EQ qui permet de renforcer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.
- **With Subwoofer (Avec caisson de basses)** : réglages d'EQ personnalisés dans lesquels les bandes de basses fréquences sont réduites. Ce réglage est optimal pour l'utilisation de l'instrument avec un caisson de basses, tel que le KS-SW100 (vendu séparément).
- **User1–30 (Utilisateur 1–30)** : vos propres réglages d'égalisation personnalisés, enregistrés à l'étape 4.

2 Réglez la valeur Q (largeur de bande) ainsi que la fréquence centrale de chaque bande d'égaliseur.

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

3 Réglez le gain de niveau pour accentuer ou couper chacune des huit bandes selon les besoins.

4 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer les réglages sous forme de type User Master EQ.

Il est possible de créer et d'enregistrer jusqu'à 30 types d'EQ.

AVIS

Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

NOTE

Pour stocker les réglages Master EQ sur un lecteur flash USB, enregistrez-les en tant que fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 127).

Édition des paramètres d'effet (Effect)

Cet instrument est doté des blocs d'effets suivants.

- **System Effect (Chorus, Reverb)** : ces effets s'appliquent au son d'ensemble de l'instrument. Vous pouvez régler la profondeur de l'effet système pour chaque partie séparément. Ce réglage peut être effectué sur l'écran « Chorus/Reverb » (page 100).
- **Insertion Effect 1–8 (Effet d'insertion 1–8)** : ces effets s'appliquent uniquement à une partie spécifique. Pour chacun de ces effets, sélectionnez un type d'effet spécialement destiné à la partie souhaitée (par exemple, Distortion, qui s'applique uniquement à une partie de guitare).
- **Variation Effect (Effet de variation)** : ce bloc peut servir à la fois d'effet système et d'effet d'insertion, et vous pouvez basculer entre les deux effets.

Cette section couvre les réglages liés aux effets d'insertion et à l'effet de variation sur l'écran Effect. Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



<p>Insertion Effect</p>	<p>Permet d'affecter le type d'effet d'insertion souhaité à chaque partie séparément en touchant la zone située au-dessus du bouton correspondant. Vous pouvez régler le degré d'application de l'effet à l'aide des boutons.</p> <p>Si vous souhaitez affecter les effets d'insertion à différentes parties puis sélectionner un type d'effet, touchez [Assign Part Setting] (Affecter le réglage de partie) dans le coin supérieur droit de cette zone afin d'effectuer les réglages nécessaires dans la fenêtre.</p> <p>Les parties susceptibles de faire l'objet d'une affectation d'effet d'insertion sont comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–5 : parties de clavier, canaux de morceaux 1–16 • Insertion Effect 6 : parties de clavier, canaux de morceaux 1–16, microphone • Insertion Effect 7–8 : parties de style (sauf en ce qui concerne la partie audio du style Audio)
<p>Variation Effect</p>	<p>Touchez [Insertion] ou [System] pour basculer l'option Effect Connection (Connexion d'effets) entre Insertion Effect et System Effect, puis touchez l'extrémité droite de cette ligne afin de sélectionner le type d'effet souhaité.</p> <p>Lorsque « System » est sélectionné, cet effet s'applique à toutes les parties de morceau et de style en tant qu'effet système. Lorsque « Insertion » est sélectionné, cet effet s'applique uniquement à une partie spécifique du morceau/style.</p> <p>Servez-vous du bouton de chacune des parties pour régler le degré d'application de l'effet correspondant.</p> <p>NOTE</p> <p>Cet écran n'est pas disponible en cas de sélection de l'onglet « Panel » ou « M.Pad » en haut de l'écran Mixer.</p>

Édition et enregistrement des réglages d'effet

Vous pouvez éditer les réglages des effets système (Chorus, Reverb), des effets d'insertion et de l'effet de variation. Les modifications peuvent être enregistrées en tant que type User Effect

- 1 Depuis l'écran Mixer, touchez le nom du type d'effet souhaité afin d'appeler l'écran de réglage de l'effet correspondant.



2 Les contrôleurs de paramètre correspondant au type d'effet sélectionné sont affichés ici.

- 2 Sélectionnez la catégorie et le type d'effet.

Vous pouvez régler les valeurs des paramètres à l'aide des contrôleurs affichés à l'écran.

- 3 Touchez [Detail] afin d'appeler l'écran Effect Parameter (Paramètres d'effet) pour effectuer des réglages supplémentaires.

Les paramètres disponibles varient selon le type d'effet.

- 4 Touchez  (Enregistrer) pour enregistrer les réglages en tant que type User Effect.

Il est possible de stocker jusqu'à 30 types d'effets les blocs d'effets Reverb, Chorus, Variation et Insertion.

NOTE

Les paramètres grisés ne peuvent pas être modifiés.

AVIS

Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

NOTE

Pour stocker les réglages Effect sur un lecteur flash USB, enregistrez-les en tant que fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 127).

Édition des paramètres d'effet (Chorus/Reverb)

Chorus et Reverb sont des effets systèmes qui s'appliquent au son d'ensemble de l'instrument. Ils sont indisponibles en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



Chorus	Touchez le nom du type de chœur en haut à droite de cette rangée pour sélectionner le type d'effet de chœur souhaité. Après avoir procédé à la sélection, retournez sur l'écran Mixer, puis utilisez les boutons pour régler la profondeur de chœur correspondant à chaque partie séparément.
Reverb	Touchez le nom du type de réverbération en haut à droite de cette rangée pour sélectionner le type de réverbération souhaité. Une fois la sélection effectuée, retournez sur l'écran Mixer et utilisez les boutons pour régler la profondeur de réverbération correspondant aux différentes parties.

NOTE

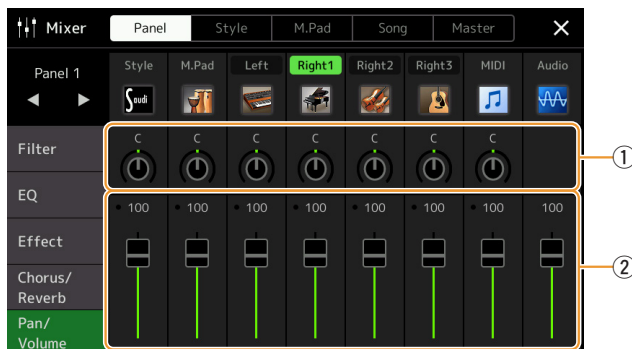
Pour plus de détails sur les types Chorus et Reverb, reportez-vous à la page « Effect Type List » (Liste des types d'effets) de la Data List, disponible sur le site Web.

Édition et enregistrement des réglages Chorus/Reverb

Cette opération est identique à celle effectuée sur l'écran « Effect » (page 99).

Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume)

Vous pouvez régler les valeurs des paramètres Pan (position de balayage panoramique stéréo du son) et Volume pour chaque partie séparément. Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



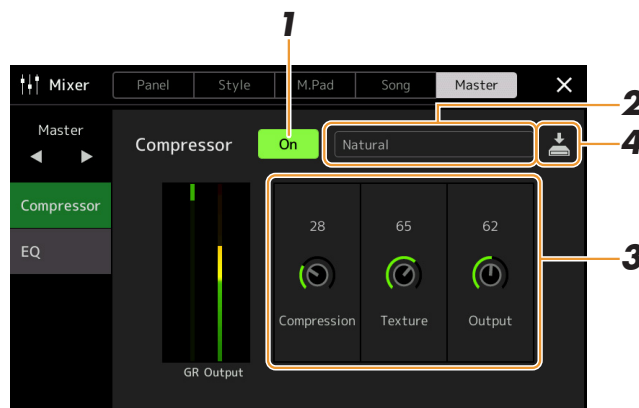
①	Pan	Détermine la position de balayage panoramique stéréo de chaque partie (canal).
②	Volume	Détermine le niveau de chaque partie ou canal et permet de contrôler avec précision la balance de toutes les parties.

Édition des réglages de Master Compressor (Compressor)

Compressor est un effet couramment utilisé pour limiter et comprimer les dynamiques (douceur/force) d'un signal audio. Pour les signaux qui présentent de grandes variations au niveau des dynamiques, comme les parties vocales ou la guitare, cet effet « resserre » la plage de dynamiques, en accentuant les sons doux et en atténuant les sons forts. Appliqué avec le gain pour renforcer le niveau d'ensemble, il crée un son haute qualité, plus puissant et homogène. Cet instrument dispose d'un effet Master Compressor qui s'applique au son d'ensemble de l'appareil. Bien que des réglages Master Compressor prédéfinis soient fournis, vous avez aussi la possibilité de créer et d'enregistrer vos propres présélections Master Compressor originales en ajustant les paramètres concernés. Cet écran est disponible uniquement en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.

NOTE

Le paramètre Master Compressor ne s'applique ni aux sons audio tels que les morceaux audio, ni au son de métronome.



1 Réglez l'effet Compressor sur « On ».

2 Sélectionnez le type Master Compressor que vous voulez éditer.

- **Natural (Naturel)** : réglages naturels du compresseur où l'effet de compression est modérément prononcé.
- **Rich (Riche)** : réglages riches du compresseur 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 du compresseur où le degré de compression est exagérément amplifié. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique rock.
- **Electronic (Électronique)** : réglages du compresseur qui améliorent les caractéristiques de la musique dance électronique.
- **Loud (Fort)** : réglages puissants de compresseur. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique énergique telle que le rock ou le gospel.
- **User1–30** : vos propres réglages de compresseur personnalisés, enregistrés à l'étape 4.

3 Modifiez les paramètres liés à Master Compressor.

Compression	Les paramètres tels que Threshold, Ratio et Soft Knee (disponibles sur les compresseurs communément utilisés) sont tous modifiés en même temps, ce qui vous permet de compresser modérément le son.
Texture	Ajoute des caractéristiques naturelles à l'effet. Plus la valeur est élevée, plus la texture est légère. NOTE Il peut être plus facile d'écouter les modifications en utilisant ce réglage en combinaison avec « Compression » et « Output ».
Output (Sortie)	Détermine le niveau de sortie.

« GR » indique la réduction de gain (niveau compressé), tandis que « Output » montre le niveau de sortie en fonction du son de l'instrument en temps réel.

4 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer les réglages en tant que type **User Master Compressor**.

Vous avez la possibilité de créer et d'enregistrer jusqu'à 30 types d'effets Master Compressor.

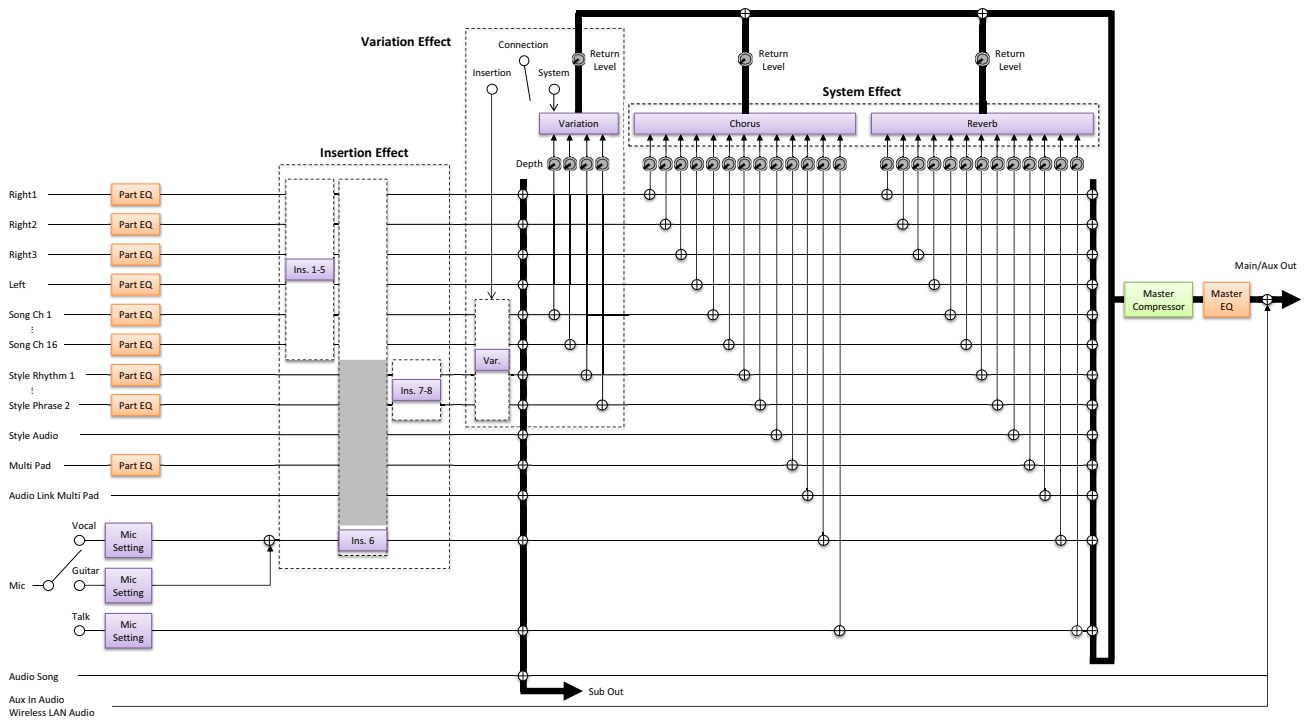
AVIS

Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

NOTE

Pour stocker les réglages Master Compressor sur un lecteur flash USB, enregistrez-les dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement ([page 127](#)).

Schéma fonctionnel



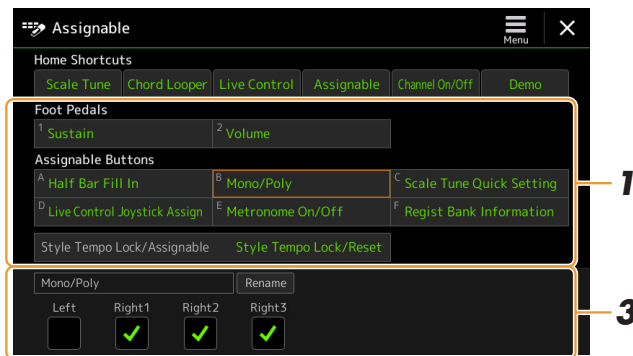
Contenu

Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable).....	104
• Fonctions affectables (écran Assignable).....	105
Édition des types d'affectation des boutons et du joystick de commande en direct (Live Control).....	111
• Fonctions attribuables (écran Live Control).....	112

Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable)

Vous pouvez affecter différentes fonctions aux pédales connectées aux prises FOOT PEDAL (Pédale), ainsi qu'aux touches ASSIGNABLE (Affectable) et à la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] (Verrouillage du tempo du style/Affectable).

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Assignable].



1 Touchez pour sélectionner la pédale ou la touche souhaitée.

Touchez de nouveau cet élément pour appeler la liste des fonctions.

2 Sélectionnez la fonction que vous souhaitez affecter à la pédale ou à la touche.

Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux pages 105–110.

3 Effectuez les réglages nécessaires de la fonction sélectionnée qui apparaît en bas de l'écran.

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de la fonction sélectionnée, tels que la transmission des parties affectées par la fonction, etc. Si vous souhaitez changer le nom de la fonction qui apparaît dans la fenêtre contextuelle, touchez [Rename] et entrez le nom souhaité. Vous pouvez saisir jusqu'à 50 caractères.

4 Si nécessaire, spécifiez la polarité de la pédale en touchant (Menu).

Le fonctionnement peut s'inverser en fonction du type de pédale connectée à l'instrument (c.-à-d. que l'application de l'effet se fait au relâchement et non plus à l'enfoncement). Dans ce cas, utilisez ce réglage pour inverser la polarité.

NOTE


Comme indiqué dans le mode d'emploi, des raccourcis peuvent également être affectés aux touches ASSIGNABLE. Les raccourcis des fonctions suivantes peuvent uniquement être affectés aux touches ASSIGNABLE :

- Regist Bank Information
- Regist Bank Edit
- Style Information
- Multi Pad Edit
- Scale Bank Edit

NOTE

Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Voice Guide Controller (page 125), Punch In/Out of Song (page 70) et Registration Sequence (page 86). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → fonctions affectées ici

Masquage de la fenêtre contextuelle lorsque les touches ASSIGNABLE et la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] sont enfoncées

Lorsque vous appuyez sur une des touches ASSIGNABLE et sur la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE], la fenêtre contextuelle affichant l'état de la fonction affectée apparaît à l'écran. Vous pouvez également définir la fenêtre contextuelle à masquer. Pour ce faire, touchez  (Menu) dans l'écran Assignable, puis réglez « Button Pop-up » (Fenêtre contextuelle de la touche) sur Off.

Fonctions affectables (écran Assignable)

Dans la liste ci-dessous, « P » indique les pédales, « A » les touches ASSIGNABLE et « S » la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE]. Les fonctions signalées par la mention « O » sont disponibles pour les pédales ou les touches correspondantes. Les fonctions signalées par un astérisque « * » peuvent uniquement être utilisées avec un contrôleur au pied et ne fonctionnent pas correctement avec un sélecteur au pied. Pour les fonctions pour lesquelles « Range » est indiqué, vous pouvez régler la plage de commande parmi les options suivantes :


- Full (Total) : Min. – Center – Max.
- Upper (Partie supérieure) : Center – Max.
- Lower (Partie inférieure) : Center – Min.





Pour les fonctions signalées par « Control Type », vous pouvez sélectionner le comportement du contrôleur parmi les options suivantes, selon les besoins. Certaines fonctions présentent des comportements spécifiques expliqués individuellement.

- Toggle (Basculer) : active/désactive la fonction à chaque pression.
- Hold A (Maintien A) : active et maintient l'activation de la fonction tant que le contrôleur est enfoncé.
- Hold B : désactive et maintient la désactivation de la fonction tant que le contrôleur est enfoncé.



NOTE




Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de chaque fonction en bas de l'écran Assignable, tels que les parties qui seront affectées par la fonction, etc. (Les éléments disponibles dépendent de chaque fonction).


Fonctions			Possibilité d'attribution		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	S
Voice	Articulation1/2	Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation dont un des effets correspond à cette fonction, vous pouvez activer cet effet en enfonçant le contrôleur auquel la fonction est affectée.	○	○	○
	Volume*	Commande le volume.	○	-	-
	Sustain (Control Type)	Commande le maintien. Lorsque vous maintenez enfoncé le contrôleur auquel cette fonction est affectée, toutes les notes jouées au clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête (amortit) immédiatement toutes les notes maintenues.	○	○	-
	Panel Sustain On/Off (Activation/désactivation du maintien via la commande de panneau) (Control Type)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SUSTAIN] de la section VOICE EFFECT.	○	○	○
	Sostenuto (Control Type)	Commande l'effet de sostenuto. Si vous appuyez sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que le contrôleur reste enfoncé. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela permet de maintenir un accord, par exemple, tandis que d'autres notes sont jouées en staccato.  NOTE Cette fonction n'affecte pas les sonorités Organ Flutes et certaines sonorités Super Articulation.	○	○	-
	Soft (Atténué) (Control Type)	Commande l'effet Soft. Le fait d'appuyer sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines sonorités.	○	○	-
Glide (Glissement) (Range, Control Type)	Lorsque vous enfoncez le contrôleur auquel cette fonction est affectée, la hauteur de ton change et revient à la hauteur normale dès que vous relâchez le contrôleur. Vous pouvez effectuer les réglages suivants en bas de l'écran. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range Left, Right1, Right2, Right3 : Détermine la plage de variation de ton pour chaque partie du clavier affectée par la manipulation du contrôleur auquel cette fonction est affectée. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton. Le réglage de la plage est partagé entre tous les contrôleurs liés à Pitch Bend. • On Speed (Vitesse à l'activation) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton dès lors que le contrôleur est enfoncé. • Off Speed (Vitesse à la désactivation) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton dès lors que le contrôleur est relâché. 	○	○	-	

Fonctions			Possibilité d'attribution		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	S
Voice	Mono/Poly (Control Type)	Détermine si la sonorité est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.  NOTE Cette fonction présente les comportements spécifiques suivants pour les types de commande ci-dessous. <ul style="list-style-type: none"> • Toggle : Bascule entre Mono/Poly • Control Type Hold A : Mono • Control Type Hold B : Poly 	○	○	○
	Portamento (Control Type)	Un effet de portamento peut être produit à l'aide du contrôleur auquel cette fonction est affectée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Édition des sonorités (page 45).  NOTE Cette fonction agit sur certaines sonorités uniquement, en particulier Synth Lead et certaines sonorités de basse. Cette fonction n'agit ni sur les sonorités Organ Flutes ni sur certaines sonorités Super Articulation, même si elle est affectée à un contrôleur.	○	○	-
	Portamento Time* (Temps de portamento)	Contrôle le paramètre Portamento Time de chaque partie du clavier. Pour plus de détails sur Portamento Time, reportez-vous à la page 46.	○	-	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Sens. vél. pour le temps de portamento) (Range)	Commande la sensibilité à la vitesse du temps de portamento de chaque partie du clavier. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 46.	○	-	-
	Pitch Bend* (Range)	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide du contrôleur auquel cette fonction est affectée. Vous pouvez activer et désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément et effectuer les réglages suivants au bas de cet écran. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range Left, Right1, Right2, Right3 : Détermine la plage de variation de ton pour chaque partie du clavier affectée par le déplacement du contrôleur. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton. Le réglage de cette fonction est partagé entre tous les contrôleurs liés. 	○	-	-
	Modulation (+), (-)*	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier.	○	-	-
	Modulation (+), (-) Alt (Control Type)	Représente une légère variation de Modulation ci-dessus, qui permet d'activer/désactiver les effets (forme d'onde).	○	○	○
	Initial Touch On/Off (Activation/désactivation du toucher initial) (Control Type)	Active et désactive le réglage de toucher initial de chaque partie du clavier sur l'écran Keyboard.	○	○	-
	Left Hold On/Off (Activation/désactivation du maintien de la partie à main gauche) (Control Type)	Cette fonction est identique à celle de la touche [LEFT HOLD] (Maintien gauche).	○	○	-
	Pedal Control* (Wah) (Commande de pédale Wah)	Applique un effet de wah aux notes jouées au clavier.  NOTE Cet effet peut uniquement être appliqué à des sonorités spécifiques.	○	-	-
	Organ Rotary Slow/Fast (Rotation lente/rapide de l'orgue) (Control Type)	Fait basculer la vitesse de rotation du haut-parleur (page 49) entre « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide).  NOTE Cette fonction présente les comportements spécifiques suivants pour les types de commande ci-dessous. <ul style="list-style-type: none"> • Toggle : Bascule entre Fast/Slow • Control Type Hold A : Fast • Control Type Hold B : Slow 	○	○	○
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie/arpège clavier) (Control Type)	Cette fonction est identique à celle de la touche [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	-
	Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège) (Control Type)	Contrôle la reproduction de l'arpège en fonction du type de commande. Assurez-vous qu'un des types Arpeggio est sélectionné et que la touche [HARMONY/ARPEGGIO] est activée.	○	○	-

Fonctions			Possibilité d'attribution		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	S
Registration	Registration Memory	Cette fonction est identique à celle de la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY.	○	○	-
	Registration Memory 1–8	Cette fonction est identique à celle des touches [1]–[8] de la section REGISTRATION MEMORY.	○	○	-
	Registration Sequence +/-	Opère une avance ou un retour dans la séquence de registration.  NOTE Si vous voulez utiliser une pédale, réglez « Pedal Control » en conséquence dans l'écran Registration Sequence (page 86).	-	○	-
	Registration Bank +/-	Cette fonction est identique à celle des touches [+]/[-] de la section REGIST BANK.	○	○	-
	Registration Freeze On/Off (Activation/désactivation du gel de la mémoire de registration)	Cette fonction est identique à celle des touches [On]/[Off] de l'écran Registration Freeze (page 85).	○	○	-
	Registration Sequence On/Off (Activation/désactivation de la séquence de registration)	Cette fonction est identique à celle des touches [On]/[Off] de l'écran Registration Sequence (page 86).	○	○	-
Live Control (Commande en direct)	Live Control Knob Assign (Affectation du bouton de commande en direct)	Cette fonction est identique à celle de la touche [ASSIGN] de la section LIVE CONTROL.	○	○	-
	Live Control Joystick Assign (Affectation du joystick de commande en direct)	Les types d'affectation de joystick (1–3) peuvent être activés en séquence en appuyant sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.	○	○	○
	Live Control Joystick Hold On/Off (Activation/désactivation du maintien du joystick de commande en direct) (Control Type)	Cette fonction est identique à celle de la touche [JOYSTICK HOLD] (Maintien du joystick).	○	○	-
	Live Control Reset Value (Valeur de réinitialisation de la commande en direct)	Cette fonction est identique à celle de la touche [Reset Value] (Valeur de réinitialisation) de l'écran Live Control (page 111). Réinitialise les valeurs de toutes les fonctions affectables de Live Control.	○	○	-
Chord Looper	Chord Looper On/Off (Activation/désactivation de Chord Looper)	Cette fonction est identique à celle de la touche [ON/OFF] de la section CHORD LOOPER.	○	○	-
	Chord Looper Rec/Stop (Entr./arrêt de Chord Looper)	Cette fonction est identique à celle de la touche [REC/STOP] de la section CHORD LOOPER.	○	○	-
Style	Style Start/Stop (Début/arrêt de style)	Cette fonction est identique à celle de la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.	○	○	-
	Synchro Start On/Off (Activation/désactivation de début synchronisé)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC START].	○	○	-
	Synchro Stop On/Off (Activation/désactivation de l'arrêt synchronisé)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC STOP].	○	○	-
	Intro 1–3	Cette fonction est identique à celle des touches [I] – [III] de la section INTRO.	○	○	-
	Main A–D	Cette fonction est identique à celle des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.	○	○	-
	Fill Down (Variation vers le bas)	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à gauche.	○	○	-
	Fill Self (Variation auto)	Reproduit une variation rythmique.	○	○	-
	Fill Break (Rupture rythmique)	Reproduit une rupture.	○	○	-
	Fill Up (Variation vers le haut)	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à droite.	○	○	-
	Ending 1–3 (Coda 1-3)	Cette fonction est identique à celles des touches [I] – [III] de la section ENDING/rit.	○	○	-
	Acmp On/Off (Activation/désactivation de l'accompagnement)	Cette fonction est identique à celle de la touche [ACMP].	○	○	-
	OTS Link On/Off (Activation/désactivation de la liaison OTS)	Cette fonction est identique à celle de la touche [OTS LINK].	○	○	-
	Auto Fill In On/Off (Activation/désactivation de la variation rythmique automatique)	Cette fonction est identique à celle de la touche [AUTO FILL IN].	○	○	-
Half Bar Fill In (Variation rythmique à la demi-mesure) (type de commande)	Commande la fonction « Half bar fill-in » en fonction du type de commande, de sorte que le changement de sections d'un style au premier temps de la section en cours lance la section suivante au milieu avec une variation rythmique automatique.	○	○	○	

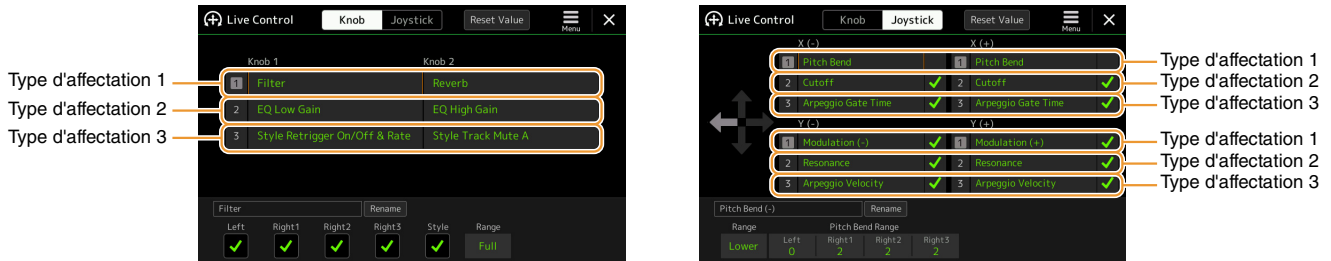
Fonctions			Possibilité d'attribution		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	S
Style	Fade In/Out (Ouverture/fermeture par fondu sonore)	Active ou désactive la fonction Fade In /Fade Out, par exemple pour la reproduction du style. Les paramètres suivants peuvent être réglés au bas de cet écran. <ul style="list-style-type: none"> • Fade In Time (Temps d'ouverture par fondu sonore) : Détermine le temps nécessaire pour que le volume de la reproduction augmente ou passe du niveau minimum au niveau maximum (plage de 0 à 20,0 secondes). • Fade Out Time (Temps de coupure par fondu sonore) : Détermine le temps nécessaire pour que le volume de la reproduction diminue ou passe du niveau maximum au niveau minimum (plage de 0 à 20,0 secondes). • Fade Out Hold Time (Temps de maintien de coupure par fondu sonore) : Détermine le temps pendant lequel le volume est maintenu à 0 après l'atténuation (plage de 0-5 secondes). 	○	○	○
	Fingered/Fingered On Bass	Le contrôleur auquel cette fonction est affectée alterne entre les modes « Fingered » et « Fingered On Bass » (page 9).	○	○	-
	Bass Hold (Maintien de basse) (Control Type)	Commande les fonctions suivantes en fonction du type de commande. Lorsque le statut de cette fonction est « On », la note de basse du style est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style. Si le doigté est réglé sur « AI Full Keyboard », cette fonction est inopérante.	○	○	-
	One Touch Setting1-4	Cette fonction est identique à celle des touches [1]-[4] de la section ONE TOUCH SETTING.	○	○	-
	One Touch Setting +/-	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.	○	○	-
Multi Pad	Multi Pad1-4	Cette fonction est identique à celle des touches [1]-[4] de la section MULTI PAD CONTROL.	○	○	-
	Multi Pad Select	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC START, SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL.	○	○	-
	Multi Pad Stop (Arrêt du multi-pad)	Cette fonction est identique à celle de la touche [STOP] de la section MULTI PAD CONTROL.	○	○	-
Song	Song MIDI Play/Pause	Cette fonction est identique à celle de la touche [▶/⏸] (PLAY/PAUSE) de la section SONG MIDI.	○	○	-
	Song MIDI Previous (Morceau MIDI précédent)	Cette fonction est identique à celle de la touche [⏮] (PREV) de la section SONG MIDI.	○	○	-
	Song MIDI Next (Morceau MIDI suivant)	Cette fonction est identique à celle de la touche [⏭] (NEXT) de la section SONG MIDI.	○	○	-
	Song MIDI Synchro Start On/Off (Activation/désactivation du début synchronisé du morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Début synchronisé) de la section MIDI de l'écran Song Playback.	○	○	-
	Song MIDI Single Repeat On/Off (Activation/désactivation de la répétition unique du morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de  (Répétition) de la section MIDI de l'écran Song Playback.	○	○	-
	Song MIDI Position Memorize On/Off (Activation/désactivation de la mémorisation de la position du morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche [M] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Song Player.	○	○	-
	Song MIDI Position Marker1-4 (Repère de position 1-4 dans le morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche [1]-[4] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Song Player.	○	○	-
	Song MIDI Position Loop On/Off (Activation/désactivation de la boucle de la position du morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche [Loop] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Song Player.	○	○	-
	Song Audio Play/Pause (Reproduction/pause du morceau audio)	Cette fonction est identique à celle de la touche [▶/⏸] (PLAY/PAUSE) de la section SONG AUDIO.	○	○	-
	Song Audio Previous (Morceau audio précédent)	Cette fonction est identique à celle de la touche [⏮] (PREV) de la section SONG AUDIO.	○	○	-
	Song Audio Next (Morceau audio suivant)	Cette fonction est identique à celle de la touche [⏭] (NEXT) de la section SONG AUDIO.	○	○	-
	Song Audio Single Repeat On/Off (Activation/désactivation de la répétition unique du morceau audio)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition) de la section Audio de l'écran Song Playback en mode Song Player.	○	○	-
	Song Audio Vocal Cancel On/Off (Activation/désactivation de l'annulation de la voix du morceau audio)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Annulation de la voix) de la section Audio de l'écran Song Playback en mode Song Player.	○	○	-
Song Audio Time Stretch* (Extension de temps du morceau audio) (plage)	Commande le réglage  100% (Extension de temps) de la section Audio de l'écran Song Playback.	○	-	-	

Fonctions			Possibilité d'attribution		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	S
Song	Song Audio Pitch Shift* (Décalage de la hauteur de ton du morceau audio) (Range)	Commande le réglage  (Décalage de hauteur) de la section Audio de l'écran Song Playback.	○	-	-
	Song Audio A-B Repeat (Répétition A-B du morceau audio)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition A-B) de l'écran Song Playback en mode Song Player.	○	○	-
	Song List Shuffle On/Off (Activation/désactivation de la réorganisation de la liste des morceaux)	Cette fonction est identique à celle de  (Réorganiser) de l'écran Song Playback en mode Song List (page 57).	○	○	-
	Score Page +/- (Page de 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 ou précédente (une page à la fois).	○	○	-
	Text Viewer Page (Page Visionneuse de texte) +/-	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante ou revenir sur la page précédente (une page à la fois).	○	○	-
Mic	Talk On/Off (Activation/désactivation de la fonction Talk)	Active/désactive la fonction Talk. Lorsque cette fonction est activée, les réglages de l'écran Mic Setting sont remplacés par « Talk ».	○	○	-
Scale Tune	Scale Tune Quick Setting (Réglage rapide de l'accord de gamme)	Permet d'effectuer directement le réglage Sub Scale [« Sélection ou création d'un tempérament (Scale Tune) » dans le mode d'emploi]. Tout en appuyant sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée, appuyez sur les touches souhaitées, puis relâchez le contrôleur. Ceci permet d'activer Sub Scale et de régler les touches saisies sur des valeurs inférieures de 50 centièmes. Pour désactiver le réglage Sub Scale, appuyez sur le contrôleur, puis relâchez-le sans appuyer sur aucune touche.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off (Activation/désactivation du contournement de l'accord de gamme) (Control Type)	Identique à la fonction [Bypass] de l'écran Scale Tune [« Sélection ou création d'un tempérament (Scale Tune) » dans le mode d'emploi]. Désactive temporairement tous les réglages Scale Tune, ce qui vous permet d'écouter le son à des fins de comparaison.	○	○	○
	Scale Tune Memory	Cette fonction est identique à celle de la touche [MEMORY] de la section SCALE TUNE MEMORY.	○	○	-
	Scale Tune Memory 1-5 (Control Type)	Cette fonction est identique à celle des touches [1]-[5] de la section SCALE TUNE MEMORY.	○	○	-
	Scale Tune Quick Setting C-B (Réglage rapide de l'accord de gamme C-B) (Control Type)	Cette fonction est identique à celle des touches SCALE TUNE SETTING.	○	○	-
Overall	Part On/Off (Control Type)	Active/désactive simultanément les parties souhaitées.	○	○	-
	Insertion Effect On/Off (Activation/désactivation de l'effet d'insertion) (Control Type)	Active ou désactive l'effet d'insertion (page 98).	○	○	○
	Metronome On/Off (Activation/désactivation du métronome)	Active ou désactive le métronome.	○	○	-
	Tempo +/-	Cette fonction est identique à celle des touches [+]/[-] de la section TEMPO.	○	○	-
	Reset/Tap Tempo (Réinitialisation/Tempo par tapotement)	Cette fonction est identique à celle de la touche [RESET/TAP TEMPO].	○	○	-
	Master Tempo* (Tempo principal) (Range)	Cette fonction est identique à celle de « Master Tempo » de Live Control (page 113). Modifie le tempo du morceau ou du style actuellement sélectionné. La plage de tempo disponible varie en fonction du style ou du morceau sélectionné.	○	-	-
	Style Tempo Lock/Reset (Verrouillage/réinitialisation du tempo de style)	Une pression sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée remplace le réglage « Reset » du paramètre « Tempo » de l'écran Style Setting par « Lock ». Pour rétablir le réglage « Reset » initial, appuyez de nouveau sur le contrôleur. Pour plus de détails sur la fonction Style Change Behavior (Comportement de changement de style) applicable au tempo, reportez-vous à la page 15.	○	○	○
	Style Tempo Hold/Reset (Maintien/réinitialisation du tempo de style)	Une pression sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée remplace le réglage « Reset » du paramètre « Tempo » de l'écran Style Setting par « Hold ». Pour rétablir le réglage « Reset » initial, appuyez de nouveau sur le contrôleur. Pour plus de détails sur la fonction Style Change Behavior applicable au tempo, reportez-vous à la page 15.	○	○	○

Fonctions			Possibilité d'attribution		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	S
Overall	Transpose +/-	Cette fonction est identique à celle des touches [+]/[-] de la section TRANSPOSE.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-
	Upper Octave +/- (Octave supérieure +/-)	Cette fonction est identique à celle des touches [+]/[-] de la section UPPER OCTAVE (Octave supérieure).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-
	Percussion	Le contrôleur auquel cette fonction est affectée joue un instrument à percussions sélectionné en bas de l'écran (ou dans la fenêtre appelée en touchant « Kit », « Category » ou « instrument »). Dans la fenêtre Drum Kit Instrument Selection (Sélection de la catégorie instrumentale du kit de batterie), vous pouvez également utiliser le clavier pour sélectionner un instrument.  NOTE Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche de clavier, la vélocité avec laquelle la touche est frappée détermine le volume de percussion.	<input type="radio"/>	-	-
	Voice Guide On/Off (Activation/désactivation du Guide vocal)	Active ou désactive la fonction Voice Guide (page 125).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	-
	No Assign (Aucune affectation)	Aucune fonction n'est attribuée.	-	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Édition des types d'affectation des boutons et du joystick de commande en direct (Live Control)

Les configurations des fonctions de boutons et du joystick de commande en direct (appelées « types d'affectation ») peuvent être modifiées selon les besoins, parmi une variété d'options. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Live Control].



1 Touchez [Knob] ou [Joystick] sur l'écran pour sélectionner la configuration.

2 Touchez pour sélectionner l'axe de bouton ou de joystick souhaité.

Touchez de nouveau cet élément pour appeler la liste des fonctions.

3 Sélectionnez la fonction pour l'axe du bouton ou du joystick.

Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux pages 112–113.


4 Effectuez les réglages nécessaires de la fonction sélectionnée qui apparaît en bas de l'écran.

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de la fonction sélectionnée, tels que la transmission des parties affectées par la fonction, etc.

Si vous souhaitez changer le nom de la fonction qui apparaît dans la fenêtre contextuelle Live Control, touchez [Rename] (Renommer) et entrez le nom souhaité. Vous pouvez saisir jusqu'à 50 caractères.

Masquage de la fenêtre contextuelle lorsque le bouton ou le joystick est actionné

Lorsque vous appuyez sur la touche [ASSIGN] de la section LIVE CONTROL/la touche à laquelle « Assignable » est affecté ou faites tourner les boutons/le joystick, la fenêtre contextuelle Live Control qui affiche l'état du paramètre s'ouvre.

Vous pouvez spécifier que la fenêtre contextuelle reste masquée lors du déplacement du bouton ou du joystick et s'affiche uniquement lorsque la touche décrite ci-dessus est enfoncée. Pour ce faire, touchez  (Menu) dans l'écran Live Control, puis réglez « Knob Pop-up/Joystick Pop-up » (Fenêtre contextuelle du bouton/joystick) sur Off.

Réinitialisation des valeurs de toutes les fonctions affectables de Live Control

Touchez [Reset Value] (Réinitialiser la valeur) dans la partie supérieure de l'écran Live Control pour réinitialiser sur leur valeur par défaut tous les réglages des fonctions pouvant être affectées aux boutons ou au joystick.

NOTE

Pour réinitialiser la valeur de la fonction attribuée individuellement à chaque bouton/joystick, appuyez sur la touche [ASSIGN]/la touche à laquelle « Assignable » est affecté ou déplacez le bouton/joystick pour appeler Knob Pop-up/Joystick Pop-up, puis touchez la commande [Reset] correspondant à la fonction souhaitée.


Fonctions attribuables (écran Live Control)

Pour les fonctions pour lesquelles « Range » est indiqué, vous pouvez régler la plage de commande parmi les options suivantes :

- Full : Min. – Center – Max.
- Upper : Center – Max.
- Lower : Center – Min.

NOTE

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés des différentes fonctions sur le bas de l'écran Live Control, concernant par exemple les parties qui seront affectées par la fonction, etc. (les éléments concernés dépendent de chaque fonction).

Catégorie	Fonction	Description
Mixer	Volume	Commande le volume.
	Keyboard Volume (Volume du clavier)	Règle le volume de toutes les parties du clavier. C'est un moyen pratique de régler simultanément le volume de toutes les parties du clavier pour aboutir à une balance optimale du volume des parties avec celui des autres éléments (morceaux MIDI, styles, multi-pads, etc.).
	Balance (Range)	Règle la balance de volume entre les parties A et B. Vous pouvez sélectionner les parties appartenant à A ou B dans la fenêtre contextuelle appelée via [Balance Setting] (Réglage de la balance) en bas de l'écran.
	MIDI/Audio Song Balance (Balance de volume entre les morceaux MIDI/audio) (Range)	Règle la balance de volume entre la reproduction du morceau MIDI et la reproduction du morceau audio.
	Pan (Range)	Détermine la position stéréo des parties sélectionnées.
	Reverb	Règle la profondeur de l'effet de réverbération des parties sélectionnées.
	Chorus	Règle la profondeur de l'effet de chœur des parties sélectionnées.
	Reverb & Chorus	Règle la profondeur des effets de réverbération et de chœur appliqués aux parties sélectionnées.
	Insertion Effect Depth (Profondeur de l'effet d'insertion)	Règle la profondeur de l'effet d'insertion des parties sélectionnées.
	EQ High Gain (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur) (Range)	Renforce ou atténue la bande de hautes fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
	EQ Low Gain (Gain en basses fréquences de l'égaliseur) (Range)	Renforce ou atténue la bande de basses fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
	Cutoff (Range)	Règle la fréquence de coupure du filtre appliquée aux parties sélectionnées.
	Resonance (Range)	Règle la résonance de filtre appliquée aux parties sélectionnées.
	Cutoff & Resonance (Range)	Règle la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées.
Filter (Range)	Règle les paramètres tels que la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées. Cependant, les paramètres ne changent pas de manière uniforme, mais sont spécialement programmés pour être individuellement modifiés en vue de parvenir à un son optimal, ce qui vous permet de filtrer le son pour obtenir les meilleurs résultats musicaux possibles.	
Voice	Attack (Range)	Règle la durée de temps nécessaire aux parties sélectionnées pour atteindre leur niveau sonore maximal lorsqu'une touche est jouée. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément au bas de cet écran.  NOTE <ul style="list-style-type: none"> • Certaines sonorités peuvent ne pas être affectées par le réglage spécifié ici.
	Release (Range)	Règle la durée de temps nécessaire au relâchement du son des parties sélectionnées jusqu'à sa disparition totale dès lors qu'une touche est relâchée.
	Attack & Release (Range)	Règle le temps d'attaque et le temps de relâchement des parties sélectionnées.


Catégorie	Fonction	Description
Voice	Modulation (+), (-)	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier.
	Tuning (Range)	Détermine la hauteur de ton des parties de clavier sélectionnées.
	Octave (Range)	Détermine la plage du changement de hauteur de ton en octaves pour les parties de clavier sélectionnées.
	Pitch Bend (Range)	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide du contrôleur auquel cette fonction est affectée. Vous pouvez activer et désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément et effectuer les réglages suivants au bas de cet écran. <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range Left, Right1, Right2, Right3 : Détermine la plage de variation de ton pour chaque partie du clavier affectée par le déplacement du contrôleur. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton. Le réglage de cette fonction est partagé entre tous les contrôleurs liés.
	Pitch Bend Range	Détermine la plage de variation de ton pour les parties de clavier sélectionnées.
	Portamento Time	Contrôle le paramètre Portamento Time de chaque partie du clavier. Pour plus de détails sur Portamento Time, reportez-vous à la page 46 .
	Vel. Sens. for Portamento Time (Range)	Commande la sensibilité à la vitesse du temps de portamento de chaque partie du clavier. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 46 .
Harmony/ Arpeggio (Harmonie/ Arpège)	Kbd Harmony/Arpeggio Volume (Volume de l'harmonie/arpège clavier)	Règle le volume de la fonction d'harmonie clavier ou d'arpège.
	Arpeggio Velocity (Vélocité de l'arpège) (Range)	Règle la vélocité de chacune des notes de l'arpège. La valeur affichée dans la fenêtre contextuelle est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
	Arpeggio Gate Time (Durée de gate de l'arpège) (Range)	Règle la longueur de chacune des notes de l'arpège séparément. La valeur affichée dans la fenêtre contextuelle est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
	Arpeggio Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité arpégée) (Range)	Règle la vitesse de l'arpège. La valeur affichée dans la fenêtre contextuelle est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
Style	Style Retrigger Rate (Taux de redéclenchement de style)	Règle la longueur spécifiée par la fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style). Ce paramètre s'affiche sous forme des valeurs 1, 2, 4, 8, 16 ou 32 dans la fenêtre contextuelle, qui indiquent les longueurs de note. La première partie du style actuellement sélectionné est répétée sur la longueur spécifiée.
	Style Retrigger On/Off (Activation/désactivation du redéclenchement de style)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger. Lorsque ce paramètre est activé, une longueur spécifique de la première partie du style actuellement sélectionné est répétée.  NOTE <ul style="list-style-type: none"> • La fonction Style Retrigger s'applique uniquement à la section Main du style.
	Style Retrigger On/Off & Rate (Activation/désactivation et taux de redéclenchement de style)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger et règle sa longueur. La rotation du bouton complètement vers la gauche désactive la fonction alors que sa rotation vers la droite active celle-ci et diminue sa longueur.
	Style/Track-Mute A (Assourdissement de la piste de style A)	Active ou désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche active uniquement le canal Rhythm 2 (Rythme 2) et désactive tous les autres canaux. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Rhythm 1 (Rythme 1), Bass (Basse), Chord 1 (Accord 1), Chord 2 (Accord 2), Pad, Phrase 1, Phrase 2. Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite.
	Style Track Mute B (Assourdissement de la piste de style B)	Active ou désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche active uniquement le canal Chord 1 et désactive tous les autres canaux. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite.
Overall	Master Tempo (Range)	Modifie le tempo du morceau ou du style actuellement sélectionné. La plage de tempo disponible varie en fonction du style ou du morceau sélectionné.
	No Assign (Aucune affectation)	Aucune fonction n'est attribuée.

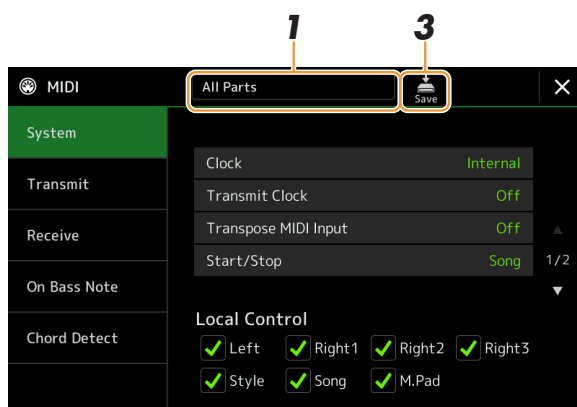
Table des matières

Procédure de base pour les réglages MIDI	114
System—Réglages MIDI applicables au système	116
Transmit — Réglages du canal de transmission MIDI	117
Receive — Réglages des canaux de réception MIDI	118
On Bass Note — Réglage de la note de basse pour la reproduction du style via MIDI....	119
Chord Detect – Réglages du type d'accord utilisé pour la reproduction du style via MIDI	119

Procédure de base pour les 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.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [MIDI].



1 Touchez l'encadré (apparaissant en haut de l'écran) puis sélectionnez un modèle MIDI préprogrammé.

Si vous avez déjà créé un modèle MIDI original et l'avez enregistré dans la mémoire utilisateur en suivant les étapes 2 et 3 ci-dessous, vous pourrez aussi sélectionner ce modèle directement depuis la mémoire utilisateur. Pour plus de détails sur les modèles MIDI préprogrammés, reportez-vous à la [page 115](#).

 PAGE SUIVANTE

2 Si vous le souhaitez, vous pouvez éditer les paramètres MIDI sur la base du modèle MIDI sélectionné à l'étape 1 de l'écran de réglage approprié.

- **System (Système)** : permet de régler les paramètres liés au système MIDI.page 116
- **Transmit (Transmission)** : permet de régler les paramètres liés à la transmission MIDI.page 117
- **Receive (Réception)** : permet de régler les paramètres liés à la réception MIDI.page 118
- **On Bass Note (Note de basse)** : permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI provenant de l'appareil MIDI externe seront utilisées pour détecter la note de basse aux fins de la reproduction du style.
.....page 119
- **Chord Detect (Détection d'accord)** : permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI provenant de l'appareil MIDI externe seront utilisées pour détecter le type d'accords aux fins de la reproduction du style.
.....page 119

3 À l'issue de vos modifications dans les différents écrans, touchez (Enregistrer) pour enregistrer les réglages MIDI en tant que modèle MIDI original.

NOTE



Vous pouvez enregistrer vos modèles MIDI originaux sous forme de fichier unique sur un lecteur flash USB. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « MIDI » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 127).

■ Modèles MIDI préprogrammés

All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (Right 1–3 et Left), à l'exception des parties du morceau.
KBD & STYLE (Clavier et style)	Il s'agit fondamentalement du même modèle que « All Parts », sauf pour ce qui est de la gestion des parties du clavier. Les parties à main droite sont traitées en tant que parties « Upper » à la place de Main et Layer, tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie « Lower ».
Master KBD (Master Keyboard) (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. Ceci permet de jouer des données de morceau à l'aide d'un générateur de sons externe et de les enregistrer sur un séquenceur externe.
Clock Ext. (Clock External) (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 (synchronisation) à partir de l'appareil MIDI connecté.
MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1) (Accordéon MIDI 1)	Les accordéons MIDI vous permettent de transmettre des données MIDI et de jouer sur des générateurs de sons à partir du clavier et des touches de basse et d'accord réservés à l'accordéon. Ce modèle vous permet de commander les performances au clavier ainsi que la reproduction du style à partir d'un accordéon MIDI.
MIDI Accord2 (MIDI Accordion 2)	Ce modèle est identique au précédent, à la différence près que les notes d'accord et de basse que vous jouez de la main gauche sur un accordéon MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pedal1 (Pédale MIDI 1)	Les pédales MIDI vous permettent de contrôler les générateurs de sons connectés avec le pied (cette fonction est particulièrement adaptée pour reproduire des parties de basse à une seule note). Ce modèle permet de jouer et de contrôler la note fondamentale de l'accord dans la reproduction du 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.

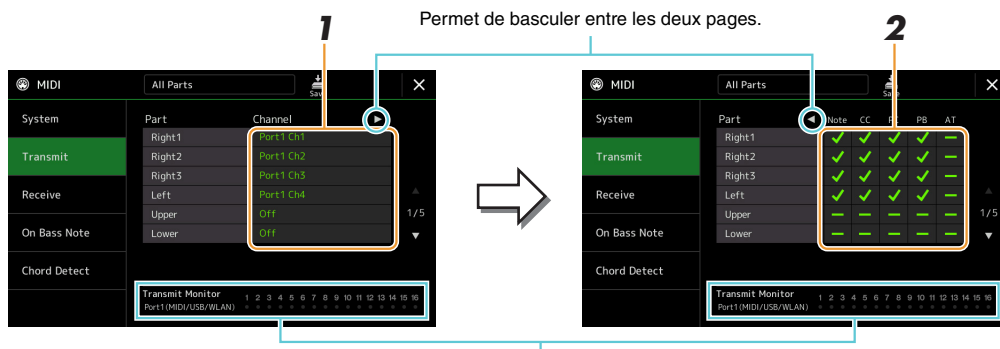
System—Réglages MIDI applicables au système

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « System » à l'étape 2 décrite à la [page 115](#).

Clock (Impulsion d'horloge)	<p>Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne (« Internal ») ou par un signal d'horloge MIDI (« MIDI », « USB1 », « USB2 » et « Wireless LAN » (LAN sans fil)) 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, définissez ce paramètre sur le réglage approprié : « MIDI », « USB1 », « USB2 » ou « Wireless LAN ».</p> <p>Dans ce cas, assurez-vous que l'appareil externe est correctement connecté (par exemple, à la borne d'entrée MIDI IN de l'instrument) et qu'il transmet convenablement le signal d'horloge MIDI. Lorsque l'instrument est paramétré pour être contrôlé par un appareil externe (« MIDI », « USB1 », « USB2 » ou « Wireless LAN »), le réglage Tempo est spécifié sur « EXT. » dans l'écran Tempo.</p> <p> NOTE</p> <p>Si le paramètre Clock est réglé sur une valeur autre que « Internal », il sera impossible de contrôler le style, le morceau, le métronome et le tempo via les touches de l'instrument.</p> <p> NOTE</p> <p>L'indication « Wireless LAN » s'affiche uniquement lorsqu'un adaptateur LAN sans fil USB (vendu séparément) est connecté à l'instrument. Il se peut que l'adaptateur LAN sans fil USB ne soit pas disponible selon la région où vous résidez.</p>	
Transmit Clock (Transmission des signaux d'horloge)	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 du morceau ou du style.	
Transpose MIDI Input (Transposition de l'entrée MIDI)	Détermine si le réglage de transposition de l'instrument s'applique aux événements de note reçus depuis l'appareil externe via MIDI.	
Start/Stop	Détermine si les messages FA (début) et FC (arrêt) entrants affectent la reproduction du morceau ou du style.	
Local Control (Commande locale)	Active ou désactive la fonction Local Control pour chaque partie. Lorsque la fonction Local Control est réglée sur « On », le clavier de l'instrument commande son propre générateur de sons interne (localement), ce qui permet de jouer les sonorités internes directement à partir du clavier. Si vous réglez Local Control sur « Off », le clavier et les contrôleurs seront déconnectés en interne depuis la section du générateur de sons de l'instrument, de sorte qu'aucun son ne sortira lorsque vous jouerez au clavier ou utiliserez les contrôleurs. Par exemple, cela vous permet de recourir à un séquenceur MIDI externe 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.	
System Exclusive Message (Message exclusif au système)	Transmit (Transmission)	Détermine si les messages MIDI System Exclusive sont transmis (On) ou non (Off) à partir de cet instrument.
	Receive (Réception)	Détermine si les messages MIDI System Exclusive sont reconnus (On) ou non (Off) par cet instrument.
Chord System Exclusive Message (Message exclusif au système lié aux accords)	Transmit	Détermine si les données exclusives d'accord MIDI (Chord Detect (Détection d'accords) : note fondamentale et type de détection d'accord) sont transmises (On) ou non (Off) depuis l'instrument.
	Receive	Détermine si les données exclusives d'accord MIDI (Chord Detect : note fondamentale et type de détection d'accord) sont reconnues (On) ou non (Off) par l'instrument.

Transmit — Réglages du canal de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Transmit » à l'étape 2, à la [page 115](#). Cette fonction détermine le canal MIDI utilisé pour les différentes parties lorsque des données MIDI sont transmises à partir de cet instrument.



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

1 Pour chacune des parties, sélectionnez le canal de transmission MIDI via lequel les données MIDI de la partie correspondante doivent être transmises.

À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

- **Upper** : partie de clavier jouée dans la section située à droite du point de partage pour les sonorités RIGHT 1, 2 et 3.
- **Lower** : partie de clavier jouée dans la section située à gauche du point de partage et destinée aux sonorités. Cette partie n'est pas affectée par le statut d'activation/désactivation de la touche [ACMP].

NOTE

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

NOTE

Les morceaux prédéfinis ne sont pas transmissibles, même lorsque les canaux de morceau 1 – 16 appropriés sont configurés pour la transmission.

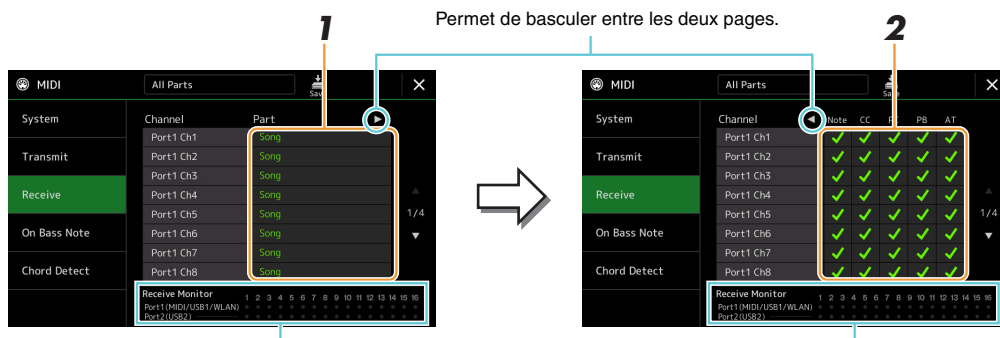
2 Touchez [▶] pour appeler l'autre page, puis sélectionnez, pour chaque partie, les messages MIDI à transmettre.

Les messages MIDI suivants peuvent être paramétrés sur l'écran Transmit/Receive.

- **Note** (Note events) (Événements de note).....[page 82](#)
- **CC** (Control Change) (Changement de commande).....[page 82](#)
- **PC** (Program Change) (Changement de programme)...[page 82](#)
- **PB** (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)[page 82](#)
- **AT** (After Touch) (Modification ultérieure)[page 82](#)

Receive — Réglages des canaux de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Receive » à l'étape 2 de la [page 115](#). Cette fonction détermine la partie utilisée pour chaque canal MIDI lorsque les données MIDI sont reconnues par cet instrument.



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

1 Pour chaque canal, sélectionnez la partie prenant en charge les données MIDI du canal correspondant reçu depuis l'appareil MIDI externe.

En cas de connexion USB, l'instrument peut assurer la prise en charge des données MIDI de 32 canaux (16 canaux x 2 ports).

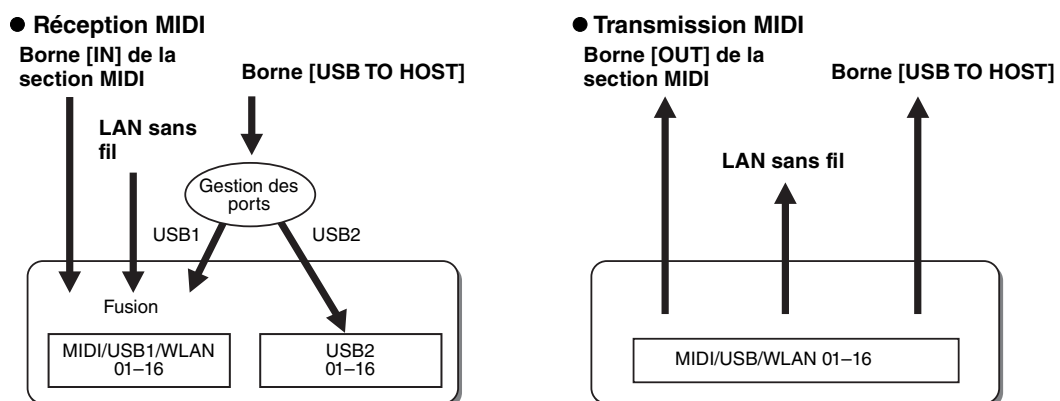
À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

- **Keyboard** : les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier de l'instrument.
- **Extra Part 1–5 (Parties supplémentaires 1–5)** : Ces 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.

2 Touchez [▶] pour appeler l'autre page, puis sélectionnez, pour chaque canal, les messages MIDI à recevoir.

Transmission/réception MIDI via la borne USB, point d'accès sans fil LAN et bornes MIDI

La relation entre les bornes MIDI, le point d'accès LAN sans fil et la borne [USB TO HOST] utilisés pour la transmission et la réception de messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) peut être illustrée comme suit :

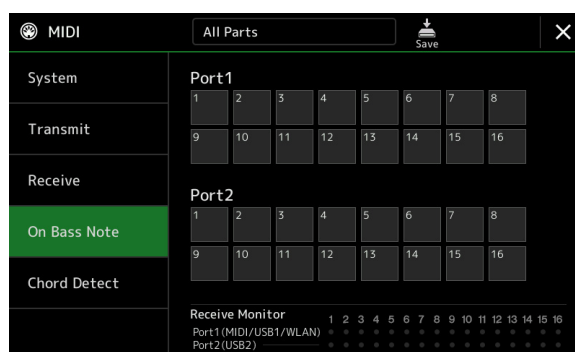


NOTE

Il se peut que l'adaptateur LAN sans fil USB (vendu séparément) ne soit pas disponible dans la région où vous résidez.

On Bass Note — Réglage de la note de basse pour la reproduction du style via MIDI

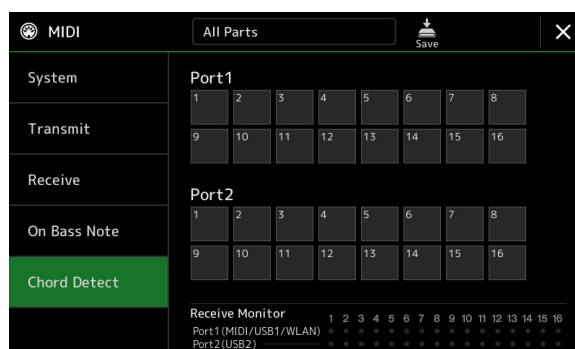
Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « On Bass Note » (Note de basse) à l'étape 2, décrite à la [page 115](#). Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer la note de basse pour la reproduction du style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « on » sont reconnus en tant que notes de basse des accords de la reproduction du style. La note de basse est détectée quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « on », la note de basse est détectée à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les canaux.



Touchez le numéro de canal souhaité pour le cocher. Touchez à nouveau le même emplacement pour supprimer la coche.

Chord Detect – Réglages du type d'accord utilisé pour la reproduction du style via MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Chord Detect » (Détection d'accords) à l'étape 2 de la [page 115](#). Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer le type d'accord pour la reproduction du style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « On » sont reconnus comme des notes pour la détection des accords de la reproduction du style. Les accords à détecter dépendent du type de doigté sélectionné. Les types d'accord sont détectés quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « on », le type d'accord est détecté à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les différents canaux.



Touchez le numéro de canal souhaité pour le cocher. Touchez à nouveau le même emplacement pour supprimer la coche.

Table des matières

Réglages du LAN sans fil	120
• Infrastructure Mode (Mode Infrastructure)	120
• Access Point Mode (Mode du point d'accès)	121
Réglages de l'heure	122

Réglages du LAN sans fil

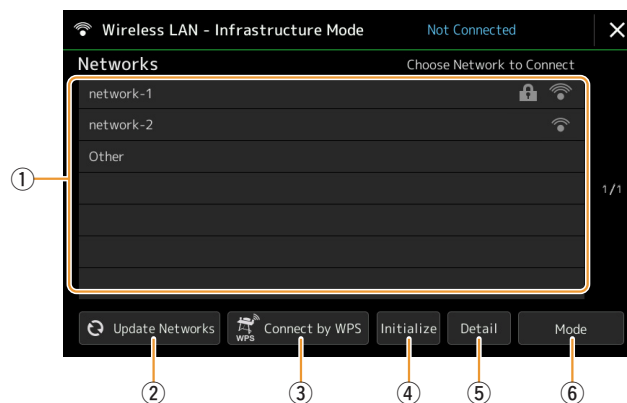
En utilisant un adaptateur LAN sans fil USB (vendu séparément), vous pouvez connecter le PSR-A5000 à un appareil intelligent via un réseau sans fil. Pour prendre connaissance des instructions de fonctionnement générales, reportez-vous au document « Smart Device Connection Manual for iOS » (Manuel de connexion d'un appareil intelligent pour les appareils iOS), disponible sur le site Web. Cette section couvre uniquement les opérations spécifiques au PSR-A5000. 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] → [Wireless LAN].

Pour plus d'informations sur les appareils intelligents et les applications compatibles, consultez la page Web suivante : <https://www.yamaha.com/kbdapps/>

AVIS

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

Infrastructure Mode (Mode Infrastructure)



<p>① Networks (Réseaux)</p>	<p>Connexion à un réseau répertorié dans la liste à l'écran : Dans la liste Networks affichée à l'écran, sélectionnez l'élément souhaité. Pour vous connecter aux réseaux signalés par une icône de verrou (🔒), vous devez entrer d'abord le mot de passe correspondant puis toucher [Connect] (Connexion). Quant aux réseaux sans verrou, il suffit de les sélectionner pour s'y connecter.</p> <p>Configuration manuelle : Touchez [Other] (Autre) figurant en fin de liste pour appeler l'écran Manual Setup (Configuration manuelle) dans lequel vous entrez la configuration SSID, les paramètres de sécurité et les réglages liés au mot de passe. Une fois que vous avez saisi ces données, touchez [Connect] sur l'écran Manual Setup afin d'effectuer la connexion au réseau.</p>
-----------------------------	--

②	Update Networks (Mettre à jour les réseaux)	Met à jour la liste des réseaux à l'écran.
③	Connect by WPS (Connexion via WPS)	Connecte l'instrument au réseau via WPS. Touchez [Yes] dans la fenêtre qui s'ouvre lorsque vous touchez ici, puis appuyez sur la touche WPS correspondant au point d'accès du réseau LAN sans fil de votre choix dans les deux minutes qui suivent. NOTE Assurez-vous que le point d'accès prend en charge le format WPS. Pour les détails sur la confirmation et les modifications à apporter au paramétrage du point d'accès, reportez-vous au mode d'emploi du produit que vous utilisez.
④	Initialize (Réinitialisation)	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.
⑤	Detail (Détail)	Permet d'effectuer des réglages détaillés tels que l'adresse IP fixe. Après avoir procédé au réglage, touchez [OK].
⑥	Mode	Bascule en mode Access Point.

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

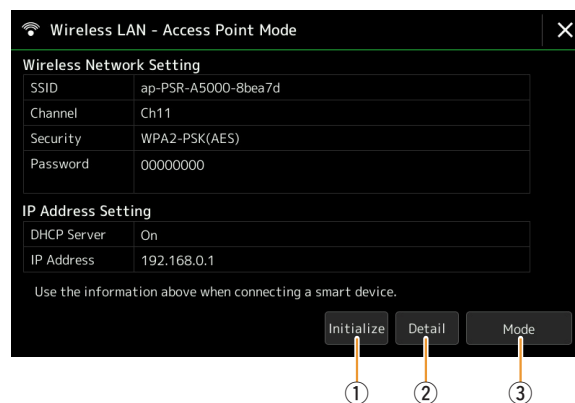


Lorsque le PSR-A5000 est en mode Infrastructure et le réseau configuré, le réseau LAN sans fil se reconnecte automatiquement dans les cas suivants uniquement :

- Lors de la mise sous tension de l'instrument
- Lorsque l'écran Wireless LAN est affiché
- Lorsque l'écran Time est affiché

Si la connexion est interrompue, appelez l'écran Wireless LAN via [MENU] → [Wireless LAN].

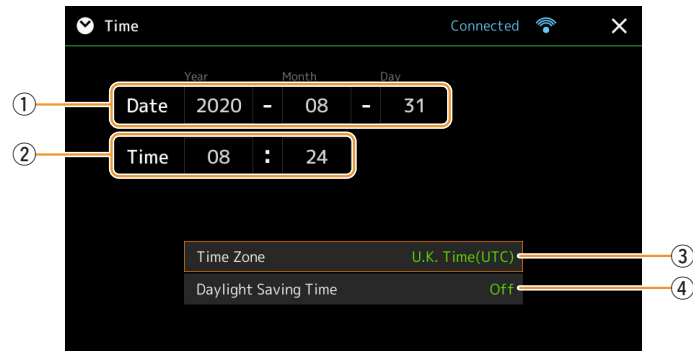
Access Point Mode (Mode du point d'accès)



①	Initialize	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.
②	Detail	Permet de définir les paramètres détaillés. <ul style="list-style-type: none"> • 1/3 page (Page 1/3) : définit les paramètres SSID, la sécurité, le mot de passe et le canal. • 2/3 page : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes. • 3/3 page : permet de saisir le nom de l'hôte ou affiche l'adresse MAC, etc.
③	Mode	Bascule sur le mode Infrastructure.

Réglages de l'heure

Vous pouvez effectuer des réglages liés à l'heure sur l'écran appelé via [MENU] → [Time]. L'indication de l'heure apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran Home.



La date et l'heure sont automatiquement réglées lorsque l'instrument est connecté au réseau. Cette touche est disponible uniquement lorsque l'adaptateur LAN sans fil USB est connecté à l'instrument, et le réglage du mode LAN sans fil en mode Infrastructure ([page 120](#)).

①	Date	Indique la date.
②	Time (Heure)	Affiche l'heure actuelle.
③	Time Zone (Fuseau horaire)	Sélectionne le fuseau horaire.
④	Daylight Saving Time (Heure d'été)	Active/désactive l'heure d'été.

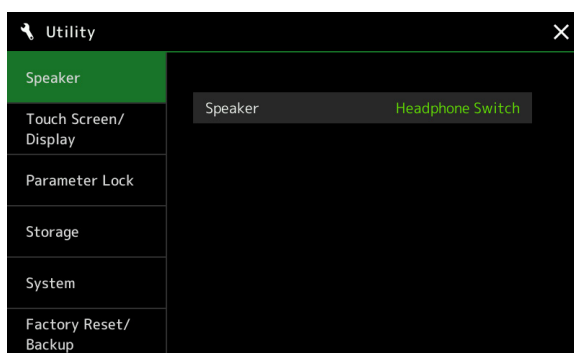
Lorsque le PSR-A5000 est en mode Infrastructure (dans les réglages LAN sans fil), l'état de la connexion s'affiche en haut de l'écran, comme dans l'écran Wireless LAN.

Contenu

Speaker (Haut-parleur)	123
Touch Screen/Display (Écran tactile/Affichage)	124
Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)	124
Storage (Stockage) — Formatage du lecteur	124
System.....	125
Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde).....	126
• Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine.....	126
• Backup/Restore — Enregistrement et rappel de l'ensemble des données et des réglages sous forme de fichier unique.....	126
• Setup Files (Fichiers de configuration)—Sauvegarde et chargement.....	127

Cette section couvre les réglages affectant l'ensemble de l'unité aussi bien que les réglages détaillés destinés à des fonctions spécifiques. Vous y trouverez également des fonctions de réinitialisation de données et des commandes liées aux supports de stockage, telles que le formatage de disque.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Utility].



Speaker (Haut-parleur)


Speaker	<p>Détermine les modalités d'émission du son 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 est branché à la prise [PHONES] (Casque). • On : le son du haut-parleur est toujours activé. • 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 aux prises de sortie audio.
---------	--

Touch Screen/Display (Écran tactile/Affichage)

Page 1/2

Touch Screen	Sound	Détermine si le fait de toucher l'écran déclenche ou non le son de clic. Lorsque ce paramètre est réglé sur « Speaker only » (Haut-parleur uniquement), le son se déclenche lorsque vous touchez l'écran et il est émis sur le haut-parleur, mais pas via les prises MAIN OUTPUT et PHONES.
	Calibration (Calibrage)	Permet de calibrer l'écran lorsque celui-ci ne réagit pas correctement lorsque vous le touchez. (Normalement, cette opération n'a pas besoin d'être configurée, car le calibrage est une valeur par défaut spécifiée en usine.) Touchez ici pour appeler l'écran Calibration (Calibrage), puis touchez la partie au centre du signe (+), dans cet ordre.
Brightness (Luminosité)	Screen (Écran)	Règle la luminosité de l'écran.
	Button Lamps (Témoins liés aux touches)	Règle la luminosité des témoins liés aux touches.

Page 2/2

Display	Popup Display Time (Délai d'affichage des fenêtres contextuelles)	Détermine le temps qui s'écoule avant la fermeture des fenêtres contextuelles. Des fenêtres contextuelles s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO, TRANSPOSE ou UPPER OCTAVE. Lorsque le paramètre « Hold » est sélectionné ici, la fenêtre contextuelle s'affiche jusqu'à ce que vous la fermiez.
	Transition Effect	Active ou désactive l'effet de transition appliqué lors d'un changement d'écran.
File Selection (Sélection du fichier)	Time Stamp (Horodatage)	Détermine si les valeurs d'horodatage d'un fichier sont affichées ou non dans l'onglet User de l'écran File Selection.  NOTE Vous pouvez régler la date et l'heure sur l'écran appelé via [MENU] → [Time]. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 122 .
	Dial Operation (Opération de la molette)	Détermine si un fichier est chargé ou non instantanément lorsqu'il est sélectionné à l'aide de la molette. Les options suivantes sont disponibles : <ul style="list-style-type: none">• Select : Un fichier est chargé à l'aide de l'opération de sélection.• Move Cursor Only (Déplacer le curseur uniquement) : Le fichier n'est pas réellement chargé tant que la touche [Enter] n'est pas enfoncée. Un curseur apparaît pour indiquer la sélection actuelle.

Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

Cette fonction permet de « verrouiller » des paramètres spécifiques (effets, point de partage, etc.) de manière à ce qu'il ne soit plus possible de les sélectionner qu'avec les commandes de panneau, au lieu de le faire à l'aide des fonctions Registration Memory, One Touch Setting, Playlist ou Song ou via des données de séquence.

Pour verrouiller le groupe de paramètres souhaité, touchez la case correspondante afin de la cocher. Pour déverrouiller le paramètre, touchez la case à nouveau.

NOTE

Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur la répartition des paramètres en groupes.

Storage (Stockage) — Formatage du lecteur

Cette fonction permet d'exécuter l'opération de Format ou de vérifier (en valeur approximative) la capacité mémoire du lecteur utilisateur ou du lecteur flash USB connecté à la borne [USB TO DEVICE].

Pour formater le lecteur utilisateur interne ou le lecteur flash USB connecté, touchez le nom du lecteur à formater dans la liste, puis touchez [Format].


AVIS

L'opération de formatage supprime toutes les données existantes. Assurez-vous que le lecteur utilisateur ou le lecteur flash USB que vous formatez ne contient aucune donnée importante. Soyez prudent, en particulier lorsque vous connectez plusieurs lecteurs flash USB.

Page 1/2

Version	Indique la version du microprogramme de cet instrument. Yamaha peut de temps à autre mettre à jour le microprogramme du produit sans préavis, à des fins d'amélioration des fonctions et de l'utilisation. Pour tirer le meilleur parti possible de cet instrument, nous vous recommandons de le mettre à niveau vers la version la plus récente. Vous pouvez télécharger la dernière version du microprogramme sur le site Web ci-dessous : http://download.yamaha.com/
Hardware ID (ID de matériel)	Indique l'ID de matériel de cet instrument.
Licenses (Licences)	Touchez ici pour afficher les informations relatives aux licences de logiciels.
Copyright	Touchez ici pour afficher les informations de copyright.
Language (Langue)	Détermine la langue utilisée pour l'affichage des messages. Touchez ce réglage pour appeler la liste des langues, puis sélectionnez la langue souhaitée.
Owner Name (Nom du propriétaire)	Cette fonction vous permet de saisir le nom qui apparaît sur l'écran d'ouverture (appelé à la mise sous tension de l'instrument). Touchez ici pour appeler la fenêtre de saisie des caractères, puis saisissez votre nom.
Auto Power Off (Mise hors tension automatique)	Permet de définir le délai qui s'écoule avant la mise hors tension automatique par la fonction Auto Power Off. Touchez ce réglage pour appeler la liste des réglages, puis sélectionnez le réglage souhaité. Pour désactiver la fonction Auto Power Off, sélectionnez « Disabled » dans cet écran.

Page 2/2

Voice Guide (Guide des sonorités)	Détermine si la fonction Voice Guide est utilisée ou non (On/Off) lorsque le lecteur flash USB contenant le fichier (audio) de Voice Guide est correctement connecté à l'instrument.
Voice Guide Controller (Contrôleur de Voice Guide)	Lorsque la fonction Voice Guide est activée, vous pouvez maintenir le contrôleur réglé ici enfoncé et appuyer simultanément sur une touche de panneau ou toucher un élément affiché à l'écran pour en entendre le nom (sans exécuter la fonction correspondante).
Voice Guide Volume (Volume de Voice Guide)	Règle le volume de la fonction Voice Guide.
Voice Guide Sound (Son de Voice Guide)	Détermine l'emplacement de sortie de son de la fonction Voice Guide. <ul style="list-style-type: none"> • On : Le son est émis sur les haut-parleurs, le casque et les prises de sortie MAIN OUTPUT. • Speaker Only : Le son est transmis en sortie vers les haut-parleurs uniquement. <p> NOTE Le réglage « Speaker Only » est prioritaire lorsque la destination de sortie du son de Voice Guide est réglée sur Sub1 ou Sub2 dans l'écran Line Out (Sortie de ligne).</p>

Pour utiliser Voice Guide, vous devez télécharger le fichier Voice Guide (audio) depuis le site Web de Yamaha et l'enregistrer sur un lecteur flash USB que vous devrez ensuite connecter à l'instrument. Pour plus d'informations sur l'utilisation de Voice Guide, reportez-vous au mode d'emploi du didacticiel Voice Guide (fichier texte). Le fichier Voice Guide (audio) et le mode d'emploi du didacticiel Voice Guide sont disponibles sur le site Web.

Accédez à l'adresse ci-dessous, sélectionnez le pays, puis allez à la page « Documents and Data » (Documents et données) et effectuez une recherche sur le mot-clé « PSR-A5000 » : <http://download.yamaha.com/>

Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde)

Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine

Sur la page 1/2, cochez les cases des paramètres souhaités puis touchez [Factory Reset] (Réinitialisation aux valeurs d'usine) afin de réinitialiser les réglages liés aux paramètres ainsi cochés. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres), incluse dans la brochure « Data List », pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie des différentes catégories ci-dessous.

System	Rétablit les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine initiaux. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) de la Data List pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
MIDI	Rétablit sur leur valeur d'origine par défaut les réglages MIDI programmés en usine, dont les modèles MIDI sauvegardés dans la mémoire utilisateur interne.
User Effect	Rétablit sur les valeurs d'origine programmées en usine les réglages User Effect, notamment les données ci-après : <ul style="list-style-type: none">• Types User Effect (page 99)• Types User Master EQ (page 96)• Types User Master Compressor (page 101)• Réglages User Microphone/Guitar (page 92)
Registration	Désactive tous les témoins [1]–[8] de la section REGISTRATION MEMORY pour indiquer qu'aucune banque de mémoires de registration n'est sélectionnée, et ce même si tous les fichiers de banques de mémoires de registration sont conservés. Dans cet état, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages actuels du panneau.
Favorite (Favoris)	Supprime tous les styles et sonorités de l'onglet Favorite (page 8) dans l'écran File Selection.
Live Control	Rétablit tous les réglages de l'écran Live Control (page 111) aux réglages d'usine initiaux.

Backup/Restore — Enregistrement et rappel de l'ensemble des données et des réglages sous forme de fichier unique

À la page 2/2, vous avez la possibilité de sauvegarder toutes les données enregistrées sur le lecteur utilisateur (à l'exception du contenu Expansion), ainsi que l'ensemble des réglages de l'instrument sur un lecteur flash USB sous forme d'un fichier unique nommé « PSR-A5000.bup ».

Avant d'appeler l'écran, vous devez effectuer tous les réglages souhaités sur l'instrument.

Touchez [Backup] (Sauvegarde) pour enregistrer le fichier de sauvegarde dans le répertoire racine du lecteur flash USB.

Touchez [Restore] (Restaurer) pour appeler le fichier de sauvegarde. Toutes les données et tous les réglages sont alors écrasés.

Si vous souhaitez inclure des fichiers audio, cochez la case « Include Audio files » (Inclure les fichiers audio) au préalable.

NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions d'appareils USB » du mode d'emploi.

NOTE

- Vous pouvez sauvegarder les données utilisateur telles que les sonorités, les morceaux, les styles et les mémoires de registration en les copiant individuellement sur un lecteur flash USB dans l'écran File Selection.
- Lorsque la taille totale des données cibles à sauvegarder dépasse 3,9 Go (à l'exclusion des fichiers audio), la fonction de sauvegarde est indisponible. Si cela se produit, sauvegardez les données utilisateur en copiant les éléments un par un.

AVIS

L'opération de sauvegarde et de restauration peut prendre plusieurs minutes. Ne procédez pas à la mise hors tension durant une opération de sauvegarde ou de restauration. Ne mettez pas l'instrument hors tension pendant cette opération. Vous risqueriez en effet de perdre ou d'endommager les données.

Setup Files (Fichiers de configuration)—Sauvegarde et chargement

En ce qui concerne les éléments ci-dessous, vous pouvez enregistrer vos réglages d'origine sur le lecteur utilisateur ou le lecteur flash USB dans un fichier unique en vue de les rappeler ultérieurement. Si vous voulez sauvegarder le fichier de configuration sur un lecteur flash USB, connectez tout d'abord le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].

NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions d'appareils USB » du mode d'emploi.

1 Effectuez les réglages souhaités sur l'instrument, puis appelez la page 2/2 de l'écran **Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde)**.

2 Touchez [Save] dans l'élément souhaité.

System (Système)	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que « Utility » (Utilitaires) sont traités comme un seul fichier de configuration système. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
MIDI	Les réglages MIDI, dont les modèles MIDI stockés dans la mémoire User interne, sont traités comme un seul fichier de configuration MIDI.
User Effect (Effet utilisateur)	Les réglages User Effect, dont les données décrites ci-après, peuvent être traités comme un fichier unique. <ul style="list-style-type: none">• Types User Effect (page 99)• Types User Master EQ (page 96)• Types User Master Compressor (page 101)• Réglages du microphone de l'utilisateur (page 92)

3 Sélectionnez la destination dans laquelle vous souhaitez stocker le fichier de configuration, puis touchez [Save here] (Enregistrer ici).

Attribuez au fichier un nom, si nécessaire, puis touchez [OK] pour enregistrer le fichier.

Pour appeler le fichier de configuration :

Touchez [Load] (Charger) pour l'élément souhaité, puis sélectionnez le fichier de votre choix.

Vous pouvez rétablir le statut programmé en usine en sélectionnant le fichier de configuration dans l'onglet « Preset ».

Table des matières

Installation des données du pack Expansion depuis un lecteur flash USB 128

Enregistrement du fichier d'informations de l'instrument sur un lecteur flash USB 129

L'installation d'un pack Expansion vous permet d'ajouter au dossier « Expansion » stocké sur le lecteur utilisateur une variété de contenus proposés en option. Cette section couvre les opérations qui peuvent s'avérer être nécessaires à l'ajout de nouveaux contenus à l'instrument.

Installation des données du pack Expansion depuis un lecteur flash USB

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

AVIS

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

NOTE

- Si un pack Expansion existe déjà, vous pouvez le remplacer par les nouvelles données à l'étape 4 ci-dessous. Il n'est pas nécessaire de supprimer les données existantes au préalable.
- Les fichiers d'installation rapide du pack « `***.pqi` » ou « `***.cqi` » vous permettent d'ajouter des données aussi rapidement que le permet la capacité de l'onde de la sonorité. Avant d'utiliser des fichiers « `***.pqi` » ou « `***.cqi` », vous devez les enregistrer sur l'instrument.

- 1** Connectez à la borne [USB TO DEVICE] le lecteur flash USB sur lequel le fichier Pack Installation souhaité (« `***.ppi` », « `***.cpi` », « `***.pqi` » ou « `***.cqi` ») est enregistré.
- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Expansion].
- 3** Touchez [Pack Installation] pour appeler l'écran File Selection.
- 4** Sélectionnez le fichier Pack Installation souhaité.
- 5** Suivez les instructions à l'écran.

Cette opération installe les données du pack sélectionné dans le dossier « Expansion » du lecteur utilisateur.

NOTE

Si vous souhaitez supprimer les données du pack Expansion depuis l'instrument, formatez le lecteur utilisateur (page 124). Notez que cette opération supprime toutes les autres données du lecteur utilisateur.

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

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

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

Enregistrement du fichier d'informations de l'instrument sur un lecteur flash USB

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

- 1** Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].
- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Expansion].
- 3** Touchez [Export Instrument Info] (Exporter les infos instrument).
- 4** Suivez les instructions à l'écran.

NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions d'appareils USB » du mode d'emploi.

Cette opération enregistre le fichier d'informations de l'instrument dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Le fichier enregistré est appelé « PSR-A5000_InstrumentInfo.n27 ».

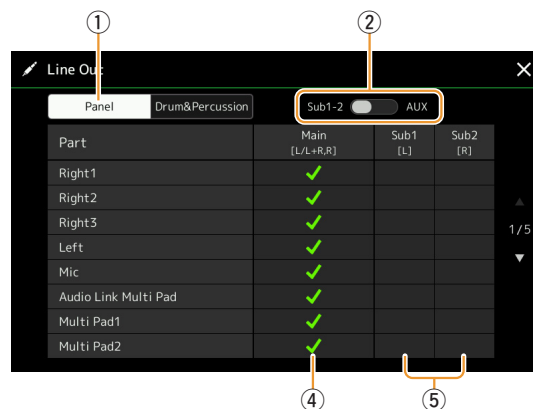
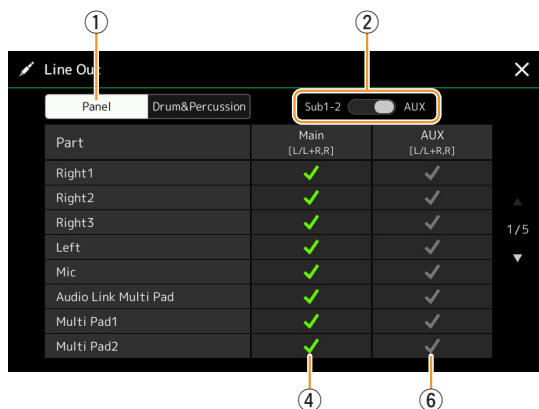
Table des matières

Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out) 130

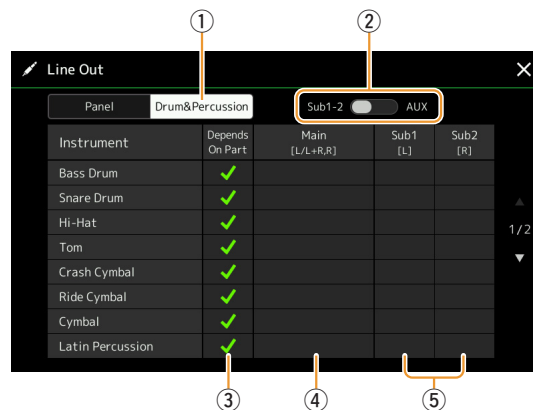
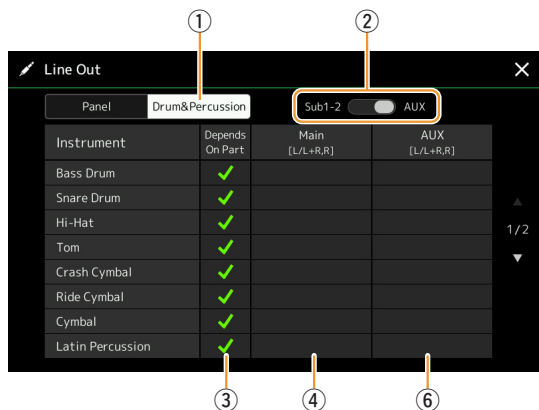
Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out)

Vous pouvez affecter n'importe quelle partie ou son instrumental de batterie ou de percussion à l'une des prises LINE OUT (Sortie de ligne), pour disposer d'une sortie indépendante. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Line Out].


Page Panel



Page Drum&Percussion



①	Panel, Drum&Percussion (Panneau, Batterie et percussion)	Bascule entre les pages affichées : parties de panneau ou instruments de batterie et percussion.
②	Sub1-2, AUX Out	Bascule entre les options du menu affiché : Sub1-2 ou AUX. Ce réglage permet également de basculer entre le rôle des prises 1-2 de la section SUB OUTPUT (Sortie secondaire) ou des prises AUX OUTPUT en conséquence.
③	Depends on Part (Dépend de la partie) (page Drum&Percussion uniquement)	Lorsque ce réglage est coché, l'instrument de batterie sélectionné est produit via les prises réglées sur la page Panel.

④	Main (L/L+R, R)	Lorsque ce réglage est coché, les parties instrumentales ou les instruments de batterie sélectionnés sont émis sur les prises MAIN OUTPUT et PHONES.
⑤	Sub1–Sub2 (L), [R])	<p>Lorsqu'une de ces colonnes (de prises) est cochée, les parties instrumentales ou les instruments de batterie sélectionnés sont uniquement émis à partir de la ou des prise(s) SUB OUTPUT sélectionnée(s).</p> <p> NOTE</p> <p>Seul l'effet d'insertion peut être appliqué à la sortie de son depuis les prises SUB OUTPUT. L'effet système (Chorus, Reverb et en cas de réglage de l'effet de variation sur « System ») ne sera pas appliqué.</p>
⑥	AUX Out [L/L+R, R]	Cette option est automatiquement activée lorsque l'option « Main » est cochée. La partie et les instruments de batterie sélectionnés sont émis sur les prises de sortie auxiliaire AUX OUTPUT.

Index

- A**
- Access Point Mode..... 121
 - Accompagnement automatique..... 62
 - Arpège..... 40, 42
 - Arpeggio Hold..... 40
 - Arpeggio Quantize..... 40
 - Assignable..... 104, 105
 - Attack..... 48
 - Attaque..... 50
 - Audio Link Multi Pad..... 53
 - Auto Power Off..... 125
- B**
- Backup..... 126
- C**
- Canal..... 12, 63
 - Canal de réception..... 118
 - Canal de transmission..... 117
 - Channel Edit..... 26
 - Chord Detect..... 119
 - Chord Looper..... 16, 17
 - Chord Tutor..... 11
 - Chorus..... 100
 - Clavier..... 39
 - Clock..... 116
 - Compressor..... 101
 - Configuration de panneau..... 72
 - Console de mixage..... 95
 - Copier..... 75
 - Cutoff..... 47
- D**
- Decay..... 48
 - Display..... 124
 - Drum Setup..... 32
 - Dynamics..... 27
 - Dynamics Control..... 13
- E**
- Effect..... 98
 - Effect (Effet)..... 48
 - Effet..... 100
 - EG (Générateur d'enveloppe)..... 48
 - Enregistrement (Morceau MIDI)..... 66
 - Enregistrement de morceaux MIDI..... 66
 - Enregistrement en temps réel (Morceau MIDI)..... 68
 - Enregistrement en temps réel (Multi-pad)..... 51
 - Enregistrement pas à pas (Morceau MIDI)..... 76
 - EQ (Égaliseur)..... 96
 - Étiquette (Mémoire de registration)..... 89
 - Événements de canal..... 73
- F**
- Factory Reset..... 126
 - Favorite..... 8
 - Fichier d'informations de l'instrument..... 129
 - Fichier de configuration..... 127
 - Fichier Pack Installation..... 128
 - Filtre..... 47, 95
 - Format..... 124
- G**
- Geler..... 85
 - Groove..... 27
 - Guide..... 64
- H**
- Harmonie..... 42
 - Haut-parleur rotatif..... 49
 - Heure..... 122
 - High Key..... 28, 31
- I**
- Infrastructure Mode..... 120
 - Initial Touch..... 39
 - Insertion Effect..... 48, 98
- L**
- LAN sans fil..... 120
 - Language..... 125
 - Line Out..... 130
 - Liste de morceaux..... 56
 - Liste des fonctions..... 4
 - Live Control..... 111, 112
 - Local Control..... 116
 - Longueur en pieds..... 50
 - Lyrics..... 60
- M**
- Master Compressor..... 101
 - Master EQ..... 96
 - Master Tune (Accord général)..... 41
 - MegaVoice..... 37
 - Mémoire de registration..... 85
 - Métronome..... 38
 - Mic Setting..... 92
 - Microphone..... 92
 - MIDI..... 114
 - MIDI Multi Pad Recording..... 51
 - MIDI Multi Recording..... 67
 - Mixage..... 75
 - Modification pas à pas (morceau MIDI)..... 76
 - Modulation..... 47
 - Mono..... 35
 - Montage..... 26
 - Morceau..... 56
 - Morceau MIDI..... 56
- N**
- Motif source..... 20, 21, 28
 - Multi Pad Creator..... 51, 53
 - Multi-pad..... 51
 - Music Finder..... 90
- O**
- Octave..... 40
 - On Bass Note..... 119
 - Organ Flutes..... 49
 - OTS Link Timing..... 13
- P**
- Pack Expansion..... 128
 - Pan..... 100
 - Parameter Lock..... 124
 - Part EQ..... 96
 - Phrase Mark Repeat..... 65
 - Pitch (Hauteur de ton)..... 41
 - Play Root/Chord..... 29
 - Playlist..... 90
 - Poly..... 35
 - Portamento Time..... 40
 - Punch In/Out (Morceau MIDI)..... 70
- Q**
- Quantize..... 27, 74
 - Quick Start..... 65
- R**
- Realtime Recording (Style)..... 22
 - Rechercher..... 88
 - Réenregistrement..... 70
 - Registration Freeze..... 85
 - Réglage de guitare..... 92
 - Réglage de la reproduction (Morceau)..... 64
 - Réglage de morceau..... 64
 - Réglage de reproduction (Style)..... 13
 - Réglages MIDI..... 114
 - Release..... 48
 - Repeat Playback..... 57
 - Repère de position dans le morceau..... 84
 - Réponse au toucher..... 39
 - Réseau..... 120
 - Resonance..... 47
 - Restore..... 126
 - Reverb..... 100
 - RTR (Règle de redéclenchement)..... 28
 - RTR (Retrigger Rule)..... 31

S

Schéma fonctionnel	103
Score	58
Séquence de registration.....	86
Sonorité	34
Source Root/Chord.....	29
Speaker	123
Step Recording (Multi-pad).....	53
Step Recording (Style)	25
Stop ACMP	13
Storage	124
Style.....	6
Style audio.....	7
Style Creator.....	20
Style Section Reset	38
Style Setting	13
Supprimer	74
Synchro Stop Window	14
System.....	125
System Effect	98, 100
System Exclusive Message.....	116

T

Tap Tempo	38
Tempo	15
Texte.....	61
Touch Screen	124
Touch Sensitivity	45
Transpose.....	41
Transposition	75
Trémolo	49
Tuning.....	40
Type de doigté d'accords	9
Types d'accords	10

U

Utilitaires.....	123
------------------	-----

V

Variation Effect	98
Velocity	27
Version	125
Vibrato	48, 49
Voice Edit	44, 49
Voice Guide.....	125
Voice Part Setup.....	34
Voice Set	44
Voice Set Filter	40
Voice Setting	40
Volume	100