

■ **CLAVIER ARRANGEUR PROFESSIONNEL**



■ **PSR-S910**

■ **PSR-S710**

■ **Manuel de référence**

Ce manuel de référence décrit les fonctions avancées du PSR-S910/S710 qui ne sont pas expliquées dans le mode d'emploi. Lisez attentivement le mode d'emploi avant de consulter ce manuel de référence.

# Tables des matières

<b>1 Voix</b>			
– Jeu au clavier –	<b>3</b>		
Caractéristiques des voix .....	3		
Sélection de voix GM/XG ou d'autres voix de panneau .....	4		
Réglages liés aux effets .....	5		
Réglages liés à la hauteur de ton .....	8		
Édition de voix (Voice Set) .....	10		
Édition des paramètres Organ Flutes .....	15		
<b>2 Styles</b>			
– Reproduction du rythme et de l'accompagnement –	<b>16</b>		
Sélection du type de doigté d'accord .....	16		
Réglages relatifs à la reproduction de style .....	18		
Réglages du point de partage .....	20		
Mémorisation des réglages One Touch Setting d'origine .....	21		
Création/édition de styles (Style Creator) .....	22		
<b>3 Morceaux</b>			
– Enregistrement de vos performances et création de morceaux –	<b>36</b>		
Édition des réglages de notation musicale .....	36		
Édition des réglages d'affichage de paroles/de texte .....	39		
Utilisation des fonctions d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau .....	40		
Paramètres liés à la reproduction de morceau (réglages Repeat, réglages Channel, fonction Guide) .....	41		
Création/édition de morceau (Song Creator) .....	45		
<b>4 Multi-pads</b>			
– Ajout de phrases musicales à votre performance –	<b>61</b>		
Création de multi-pad (Multi Pad Creator) .....	61		
Édition de multi-pad .....	63		
<b>5 Music Finder</b>			
– Sélection des configurations idéales (voix, style, etc.) pour chaque morceau –	<b>64</b>		
Création d'un groupe d'enregistrements favoris .....	64		
Édition des enregistrements .....	65		
Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier unique .....	66		
Affichage des informations relatives aux enregistrements sur Internet (MUSIC FINDER Plus) .....	67		
<b>6 Mémoire de registration</b>			
– Enregistrement et rappel des réglages personnalisés de panneau –	<b>68</b>		
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (fonction Freeze) .....	68		
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (fonction Registration Sequence) .....	69		
<b>7 USB Audio</b>			
– Reproduction et enregistrement de fichiers audio –	<b>72</b>		
<b>8 Console de mixage</b>			
– Édition de la balance de volume et de hauteur de ton –	<b>72</b>		
Édition des paramètres VOL/VOICE .....	72		
Édition des paramètres FILTER .....	73		
Édition des paramètres TUNE .....	74		
Édition des paramètres EFFECT .....	75		
Édition des paramètres EQ .....	78		
<b>9 Internet Direct Connection</b>			
– Connexion directe du PSR-S910/S710 à Internet –	<b>80</b>		
Édition des réglages de navigateur .....	80		
Enregistrement des signets de vos pages favorites .....	81		
<b>10 Connexions</b>			
– Utilisation de votre instrument avec d'autres périphériques –	<b>83</b>		
Réglages de microphone  .....	83		
Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied .....	90		
Réglages MIDI .....	93		
<b>11 Utility (Utilitaires)</b>			
– Pour effectuer les réglages d'ensemble –	<b>99</b>		
CONFIG1 .....	99		
CONFIG2 .....	101		
SCREEN OUT (Sortie d'écran)  .....	101		
MEDIA (Support) .....	102		
OWNER (Propriétaire) .....	103		
SYSTEM RESET (Réinitialisation du système) .....	104		
<b>Index</b>			<b>106</b>

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

## Utilisation du manuel au format PDF

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

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

- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument.
- Les captures d'écran sont extraites du PSR-S910 et fournies en anglais.
- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce mode d'emploi sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

# Voix

## – Jeu au clavier –

### Tables des matières

<b>Caractéristiques des voix</b> .....	<b>3</b>
<b>Sélection de voix GM/XG ou d'autres voix de panneau</b> .....	<b>4</b>
<b>Réglages liés aux effets</b> .....	<b>5</b>
• Réglage de la sensibilité au toucher du clavier .....	5
• Sélection du type d'harmonie/écho .....	6
<b>Réglages liés à la hauteur de ton</b> .....	<b>8</b>
• Accordage affiné de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument .....	8
• Accord de gamme .....	8
• Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE .....	9
<b>Édition de voix (Voice Set)</b> .....	<b>10</b>
• Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET .....	11
• Désactivation de la sélection automatique des réglages de voix (effets, etc.) .....	14
<b>Édition des paramètres Organ Flutes</b> .....	<b>15</b>

## Caractéristiques des voix

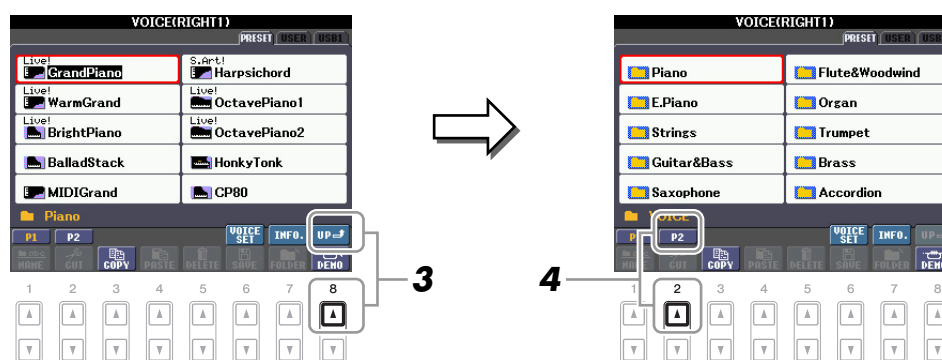
Le type de voix et ses caractéristiques sont affichés au-dessus du nom de la voix dans l'écran Voice Selection (Sélection de voix).

Live!	Ces sonorités d'instruments acoustiques ont été échantillonnées en stéréo afin de reproduire un véritable son riche et authentique, rempli d'atmosphère et d'ambiance.
Cool!	Ces voix capturent les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques, grâce à une capacité de mémoire phénoménale et des programmations très sophistiquées.
Sweet!	Ces sons d'instruments acoustiques bénéficient également des technologies de pointe de Yamaha et offrent un son tellement précis et naturel que vous avez l'impression de jouer sur le véritable instrument !
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 sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
Organ Flutes!	Cette voix d'orgue authentique vous permet d'utiliser la fonction Voice Set (Réglage de voix) pour régler les différentes longueurs en pied et créer vos propres sons d'orgue originaux. Reportez-vous à la <a href="#">page 15</a> pour plus de détails.
MegaVoice	Reportez-vous au mode d'emploi.
S.Art! (PSR-S910)	Reportez-vous au mode d'emploi.

## Sélection de voix GM/XG ou d'autres voix de panneau

Les voix GM/XG ne peuvent pas être appelées directement à partir des touches de sélection de la catégorie VOICE (Voix). Cependant, il est possible de les sélectionner via les opérations liées au panneau en exécutant la procédure suivante.

- 1 Appuyez sur la touche PART SELECT (Sélection de partie) pour laquelle vous souhaitez appeler la voix choisie.
- 2 Appuyez sur une des touches de sélection de la catégorie VOICE pour ouvrir l'écran Voice Selection (Sélection de voix).
- 3 Appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) (Haut) pour appeler les catégories de voix.



- 4 Appuyez sur la touche [2 ▲] (P2) pour afficher la page 2.
- 5 Appuyez sur la touche de votre choix parmi les touches [A]–[J] pour appeler l'écran Voice Selection des voix GM/XG, GM2, etc.

**NOTE** (PSR-S910) Le dossier « Legacy » (Patrimonial) est consultable à partir de cet écran. Il contient les voix issues des précédents claviers Yamaha, notamment le PSR-S900 et le PSR-S700, et assure la compatibilité de données avec d'autres modèles d'instruments.

- 6 Sélectionnez la voix souhaitée.

# Réglages liés aux effets

## Réglage de la sensibilité au toucher du clavier

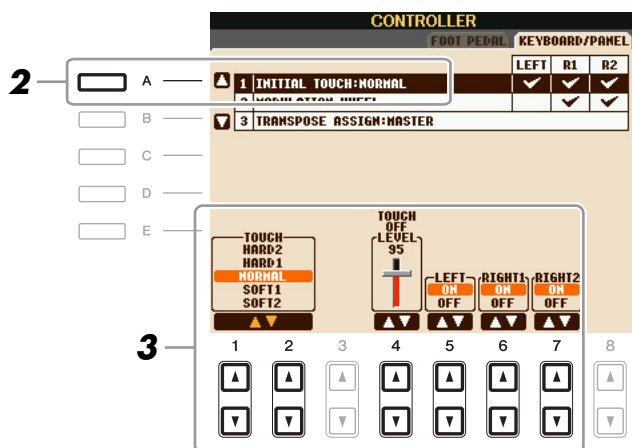
Vous avez la possibilité d'ajuster la réponse au toucher de l'instrument, c'est-à-dire la réaction du son à votre force de jeu. Le type de sensibilité au toucher choisi est appliqué à toutes les voix.

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

### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

### 2 Appuyez sur la touche [A] pour sélectionner « 1 INITIAL TOUCH » (1 Toucher initial).



### 3 Appuyez sur les touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼] pour régler la réponse au toucher.

#### 1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH (Toucher)	Détermine le réglage de sensibilité au toucher initial.  <b>HARD 2 (Fort 2)</b> Nécessite de jouer fort pour produire un volume élevé. Idéal pour les interprètes ayant un toucher lourd.  <b>HARD 1 (Fort 1)</b> Nécessite un toucher de force moyenne pour obtenir un volume élevé.  <b>NORMAL</b> Toucher dynamique standard.  <b>SOFT 1 (Léger 1)</b> Produit un volume élevé avec un toucher de force moyenne.  <b>SOFT 2 (Léger 2)</b> Produit un volume relativement élevé même avec un toucher de faible force. Idéal pour les interprètes ayant un toucher léger.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL (Niveau de désactivation de toucher)	Détermine le niveau de volume fixe lorsque le réglage Touch (Toucher) est spécifié sur « OFF » (Désactivé).
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2 (Gauche-Droite 2)	Active ou désactive le toucher initial pour chaque partie de clavier.

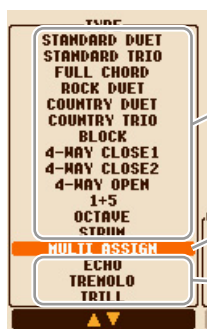
# Sélection du type d'harmonie/écho

Vous pouvez sélectionner l'effet d'harmonie/écho souhaité parmi un vaste choix de types disponibles.

**NOTE** L'effet Harmony/Echo (Harmonie/écho) risque de ne pas fonctionner correctement lorsque la touche [MONO] est activée ou lorsque vous utilisez les voix Super Articulation.

- 1** Activez la touche [HARMONY/ECHO] (Harmonie/Écho).
- 2** Appelez l'écran approprié.  
[FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO
- 3** Servez-vous des touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] pour sélectionner le type d'harmonie/écho.

Les types d'harmonie/écho sont répartis en trois groupes, selon l'effet appliqué.



### Types d'harmonie

Ces types appliquent l'effet d'harmonie aux notes jouées dans la section à main droite du clavier selon l'accord spécifié dans la section à main gauche. (Il convient de noter que les réglages « 1+5 » et « Octave » ne sont pas affectés par l'accord.)

### Type d'affectation multiple

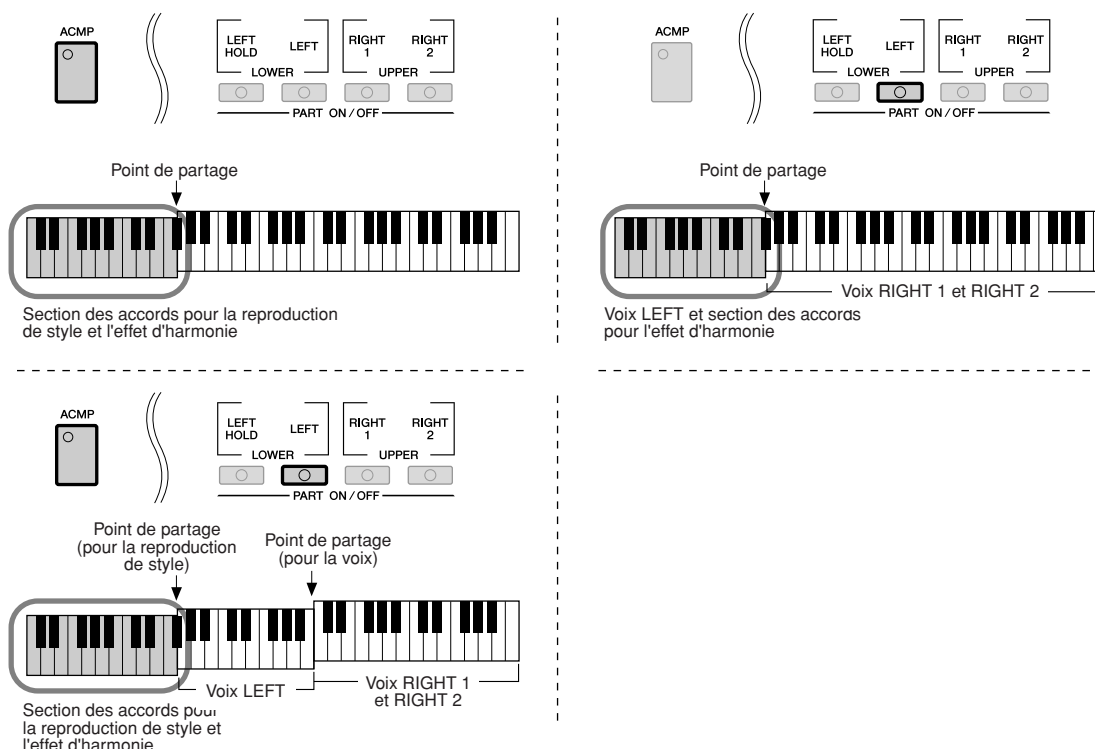
Ce type applique un effet spécial aux accords joués dans la section à main droite du clavier.

### Types d'écho

Ces types appliquent des effets d'écho aux notes jouées dans la section à main droite du clavier de manière synchronisée avec le tempo actuellement sélectionné.

## ■ Types d'harmonie

Lorsqu'un type d'harmonie est sélectionné, l'effet d'harmonie s'applique à la note jouée dans la section de la main droite du clavier en fonction du type sélectionné ci-dessus et de l'accord spécifié dans la section d'accords du clavier illustrée ci-dessous.



## ■ Type d'affectation multiple

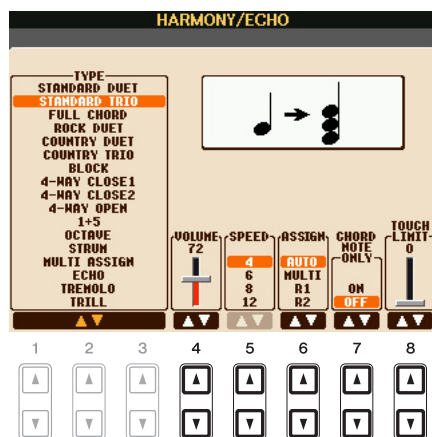
L'effet Multi Assign (Affectation multiple) affecte automatiquement les notes jouées simultanément dans la section à main droite du clavier à des parties distinctes (voix). Les parties [RIGHT 1] (Droite 1) et [RIGHT 2] (Droite 2) du clavier doivent être toutes deux activées lors de l'utilisation de l'effet Multi Assign. Les voix Right 1 et Right 2 sont attribuées alternativement aux notes dans l'ordre où vous les jouez.

## ■ Types d'écho

Lorsque l'un des types d'écho est sélectionné, l'effet correspondant (écho, trémolo, trille) s'applique à la note jouée dans la section à main droite du clavier en synchronisation avec le tempo actuellement sélectionné, indépendamment de l'état d'activation ou de désactivation de la touche [ACMP] (Accompagnement) et de la partie LEFT (Gauche). Gardez à l'esprit que l'effet Trill (Trille) est activé lorsque vous maintenez deux notes du clavier enfoncées simultanément (les deux dernières notes en cas de maintien de plusieurs notes) et que celles-ci sont jouées en alternance.

## 4 Servez-vous des touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour sélectionner les différents réglages d'harmonie/écho.

Les réglages disponibles varient en fonction du type d'harmonie/écho.



[4 ▲▼]	VOLUME	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine le niveau sonore des notes d'harmonie/écho générées par l'effet Harmonie/Echo.
[5 ▲▼]	SPEED (Vitesse)	Ce paramètre n'est disponible que lorsque les effets Echo, Tremolo ou Trill sont sélectionnés dans le type ci-dessus. Il détermine la vitesse des effets d'écho, de trémolo et de trille.
[6 ▲▼]	ASSIGN (Affectation)	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il vous permet de déterminer la partie de clavier par laquelle les notes d'harmonie/écho sont émises.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre est disponible lorsque l'un des types d'harmonie est sélectionné. 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 et qui appartient à un accord interprété dans la section des accords du clavier.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (Limite de toucher)	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine la plus faible vélocité à laquelle les notes d'harmonie sont émises. Cela vous permet d'appliquer l'harmonie en fonction de la force de votre jeu, vous permettant ainsi d'introduire 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).

## Réglages liés à la hauteur de ton

### Accordage affiné de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument, ce qui est très utile lorsque vous utilisez le PSR-S910/S710 en même temps que d'autres instruments ou en accompagnement d'un CD audio. La fonction Tune (Accord) n'affecte ni les voix Drum Kit et SFX Kit ni les fichiers audio.

#### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

#### 2 Servez-vous des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour régler l'accordage par pas de 0,2 Hz sur une valeur comprise entre 414,8 Hz et 466,8 Hz.

Appuyez simultanément sur les touches 4 [▲] et [▼] ou 5 [▲] et [▼] pour réinitialiser le réglage sur sa valeur d'usine spécifiée sur 440,0 Hz.

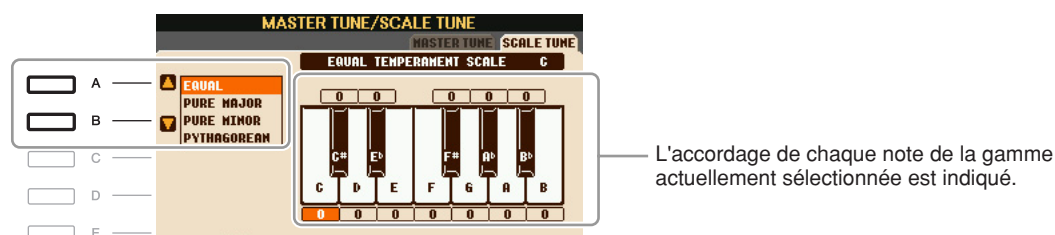
### Accord de gamme

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

#### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

#### 2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner la gamme de votre choix.

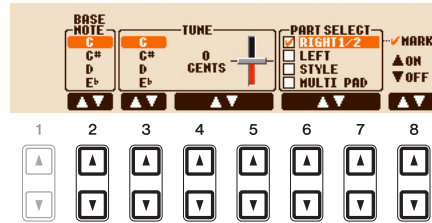


#### ■ Types de gamme présélectionnés

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



### 3 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.



[2 ▲▼]	BASE NOTE (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale de chaque gamme. Lorsque la note fondamentale est modifiée, la hauteur de ton du clavier est transposée, toutefois la relation de hauteur de ton d'origine entre les notes est maintenue.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	TUNE (Accord)	Sélectionnez la note que vous souhaitez accorder à l'aide des touches [3 ▲▼] puis réglez-la par paliers de centièmes de ton en utilisant les touches [4 ▲▼]/ [5 ▲▼].  <b>NOTE</b> En termes musicaux, un « centième » représente 1/100e de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT (Sélection de partie)	Sélectionnez la partie à laquelle vous souhaitez appliquer le réglage Scale Tune (Accord de gamme) en vous servant des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Puis appuyez sur la touche [8 ▲] pour cocher (sélectionner) un élément ou sur la touche [8 ▼] pour le décocher.
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF (Cocher/décocher)	

**NOTE** Pour enregistrer les réglages d'accord de gamme dans la mémoire de registration, il faut veiller à cocher l'élément SCALE (Gamme) dans l'écran REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Contenu de la mémoire de registration).

## Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE

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

### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

### 2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner « 3. TRANSPOSE ASSIGN » (Affectation de transposition).

### 3 Appuyez sur les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour sélectionner le type de transposition souhaité.

KEYBOARD (Clavier)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent la hauteur de ton des voix jouées au clavier, la reproduction de style (contrôlée par la performance dans la section d'accords du clavier) et la reproduction de multi-pad (lorsque la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) est activée et les accords de la main gauche indiqués). Cependant, l'effet de ces touches ne s'applique pas à la reproduction de morceau.
SONG (Morceau)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent uniquement la hauteur de ton de la reproduction de morceau.
MASTER (Principal)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent la hauteur de ton d'ensemble de l'instrument, à l'exception de la reproduction audio.

Vous pouvez vérifier ici ce réglage en affichant la fenêtre déroulante appelée via les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE.

## Édition de voix (Voice Set)

L'instrument dispose d'une fonction Voice Set (Réglage de voix), qui vous permet de créer vos propres voix en éditant certains paramètres des voix existantes. Une fois la voix créée, vous pouvez l'enregistrer sous forme de voix utilisateur sur le lecteur USER (Utilisateur) ou un périphérique externe, en vue de la rappeler ultérieurement.

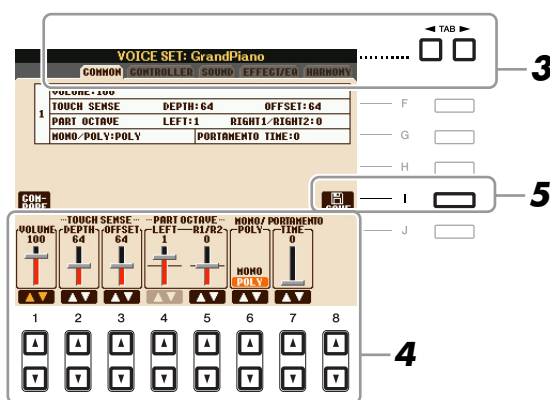
### 1 Sélectionnez la voix souhaitée (autre qu'une voix Organ Flutes).

La méthode d'édition des voix ORGAN FLUTES est différente de celle utilisée pour les autres voix. Pour obtenir des instructions à cet effet, reportez-vous à la [page 15](#).

### 2 Appuyez sur la touche [6 ▲] (VOICE SET) (Réglage de voix) pour appeler l'écran VOICE SET.

### 3 Servez-vous des touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'écran de réglage pertinent.

Pour obtenir des informations sur les paramètres disponibles dans les différents écrans, reportez-vous à la section « Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET » en [page 11](#).



### 4 Servez-vous des touches [A]/[B] selon les besoins pour sélectionner l'élément (le paramètre) à éditer et modifiez la voix souhaitée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Appuyez sur la touche [D] (COMPARE) (Comparer) pour comparer le son de la voix éditée avec la voix d'origine non modifiée.

### 5 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) (Enregistrer) pour sauvegarder la voix éditée en tant que voix utilisateur.

#### **ATTENTION**

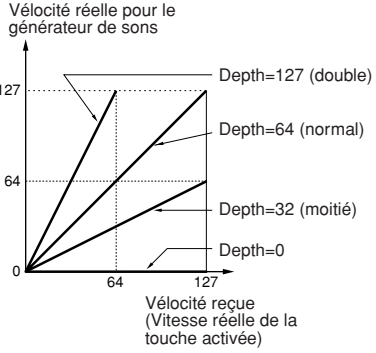
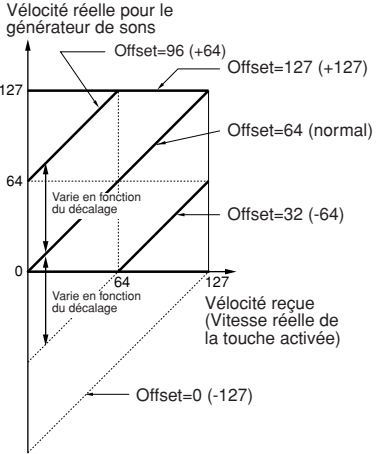
Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle voix ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

## Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET

Les paramètres Voice Set sont répartis selon cinq écrans différents. Les paramètres des divers écrans sont décrits séparément ci-dessous.

**NOTE** Les paramètres disponibles varient en fonction de la voix sélectionnée.

### ■ Page COMMON (Paramètres communs)

[1 ▲▼]	VOLUME	Règle le volume de la voix en cours d'édition.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (Sensibilité au toucher)	<p>Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vélocité) ou la réponse du volume à votre force de jeu.</p> <p><b>TOUCH SENSE DEPTH (Profondeur de sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelDepth (Profondeur de vélocité) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p>  <p><b>TOUCH SENSE OFFSET (Décalage de sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelOffset (Décalage de vélocité) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64.</p>  <p><b>DEPTH (Profondeur)</b> Détermine la sensibilité à la vélocité ou le niveau de variation de la voix en réponse à votre force de jeu (vélocité).</p> <p><b>OFFSET</b> Détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour obtenir l'effet de vélocité réel.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (Octave de partie)	Déplace la plage d'octave de la voix éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la voix éditée est utilisée comme l'une des parties RIGHT1 ou RIGHT2, le paramètre R1/R2 est disponible ; lorsque la voix éditée est utilisée en tant que partie LEFT, le paramètre LEFT est disponible.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Détermine si la voix éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique. Ce réglage s'effectue également via la touche [MONO] de la section VOICE CONTROL (Commande de voix) sur le panneau.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (Temps de portamento)	<p>Règle le temps de portamento ou la durée de transition de la hauteur de ton lorsque le réglage de la voix éditée est spécifié sur « MONO » comme ci-dessus.</p> <p><b>NOTE</b> Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. 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.</p>

## ■ Page CONTROLLER (Contrôleur)

### MODULATION

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

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

## ■ Page SOUND (Son)

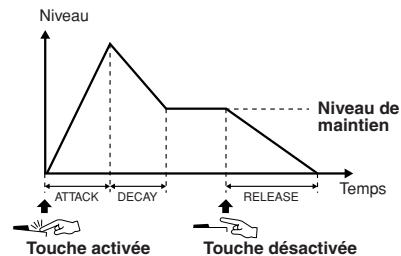
### FILTER

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. Ces paramètres déterminent le timbre général du son en augmentant ou diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir ou adoucir le son, mais ils peuvent également être utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.

[1 ▲▼]	BRIGHT. (Brightness) (Brillance)	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.	
[2 ▲▼]	HARMO. (Harmonic Content) (Contenu harmonique)	Détermine l'emphase attribuée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre BRIGHT. ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.	

## EG

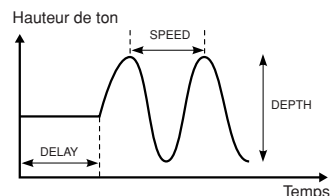
Les réglages EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux véritables instruments acoustiques, comme par exemple l'attaque rapide et la chute des sons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



[3 ▲▼]	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 faible, plus l'attaque est rapide.
[4 ▲▼]	DECAY (Chute)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.
[5 ▲▼]	RELES. (Release) (Relâchement)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence total une fois que la touche est relâchée. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.

## VIBRATO

Le vibrato est un effet sonore de tremblement obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la voix.



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

## ■ Page EFFECT/EQ (Effet/Égaliseur)

### 1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)	Règle la profondeur de la réverbération.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)	Règle la profondeur du chœur.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (Activation/désactivation de l'effet DSP)	Détermine si l'effet DSP est activé ou désactivé. Ce réglage s'effectue également via la touche [DSP] de la section VOICE CONTROL du panneau.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH (Profondeur de l'effet DSP)	Règle la profondeur de l'effet DSP. Si vous souhaitez sélectionner à nouveau le type d'effet DSP, vous pourrez le faire via le menu « 2 DSP » décrit à la page 14.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (Maintien de panneau)	Détermine le niveau de maintien appliqué à la voix éditée lorsque la touche [SUSTAIN] (Maintien) de la section VOICE CONTROL du panneau est activée.

## 2 DSP

[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	DSP TYPE (Type DSP)	Sélectionne la catégorie et le type d'effet DSP. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	VARIATION	Chaque type DSP dispose de deux variations. Vous pouvez modifier ici l'état d'activation/désactivation ainsi que le réglage de la valeur du paramètre VARIATION.
[5 ▲▼]	ON/OFF (Activation/ désactivation)	Active ou désactive la variation de l'effet DSP correspondant à la voix sélectionnée. Ce réglage s'effectue également via la touche [DSP VARI.] (Variation DSP) de la section VOICE CONTROL du panneau. (Cette touche n'est opérationnelle que lorsque la touche [DSP] est activée.)
	PARAMETER (Paramètre)	Affiche le paramètre de variation. (Ceci varie selon le type d'effet et ne peut être changé.)
[6 ▲▼]– –[8 ▲▼]	VALUE (Valeur)	Règle la valeur du paramètre de variation de l'effet DSP.

## 3 EQ

Détermine la fréquence et le gain des bandes Low et High de l'égaliseur. Pour obtenir des informations complémentaires sur l'égaliseur, reportez-vous à la [page 78](#).

### ■ Page HARMONY (Harmonie)

Identique à l'écran [FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO. Reportez-vous à la section « Sélection du type d'harmonie/écho » à la [page 6](#).

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

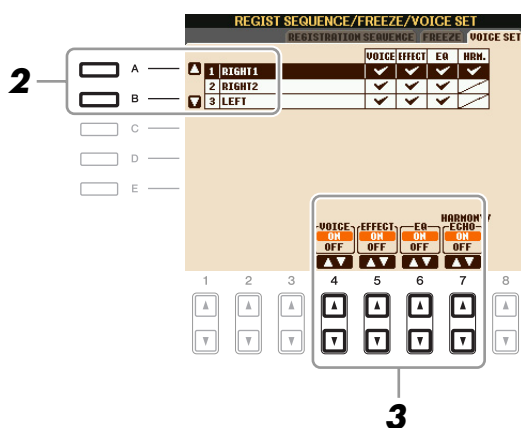
Chaque voix est liée à ses réglages de paramètre VOICE SET par défaut. En général, ces réglages sont appelés automatiquement lorsqu'une voix est sélectionnée. Vous pouvez toutefois désactiver cette fonction en exécutant l'opération décrite ci-dessous dans l'écran correspondant.

Par exemple, si vous souhaitez modifier la voix mais conserver le même effet d'harmonie, vous réglerez le paramètre HARMONY/ECHO (Harmonie/écho) sur OFF (dans l'écran décrit ci-dessous).

### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] VOICE SET

### 2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner une partie de clavier.



### 3 Servez-vous des touches [4 ▲▼]–[7 ▲▼] pour activer/désactiver l'appel automatique des réglages (ON ou OFF) correspondant à chaque groupe de paramètres séparément.

# Édition des paramètres Organ Flutes

Les voix Organ Flutes sélectionnées via la touche [ORGAN FLUTES] sont modifiables notamment par le réglage des leviers de longueurs en pied, l'ajout de sonorités d'attaque et l'application d'effets et d'égalisation.

## ⚠ ATTENTION

Après avoir effectué les modifications nécessaires, allez sur l'écran Voice Selection en appuyant sur la touche [I] (PRESETS) (Présélections) afin de sauvegarder les réglages. Ceux-ci seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle voix ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

### ■ Page FOOTAGE (Longueur en pieds)

Reportez-vous au chapitre 1 du mode d'emploi.

### ■ Page VOLUME/ATTACK (Volume/Attaque)



Identique à la page FOOTAGE.

[1 ▲▼]	VOL (Volume)	Cette commande sert à régler le volume d'ensemble des voix Organ Flutes. Plus la barre graphique est longue, plus le volume est fort.
[2 ▲▼]	RESP (Réponse)	Affecte la partie d'attaque et de relâchement (page 13) 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.
[3 ▲▼]	VIB. SPEED (Vitesse de vibrato)	Spécifie la vitesse de l'effet de vibrato commandé par les paramètres Vibrato On/Off (Activation/désactivation de vibrato) (touches [F]/[G]) et Vibrato Depth (Profondeur de vibrato) (touche [H]).
[4 ▲▼]	MODE	La commande MODE sert à basculer entre deux modes différents : « FIRST » (Première note) et « EACH » (Toutes les notes). En mode « FIRST », l'attaque (le son de percussion) s'applique exclusivement 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 manière égale à toutes les notes.
[5 ▲▼]- [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Ces réglages déterminent le volume du son d'attaque de la voix ORGAN FLUTE. Les commandes 4', 2 -2/3' et 2' augmentent ou diminuent la puissance du son d'attaque appliqué aux longueurs en pieds correspondantes. Plus la barre graphique est longue, plus le son d'attaque est puissant.
[8 ▲▼]	LENG (Longueur)	Affecte la portion d'attaque du son en produisant une chute plus longue ou plus courte immédiatement après l'attaque initiale. Plus longue la barre graphique, plus longue la chute.

### ■ Page EFFECT/EQ

Paramètres identiques à ceux de la page « EFFECT/EQ » dans la section VOICE SET expliqués en page 13.

# Styles

## – Reproduction du rythme et de l'accompagnement –

### Tables des matières

Sélection du type de doigté d'accord.....	16
Réglages relatifs à la reproduction de style .....	18
Réglages du point de partage.....	20
Mémorisation des réglages One Touch Setting d'origine .....	21
Création/édition de styles (Style Creator) .....	22
• Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) .....	23
• Step Recording (Enregistrement pas à pas) .....	26
• Style Assembly .....	26
• Édition de l'effet rythmique .....	28
• Édition de données pour chaque canal séparément.....	30
• Réglages du format de fichier de style .....	31

2

Styles – Reproduction du rythme et de l'accompagnement –

## Sélection du type de doigté d'accord

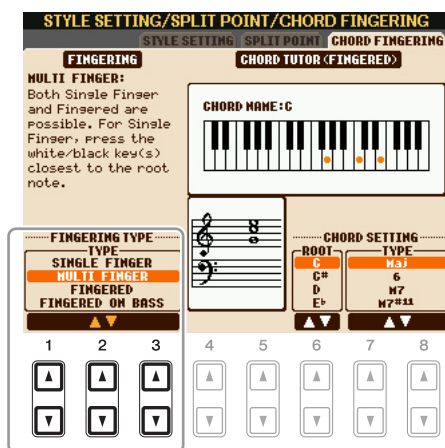
Vous pouvez contrôler la reproduction de style à l'aide des accords que vous jouez dans la section des accords du clavier. Il existe sept types de doigtés.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING

### 2 Appuyez sur les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] pour sélectionner un doigté.

Pour les détails sur les différents types de doigtés, reportez-vous à la [page 17](#).



### Chord Tutor (Professeur d'accords)





Si vous connaissez le nom d'un accord mais ignorez comment le jouer, vous pourrez demander à l'instrument de vous montrer les notes à jouer. Il s'agit de la fonction Chord Tutor.

Sur l'écran CHORD FINGERING (Doigté d'accords), spécifiez les paramètres Chord Root (Note fondamentale de l'accord) et Chord Type (Type d'accord) à l'aide des touches [6 ▲▼]–[8 ▲▼]. Les notes que vous devez jouer s'affichent à l'écran.

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



## Types de doigtés d'accords

<p><b>SINGLE FINGER</b> (Doigté unique)</p>	<p>Ce mode facilite l'obtention d'un accompagnement bien orchestré en utilisant des accords majeurs, des accords de septième, des accords mineurs et des accords mineurs de septième et cela, en appuyant sur un nombre minimum de touches de la section d'accords du clavier. Ce type de doigté est uniquement disponible pour la reproduction de style.</p> <p>Les doigtés d'accord simplifiés utilisés sont décrits ci-dessous.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>C</b></p>  <p><b>Pour un accord majeur,</b> appuyez uniquement sur la note fondamentale.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>C7</b></p>  <p><b>Pour un accord de septième,</b> appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche située à la gauche de celle-ci.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Cm</b></p>  <p><b>Pour un accord mineur,</b> appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche noire située à la gauche de celle-ci.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Cm7</b></p>  <p><b>Pour un accord de septième mineur,</b> appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur les touches blanche et noire situées à la gauche de celle-ci.</p> </div> </div>
<p><b>MULTI FINGER</b> (Doigté multiple)</p>	<p>Détecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger et Fingered, de sorte que vous pouvez utiliser n'importe quel doigté sans devoir basculer entre les différents types de doigté disponibles.</p>
<p><b>FINGERED</b> (À un seul doigt)</p>	<p>Vous permet de jouer vos propres accords dans la section des accords du clavier, tandis que l'instrument produit un accompagnement réunissant des accords, des rythmes et des basses parfaitement orchestrés, dans le style sélectionné. Ce type de doigté reconnaît les différents types d'accords répertoriés dans la Liste des données fournie séparément sur le site Web de Yamaha et peut être étudié à l'aide de la fonction Chord Tutor en <a href="#">page 16</a>.</p>
<p><b>FINGERED ON BASS</b> (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 d'accords du clavier sert de note de basse, ce qui vous permet de jouer des accords « sur basse ». (En mode Fingered, la note fondamentale de l'accord sert toujours de note de basse.)</p>
<p><b>FULL KEYBOARD</b> (Clavier complet)</p>	<p>Permet de détecter les accords sur la plage entière du clavier. Les accords sont détectés de façon similaire au mode Fingered, même si vous séparez les notes entre votre main droite et votre main gauche — par exemple, si vous jouez une note basse de la main gauche et un accord de la droite, ou si vous jouez un accord de la main gauche et une note mélodique de la main droite.</p>
<p><b>AI FINGERED</b> (Doigté IA)</p>	<p>Ce mode est à peu près identique au mode FINGERED, si ce n'est qu'il vous permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué précédemment, etc.).</p>
<p><b>AI FULL KEYBOARD</b> (Clavier complet IA)</p>	<p>Lorsque ce type de doigté avancé est activé, l'instrument crée automatiquement l'accompagnement adapté tandis que vous jouez un morceau quelconque, en vous servant des deux mains. Vous ne devez plus vous inquiéter de définir les accords du style. Bien que le mode AI Full Keyboard soit conçu pour fonctionner avec de nombreux morceaux, il est possible que certains arrangements ne puissent pas être utilisés avec cette fonction. Ce mode est identique à FULL KEYBOARD, si ce n'est qu'il est possible de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué auparavant, etc.). Les accords de 9<sup>ème</sup>, 11<sup>ème</sup> et 13<sup>ème</sup> ne peuvent pas être joués. Ce type de doigté est uniquement disponible pour la reproduction de style.</p>

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

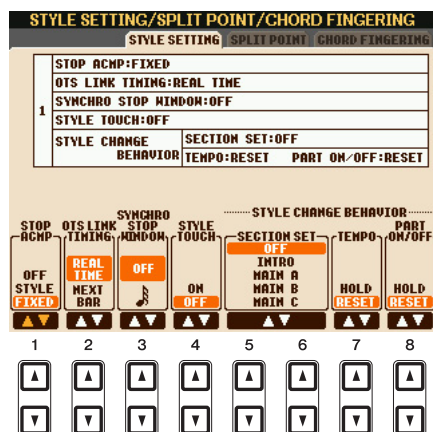
## Réglages relatifs à la reproduction de style

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

### 1 Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING

### 2 Servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour chaque réglage.



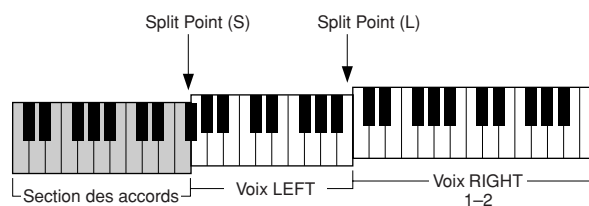
[1 ▲▼]	STOP ACMP (Arrêt de l'accompagnement)	<p>Lorsque la fonction [ACMP] (Accompagnement) est activée et la fonction [SYNC START] (Début synchronisé) désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier sans reproduction de style tout en faisant quand même retentir les accords d'accompagnement. Dans ce cas de figure, appelé « Stop Accompaniment », tous les doigtés d'accord valides sont reconnus et la note fondamentale et le type d'accord sont indiqués sur l'écran. Vous pouvez déterminer ici si l'accord joué dans la section des accords sera entendu ou non, en spécifiant le paramètre Stop Accompaniment (Arrêt de l'accompagnement) en conséquence.</p> <p><b>OFF</b> L'accord joué dans la section des accords est inaudible.</p> <p><b>STYLE</b> L'accord joué dans la section des accords retentit via les voix pour la partie de pad et le canal des basses du style sélectionné.</p> <p><b>FIXED (Fixe)</b> L'accord joué dans la section des accords retentit via la voix spécifiée, quel que soit le style sélectionné.</p> <p><b>NOTE</b> Lorsque le style sélectionné contient une MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « STYLE ».</p> <p><b>NOTE</b> Lorsque vous enregistrez un morceau, l'accord détecté en cas d'activation de la fonction Stop Accompaniment peut être enregistré indépendamment du réglage défini ici. Veuillez noter que la voix entendue ainsi que les données d'accord sont enregistrées lorsque la fonction Stop Accompaniment est réglée sur « STYLE » et que seules les données d'accord sont enregistrées en cas de paramétrage sur « OFF » ou « FIXED ».</p>
--------	--	--

▶ PAGE SUIVANTE

[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING (Synchronisation OTS LINK)	<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 de réglage des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale). (La touche [OTS LINK] doit être activée.)</p> <p><b>REAL TIME (En temps réel)</b> La présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une des touches MAIN VARIATION.</p> <p><b>NEXT BAR (Mesure suivante)</b> La présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches MAIN VARIATION.</p>
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (Fenêtre d'arrêt synchronisé)	<p>Cette fonction détermine la durée de maintien d'un accord avant que la fonction Synchro Stop (Arrêt synchronisé) ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] (Arrêt synchronisé) est activée et qu'elle est réglée sur une valeur autre que « OFF », la fonction Synchro Stop sera automatiquement annulée si vous maintenez un accord plus longtemps que la valeur indiquée ici. Cela permet de restaurer facilement le contrôle normal de la reproduction du style, de sorte que vous pouvez relâcher les touches et continuer d'entendre le style. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclencherez la fonction Synchro Stop.</p>
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH (Réponse au toucher de style)	<p>Active ou désactive la sensibilité au toucher de la reproduction de style. Lorsque ceci est réglé sur « ON », le volume de style change en fonction de votre force de frappe dans la section des accords du clavier.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET (Réglage de section)	<p>Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lorsque vous sélectionnez des styles différents (reproduction de style arrêtée). Lorsque ce réglage est spécifié sur « OFF » et la reproduction de style arrêtée, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsque l'une des sections MAIN A–D n'est pas incluse dans les données de style, c'est la section la plus proche qui est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie MAIN D ne figure pas dans le style choisi, la partie MAIN C sera appelée.</p>
[7 ▲▼]	TEMPO	<p>Détermine si le tempo est modifié ou non lorsque vous changez de style en cours de reproduction de style.</p> <p><b>HOLD (Maintien)</b> Le réglage de tempo du style précédent est conservé.</p> <p><b>RESET (Réinitialisation)</b> Le tempo est remplacé par la valeur du tempo initial par défaut lié au style sélectionné.</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF (Activation/ désactivation de partie)	<p>Détermine si l'état d'activation/désactivation des canaux de style est modifié ou non lorsque vous changez de style en cours de reproduction de style.</p> <p><b>HOLD</b> L'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est conservé.</p> <p><b>RESET</b> Tous les canaux de style sont activés (On).</p>

## Réglages du point de partage

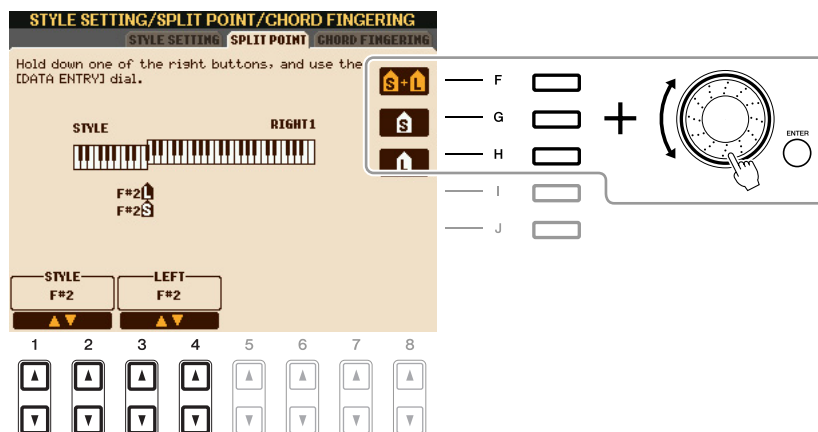
Ces réglages (il y a deux points de partage) séparent les différentes sections du clavier : la section des accords, la section de la partie LEFT et la section RIGHT 1 et RIGHT 2. Les deux réglages Split Point (Point de partage) ci-dessous sont définis sous la forme de noms de notes.



### 1 Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

### 2 Spécifiez le point de partage.

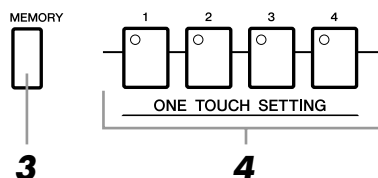


[F]	Split Point (Point de partage) (S+L)	Règle les points de partage (S) et (L) sur la même note Appuyez sur la touche [F] et tournez le cadran [DATA ENTRY] (Entrée de données). Vous pouvez également spécifier la valeur du paramètre Split Point directement depuis le clavier en appuyant sur la touche souhaitée au clavier tout en maintenant la touche [F] enfoncée.
[G]	Split Point (S)	Spécifie le point de partage dans chacun des cas. Appuyez sur une touche de votre choix et tournez le cadran [DATA ENTRY]. Vous pouvez également régler la valeur du paramètre Split Point directement depuis le clavier en appuyant sur la touche souhaitée au clavier tout en maintenant les touches [G] ou [H] enfoncées.
[H]	Split Point (L)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	Vous pouvez spécifier les différentes valeurs de Split Point par leur nom de note. « STYLE » indique Split Point (S), et « LEFT » Split Point (L).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

## Mémorisation des réglages One Touch Setting d'origine

Vous pouvez également créer vos propres configurations One Touch Setting (Présélection immédiate).

- 1** Sélectionnez le style souhaité pour mémoriser votre réglage One Touch Setting.
- 2** Configurez les commandes de panneau (telles que la voix, les effets, etc.) selon vos besoins.
- 3** Appuyez sur la touche [MEMORY] (Mémoire).

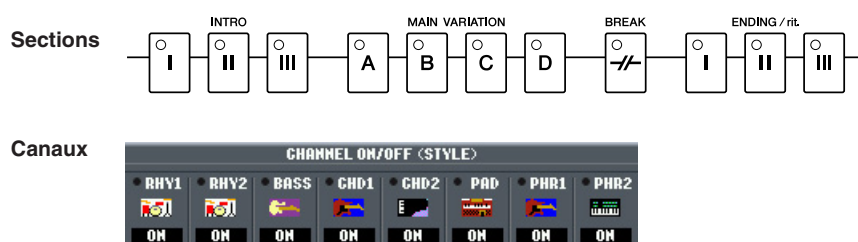


- 4** Appuyez sur l'une des touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING (présélection immédiate).  
Un message vous invitant à sauvegarder les réglages de panneau apparaît à l'écran.
- 5** Appuyez sur la touche [F] (YES) (Oui) pour appeler l'écran Style Selection (Sélection de style) et sauvegardez les réglages de panneau sous forme de fichier de style.

### **⚠ ATTENTION**

Les réglages de panneau mémorisés pour chaque touche OTS (Présélection immédiate) seront perdus si vous modifiez le style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir effectué de sauvegarde.

## Création/édition de styles (Style Creator)



Les styles sont constitués de quinze sections différentes (introduction, partie principale, coda, etc.), dont chacune est dotée de huit canaux distincts.

La fonction Style Creator vous permet de créer un style nouveau en enregistrant séparément les canaux ou en important des données de motif à partir de styles existants. Vous pouvez utiliser une des trois méthodes décrites ci-dessous pour créer un style. Les styles créés peuvent également être modifiés.

- **Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)**

Cette méthode vous permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier. Reportez-vous à la [page 23](#).

- **Step Recording (Enregistrement pas à pas)**

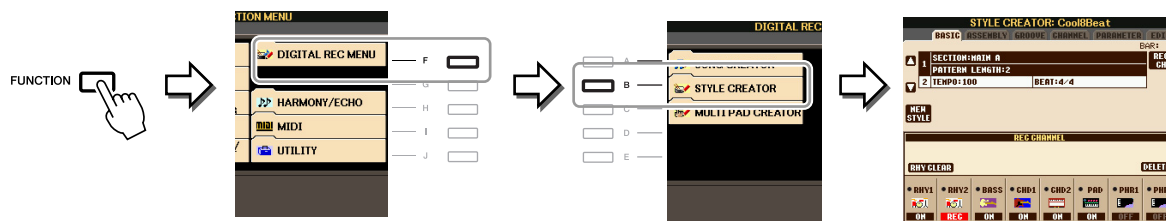
Cette méthode vous permet d'entrer chaque note individuellement. Reportez-vous à la [page 26](#).

- **Style Assembly (Assemblage de styles)**

Cette méthode vous permet de créer un style composite en combinant les différents motifs à partir des styles présélectionnés internes ou des styles que vous avez déjà créés. Reportez-vous à la [page 26](#).

### Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR



**NOTE** Les fichiers de style créés sur le PSR-S910/S710 ne peuvent être reproduits que sur les instruments compatibles SFF GE.

L'écran de Style Creator comprend six pages (onglets).

- **BASIC (Base)** Crée les réglages de base du style. Vous pouvez également enregistrer votre performance en temps réel afin de créer un nouveau style (Realtime Recording). Reportez-vous à la [page 23](#).

- **ASSEMBLY (Assemblage)**

Mélange les différentes parties (canaux) à partir des styles présélectionnés ou déjà créés pour élaborer un nouveau style. Reportez-vous à la [page 26](#).

- **GROOVE** Modifie la sensation rythmique du style créé. Reportez-vous à la [page 28](#).

- **CHANNEL (Canal)**

Modifie les données relatives à chaque canal, telles que la quantification, le changement de vélocité, etc. Reportez-vous à la [page 30](#).

- **PARAMETER (Paramètre)**

Modifie les réglages relatifs au format de fichier de style. Reportez-vous à la [page 31](#).

- **EDIT (Édition)** Permet de saisir les notes une par une afin de créer votre propre style (Step Recording). Reportez-vous à la [page 26](#).

## Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)

Dans la page BASIC, vous avez la possibilité de créer un style en enregistrant les différents canaux un par un, à l'aide de l'enregistrement en temps réel.

### Caractéristiques de la fonction Realtime Recording : fonctions Loop Recording et Overdub Recording

#### • Loop Recording (Enregistrement en boucle)

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

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

Cette méthode enregistre de nouvelles données sur un canal contenant déjà des données enregistrées, sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement d'un style, les données enregistrées ne sont pas supprimées, sauf en cas d'utilisation de fonctions telles que Rhythm Clear (Effacer le rythme) (page 25) et Delete (Supprimer) (page 24).

Par exemple, si vous commencez l'enregistrement par une partie principale à deux mesures, celles-ci seront répétées plusieurs fois. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet de superposer de nouveaux éléments dans la boucle tout en écoutant les éléments déjà enregistrés. Lorsque vous créez un style reposant sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement aux canaux rythmiques. Pour tous les autres canaux (à l'exception des canaux de rythme), vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.

2

Styles – Reproduction du rythme et de l'accompagnement –

**1** Pour créer un style fondé sur un style existant, sélectionnez d'abord le style que vous souhaitez utiliser comme base des opérations d'enregistrement ou de modification avant d'appeler l'écran Style Creator.

**2** Appelez l'écran d'opération.

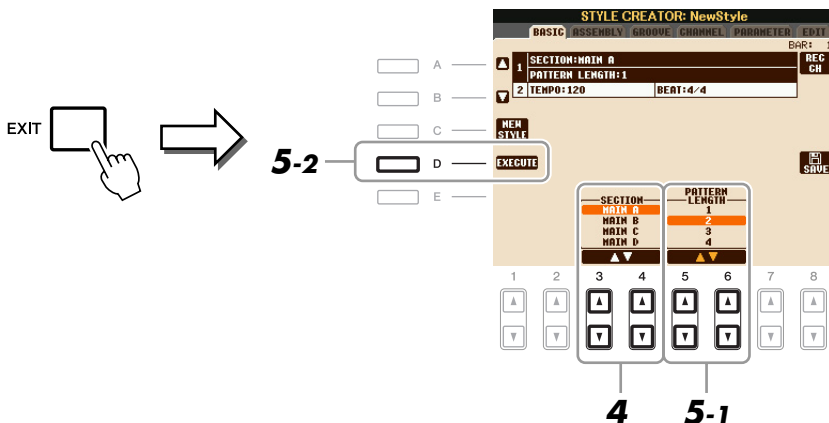
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR

La page BASIC s'affiche.

**3** Si vous souhaitez créer un nouveau style à partir de zéro, vous appuyez sur la touche [C] (NEW STYLE) (Nouveau style) afin de supprimer toutes les données de canal.

**4** Sélectionnez la section souhaitée (introduction, section principale, coda, etc.) pour le nouveau style.

Pour fermer l'écran RECORD, appuyez sur la touche [EXIT]. Utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] pour sélectionner la section à enregistrer.



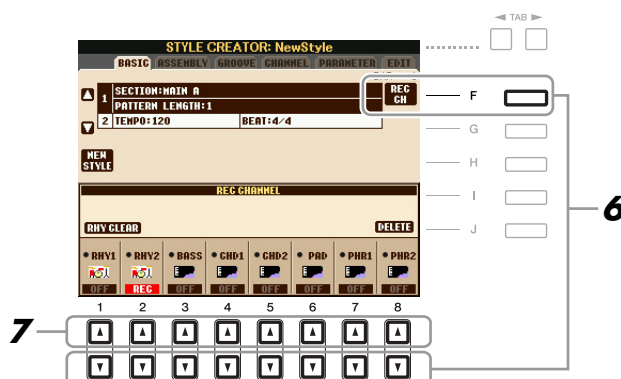
**NOTE** Pour afficher à nouveau l'écran RECORD (Enregistrement), appuyez sur la touche [F] (REC CH) (Canal d'enregistrement).

**NOTE** Vous pouvez spécifier les sections à enregistrer en utilisant les touches de section du panneau. Reportez-vous à l'étape 3 de la page 26.

**NOTE** Vous ne pouvez pas sélectionner les sections INTRO 4 et ENDING 4 (Coda 4) directement via les commandes de panneau.

- 5** Servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour déterminer la longueur (nombre de mesures) de la sélection sélectionnée, puis appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) (Exécuter) afin d'entrer la longueur spécifiée.
- 6** Spécifiez le canal à enregistrer en maintenant la touche [F] (REC CH) enfoncée tout en appuyant sur la touche numérotée appropriée [1 ▼]–[8 ▼].

Pour annuler la sélection, appuyez à nouveau sur la touche correspondante [1 ▼]–[8 ▼].



- 7** Appelez l'écran Voice Selection à l'aide des touches [1 ▲]–[8 ▲] et sélectionnez la voix souhaitée pour les canaux d'enregistrement correspondants.

Appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour fermer l'écran Voice Selection.

#### Voix enregistrables

- **Canal RHY1**  
Toutes les voix sont enregistrables à l'exception des voix originales Organ Flute et Super Articulation.
- **Canal RHY2**  
Seuls les kits de batterie/SFX sont enregistrables.
- **Canaux BASS–PHR2**  
Toutes les voix sont enregistrables à l'exception des voix originales Organ Flute et Super Articulation, ainsi que les voix des kits de batterie/SFX.

**NOTE** La voix présélectionnée Organ Flute est enregistrable sur les canaux RHY1 et BASS–PHR2.

- 8** Si nécessaire, supprimez un canal en maintenant la touche [J] (DELETE) (Supprimer) enfoncée tout en appuyant sur la touche numérique appropriée [1 ▲]–[8 ▲].

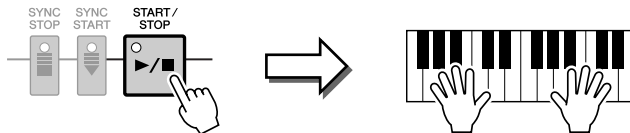
Vous pouvez annuler la suppression en appuyant à nouveau sur la même touche numérique, avant de relâcher la touche [J].

**NOTE** Lors de l'enregistrement de canaux BASS–PHR2 sur la base d'un style existant, vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.





## 9 Lancez l'enregistrement en appuyant sur la touche [START/STOP] (Début/fin) de la section STYLE CONTROL (Commande de style).



La reproduction de la section spécifiée démarre. Dans la mesure où le motif d'accompagnement est reproduit en boucle, vous pouvez enregistrer des sons individuels un par un, tout en écoutant les précédents sons tandis qu'ils sont reproduits. Pour plus de détails sur l'enregistrement des canaux autres que les canaux rythmiques (RHY1, 2), reportez-vous à la section « Règles à suivre lors de l'enregistrement de canaux non rythmiques » ci-dessous.

**NOTE** Vous pouvez désactiver les canaux de votre choix en appuyant sur les touches [1 ▼]–[8 ▼] correspondantes.

### Suppression des notes enregistrées sur un canal rythmique

Lorsque vous enregistrez le canal rythmique (RHY1 ou RHY2), vous pouvez supprimer un son d'instrument spécifique en maintenant la touche [E] (RHY CLEAR) (Effacer le rythme) enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée du clavier.

## 10 Pour poursuivre l'enregistrement sur un autre canal, répétez les étapes 6–9.

## 11 Arrêtez l'enregistrement en appuyant sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.

## 12 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran RECORD.

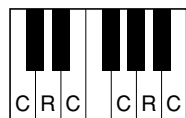
## 13 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

### **ATTENTION**

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

### Règles à suivre lors de l'enregistrement de canaux non rythmiques

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



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

Les données enregistrées ici servent à convertir l'accompagnement automatique (la reproduction de style) de façon appropriée, en fonction des changements d'accord que vous effectuez durant votre performance. L'accord qui constitue la base de cette conversion de notes est appelé accord source. Il est réglé par défaut sur CM7 (comme dans l'exemple d'illustration ci-dessus).

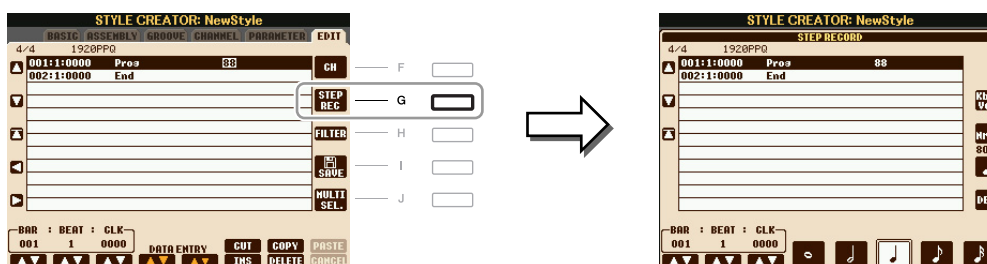
Vous pouvez changer l'accord source (sa note fondamentale et son type) à partir de l'écran PARAMETER (Paramètre) à la [page 31](#). N'oubliez cependant pas que lorsque vous modifiez l'accord source réglé par défaut sur CM7 en un autre accord, les notes d'accord et les notes recommandées changent également. Pour plus de détails sur les notes d'accord et les notes recommandées, reportez-vous à la [page 32](#).

**NOTE** Vous pouvez utiliser l'accord ou la progression d'accords de votre choix pour les sections INTRO et ENDING.

## Step Recording (Enregistrement pas à pas)

La page EDIT (Édition) vous permet d'enregistrer des notes avec une synchronisation d'une précision absolue. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement de morceaux (page 45), à l'exception des points suivants.

- En mode Song Creator, la position End Mark (Repère de fin) peut être modifiée librement ; dans Style Creator, il est impossible de la changer parce que la longueur de style est fixée automatiquement, en fonction de la section sélectionnée. Par exemple, si vous créez un style basé sur une section d'une longueur de quatre mesures, la position End Mark est automatiquement réglée sur la fin de la quatrième mesure et ne peut être changée dans l'écran Step Recording (Enregistrement pas à pas).
- Les canaux d'enregistrement peuvent être modifiés dans l'onglet Song Creator 1-16, mais pas dans Style Creator. Sélectionnez le canal d'enregistrement dans l'onglet BASIC.
- Dans Style Creator, il est possible de saisir des données de canaux et d'éditer des données exclusives au système (suppression, copie ou déplacement). Vous pouvez basculer entre les deux types de données en appuyant sur la touche [F]. Il est par contre impossible de saisir des données d'accords et de paroles et des données exclusives au système.



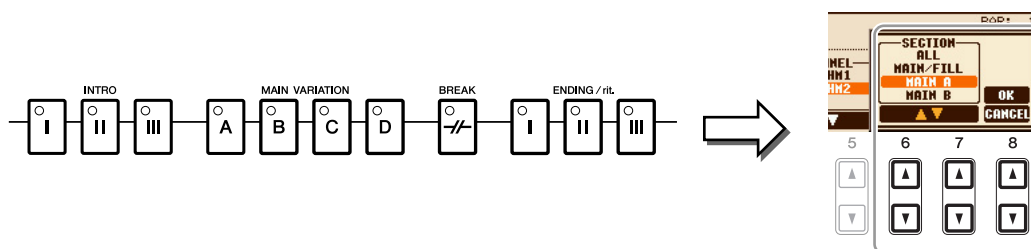
Pour en savoir plus sur l'enregistrement Step Recording, reportez-vous aux pages 45–48. Pour plus de détails sur l'écran EDIT (écran Event List (Liste d'événements)), reportez-vous à la page 58.

## Style Assembly

La fonction Style Assembly (Assemblage de styles) vous permet de créer un style unique en mixant les différents motifs (canaux) de styles internes existants.

- 1 Sélectionnez d'abord le style que vous souhaitez utiliser comme base de l'enregistrement ou l'édition avant d'appeler l'écran Style Creator.**
- 2 Appelez l'écran d'opération.**  
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY
- 3 Sélectionnez la section souhaitée (introduction, section principale, coda, etc.) pour le nouveau style.**

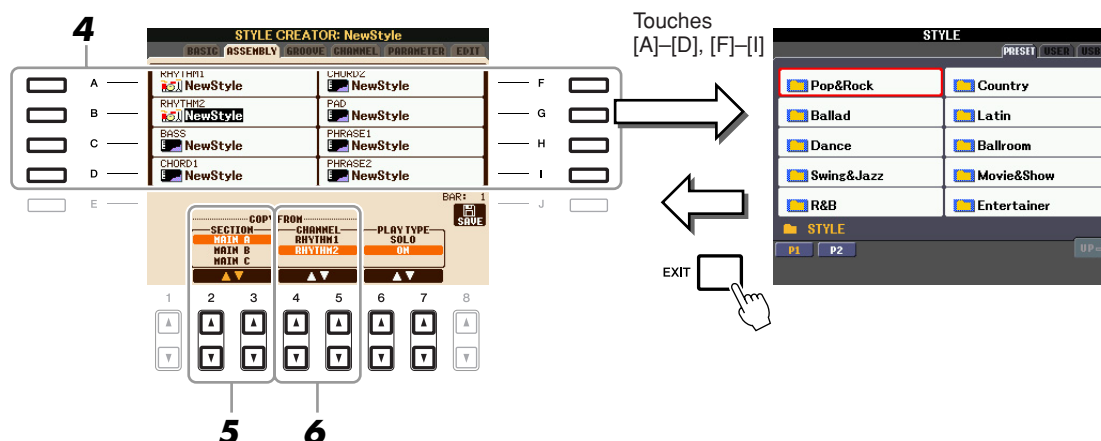
Appelez l'écran de sélection de SECTION en appuyant sur l'une des touches Section (INTRO, MAIN, ENDING, etc.) du panneau. Puis changez de section selon les besoins, à l'aide des touches [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] puis validez la sélection en appuyant sur la touche [8 ▲] (OK).



**NOTE** Vous ne pouvez pas sélectionner les sections INTRO 4 et ENDING 4 directement via les commandes de panneau.

- 4** Sélectionnez le canal dont vous voulez remplacer le motif à l'aide des touches [A]–[D] et [F]–[I]. Appelez l'écran Style Selection en appuyant à nouveau sur la même touche. Sélectionnez le style contenant le motif à remplacer dans l'écran Style Selection.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche [EXIT] après avoir sélectionné le style.



- 5** Sélectionnez la section souhaitée du nouveau style importé (sélectionné à l'étape 4 ci-dessus) à l'aide des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SECTION).

- 6** Sélectionnez le canal souhaité pour la section (sélectionnée à l'étape 5 ci-dessus) à l'aide des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL) (Canal).

Répétez les étapes 4–6 ci-dessus pour remplacer les motifs d'autres canaux.

#### Reproduction de style pendant l'assemblage de styles

Pendant l'assemblage d'un style, vous pouvez reproduire le style et sélectionner la méthode de reproduction. Utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) (Type de reproduction) de l'écran Style Assembly pour sélectionner la méthode de reproduction.

- **SOLO (Isolement)**

Assourdit tous les canaux de la page ASSEMBLY, à l'exception du canal sélectionné. Tous les canaux réglés sur ON dans l'écran RECORD de la page BASIC sont reproduits simultanément.

- **ON (Activation)**

Reproduit le canal sélectionné dans la page ASSEMBLY. Tous les canaux spécifiés sur une autre valeur que le réglage OFF dans l'écran RECORD de la page BASIC sont reproduits simultanément.

- **OFF (Désactivation)**

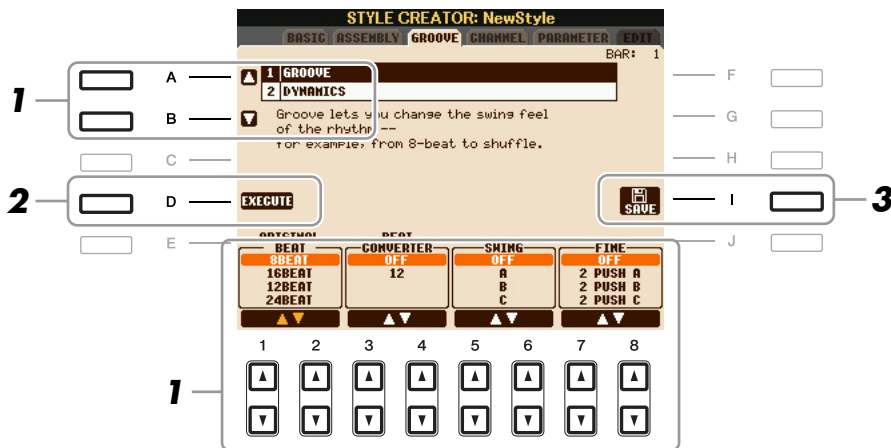
Assourdit le canal sélectionné dans la page ASSEMBLY.

- 7** Appuyez sur la touche [J] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

#### **ATTENTION**

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

## Édition de l'effet rythmique



- 1 Dans la page GROOVE, servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition, puis procédez à la modification des données à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

### 1 GROOVE

Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de changer l'effet du temps en introduisant des changements subtils au niveau de la synchronisation (horloge) du style. Les réglages Groove s'appliquent à tous les canaux du style sélectionné.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT (Temps d'origine)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si un temps « 8 Beat » est sélectionné, la synchronisation Groove s'appliquera aux croches et, en cas de réglage de temps sur temps « 12 Beat », aux triolets de croches.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER (Convertisseur de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifiée à l'aide du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque ORIGINAL BEAT est réglé sur « 8 Beat » et BEAT CONVERTER sur « 12 », toutes les croches de la section sont converties en triolets de croches. Les convertisseurs de temps « 16A » et « 16B » qui apparaissent lorsque ORIGINAL BEAT est réglé sur « 12 Beat » sont des variations d'un réglage de double croche de base.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SWING	Produit un effet de « swing » en faisant glisser la synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus. Par exemple, si la valeur de ORIGINAL BEAT est « 8 Beat », le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages « A » à « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FINE (Réglage affiné)	Sélectionne une variété de « modèles » Groove à appliquer à la section sélectionnée. Les réglages « PUSH » permettent d'anticiper la reproduction d'un certain nombre de temps, tandis que « HEAVY » retarde la synchronisation de certains temps. Les réglages numérotés (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 2 <sup>ème</sup> et le 3 <sup>ème</sup> 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.

PAGE SUIVANTE

## 2 DYNAMICS (Dynamiques)

Ce paramétrage modifie la vitesse ou le volume (l'accentuation) de certaines notes dans la reproduction de style. Les réglages Dynamics s'appliquent à chaque canal séparément ou à l'ensemble des canaux du style sélectionné.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL (Canal)	Sélectionne le canal (partie) auquel vous voulez appliquer le paramètre Dynamics.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE (Type d'accentuation)	Détermine le type d'accentuation appliqué, autrement dit les notes de la partie qui sont accentuées à l'aide des réglages Dynamics.
[6 ▲▼]	STRENGTH (Force)	Détermine la force avec laquelle le type d'accentuation sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. Plus la valeur est grande, plus l'effet est puissant.
[7 ▲▼]	EXPAND/COMP. (Étendre/ comprimer)	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.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT (Renforcer/couper)	Augmente ou diminue les valeurs de vitesse dans la section/le canal sélectionné(e). Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.

### 2 Appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour valider les modifications effectuées pour chaque écran.

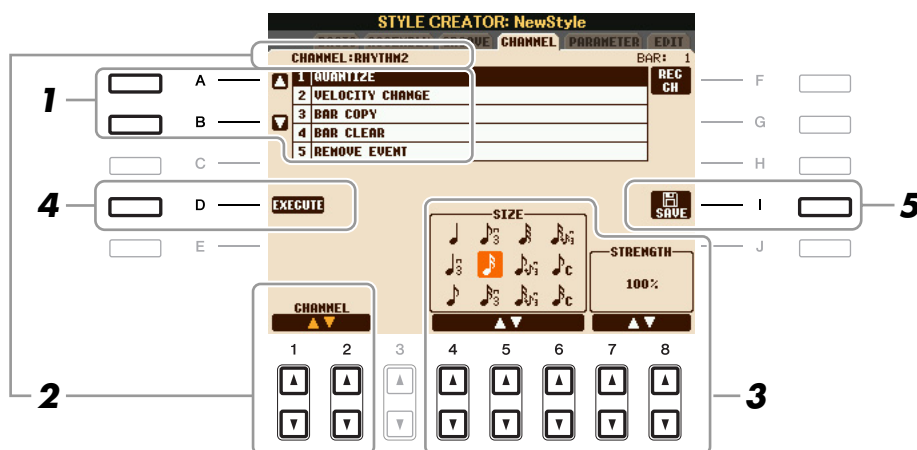
Au terme de l'opération, cette touche se transforme en fonction « UNDO » (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats des réglages Groove ou Dynamics. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

### 3 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

#### **ATTENTION**

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

## Édition de données pour chaque canal séparément



- 1** Dans la page CHANNEL (Canal), utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition.

### 1 QUANTIZE (Quantification)

Cette fonction est identique à la fonction Quantize de Song Creator (page 55), à l'exception des deux paramètres supplémentaires suivants.

- Croches avec swing
- Doubles croches avec swing

### 2 VELOCITY CHANGE (Modification de vitesse)

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

### 3 BAR COPY (Copier la mesure)

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

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

### 4 BAR CLEAR (Effacer la mesure)

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

### 5 REMOVE EVENT (Supprimer l'événement)

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

- 2** Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) pour sélectionner le canal à éditer.

Le canal sélectionné est affiché en haut à gauche de l'écran.

- 3** Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour éditer les données.

- 4** Appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) afin de valider les modifications effectuées pour chaque écran.

Une fois l'opération terminée, cette touche se transforme en fonction « UNDO », 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.

- 5** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

### **ATTENTION**

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

## Réglages du format de fichier de style

Le Style File Format (SFF, Format de fichier de style) réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière d'accompagnement automatique (reproduction de style) en un seul format unifié. L'utilisation de la fonction Style Creator vous permet de bénéficier de la puissance du format SFF pour créer librement vos propres styles. Le tableau ci-dessous présente la procédure de reproduction de style. (Celle-ci ne s'applique pas à la piste rythmique.) Ces paramètres peuvent être réglés à l'aide de la fonction Style Creator sur la page PARAMETER.

### Réglages de motifs source : SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (page 32)

Les données de style sont correctement converties en fonction des changements d'accord que vous effectuez au cours de votre performance. Style Creator vous permet de créer le « motif source » qui détermine les modalités de conversion de l'accord que vous jouez. Il vous autorise également à régler le paramètre « Source Chord » (Accord source) (page 32) avec lequel vous pourrez enregistrer des canaux d'accompagnement.



Changement d'accord via la section des accords du clavier.

### Réglages de transposition de note : NTR (Règle de transposition de note) et NTT (Tableau de transposition de note) (page 33)

Ce groupe de paramètres propose deux paramètres spécifiques qui déterminent la manière dont les notes du motif source sont converties en réponse aux changements d'accord.



### Autres réglages : HIGH KEY (Clé supérieure), NOTE LIMIT (Limite de note) et RTR (Règle de re-déclenchement) (page 34)

Ce groupe de paramètres vous permet de régler avec précision la reproduction de style en réponse aux accords que vous jouez. Par exemple, le paramètre Note Limit vous donne la possibilité d'obtenir, pour un style donné, des voix aussi réalistes que possible, en déplaçant la hauteur de ton sur une plage authentique. Vous êtes ainsi certain qu'aucune note ne retentira hors de la plage naturelle de l'instrument réel (comme par exemple les notes très basses ou les graves d'un piccolo).



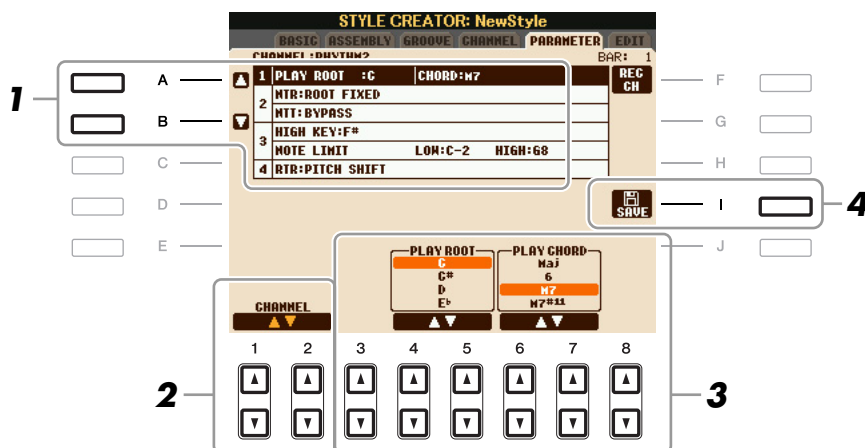
**Sortie**

Les styles du PSR-S910/S710 sont compatibles avec le format SFF GE, une amélioration du format SFF d'origine, doté de parties de guitare particulièrement riches et expressives.

**NOTE** Les fichiers de style créés sur le PSR-S910/S710 ne peuvent être reproduits que sur les instruments compatibles SFF GE.

## 1 Dans la page PARAMETER, servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition.

Pour plus de détails sur le menu d'édition, reportez-vous à la page 32.



## 2 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) pour sélectionner le canal à éditer.

Le canal sélectionné est affiché en haut à gauche de l'écran.

## 3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼] pour éditer les données.

Pour plus de détails sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages 32–35.

## 4 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

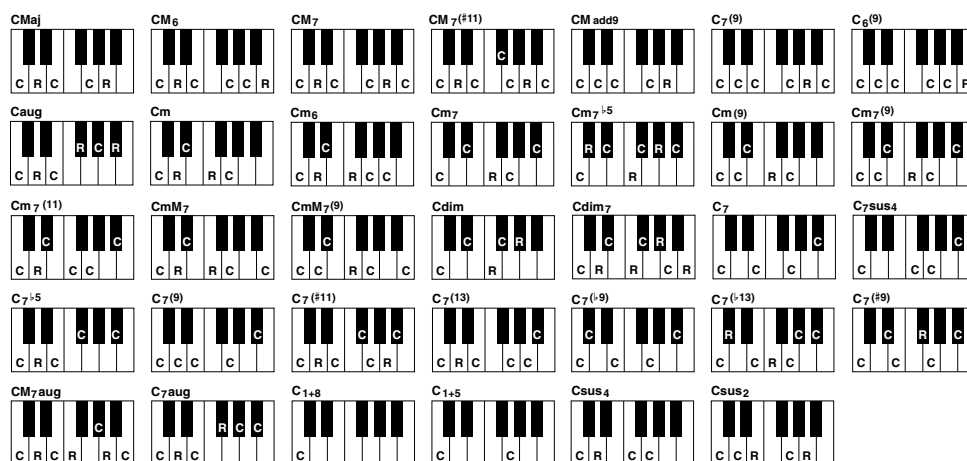
### ⚠ ATTENTION

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

## 1 SOURCE ROOT (Note fondamentale source) (PLAY ROOT, Note fondamentale jouée)/SOURCE CHORD (Accord source) (PLAY CHORD, Accord joué)

Ces paramètres déterminent la clé d'origine du motif source (c'est-à-dire la clé utilisée lors de l'enregistrement du motif). Le réglage par défaut de CM7 (avec une note fondamentale en « C ») et un type d'accord en « M7 » est automatiquement spécifié chaque fois que les données présélectionnées sont effacées avant l'enregistrement d'un nouveau style, indépendamment de la note fondamentale source et de l'accord inclus dans les données présélectionnées. Lorsque vous modifiez Source Root/Chord en remplaçant le paramètre par défaut CM7 par un autre accord, les notes de l'accord et les notes recommandées sont aussi modifiées, en fonction du type d'accord que vous venez de sélectionner.

### Lorsque la note fondamentale source est C :



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

**NOTE** Lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Root Fixed » (Note fondamentale fixe), le paramètre NTT sur « Bypass » (Contournement) et le paramètre de NTT BASS (Tableau de transposition de basses) sur « OFF », les paramètres « Source Root » et « Source Chord » se transforment respectivement en « Play Root » et « Play Chord ». Dans ce cas, vous pouvez modifier les accords et écouter le son ainsi obtenu pour tous les canaux.

**NOTE** Ceci ne s'applique pas lorsque le réglage NTR est spécifié sur GUITAR (Guitare).



## 2 NTR/NTT

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (Note Transposition Rule) (Règle de transposition de note)	Ce paramètre détermine la position relative de la note fondamentale dans l'accord, lorsqu'elle est convertie à partir du motif source en réponse à un changement d'accord. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[5 ▲▼]- [7 ▲▼]	NTT (Note Transposition Table) (Tableau de transposition de notes)	Ce réglage détermine le tableau de transposition de notes pour le motif source. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF (Activation/désactivation du tableau de transposition de basses)	Les canaux pour lesquels ce paramètre est activé (ON) sont reproduits par la note fondamentale de basse, lorsque l'accord de basse est reconnu par l'instrument. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur GUITAR et ce paramètre spécifié sur ON, seule la note affectée à la basse est reproduite par la note fondamentale de basse.

### NTR (Règle de transposition des notes)

ROOT TRANS (Root Transpose) (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des lignes mélodiques.	<p>Pour jouer un accord majeur en C. → 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 précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des parties d'accord.	<p>Pour jouer un accord majeur en C. → Pour jouer un accord majeur en F.</p>
GUITAR (Guitare)	Ceci sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux accords joués avec le doigté d'une véritable guitare.	

### NTT (Tableau de transposition de notes)

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

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

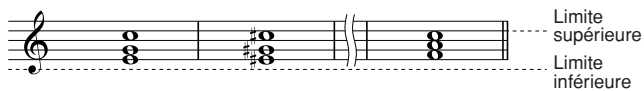
HARMONIC MINOR (Mineure harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième et sixième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et le sixième intervalle diminué sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
HARMONIC MINOR 5th (Mineure harmonique en 5 <sup>ème</sup> )	En plus de la transposition Harmonic Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5 <sup>ème</sup> note du motif source.
NATURAL MINOR (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième, sixième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et les sixième et septième intervalles diminués sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
NATURAL MINOR 5th (Mineure naturelle en 5 <sup>ème</sup> )	En plus de la transposition Natural Minor, les accords augmentés ou diminués affectent la 5 <sup>ème</sup> note du motif source.
DORIAN	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et le septième intervalle diminué sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
DORIAN 5th (DORIAN en 5 <sup>ème</sup> )	En plus de la transposition Dorian, les accords augmentés ou diminués affectent la 5 <sup>ème</sup> note du motif source.

Lorsque le paramètre NTR est réglé sur GUITAR

ALL-PURPOSE (Usages divers)	Ce tableau convertit les sons grattés et les sons arpégés.
STROKE (Coup de guitare)	Convient aux coups de guitare. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdies. Cette condition est normale lorsque l'accord est joué en coup de guitare.
ARPEGGIO (Arpège)	Convient aux sons arpégés de guitare. En utilisant ce tableau, vous pouvez faire retentir le son d'un arpège à quatre notes de manière admirable.

### 3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Ce paramètre définit la note supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. Toutes les notes calculées pour être plus hautes que la clé supérieure sont ramenées à l'octave inférieure suivante. Ce paramètre ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 33) est réglé sur « Root Trans ».</p> <p><b>Exemple : lorsque la note la plus haute est F.</b></p> <p>Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . . .</p> <p>Notes jouées → C3-E3-G3      C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3</p>
-------------------	----------	--

[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (Limite de note inférieure)	Ce paramètre définit la plage de notes (de la plus haute à la plus basse) des voix enregistrées dans les canaux de style. En réglant correctement la plage, vous pouvez obtenir des voix extrêmement réalistes – en d'autres termes, aucune note dépassant la plage naturelle n'est reproduite, comme par exemple les notes très basses ou les graves d'un piccolo).  <b>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</b> Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      . . . Notes jouées → E3-G3-C4      E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4 
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (Limite de note supérieure)	

#### 4 RTR (Règle de redéclenchement)

Ces paramètres déterminent l'arrêt ou non des notes et la manière dont leur hauteur change en réponse aux modifications de l'accord.

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

# Morceaux

## – Enregistrement de vos performances et création de morceaux –

### Tables des matières

Édition des réglages de notation musicale .....	36
Édition des réglages d'affichage de paroles/de texte .....	39
Utilisation des fonctions d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau ..	40
Paramètres liés à la reproduction de morceau (réglages Repeat, réglages Channel, fonction Guide) .....	41
• Association du jeu au clavier et de la pratique du chant grâce à la fonction Guide .....	42
• Reproduction des parties d'accompagnement à l'aide de la technologie Performance Assistant ..	44
Création/édition de morceau (Song Creator) .....	45
• Enregistrement de mélodie (Step Recording) .....	45
• Enregistrement d'accord (Step Recording) .....	49
• Réenregistrement d'une section spécifique : fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement) .....	52
• Édition d'événements de canal .....	54
• Édition d'événements d'accord, de notes, d'événements exclusifs au système et de paroles ..	58

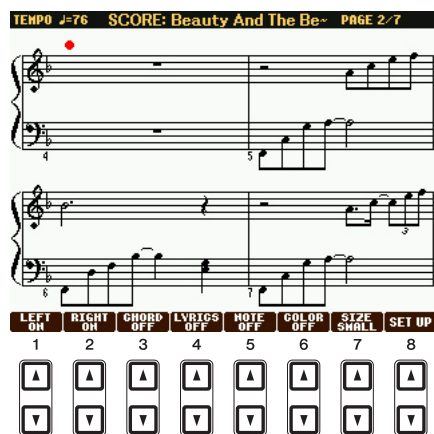
3

Morceaux – Enregistrement de vos performances et création de morceaux –

## Édition des réglages de notation musicale

Pour visualiser la notation musicale du morceau sélectionné, appuyez sur la touche [SCORE] (Partition). Vous pouvez modifier l'affichage de la partition en fonction de vos préférences personnelles. Ces réglages sont conservés même après la mise hors tension de l'instrument.

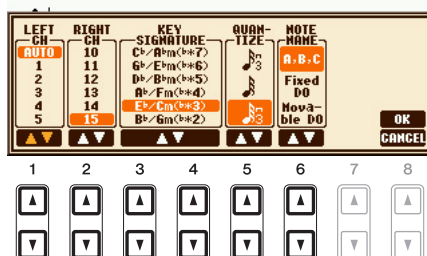
**NOTE** Vous pouvez sauvegarder ce réglage comme une partie de morceau en accédant à [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Reportez-vous à la page 57.



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (Activation/désactivation de la partie LEFT)	Active/désactive l'affichage de la plage de touches de la main gauche. En fonction des autres réglages, ce paramètre peut être indisponible et apparaît en grisé. Dans ce cas, allez dans l'écran des réglages détaillés (à la page 37) et spécifiez le paramètre LEFT CH (Canal gauche) sur n'importe quel réglage sauf « AUTO ». Alternativement, vous pouvez accéder à [FUNCTION] → [B] SONG SETTING et régler le paramètre TRACK 2 (Piste 2) sur une valeur de canal différente de « OFF » (page 41). Les paramètres RIGHT (Droite) (ci-après) et LEFT (Gauche) ne peuvent pas être désactivés simultanément.
--------	---	---

[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (Activation/ désactivation de la partie RIGHT)	Active/désactive l'affichage de la plage de touches de la main droite. Les paramètres RIGHT et LEFT (ci-dessus) ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF (Activation/ désactivation de l'accord)	Active/désactive l'affichage des accords. Si le morceau sélectionné ne contient pas de données d'accord, celles-ci ne pourront pas être affichées.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF (Activation/ désactivation des paroles)	Active/désactive l'affichage des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, celles-ci ne pourront pas être affichées. Lorsque le morceau comporte des événements de pédale, l'activation de ces touches peut afficher les événements de pédale à la place des paroles.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF (Activation/ désactivation de note)	Active ou désactive l'affichage des noms de notes (ton). Le nom de la note est indiqué à gauche de celle-ci. Lorsque l'espace entre les notes est trop petit, l'indication peut être déplacée en haut à gauche de la note. Lorsque le morceau comporte des événements de doigté, l'activation de ces touches peut afficher les événements de doigté à la place des noms de note.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF (Activation/ désactivation de la couleur)	Lorsque cette fonction est activée, les notes apparaissent en couleur à l'écran (C : rouge, D : jaune, E : vert, F : orange, G : bleu, A : violet, et B : gris).
[7 ▲▼]	SIZE (Taille)	Détermine la résolution de l'affichage (ou niveau de zoom) des partitions.
[8 ▲▼]	SET UP (Configuration)	Reportez-vous ci-dessous.

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



[1 ▲▼]	LEFT CH (Canal gauche)	Détermine le canal MIDI des données du morceau utilisé pour la partie de la main gauche/droite. Le paramètre revient sur AUTO lorsqu'un autre morceau est sélectionné.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Canal droit)	<p><b>AUTO</b> Les canaux MIDI des données de morceau pour les parties à main droite et gauche sont attribués automatiquement, les parties étant définies sur le canal spécifié via [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (page 41).</p> <p><b>1–16</b> Attribue le canal MIDI spécifié (1–16) à chacune des parties à mains gauche et droite.</p> <p><b>OFF (LEFT CH uniquement)</b> Pas d'affectation de canal. Ce paramètre désactive l'affichage de la plage à main gauche.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (Armature de clé)	Ce réglage vous permet de modifier l'armature de la clé au milieu d'un morceau, au niveau de la position d'arrêt. Ce menu est particulièrement utile lorsque le morceau sélectionné ne contient aucun réglage d'armature de clé pour la partition affichée.

[5 ▲▼]	QUANTIZE	Cette valeur vous permet de contrôler la résolution de la note dans la partition, afin de décaler ou de corriger la synchronisation de toutes les notes affichées pour qu'elles s'alignent sur une valeur de note particulière. Prenez soin de sélectionner la valeur de note la plus petite utilisée dans le morceau.
[6 ▲▼]	NOTE NAME (Nom de note)	<p>Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types suivants. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre NOTE ON/OFF ci-dessus est activé (ON).</p> <p><b>A, B, C</b> Les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p><b>FIXED DO (Do fixe)</b> Les noms de note sont indiqués en solfège et varient selon la langue sélectionnée.</p> <p><b>MOVABLE DO (Do réglable)</b> 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 (Sol) majeur, la note fondamentale « Sol » est représentée par « Do ». De même que pour « Fixed Do », l'indication varie en fonction de la langue sélectionnée.</p>

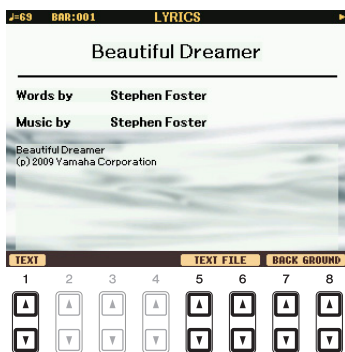
## Édition des réglages d'affichage de paroles/de texte

Pour visualiser les paroles du morceau sélectionné, appuyez sur la touche [LYRICS/TEXT] (Paroles/texte). Si le morceau sélectionné contient des données de paroles, vous pourrez faire afficher ces paroles à l'écran. Même si le morceau ne contient pas de données de parole, vous pourrez en saisir et afficher les paroles ou afficher à l'écran un fichier texte créé sur ordinateur, de type .txt, de moins de 60 Ko de capacité.

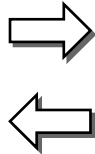
**NOTE** Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) via [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.

**NOTE** Les sauts de ligne (ou retours chariot) ne sont pas automatiques sur l'instrument. Lorsqu'une phrase ne s'affiche pas entièrement en raison des limitations d'espace à l'écran, exécutez les sauts de ligne sur l'ordinateur.

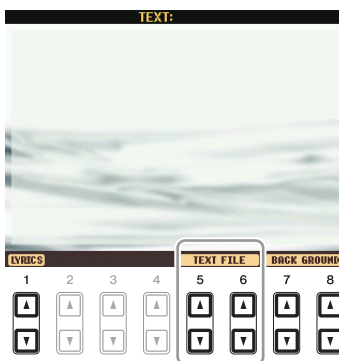
### Écran Lyrics



Appuyez sur les touches [1 ▲▼]



### Écran Text



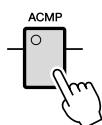
Appuyez sur les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour sélectionner le fichier texte souhaité.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (Texte/paroles)	Bascule l'écran entre l'affichage des paroles (affichage des données de paroles du morceau) et celui du texte (un fichier texte créé sur ordinateur apparaît à l'écran).
[2 ▲▼]	CLEAR (Effacer) (Affichage texte uniquement)	Efface le texte de l'écran (les données de texte ne sont pas effacées pour autant).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11–P-16 (Affichage texte uniquement)	Détermine le type de texte (fixe ou proportionnel) ainsi que la taille de la police. Le réglage « Fixed » (Fixe) est valable pour l'affichage des paroles comportant des noms d'accord, étant donné que les positions des noms d'accord sont « fixées » aux paroles correspondantes. Le réglage « Proportional » (Proportionnel) convient pour l'affichage de paroles sans nom d'accord ni note explicative. Les nombres 9–20 indiquent les tailles de police. Le menu n'apparaît que lors de la sélection d'un fichier texte.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (Fichier texte)	Appelle l'écran File Selection (Sélection de fichier texte). Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND (Arrière-plan)	(PSR-S910) Autorise le changement de l'image en arrière-plan de l'écran Lyrics/Text. Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Lyrics/Text.  <b>NOTE</b> Lorsque la couleur de l'arrière-plan est spécifiée dans les données du morceau, le réglage BACKGROUND ne peut pas être modifié. <b>NOTE</b> Pour les détails sur les fichiers image disponibles, reportez-vous au paramètre MAIN PICTURE (Image principale) en page 103.

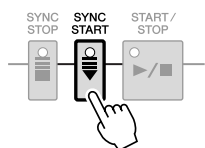
## Utilisation des fonctions d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau

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

- 1 Sélectionnez un morceau.
- 2 Sélectionnez un style.
- 3 Appuyez sur la touche [ACMP] de la section STYLE CONTROL pour activer la fonction Auto Accompaniment (Accompagnement automatique).



- 4 Appuyez sur la touche [SYNC START] de la section STYLE CONTROL pour passer en mode veille, ce qui vous permet de lancer l'accompagnement dès que vous commencez à jouer.



- 5 Appuyez simultanément sur les touches [■] (STOP) et [▶/||] (PLAY/PAUSE) de la section SONG pour activer le démarrage synchronisé.



- 6 Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou jouez des accords de la main gauche.

La reproduction du morceau et du style démarre. Lorsque vous jouez des accords, appuyez sur la touche [SCORE] et activez la fonction CHORD (page 36) pour afficher les informations liées aux accords.

**NOTE** Si vous reproduisez simultanément un morceau et un style, la valeur du tempo définie pour le morceau sera automatiquement sélectionnée.

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

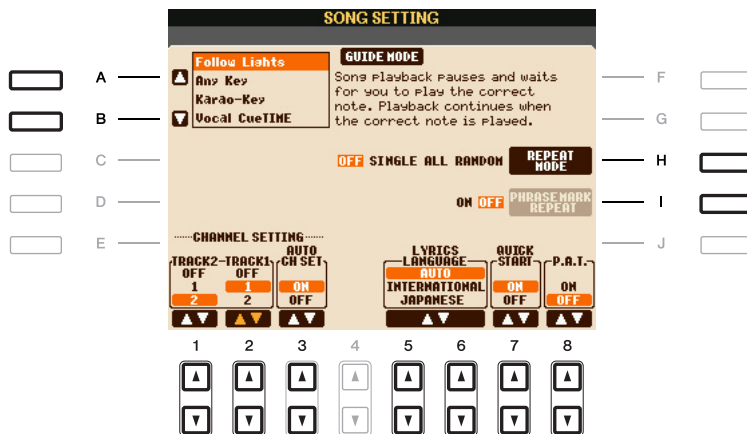


## Paramètres liés à la reproduction de morceau (réglages Repeat, réglages Channel, fonction Guide)

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

Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



[A]/[B]	GUIDE MODE (Mode Guide)	Reportez-vous à la <a href="#">page 42</a> .
[H]	REPEAT MODE (Mode Répétition)	Détermine la méthode de reproduction répétée. <b>OFF</b> Joue le morceau sélectionné, puis s'arrête. <b>SINGLE (Individuel)</b> Joue le morceau sélectionné de manière répétée. <b>ALL (Tous)</b> Étend la reproduction à tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée. <b>RANDOM (Aléatoire)</b> Continue la reproduction aléatoire de tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée.
[I]	PHRASE MARK REPEAT (Répétition du repère de phrase)	Phrase Mark (Repère de phrase) est une partie préprogrammée de certaines données de morceau correspondant à un emplacement donné (ensemble de mesures) au sein d'un morceau. Lorsque ce réglage est activé, la partie qui correspond au numéro du repère de phrase spécifié est reproduite de manière répétée.
[1 ▲▼]	TRACK 2 (Piste 2)	Ces paramètres déterminent le canal MIDI des données de morceau attribué aux parties de la main gauche ou de la main droite des fonctions Guide et Song Score (Partition de morceau).
[2 ▲▼]	TRACK 1 (Piste 1)	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET (Réglage automatique de canal)	Lorsque ce paramètre est spécifié sur « ON », il règle automatiquement les canaux MIDI appropriés des parties préprogrammées pour les mains droite et gauche proposées sur les données de morceau disponibles dans le commerce. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « ON ».

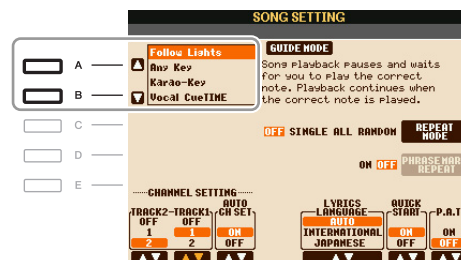
PAGE SUIVANTE

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (Langue d'affichage des paroles)	Détermine la langue d'affichage des paroles de morceau.  <b>AUTO</b> 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 appliqué.  <b>INTERNATIONAL</b> Traite les paroles affichées en langue occidentale.  <b>JAPANESE (Japonais)</b> Traite les paroles affichées en japonais.
[7 ▲▼]	QUICK START (Démarrage rapide)	Sur certains morceaux disponibles dans le commerce, les réglages relatifs au morceau tels que la sélection de voix, de 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 ralentit automatiquement au tempo approprié dès la première note. Cela vous permet de commencer la reproduction aussi rapidement que possible, avec une pause minimale pour la lecture des données.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Technologie Performance Assistant)	Reportez-vous à la <a href="#">page 44</a> .

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

Les fonctions Guide constituent des outils commodes d'apprentissage et de pratique qui vous aident à maîtriser l'instrument. En appuyant sur la touche [SCORE], vous faites apparaître à l'écran la partition du morceau, qui affiche les notes que vous devez jouer et vous indique le moment opportun pour le faire, ce qui facilite considérablement l'apprentissage. Le PSR-S910 dispose également d'outils commodes permettant de s'entraîner à chanter, qui règlent automatiquement la synchronisation de la reproduction de morceau en fonction de votre performance vocale (lorsque vous chantez dans un microphone connecté).

- 1** Sélectionnez le morceau sur lequel vous voulez vous exercer à jouer au clavier ou à chanter.
- 2** Appelez l'écran de réglage approprié.  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le type de fonction Guide de votre choix.



 PAGE SUIVANTE

## Menu Guide pour l'entraînement au clavier

### • Follow Lights (Suivre les témoins)

Lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction de morceau fait une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction de morceau reprend normalement. Follow Lights est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est fournie à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des voyants intégrés au clavier qui indiquent les notes à jouer. Bien que le PSR-S910/S710 ne soit pas équipé de voyant de ce type, vous bénéficiez d'une fonctionnalité équivalente en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score (Partition de morceau).

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

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

## Menu Guide pour le chant

### • Karao-Key (Touche karaoké)

Cette fonction vous permet de contrôler la synchronisation de la reproduction de morceau à l'aide d'un seul doigt, tandis que vous chantez. Elle est très utile pour chanter sur votre propre performance. La reproduction de morceau s'interrompt en attendant votre performance vocale. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier pour reprendre la reproduction de morceau.

### • Vocal Cue Time (Attente du signal vocal) (PSR-S910)

Cette fonction vous permet de vous entraîner à chanter à la hauteur de ton adéquate. La reproduction de morceau s'interrompt en attendant votre performance vocale. Dès que vous chantez à la tonalité appropriée, la reproduction de morceau reprend son cours.

## 4 Activez la touche [GUIDE].



## 5 Appelez l'écran Score (Partition) en appuyant sur la touche [SCORE].

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

Pratiquez le jeu au clavier ou le chant en même temps que le type de fonction Guide sélectionnée à l'étape 3.

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

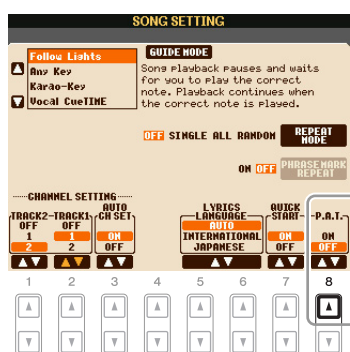
**NOTE** Vous pouvez sauvegarder les réglages Guide en tant que partie de données de morceau (page 57). Pour les morceaux dans lesquels des réglages Guide ont été sauvegardés, la fonction Guide est automatiquement activée et les réglages correspondants sont rappelés dès que le morceau est sélectionné.

# Reproduction des parties d'accompagnement à l'aide de la technologie Performance Assistant

Cette fonction facilite la reproduction des parties d'accompagnement en même temps que le morceau.

**NOTE** Pour utiliser la technologie Performance Assistant sur un morceau, celui-ci doit nécessairement contenir des données d'accord. Lorsque le morceau contient des données de ce type, le nom de l'accord en cours apparaît dans l'écran Main pendant la reproduction du morceau, ce qui vous permet de vérifier facilement si le morceau contient ou non des données d'accord.

- 1** Sélectionnez un morceau.
- 2** Appelez l'écran d'opération.  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** Appuyez sur la touche [8 ▲] pour activer la touche [P.A.T.] (Technologie Performance Assistant).

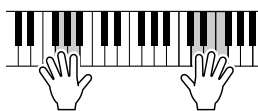


- 4** Appuyez sur la touche [▶/||] (PLAY/PAUSE) de la section SONG pour démarrer la reproduction.

- 5** Jouez au clavier.

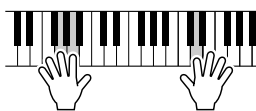
L'instrument adapte automatiquement votre performance au clavier en fonction de la reproduction du morceau et des accords, quelles que soient les notes que vous jouez. Il modifie également le son en fonction de votre technique de jeu. Essayez de jouer au clavier selon les trois méthodes décrites ci-dessous.

Interprétation avec la main gauche et la main droite ensemble (méthode 1).



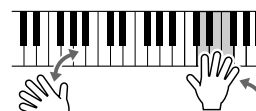
Jouez trois notes en même temps de la main droite.

Interprétation avec la main gauche et la main droite ensemble (méthode 2).



Jouez plusieurs notes consécutives avec différents doigts de la main droite.

Interprétation avec la main gauche et la main droite alternativement.



Jouez trois notes en même temps de la main droite.

- 6** Appuyez sur la touche [■] (STOP) pour arrêter la reproduction.

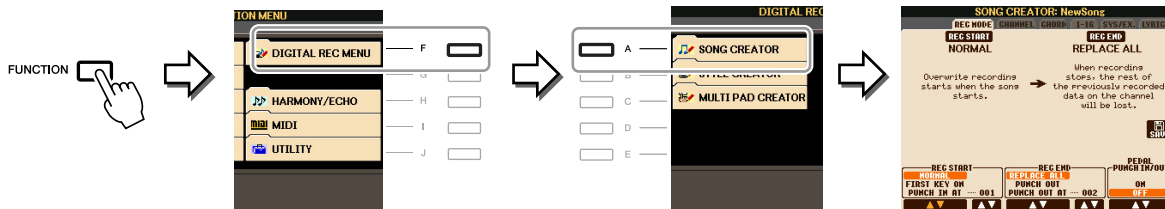
- 7** Appuyez sur la touche [8 ▲▼] pour désactiver la touche [P.A.T.].

## Création/édition de morceau (Song Creator)

Pour créer un morceau, vous pouvez composer votre performance en saisissant celle-ci événement par événement (fonction « Step Recording ») ou en enregistrant votre performance en temps réel (méthode décrite dans le mode d'emploi). Cette section vous détaille les opérations liées à la fonction Step Recording et vous explique comment réenregistrer ou modifier les données de morceau existantes.

### Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



L'écran de Song Creator comprend six pages (onglets).

- **REC MODE (Mode enregistrement)**  
Réenregistre le morceau. Reportez-vous à la [page 52](#).
- **CHANNEL (Canal)**  
Modifie les événements de canal. Reportez-vous à la [page 54](#).
- **CHORD (Accord)**  
Enregistre les accords et les sections en synchronisation ([page 49](#)) ou les modifie ([page 58](#)).
- **1-16**  
Enregistre les mélodies (reportez-vous à la fonction Step Recording ci-dessous) ou modifie les mélodies enregistrées ([page 58](#)).
- **SYS/EX. (Exclusif au système)**  
Modifie les événements exclusifs au système (tempo, indication de la mesure, etc.).  
Reportez-vous à la [page 58](#).
- **LYRICS (Paroles)**  
Insère/modifie le nom et les paroles de morceau. Reportez-vous à la [page 58](#).

## Enregistrement de mélodie (Step Recording)

### 1 Appuyez simultanément sur les touches [REC] (Enregistrement) et [■] (STOP) de la section SONG.

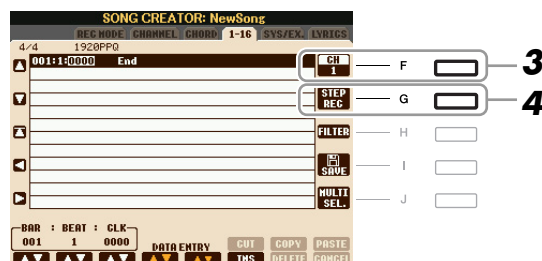
Un morceau vierge (« New Song ») est appelé pour l'enregistrement.

**NOTE** La sélection d'un morceau vierge initialise les réglages de panneau.

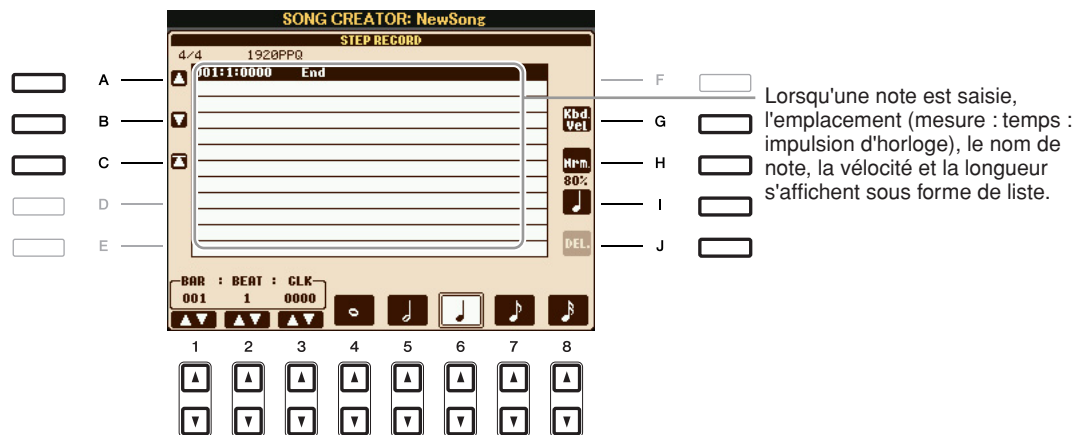


### 2 Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16

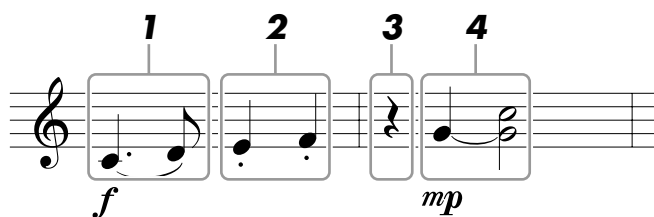


- 3 Appuyez sur la touche [F] pour sélectionner le canal à enregistrer.
- 4 Appuyez sur la touche [G] (STEP REC) (Enregistrement pas à pas) pour appeler l'écran STEP RECORD.
- 5 Lancez l'enregistrement pas à pas à l'aide des touches [A]–[J] et [1 ▲▼]–[8 ▲▼].  
Pour obtenir des instructions spécifiques, reportez-vous à l'exemple en page 47.



[A]/[B]/ [C]		Pour déplacer le curseur au sein de la liste.
[G]		Détermine la vitesse (niveau sonore) de la note à saisir. La valeur de la vitesse peut être définie dans une plage comprise entre 1 et 127. Plus la vitesse est élevée, plus le son est fort.  <b>KBD.VEL (Vitesse du clavier) : vitesse réelle produite</b> <b>fff : 127</b> <b>ff : 111</b> <b>f : 95</b> <b>mf : 79</b> <b>mp : 63</b> <b>p : 47</b> <b>pp : 31</b> <b>ppp : 15</b>
[H]		Détermine le temps de gate ou la longueur de la note à jouer.  <b>Normal : 80%</b> <b>Tenuto : 99%</b> <b>Staccato : 40%</b> <b>Staccatissimo : 20%</b> <b>Manual (Manuel) : le temps de gate peut être spécifié sous la forme du pourcentage souhaité à l'aide du cadran [DATA ENTRY].</b>
[I]		Détermine le type de note à insérer : note normale, note pointée ou triolet de notes.
[J]	DELETE (Supprimer)	Supprime les données sélectionnées.
[1 ▲▼]	BAR (Mesure)	Détermine la position de la note à saisir.
[2 ▲▼]	BEAT (Temps)	
[3 ▲▼]	CLOCK (Impulsion d'horloge)	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Détermine la longueur de la note à insérer : ronde, blanche, noire, croche ou double croche.

## Exemple d'enregistrement sous Step Recording : mélodies



\* Les numéros apparaissant sur l'illustration correspondent aux numéros des étapes ci-dessous.

Dans cet exemple, veuillez noter qu'une des étapes exige que vous mainteniez une touche du clavier enfoncée tout en exécutant l'opération.

Sélectionnez la voix à enregistrer après avoir appelé l'écran Step Recording.

**NOTE** Dans la mesure où la partition qui s'affiche sur l'instrument est générée à partir des données MIDI enregistrées, il est possible qu'elle soit légèrement différente de celle présentée ci-dessous.

### 1 Saisissez les deux premières notes avec liaison.

**1-1** Appuyez sur la touche [G] pour sélectionner le réglage « f ».

**1-2** Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Tenuto ».

**1-3** Appuyez sur la touche [I] pour sélectionner le type de note « pointée ».

**1-4** Sélectionnez la noire pointée souhaitée à l'aide des touches [6 ▲▼].

**1-5** Jouez la note C3.

La première note est saisie.

**1-6** Appuyez sur la touche [I] pour sélectionner le type de note « normale ».

**1-7** Appuyez sur la touche [7 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la croche.

**1-8** Jouez la note D3.

La deuxième note est saisie.

### 2 Saisissez les notes suivantes et appliquez un staccato.

**2-1** Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Staccato ».

**2-2** Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.

**2-3** Jouez les notes E3 et F3, dans l'ordre.

La première mesure est ainsi complétée.

### 3 Appuyez à nouveau sur la touche [6 ▲▼] pour entrer un soupir.

Pour ce faire, servez-vous des touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Appuyez une première fois sur la touche pour sélectionner la valeur du soupir et une deuxième fois pour valider votre saisie.) Un soupir ayant la longueur de note spécifiée est ainsi introduit.

 PAGE SUIVANTE

## 4 Jouez les notes suivantes avec liaison.

**4-1** Appuyez sur la touche [G] pour sélectionner le réglage « mp ».

**4-2** Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Normal ».

**4-3** Tout en maintenant la touche G3 du clavier enfoncée, appuyez sur la touche [6 ▲▼].

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 touches G3 et C4 enfoncées, appuyez sur la touche [5 ▲▼].

Relâchez les notes après avoir appuyé sur la touche.

**5** Appuyez sur la touche [■] (STOP) de la section SONG (ou sur la touche [C]) pour retourner en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [▶/||] (PLAY/PAUSE).



**6** Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran Step Recording.

**7** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

### **⚠ ATTENTION**

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



# Enregistrement d'accord (Step Recording)

Vous pouvez enregistrer des accords et des sections (Intro, Main, Ending, etc.) les uns après les autres, avec une synchronisation parfaite. Les instructions suivantes vous expliquent comment enregistrer des changements d'accord à l'aide la fonction Step Record.

## 1 Appuyez simultanément sur les touches [REC] et [■] (STOP) de la section SONG.

Un morceau vierge (« New Song ») est appelé pour l'enregistrement.

**NOTE** La sélection d'un morceau vierge initialise les réglages de panneau.

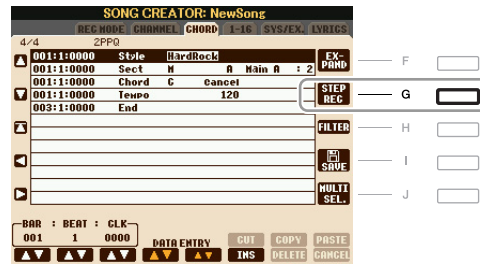


## 2 Sélectionnez le style que vous souhaitez appliquer au morceau.

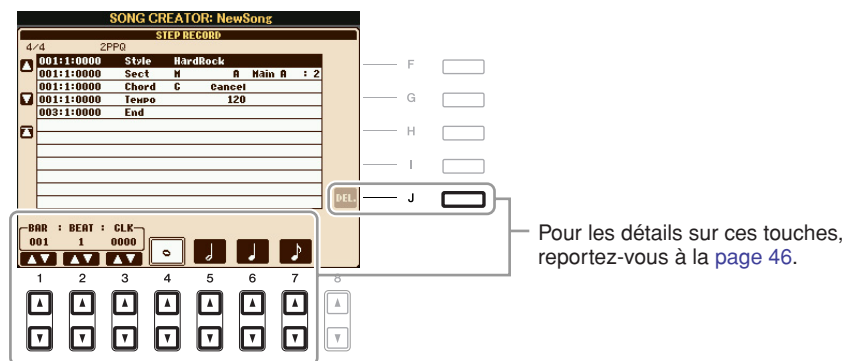
## 3 Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

## 4 Appuyez sur la touche [G] (STEP REC) pour appeler l'écran STEP RECORD.



## 5 Lancez l'enregistrement pas à pas.



## Exemple d'enregistrement Step Recording : accords

**NOTE** Cet exemple fait appel à un style en 4/4 temps.

\* Les numéros apparaissant sur l'illustration correspondent aux numéros des étapes ci-dessous.

Avant de lancer l'opération, assurez-vous que la touche [AUTO FILL IN] (Variation automatique) est désactivée (off).

### 1 Saisissez les accords de la partie principale A.

**1-1** Appuyez sur la touche [MAIN A] (Partie principale A) de la section STYLE CONTROL.

**1-2** Appuyez sur la touche [5 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la blanche.

**1-3** Jouez les accords C, F et G dans la section des accords du clavier.

1-1

1-2

1-3

### 2 Saisissez les accords de la section de rupture.

**2-1** Appuyez sur la touche [BREAK] (Rupture) de la section STYLE CONTROL.

**2-2** Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.

**2-3** Jouez les accords F et G7 dans la section des accords du clavier.

2-1

2-2

2-3

**NOTE** Pour saisir les variations rythmiques, activez la touche [AUTO FILL IN] (ON) puis appuyez tout simplement sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.

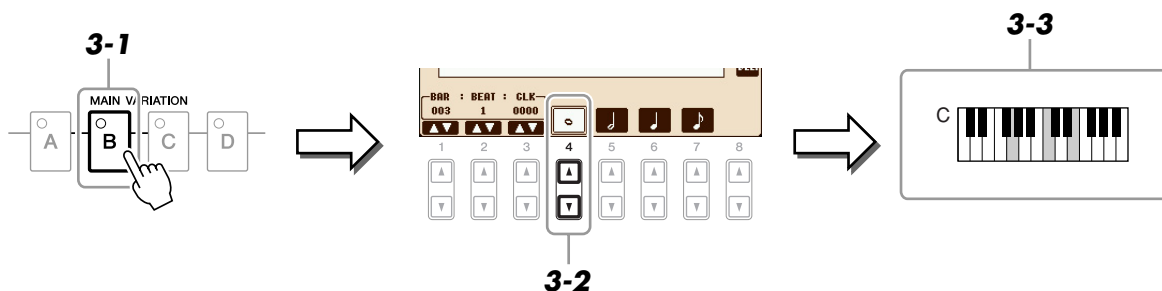
PAGE SUIVANTE

### 3 Saisissez les accords de la partie principale B.

**3-1** Appuyez sur la touche [MAIN B] (Partie principale B) de la section STYLE CONTROL.

**3-2** Appuyez sur la touche [4 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la ronde.

**3-3** Jouez l'accord C dans la section des accords du clavier.



**4** Appuyez sur la touche [■] (STOP) de la section SONG (ou sur la touche [C]) afin de retourner en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [▶/II] (PLAY/PAUSE).



**5** Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de l'écran Step Recording.

**6** Appuyez sur la touche [F] (EXPAND) (Étendre) pour convertir les données de changement d'accord saisies en données de morceau.

**7** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

#### **⚠ ATTENTION**

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

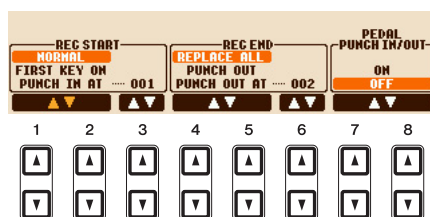
## Réenregistrement d'une section spécifique : fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement)

Lorsque vous réenregistrez une section donnée d'un morceau déjà enregistré, utilisez la fonction Punch IN/OUT. 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 le début et la fin de l'enregistrement ne sont pas écrasées. Elles sont reproduites normalement afin de vous guider dans la synchronisation des points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement.

### 1 Appelez l'écran d'opération.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

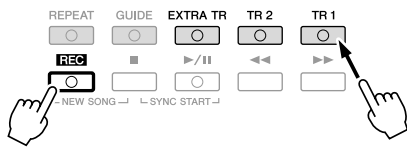
### 2 Spécifiez les réglages pour l'enregistrement.



<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (Début d'enregistrement) (Punch In, Début d'insertion)</p>	<p>Détermine la synchronisation de l'entrée d'insertion de l'enregistrement.</p> <p><b>NORMAL</b> L'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous appuyez sur la touche SONG [▶/  ] (PLAY/PAUSE) ou que vous jouez au clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation).</p> <p><b>FIRST KEY ON (Première touche activée)</b> Le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier.</p> <p><b>PUNCH IN AT (Début de l'insertion à)</b> Le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour le début d'insertion de l'enregistrement. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point. Vous pouvez définir la mesure de début d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur la touche [3 ▲▼].</p>
<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Fin de l'enregistrement) (Punch Out, Fin d'insertion)</p>	<p>Détermine la synchronisation de la sortie d'insertion de l'enregistrement.</p> <p><b>REPLACE ALL (Remplacer tout)</b> Supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</p> <p><b>PUNCH OUT (Fin d'insertion de l'enregistrement)</b> 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.</p> <p><b>PUNCH OUT AT (Fin de l'insertion à)</b> L'enregistrement par écrasement continue de s'exécuter jusqu'au début de la mesure spécifiée pour la fin de l'insertion de l'enregistrement (définie à l'aide de la touche correspondante de l'écran), puis il s'arrête et la reproduction normale du morceau reprend. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. Vous pouvez définir la mesure de fin d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur la touche [6 ▲▼].</p>

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT (Début/ fin d'insertion de la pédale)	Lorsque ce réglage est activé (ON), vous pouvez utiliser la pédale 2 pour commander les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale 2 (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher la pédale 2 aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction, pour insérer les points de début et de fin de l'enregistrement par écrasement. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale de sostenuto est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est activée.
		<b>NOTE</b> L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connecté à l'instrument. Vous avez la possibilité de changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 90).

**3** Tandis que vous maintenez la touche [REC] de la section SONG enfoncée, appuyez sur la touche de la piste souhaitée.



**4** Appuyez sur la touche [▶/||] (PLAY/Pause) de la section SONG pour lancer la fonction d'enregistrement Punch In/Out.

Jouez au clavier à partir du point de début d'insertion de l'enregistrement et arrêtez l'enregistrement sur le point de fin d'insertion.

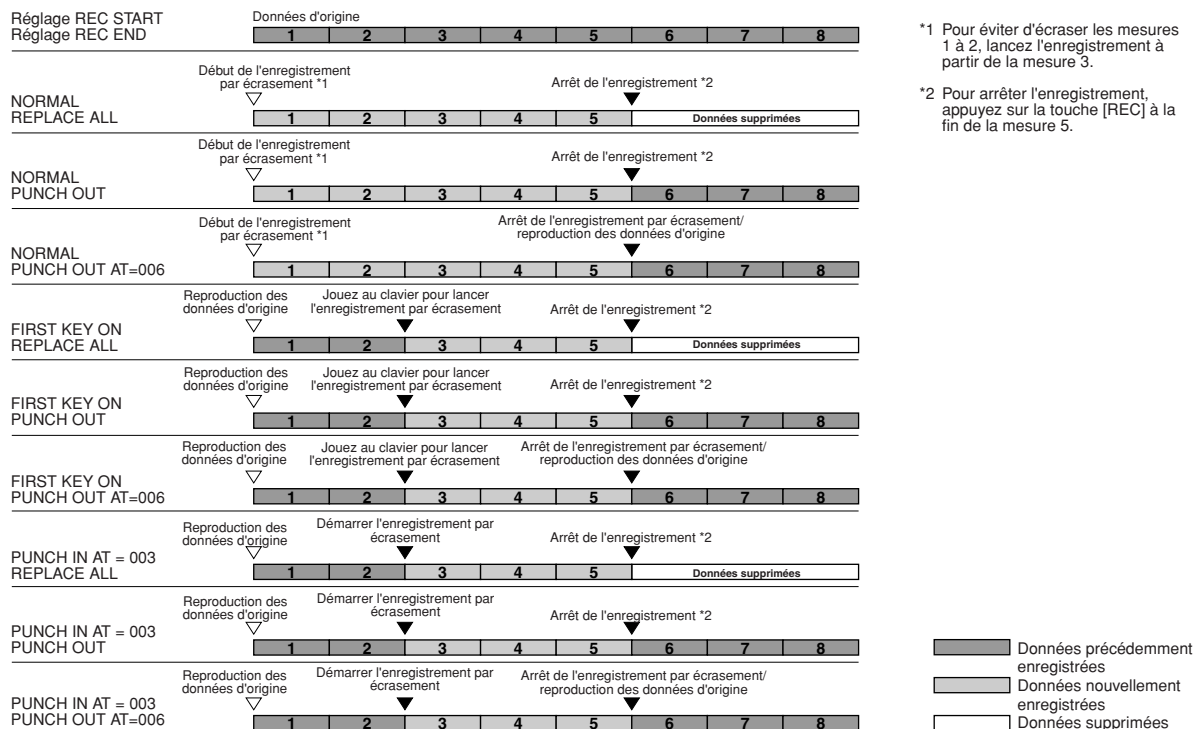
**5** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

**ATTENTION**

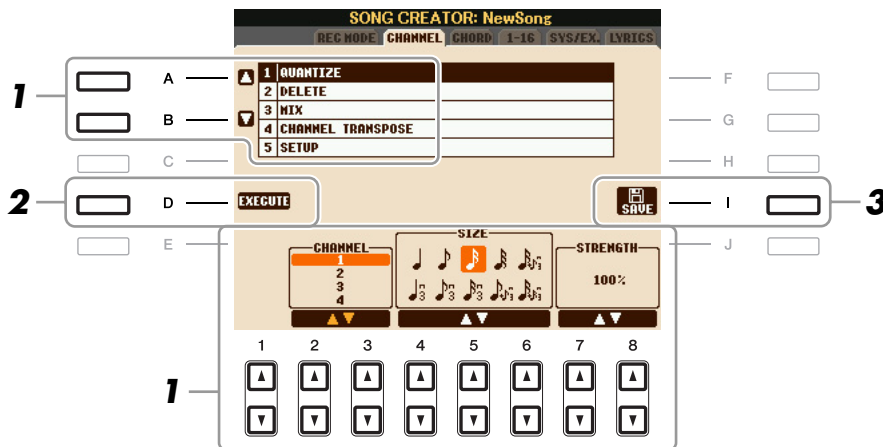
Les données du morceau enregistré seront perdues si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde.

**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 représentent diverses situations de réenregistrement des mesures sélectionnées d'une phrase à huit mesures.



## Édition d'événements de canal



3

- 1** Dans la page CHANNEL, servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition, puis procédez à la modification des données à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Pour plus de détails sur le menu d'édition et les réglages disponibles, reportez-vous à la [page 55](#).

- 2** Appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour exécuter l'opération dans l'écran actuellement ouvert.

Une fois l'opération exécutée (sauf s'il s'agit de l'écran du menu SETUP (Configuration)), cette touche se transforme en fonction « UNDO », ce qui vous permet de rétablir les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'opération. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

- 3** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération d'enregistrement.


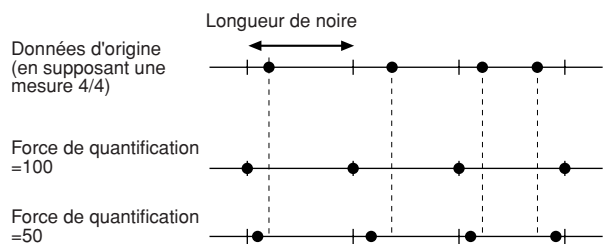
### **⚠ ATTENTION**

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

## 1 QUANTIZE

La fonction Quantize (Quantification) vous permet d'aligner la synchronisation de toutes les notes d'un même canal. Par exemple, si vous enregistrez la phrase musicale illustrée à droite, vous pourrez 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 est une méthode pratique pour remédier à ce type de problème.



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Détermine le canal MIDI des données de morceau à quantifier.										
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Sélectionne la taille de la 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 quantification.</p>  <p>Après une quantification correspondant à une croche</p> <p><b>Réglages :</b></p> <table border="0"> <tr> <td> 1/4 note (noire)</td> <td> 1/8 note (croche)</td> <td> 1/16 note (double croche)</td> <td> 1/32 note (triple croche)</td> <td> 1/16 note (double croche) + 1/8 note (triolet de croches)</td> </tr> <tr> <td> 1/4 note triplet (triolet de noires)</td> <td> 1/8 note triplet (triolet de croches)</td> <td> 1/16 note triplet (triolet de doubles croches)</td> <td> 1/8 note (croche) + 1/8 note triplet* (triolet de croches)</td> <td> 1/16 note (double croche) + 1/16 note triplet* (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, tant les notes normales que les notes des triolets seront quantifiées correctement.</p>	1/4 note (noire)	1/8 note (croche)	1/16 note (double croche)	1/32 note (triple croche)	1/16 note (double croche) + 1/8 note (triolet de croches)	1/4 note triplet (triolet de noires)	1/8 note triplet (triolet de croches)	1/16 note triplet (triolet de doubles croches)	1/8 note (croche) + 1/8 note triplet* (triolet de croches)	1/16 note (double croche) + 1/16 note triplet* (triolet de doubles croches)
1/4 note (noire)	1/8 note (croche)	1/16 note (double croche)	1/32 note (triple croche)	1/16 note (double croche) + 1/8 note (triolet de croches)								
1/4 note triplet (triolet de noires)	1/8 note triplet (triolet de croches)	1/16 note triplet (triolet de doubles croches)	1/8 note (croche) + 1/8 note triplet* (triolet de croches)	1/16 note (double croche) + 1/16 note triplet* (triolet de doubles croches)								
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<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 conserver une touche de chaleur dans l'enregistrement.</p> 										

## 2 DELETE

Vous pouvez supprimer les données d'un canal spécifique au sein d'un morceau. Sélectionnez le canal dont les données doivent être supprimées à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼], puis appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour exécuter l'opération.

## 3 MIX (Mixage)

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

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

## 4 CHANNEL TRANSPOSE (Transposition de canal)

Ceci 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.

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

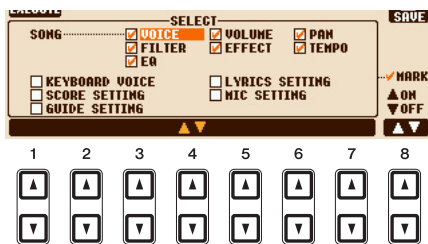
[F]	CH 1–8/CH 9–16	Permet de basculer entre les deux affichages de canaux suivants : canaux 1–8 et canaux 9–16.
[G]	ALL CH (Tous les canaux)	Pour paramétrer simultanément tous les canaux sur la même valeur, réglez la transposition pour l'un des canaux tout en maintenant cette touche enfoncée.



## 5 SETUP (Configuration)

Les réglages actuels de l'écran Mixing Console (Console de mixage) et d'autres réglages de panneau peuvent être enregistrés sur la première position du morceau en tant que données de configuration. Les réglages de l'écran Mixing Console et du panneau enregistrés ici sont automatiquement rappelés lorsque le morceau démarre.

**NOTE** Avant d'exécuter l'opération de configuration, déplacez la position vers le début du morceau en appuyant sur la touche [■] (STOP) de la section SONG.

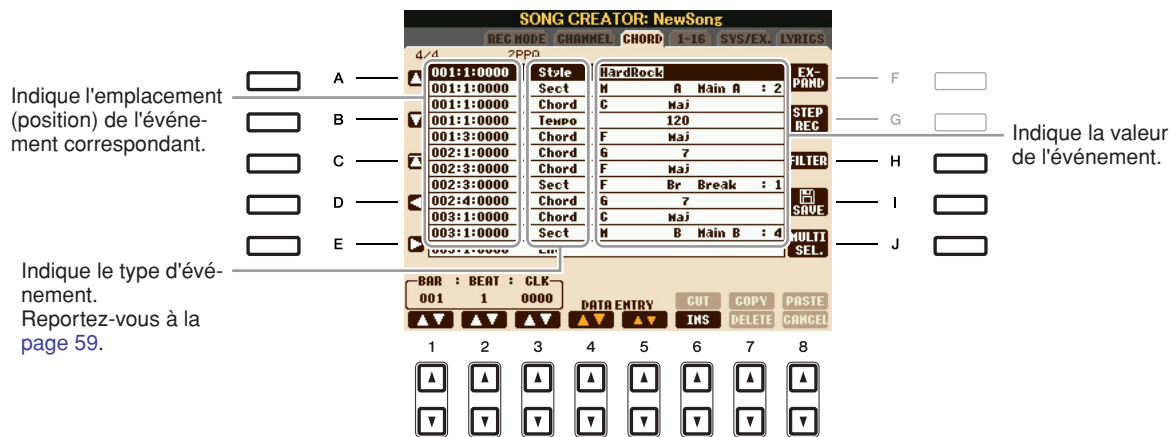


[1 ▲▼]- [7 ▲▼]	SELECT (Sélection)	<p>Définit les fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités qui sont appelées automatiquement en même temps que le morceau sélectionné. Les éléments sélectionnés ici ne peuvent être enregistrés qu'en position de début de morceau, à l'exception de KEYBOARD VOICE (Voix de clavier).</p> <p><b>SONG</b> Enregistre le tempo et tous les réglages effectués à partir de la console de mixage.</p> <p><b>KEYBOARD VOICE (Voix de clavier)</b> Enregistre les réglages de panneau actuellement sélectionnés, dont la sélection de voix des parties jouées au clavier (RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, et LEFT) ainsi que le statut d'activation/désactivation de chacune d'elles. Les réglages de panneau enregistrés ici sont identiques à ceux qui sont mémorisés via le réglage One Touch Setting. Ces données peuvent être enregistrées à n'importe quelle étape d'un morceau.</p> <p><b>SCORE SETTING (Réglage de la partition)</b> Enregistre les réglages de l'écran Score.</p> <p><b>GUIDE SETTING (Réglage de Guide)</b> Enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment le réglage Guide ON/OFF (Activation/désactivation de Guide).</p> <p><b>LYRICS SETTING (Réglage des paroles)</b> Enregistre les réglages de l'écran Lyrics (Paroles).</p> <p><b>MIC SETTING (Réglage de micro) (PSR-S910)</b> Enregistre les réglages de micro et de l'harmonie vocale dans l'écran Mixing Console.</p>
[8 ▲]	MARK ON (Cocher)	Ajoute ou supprime la coche d'un élément sélectionné. Les éléments cochés sont enregistrés sur le morceau.
[8 ▼]	MARK OFF (Décocher)	

# Édition d'événements d'accord, de notes, d'événements exclusifs au système et de paroles

Il est possible d'éditer les événements d'accord, les événements de note, les événements exclusifs au système ainsi que les paroles des morceaux selon la même méthode, sur l'écran correspondant à chaque type de réglage : CHORD, 1-16, SYS/EX et LYRICS. Ces écrans sont appelés des écrans « Event List » (Liste d'événements) car certains événements y sont répertoriés au sein d'une vue de liste.

Écran Event List



Indique l'emplacement (position) de l'événement correspondant.

Indique le type d'événement. Reportez-vous à la page 59.

Indique la valeur de l'événement.

3

Morceaux – Enregistrement de vos performances et création de morceaux –

[A]/[B]		Déplacent le curseur vers le haut/bas et sélectionnent l'événement souhaité.
[C]		Positionne le curseur en début de morceau.
[D]/[E]		Déplacent le curseur vers la gauche/droite et sélectionnent le paramètre souhaité de l'événement affiché en surbrillance.
[H]	FILTER	Ouvre l'écran Filter (page 60) qui permet de ne sélectionner que les événements de votre choix dans la liste des événements.
[I]	SAVE	Appuyez sur cette touche pour sauvegarder le morceau édité.
[J]	MULTI SELECT (Sélection de multi)	Maintenez cette touche enfoncée tout en utilisant les touches [A] et [B] afin de sélectionner plusieurs événements.
[1 ▲▼]	BAR	Détermine la position (mesure/temps/impulsion d'horloge) des données. Une impulsion d'horloge équivaut à 1/1920 <sup>ème</sup> d'une noire.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Indique la valeur de l'événement. Pour un réglage plus grossier, servez-vous des touches [4 ▲▼]. Pour un réglage plus affiné, utilisez les touches [5 ▲▼] ou le cadran [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT (Couper)	Exécute les opérations de couper/copier/supprimer/coller.
[7 ▲]	COPY (Copier)	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE (Coller)	
[6 ▼]	INS (INSERT)	Ajoute un nouvel événement.
[8 ▼]	CANCEL (Annuler)	Annule la modification et restaure les valeurs originales par défaut.

**NOTE** Après avoir édité les événements dans l'écran de l'onglet CHORD (Accord), appuyez sur la touche [F] (EXPAND) pour convertir les données en données de morceau.

**NOTE** Les données de section d'accord enregistrées en temps réel ne peuvent être ni affichées ni éditées sur cet écran.

### ■ Événements d'accord (Page CHORD)

Style	Style
Tempo	Tempo
Chord	Note fondamentale de l'accord, type d'accord, accord sur basse
Sect	Section du style d'accompagnement (introduction, partie principale, variation rythmique, rupture, coda)
OnOff	État d'activation/désactivation de chaque partie (canal) du style d'accompagnement
CH.Vol (Volume de canal)	Volume pour chaque partie (canal) du style d'accompagnement
S.Vol (Volume de style)	Volume général du style d'accompagnement

### ■ Événements de note (Page 1-16)

Note	Note individuelle d'un morceau. Comprend le numéro de note qui correspond 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 voix, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixing Console décrit au chapitre 8), etc.
Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une voix.
P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une voix en continu. Cet événement est généré en contrôlant la molette PITCH BEND.
A.T. (Aftertouch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.

### ■ Événements exclusifs au système (Page SYS/EX.)

ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine la première mesure d'un morceau.
Tempo	Définit la valeur du tempo.
Time (Time signature) (Type de mesure)	Définit le type de mesure.
Key (Key signature) (Armature de clé)	Détermine l'armature de la 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 section « Format de données MIDI » incluse dans la Liste des données pour plus de détails. La Liste des données est disponible sur le site Web de Yamaha.
SYS/EX. (System Exclusive) (Exclusif au système)	Affiche les données du morceau exclusives au système. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer ici de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller celles-ci.
Meta (Meta event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer ici de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller celles-ci.

### ■ Événements de paroles (Page LYRICS)

Name (Nom)	Permet de saisir le nom de morceau.
Lyrics	Permet de saisir les paroles de morceau.
Code	<b>CR</b> : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles. <b>LF</b> : efface les paroles affichées et affiche les paroles suivantes.

## Affichage de types d'événement spécifiques

Les écrans Event List affichent différents types d'événements. Il est parfois difficile de mettre en évidence les événements à éditer. C'est là qu'intervient la fonction Filter (Filtre). Celle-ci vous permet de déterminer les types d'événements devant figurer sur les écrans Event List.

- 1 Appuyez sur la touche [H] (FILTER) (Filtre) respectivement dans les écrans CHORD, 1-16, SYS/EX. et LYRICS.
- 2 Cochez l'élément que vous souhaitez afficher.



[C]	MAIN (Principal)	Affiche tous les types principaux d'événements.
[D]	CTRL. CHG (Changement de commande)	Affiche tous les événements spécifiques aux messages de changement de commande.
[E]	STYLE	Affiche tous les types d'événements liés à la reproduction de style.
[H]	ALL ON (Activer tout)	Coche tous les types d'événement.
[I]	NOTE/ALL OFF (Désactiver tout) / CHORD	Les réglages « NOTE » ou « CHORD » sélectionnent uniquement les données NOTE/CHORD. « ALL OFF » supprime toutes les coches.
[J]	INVERT (Inverser)	Inverse la sélection de coches de toutes les cases. En d'autres termes, cette fonction coche toutes les cases non sélectionnées auparavant et vice versa.
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]		Sélectionnent un type d'événement à cocher ou décocher.
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON	Coche/décoche le type d'événement sélectionné. Les types d'événements cochés s'affichent dans les pages CHORD, 1-16, SYS/EX et LYRICS.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

- 3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour exécuter les réglages.

# Multi-pads

– Ajout de phrases musicales à votre performance –

## Tables des matières

Création de multi-pad (Multi Pad Creator) .....	61
• Enregistrement de multi-pads en temps réel (fonction Realtime Recording) .....	61
• Enregistrement de multi-pad pas à pas (fonction Step Recording) (EDIT) .....	62
Édition de multi-pad .....	63

## Création de multi-pad (Multi Pad Creator)

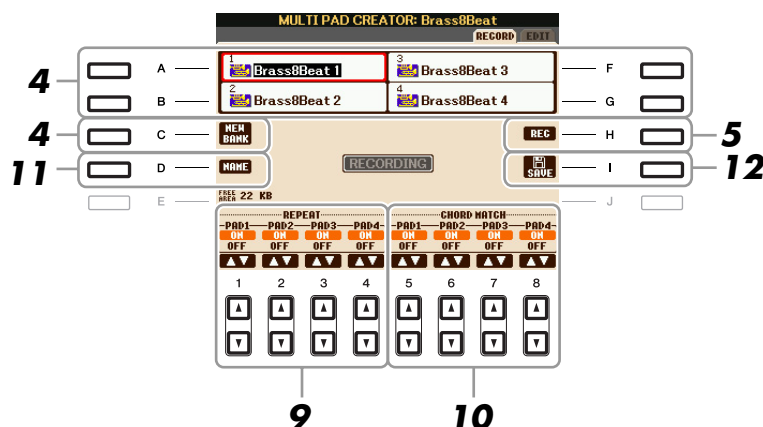
Cette fonction vous permet de créer vos propres phrases de multi-pad, notamment en modifiant les phrases de multi-pads existantes.

### Enregistrement de multi-pads en temps réel (fonction Realtime Recording)

**1** Sélectionnez une banque de multi-pad à éditer ou à créer à partir de l'écran appelé lorsque vous appuyez sur la touche [SELECT] (Sélection) de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad).

**2** Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



**3** Sélectionnez la voix souhaitée, selon les besoins, à l'aide des touches de sélection de la catégorie VOICE.

Après la sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner sur l'écran précédent.

**4** Sélectionnez un multi-pad spécifique pour l'enregistrement en appuyant sur l'une des touches [A], [B], [F] ou [G]. Si vous souhaitez créer des données de multi-pad à partir de zéro, vous appuyerez sur la touche [C] (NEW BANK) (Nouvelle banque) pour appeler une banque vierge.

**5** Appuyez sur la touche [H] (REC) pour faire passer le multi-pad sélectionné à l'étape 4 en mode d'attente d'enregistrement.

## 6 Lancez l'enregistrement.

L'enregistrement démarre automatiquement dès que vous jouez au clavier. Vous pouvez également lancer l'enregistrement en appuyant sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL. Vous pouvez ainsi enregistrer autant de silences que vous le souhaitez avant d'engager la phrase de multi-pad.

Si la fonction Chord Match est réglée sur « On » pour l'enregistrement du multi-pad, vous devrez effectuer l'enregistrement à l'aide des notes de la gamme septième majeure en C (C, D, E, G, A et B).



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

**NOTE** Les voix Super Articulation et Organ Flute ne peuvent pas être enregistrées. Si l'une de ces voix est spécifiée pour la partie RIGHT1, elle sera remplacée par une voix Piano.

## 7 Arrêtez l'enregistrement.

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

## 8 Écoutez la phrase que vous venez d'enregistrer, en appuyant sur une des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD. Pour réenregistrer la phrase, répétez les étapes 5 à 7.

## 9 Activez/désactivez la fonction Repeat (Répétition) pour chaque pad à l'aide des touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

Si le paramètre Repeat est activé pour le pad sélectionné, la reproduction du pad correspondant se poursuivra jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [STOP] de la section MULTI PAD. Lorsque vous appuyez sur les multi-pads pour lesquels le paramètre Repeat est activé en cours d'exécution de morceau ou de style, la reproduction démarre et se répète en synchronisation avec le temps. Si le paramètre Repeat est désactivé pour le pad sélectionné, la reproduction s'arrêtera automatiquement en fin de phrase.

## 10 Activez/désactivez la fonction Chord Match pour chaque pad séparément à l'aide des touches [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

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

**NOTE** Les multi-pads signalés par l'icône suivante, représentant une main sur une touche, sont créés à l'aide du paramètre Guitar NTT (Tableau de transposition de note de guitare) (page 33) afin de reproduire les sonorités d'accords naturelles d'une guitare. Par conséquent, si la fonction Chord Match est désactivée (« off »), les multi-pads pourront ne pas retentir de façon appropriée.



## 11 Appuyez sur la touche [D] (NAME) (Nom), puis entrez un nom pour chaque multi-pad, selon les besoins.

## 12 Appuyez sur la touche [I] (SAVE), puis sauvegardez les données de multi-pad sous forme de banque contenant un ensemble de quatre pads.

## Enregistrement de multi-pad pas à pas (fonction Step Recording) (EDIT)

La fonction Step Recording peut s'exécuter sur la page EDIT (Édition). Après avoir sélectionné un multi-pad à l'étape 4 de la page 61, appuyez sur la touche TAB [▶] pour sélectionner la page EDIT.

La page EDIT contient une liste d'événements dans laquelle vous pouvez enregistrer les notes avec une synchronisation extrêmement précise. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins similaire à celle de l'enregistrement de morceau (pages 45–48), sauf en ce qui concerne les points suivants :

- Il n'existe pas de touche LCD permettant de changer de canal, puisque les multi-pads contiennent des données pour un seul canal.
- Dans Multi Pad Creator, il n'est possible de saisir que les événements de canaux et les messages exclusifs au système. Les événements d'accords et de paroles de morceau sont indisponibles. Vous basculez entre les deux types de listes d'événements en appuyant sur la touche [F].

## Édition de multi-pad

Depuis l'écran MULTI PAD EDIT (Édition de multi-pad), vous pouvez renommer, copier ou supprimer un multi-pad.

- 1** Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de banque de multi-pads) puis sélectionnez la banque à éditer.
- 2** Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MULTI PAD EDIT.
- 3** Sélectionnez un multi-pad spécifique à éditer en appuyant sur l'une des touches [A], [B], [F] ou [G].
- 4** Éditez le pad sélectionné selon les besoins.



[1 ▼]	NAME	Modifie le nom de chaque multi-pad.
[3 ▼]	COPY	Copie le(s) multi-pad(s). Reportez-vous ci-dessous.
[5 ▼]	DELETE	Supprime les multi-pads sélectionnés.

Pour plus de détails sur les procédures d'attribution de nom et de suppression, reportez-vous au mode d'emploi.

### Copie du multi-pad

- 1** Appuyez sur la touche [3 ▼] à l'étape 4 ci-dessus.
- 2** Sélectionnez les multi-pads devant être copiés à l'aide des touches [A], [B], [F] et [G] puis appuyez sur la touche [7 ▼] (OK).  
Le(s) multi-pad(s) sélectionné(s) est(sont) copié(s) dans le presse-papiers.
- 3** Sélectionnez l'emplacement de destination à l'aide des touches [A], [B], [F] et [G]. Si vous souhaitez copier le(s) pad(s) sélectionné(s) dans une autre banque, appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) afin d'appeler l'écran Multi Pad Bank Selection. Sélectionnez la banque de votre choix puis appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) et choisissez la destination souhaitée.
- 4** Appuyez sur la touche [4 ▼] (PASTE) pour exécuter l'opération de copie.

# Music Finder

– Sélection des configurations idéales (voix, style, etc.) pour chaque morceau –

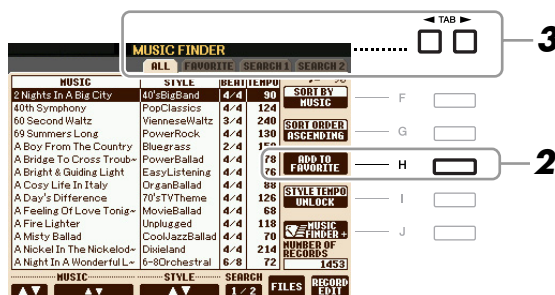
## Tables des matières

Création d'un groupe d'enregistrements favoris .....	64
Édition des enregistrements .....	65
Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier unique .....	66
• Sélection des enregistrements Music Finder sauvegardés dans USER/USB .....	66
Affichage des informations relatives aux enregistrements sur Internet (MUSIC FINDER Plus) ..	67

## Création d'un groupe d'enregistrements favoris

Bien que la fonction Search (Recherche) soit extrêmement commode pour explorer l'étendue des enregistrements de Music Finder, vous pouvez vouloir créer un « dossier » personnalisé de vos enregistrements préférés afin de rappeler rapidement les réglages et les données de morceaux que vous utilisez le plus souvent.

- 1 Sélectionnez l'enregistrement souhaité dans l'écran MUSIC FINDER.
- 2 Appuyez sur la touche [H] (ADD TO FAVORITE) (Ajouter aux favoris) pour ajouter l'enregistrement sélectionné à la page FAVORITE (Favoris), puis appuyez sur la touche [G] (YES) (Oui) afin de valider l'ajout de l'enregistrement.



- 3 Appelez l'écran FAVORITE (Favoris) à l'aide des touches TAB [◀][▶] et vérifiez si l'enregistrement a été ajouté.

### Suppression d'enregistrements de l'écran FAVORITE

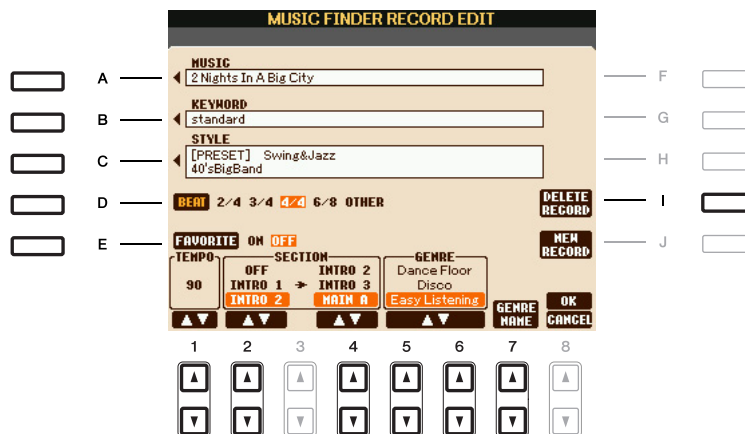
- 1 Sélectionnez l'enregistrement que vous voulez supprimer de l'écran FAVORITE.
- 2 Appuyez d'abord sur la touche [H] (DELETE FROM FAVORITE) (Supprimer des favoris) puis sur la touche [G] (YES) pour valider la suppression de l'enregistrement.



## Édition des enregistrements

Vous pouvez créer un nouvel enregistrement en modifiant l'enregistrement actuellement sélectionné. Les enregistrements nouvellement créés sont automatiquement sauvegardés dans la mémoire interne.

- 1 Sélectionnez l'enregistrement à éditer dans l'écran MUSIC FINDER.
- 2 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (RECORD EDIT) (Éditer l'enregistrement) pour appeler l'écran EDIT.
- 3 Modifiez l'enregistrement selon vos besoins.



[A]	MUSIC (Musique)	Modifie le nom de morceau. Appuyez sur la touche [A] pour ouvrir la fenêtre contextuelle de saisie du nom de morceau.
[B]	KEYWORD (Mot-clé)	Modifie le mot-clé. Appuyez sur la touche [B] pour ouvrir la fenêtre contextuelle de saisie du mot-clé.
[C]	STYLE/SONG/AUDIO	Modifie le style dans le cas d'un enregistrement de STYLE (réglages de panneau). Appuyez sur la touche [C] pour appeler l'écran Style Selection. Après avoir choisi un style, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran Edit. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[D]	BEAT	Modifie le temps ou le type de mesure de l'enregistrement à des fins de recherche. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO. <b>NOTE</b> Gardez à l'esprit que le réglage Beat spécifié ici s'applique uniquement à la fonction de recherche de Music Finder et n'affecte pas le réglage Beat du style lui-même.
[E]	FAVORITE (Favoris)	Détermine si l'enregistrement édité est inséré ou non dans l'écran FAVORITE.
[1 ▲▼]	TEMPO	Modifie le tempo. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[2 ▲▼]	SECTIONS	Sélectionne la section qui sera automatiquement appelée lors de la sélection de l'enregistrement. Cette fonction est utile, par exemple, si vous voulez qu'un style donné soit automatiquement configuré pour être joué avec une section d'introduction. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Sélectionne le genre musical souhaité.
[7 ▲▼]	GENRE NAME (Nom de genre)	Crée un nouveau genre.
[I]	DELETE RECORD (Supprimer l'enregistrement)	Supprime l'enregistrement actuellement sélectionné.

## 4 Saisissez les modifications apportées à l'enregistrement comme indiqué ci-dessous.

### Création d'un nouvel enregistrement

Appuyez sur la touche [J] (NEW RECORD) (Nouvel enregistrement). L'enregistrement est ajouté à l'écran ALL (Tout). Si vous l'avez sauvegardé dans l'écran FAVORITE à l'étape 3, l'enregistrement sera ajouté aux écrans ALL et FAVORITE.

### Écrasement d'un enregistrement existant

Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK). Si vous avez défini l'enregistrement, à l'étape 3, comme étant un favori, il sera ajouté à l'écran FAVORITE. Lorsque vous modifiez l'enregistrement dans l'écran FAVORITE, l'enregistrement est écrasé.

Pour annuler et quitter l'opération d'édition, appuyez sur la touche [8 ▼] (CANCEL).

## Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier unique

La fonction Music Finder traite tous les enregistrements, qu'ils soient présélectionnés ou créés par vous-même, comme un fichier unique. N'oubliez pas que les enregistrements individuels (réglages de panneau et données de morceau) ne peuvent pas être gérés comme des fichiers séparés.

### 1 Appelez l'écran Save (Enregistrement).

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

### 2 Appuyez sur les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'emplacement de sauvegarde (USER/USB).

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

Tous les enregistrements sont sauvegardés ensemble sous la forme d'un fichier unique.

## Sélection des enregistrements Music Finder sauvegardés dans USER/USB

### 1 Appelez l'écran File Selection (Sélection de fichier).

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

### 2 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner USER/USB.

### 3 Appuyez sur les touches [A]–[J] pour sélectionner le fichier Music Finder souhaité.

Lorsque le fichier est sélectionné, un message s'affiche qui varie en fonction du contenu du fichier. Appuyez sur la touche de votre choix.

[F]	REPLACE (Remplacer)	Tous les enregistrements Music Finder stockés actuellement sur l'instrument sont supprimés et remplacés par ceux du fichier sélectionné. <b>⚠ ATTENTION</b> Sélectionnez l'option « REPLACE » pour supprimer automatiquement tous les enregistrements originaux de la mémoire interne. Vérifiez que toutes les données importantes ont été préalablement archivées dans un emplacement différent.
[G]	APPEND (Ajouter)	Les enregistrements appelés s'ajoutent à ceux qui sont déjà présents sur l'instrument.
[H]	CANCEL	Cette touche permet d'annuler l'opération (le fichier sélectionné n'est pas appelé).

## Affichage des informations relatives aux enregistrements sur Internet (MUSIC FINDER Plus)

**NOTE** Le contenu disponible pour le service Music Finder Plus est soumis à modification.

- 1** Assurez-vous que votre instrument est connecté à Internet, puis appuyez sur la touche [MUSIC FINDER] pour appeler l'écran MUSIC FINDER.
- 2** Sélectionnez l'enregistrement dont vous souhaitez afficher les informations en utilisant les touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼] ou le cadran [DATA ENTRY].
- 3** Appuyez sur la touche [J] (MUSIC FINDER +) pour ouvrir la page Web.  
Les informations relatives à l'enregistrement sélectionné s'affichent.



- 4** Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran du navigateur et revenir à l'écran MUSIC FINDER.

# Mémoire de registration

– Enregistrement et rappel des réglages personnalisés de panneau –

## Tables des matières

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (fonction Freeze) .....	68
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (fonction Registration Sequence).....	69
• Confirmation du réglage de la fonction Registration Sequence dans l'écran Main .....	70
• Sauvegarde des réglages de la séquence de registration.....	71

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

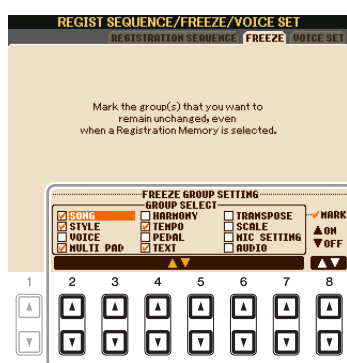
La mémoire de registration vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau définies en appuyant simplement sur une touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous changez la configuration de la mémoire de registration. Ainsi,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

### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

### 2 Déterminez les éléments à « geler ».

Choisissez l'élément souhaité à l'aide des touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼], puis sélectionnez ou désélectionnez la coche via les touches [8 ▲] (MARK ON) (Cocher)/[8 ▼] (MARK OFF) (Décocher).



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

#### ⚠ ATTENTION

Les réglages de l'écran REGISTRATION FREEZE (Geler la mémoire de registration) sont automatiquement sauvegardés dans l'instrument lorsque vous quittez cet écran. Par contre, si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir quitté l'écran, ils seront perdus.

### 4 Appuyez sur la touche [FREEZE] (Gel) du panneau pour activer la fonction Freeze.

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

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

**1** Sélectionnez la banque de mémoires de registration souhaitée pour programmer une séquence donnée.

**2** Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

**3** Si vous avez l'intention d'actionner une pédale pour modifier les réglages de la mémoire de registration, vous devrez spécifier la manière dont la pédale sera utilisée (pour le défilement en avant ou en arrière dans la séquence).

Utilisez la touche [C] (REGIST+ PEDAL) pour sélectionner la pédale permettant d'avancer dans la séquence.

Servez-vous de la touche [D] (REGIST- PEDAL) pour sélectionner la pédale permettant d'effectuer un retour arrière dans la séquence.



**NOTE** Si vous affectez cette fonction ici à une pédale, l'autre fonction réglée sur l'écran Foot Pedal (Pédale) (page 90) ne sera plus valable.

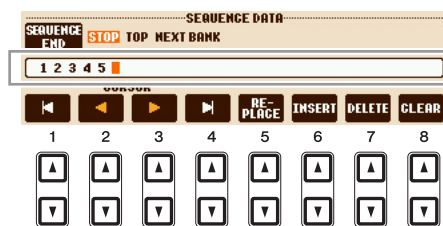
**4** Utilisez la touche [E] (SEQUENCE END) (Fin de séquence) pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence à la fin de la séquence.

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

**PAGE SUIVANTE**

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

Appuyez sur l'une des touches REGISTRATION MEMORY [1]–[8] sur le panneau, puis sur la touche [6 ▲▼] (INSERT) (Insérer) afin d'en saisir le numéro.



Indique les numéros de la mémoire de registration, dans l'ordre de la séquence de registration en cours.

[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	CURSOR (Curseur)	
[5 ▲▼]	REPLACE	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée.
[6 ▲▼]	INSERT	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée juste avant la position du curseur.
[7 ▲▼]	DELETE	Supprime le numéro se trouvant à l'emplacement du curseur.
[8 ▲▼]	CLEAR	Supprime tous les numéros de la séquence.

## 6 Appuyez sur la touche [F] pour activer la fonction Registration Sequence.

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

### **ATTENTION**

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

## Confirmation du réglage de la fonction Registration Sequence dans l'écran Main

Dans l'écran Main, vous avez la possibilité de vous assurer de la validité de la sélection des numéros de la mémoire de registration selon la séquence programmée ci-dessus.



La séquence de registration est affichée dans le coin supérieur droit de l'écran Main, ce qui vous permet de vérifier le numéro actuellement sélectionné.

Pour changer de numéro de mémoire de registration, servez-vous des touches TAB [◀][▶] lorsque l'écran Main est affiché. Une fois le fonctionnement des pédales défini à l'étape 3 en page 69, vous pouvez utiliser une pédale pour sélectionner les numéros de mémoire de registration dans l'ordre.

Pour retourner sur la première séquence, appuyez simultanément sur les touches TAB [◀] et [▶] lorsque l'écran Main est affiché. Cette opération annule le numéro de la séquence actuellement sélectionnée (le voyant de la case situé dans le coin supérieur droit s'éteint). Pour sélectionner la première séquence, appuyez sur l'une des touches TAB [◀][▶] ou enfoncez la pédale.

**NOTE** Vous avez la possibilité de vous servir de la pédale pour la séquence de registration, quel que soit l'écran appelé (excepté l'écran mentionné à l'étape 3, page 69).

## Sauvegarde des réglages de la séquence de registration

---

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

### **ATTENTION**

Gardez à l'esprit que toutes les données de séquence de registration seront perdues si vous changez de banque de mémoires de registration, sauf lorsqu'elles ont été sauvegardées dans le fichier relatif à la banque de mémoires de registration.

- 1** Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK (Banque de registration) pour appeler l'écran de sélection REGISTRATION BANK (Banque de registration).
- 2** Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier de banque de registration.

# USB Audio

## – Reproduction et enregistrement de fichiers audio –

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

# Console de mixage

## – Édition de la balance de volume et de hauteur de ton –

### Tables des matières

Édition des paramètres VOL/VOICE .....	72
• Song Auto Revoice (Réaffectation automatique des voix de morceau) .....	72
Édition des paramètres FILTER .....	73
Édition des paramètres TUNE .....	74
Édition des paramètres EFFECT .....	75
• Sélection d'un type d'effet .....	75
• Édition et sauvegarde de l'effet .....	76
Édition des paramètres EQ .....	78
• Édition et enregistrement de l'égaliseur principal sélectionné .....	79

## Édition des paramètres VOL/VOICE

### Song Auto Revoice (Réaffectation automatique des voix de morceau)

Cette fonction vous permet d'exploiter pleinement les sonorités haute qualité de l'instrument avec des données de morceau compatibles XG. Lorsque vous reproduisez des données de morceau XG disponibles dans le commerce ou créées sur d'autres instruments, vous pouvez utiliser la fonction Auto Revoice pour affecter automatiquement les voix spécialement conçues pour l'instrument (Live!, Cool!, etc.) au lieu des voix XG conventionnelles du même type.

**NOTE** En fonction des données du morceau sélectionné, il arrive que la fonction Song Auto Revoice soit sans effet.

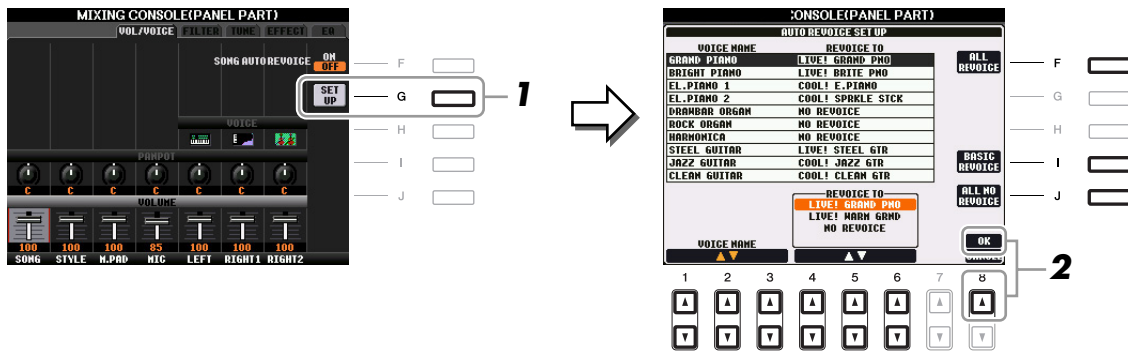
#### **1** Appuyez sur la touche [G] (SETUP) de la page VOL/VOICE (Vol/Voix) de l'écran Mixing Console.

L'écran Auto Revoice Setup (Configuration d'Auto Revoice) est appelé. Sur cet écran, vous pouvez spécifier la voix que vous voulez substituer à celle du PSR-S910/S710



PAGE SUIVANTE





[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	VOICE NAME (Nom de voix)	Sélectionne les voix XG à remplacer (voix généralement utilisées lors de la reproduction).
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	REVOICE TO (Réaffectation de voix)	Sélectionne les voix utilisées pour remplacer les voix XG (lorsque la fonction SONG AUTO REVOICE est réglée sur ON).
[F]	ALL REVOICE (Réaffectation de toutes les voix)	Remplace toutes les voix XG qu'il est possible de remplacer par les voix riches et authentiques du PSR-S910/S710.
[I]	BASIC REVOICE (Réaffectation de voix de base)	Remplace uniquement les voix conseillées pouvant être utilisées pour reproduire un morceau.
[J]	ALL NO REVOICE (Aucune réaffectation de voix)	Permet de revenir aux voix XG originales.

## 2 Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour appliquer les réglages Revoice.

**NOTE** Pour annuler l'opération Revoice, appuyez sur la touche [8 ▼] (CANCEL).

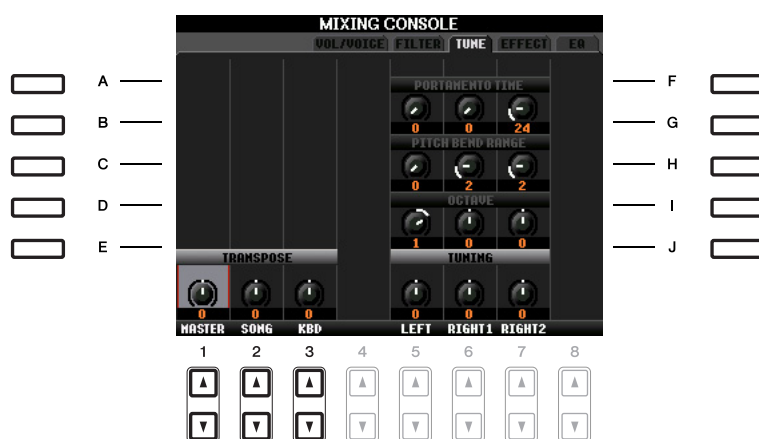
## 3 Dans la page VOL/VOICE, appuyez sur la touche [F] pour activer la fonction SONG AUTO REVOICE (ON).

## Édition des paramètres FILTER



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Cette fonction permet de régler l'effet de résonance (page 12) de chaque partie.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Détermine la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure (page 12).

## Édition des paramètres TUNE



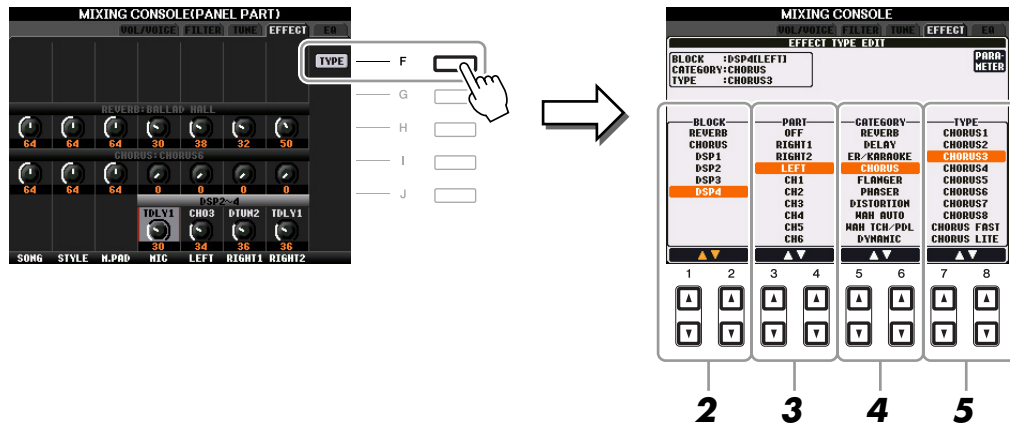
[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME (Temps de portamento)	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet. Ce paramètre est disponible lorsque la partie du clavier sélectionnée est réglée sur Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE (Plage de variation de ton)	Détermine la plage de la molette PITCH BEND pour chaque partie de clavier. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton.
[D]/[I]	OCTAVE	Détermine la plage de variation de la hauteur en octaves, plus de deux octaves vers le haut ou vers le bas pour chaque partie de clavier. La valeur spécifiée ici est appliquée au réglage via les touches [-]/[+] de la section OCTAVE.
[E]/[J]	TUNING (Accordage)	Détermine la hauteur de ton de chaque partie de clavier.
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSCOPE (Transposition)	Vous permet de régler les valeurs de transposition respectives pour le son général de l'instrument (MASTER), la reproduction de morceau (SONG) ou la hauteur de ton du clavier (KEYBOARD). Il convient également de noter que le réglage « KEYBOARD » transpose la hauteur de ton de la reproduction de style et des multi-pads (ces derniers étant également affectés par le jeu au clavier sur la section à main gauche).

# Édition des paramètres EFFECT

## Sélection d'un type d'effet

**1** Appuyez sur la touche [F] (TYPE) dans la page EFFECT (Effet) de l'écran Mixing Console.

L'écran Effect Type Selection (Sélection de type d'effet) s'affiche.



**2** Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner le bloc de l'effet.

Bloc de l'effet	Parties auxquelles s'applique l'effet	Caractéristiques de l'effet
REVERB (Réverbération)	Toutes les parties	Reproduit l'ambiance chaleureuse d'une salle de concert ou d'un club de jazz.
CHORUS (Chœur)	Toutes les parties	Produit un son riche et plein comme si plusieurs parties étaient jouées simultanément. En outre, il est possible de sélectionner d'autres types d'effets (réverbération, retard, etc.) au sein de ce bloc d'effets.
DSP1	STYLE PART (Partie de style), SONG CHANNEL 1-16 (Canal de morceau 1-16)	Cet effet s'applique uniquement aux parties de style ou de morceau.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16, son de microphone* (PSR-S910)	Tous les blocs DSP non utilisés sont automatiquement affectés aux parties ou aux canaux appropriés selon les besoins. Un seul bloc DSP est disponible uniquement pour l'une des parties de clavier ou de morceau. * Traitement via l'effet DSP4 uniquement.

**NOTE** Lorsque le paramètre « Connexion » (Connexion) de DSP1 (sélectionné à l'étape 3 de la section Édition et sauvegarde de l'effet en page 76) est réglé sur « System » (Système), l'effet DSP1 s'applique globalement au style et au morceau. S'il est réglé sur « Insertion », l'effet DSP1 agira comme les autres blocs DSP et s'appliquera aux seules parties sélectionnées à l'étape 3.

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

Notez qu'il sera impossible de sélectionner une partie si le bloc choisi est REVERB, CHORUS ou DSP1.

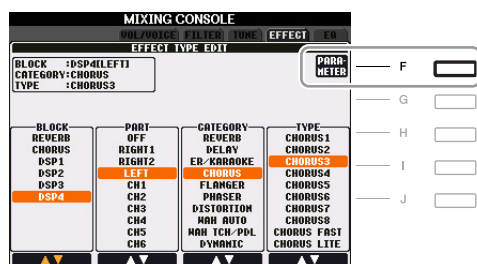
**4** Servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour sélectionner le paramètre CATEGORY (Catégorie) lié à l'effet.

**5** Servez-vous des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] pour sélectionner le paramètre TYPE lié à l'effet.

Si vous souhaitez modifier les paramètres d'effet, passez à l'opération suivante.

# Édition et sauvegarde de l'effet

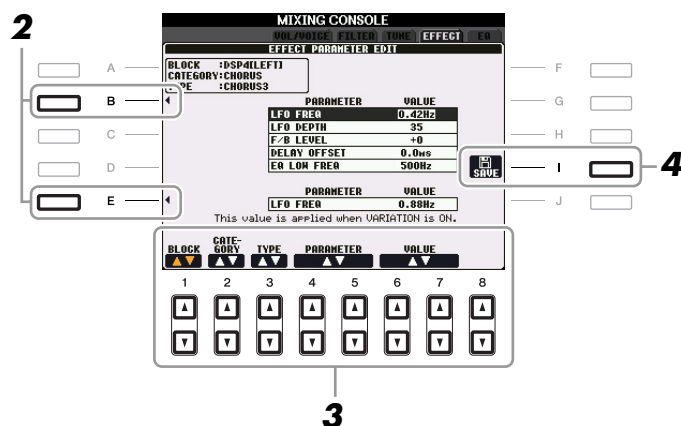
**1** Appuyez sur la touche [F] pour appeler l'écran d'édition des paramètres d'effet.



**2** Si vous avez sélectionné un des blocs d'effets DSP 2–4 à l'étape 2 :

Vous pourrez éditer les paramètres standard liés à ces effets ainsi que leurs paramètres de variation. Pour sélectionner le type standard d'un paramètre, appuyez sur la touche [B]. Pour sélectionner le paramètre de variation, appuyez sur la touche [E].

**NOTE** Le paramètre « Variation » peut être activé ou désactivé en appuyant sur la touche [VARIATION] du panneau.



**3** Sélectionnez l'un des paramètres que vous souhaitez modifier à l'aide des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼], puis réglez-en la valeur via les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

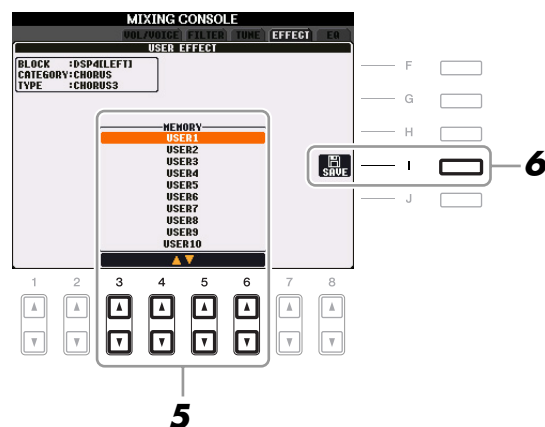
Si vous avez sélectionné les blocs des effets REVERB, CHORUS ou DSP1 à l'étape 2, vous pourrez régler le paramètre Effect Return Level (Niveau de retour de l'effet) en appuyant sur la touche [8 ▲▼].

Pour sélectionner à nouveau le bloc, la catégorie ou le type liés à l'effet, il convient d'utiliser les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼]. La configuration de l'effet à nouveau sélectionné s'affiche dans la partie supérieure gauche de l'écran.

**NOTE** N'oubliez pas que lorsque vous ajustez les paramètres des effets en jouant de l'instrument, vous risquez parfois de générer du bruit.

**PAGE SUIVANTE**

- 4** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour appeler l'écran permettant de sauvegarder l'effet d'origine.



- 5** Utilisez les touches [3 ▲▼]–[6 ▲▼] pour sélectionner l'emplacement de destination de l'effet sauvegardé.

Le nombre maximum d'effets pouvant être sauvegardés varie selon le bloc d'effets.

- 6** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour enregistrer l'effet.

Lors du rappel de l'effet sauvegardé, utilisez la même procédure qu'aux étapes 4-5 de la section « Sélection d'un type d'effet ».

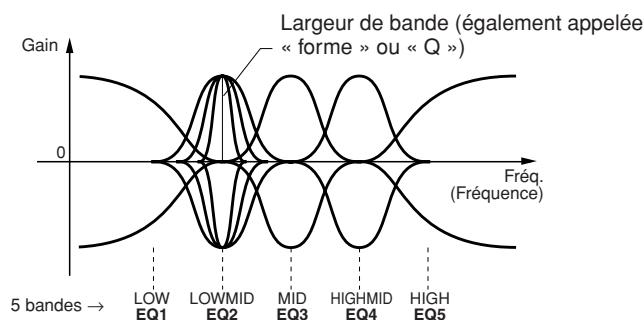
## Édition des paramètres EQ



[A]/[B]	TYPE	Sélectionnez le type Master EQ (Égaliseur principal) souhaité. Ce paramètre affecte le son général de l'instrument.
[F]	EDIT	Pour éditer l'égaliseur principal, reportez-vous à la <a href="#">page 79</a> .
[D]/[I]	EQ HIGH (Egalisation supérieure)	Renforce ou atténue la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
[E]/[J]	EQ LOW (Egalisation inférieure)	Renforce ou atténue la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

L'égaliseur, appelé également « EQ », est un processeur de sons qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins pour adapter la réponse de fréquence globale. En général, un égaliseur sert à corriger la sortie de son des haut-parleurs en fonction des caractéristiques du lieu dans lequel se trouve l'instrument. Par exemple, vous pouvez diminuer certaines fréquences de la plage des graves lorsque vous jouez dans de grands espaces où le son est trop « retentissant » ou encore augmenter les fréquences des aigus dans des salles ou des espaces confinés où le son est relativement « mort » et dénué d'échos.

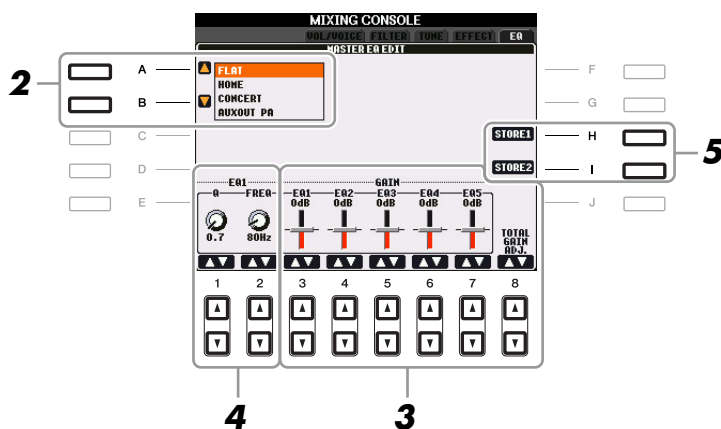
L'instrument dispose d'un égaliseur numérique à cinq bandes de haute qualité, qui permet d'appliquer un effet supplémentaire à la sortie de l'instrument, celui du réglage de tonalité. Vous pouvez sélectionner un des cinq réglages EQ présélectionnés dans l'écran EQ. Vous avez même la possibilité de créer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



## Édition et enregistrement de l'égaliseur principal sélectionné

### 1 Appuyez sur la touche [F] (EDIT) dans la page EQ (Égaliseur) de l'écran Mixing Console.

L'écran MASTER EQ EDIT (Édition de l'égaliseur principal) est appelé.



### 2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner un type d'EQ présélectionné.

Les paramètres réglés pour le type d'égaliseur sélectionné s'affichent automatiquement en bas de l'écran.

### 3 Servez-vous des touches [3▲▼]–[7▲▼] pour renforcer ou couper chacune des cinq bandes.

Utilisez la touche [8 ▲▼] pour renforcer ou couper les cinq bandes en même temps.

### 4 Ajustez la largeur de bande (Q) et la fréquence centrale (FREQ) de la bande sélectionnée à l'étape 3.

Pour régler la largeur de bande (également appelée « forme » ou « Q »), il est possible d'utiliser les touches [1 ▲▼]. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

Pour régler la valeur de FREQ (fréquence centrale), servez-vous des touches [2 ▲▼]. La plage disponible de la fréquence centrale FREQ varie selon la bande.

### 5 Appuyez sur la touche [H] ou [I] (STORE 1 ou 2) (Stocker 1 ou 2) pour sauvegarder le type d'égaliseur édité.

Il est possible de créer et de sauvegarder jusqu'à deux types d'égaliseur. L'égaliseur sauvegardé peut être rappelé à partir de l'onglet EQ en utilisant les touches [A]/[B].

# Internet Direct Connection

## – Connexion directe du PSR-S910/S710 à Internet –

### Tables des matières

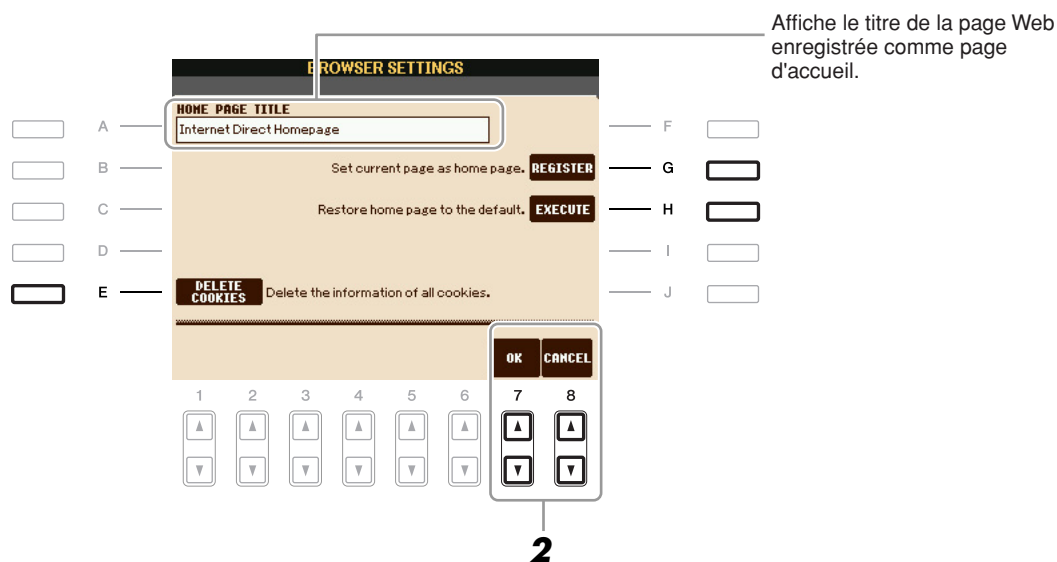
Édition des réglages de navigateur .....	80
Enregistrement des signets de vos pages favorites .....	81
• Édition des signets .....	82

## Édition des réglages de navigateur

L'écran de réglage du navigateur vous permet de modifier la page d'accueil et d'effacer les cookies.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[INTERNET] → [5 ▼] SETTING → [D] BROWSER SETTINGS



[E]	DELETE COOKIES (Supprimer les cookies)	Supprime les cookies.
[G]	REGISTER (Enregistrer)	Enregistre la page actuellement sélectionnée comme page d'accueil.
[H]	EXECUTE (Exécuter)	Restaure le réglage de la page d'accueil.

### 2 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (OK) afin de fermer l'écran.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [8 ▲▼] (CANCEL).



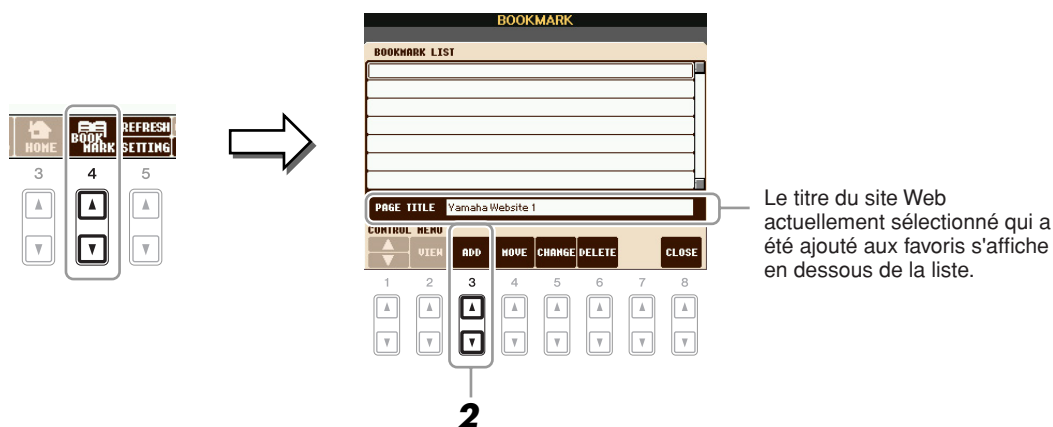
## Enregistrement des signets de vos pages favorites

Vous pouvez « marquer d'un signet » la page actuellement à l'écran et lui configurer un lien personnalisé afin de l'ouvrir instantanément par la suite.

### 1 Sélectionnez la page souhaitée puis appuyez sur la touche [4 ▲▼] (BOOKMARK) (Signet).

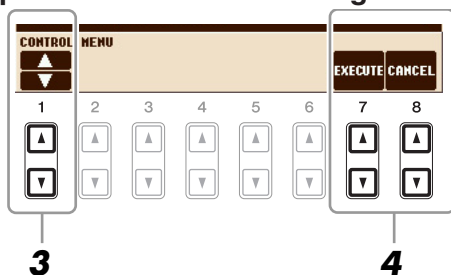
L'écran Bookmark (Signet) apparaît et affiche la liste des signets actuellement sauvegardés.

**NOTE** Pour obtenir des informations sur l'écran Bookmark, reportez-vous à la page 82.



### 2 Ouvrez l'écran d'enregistrement de signets en appuyant sur la touche [3 ▲▼] (ADD) (Ajouter).

### 3 Sélectionnez l'emplacement du nouveau signet en appuyant sur la touche [1 ▲▼].



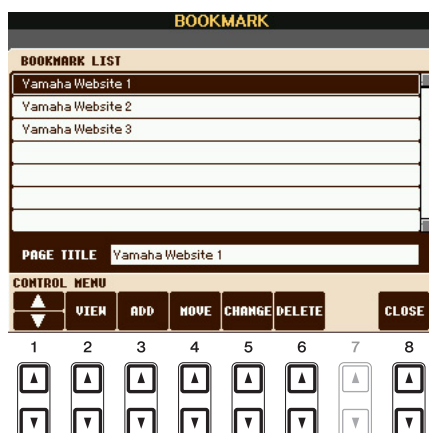
### 4 Pour sauvegarder le signet, appuyez sur la touche [7 ▲▼] (EXECUTE), ou annulez l'opération en activant la touche [8 ▲▼] (CANCEL).

### 5 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (CLOSE) (Fermer) pour retourner dans le navigateur.

Vous pouvez ouvrir la page marquée d'un signet en appuyant sur la touche [2 ▲▼] (VIEW) (Affichage) dans l'écran Bookmark.

## Édition des signets

Vous pouvez modifier les noms de vos signets et réorganiser ceux-ci depuis l'écran Bookmark, de même que vous avez la possibilité de supprimer de la liste les signets inutiles.



[1 ▲▼]	(UP/DOWN) (Haut/Bas)	Déplace l'emplacement de la sélection dans la liste de signets.
[2 ▲▼]	VIEW (Afficher)	Ouvre la page Web correspondant au signet sélectionné.
[3 ▲▼]	ADD (Ajouter)	Sert à sauvegarder un signet (page 81).
[4 ▲▼]	MOVE (Déplacer)	<p><b>Modifie l'ordre des signets.</b></p> <p><b>1</b> Sélectionnez le signet à déplacer, puis appuyez sur les touches [4 ▲▼] (MOVE).</p> <p>La partie inférieure de l'écran change de manière à vous permettre de sélectionner la nouvelle position du signet.</p> <p><b>2</b> Sélectionnez la position souhaitée en appuyant sur la touche [1 ▲▼].</p> <p><b>3</b> Déplacez le signet vers l'emplacement sélectionné en appuyant sur la touche [7 ▲▼] (EXECUTE).</p>
[5 ▲▼]	CHANGE (Modifier)	Modifie le nom du signet sélectionné. Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran de saisie de caractères.
[6 ▲▼]	DELETE	Supprime le signet sélectionné de la liste Bookmark.
[8 ▲▼]	CLOSE	Ferme l'écran Bookmark et revient dans l'écran du navigateur.

# Connexions

## – Utilisation de votre instrument avec d'autres périphériques –

### Tables des matières

<b>Réglages de microphone</b> .....	<b>83</b>
• Réglages d'ensemble du microphone .....	83
• Réglage de la fonction Talk (Parler) .....	86
• Édition des paramètres Vocal Harmony .....	87
<b>Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied</b> .....	<b>90</b>
• Affectation de fonctions spécifiques à chaque pédale .....	90
<b>Réglages MIDI</b> .....	<b>93</b>
• Réglages du système MIDI .....	95
• Réglages de transmission MIDI .....	96
• Réglages de réception MIDI .....	97
• Réglage de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI .....	98
• Réglage du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI .....	98

## Réglages de microphone



### Réglages d'ensemble du microphone

- 1 Appelez l'écran d'opération.  
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [I] MIC SETTING → TAB [◀][▶] OVERALL SETTING
- 2 Servez-vous des touches [A], [C] et [E] (ou [F], [H] et [J]) pour sélectionner le paramètre à régler, puis spécifiez-en la valeur à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].  
Pour obtenir des informations supplémentaires sur les différents paramètres, reportez-vous aux pages 84–85.



#### **ATTENTION**

Les réglages de l'onglet OVERALL SETTING (Réglage d'ensemble) sont automatiquement sauvegardés dans l'instrument lorsque vous quittez cet écran. Par contre, si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir quitté l'écran, ils seront perdus.

### ■ 3BAND EQ (Égaliseur à 3 bandes) (sélectionné par les touches [A] ou [F])

L'EQ (Égaliseur) est un processeur qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes susceptibles d'être renforcées ou coupées en fonction des besoins, pour adapter la réponse de fréquence globale.

Le PSR-S910 est doté d'une fonction d'égaliseur numérique à trois bandes (LOW, MID et HIGH) de haute qualité pour le son de microphone.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	Règle la fréquence centrale de la bande correspondante.
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	Accentue ou coupe le niveau de la bande correspondante de 12 dB maximum.

### ■ NOISE GATE (Suppression des bruits) (sélectionné par les touches [C] ou [H])

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.

[1 ▲▼]	SW (Switch) (Sélecteur)	Active/désactive la fonction Noise Gate.
[2 ▲▼]	TH. (Threshold) (Seuil)	Règle le niveau d'entrée à partir duquel la suppression des bruits commence à s'ouvrir.

### ■ COMPRESSOR (Compresseur) (sélectionné par les touches [C] ou [H])

Cet effet diminue le signal de sortie lorsque le signal d'entrée provenant du microphone dépasse un certain niveau. Il est particulièrement utile pour égaliser les sons vocaux possédant des dynamiques extrêmement variables. Il « comprime » efficacement le signal en renforçant les parties trop faibles et en adoucissant les parties trop fortes.

[3 ▲▼]	SW (Sélecteur)	Active/désactive la fonction Compressor.
[4 ▲▼]	TH. (Seuil)	Règle le niveau du signal d'entrée à partir duquel la compression commence à s'appliquer.
[5 ▲▼]	RATIO	Règle le taux de compression.
[6 ▲▼]	OUT (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.

### ■ MIC MUTE (Assourdissement de micro) (sélectionné par les touches [C] ou [H])

[8 ▲▼]	MIC MUTE	Lorsque ce paramètre est réglé sur ON, le son du microphone est désactivé.
--------	----------	--

### ■ MIC VOLUME (Volume de micro) (sélectionné par les touches [E] ou [J])

[8 ▲▼]	MIC VOLUME	Règle le volume de sortie du son du microphone.
--------	------------	---

### ■ VOCAL HARMONY CONTROL (Commande d'harmonie vocale) (sélectionné par les touches [E] ou [J])

Les paramètres suivants déterminent la manière dont l'harmonie vocale est contrôlée.

[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	VOCODER CONTROL (Commande Vocoder)	<p>En mode Vocoder (<a href="#">page 85</a>), l'effet Vocal Harmony est contrôlé par les données de notes, à savoir les notes que vous jouez au clavier et/ou les notes des données de morceau. Ce paramètre vous permet de déterminer les notes utilisées pour contrôler l'harmonie.</p> <p><b>MUTE/PLAY (Assourdir/Jouer)</b> Lorsqu'il est réglé sur « MUTE », le canal sélectionné ci-dessous (pour contrôler l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la performance au clavier ou la reproduction de morceau.</p> <p><b>OFF/1–16</b> Lorsque ce paramètre est réglé sur « OFF », la commande de l'effet d'harmonie par les données de morceau est désactivé. Lorsqu'il est réglé sur une valeur de 1 à 16, les données de note (jouées à partir d'un morceau sur le PSR-S910 ou depuis un séquenceur MIDI externe) contenues sur le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie.</p>
-------------------	---	---

		<p><b>KBD (Keyboard) (Clavier) :</b></p> <p><b>OFF</b> La commande de l'harmonie via le clavier est désactivée.</p> <p><b>UPPER (Partie supérieure)</b> Les notes jouées à droite du point de partage contrôlent l'harmonie.</p> <p><b>LOWER (Partie inférieure)</b> Les notes jouées à gauche du point de partage contrôlent l'harmonie.</p>
[4 ▲▼]	BAL. (Balance)	Ce paramètre vous permet de régler l'équilibre entre la voix principale (votre propre voix) et l'harmonie vocale. L'augmentation de la valeur accroît le volume de l'harmonie vocale et réduit celui de la voix principale. Lorsqu'il est réglé sur L<H63 (L : voix principale, H : harmonie vocale), seule l'harmonie vocale est audible ; lorsqu'il est réglé sur L63>H, seule la voix principale est entendue.
[5 ▲▼]	MODE (Mode Vocal Harmony)	<p>Tous les types d'harmonie vocale appartiennent à l'un des trois modes, qui génèrent l'effet d'harmonie de différentes manières. L'effet d'harmonie dépend du mode d'harmonie vocale sélectionné. Ce paramètre détermine aussi les modalités d'application de l'harmonie à votre voix. Les trois modes d'harmonie sont décrits ci-dessous.</p> <p><b>AUTO</b> Lorsque les touches [ACMP] ou [LEFT] sont réglées sur « ON » et que le morceau comporte des données d'accord, le mode est automatiquement réglé sur CHORDAL. Dans tous les autres cas, il est spécifié sur VOCODER.</p> <p><b>VOCOD (Vocoder)</b> Les notes harmoniques sont déterminées par les notes que vous jouez au clavier et/ou via les données de morceau. Vous pouvez spécifier si l'effet Vocoder est contrôlé par votre performance au clavier ou par les données de morceau (reportez-vous au paramètre VOCODER CONTROL ci-dessus).</p> <p><b>CHORD (Chordal)</b> Les notes harmoniques sont déterminées par les trois types d'accord suivants : les accords joués dans la section d'accords du clavier (avec la touche [ACMP] activée), les accords interprétés dans la section de la voix LEFT du clavier (avec la touche [ACMP] désactivée et la touche [LEFT] activée) et les accords contenus dans les données de morceau pour contrôler l'harmonie. (Réglage non disponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.)</p>
[6 ▲▼]	CHORD	<p>Les paramètres suivants déterminent les données du morceau enregistré qui sont utilisées pour la détection d'accord.</p> <p><b>OFF</b> Les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau.</p> <p><b>XF</b> Des accords au format XF sont utilisés pour l'harmonie vocale.</p> <p><b>1-16</b> Les accords sont détectés à partir des données de notes dans le canal de morceau spécifié.</p>
[7 ▲▼]	VOCAL RANGE (Plage vocale)	<p>Réglez ce paramètre pour obtenir l'harmonie vocale la plus naturelle possible, en fonction de votre voix.</p> <p><b>NORM.</b> Réglage normal.</p> <p><b>LOW</b> Réglage pour les voix plus graves, qui convient également aux grognements et aux cris.</p> <p><b>HIGH</b> Réglage pour les voix plus aiguës, qui convient également au chant via le microphone.</p>

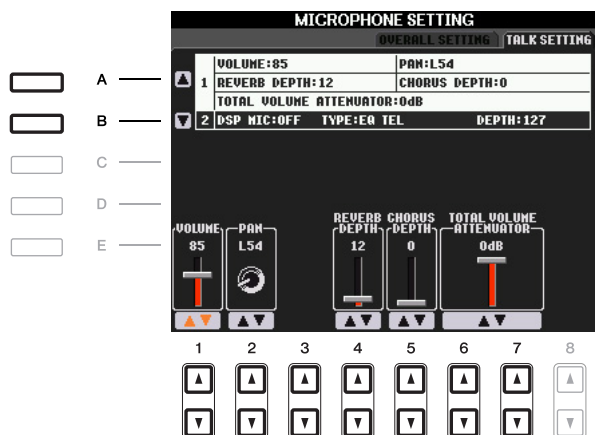
## Réglage de la fonction Talk (Parler)

Cette fonction vous permet d'effectuer des réglages spéciaux, distincts de ceux de votre performance de chant, afin de faire des annonces entre les morceaux.

### 1 Appelez l'écran d'opération.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [I] MIC SETTING → TAB [◀][▶] TALK SETTING

### 2 Servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le paramètre à régler, puis spécifiez-en la valeur à l'aide des touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼].



#### **ATTENTION**

Les réglages de la page TALK SETTING (Réglage de la fonction Talk) sont automatiquement sauvegardés dans l'instrument lorsque vous quittez cet écran. Par contre, si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir quitté l'écran, ils seront perdus.

**NOTE** Les réglages ici peuvent être sauvegardés dans le lecteur USER ou sur un périphérique de stockage USB en tant que fichier de configuration système : [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Reportez-vous à la page 105.

### 1 Paramètres de réglage de la fonction Talk

[1 ▲▼]	VOLUME	Détermine le volume de sortie du son de microphone.
[2 ▲▼]	PAN (Panoramique)	Règle la position de balayage stéréo du son du microphone.
[4 ▲▼]	REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)	Ce paramètre sert à spécifier la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du microphone.
[5 ▲▼]	CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du microphone.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TOTAL VOLUME ATTENUATOR (Atténuation de volume d'ensemble)	Détermine l'atténuation à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.

### 2 Paramètres DSP

[3 ▲▼]	DSP MIC ON/OFF (Activation/désactivation de l'effet DSP du micro)	Active ou désactive l'effet DSP appliqué au son du microphone.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DSP MIC TYPE (Type d'effet DSP du micro)	Sélectionne le type d'effet DSP à appliquer au son du microphone.
[6 ▲▼]	DSP MIC DEPTH (Profondeur de l'effet DSP du micro)	Sélectionne la profondeur de l'effet DSP appliqué au son du microphone.

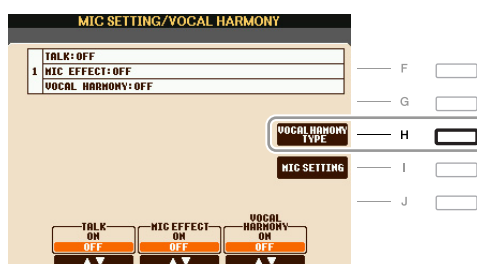
## Édition des paramètres Vocal Harmony

Cette section vous explique brièvement comment créer vos propres types d'harmonie vocale et dresse une liste détaillée des paramètres d'édition. Il vous est possible de créer et d'enregistrer jusqu'à dix types d'harmonie vocale.

### 1 Appuyez sur la touche [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



### 2 Appuyez sur la touche [H] (VOCAL HARMONY TYPE) (Type d'harmonie vocale) pour appeler l'écran de sélection VOCAL HARMONY TYPE.



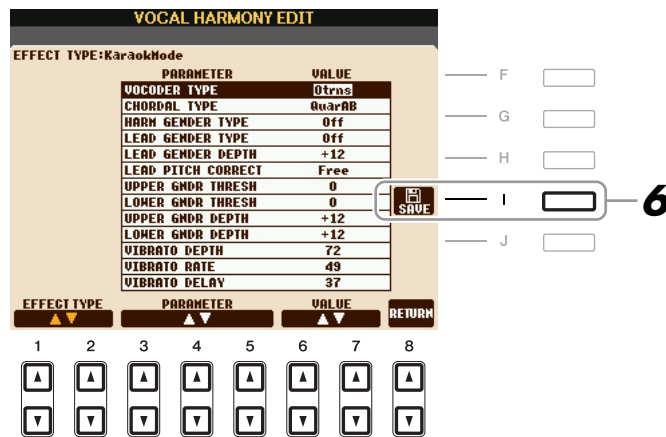
### 3 Sélectionnez un type d'harmonie vocale à éditer à l'aide des touches [A]–[J].



### 4 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran VOCAL HARMONY EDIT (Édition de l'harmonie vocale).

PAGE SUIVANTE

## 5 Modifiez l'harmonie vocale.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	EFFECT TYPE (Type d'effet)	Sélectionne à nouveau le type d'harmonie vocale.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	PARAMETER (Paramètre)	Sélectionne le paramètre que vous souhaitez modifier. Reportez-vous ci-dessous.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	VALUE (Valeur)	Détermine la valeur du paramètre sélectionné.
[8 ▲▼]	RETURN (Retour)	Retourne à l'écran de sélection VOCAL HARMONY TYPE.

## 6 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour sauvegarder le type d'harmonie vocale édité.

### **ATTENTION**

Les réglages seront perdus si vous passez à un autre type d'harmonie vocale ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

### Paramètres d'édition de l'harmonie vocale

VOCODER TYPE (Type Vocoder)	Détermine la manière dont les notes d'harmonie sont appliquées au son du microphone lorsque le mode Harmony (page 85) est réglé sur « VOCODER ».
CHORDAL TYPE (Type Chordal)	Détermine la manière dont les notes d'harmonie sont appliquées au son du microphone lorsque le mode Harmony (page 85) est réglé sur « CHORDAL ».
HARMONY GENDER TYPE (Type de genre d'harmonie)	Détermine si le genre du son harmonique est modifié ou non. <b>Off</b> Le genre du son harmonique n'est pas modifié. <b>Auto</b> Le genre du son harmonique est automatiquement modifié.
LEAD GENDER TYPE (Type de genre de voix principale)	Détermine si et de quelle manière le genre du son vocal principal (c'est-à-dire le son direct du microphone) est changé. Veuillez noter que le nombre de notes harmoniques varie selon le type sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur « Off », trois notes harmoniques sont émises. Les autres réglages produisent deux notes harmoniques. <b>Off</b> Aucun changement de genre. <b>Unison (Unisson)</b> Aucun changement de genre n'intervient. Vous pouvez régler le paramètre LEAD GENDER DEPTH (Profondeur du genre de voix principale) en ci-dessous. <b>Male (Masculin)</b> Le changement de genre correspondant s'applique à la voix principale. <b>Female (Féminin)</b> Le changement de genre correspondant s'applique à la voix principale.
LEAD GENDER DEPTH (Profondeur du genre de voix principale)	Ajuste le degré de changement du genre vocal de la voix principale. Cette fonction est disponible lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».

**PAGE SUIVANTE**



LEAD PITCH CORRECT (Correction de la hauteur de ton de la voix principale)	Ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off. Lorsqu'il est réglé sur « Smooth » ou « Hard », la hauteur de ton de la voix principale est modifiée par incréments précis d'un demi-ton.
UPPER GENDER THRESHOLD (Seuil supérieur du genre)	Un changement de genre se produit lorsque le ton de l'harmonie atteint ou dépasse le nombre spécifié de demi-tons au-dessus de la hauteur de ton de la voix principale.
LOWER GENDER THRESHOLD (Seuil inférieur du genre)	Un changement de genre se produit lorsque le ton de l'harmonie atteint ou dépasse le nombre spécifié de demi-tons en dessous de la hauteur de ton de la voix principale.
UPPER GENDER DEPTH (Profondeur supérieure du genre)	Règle le degré de changement de genre appliqué aux notes harmoniques au-dessus de la valeur du paramètre UPPER GENDER THRESHOLD. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
LOWER GENDER DEPTH (Profondeur inférieure du genre)	Règle le degré de changement de genre appliqué aux notes harmoniques au-dessous de la valeur du paramètre LOWER GENDER THRESHOLD. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
VIBRATO DEPTH (Profondeur de vibrato)	Règle la profondeur du vibrato appliqué au son harmonique. Cette fonction affecte également le son de la voix principale lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off.
VIBRATO RATE (Vitesse de vibrato)	Règle la vitesse de l'effet de vibrato. Cette fonction affecte également le son de la voix principale lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off.
VIBRATO DELAY (Retard de vibrato)	Spécifie la longueur de retard avant le début de l'effet vibrato, une fois que la note est produite. Des valeurs élevées se traduisent par un retard plus long.
HARMONY 1/2/3 VOLUME (Volume des notes d'harmonie 1/2/3)	Règle le volume des première (inférieure), deuxième et troisième (supérieure) notes harmoniques.
HARMONY 1/2/3 PAN (Balayage des notes d'harmonie 1/2/3)	Spécifie la position stéréo (balayage) des première (inférieure), deuxième et troisième (supérieure) notes harmoniques. <b>Random</b> La position stéréo du son change aléatoirement chaque fois que vous jouez au clavier. Ce réglage est effectif lorsque le mode Harmony (page 85) est réglé sur « VOCODER » ou « CHORDAL ». <b>L63&gt;R-C-L&lt;R63</b> La valeur L63>R permet d'obtenir un son balayé à l'extrême gauche, le réglage C produit un son de balayage central et L<R63 génère un son balayé à l'extrême droite.
HARMONY 1/2/3 DETUNE (Désaccordage des notes d'harmonie 1/2/3)	Désaccorde les première (inférieure), deuxième et troisième (supérieure) notes harmoniques, en fonction du nombre de centièmes spécifié.
PITCH TO NOTE (Hauteur sur note)	Lorsque ce paramètre est réglé sur « ON », vous pouvez reproduire les voix de l'instrument en même temps que la vôtre. (L'instrument repère la hauteur de votre voix et la convertit en données de note pour le générateur de sons. N'oubliez toutefois pas que les modifications dynamiques de votre voix n'affectent pas le volume du générateur de sons.)
PITCH TO NOTE PART (Hauteur sur partie de note)	Détermine la partie de l'instrument qui est commandée par le son de la voix principale lorsque le paramètre PITCH TO NOTE ci-dessus est activé « ON ».

# Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied

## Affectation de fonctions spécifiques à chaque pédale

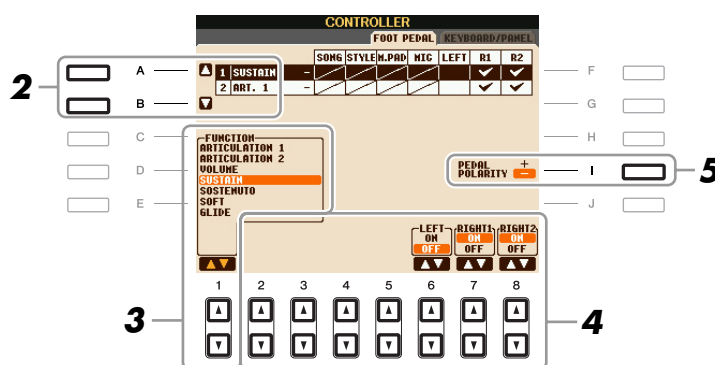
Les fonctions affectées par défaut au sélecteur/contrôleur au pied connecté peuvent être modifiées pour vous permettre, par exemple, d'utiliser le sélecteur au pied pour débiter/arrêter la reproduction de style et de vous servir du contrôleur au pied afin de produire des variations de hauteur de ton.

**NOTE** Pour plus d'informations sur la connexion d'une pédale ou sur le type de pédales pouvant être connectées, reportez-vous au chapitre 10 du mode d'emploi.

### 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL

### 2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner l'une des deux pédales à laquelle la fonction doit être affectée.



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

Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles, reportez-vous aux pages 90–92.

**NOTE** Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : entrée/sortie d'insertion de l'enregistrement de morceau (page 52) et Registration Sequence (page 69). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : entrée/sortie d'insertion de l'enregistrement de morceau → Registration Sequence → fonctions affectées ici.

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

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

### 5 Si nécessaire, spécifiez la polarité de la pédale à l'aide de la touche [I].

L'activation/désactivation de la pédale peut varier selon le type de pédale connecté à l'instrument. Par exemple, le fait d'appuyer sur une pédale active la fonction sélectionnée, alors qu'avec une autre marque de pédale, cela pourrait la désactiver. Si nécessaire, utilisez ce réglage pour inverser le fonctionnement.

#### ■ Fonctions attribuables aux pédales

Dans le cas des fonctions suivies de « \* », utilisez uniquement le contrôleur au pied ; elles ne pourront pas fonctionner correctement avec un sélecteur au pied.

ARTICULATION 1/2 (PSR-S910)	Lorsque vous utilisez une voix Super Articulation dont un effet est affecté à la pédale ou au sélecteur au pied, vous pouvez activer cet effet en enfonceant la pédale ou le sélecteur au pied. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
VOLUME*	Permet d'utiliser un contrôleur au pied pour commander le volume. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de pédale pour chaque partie sur cet écran.

SUSTAIN (Maintien)	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées sur le clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête immédiatement toutes les notes maintenues. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
SOSTENUTO	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet de sostenuto. Si vous appuyez sur la pédale de sostenuto pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que la pédale reste enfoncée. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela permet de maintenir un accord, par exemple, tandis que d'autres notes sont jouées staccato. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. <b>NOTE</b> Cette fonction n'agit ni sur les voix Organ Flutes ni sur certaines voix Super Articulation, même si elle est affectée aux pédales.
SOFT (Atténuation)	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Le fait d'appuyer sur cette pédale diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines voix. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
GLIDE (Glissement)	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton change pour ensuite revenir à la hauteur normale lorsque la pédale est relâchée. Les paramètres suivants peuvent être réglés pour cette fonction sur cet écran. <b>UP/DOWN (Haut/Bas)</b> Détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. <b>RANGE (Plage)</b> Détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. <b>ON SPEED (Vitesse à l'enfoncement)</b> Détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. <b>OFF SPEED (Vitesse au relâchement)</b> Détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée. <b>LEFT, RIGHT 1, 2</b> Active ou désactive la fonction de pédale pour chaque partie de clavier.
PORTAMENTO	L'effet portamento (glissement léger entre les notes) peut être produit tandis que la pédale est enfoncée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (en d'autres termes, lorsqu'une note est jouée tandis que la note précédente est maintenue). Le temps de portamento peut être réglé à partir de l'écran Mixing Console (page 74). Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. <b>NOTE</b> Cette fonction n'agit ni sur les voix Organ Flutes ni sur certaines voix Super Articulation, même si elle est affectée aux pédales.
PITCHBEND* (Variation de ton)	Permet de modifier la hauteur des notes vers le haut ou le bas à l'aide de la pédale. Les paramètres suivants peuvent être réglés pour cette fonction sur cet écran. <b>UP/DOWN (Haut/Bas)</b> détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. <b>RANGE (Plage)</b> Détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. <b>LEFT, RIGHT 1, 2</b> Active ou désactive la fonction de pédale pour chaque partie de clavier.
MODULATION*	Applique un effet de vibrato aux notes jouées au clavier. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour les différentes parties du clavier sur cet écran.
MODULATION (ALT) (PSR-S910)	La variation de MODULATION permet d'activer/désactiver les effets (forme d'onde) à l'aide de la pédale ou du sélecteur au pied. Les effets (forme d'onde) sont tour à tour activés et désactivés chaque fois que vous enfoncez la pédale ou le sélecteur au pied. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier séparément depuis cet écran.
DSP VARIATION (Variation de l'effet DSP)	Identique à la touche [DSP VARI.] du panneau.
HARMONY/ECHO	Identique à la touche [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY (Harmonie vocale) (PSR-S910)	Active et désactive la fonction Vocal Harmony.

TALK (Parler) (PSR-S910)	Active et désactive le réglage MIC SETTING de la fonction Talk.
SCORE PAGE +/- (+/- Page Partition)	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page de partition suivante/précédente (une page à la fois).
LYRICS PAGE +/- (+/- Page Paroles)	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
TEXT PAGE +/- (+/- Page Texte)	Vous pouvez aller sur la page de texte suivante/précédente (une page à la fois).
SONG PLAY/PAUSE (Reproduction/pause de morceau)	Identique à la touche [▶/  ] (PLAY/PAUSE) de la section SONG.
STYLE START/STOP (Début/arrêt de style)	Identique à la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.
TAP TEMPO (Tempo par tapotement)	Identique à la touche [TAP TEMPO].
SYNCHRO START (Début synchronisé)	Identique à la touche [SYNC START].
SYNCHRO STOP (Arrêt synchronisé)	Identique à la touche [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identiques aux touches [I]–[III] de la section INTRO.
MAIN A–D (Partie principale A-D)	Identiques aux touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.
FILL DOWN (Variation vers le bas)	Joue une variation rythmique, automatiquement suivie par la section Main de la touche située directement à gauche.
FILL SELF (Variation auto)	Joue une variation rythmique.
FILL BREAK (Rupture de rythme)	Joue une rupture.
FILL UP (Variation vers le haut)	Joue une variation rythmique, automatiquement suivie par la section Main de la touche située directement à droite.
ENDING1–3 (Coda 1–3)	Identiques aux touches [I]–[III] de la section ENDING/rit.
FADE IN/OUT (Ouverture/fermeture par fondu sonore)	Identique à la touche [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	La pédale passe tour à tour du mode « Fingered » au mode « Fingered on Bass » et vice versa (page 17).
BASS HOLD (Maintien basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style d'accompagnement est maintenue même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style. Si le doigté est réglé sur « AI FULL KEYBOARD », cette fonction est inopérante.
PERCUSSION	La pédale joue un instrument à percussions sélectionné à l'aide des touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner l'instrument à percussions de votre choix.  <b>NOTE</b> Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche au clavier, la vélocité avec laquelle vous frappez la touche détermine le volume de percussion.
RIGHT 1 ON/OFF (Activation/désactivation de la partie RIGHT 1)	Identique à la touche [RIGHT 1] de la section PART ON/OFF.
RIGHT 2 ON/OFF (Activation/désactivation de la partie RIGHT 2)	Identique à la touche [RIGHT 2] de la section PART ON/OFF.
LEFT ON/OFF (Activation/désactivation de la partie LEFT)	Identique à la touche [LEFT] de la section PART ON/OFF.
OTS +/- (+/- OTS)	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.

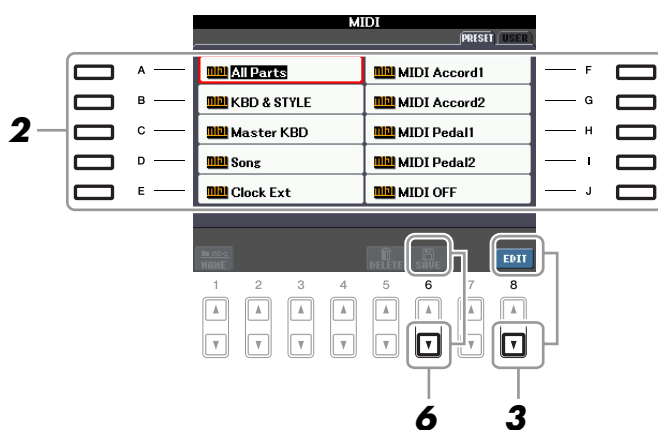
# Réglages MIDI

Dans cette section, vous pouvez régler les paramètres de type MIDI de l'instrument. Le PSR-S910/S710 vous propose un jeu de dix modèles préprogrammés qui vous permettent de reconfigurer instantanément et aisément l'instrument en fonction de votre application MIDI ou d'un périphérique MIDI externe spécifique. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et sauvegarder jusqu'à dix modèles originaux dans l'écran USER (Utilisateur).

**NOTE** Vous pouvez sauvegarder tous vos modèles originaux sous forme de fichier unique sur un périphérique de stockage USB. [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Reportez-vous à la page 105.

## 1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [I] MIDI



## 2 Sélectionnez un modèle préprogrammé depuis la page PRESET (Présélection) (page 94).

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

## 3 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MIDI permettant d'éditer le modèle sélectionné.

## 4 Servez-vous des touches TAB [◀][▶] pour appeler l'écran de réglage approprié.

- **SYSTEM (Système)** Réglages du système MIDI (page 95)
- **TRANSMIT (Transmission)** Réglages de transmission MIDI (page 96)
- **RECEIVE (Réception)** Réglages de réception MIDI (page 97)
- **BASS (Basse)** Réglages de la note de basse de l'accord pour la reproduction de style via les données de réception MIDI (page 98)
- **CHORD DETECT (Détection d'accord)** Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via les données de réception MIDI (page 98)

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

## 6 Sélectionnez l'onglet USER à l'aide des touches TAB [◀][▶], puis appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le modèle édité.

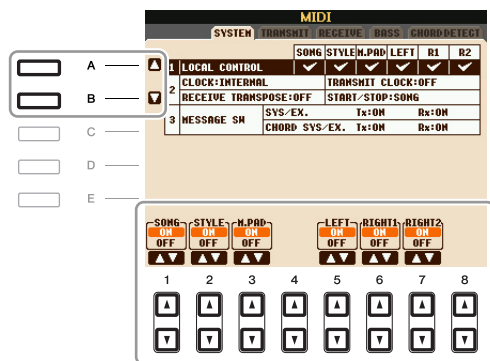
## ■ Modèles MIDI préprogrammés

ALL PARTS (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (RIGHT 1, RIGHT 2 et LEFT), à l'exception des parties de morceau.
KBD & STYLE (Clavier et style)	Il s'agit fondamentalement du même modèle que « ALL PARTS », sauf pour le traitement des parties de clavier. Les parties à main droite sont traitées en tant que parties « UPPER » à la place de RIGHT 1 et RIGHT 2, tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie « LOWER ».
Master KBD (Clavier principal)	Dans ce réglage, l'instrument fonctionne comme un clavier « principal », qui reproduit et contrôle un ou plusieurs générateurs de sons ou autres périphériques (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 d'enregistrer les données de morceau sur un séquenceur externe.
Clock Ext. (Horloge externe)	La reproduction et l'enregistrement (morceau, style, multi-pad, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe au lieu de l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo du périphérique MIDI connecté à l'instrument.
MIDI Accord 1 (Accord 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 de l'accordéon. Ce modèle vous permet de jouer les mélodies à partir du clavier et de contrôler la reproduction de style sur l'instrument à l'aide des touches à main gauche.
MIDI Accord 2 (Accord MIDI 2)	Ce modèle est identique au précédent, à la différence près que les notes d'accord et de basse que vous jouez de la main gauche sur l'accordéon MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pedal 1 (Pédale MIDI 1)	Les pédales MIDI vous 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 de style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI Pedal 2 (Pédale MIDI 2)	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction de style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ou reçu.

# Réglages du système MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page SYSTEM de l'étape 4 en page 93.

Servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le paramètre à régler (ci-dessous), puis spécifiez-en l'état d'activation/désactivation à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



## 1 Local Control (Commande locale)

Active/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 voix 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, ceci vous permet de recourir à un séquenceur MIDI externe pour jouer les voix internes de l'instrument et d'utiliser le clavier de ce dernier pour enregistrer les notes sur le séquenceur externe et/ou reproduire le son à partir d'un générateur de sons externe.

## 2 Réglage de l'horloge, etc.

### ■ CLOCK (Horloge)

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

**NOTE** Si le paramètre Clock est spécifié sur une valeur autre que INTERNAL, le style, le morceau ou le multi-pad ne pourront pas être reproduits à partir des touches de panneau.

### ■ TRANSMIT CLOCK (Transmission d'horloge)

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

### ■ RECEIVE TRANSPOSE (Transposition de données reçues)

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

### ■ START/STOP (Début/arrêt)

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

## 3 MESSAGE SW (Sélecteur de message)

### ■ SYS/EX.

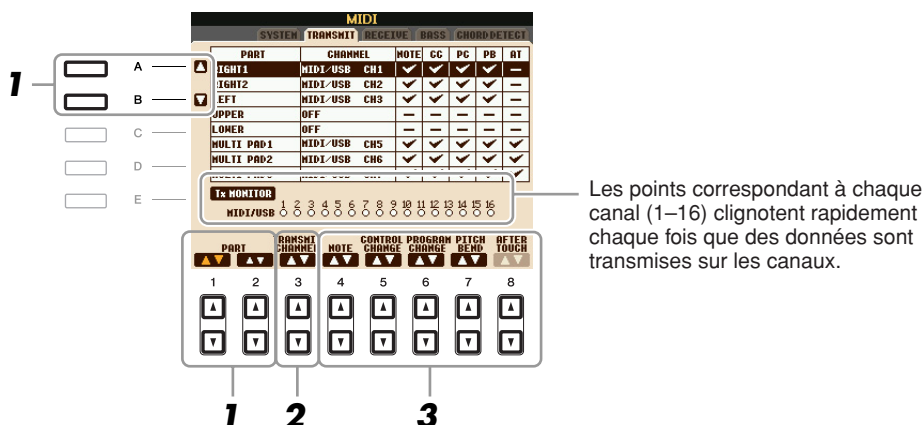
Le réglage « Tx » (Transmission) active ou désactive la transmission MIDI des messages MIDI exclusifs au système. Le réglage « Rx » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des messages MIDI exclusifs au système, générés par un périphérique externe.

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

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

## Réglages de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page TRANSMIT (Transmission) à l'étape 4 en page 93. Ce réglage détermine les parties à envoyer en tant que données MIDI ainsi que le canal MIDI via lequel les données sont envoyées.



### 1 Servez-vous des touches [A]/[B] ou [1 ▲▼]/[2 ▲▼] afin de sélectionner la partie concernée par la modification des réglages de transmission.

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 voix RIGHT 1 et/ou RIGHT 2.

#### LOWER

Partie de clavier pour voix jouée dans la section située à gauche du point de partage. Cette partie n'est pas affectée par le statut d'activation/désactivation de la touche [ACMP].

### 2 Servez-vous des touches [3 ▲▼] pour sélectionner le canal par lequel la partie sélectionnée est transmise.

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

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

### 3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer les types de données pouvant être transmises.

Les messages MIDI suivants peuvent être paramétrés sur l'écran TRANSMIT/RECEIVE (Transmission/réception).

NOTE (Note event) (Événements de note) ..... page 59

CC (Control Change) (Changement de commande) ..... page 59

PC (Program Change) (Changement de programme) ..... page 59

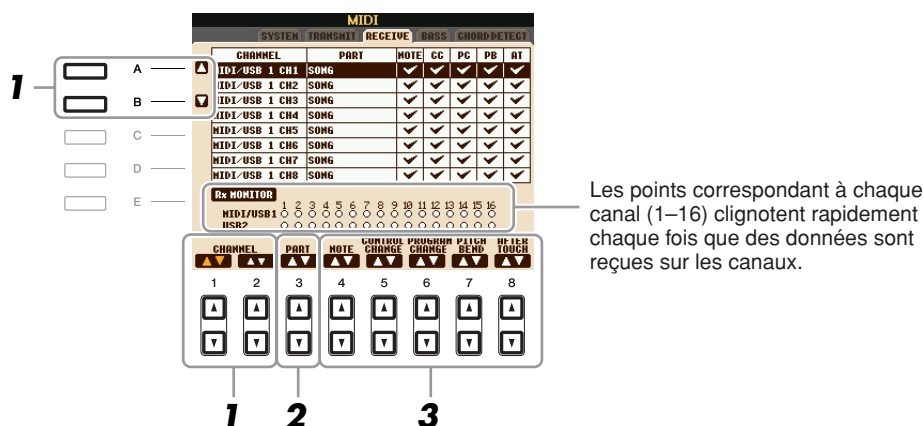
PB (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton) ..... page 59

AT (Aftertouch) (Modification ultérieure) ..... page 59



## Réglages de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page RECEIVE à l'étape 4 en page 93. Ce réglage détermine les parties qui reçoivent des données MIDI et les canaux MIDI sur lesquels les données seront reçues.



### 1 Servez-vous des touches [A]/[B] ou [1 ▲▼]/[2 ▲▼] afin de sélectionner le canal à recevoir.

Le PSR-S910/S710 peut recevoir des messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) via une connexion USB.

### 2 Servez-vous des touches [3 ▲▼] pour sélectionner la partie par laquelle le canal sélectionné est reçu.

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)

Cinq parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI.

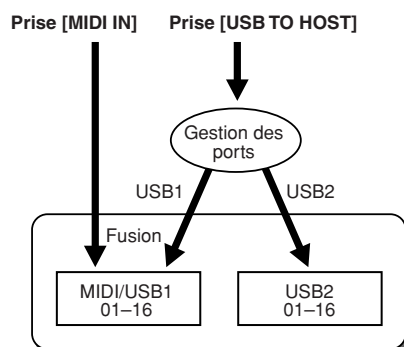
Normalement, ces parties ne sont pas utilisées par l'instrument lui-même. Le PSR-S910/S710 peut servir de générateur de sons multi-timbre à 32 canaux grâce à l'utilisation de ces cinq parties en plus des parties générales (à l'exception du son de microphone).

### 3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer les types de données pouvant être reçues.

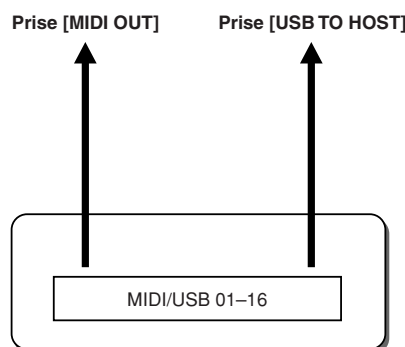
#### Transmission et réception MIDI via la borne USB et les bornes MIDI

La relation entre les bornes [MIDI] et la borne [USB] utilisées pour la transmission et la réception de messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) est comme suit :

##### ● Réception MIDI

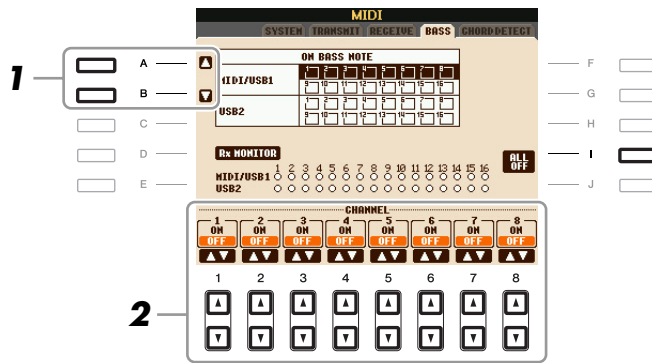


##### ● Transmission MIDI



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

Les explications fournies ici s'appliquent à la page BASS de l'étape 4 en [page 93](#). Ces réglages vous permettent de déterminer la note de basse pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « ON » sont reconnus en tant que notes de basse de l'accord 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.

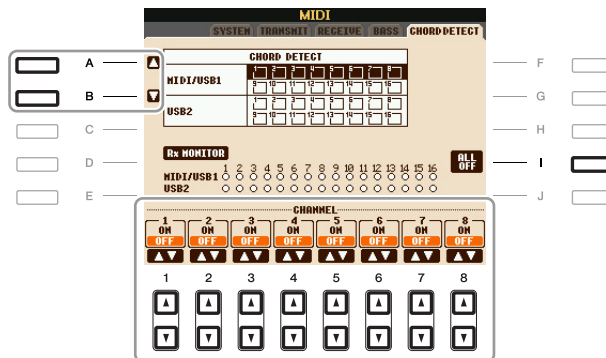


- 1** Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le canal.
- 2** Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le canal souhaité.

Vous pouvez également désactiver tous les canaux (OFF) en appuyant sur la touche [I] (ALL OFF).

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

Les explications fournies ici s'appliquent à la page CHORD DETECT à l'étape 4 en [page 93](#). Ces réglages vous permettent de déterminer le type d'accord pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « ON » sont reconnus comme des notes pour la détection des accords de la reproduction de style. Les accords à détecter dépendent du type de doigté sélectionné. Le type d'accord est détecté quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « ON », le type d'accord est détecté à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les différents canaux.



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

# Utility (Utilitaires)

– Pour effectuer les réglages d'ensemble –

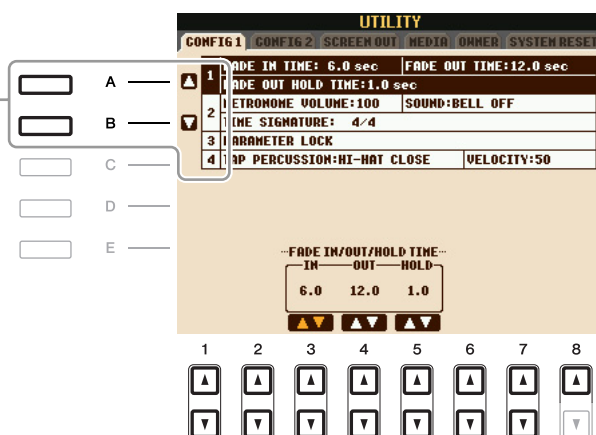
## Tables des matières

CONFIG1 .....	99
CONFIG2 .....	101
SCREEN OUT (Sortie d'écran).....	101
MEDIA (Support).....	102
OWNER (Propriétaire) .....	103
SYSTEM RESET (Réinitialisation du système) .....	104
• Factory Reset : rétablissement des réglages programmés en usine .....	104
• Custom Reset : enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme de fichier unique ..	105

## CONFIG1

Sélectionnez le paramètre de votre choix :

- 1 Fade In/Out
- 2 Metronome
- 3 Parameter Lock
- 4 Tap



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

Ces paramètres déterminent le comportement de la reproduction de style ou de morceau lorsque celle-ci est commandée par la touche [FADE IN/OUT].

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

## 2 Metronome (Métronome)

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

## 3 Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

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

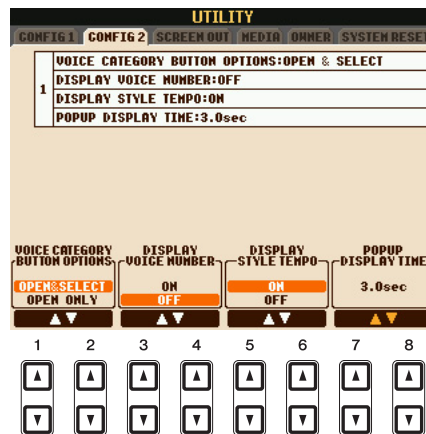
Servez-vous des touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis verrouillez celui-ci à l'aide de la touche [8 ▲] (MARK ON).

## 4 Tap (Tapotement)

Ceci vous permet de régler la voix de batterie et sa vélocité lorsque la fonction Tap est activée.

[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Sélectionne l'instrument.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY (Vélocité)	Règle la vélocité.

## CONFIG2



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (Options de touches de catégorie de voix)	Détermine la procédure d'ouverture de l'écran Voice Selection lorsque vous appuyez sur l'une des touches VOICE.  <b>OPEN &amp; SELECT (Ouvrir et sélectionner)</b> Ouvre l'écran Voice Selection en appelant automatiquement la voix précédemment sélectionnée de cette catégorie (lorsque vous appuyez sur l'une des touches VOICE).  <b>OPEN ONLY (Ouvrir uniquement)</b> Ouvre l'écran Voice Selection en affichant la voix actuellement sélectionnée (lorsque vous appuyez sur l'une des touches VOICE).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER (Affichage du numéro de voix)	Détermine si la banque et le numéro de voix 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 voix à partir d'un périphérique MIDI externe.  <b>NOTE</b> Les numéros affichés ici débutent à partir de « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réels sont inférieurs d'une unité, puisque ce système de numérotation part de « 0 ».  <b>NOTE</b> Cette fonction est indisponible pour les voix GS (les numéros de changement de programme ne s'affichent pas).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO (Affichage du tempo de style)	Spécifie si le tempo par défaut de chaque style s'affiche au-dessus du nom de style ou pas dans l'écran Style Selection.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME (Délai d'affichage de la fenêtre contextuelle)	Détermine le temps d'affichage des fenêtres contextuelles avant fermeture. (Les fenêtres contextuelles s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE (Octave supérieure), etc.)

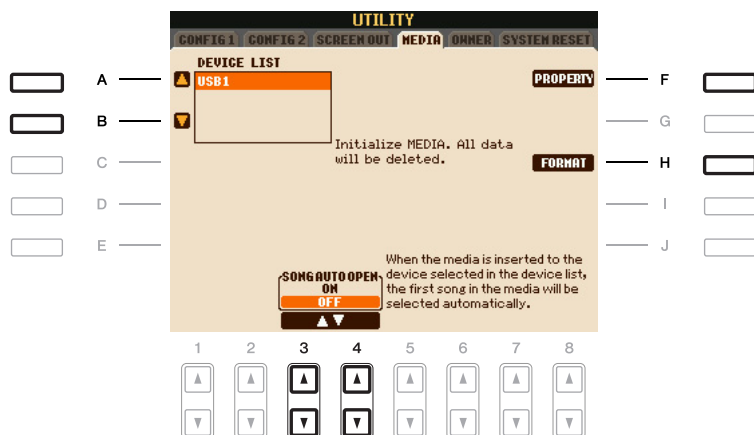
## SCREEN OUT (Sortie d'écran)



Reportez-vous au chapitre 10 du mode d'emploi.

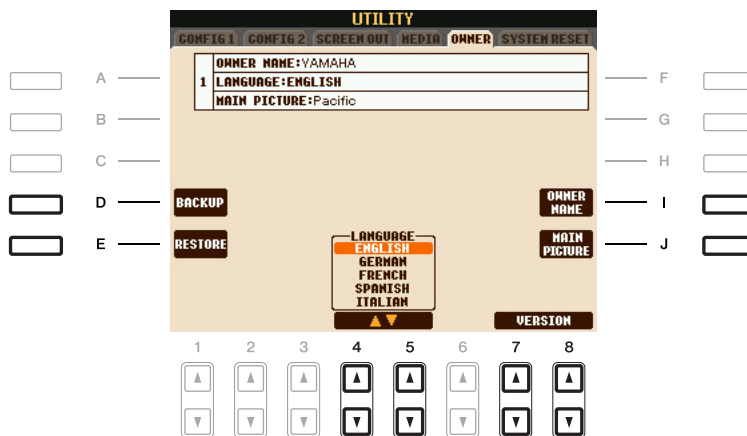
## MEDIA (Support)

Vous pouvez régler ou exécuter d'importantes opérations liées au support sur l'instrument. Le terme « support » se réfère ici à un périphérique de stockage USB connecté.



[A]/[B]	DEVICE LIST (Liste de périphériques)	Sélectionne le support dont vous souhaitez vérifier la capacité de mémoire disponible (voir « PROPERTY » ci-dessous) ou que vous voulez formater (reportez-vous au mode d'emploi).
[F]	PROPERTY (Propriété)	Ouvre l'écran Property (Propriété) du support sélectionné par les touches [A]/[B]. Vous avez la possibilité de vérifier la taille de la mémoire disponible sur le support. <b>NOTE</b> La valeur affichée de la mémoire disponible est approximative.
[H]	FORMAT (Formatage)	Formate le support sélectionné par les touches [A]/[B]. Reportez-vous au chapitre 10 du mode d'emploi.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (Ouverture automatique de morceau)	Active ou désactive la fonction Song Auto Open. Lorsque ce réglage est spécifié sur « ON » et le support sélectionné sous Device List inséré, l'instrument appelle automatiquement le premier morceau stocké sur le support.

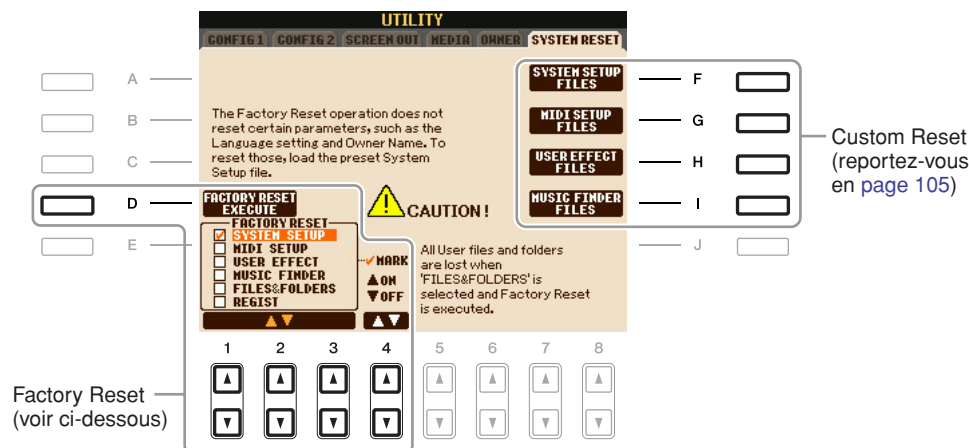
## OWNER (Propriétaire)



[D]	BACKUP (Sauvegarde)	Sauvegarde toutes les données de l'instrument sur un périphérique de stockage USB. Reportez-vous au mode d'emploi.
[E]	RESTORE (Restauration)	Charge le fichier de sauvegarde depuis le périphérique de stockage USB.
[I]	OWNER NAME (Nom de propriétaire)	Permet de saisir votre nom en tant que propriétaire de l'instrument. Le nom du propriétaire est indiqué sur l'écran d'ouverture qui apparaît à la mise sous tension de l'unité. Reportez-vous au mode d'emploi.
[J]	MAIN PICTURE (Image principale) (PSR-S910)	<p>Permet de sélectionner l'image d'arrière-plan de l'écran principal. Vous pouvez sélectionner une image parmi les nombreuses possibilités offertes sur la page Preset. Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran Selection.</p> <p>Vous pouvez également utiliser une photo originale à partir du périphérique de stockage USB. Vérifiez que le fichier image est de type bitmap (.BMP) et qu'il ne dépasse pas 320 x 240 pixels en résolution. Copiez d'abord le fichier souhaité depuis le périphérique USB ou la page USER, puis sélectionnez-le sur la page USER.</p> <p><b>NOTE</b> L'explication concernant la compatibilité des images est également valable pour l'arrière-plan de l'écran Song Lyric (Paroles de morceau) (page 39).</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (Langue)	Détermine la langue utilisée pour les messages des écrans. Une fois que vous avez modifié ce paramètre, tous les messages seront affichés dans la langue de votre choix.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Affiche le numéro de version de l'instrument.

## SYSTEM RESET (Réinitialisation du système)

Il existe deux méthodes de réinitialisation sur l'écran SYSTEM RESET (Réinitialisation du système) : Factory Reset (Réinitialisation aux réglages d'usine) et Custom Reset (Réinitialisation aux réglages personnalisés).



### Factory Reset : rétablissement des réglages programmés en usine

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

#### 1 Sélectionnez l'élément à réinitialiser en utilisant les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] et cochez celui-ci en appuyant sur la touche [4 ▲] (MARK ON).

Pour désélectionner l'élément, appuyez sur la touche [4 ▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP (Configuration du système)	Rétablit les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine initiaux. Reportez-vous à la Liste des données fournie séparément pour obtenir des détails sur les paramètres appartenant à la configuration système.
MIDI SETUP (Configuration MIDI)	Rétablit les réglages MIDI programmés en usine, dont les modèles MIDI stockés dans l'onglet USER.
USER EFFECT (Effet utilisateur)	Restaure les réglages programmés en usine des effets utilisateur, et notamment les types d'effet utilisateur, les types d'égaliseur principal et les types d'harmonie vocale (PSR-S910) créés via l'écran Mixing Console.
MUSIC FINDER (Chercheur de musique)	Rétablit les réglages d'usine des données du Music Finder (pour tous les enregistrements).
FILES & FOLDERS (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers stockés dans l'écran de l'onglet USER.
REGIST (Registration)	Supprime temporairement les réglages actuels de la mémoire de registration de la banque sélectionnée. Vous pouvez obtenir le même résultat en activant l'interrupteur [STANDBY/ON] (ON) tout en maintenant la touche B5 (note B située à l'extrême droite du clavier) enfoncée.

#### 2 Appuyez sur la touche [D] (FACTORY RESET) afin d'exécuter la fonction Factory Reset pour tous les éléments cochés.



## Custom Reset : enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme de fichier unique

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

- 1 Effectuez tous les réglages souhaités sur l'instrument.**
- 2 Appelez l'écran d'opération.**  
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3 Appuyez sur une des touches [F]–[I] afin d'appeler l'écran à utiliser pour l'enregistrement des données.**

[F]	SYSTEM SETUP FILES (Fichiers de configuration système)	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que [FUNCTION] → [J] UTILITY ou l'écran de réglage du microphone (PSR-S910) sont traités comme un seul fichier de configuration système. Reportez-vous à la Liste des données fournie séparément pour obtenir les détails sur les paramètres appartenant à la configuration système.
[G]	MIDI SETUP FILES (Fichiers de configuration MIDI)	Les réglages MIDI, en ce compris les modèles MIDI situés dans l'écran de l'onglet USER, sont traités comme un fichier unique.
[H]	USER EFFECT FILES (Fichiers d'effets utilisateur)	Les réglages des effets utilisateur, et notamment les types d'effet utilisateur, les types d'égaliseur principal, les types d'harmonie vocale (PSR-S910) créés via l'écran Mixing Console sont traités comme un fichier unique.
[I]	MUSIC FINDER FILES (Fichiers de Music Finder)	Tous les enregistrements Music Finder, qu'ils soient créés ou présélectionnés, sont traités comme un seul fichier.

- 4 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'un des onglets (autre que PRESET) dans lequel les réglages doivent être sauvegardés.**
- 5 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier.**
- 6 Pour rappeler votre fichier, appuyez sur les touches [F]–[I] souhaitées dans l'écran SYSTEM RESET puis sélectionnez le fichier concerné.**

# Index

## Chiffres

1-16 .....	45
3BAND EQ .....	84

## A

ACCENT TYPE .....	29
Accord .....	8
Accordage affiné .....	8
AI FINGERED .....	17
AI FULL KEYBOARD .....	17
ALL-PURPOSE .....	34
AMPLITUDE .....	12
Any Key .....	43
APPEND .....	66
ARABIC .....	8
ARPEGGIO .....	34
ARTICULATION .....	90
ASSEMBLY .....	22, 26
ASSIGN (Harmonie/écho) .....	7
ATTACK .....	13
AUTO CH SET .....	41

## B

BAR CLEAR .....	30
BAR COPY .....	30
BASIC .....	22–23
BASS .....	93, 98
BEAT CONVERTER .....	28
BOOST/CUT (Augmenter/diminuer) .....	29
BRIGHT. (Brightness) .....	12
BRIGHTNESS .....	73
BROWSER SETTINGS .....	80
BYPASS .....	33

## C

CHANNEL (Song Creator) .....	45, 54
CHANNEL (Style Creator) .....	22, 30
CHANNEL TRANSPOSE .....	56
CHORD (Song Creator) .....	45, 49
CHORD (Style Creator) .....	32–33
CHORD DETECT .....	93, 98

CHORD FINGERING .....	16
CHORD NOTE ONLY .....	7
CHORD SYS/EX. ....	95
Chord Tutor .....	16
CHORUS .....	13, 75
CHORUS DEPTH (Talk) .....	86
CHORUS DEPTH (Voice Set) .....	13
CLOCK .....	95
COMMON .....	11
COMPARE .....	10
COMPRESSOR .....	84
CONFIG1 .....	99
CONFIG2 .....	101
Console de mixage .....	72
Contrôleur au pied .....	90
CONTROLLER .....	5, 9, 90
CONTROLLER (Voice Set) .....	12
COOKIE .....	80
Cool! .....	3
Custom Reset .....	105

## D

DECAY .....	13
DELETE (Song Creator) .....	56
DELETE (Style Creator) .....	24
DIGITAL REC MENU .....	22, 45, 61
DORIAN .....	34
DSP .....	13, 75
DSP MIC .....	86
DYNAMICS .....	29

## E

EDIT .....	22
EFFECT .....	75
EFFECT/EQ .....	13
EG .....	13
Égaliseur .....	78
Envelope Generator .....	13
EQ .....	14, 78
EQUAL .....	8
Événements d'accord .....	59
Événements de paroles .....	59

Event List, écran .....	26, 58
EXPAND/COMP. ....	29

## F

Factory Reset .....	104
Fade in/out .....	99
Favorite .....	64
FILTER (console de mixage) .....	73
FILTER (Song/Style Creator) .....	60
FILTER (Voice Set) .....	12
FINE .....	28
FINGERED .....	17
FINGERED ON BASS .....	17
FIXED DO .....	38
Follow Lights .....	43
FOOT PEDAL .....	90
FOOTAGE .....	15
Format de fichier de style .....	31
Freeze .....	68
Fréquence .....	78
FULL KEYBOARD .....	17

## G

Gain .....	78
GLIDE .....	91
GM .....	4
GROOVE .....	22, 28
Guide .....	42
GUITAR .....	33

## H

HARMO. (Harmonic Content) .....	12
HARMONIC CONTENT .....	73
HARMONIC MINOR .....	34
HARMONY .....	14
HARMONY/ECHO .....	6
HIGH KEY .....	34

## I

INITIAL TOUCH .....	5
Internet Direct Connection .....	80

<b>K</b>	MUSIC FINDER FILES .....	105	PORTAMENTO TIME .....	11, 74
Karao-Key .....	MUTE (Micro) .....	84	Punch In/Out .....	52
KEY SIGNATURE .....			PURE MAJOR .....	8
KEYBOARD (Transposition) .....	<b>N</b>		PURE MINOR .....	8
KEYBOARD/PANEL .....	NATURAL MINOR .....	34	PYTHAGOREAN .....	8
KEYBOARD/PANEL .....	NEW BANK .....	61		
KIRNBERGER .....	NEW RECORD .....	66	<b>Q</b>	
	NEW STYLE .....	23	QUANTIZE .....	30, 55
<b>L</b>	NOISE GATE .....	84	QUANTIZE (Partition) .....	38
Legacy .....	Notation musicale .....	36	QUICK START .....	42
LENG (Longueur) .....	Note Events .....	59		
LFO .....	NOTE LIMIT .....	34	<b>R</b>	
Live! .....	NOTE NAME .....	38	Realtime Recording (Multi Pad) .....	61
Local Control .....	NTR .....	33	Realtime Recording (Style) .....	23
Loop Recording .....	NTT .....	33	REC END .....	52
LYRICS (Song Creator) .....			REC MODE .....	45, 52
LYRICS LANGUAGE .....	<b>O</b>		REC START .....	52
	OCTAVE .....	74	RECEIVE .....	93, 97
<b>M</b>	ON BASS .....	17	RECEIVE TRANSPOSE .....	95
MAIN PICTURE .....	One Touch Setting .....	21	RECORD, écran .....	23
MASTER (Transposition) .....	Organ Flutes .....	15	REGIST SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET .....	14, 68–69
Master EQ .....	Organ Flutes! .....	3	Registration Sequence .....	69
MASTER TUNE .....	ORIGINAL BEAT .....	28	Réglages MIDI .....	93
MEAN-TONE .....	OTS LINK TIMING .....	19	RELES. (Release) .....	13
MEDIA .....	OVERALL SETTING .....	83	REMOVE EVENT .....	30
MELODIC MINOR .....	Overdub Recording .....	23	REPEAT MODE .....	41
MELODY .....	OWNER .....	103	REPLACE .....	66
Mémoire de registration .....	OWNER NAME .....	103	Réponse au toucher .....	5
MEMORY (OTS) .....			RESP (Réponse) .....	15
MESSAGE SW (Sélecteur de messages) .....	<b>P</b>		RETRIGGER .....	35
Métronome .....	P.A.T. .....	44	RETRIGGER TO ROOT .....	35
MIC SETTING .....	Page d'accueil, réglage .....	80	REVERB .....	75
Microphone .....	PAN (Talk) .....	86	REVERB DEPTH (Talk) .....	86
MIDI SETUP FILES .....	PANEL SUSTAIN .....	13	REVERB DEPTH (Voice Set) .....	13
MIX .....	PARAMETER (Style Creator) .....	22, 31	RHY CLEAR .....	25
MODE (Mode Vocal Harmony) .....	Parameter Lock .....	100	ROOT FIXED .....	33
MODE (Organ Flutes) .....	Paroles .....	39	ROOT TRANS .....	33
Modèles MIDI .....	PART OCTAVE .....	11	RTR .....	35
MODULATION (Pédale) .....	PART ON/OFF (Réglage de style) .....	19		
MODULATION (Voice Set) .....	PEDAL PUNCH IN/OUT .....	53	<b>S</b>	
MONO/POLY .....	PHRASE MARK REPEAT .....	41	SCALE TUNE .....	8
Morceau .....	PITCH BEND RANGE .....	74	SCORE .....	36
MOVABLE DO .....	PITCH SHIFT .....	35	SECTION SET .....	19
MULTI FINGER .....	PITCH SHIFT TO ROOT .....	35	Sélecteur au pied .....	90
MULTI PAD CREATOR .....	PITCHBEND .....	91	Sensibilité au toucher .....	5
MULTI PAD EDIT .....	PLAY ROOT .....	32	SEQUENCE END .....	69
Multi-pad .....	Polarité de la pédale .....	90	SET UP (Partition) .....	37
Music Finder .....	PORTAMENTO (pédale) .....	91		
MUSIC FINDER + .....				

SETUP (Mixing Console) .....	72	TOUCH SENSE (Voice Set) .....	11
SETUP (Song Creator) .....	57	TRANSMIT .....	93, 96
SFF GE .....	31	TRANSMIT CLOCK .....	95
SFX .....	3	TRANSPOSE .....	74
Signet .....	81	TRANSPOSE ASSIGN .....	9
SINGLE FINGER .....	17	Transposition de note .....	33
SOFT .....	91	TUNE .....	74
SONG (Transposition) .....	9	TUNING .....	74
Song Auto Revoice .....	72	Type d'affectation multiple .....	6
SONG CREATOR .....	45	Type d'harmonie .....	6
SONG SETTING .....	41	Types d'écho .....	6
SOSTENUTO .....	91		
SOUND .....	12	<b>U</b>	
SOURCE ROOT .....	32	USER EFFECT FILES .....	105
SPEED (Harmonie/écho) .....	7	Utility .....	99
SPLIT POINT .....	20		
START/STOP (MIDI) .....	95	<b>V</b>	
Step Recording (morceau) .....	45, 49	VARIATION (DSP) .....	14
Step Recording (Multi Pad) .....	62	VELOCITY CHANGE .....	30
Step Recording (Style) .....	26	VIB. SPEED .....	15
STOP (RTR) .....	35	VIBRATO .....	13
STOP ACMP .....	18	Vocal Cue Time .....	43
STRENGTH .....	29	Vocal Harmony .....	87
STROKE .....	34	VOCAL HARMONY CONTROL .....	84
Style .....	16	VOCODER CONTROL .....	84
Style Assembly .....	26	VOICE SET .....	14
STYLE CREATOR .....	22	Voice Set .....	10
STYLE SETTING .....	18	Voix .....	3
STYLE SETTING/SPLIT POINT/ CHORD FINGERING .....	16, 18, 20	VOL (Organ Flutes) .....	15
STYLE TOUCH .....	19	VOL/VOICE .....	72
Sweet! .....	3	VOLUME (Harmonie/écho) .....	7
SWING .....	28	VOLUME (Micro) .....	84
SYNCHRO STOP WINDOW .....	19	VOLUME (Talk) .....	86
SYS/EX. (MIDI) .....	95	VOLUME (Voice Set) .....	11
SYS/EX. (Song Creator) .....	45	VOLUME/ATTACK .....	15
SYSTEM .....	93, 95		
System Exclusive Events .....	59	<b>W</b>	
SYSTEM RESET .....	104	WERCKMEISTER .....	8
SYSTEM SETUP FILES .....	105		
<b>T</b>		<b>X</b>	
TALK SETTING .....	86	XG .....	4
Tap .....	100		
Technologie Performance Assistant .....	44		
TEMPO (Réglage de style) .....	19		
Text, écran .....	39		
TOTAL VOLUME ATTENUATOR .....	86		
TOUCH LIMIT .....	7		