

YAMAHA

SEQUENCEUR MUSICAL

QY20

MODE D'EMPLOI

Contenu

1	Le QY20: Description et possibilités 7	4	Le mode VOICE : Sélection, Jeu et Assignment des Sonorités et Rythmes du QY20 35	6	Création de motifs originaux 77
	Description 8		Essai des sonorités 37		Enregistrement d'un motif ABC original 78
	Mode VOICE 9		Assignment de Sonorités aux différentes Pistes 38		Enregistrement de motifs en temps réel 78
	Mode SONG 9		Les boutons d'étouffement 38		Enregistrement de motif pas à pas (STEP) 86
	Mode PATTERN 11		Les pan pots 39		Restitution en mode PATTERN... 94
	Possibilités 12		Les commandes linéaires 40		Accompagnement non limité par le système ABC 95
2	Installation: Mise sous tension et raccordement 15	5	Accompagnement aisé pour d'autres instruments 41		Les PATTERN JOBS ou opérations de motifs 96
	Alimentation 16		Choix et jeu des motifs préprogrammés 42		1: Copy Pattern 98
	Utilisation de piles 16		Changement des accords 47		2: Quantize 99
	Quand faut-il remplacer les piles? 17		Etouffement des pistes 51		3: Transpose 100
	Utilisation d'un adaptateur de tension 18		Enregistrement d'un accompagnement complet 52		4: Modify Velocity 101
	Installation du système 19		Enregistrement d'accompagnement en temps réel 52		5: Modify Gate Time 102
	Les connecteurs 19		Enregistrement de l'accompagnement pas à pas 59		6: Pattern Name 103
	Connexions Audio 21		Utilisation du QY20 comme boîte à rythme 75		7: Clear track 104
	Connexions MIDI 22				8: Clear Pattern 105
3	Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes 23			7	Création d'un morceau complet 107
	Les commandes 24				Enregistrement des pistes de séquenceur 108
	Jeu de la démonstration 34				Préparation à l'enregistrement — Assignations de sonorités 108

Enregistrement en temps réel
des pistes de séquenceur .. 109

Enregistrement des pistes
de séquenceur en mode
pas à pas (STEP) 115

SONG JOBS ou opérations de
morceaux 122

1: Mix Track 124

2: Measure Copy 125

3: Create Measure 126

4: Quantize 127

5: Delete Measure 128

6: Erase Measure 129

7: Transpose 130

8: Move Clock 131

9: Remove Event 132

10: Modify Velocity 133

11: Modify Gate Time 134

12: Song Name 135

13: Clear Track 136

14: Clear Song 137

8 **Edition de morceaux et de
motifs** 139

Mise en mode d'édition 140

Edition en mode "Change" 143

Edition en mode d'insertion 146

9 **Fonctions utilitaires** 157

Pour accéder au mode
utilitaire 158

Paramètres du système 160

Vidage de blocs de données .. 163

Zone ABC 165

Ré-initialisation de la
mémoire 166

10 **Le QY20 en tant que générateur
de son/Expandeur ABC** 167

En tant que module de
générateur de son 168

En tant qu'expandeur ABC 170

11 **Annexe** 171

Liste des sonorités 172

Liste de boîtes à rythme 174

Liste de motifs
préprogrammés 178

Liste des accords reconnus
par le système ABC 179

Guide de dépannage 181

Messages d'erreur 183

Spécifications techniques 185

Index 186

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Index

PRECAUTIONS

Le QY20 fonctionnera de manière fiable des années durant si vous suivez les quelques règles énoncées ci-dessous:

■ Emplacement

Veillez à ne pas exposer l'instrument aux conditions suivantes pour éviter des déformations, une décoloration ou de plus importants dégâts.

- Evitez les rayons directs du soleil (ne placez pas l'appareil près d'une fenêtre).
- Evitez les températures élevées (ne placez pas l'appareil près d'une source de chaleur, au soleil à l'extérieur ou dans une voiture pendant la journée).
- Evitez une humidité excessive.
- Evitez les endroits soumis à l'accumulation de poussières.
- Evitez les vibrations.

■ Alimentation

- Mettez l'instrument hors tension lorsqu'il n'est pas utilisé (interrupteur sur OFF).
- Si vous utilisez un adaptateur de tension, débranchez-le de la prise de courant si vous ne comptez pas utiliser l'instrument pendant un certain temps.
- Débranchez l'adaptateur de tension pendant les orages électriques.

- Evitez de brancher l'adaptateur du QY20 dans la même prise que des appareils à forte consommation, tels des chauffages électriques ou des fours. Evitez également d'utiliser des adaptateurs multiples car ils peuvent provoquer une diminution de la qualité sonore et des dégâts éventuels à l'appareil.

■ Mettez l'appareil hors tension lorsque vous le raccordez

- Pour éviter d'endommager l'instrument et les autres appareils auxquels il est raccordé (un système sonore, par exemple), mettez tous les interrupteurs des appareils concernés hors tension (sur OFF) avant de connecter ou de déconnecter les câbles MIDI et audio.

■ Manipulations et transport

- N'appuyez jamais de manière excessive sur les commandes, les connecteurs ou toute autre partie de l'instrument.
- Débranchez toujours les câbles en saisissant fermement la fiche et non en tirant sur le cordon.
- Débranchez tous les câbles avant de déplacer l'instrument.

- Les chocs dus à des chutes, à des heurts ou à l'emplacement d'objets lourds sur le coffret peuvent provoquer des griffes et de plus sérieux dégâts.

■ Nettoyage

- Nettoyez le coffret et les panneaux avec un chiffon doux et sec.
- Vous pouvez utiliser un chiffon légèrement humide pour enlever les tâches et la poussière tenaces.
- N'utilisez jamais de solvants tels que l'alcool ou le thinner.
- Évitez de placer des objets en vinyle sur l'instrument (le vinyle peut adhérer et décolorer la surface).

■ Interférences électriques

- Comme il contient des circuits numériques, le QY20 peut être la cause d'interférences et de parasites s'il est placé trop près de téléviseurs ou de postes de radio. Si vous rencontrez ce problème, écarterez légèrement le QY20 de l'appareil affecté.

■ Conservation de mémoire

- Le QY20 contient une pile longue durée spéciale qui maintient le contenu de la mémoire RAM même lorsque l'appareil est mis hors tension. La pile de sauvegarde est prévue pour durer plusieurs années. Lorsqu'elle doit être remplacée, la mention "Backup Batt. Low!" apparaîtra sur l'affichage quand l'appareil est mis sous tension. Dans ce cas, faites remplacer la pile par du personnel Yamaha qualifié. N'ES-

SAYEZ JAMAIS DE LA REMPLACER PAR VOUS-MEME!

- Les données de mémoire interne peuvent être perdues au cours de manipulations incorrectes. Dès lors, nous vous recommandons d'utiliser la fonction de vidage de blocs de données MIDI (voir page 163 pour de plus amples détails) pour transférer les données importantes sur un enregistreur de données MIDI tel que le MDF2 de Yamaha, pour une sauvegarde prolongée effectuée en toute sécurité. Yamaha ne peut pas être tenu responsable de la perte de données résultant d'une panne de la pile ou d'un mauvais fonctionnement du QY20!

■ Service technique et modifications

- Le QY20 ne contient aucune pièce que l'utilisateur soit en mesure de réviser lui-même. L'ouverture du coffret et des essais de réparation ou de modification peuvent conduire à des dégâts irréparables et éventuellement à un court-circuit. Pour les problèmes techniques, veuillez toujours vous adresser à du personnel YAMAHA qualifié.

YAMAHA ne peut pas être tenu responsable de dégâts causés par de mauvaises manipulations ou un fonctionnement impropre.

A propos de ce manuel

Nous utiliserons les icônes suivantes tout au long du manuel pour attirer votre attention sur des points ou des informations importantes lorsque cela s'avère nécessaire. Ces icônes vous permettent aussi d'apprécier d'un simple coup d'oeil s'il s'agit d'informations à lire immédiatement ou qui peuvent être laissées pour plus tard. Nous espérons qu'elle vous aideront à vous familiariser avec le QY20 le plus rapidement et le plus facilement possible.



Cette icône vous avertit de la possibilité d'endommager le boîtier, de causer un mauvais fonctionnement des logiciels ou de tout autre problème grave qui pourrait découler d'une mauvaise utilisation ou installation de l'appareil.



Cette icône signale des informations que vous devez absolument lire, tels que des points ou des processus importants, et qui sont essentiels pour un fonctionnement correct, efficace et aisé.



L'icône de la loupe indique des informations qui peuvent ne pas être essentielles pour une utilisation globale mais qui contiennent des explications détaillés par rapport à une caractéristique précise, à la description d'un principe impliqué, etc. Vous pouvez passer cette information si des détails précis ne sont pas requis dans l'immédiat.



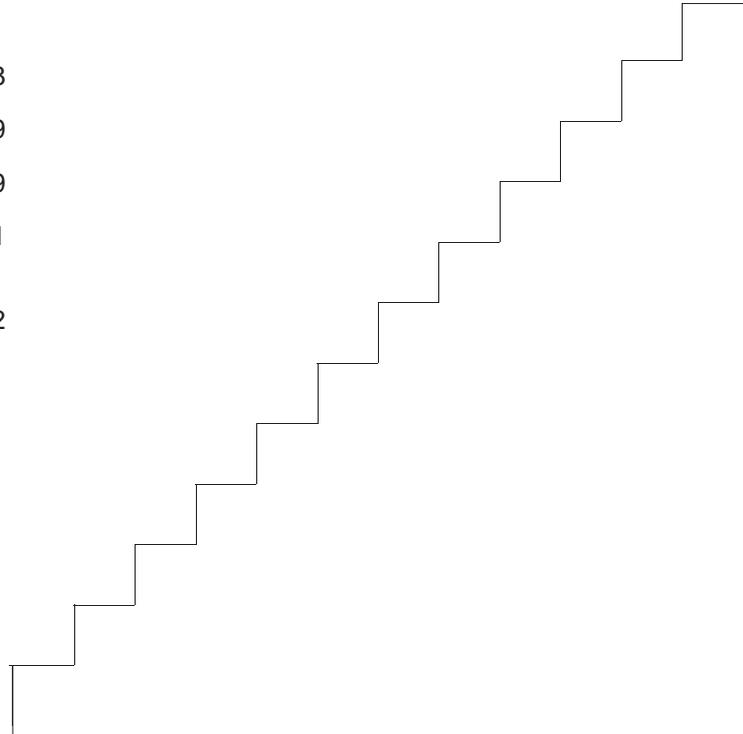
Cette icône suggère des possibilités d'application musicale de l'une ou l'autre caractéristique ou fonction.



L'icône de l'ampoule marque des indications ou des idées qui ne sont peut-être pas tout particulièrement musicales mais qui peuvent rendre le fonctionnement de l'instrument plus facile ou plus intéressant.

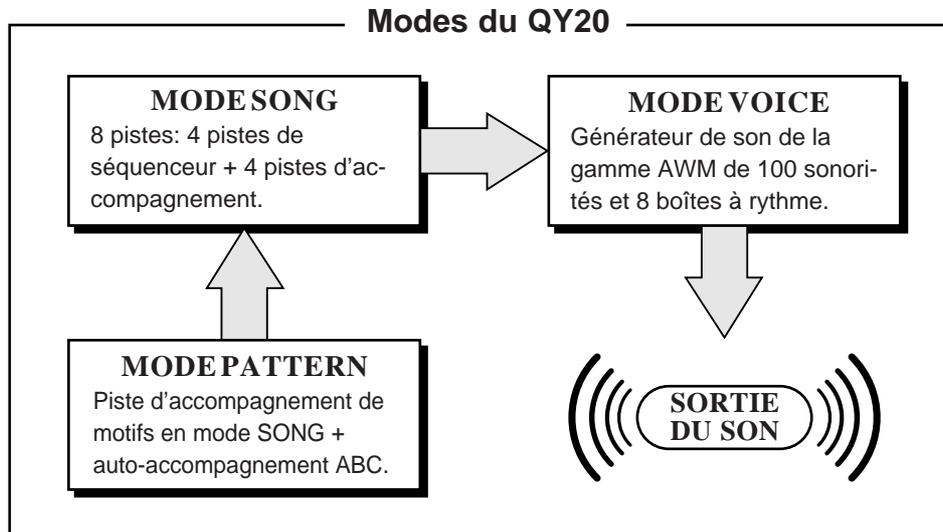
Le QY20: Description et possibilités

Description	8
Mode VOICE	9
Mode SONG	9
Mode PATTERN	11
Possibilités	12



Description

Le QY20 est un système de production musicale complet avec générateur de son, séquenceur et possibilité d'accompagnement automatique, le tout intégré avec une commande d'interface perfectionnée. Il possède trois modes qui vous permettent d'accéder à ses trois blocs fonctionnels principaux: le mode **VOICE**, le mode **SONG** et le mode **PATTERN**.



Mode VOICE

Le générateur de son interne du QY20 utilise la Mémoire d'Onde Evoluée (AWM) et vous fournit 100 **sonorités** plus 8 **boîtes à rythme** complètes avec différents instruments de percussion ou rythmiques assignés aux différentes notes. Vous pouvez assigner n'importe laquelle de ces sonorités aux pistes du séquenceur interne (voir page 38) ou les jouer directement à partir d'un clavier externe ou de tout autre appareil MIDI raccordé par l'interface MIDI (voir page 168).



Voir l'annexe (page 172) pour une liste complète des sonorités du QY20.

Mode SONG

Le mode SONG du QY20 opère comme un enregistreur à 8 pistes ou comme un noyau en huit parties qui vous permet d'enregistrer différents morceaux d'une composition musicale un à un et de les restituer tous ensemble. Vous pouvez même éditer certaines parties après leur enregistrement afin de corriger les erreurs ou d'accorder de manière plus précise le son global. Le QY20 est équipé d'une mémoire interne qui peut contenir jusqu'à 20 **morceaux** complets. Pour augmenter la capacité de sauvegarde, vous pouvez également utiliser la fonction de **vidage de blocs de données** pour transférer les données de morceaux vers un enregistreur de données MIDI comme le MDF2 de Yamaha (voir page 163).

Les huit pistes du mode SONG se divisent en fait en 2 groupes de 4 pistes: les pistes 1 à 4 sont les **pistes du séquenceur** alors que les 4 pistes restantes sont les **pistes d'accompagnement**. La différence entre ces deux groupes est la suivante:

● Les pistes de séquenceur

Piste du Mode SONG

Pistes du séquenceur	Pistes de séquenceur 1 ("TR1")
	Pistes de séquenceur 2 ("TR2")
	Pistes de séquenceur 3 ("TR3")
	Pistes de séquenceur 4 ("TR4")
Pistes d'accompagnement	Accords d'accompagnement 1 ("C1")
	Accords d'accompagnement 2 ("C2")
	Basse d'accompagnement ("Ba")
	Rythme d'accompagnement ("Dr")

Le séquenceur du QY20 est équipé de 4 pistes de séquenceur "normales" auxquelles vous pouvez assigner individuellement chacune des 100 sonorités internes (ou des 8 boîtes à rythme si vous le désirez) pour enregistrer ce que voulez soit à partir du **micro-clavier** du QY20, soit à partir d'un clavier externe raccordé au QY20 par le connecteur MIDI IN. Vous pouvez utiliser le mode **d'enregistrement temps réel** (voir page 109) afin que le QY20 enregistre exactement ce que vous jouez et de la façon dont vous le jouez ou bien le mode **d'enregistrement pas à pas** (voir page 115) dans lequel les notes peuvent être entrées une à une. Le mode d'enregistrement pas à pas vous permet d'enregistrer des passages extrêmement rapides ou complexes qui seraient impossibles à jouer en temps réel.

● Les pistes d'accompagnement

Les quatre pistes restantes sont réservées à l'accompagnement: les pistes **d'accords 1** et **accords 2**, la piste des **basses** et la piste **rythmique**. Les pistes d'accompagnement diffèrent des pistes de séquenceur en deux points:

1. Les accompagnements sont produits en spécifiant une séquence de **motifs** à jouer plutôt qu'en enregistrant des notes ou des accords individuels (voir page 52). Le QY20 possède 100 motifs préprogrammés qu'il vous suffit de sélectionner et d'utiliser et il vous permet de sauvegarder jusqu'à 100 motifs originaux, de votre propre création, en mode **PATTERN** (voir page 78).

2. Les pistes d'accompagnement sont conçues à l'aide d'une technique de pointe Yamaha, le système d'accompagnement automatique **ABC** (de l'anglais **Auto Bass Chord** ou Accord de Basse Automatique) (voir page 47). Il est certain que vous pouvez également créer des accompagnements sans utiliser ce système ABC si tel est votre souhait.

Mode PATTERN

Le mode PATTERN du QY20 produit des motifs d'accompagnement utilisés sur les pistes d'accompagnement du mode SONG. 100 modèles préprogrammés sont fournis (chacun possédant six variantes: Intro, Normal, Variation, Remplissage 1 Remplissage 2 et finale) qu'il vous suffit de sélectionner et d'utiliser pour créer des accompagnements dans une large gamme de styles (voir page 42). Le mode PATTERN vous permet également d'enregistrer des motifs tout-à-fait originaux que vous enchaînez par la suite en mode SONG pour créer une piste d'accompagnement complète (voir page 52). La caractéristique d'accompagnement automatique ABC peut également s'appliquer à vos propres motifs. Le QY20 peut stocker jusqu'à 100 motifs originaux et vous pouvez utiliser la fonction de vidage de blocs de données pour transférer les données de motif sur un enregistreur de données MIDI tel que le MDF2 de Yamaha si vous souhaitez avoir une capacité de sauvegarde supplémentaire (voir page 163).



Voir l'Annexe (page 178) pour obtenir une liste complète des motifs préprogrammés.

Possibilités

Vous trouverez ci-dessous plusieurs idées d'utilisation du QY20. Il est évidemment impossible de couvrir toutes les possibilités offertes mais les idées présentées peuvent vous donner de l'inspiration pour de nouvelles applications intéressantes.

- **Un outil super pratique**

Il crée des accompagnements que vous pouvez pratiquer sur votre guitare, sur votre clavier ou sur tout autre instrument (y compris vocalement, bien entendu). De cette manière, vous avez l'avantage de pratiquer avec une ligne de basses et d'accords plutôt que juste avec un métronome ou une boîte à rythme (voir page 52)

- **Utilisation comme boîte à rythme**

Utilisez les sonorités de motifs rythmiques pour enregistrer sur les pistes de séquenceur ou pour enregistrer uniquement des motifs rythmiques en mode PATTERN, et que vous pourrez par la suite enchaîner en mode SONG. Vous pouvez également utiliser les pistes rythmiques des motifs préprogrammés (voir page 75).

- **Composez et arrangez**

Les sonorités remarquables du QY20, sa capacité de séquences très diversifiée et ses fonctions d'édition en profondeur en font un outil parfait pour tenter des compositions musicales et des arrangements. C'est également une manière superbe de présenter vos idées à d'autres (voir page 108).

- **Production musicale sérieuse**

Utilisez le QY20 en parallèle pour des enregistrements ou une production musicale sérieuse. Il peut notamment être synchronisé par horloge MIDI sur d'autres équipements MIDI afin d'ajouter des pistes supplémentaires à un arrangement (voir page 160).

- **Utilisez-le comme générateur de son**

Le générateur de son AWM du QY20 n'est en aucun cas un compromis. Vous obtenez une qualité de son AWM remarquable qui se situe au niveau des synthétiseurs normaux les plus performants. Vous pouvez sélectionner et jouer les sonorités du QY20 à distance à partir de n'importe quel clavier MIDI, de n'importe quel ordinateur ou de tout autre instrument de commande (voir page 168).

- **Ajoutez la capacité ABC à votre clavier MIDI**

Il est aussi possible d'utiliser le QY20 comme "Expandeur ABC" d'un clavier MIDI. Les accompagnements automatiques peuvent rendre le jeu personnel plus coloré et il peut être un terrible amplificateur de son dans des gigs live en solo (voir page 170).

Installation: Mise sous tension et raccordement

Alimentation	16
Utilisation de piles	16
Quand faut-il remplacer les piles?	17
Utilisation d'un adaptateur de tension	18
Installation du système	19
Les connecteurs	19
Connexions Audio	21
Connexions MIDI	22

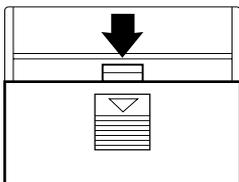
Alimentation

Le QY20 peut fonctionner sur piles ou à l'aide d'un adaptateur, vendu séparément. Suivez les instructions ci-dessous conformément à la source d'alimentation utilisée.

Utilisation de piles

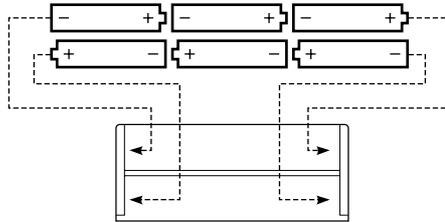
Insérez six piles alcalines de 1,5V "AA" (SUM-3 ou R6P) ou équivalentes dans le logement prévu.

1 Ouverture du couvercle du logement



Ouvrez le couvercle du logement des piles, situé sur le dessous de l'appareil, en appuyant sur la partie rainurée du couvercle et en le faisant glisser dans le sens de la flèche, comme indiqué sur l'illustration suivante.

2 Installation des piles

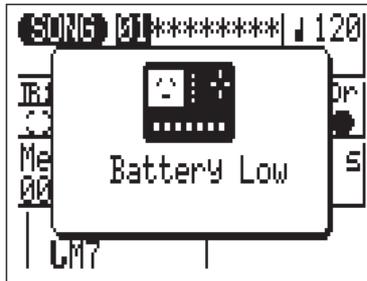


Insérez six piles, en respectant bien les repères de polarités du panneau inférieur.

3 Remise en place du couvercle

Remettre le couvercle du logement, en s'assurant qu'il se bloque convenablement.

Quand faut-il remplacer les piles?



Lorsque les piles faiblissent et qu'elles ne peuvent plus garantir un fonctionnement normal du QY20, le son de l'appareil peut être déformé et le message ci-contre apparaît à l'écran.

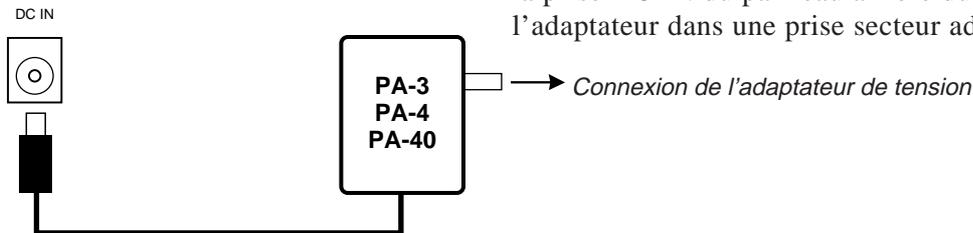
Lorsque ce message apparaît, remplacez les piles avec un jeu complet de six nouvelles piles. **NE MELANGEZ JAMAIS** des piles anciennes et neuves ou des piles de type différent (p. ex. des piles alcalines et non-alcalines).



Pour éviter les dommages éventuels dus à un manque d'étanchéité des piles, veuillez les retirer de l'appareil si celui-ci ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée.

Utilisation d'un adaptateur de tension

Branchez le câble de sortie DC d'un adaptateur Yamaha PA-3, PA-4 ou PA-40 (disponible chez votre fournisseur Yamaha) dans la prise DC IN du panneau arrière du QY20, puis branchez l'adaptateur dans une prise secteur adéquate.



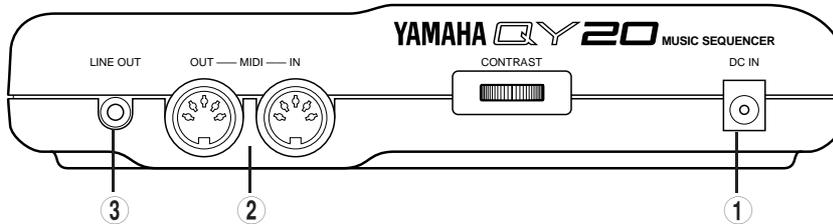
Ne tentez pas d'utiliser un adaptateur de tension autre que celui spécifié ou qu'un adaptateur de remplacement fourni par votre revendeur Yamaha. L'utilisation d'un adaptateur incompatible peut entraîner des dommages irréparables au QY20 et il peut constituer un danger d'électrocution!

Installation du système

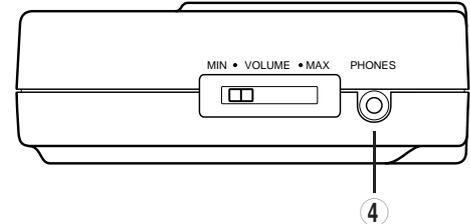
Les éléments que vous raccorderez au QY20 ou auxquels vous raccorderez ce dernier dépendent entièrement de vos nécessités individuelles et il s'avère impossible de couvrir toutes les possibilités dans ce manuel. Nous vous proposons cependant quelques exemples ci-dessous pour vous aider à démarrer.

Les connecteurs

Panneaux des connecteurs du QY20



Panneau de droite



2 Installation: Mise sous tension et raccordement

① Prise DC IN

Cette prise n'est utilisée que lorsque vous branchez un adaptateur de tension (en option) au QY20 au lieu de le faire fonctionner sur piles. Dans ce cas, vous devez connecter le câble de sortie DC (courant continu) d'un adaptateur Yamaha PA-3, PA-4 ou PA-40 à cette prise.



Lorsqu'un adaptateur est utilisé, l'alimentation fournie par les piles est automatiquement coupée.

② Connecteurs MIDI IN et MIDI OUT

Si vous avez l'intention d'utiliser un clavier MIDI ou tout autre instrument pour jouer sur le QY20 ou le programmer, il vous faut raccorder l'appareil externe au connecteur MIDI IN du QY20 (voir "Connexions MIDI" ci-dessous). Le connecteur MIDI OUT sert à raccorder un générateur de son externe si vous souhaitez transférer des sonorités externes à partir du séquenceur du QY20. Le QY20 peut aussi être raccordé à un enregistreur de données MIDI, comme le MDF2 de Yamaha, si vous désirez sauvegarder vos morceaux et motifs sur disquette (voir page 163).

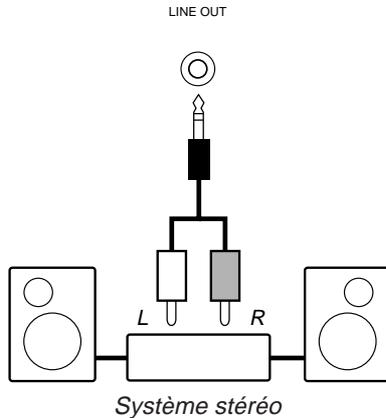
③ Prise LINE OUT

Cette mini-prise stéréo fournit la sortie audio de niveau de ligne du QY20 pour une connexion directe avec un système de son stéréo (voir "Connexions Audio" ci-dessous). Vous pouvez régler le niveau de sortie à l'aide de la commande VOLUME sur le panneau latéral droit.

④ Prise PHONES

A peu près n'importe quel type de casque d'écoute stéréo équipé d'une mini-fiche stéréo peut être branché sur cette prise pour une écoute personnelle. Vous pouvez régler le niveau de sortie du casque d'écoute à l'aide de la commande VOLUME sur le panneau latéral droit.

Connexions Audio

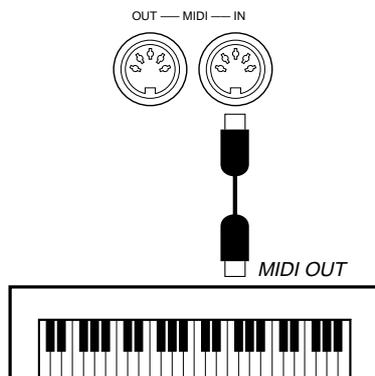


Le moyen le plus simple de contrôler le son du QY20 consiste à employer un casque d'écoute stéréo (muni d'une mini-prise stéréo) et de le raccorder à la prise PHONES. Si vous souhaitez néanmoins utiliser un système stéréo externe, employez la prise LINE OUT et le câble "Y" livré avec le QY20 (mini-fiche stéréo vers doubles fiches RCA à aiguilles). La fiche blanche RCA à aiguilles doit être branchée dans le canal d'entrée gauche de votre système stéréo et la rouge, dans celui de droite.



Veillez à ce que le QY20 et votre équipement stéréo soient hors tension (OFF) au moment d'effectuer les connexions.

Connexions MIDI



Bien que le QY20 puisse être joué et programmé à partir de son micro-clavier incorporé, un clavier MIDI externe raccordé au connecteur MIDI IN fournit les avantages supplémentaires d'un clavier standard, sensible à la vélocité de touche (pour autant que votre clavier soit équipé de cette fonction). Raccordez le connecteur MIDI OUT de votre clavier au connecteur MIDI IN du QY20 et vérifiez que le clavier soit bien réglé pour transmettre des données via le canal requis. Les assignations de canaux MIDI du QY20 sont les suivantes:

Canal MIDI	Sonorité
1	Piste de séquenceur TR1
2	Piste de séquenceur TR2
3	Piste de séquenceur TR3
4	Piste de séquenceur TR4
5	Piste d'accompagnement C1 (Accords 1)
6	Piste d'accompagnement C2 (Accords 2)
7	Piste d'accompagnement Ba (Basse)
10	Piste d'accompagnement Dr (Rythmique)

Ce tableau signifie tout simplement que, si votre clavier transmet sur le canal MIDI 1, il commandera la sonorité du QY20 qui a été assignée à la piste de séquenceur 1, et ainsi de suite. Veuillez consulter la page 38 pour savoir comment assigner différentes sonorités aux pistes du mode SONG.

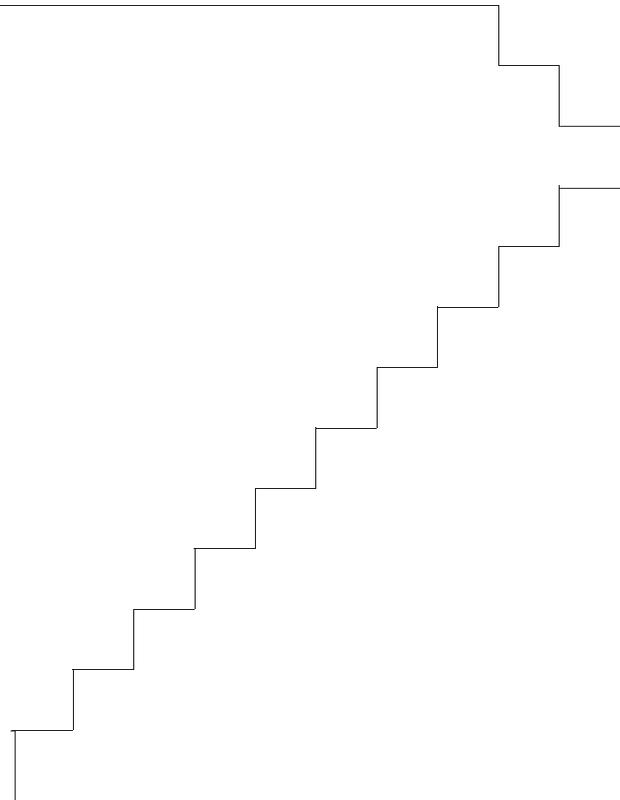


Les données reçues sur les canaux MIDI autres que ceux repris dans la liste ci-dessus produisent également des sons, conformément au "Mode Pgc" sélectionné (voir page 162) et aux messages de changement de programme MIDI reçus (voir brochure "Format des données MIDI").

Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

Les commandes24

Jeu de la démonstration34



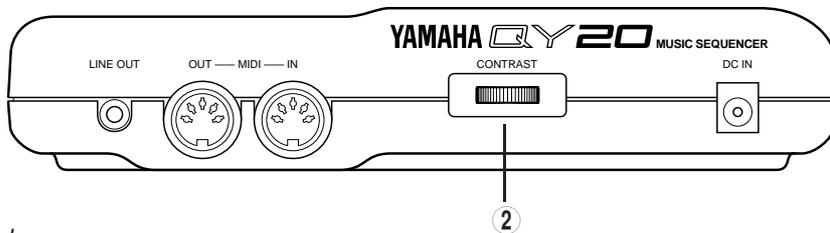
3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

Le QY20 est équipé d'une interface de commandes relativement simple et logique qui, une fois que vous l'avez comprise, rend le fonctionnement de l'appareil facile et rapide, quelle que soit l'opération que vous souhaitez effectuer. Si vous lisez attentivement cette section, et que vous essayez de mettre en pratique les procédures décrites sous les rubriques

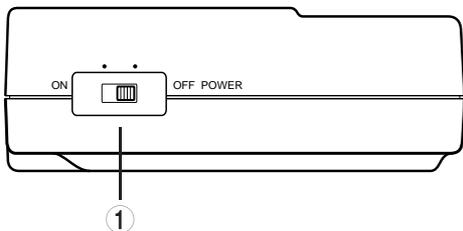
Essayez : , vous ne devriez rencontrer aucun problème pour accéder aux nombreuses fonctions plus élaborées du QY20 ni pour les manipuler.

Les commandes

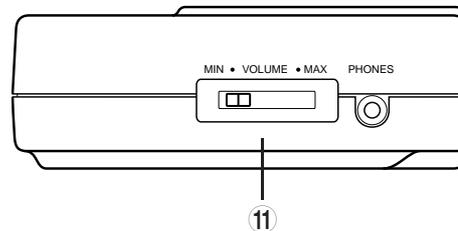
Panneau du QY20



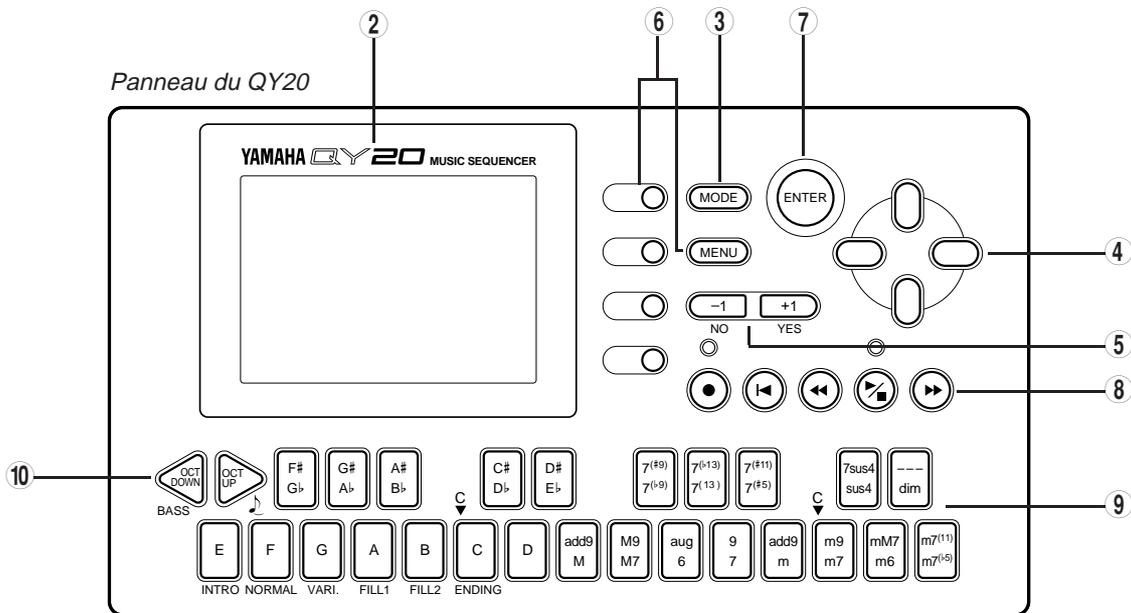
Panneau de gauche



Panneau de droite



3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes



3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

① Interrupteur POWER

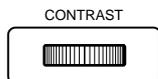


Faites glisser cet interrupteur sur la position ON pour mettre l'appareil sous tension et sur OFF pour le désactiver.



Eteignez le QY20 lorsque vous ne l'utilisez pas.

② Affichage à cristaux liquides et commande de contraste



Le grand panneau d'affichage à cristaux liquides multi-fonctionnel vous indique tous les paramètres et les messages dont vous avez besoin pour faire fonctionner le QY20 avec un maximum de facilité et d'efficacité.

Utilisez la commande de contraste, située sur le panneau arrière, pour obtenir une meilleure visibilité (la visibilité de l'affichage varie intensément en fonction de l'angle de vision et de la luminosité).

③ Touche [MODE]

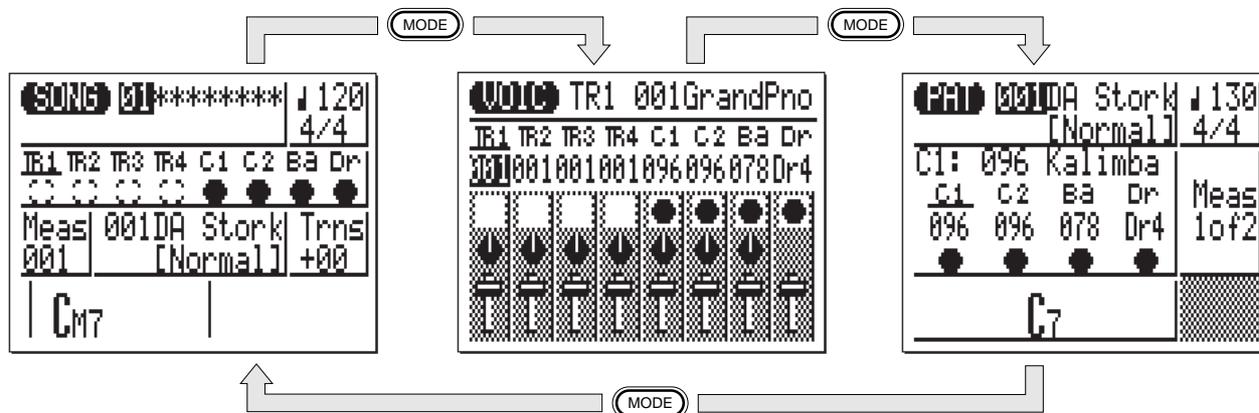


Cette touche permet de commuter entre les modes SONG, VOICE et PATTERN du QY20.

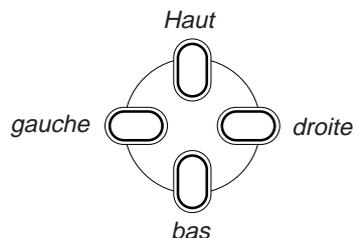
Essayez :

Mettez le QY20 sous tension (l'interrupteur de courant se trouve sur le côté gauche), puis appuyez plusieurs fois sur la touche [**MODE**] en regardant défiler les indications à l'écran. Cette touche va appeler les modes SONG, VOICE et PATTERN en cycle.

3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes



4 Touches de curseur



Ces quatre touches permettent de déplacer le “curseur” sur l’écran, soulignant ainsi les différents paramètres disponibles pour l’édition (le curseur du QY20 apparaît comme un bloc sombre avec des caractères aux couleurs inversées).

Essayez : Sélectionnez l’affichage du mode SONG (utilisez la touche [**MODE**] comme indiqué ci-dessus), puis essayez d’utiliser les touches de curseur pour déplacer celui-ci au travers de l’écran.

3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

⑤ Touches [-1/NO] et [+1/YES]

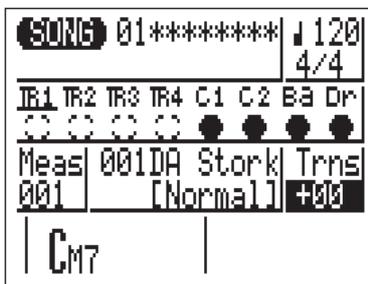


Ces touches permettent d'augmenter ou de diminuer la valeur d'un paramètre par paliers ou de façon continue. La touche [-1/NO] diminue la valeur du paramètre sélectionné alors que la touche [+1/YES] l'augmente. Appuyez sur l'une ou l'autre touche brièvement pour diminuer ou augmenter la valeur du paramètre d'un point ou maintenez la touche enfoncée pour diminuer ou augmenter la valeur de façon continue, selon la commande spécifiée.

Les touches [-1/NO] et [+1/YES] sont également utilisées quand le QY20 demande la confirmation d'une opération via le message "Are you sure?". Appuyez alors sur [+1/YES] pour continuer l'opération ou sur [-1/NO] pour l'annuler.



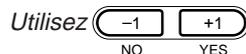
Pour diminuer ou augmenter encore plus rapidement la valeur, appuyez sur la touche de diminution ou d'augmentation opposée tout en maintenant enfoncée la touche correspondant à la direction dans laquelle vous souhaitez l'augmenter ou la diminuer.

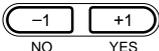


← Ceci est le paramètre de transposition.

Essayez :

Sélectionnez l'affichage du mode SONG (utilisez la touche [MODE] comme indiqué plus haut), utilisez les touches de curseur pour sélectionner le paramètre de transposition ("Trns" sur l'écran), puis essayez d'utiliser les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour modifier la valeur. Remettez la valeur sur "+00" avant de continuer.



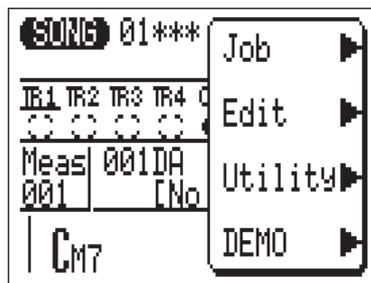
Utilisez  pour définir la valeur.

3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

6 Touche [MENU] et touches de fonction



La touche [MENU] appelle un menu de fonctions ou de sous-modes auxquels vous pouvez accéder à partir du mode du QY20 sélectionné et les touches de fonction (les petites touches rondes et jaunes) permettent alors de sélectionner la fonction souhaitée dans le menu affiché.

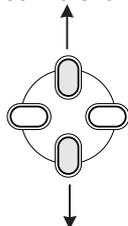


Sélectionnez l’affichage du mode SONG (utilisez la touche [MODE] comme indiqué plus haut), puis appuyez sur la touche [MENU]. Le menu ci-contre devrait apparaître à l’écran:

Ensuite, appuyez sur la touche de fonction supérieure (celle qui se trouve immédiatement à gauche de “job” dans le menu) pour appeler la liste des opérations en mode SONG:



Déplacez le curseur vers le haut

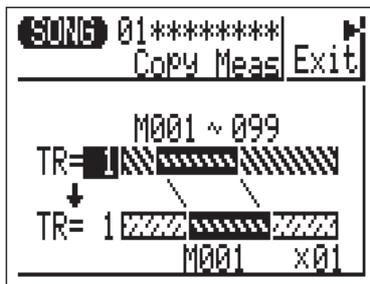


Déplacez le curseur vers le bas

Vous pouvez à présent utiliser les touches de curseur (uniquement du haut et du bas) pour sélectionner les différentes fonctions de la liste d’opérations. Laissez l’écran tel quel et lisez les informations suivantes concernant la touche [ENTER].

3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

⑦ Touche [ENTER]



⑧ Touches de séquenceur

Outre l'entrée d'accords en modes SONG et PATTERN (dont nous parlerons par la suite), la touche [ENTER] permet d'"entrer" une fonction sélectionnée dans le menu.

Essayez :

Si l'on convient que vous avez effectué toutes les procédures décrites ci-dessus dans la section "Essayez" de la touche [MENU] et des touches de fonction, vous devriez à présent avoir la liste des opérations du mode SONG sur l'écran du QY20. Utilisez les touches de curseur (uniquement celles du haut et du bas) pour sélectionner l'opération numéro 2 "Copy Meas". Ensuite appuyez sur la touche [ENTER] pour engager véritablement l'opération de copie de mesure. L'écran ci-contre devrait apparaître.

Comme nous ne souhaitons pas réellement utiliser l'opération de copie de mesure, appuyez sur la touche [ENTER] pour revenir au mode SONG. Vous pourriez également appuyer sur la touche de fonction supérieure (à côté de "Exit ►" sur l'écran) pour commencer par revenir à la liste d'opérations, puis une seconde fois pour revenir au mode SONG.

Les touches de séquenceur commandent l'enregistrement et la restitution en modes SONG et PATTERN. Elles vous permettent également de localiser une mesure spécifique au sein d'un morceau ou d'un motif. Leur disposition et leurs fonctions sont semblables aux commandes d'arrêt et d'avancement de bande d'un enregistreur à bande.

3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

ENREGISTREMENT EN ATTENTE

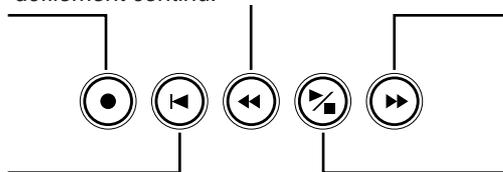
Appuyez sur cette touche pour mettre l'enregistrement en attente. Il vous faudra encore appuyer sur MARCHE/ARRET pour faire démarrer l'enregistrement.

RETOUR AU DEBUT

Cette touche vous ramène directement à la première mesure (au "début") du morceau ou du motif sélectionné.

MOUVEMENT ARRIERE

Appuyez brièvement pour revenir à la mesure précédente ou maintenez la pression pour un défilement continu.



MOUVEMENT AVANT

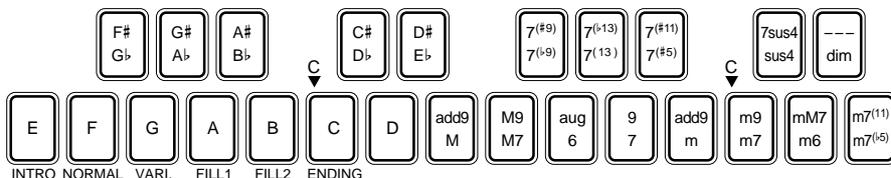
Appuyez brièvement pour avancer d'une mesure ou maintenez la pression pour un défilement continu.

MARCHE/ARRET

Appuyez sur la touche pour commencer ou arrêter l'enregistrement ou la restitution.

9 Micro-clavier

Le petit clavier de deux octaves vous permet de programmer le QY20 partout, à tout moment, sans devoir le relier à un clavier MIDI externe. Il est polyphonique, ce qui signifie que vous pouvez entrer des accords comme des notes individuelles. La seule chose qui lui manque est la sensibilité à la vélocité de frappe mais il accepte cependant des messages de vélocité provenant d'un clavier MIDI externe.

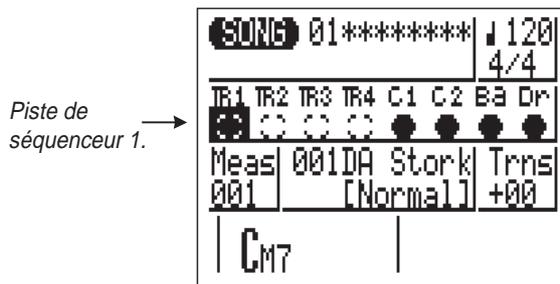


Lors de la programmation des pistes d'accompagnement, le micro-clavier peut être utilisé pour spécifier les toniques et les types d'accords à entrer.

3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

Essayez :

En mode SONG, utilisez les touches de curseur pour placer le curseur sur la position de la piste de séquenceur 1 (“TR1” sur l’affichage).



Ensuite, jouez sur le micro-clavier. Vous devriez entendre la sonorité assignée à la piste de séquenceur 1. Essayez également de déplacer le curseur vers les pistes d’accompagnement de basse (“Ba”) et de rythme (“Dr”) et de jouer les sonorités respectives de ces pistes. En mode SONG, le micro-clavier joue la voix assignée à la piste sélectionnée (à moins que vous ne soyez en train d’enregistrer les pistes d’accompagnement d’accords. Dans ce dernier cas, il est utilisé pour spécifier les accords désirés).

10 Touches d’octaves

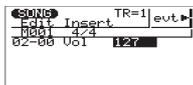


Etant donné que la gamme de deux octaves du micro-clavier n’est pas suffisante pour permettre une programmation musicale complète, les touches [OCT DOWN] et [OCT UP] vous permettent de décaler la hauteur du clavier d’une octave vers le haut ou vers le bas, sur une gamme de huit octaves. Chaque fois que vous appuyez sur la touche [OCT DOWN], la hauteur du clavier est décalée d’une octave vers le bas, jusqu’à la limite inférieure. La touche [OCT UP] décale la hauteur du clavier vers le haut, de la même manière.

3 Apprendre à connaître le QY20: Fonctionnement des commandes

Lors de l'enregistrement des accords des pistes d'accompagnement, en mode pas à pas, la touche [OCT DOWN] est utilisée pour définir la note basse pour les accords et la touche [OCT UP] sert à entrer les accords syncopés.

11 Commande de VOLUME



La commande VOLUME permet de régler le volume du son émis par les bornes LINE OUT et PHONES. Faites glisser la commande vers “MAX.” pour augmenter le volume ou, au contraire, vers “MIN.” pour le diminuer.

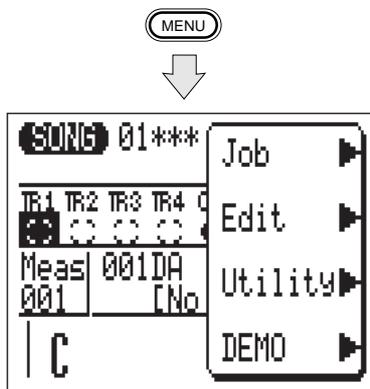


Veillez à régler la commande de volume sur “MIN.” lors du raccordement du QY20 à un système sonore puis augmentez progressivement jusqu’à atteindre le volume désiré. Cette simple précaution sert à empêcher qu’un volume d’une puissance inattendue n’endommage votre système d’enceintes acoustiques (et éventuellement vos oreilles!).

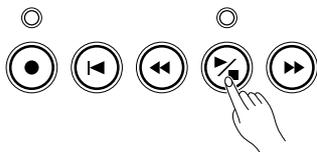
Jeu de la démonstration

Lorsque vous avez installé le QY20 et que vous êtes familiarisé avec ses commandes, vous pouvez jouer la démonstration préprogrammée pour avoir une idée des capacités de l'instrument.

1 A partir de l'affichage du mode SONG ou VOICE (utilisez la touche [MODE] pour sélectionner le mode correspondant), appuyez sur la touche [MENU].



2 Appuyez sur la touche de fonction juste à côté de "DEMO" sur l'affichage. L'affichage de démonstration initial doit alors apparaître.



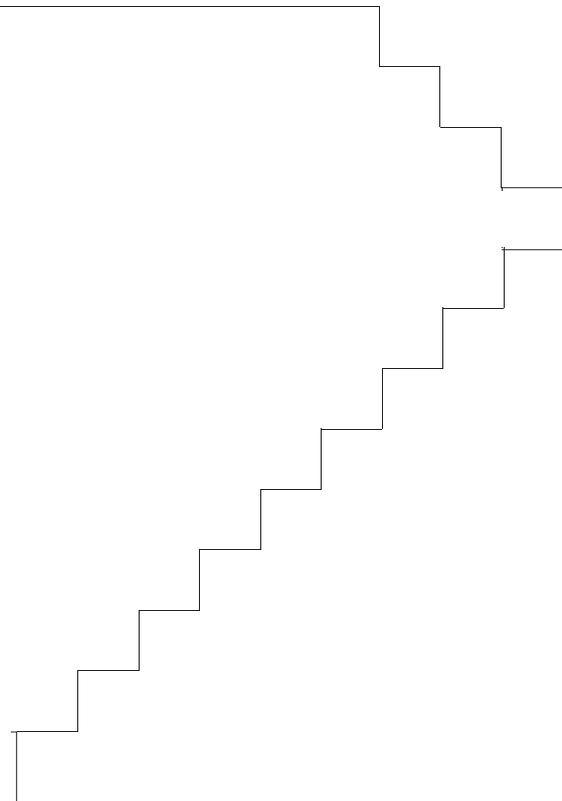
3 Appuyez sur la touche [▶] pour entamer le jeu de la démonstration. La démonstration jouera de manière ininterrompue jusqu'à ce qu'on l'arrête.

4 Appuyez sur la touche [▶] pour arrêter la démonstration puis appuyez sur la touche [MODE] pour revenir au mode précédent.

Le mode VOICE : Sélection, Jeu et Assignation des Sonorités et Rythmes du QY20

4

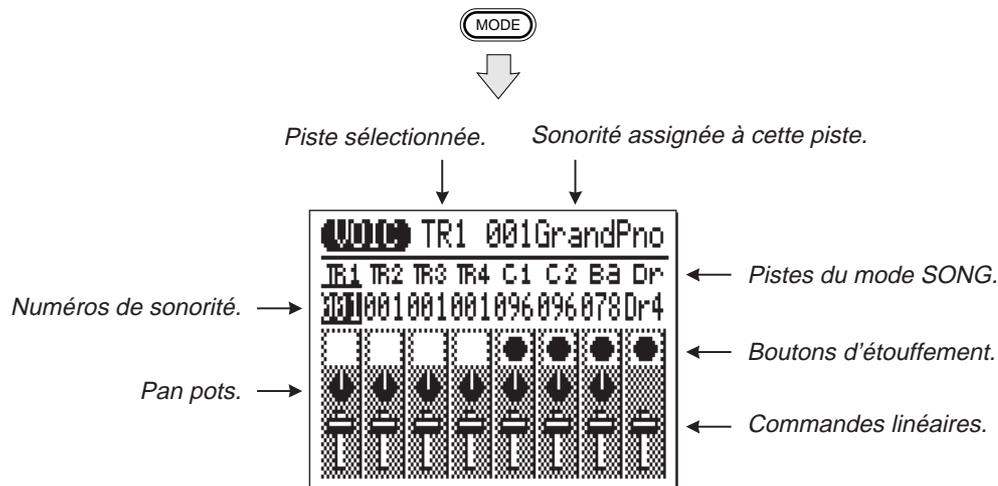
Essai des sonorités	37
Assignation de Sonorités aux différentes Pistes	38
Les boutons d'étouffement	38
Les pan pots	39
Les commandes linéaires	40



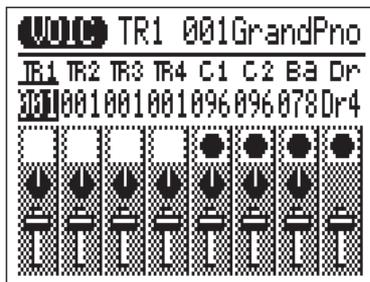
4 Le mode VOICE : Sélection, Jeu et Assignation des Sonorités et Rythmes du QY20

Le QY20 possède 100 sonorités et 8 boîtes à rythme qui peuvent être sélectionnées, jouées et assignées aux pistes du mode SONG lorsque le mode VOICE est activé. Le mode Voice possède également un "mixage" graphique à l'écran muni de boutons d'étouffement, de pan pots et de commandes linéaires pour chaque piste (excepté pour la piste rythmique qui n'a pas de pan pot).

Utilisez la touche **[MODE]** pour sélectionner l'affichage du mode VOICE.



Essai des sonorités



Utilisez   pour

sélectionner les numéros de sonorités.

Déplacez le curseur vers le numéro de sonorité situé immédiatement en-dessous de “TR1” à l’écran (comme dans l’affichage repris ci-contre). Remarquez que le nom de la sonorité sélectionnée pour TR1 apparaît dans le coin supérieur droit de l’écran. Jouez sur le micro-clavier et vous entendrez cette sonorité.



Dans tous les modes du QY20, le micro-clavier joue la sonorité assignée à la piste sélectionnée. Un clavier MIDI raccordé à la borne MIDI IN ne jouera cependant que la sonorité assignée à la piste du canal MIDI sur lequel le clavier MIDI transmet: le canal MIDI 1 joue **TR1**, le 2 joue **TR2**, le 3 joue **TR3**, le 4 joue **TR4**, le 5 joue **C1**, le 6 joue **C2**, le 7 joue **Ba** et le 10 joue **Dr**. Le canal 10 joue également toute autre piste à laquelle une sonorité rythmique a été assignée (de “Dr1” à “Dr8”).

Utilisez la touche [+1/YES] pour passer en revue les 100 sonorités du QY20 (ou la touche [-1/NO] pour revenir en arrière), en essayant chaque sonorité du clavier.

Continuez après la sonorité 100 et vous sélectionnerez ainsi les boîtes à rythme 1 à 8 (“Dr1” à “Dr8” à l’écran). Essayez-les également sur le clavier.

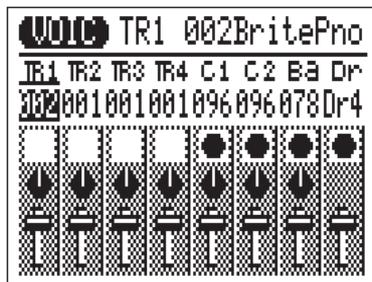


Consultez l’annexe (page 174) pour avoir une liste complète des assignations de notes (par exemple, quels instruments de percussion sont assignés à quelles notes) pour les 8 boîtes à rythme.



Si vous jouez sur le micro-clavier, utilisez les touches d’octaves pour avoir accès à toute la gamme d’instruments de chaque ensemble de percussion.

Assignation de Sonorités aux différentes Pistes

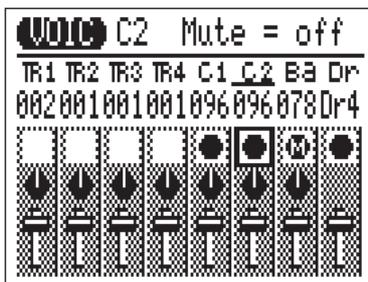


Lors de l'enregistrement d'accompagnements (voir page 52) ou de morceaux complets (voir page 108) en mode SONG, il convient de spécifier les sonorités qui devront être jouées sur les différentes pistes. Il faut alors effectuer les assignations correspondantes en mode VOICE. Pour ce faire, il suffit de déplacer le curseur vers le numéro de sonorité de la piste désirée, puis d'utiliser les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la sonorité (ou l'ensemble de percussion) pour cette piste.



Lorsque vous sélectionnez un autre motif en mode SONG, les assignations de sonorités concernant ce motif sont automatiquement rappelées, effaçant toute assignation de sonorité effectuée en mode VOICE, à l'exception des réglages de panoramique et de volume qui ne changent pas.

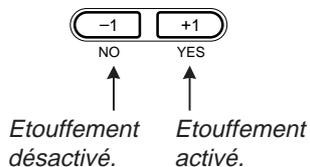
Les boutons d'étouffement



Les “boutons” d'étouffement qui apparaissent sous le numéro de sonorité de chaque piste peuvent être utilisés pour “étouffer” (désactiver) la piste correspondante. Déplacez le curseur vers le bouton d'étouffement adéquat, puis appuyez sur la touche [+1/YES] pour désactiver cette piste ou appuyez sur [-1/NO] pour la réactiver.

La lettre “M” apparaît dans les boutons d'étouffement des pistes qui ont été désactivées. Des pistes qui ne contiennent aucune donnée ne peuvent pas être désactivées et leurs boutons d'étouffement apparaissent comme des carrés blancs plutôt que des noirs. Dans l'affichage repris ci-contre à titre d'exemple, les pistes 1 à 4 (TR1 à TR4) ne contiennent aucune donnée et sont dès lors représentées en blanc.

4 Le mode VOICE : Sélection, Jeu et Assignment des Sonorités et Rythmes du QY20

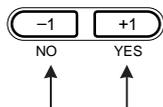
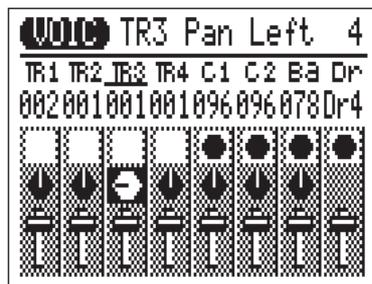


La piste Ba a été désactivée et le curseur se trouve actuellement sur le bouton d'étouffement de la piste C2. Remarquez que le statut d'un bouton d'étouffement sur lequel le curseur se trouve est également repris dans le coin supérieur droit de l'écran (dans cet exemple précis, "Mute = Off" pour la piste C2 signifie que la piste n'est pas ou n'est plus désactivée).



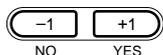
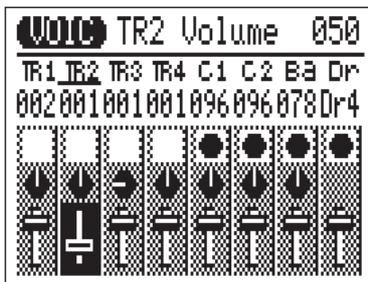
Les boutons d'étouffement sont un moyen simple de désactiver les pistes que vous ne souhaitez pas entendre. Lors de l'enregistrement de morceaux ou de motifs, ils permettent également d'assourdir une piste encombrée qui peut rendre difficile l'écoute d'une piste d'accompagnement importante.

Les pan pots



La piste Dr n'a pas de pan pot car les sonorités rythmiques représentent un nombre d'instruments où chacun a un positionnement stéréo préprogrammé et ceux-ci ont été réglés pour produire une "image stéréo" appropriée de boîte à rythme.

Les commandes linéaires



↑
Diminution du
volume.

↑
Augmentation
du volume.

Chaque piste possède une “commande linéaire” graphique qui peut être réglée pour produire le meilleur “mixage” (équilibre) entre les différentes sonorités. Placez le curseur sur une commande linéaire, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour définir le niveau. La commande linéaire graphique va se déplacer vers la position choisie (vers le haut pour un volume plus élevé et vers le bas pour un volume moindre). Les positions de ces commandes sont également affectées de valeurs numériques (de 000 à 127) qui apparaissent dans le coin supérieur droit de l’affichage: “000” représente la valeur minimale (pas de son) et “127” le volume maximum.

Le réglage par défaut est de “100” pour toutes les pistes. Sur l’affichage repris ci-contre, la commande linéaire TR2 a été réglée sur un doux “50”.



Vous pouvez alterner entre les modes SONG et VOICE, même lorsqu’un morceau est en train de jouer, afin de pouvoir définir tous les paramètres du mode VOICE (réglage du changement de sonorités, de pistes désactivées, de panoramique, et de changement de volume) tout en écoutant les résultats en temps réel.

Accompagnement aisé pour d'autres instruments

Choix et jeu des motifs préprogrammés	42
Changement des accords	47
Etouffement des pistes	51
Enregistrement d'un accompagnement complet	52
Enregistrement d'accompagnement en temps réel	52
Enregistrement de l'accompagnement pas à pas	59
Utilisation du QY20 comme boîte à rythme	75

Choix et jeu des motifs préprogrammés

Avec les motifs préprogrammés du QY20, vous pouvez facilement créer des accompagnements sur lesquels vous pouvez jouer ou chanter.

Le QY20 possède 100 motifs d'accompagnement préprogrammés qui couvrent une vaste gamme de styles musicaux. Vous trouverez ci-dessous des indications quant au choix et au jeu des motifs lorsque le QY20 est mis en mode SONG.

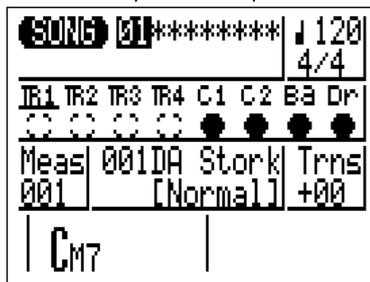
1 Sélectionnez le mode SONG et un morceau "vide".

Numéro de morceau (1...20)

Utilisez   pour

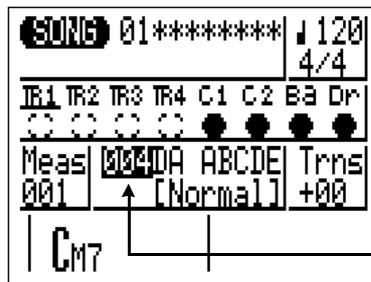
faire votre choix.

Les astérisques (*) indiquent un morceau vide.



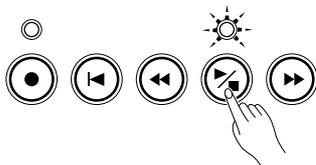
Afin de choisir et de jouer les motifs tels qu'ils sont décrits dans cette section, vous devez sélectionner un morceau vide (c'est-à-dire un morceau dans lequel rien n'a été enregistré). Les morceaux vides sont signalés par une rangée d'astérisques ("*****") à la suite du numéro de morceau. Vous pouvez choisir différents numéros de morceaux (de 1 à 20) en déplaçant le curseur vers le numéro de morceau à l'aide des touches [-1] et [+1].

2 Choisissez un numéro de motif.



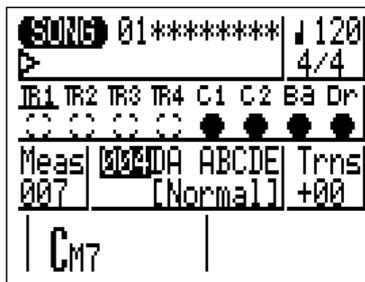
Placez le curseur à cet endroit (sur le numéro du motif d'accompagnement).

3 Commencez la restitution.



Indicateur de jeu. →

Numéro de mesure. →



Appuyez sur la touche [▶] pour commencer la restitution du motif d'accompagnement sélectionné. L'indicateur de jeu apparaîtra à l'écran et le voyant vert situé au-dessus de la touche [▶] va se mettre à clignoter au tempo de restitution.



Remarquez que le numéro "Meas" (mesure) à l'écran avance avec chaque mesure jouée. Dans ce mode, la restitution pourra continuer jusqu'à la mesure "999", puis elle recommencera à la mesure "001".

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

4 Ecoute des variations de motifs.

Chaque motif préprogrammé possède 6 variations ou “sections” — INTRO, NORMAL, VARI., FILL1, FILL2 et ENDING.

INTRO Introduction

NORMAL Motif normal, utilisé pour les “vers” d'un morceau.

VARI. Variation, normalement utilisée comme chœur ou comme pont.

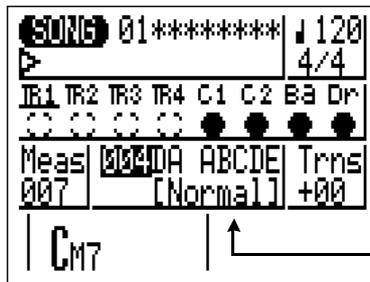
FILL1 Remplissage 1, transition de normal à variation.

FILL2 Remplissage 2, transition de variation à normal.

ENDING Motif final.



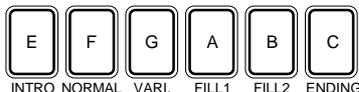
Lorsque les sections **INTRO**, **FILL1** et **FILL2** sont sélectionnées lors du jeu d'un motif en mode **SONG**, la section est jouée une fois complètement puis elle est automatiquement suivie du motif **NORMAL** ou **VARI.** L'introduction (**INTRO**) est suivie par **NORMAL**, **FILL1** est suivi par **VARI** et **FILL2** par **NORM**. Les motifs **FILL1** et **FILL2** procurent automatiquement des transitions musicales douces entre les sections **NORMAL** et **VARI**. La restitution s'arrête automatiquement après la section finale (**ENDING**).



La section sélectionnée est représentée entre des parenthèses carrées sous le nom et le numéro de motif.

La section “Normal” est en cours de jeu.

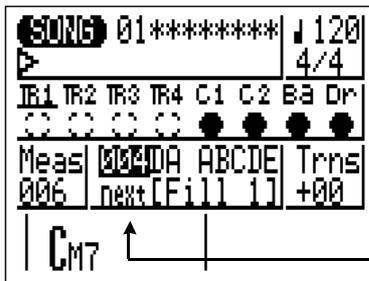
5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments



Vous pouvez changer les motifs directement en appuyant sur la touche appropriée du micro-clavier lorsque le curseur se trouve soit sur le numéro de motif soit sur le nom de section repris à l'écran.



Les touches de section du micro-clavier ne produisent aucun son lorsqu'elles sont utilisées pour commuter entre les différentes sections.



"Fill1" a été sélectionné et sera joué à partir du début de la mesure suivante.



Vous pouvez également changer les sections à l'aide des touches [-1] et [+1] lorsque le curseur est placé sur le nom de section.

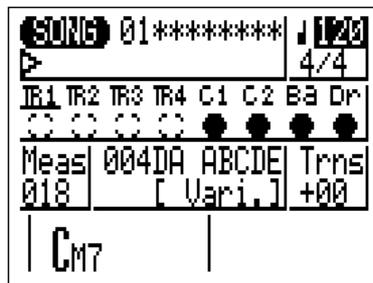


pour sélectionner les sections.

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

5 Choisissez différents motifs et sections.

Lorsque le curseur se trouve sur le numéro de motif, vous pouvez utiliser les touches [-1] et [+1] pour sélectionner différents motifs et vous pouvez utiliser les touches de section du micro-clavier pour choisir des sections différentes lors de la restitution. Dans tous les cas, le motif ou la section que vous venez de sélectionner commencera à jouer à partir du début de la mesure suivante. “next” va apparaître sous le numéro de motif jusqu’à ce que la nouvelle section ou le nouveau motif entame véritablement le jeu.

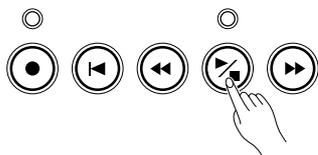


Si vous déplacez le curseur vers le paramètre de tempo (indiqué par un symbole de note et un numéro dans le coin supérieur droit de l'écran), vous pouvez utiliser les touches [-1] et [+1] pour définir le tempo de restitution entre 30 et 250 battements par minute. Veuillez cependant remarquer que si vous jouez un motif avec un tempo par défaut lent sur un tempo rapide, certaines notes peuvent être éliminées artificiellement.



Pour régler le tempo entre 30 et 250 battements par minute.

6 Arrêt de la restitution.



Vous pouvez arrêter la restitution à n'importe quel moment en appuyant sur la touche [■]. Pour une finale plus musicale, sélectionnez la section ENDING. La restitution s'arrêtera automatiquement après la section finale (ENDING).



En fonction du motif sélectionné, certaines sonorités peuvent être étouffées si l'on entame un motif au milieu plutôt qu'au début.

Changement des accords

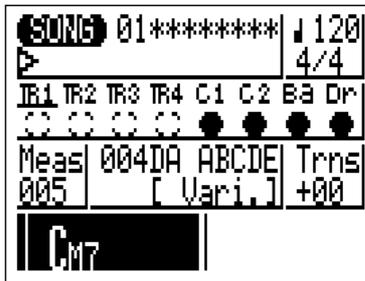
Le QY20 est équipé d'un système ABC (de l'anglais Auto Bass Chord - Accord automatique des basses) très élaboré qui ré-harmonise automatiquement les pistes d'accord et de basse pour correspondre aux accords demandés. Cela rend la création de pistes d'accompagnement complètes simple et rapide.... il suffit de sélectionner un motif, puis de spécifier les changements d'accord requis (vous trouverez de plus amples détails à ce sujet dans la section suivante). Voici comment utiliser le micro-clavier pour spécifier les modifications d'accords.

1 Jouez un motif.

Choisissez et jouez un des motifs préprogrammés, comme nous l'avons décrit dans la section précédente.

2 Déplacez le curseur vers le symbole d'accord.

Le micro-clavier peut être utilisé pour entrer des accords uniquement lorsque le curseur est situé à l'écran sur le symbole d'accord. Utilisez les touches de curseur pour déplacer celui-ci vers le symbole d'accord, dans le bas de l'écran.

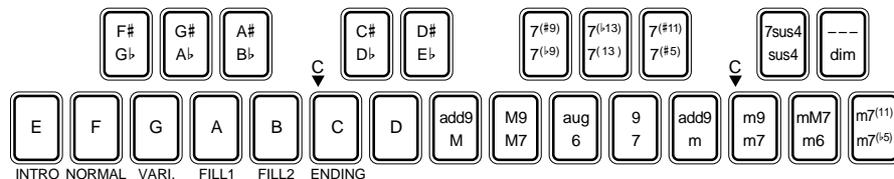


Symbole d'accord.

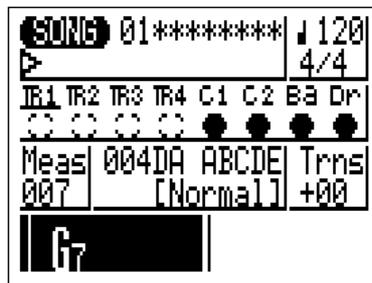
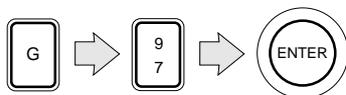
5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

3 Entrez un accord.

Remarquez que l'octave inférieure du micro-clavier comprend les toniques nommées de "E" (mi) à "D" (ré) sur les touches alors que les touches d'octave supérieures sont marquées par toute une variété de types d'accords.



Exemple: Entrez un accord G7. (Sol7)



Pour entrer un accord, appuyez sur la touche correspondant à la tonique souhaitée puis sur celle correspondant au type d'accord désiré (les touches de types d'accords sélectionnent alternativement les types d'accord marqués dans la partie inférieure et supérieure de la touche, comme vous pouvez le voir à l'écran) et finalement appuyez sur la touche [ENTER].

L'accord n'est véritablement entré que quand vous appuyez sur la touche [ENTER]. Avant cela, la tonique et le type d'accord que vous venez de spécifier vont clignoter à l'écran.



En fait, vous pouvez tout aussi bien appuyer sur la touche de type d'accord puis sur celle de la tonique, l'ordre de sélection n'ayant pas d'importance.

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

Les types d'accords

add9	Majeur neuvième augmenté	m7(11) ...	mineur sept + onze
M	Majeur	m7(b5) ...	mineur sept avec quinte diminuée
M9	Majeur neuvième	7(#9)	septième avec neuvième augmenté
M7	Majeur septième		
aug	augmenté	7(b9)	septième avec neuvième diminué
6	sixième	7(b13)	septième avec treizième diminué
9	neuvième	7(13)	septième avec treizième
7	septième	7(#11)	septième avec onzième augmenté
add9	mineur neuvième augmenté	7(#5)	septième avec quinte augmentée
m	mineur	7sus4	septième suspendu quatrième
m9	mineur neuvième	sus4	quatrième suspendu
m7	mineur septième	- - -	non ABC (voir la mention "DE- TAIL" ci-dessous)
mM7	mineur avec septième majeur		
m6	mineur sixième	dim	diminué



Le type d'accord marqué par le signe "- - -" est un type d'accord spécial qui n'appartient pas au système ABC et qui peut être utilisé pour créer des motifs d'accompagnement non sujets aux limites harmonieuses du système ABC. Voir page 95 pour de plus amples détails.



Si vous entrez uniquement la tonique sans choisir de type d'accord, vous obtiendrez un accord majeur.

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

4 Essayez les différents accords avec divers motifs.

Lors de la restitution, vous pouvez déplacer le curseur vers le haut, vers le numéro de motif, sélectionner un autre motif, puis remettre le curseur sur le symbole d'accord et essayer différents accords avec le nouveau motif.

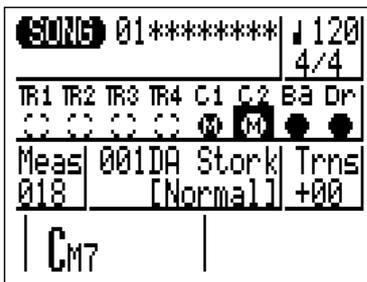


Si vous déplacez le curseur vers le paramètre de transposition "Trns", vous pouvez utiliser les touches [-1] et [+1] pour transposer la hauteur de tout le motif d'un demi-ton vers le haut ou vers le bas sur une gamme de deux octaves. Un réglage de transposition sur "+00" donne une hauteur de son normale.

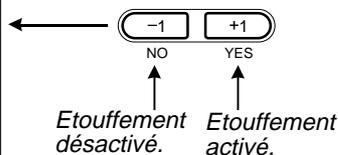
5 Arrêt de la restitution.

Vous pouvez arrêter la restitution lorsque vous le souhaitez en appuyant sur la touche [▶/■] ou après une finale appropriée en sélectionnant la section ENDING (le curseur doit alors se trouver sur le numéro de motif ou sur le nom de section pour pouvoir réaliser cette opération).

■ Etouffement des pistes



Les “boutons” d’étouffement repris sous chaque nom de piste peuvent être utilisés pour étouffer (désactiver) la piste concernée, soit en cours de restitution ou à la fin de celle-ci. Déplacez le curseur vers le bouton d’étouffement correspondant, puis appuyez sur [+1/YES] pour désactiver cette piste, ou sur [-1/NO] pour réactiver une piste étouffée.



La lettre “M” apparaît dans les boutons d’étouffement de pistes qui ont été désactivées. Les pistes qui ne contiennent aucune donnée ne peuvent pas être étouffées et leurs boutons d’étouffement apparaissent sous la forme de carrés blancs plutôt que de carrés noirs. Veuillez remarquer qu’un bouton d’étouffement sombre apparaîtra en couleur inversée lorsque le curseur est placé dessus (il apparaîtra en blanc avec un curseur noir). Dans l’affichage repris ci-contre, comme les pistes 1 à 4 ne contiennent pas de données, elles sont dès lors marquées d’un carré blanc. Les pistes C1 et C2 ont été désactivées et le curseur se trouve actuellement sur le bouton d’étouffement de la piste C2.



Les boutons d’étouffement représentent un moyen facile de désactiver des pistes que vous ne souhaitez pas entendre. Dans l’exemple mentionné ci-dessus les pistes C1 et C2 ont été désactivées, laissant uniquement les accompagnements de basse et rythmiques. Vous pourriez également désactiver la piste de basse si vous souhaitez utiliser le QY20 comme boîte à rythme.

Enregistrement d'un accompagnement complet

Le QY20 vous offre deux possibilités pour enregistrer un accompagnement en spécifiant les motifs et les accords: vous pouvez le faire en enregistrement "temps réel" ou "pas à pas". La méthode temps réel est la plus rapide et la plus simple et elle vous permet d'enregistrer des modifications d'accord et de motif "au vol". La méthode pas à pas par contre vous offre un contrôle plus détaillé et elle constitue une excellente façon d'ajouter un certain fini à un accord enregistré en temps réel.

Enregistrement d'accompagnement en temps réel

Lorsque vous savez comment sélectionner les motifs et les sections et comment entrer les accords en mode SONG (voir les chapitres précédents), il est facile d'enregistrer un accompagnement de base en temps réel. Les modifications de répétition et de tempo peuvent être ajoutées par la suite en utilisant la méthode d'enregistrement pas à pas (page 59).

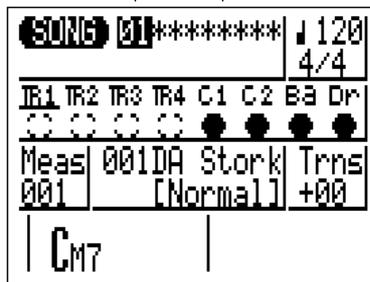
1 Sélectionnez le mode SONG et un morceau vide.

Utilisez la touche [MODE] pour sélectionner le mode SONG et, après avoir placé le curseur sur le numéro de morceau en haut de l'écran, utilisez les touches [-1] et [+1] pour sélectionner un numéro de morceau vide si cela s'avère nécessaire. Les morceaux vides sont indiqués par une rangée d'astérisques ("*****") à la suite du numéro de morceau.

MODE

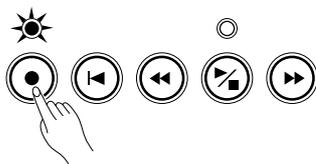
Numéro de morceau (1.....20).

Les astérisques indiquent un morceau vide.



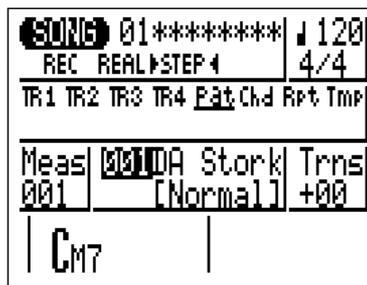
Si, pour une raison quelconque, les 20 morceaux contiennent des données, utilisez la fonction d'effacement de morceau décrite à la page 137 pour effacer un morceau pour l'enregistrement.

2 Programmez l'enregistrement en attente.



REC apparaît lorsque l'enregistrement est en attente.

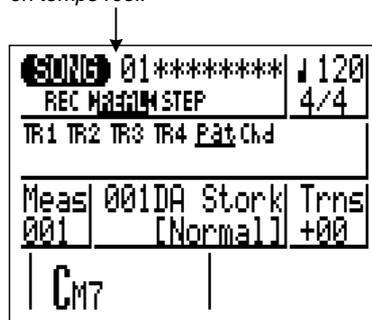
Appuyez sur la touche [●] pour mettre l'instrument en attente d'enregistrement. Le voyant rouge au-dessus de la touche [●] va s'allumer.



5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

3 Sélectionnez le mode d'enregistrement en temps réel.

Placez le curseur sur ce point pour sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel.



4 Sélectionnez le motif de départ, la section, l'accord et le tempo.

Déplacez le curseur vers la zone “REC REAL STEP” de l’écran, puis appuyez sur la touche de curseur gauche pour choisir le mode “REAL” (s’il n’est pas déjà sélectionné). Le mode d’enregistrement sélectionné est signalé par une flèche de chaque côté du nom de mode - par exemple “►REAL◀”. Lorsque vous l’avez sélectionné, déplacez le curseur verticalement pour vous diriger vers d’autres zones de l’écran. Les flèches continueront à encadrer le mode sélectionné sans tenir compte du déplacement du curseur.

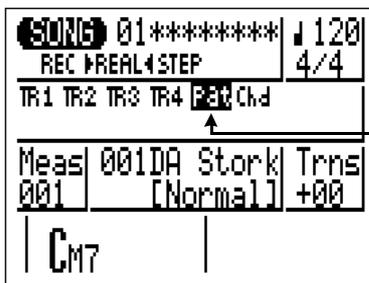
Déplacez le curseur vers les paramètres de numéro de motif, de section, d’accord et de tempo et définissez-les comme vous le souhaitez.



Il est parfois plus facile d’établir un tempo lent pour l’enregistrement en temps réel de façon à avoir suffisamment de temps pour programmer les changements d’accords et de motifs.

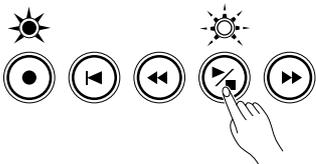
5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

- 5** Sélectionnez la piste “Pat” pour enregistrer les changements de motif et de section.



Sélectionnez “Pat” pour enregistrer les changements de motifs.

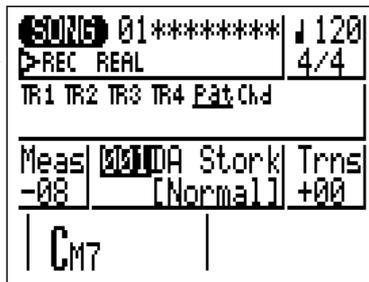
- 6** Enregistrement.



Enregistrement en temps réel en cours.

Nombre de mesures négatives lors du décompte.

Appuyez sur la touche [▶] pour commencer l’enregistrement des changements de motifs. Le métronome se mettra en marche et vous aurez deux mesures de décompte avant que la première mesure ne soit effectivement enregistrée. Le décompte apparaît également sous la forme de chiffres négatifs dans le paramètre “Meas”. Si par exemple vous sélectionnez un motif 4/4, le décompte se fera de la mesure “-08” à “-01” et l’enregistrement démarra à partir de la mesure “001”.



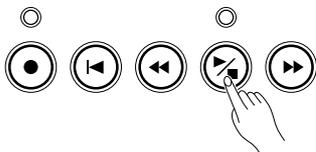
5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

Comme vous avez choisi "Pat" pour l'enregistrement, le curseur va se déplacer automatiquement vers le numéro de motif quand vous commencez l'enregistrement. Pour enregistrer les changements de motif et de section, il vous suffit alors de sélectionner les numéros de motifs requis à l'aide des touches [-1] et [+1] et de sélectionner les sections via les touches correspondantes du micro-clavier. Rappelez-vous cependant que tous les changements de motifs et de section ne sont effectifs qu'à partir de la mesure qui suit le changement effectué. Souvenez-vous également que l'INTRO passera automatiquement au motif NORMAL, que FILL1 sera automatiquement suivi par VARI. et FILL2 par NORMAL.



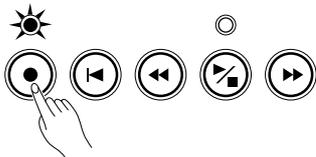
Les pistes de séquenceur (de TR1 à TR4) ne produiront aucun son pendant l'enregistrement de pistes d'accompagnement, même si elles contiennent des données.

7 Arrêt de l'enregistrement.



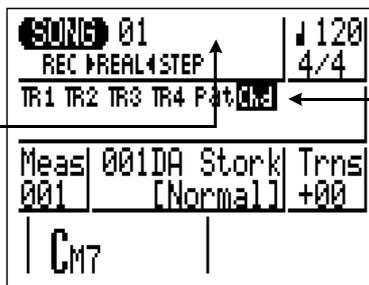
Vous pouvez terminer l'enregistrement soit en appuyant sur la touche [▶■] soit en choisissant la section ENDING (fin). Le mode de jeu SONG normal est automatiquement re-sélectionné lorsque vous arrêtez l'enregistrement.

8 Mettez à nouveau l'enregistrement en attente et sélectionnez "Chd".



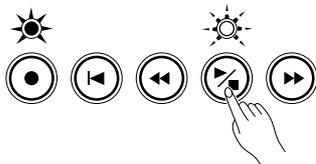
Les astérisques ont disparu car le morceau contient à présent des données. Utilisez la fonction "Song Name" (page 135) pour entrer un nom original.

Appuyez sur la touche [●] pour remettre l'enregistrement en attente (le mode "REAL" sera encore sélectionné), puis déplacez le curseur à l'écran vers la zone des pistes et choisissez "Chd" pour enregistrer des changements d'accords.



Sélectionnez "Chd" pour enregistrer les changements d'accords.

9 Enregistrement.



Appuyez sur la touche [▶/■] pour commencer l'enregistrement des changements d'accords. Le métronome se mettra en marche et vous aurez deux mesures de décompte.

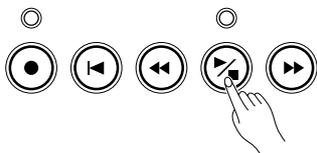
Comme vous avez sélectionné l'enregistrement "Chd", le curseur se déplacera automatiquement vers l'accord au début de l'enregistrement. Pour enregistrer des changements d'accords, il vous suffira d'entrer les accords requis tels qu'ils sont décrits dans la section "changement d'accords" (page 47).



Les changements d'accords apparaissent en fait sur des fractions de noires aussi il convient d'essayer d'appuyer sur la touche [ENTER] pour entrer chaque accord sur le battement précis ou une fraction de section avant celui dont vous souhaitez changer l'accord.

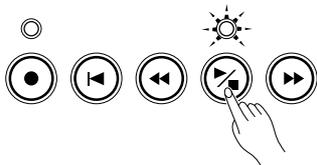
5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

10 Arrêt de l'enregistrement.



Appuyez sur la touche [▶/■] pour terminer l'enregistrement lorsque vous avez effectué tous les changements d'accords nécessaires. Le mode de jeu SONG normal sera automatiquement re-sélectionné.

11 Ecoutez les résultats.



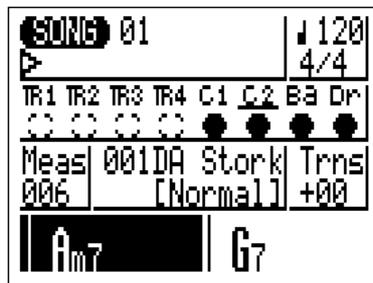
Appuyez sur la touche [▶/■] pour restituer le motif et vérifier l'accompagnement que vous venez d'enregistrer.



Remarquez que l'accord qui est en train d'être joué est mentionné à l'écran à l'emplacement normal du symbole d'accord alors que l'accord suivant est repris à sa droite. Cependant, si le même accord continue sur plus de deux mesures, le prochain accord ne sera pas affiché.



Ne vous inquiétez pas si vous avez commis quelques erreurs. De simples erreurs enregistrées en mode temps réel peuvent généralement être corrigées en mode d'enregistrement pas à pas.... décrit dans le chapitre suivant.



↑
"Am7" (la-m7)
est en train
d'être joué.

↑
L'accord suivant
est "G7" (Sol7).

Enregistrement de l'accompagnement pas à pas

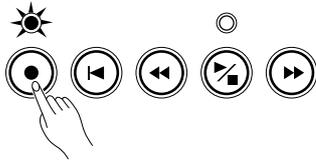
Le mode d'enregistrement STEP affiche quatre pistes d'accompagnement différentes pour les entrées de données: "Pat" (changements de motifs), "Chd" (changements d'accords), "Rpt" (répétitions) et "Tmp" (changements de tempo). Dans chacune de celles-ci, vous pouvez entrer ou effacer avec précision et de manière individuelle les changements de motif, d'accord, de répétition et de tempo à l'endroit requis.

1 Sélectionnez un morceau à enregistrer.

Sélectionnez un morceau vide si vous souhaitez enregistrer un nouveau morceau en mode d'enregistrement pas à pas ou sélectionnez un morceau qui contient déjà des données si vous souhaitez juste effectuer des modifications ou créer des ajouts.

2 Mettez le mode d'enregistrement en attente.

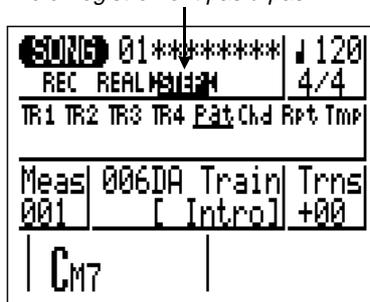
Appuyez sur la touche [●] pour mettre le mode d'enregistrement en attente. Le voyant rouge situé au-dessus de la touche [●] va s'allumer.



5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

3 Sélectionnez le mode d'enregistrement pas à pas (STEP).

Le curseur doit se trouver à cet endroit pour sélectionner le mode d'enregistrement pas à pas.



Déplacez le curseur à l'écran vers la zone "REC REAL STEP", puis appuyez sur la touche de curseur de droite pour choisir le mode "STEP" (s'il n'est pas déjà sélectionné). Le mode d'enregistrement sélectionné est indiqué par une flèche de chaque côté du nom de mode, comme par exemple "►STEP◀". Lorsque vous avez effectué l'opération, déplacez le curseur verticalement vers d'autres zones de l'écran. Les flèches resteront en place, encadrant le mode sélectionné sans tenir compte de la position du curseur.

4 Sélectionnez "Pat", "Chd", "Rpt" ou "Tmp".

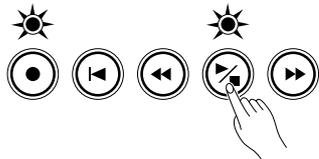


Déplacez le curseur à l'écran vers la zone des pistes, puis latéralement pour sélectionner la mention "Pat", "Chd", "Rpt" ou "Tmp". Lorsque vous avez effectué cette opération, déplacez le curseur verticalement si vous souhaitez travailler sur d'autres zones de l'écran. Même si le curseur bouge, un soulignement continuera d'indiquer la piste sélectionnée.

Sélectionnez "Pat" pour enregistrer les changements de motifs, "Chd" pour les changements d'accords, "Rpt" pour les répétitions ou "tmp" pour les changements de tempo.

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

5 Commencez l'enregistrement.



Appuyez sur la touche [▶] pour appeler l'affichage d'enregistrement pas à pas sélectionné.

6 Entrez les données de motif, d'accord, de répétition et de tempo nécessaires.

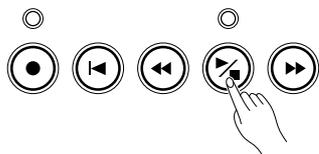


- ← Vers l'écran "Pat".
- ← Vers l'écran "Chd".
- ← Vers l'écran "Rpt".
- ← Vers l'écran "Tmp".



Lorsque vous vous trouvez en mode d'enregistrement, vous pouvez commuter directement entre les écrans d'entrées de données de motifs, d'accords, de répétitions et de tempo en appuyant simplement sur la touche [MENU] pour appeler le menu repris ci-contre puis sur la touche de fonction correspondant à l'écran que vous souhaitez voir apparaître.

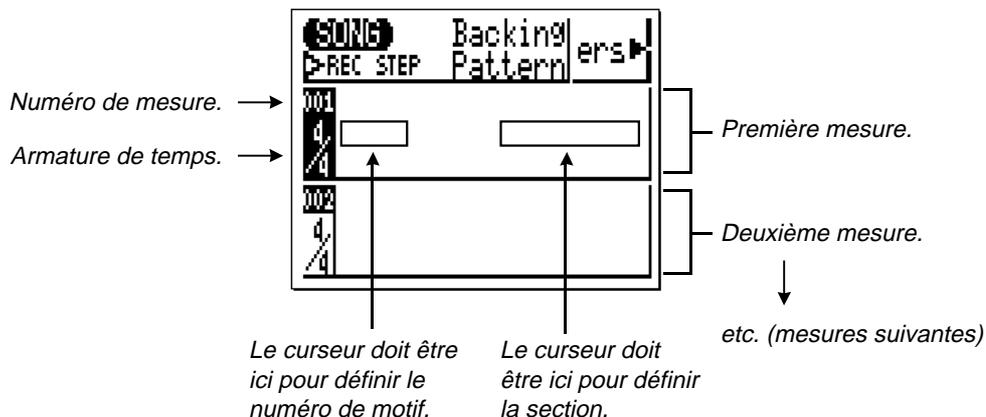
7 Arrêt de l'enregistrement.



Appuyez sur la touche [▶] pour sortir du mode d'enregistrement pas à pas et retourner en mode de jeu SONG normal.

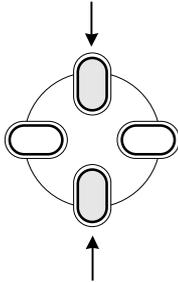
“Pat” – Changements de motif en enregistrement pas à pas (STEP)

Voilà à quoi va ressembler l’affichage de motif dans l’enregistrement pas à pas si vous avez sélectionné un morceau vide (les données de motif adéquates apparaîtront si vous avez sélectionné un morceau qui contient déjà des données).



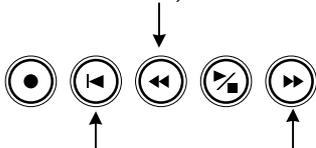
● Déplacement du curseur et entrée de données

Mouvement vers le haut (pour visionner les numéros de mesures inférieurs).



Mouvement vers le bas (pour visionner les numéros de mesures supérieurs).

Mouvement vers le haut (pour visionner les numéros de mesures inférieurs).



Retour à la première mesure.

Mouvement vers le bas (pour visionner les numéros de mesures supérieurs).

Les touches de curseur sont généralement utilisées pour déplacer le curseur vers l'emplacement où vous souhaitez entrer des données et les touches [−1] et [+1] s'emploient pour entrer effectivement les données ou pour les modifier.

Toutefois, les touches de curseur vous permettent également d'avancer ou de reculer au sein d'un morceau: le déplacement du curseur au-delà du bas de l'écran vous permet d'accéder aux mesures suivantes, alors que son déplacement au-delà du haut de l'écran permet d'accéder aux mesures antérieures, s'il y en a. Dans l'affichage de motif, le déplacement latéral vous emmène vers les paramètres d'armature de temps, de numéro de motif et de section.

Dans tous les affichages d'enregistrement pas à pas, les touches de séquenceur peuvent également être utilisées pour avancer ou reculer dans un morceau. La touche [◀] vous reconduit directement à la première mesure.

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

● Numéro de motif et section



Vous pouvez entrer n'importe quel numéro de motif de 001 à 200 (motifs préprogrammés et motifs utilisateur) pour chaque mesure. Cependant seuls les motifs préprogrammés peuvent être affectés par des sections. Le nom de motif apparaît à droite de son numéro et un seul motif et une seule section peuvent être entrés par mesure; le motif commencera à jouer à partir du début de la mesure à laquelle il est entré.

Un motif que vous avez entré continuera à jouer jusqu'à ce qu'un autre motif soit programmé. Si vous désirez changer de section sans changer de numéro de motif, il suffit d'entrer uniquement la section.

Dans l'exemple d'affichage repris ci-contre, la section INTRO du motif 006 se joue sur la première mesure et la section normale du même motif a été sélectionnée pour la deuxième mesure.

● Armature de temps

Bien que l'armature de temps par défaut pour le motif sélectionné soit automatiquement choisie, la valeur de fraction de chaque mesure peut être modifiée comme vous le souhaitez. Les armatures de temps disponibles sont:

1/16.....16/16

1/8.....16/8

1/4.....8/4

Si vous sélectionnez une armature de temps qui s'avère plus courte en mesures que le motif par défaut, le motif sera tronqué (écourté) en fonction de votre choix. Si l'armature sélectionnée est plus longue en mesures, le motif sera répété jusqu'à atteindre la longueur spécifiée.

● Effacement des changements de motif

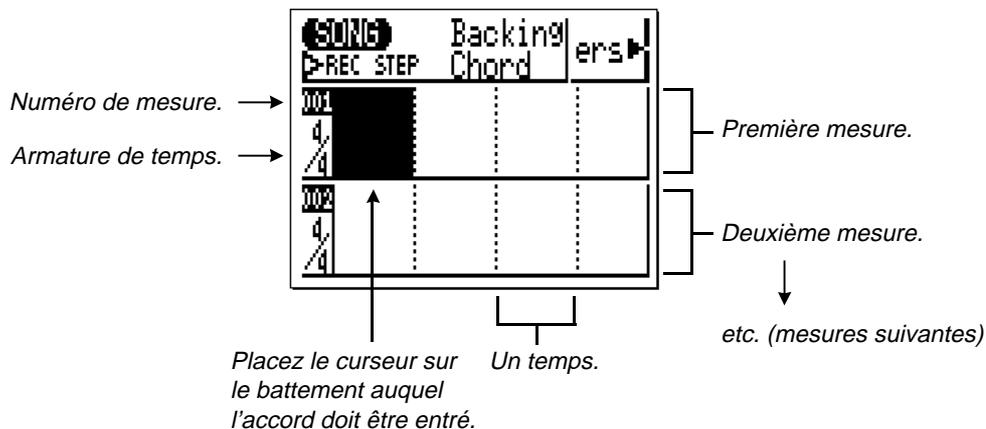
La touche de fonction située immédiatement à droite de "ers" sur l'écran peut être utilisée pour effacer les données d'armature de temps, de numéro de motif ou de section sur lesquelles le curseur se trouve. Si vous effacez un changement d'armature, la valeur par défaut du motif sera automatiquement re-sélectionnée.



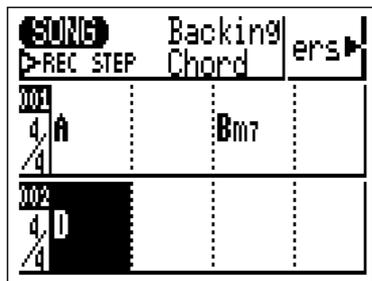
← Appuyez sur ce bouton pour effacer les changements de motif, de section ou d'armature de temps là où le curseur est situé.

“Chd” - Changement d'accord dans l'enregistrement pas à pas (STEP)

Voilà à quoi va ressembler l'affichage d'enregistrement d'accord pas à pas si vous avez sélectionné un morceau vide (les données d'accord appropriées apparaîtront à l'écran si vous avez sélectionné un morceau qui contient des données).



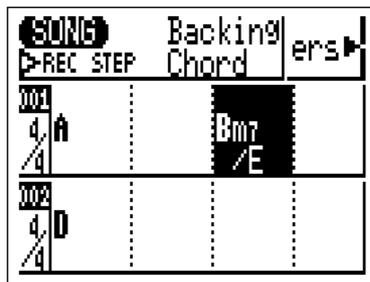
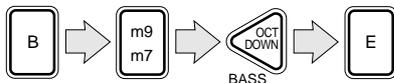
● Accords



Vous pouvez entrer un accord par noire. Placez le curseur à l'écran sur la division de noire requise et entrez l'accord normalement, à l'aide du micro-clavier (voir page 48). Dans l'exemple d'affichage repris ci-contre, un accord A (La) Majeur est entré sur le premier battement de la première mesure, un B (Si) mineur septième sur le troisième battement de cette même mesure et un D (Ré) Majeur sur le premier battement de la seconde mesure.

● Spécification de la note basse pour un accord

Exemple: Entrez un accord Bm7 (Si-m7) avec E (Mi) comme basse.



Vous pouvez spécifier la note basse qui doit être utilisée pour n'importe quel accord à l'aide de la touche [OCT DOWN] (remarquez la mention "BASS" inscrite sous la touche). Entrez l'accord normalement, appuyez sur la touche [OCT DOWN/BASS] (une barre oblique apparaîtra sous le nom de l'accord), puis appuyez sur la touche du micro-clavier correspondant à la note basse désirée (cette note basse apparaîtra à droite de la barre oblique).

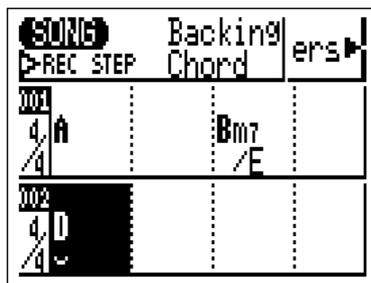
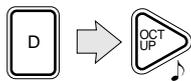


Vous pouvez ajouter des notes basses aux accords existants sans devoir ré-entrer l'accord complet. Il vous suffit de déplacer le curseur vers l'accord et d'utiliser la touche [OCT DOWN/BASS] pour spécifier la note basse. De même, une note basse peut être retirée d'un accord en plaçant le curseur sur l'accord et soit en ré-entrant celui-ci, soit en appuyant deux fois sur la touche [OCT DOWN/BASS].

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

● Accords syncopés

Exemple: Entrez un accord D (Ré) syncopé.

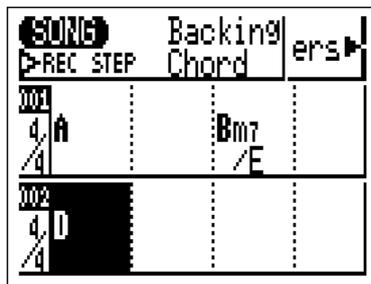


Les accords peuvent être syncopés (c'est-à-dire que l'accord commence véritablement une croche avant le battement auquel il est entré) en appuyant sur la touche [OCT UP] (remarquez l'inscription “♪” en-dessous de cette touche). Entrez l'accord normalement, puis appuyez sur la touche [OCT UP] (un symbole de syncope apparaîtra sous le nom de l'accord).



Vous pouvez ajouter une syncope aux accords existants sans devoir reprogrammer l'accord complet en déplaçant simplement le curseur vers l'accord et en appuyant sur la touche [OCT UP]. La syncope peut être retirée d'un accord en plaçant le curseur sur celui-ci et en appuyant également sur [OCT UP].

● Effacement d'accords



La touche de fonction qui se trouve immédiatement à droite de la mention “ers” sur l'écran, peut être utilisée pour effacer un accord sur lequel se trouve le curseur.

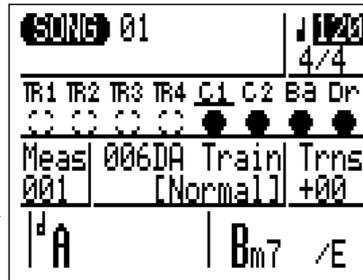


↑ Appuyez pour effacer l'accord situé à l'emplacement du curseur.

● Affichage de l'accord lors de la restitution

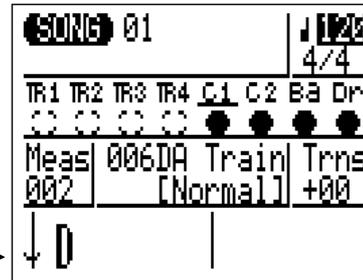
En mode de restitution SONG, les notes basses de l'accord et les marques de syncope apparaissent sur l'affichage comme illustrés ci-dessous.

Une demi-note indique la longueur de l'accord.



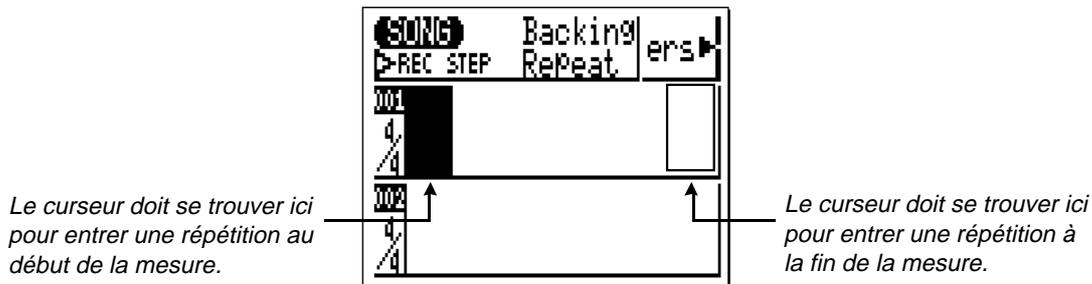
"/E" indique que l'accord Bm7 (Si-m7) se joue avec une note basse E (Mi).

Marque de syncope. L'accord commence véritablement une croche avant.

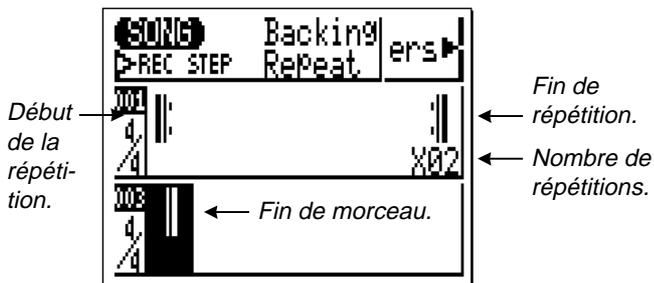


“Rpt” - Répétitions en enregistrement pas à pas (STEP)

L’affichage “Rpt” d’enregistrement pas à pas permet d’entrer trois différents types de répétitions à des moments appropriés du morceau: commencement de la répétition, fin/nombre de répétitions, et fin du morceau.



● Répétitions



La marque de début de répétition (||) ou de fin de morceau (||) peut être sélectionnée à l’aide des touches [-1] et [+1] lorsque le curseur se situe au début de la mesure. La marque de fin de répétition (:||) par contre ne peut être sélectionnée que lorsque le curseur se situe en fin de mesure. Lorsque vous la sélectionnez, les touches [-1] et [+1] servent également à choisir le nombre de répétitions souhaitées, entre 02 et 99. Lorsque vous sélectionnez “X02” par

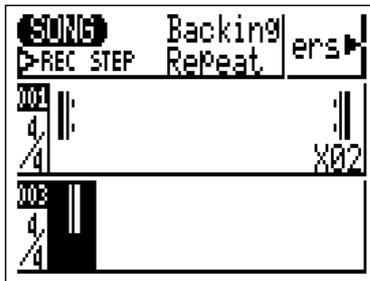
5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments

exemple, la section du morceau comprise entre les marques “||:” et “:|” sera jouée deux fois (elle sera répétée une fois) puis le morceau continuera jusqu’à la prochaine section à répéter ou jusqu’à la fin.



Vous pouvez même programmer des répétitions au sein d'autres répétitions (manoeuvre connue sous le nom de répétitions “emboîtées”). Vous pouvez “emboîter” jusqu’à 10 répétitions.

● Effacement de répétitions



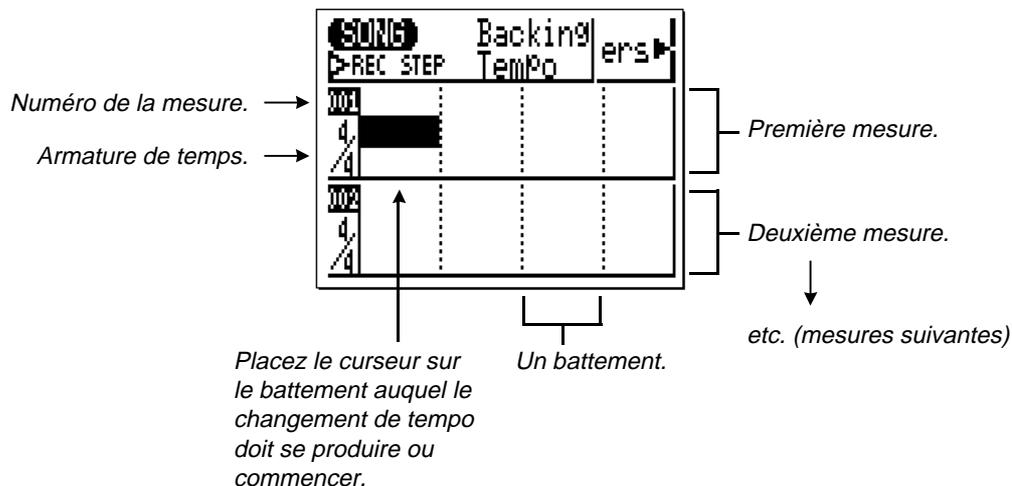
Appuyez pour effacer la répétition à l'emplacement du curseur.



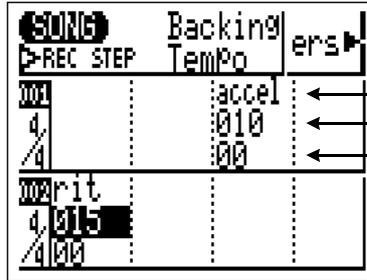
Toutes données enregistrées en temps réel sur les pistes d'accompagnement, après l'insertion de répétitions, ne seront pas affectées par ces répétitions.

“Tmp” — Changement de tempo en enregistrement pas à pas (STEP)

L’affichage “Tmp” du mode d’enregistrement pas à pas peut être utilisé pour entrer des changements de tempo instantanés ainsi que des changements de tempo ritardando et accellerando progressifs.



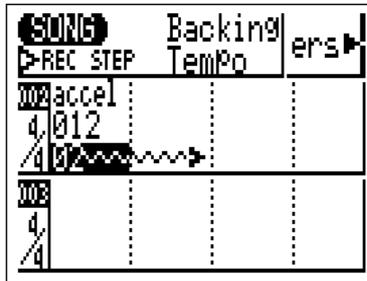
● Changements de tempo



← "accel" ou "rit".

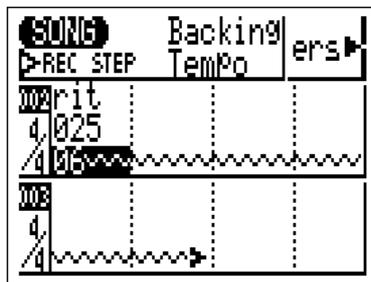
← Importance du changement de tempo.

← Nombre de battements affectés par le changement de tempo.



Pour entrer des changements de ritardando ou accelerando progressifs, il vous faut d'abord définir la valeur du changement "accel" ou "rit" requis, comme nous l'avons décrit ci-dessus, puis déplacer le curseur vers le nombre inférieur et utiliser les touches [-1] et [+1] pour entrer le nombre de temps qui devront être affectés par le changement de tempo. Dans l'exemple d'affichage repris ci-contre, le tempo augmentera de 12 unités sur deux temps (la flèche ondulée s'étend sur le nombre de temps spécifiés).

5 Accompagnement aisé pour d'autres instruments



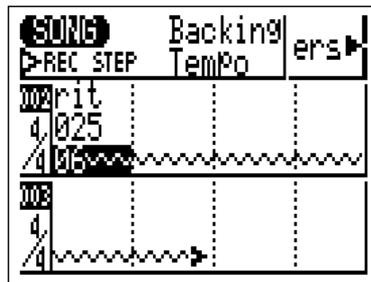
Dans l'exemple d'affichage suivant, un ritardando de 25 battements par minute a été programmé sur six temps.



La flèche ondulée qui représente la durée du changement de tempo n'apparaît que dans les deux mesures représentées à l'écran mais il est possible d'entrer des longueurs de changement de tempo beaucoup plus importantes (jusqu'à 99 mesures). Cependant, la flèche ondulée n'apparaîtra pas lorsque vous faites défiler l'affichage pour observer les mesures suivantes.

La touche de fonction qui se situe immédiatement à droite de “ers” sur l'écran peut être utilisée pour effacer le changement de tempo sur lequel se trouve le curseur.

● Effacement de changements de tempo



Appuyez pour effacer le changement de tempo à l'emplacement du curseur.

Utilisation du QY20 comme boîte à rythme

Bien qu'il soit possible de créer des accompagnements complets en se servant des motifs préprogrammés, comme nous l'avons décrit dans la section précédente, vous pouvez également désactiver les pistes C1, C2 et Ba, en ne laissant que la piste Dr afin que le QY20 fonctionne comme une boîte à rythme. Vous pouvez créer des accompagnements rythmiques en utilisant uniquement les pistes de rythme des motifs préprogrammés ou en enregistrant des pistes de rythme originales pour vos propres motifs, comme nous allons le décrire dans le chapitre suivant.

Il est également possible d'enregistrer des sonorités de percussion sur les pistes du séquenceur, comme nous le décrivons dans le chapitre "Création de morceaux complets" (page 108).

Création de motifs originaux

Enregistrement d'un motif ABC original 78

Enregistrement de motifs
en temps réel 78

Enregistrement de motif
pas à pas (STEP) 86

Restitution en mode PATTERN 94

Accompagnement non limité par le système ABC 95

Les PATTERN JOBS ou opérations de motifs 96

1: Copy Pattern 98

2: Quantize 99

3: Transpose 100

4: Modify Velocity 101

5: Modify Gate Time 102

6: Pattern Name 103

7: Clear track 104

8: Clear Pattern 105

Enregistrement d'un motif ABC original

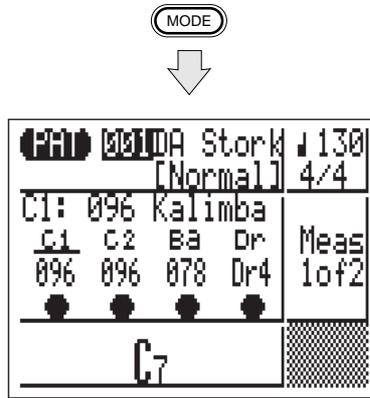
Avec le QY20, vous pouvez facilement créer des motifs d'accompagnement originaux. Outre les motifs préprogrammés qui se trouvent dans les zones de mémoire interne de 001 à 100, le QY20 possède 100 possibilités de mémoires de motifs (de 101 à 200) qui peuvent être utilisées pour sauvegarder vos propres créations. Comme le mode SONG, le mode PATTERN vous permet de créer des motifs originaux de deux façons: en enregistrement temps réel ou pas à pas.

Enregistrement de motifs en temps réel

En mode d'enregistrement temps réel, vous devez sélectionner la piste que vous souhaitez enregistrer (C1, C2, Ba ou Dr) puis jouer la partie désirée en temps réel sur le micro-clavier ou sur un clavier MIDI externe.

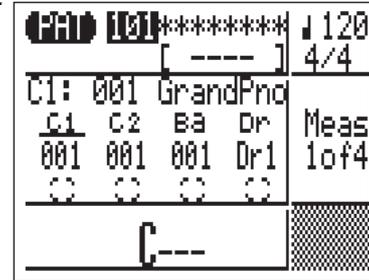
1 Sélectionnez le mode PATTERN et un motif utilisateur vide.

Utilisez la touche [MODE] pour sélectionner le mode PAT (pattern). Placez le curseur sur le numéro de motif dans le haut de l'écran puis utilisez les touches [-1] et [+1] pour sélectionner le numéro d'un motif utilisateur vide (les motifs utilisateur programmables sont numérotés de 101 à 200). Les motifs vides sont indiqués par une rangée d'astérisques ("*****") à la suite du numéro de motif.



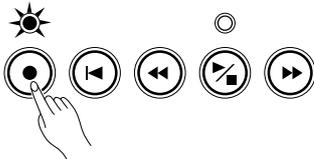
Sélectionnez le numéro de motif utilisateur (entre 101 et 200).

Les astérisques (*) indiquent un motif vide.



Si, pour l'une ou l'autre raison, tous les 100 motifs utilisateur contiennent des données, utilisez la fonction "Effacement de motif" décrite à la page 105 pour "libérer" un motif pour l'enregistrement.

2 Mettez le mode d'enregistrement en attente.



Appuyez sur la touche [●] pour mettre l'instrument en d'enregistrement. Le voyant rouge au-dessus de la touche [●] va s'allumer.

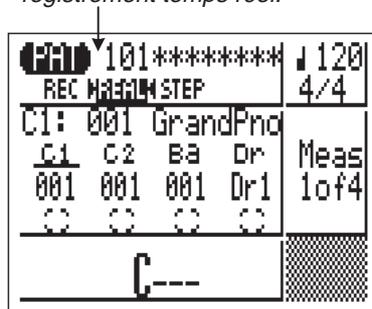
6 Création de motifs originaux

REC apparaît lorsque l'enregistrement est en attente. →



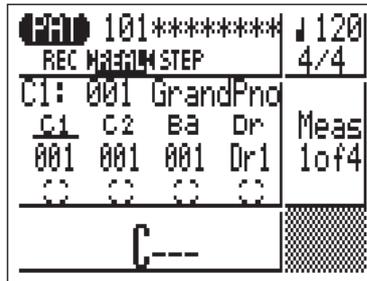
3 Sélectionnez le mode d'enregistrement temps réel.

Placez le curseur sur ce point pour sélectionner le mode d'enregistrement temps réel.



Déplacez le curseur vers la zone “REC REAL STEP” de l’écran, puis appuyez sur la touche de curseur gauche pour choisir le mode “REAL” (s’il n’est pas déjà sélectionné). Le mode d’enregistrement sélectionné est signalé par une flèche de chaque côté du nom de mode — par exemple “▶REAL◀”. Lorsque vous l’avez sélectionné, déplacez le curseur verticalement pour vous diriger vers d’autres zones de l’écran. Les flèches continueront à encadrer le mode sélectionné sans tenir compte du déplacement du curseur.

- 4** Sélectionnez le tempo d'enregistrement, l'armature de temps et la longueur du motif.



- ← Tempo d'enregistrement
- ← Armature de temps: 1/16 16/16
1/8 16/8
1/4 8/4
- ← Longueur du motif: "1of1"... "1of8"
(longueur maximum: 8 mesures).



Il est parfois plus facile d'établir un tempo lent pour l'enregistrement en temps réel de façon à avoir suffisamment de temps pour entrer les données nécessaires.

- 5** Sélectionnez la piste que vous souhaitez enregistrer ainsi que la sonorité souhaitée.

Déplacez le curseur à l'écran vers la zone des pistes puis déplacez-le latéralement pour sélectionner la piste que vous souhaitez enregistrer: "C1" = accords 1, "C2" = accords 2, "Ba" = basse, "Dr" = rythmique. Lorsque vous avez sélectionné la piste, utilisez les touches [-1] et [+1] pour choisir la sonorité que vous souhaitez employer pour cette piste. Si vous ne comptez pas utiliser une des pistes, mettez son numéro de sonorité sur "OFF".

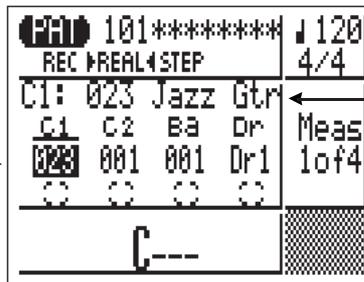
Ensuite, déplacez le curseur verticalement vers d'autres zones de l'écran. Même si le curseur bouge, un soulignement continuera d'indiquer la piste sélectionnée.

6 Création de motifs originaux

Le curseur doit être placé sur ce point pour sélectionner la piste C1 (accords 1)

Appuyez sur   pour sélectionner

la sonorité C1 (001 ... 100, Dr1 ... Dr8, OFF). Les mêmes opérations sont valables pour les pistes C2, Ba et Dr, sauf que les sonorités Dr1 à Dr8 et "OFF" peuvent uniquement être assignées à la piste Dr.

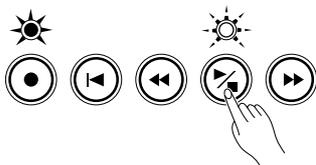


Le numéro et le nom de la sonorité assignée à la piste sélectionnée apparaissent à cet endroit.



Par la suite, vous pouvez changer les assignations de sonorités de la même manière.

6 Enregistrement.



Appuyez sur la touche  pour commencer l'enregistrement. Le métronome se mettra en marche et vous aurez deux mesures de décompte avant que la première mesure ne soit effectivement enregistrée. Le décompte apparaît également sous la forme de chiffres négatifs dans le paramètre "Meas". Si par exemple vous sélectionnez une armature de temps 4/4, le décompte se fera de la mesure "-08" à "-01" et l'enregistrement démarrera à partir de la mesure "001".

Enregistrement en temps réel en cours.

PAU 101*****				120
REC REAL				4/4
C1: 023 Jazz Gtr				Meas
C1	C2	Ba	Dr	-08
023	001	001	Dr1	
C2	C2	C2	C2	
C---				Del

← Nombre de mesures négatives lors du décompte.

Les motifs peuvent uniquement être enregistrés dans la clé de C (Do). Jouez la partie requise soit sur le micro-clavier ou sur un clavier MIDI externe transmettant sur le canal MIDI approprié:

Canal MIDI	Piste
5	C1 (Accords 1)
6	C2 (Accords 2)
7	Ba (Basse)
10	Dr (Rythmique)

Le motif sera répété de la première à la dernière mesure, de sorte que vous pourrez continuer à ajouter des notes jusqu'à ce que la partie en cours soit terminée.

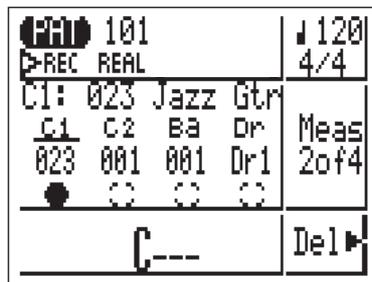
6 Création de motifs originaux



Comme votre motif original ABC sera complètement ré-harmonisé en fonction des critères du système ABC du QY20, voici quelques règles à suivre pour obtenir de meilleurs résultats:

- 1: Vous enregistrez en clé de Do, aussi pensez en Do.
- 2: Utilisez d'abord la tonique, le majeur troisième, le cinquième et le septième.
- 3: Conservez un rythme évitez les lignes mélodieuses.

7 Effacement d'erreurs.

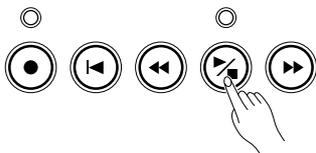


Pour effacer des erreurs, il suffit de jouer sur le micro-clavier la note à effacer tout en appuyant sur la touche de fonction située à côté de la mention "Del" à l'écran. Toutes les notes activées pendant que la touche du micro-clavier reste enfoncée, seront automatiquement effacées.

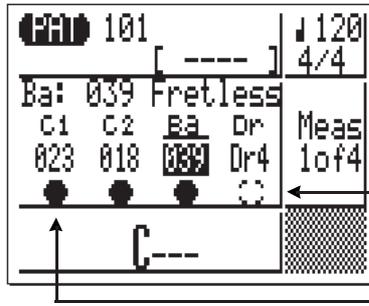
Appuyez tout en maintenant une note du micro-clavier enfoncée pour effacer toutes les occurrences de cette note.



8 Arrêt de l'enregistrement.



Appuyez sur la touche [▶/■] pour terminer l'enregistrement. Le mode de jeu PAT normal est automatiquement re-sélectionné lorsque vous arrêtez l'enregistrement.



Remarquez que, quand vous revenez en mode de jeu PAT, le carré situé sous chaque piste contenant des données sera noirci alors que les carrés sous les pistes vides resteront blancs (pourtour uniquement).

9 Enregistrement des pistes restantes.

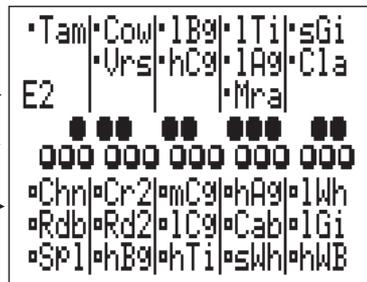
Complétez le motif en sélectionnant les pistes restantes, en leur assignant les sonorités requises et en les enregistrant comme nous l'avons décrit dans les points 5 à 8 ci-dessus.

La hauteur de son de la touche la plus basse du micro-clavier (change en fonction de l'utilisation des touches d'octave).

Micro-clavier.

Instruments de percussion joués par les touches du micro-clavier correspondantes.

Maintenez **[MENU]** enfoncée et appuyez sur **[MODE]**



Tant que le mode d'enregistrement n'est pas mis en attente, vous pouvez appuyer sur la touche **[MODE]** tout en maintenant la touche **[MENU]** enfoncée, pour visualiser la hauteur effective du micro-clavier, telle qu'elle a été déterminée à l'aide des touches **[OCT DOWN]** et **[OCT UP]**. Vous verrez également une liste des instruments de percussion actuellement joués par les touches du micro-clavier.



Voir la section "Edition de morceaux et motifs", page 140, pour de plus amples détails sur la manière d'éditer les données d'un motif enregistré.

Enregistrement de motif pas à pas (STEP)

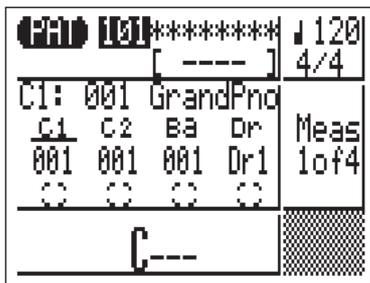
Le mode d'enregistrement de motif pas à pas vous permet d'entrer les notes une à une sur chaque piste, et vous donne un contrôle précis sur le timing, la longueur et la sonorité de chaque note. Vous pouvez enregistrer des pistes entières en utilisant le mode STEP ou vous pouvez l'utiliser pour peaufiner et ajouter des données sur une piste existante.

1 Sélectionnez le mode PATTERN et un motif utilisateur.



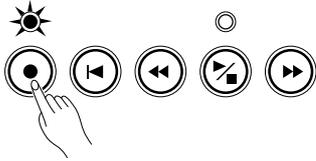
Sélectionnez le numéro de motif utilisateur (101 à 200).

Les astérisques (*) indiquent un motif vide.



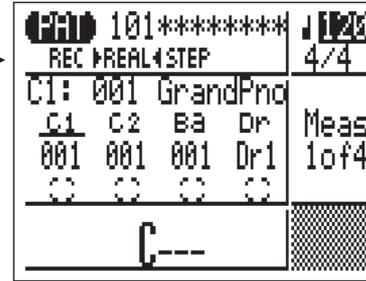
Utilisez la touche [MODE] pour sélectionner le mode Pat (PATTERN) et, lorsque le curseur est situé sur le numéro de motif en haut de l'écran, utilisez les touches [-1] et [+1] pour sélectionner le motif que vous souhaitez enregistrer (les motifs utilisateur programmables sont numérotés de 101 à 200). Vous pouvez choisir un motif vide si vous souhaitez enregistrer un nouveau motif en mode pas à pas, ou un motif qui contient déjà des données si vous souhaitez l'éditer ou lui ajouter de nouvelles données.

2 Programmez l'enregistrement en attente.



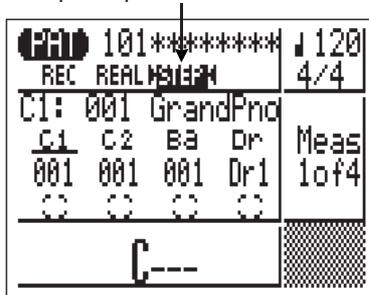
Appuyez sur la touche [●] pour mettre l'instrument en attente d'enregistrement. Le voyant rouge au-dessus de la touche [●] va s'allumer.

REC apparaît lorsque l'enregistrement est en attente.



3 Sélectionnez le mode d'enregistrement pas à pas.

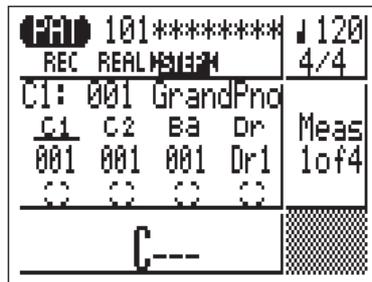
Placez le curseur sur ce point pour sélectionner le mode d'enregistrement pas à pas.



Déplacez le curseur vers la zone “REC REAL STEP” de l'écran, puis appuyez sur la touche de curseur droite pour choisir le mode “STEP” (s'il n'est pas déjà sélectionné). Le mode d'enregistrement sélectionné est signalé par une flèche de chaque côté du nom de mode — par exemple “▶STEP◀”. Lorsque vous l'avez sélectionné, déplacez le curseur verticalement pour vous diriger vers d'autres zones de l'écran. Les flèches continueront à encadrer le mode sélectionné.

6 Création de motifs originaux

- 4** Sélectionnez l'armature de temps et la longueur du motif (pour les nouveaux motifs uniquement).



Si vous êtes en train d'enregistrer un nouveau motif, déplacez le curseur vers les paramètres d'armature de temps et de longueur de motif et définissez-les comme vous le souhaitez.

- ← Armature de temps: 1/16 16/16
1/8 16/8
1/4 8/4
- ← Longueur du motif: "1of1"... "1of8"
(longueur maximum 8 mesures).



Les paramètres d'armature de temps et de longueur de motif ne peuvent pas être modifiés si le motif sélectionné contient déjà des données.

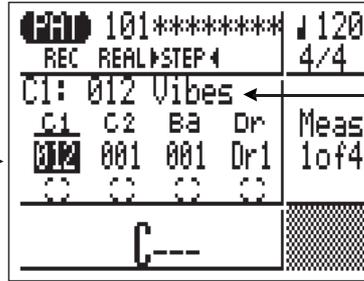
- 5** Sélectionnez la piste à enregistrer et la sonorité souhaitée pour cette piste.

Déplacez le curseur à l'écran vers la zone des pistes puis déplacez-le latéralement pour sélectionner la piste que vous souhaitez enregistrer: "C1" = accords 1, "C2" = accords 2, "Ba" = basse, "Dr" = rythmique. Lorsque vous avez sélectionné la piste, utilisez les touches [-1] et [+1] pour choisir la sonorité que vous souhaitez employer pour cette piste. Si vous n'avez pas l'intention d'utiliser une piste, mettez le numéro de sonorité sur "OFF".

Ensuite, déplacez le curseur verticalement vers d'autres zones de l'écran. Même si le curseur bouge, un soulignement continuera d'indiquer la piste sélectionnée.

Le curseur doit être placé sur ce point pour sélectionner la piste C1 (accord 1).

Appuyez sur   pour sélectionner la sonorité C1 (001 ... → 100, Dr1 ... Dr8, OFF). Les mêmes opérations sont valables pour les pistes C2, Ba et Dr, sauf que les sonorités Dr1 à Dr8 et "OFF" peuvent uniquement être assignées à la piste Dr.

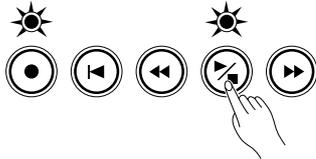


Le numéro et le nom de la sonorité assignée à la piste sélectionnée apparaissent à cet endroit.



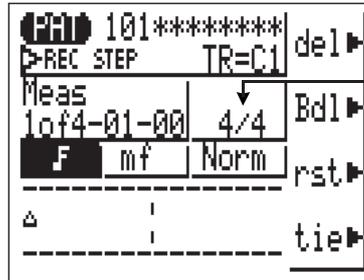
Par la suite, vous pouvez changer les assignations de sonorités de la même manière.

6 Enregistrement.



Affichage de mesure/de temps/d'horloge. →
 Paramètres de notes. →
 Affichage de la note. →

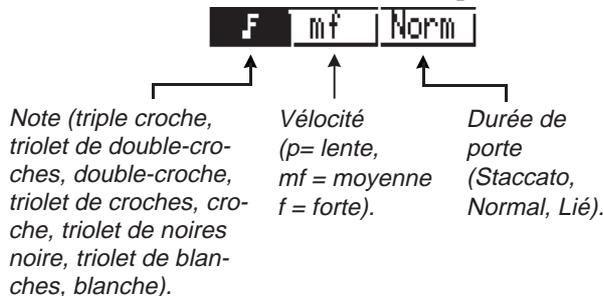
Appuyez sur la touche  pour commencer l'enregistrement. Vous allez voir apparaître l'affichage d'enregistrement pas à pas représenté ci-dessous.



Armature de temps.

6 Création de motifs originaux

7 Définissez les paramètres de notes comme vous le souhaitez.



Déplacez le curseur vers les paramètres de note, de vélocité et de durée de porte (durée “Gate”) et définissez-les comme vous le souhaitez à l’aide des touches [-1] et [+1] pour la première note à entrer ou pour la suivante.

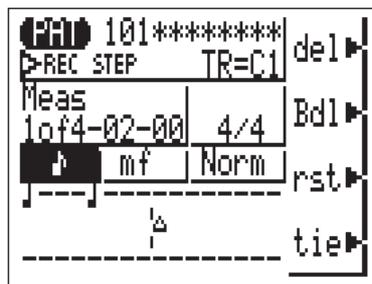


Les réglages de vélocité et de durée de porte de l’affichage de l’enregistrement pas à pas correspondent aux valeurs numériques suivantes pour les affichages d’édition (qui seront décrits par la suite):

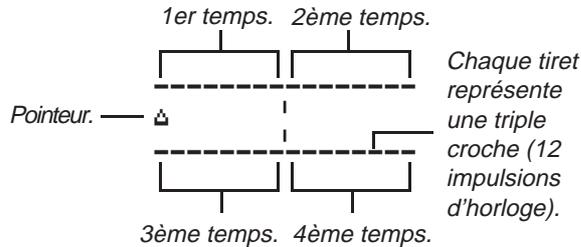
Vélocité “p” = 56
“mf” = 88
“f” = 120

Durée de porte “Staccato” = 50% du pas de note normal.
“Normal” = 90% du pas de note normal.
“Lié” = 99% du pas de note normal.

8 Entrez une note.



Lorsque vous avez défini le paramètre de note, vous pouvez entrer celle-ci en frappant simplement la touche appropriée sur le micro-clavier (ou sur un clavier MIDI externe). Un symbole de note apparaît sur l’affichage de la note et le pointeur se déplace vers la position de note suivante. Le symbole de note ressemble toujours à une noire, sans tenir compte de la note réellement entrée (les accords sont également représentés par des noires). Voici à quoi ressemblera l’affichage après avoir entré deux croches:

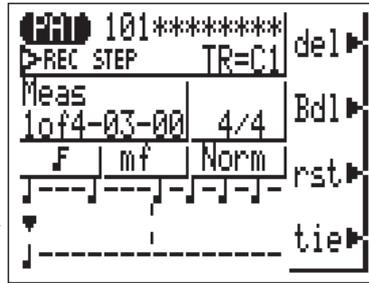


L'affichage de note

L'affichage de note montre jusqu'à quatre noires qui valent une donnée (il s'agit alors d'une mesure de temps 4/4). Si l'armature de temps sélectionnée s'avère supérieure à quatre noires par mesure, alors l'affichage défilera pour faire apparaître les notes supplémentaires. D'autre part, si l'armature de temps est de 3/4, le quatrième temps n'est pas utilisé et apparaît sous la forme de signes d'égalité (“=====”).

Déplacement dans l'affichage de note

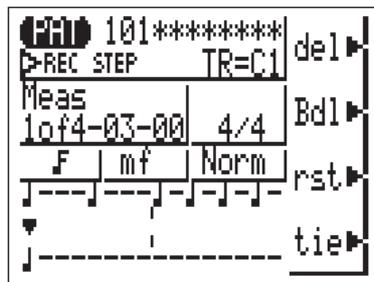
Vous pouvez déplacer le curseur vers le bas dans l'affichage de note (le pointeur apparaîtra comme un triangle noir) et déplacer le pointeur sur la position où vous souhaitez entrer la note ou sur la note que vous souhaitez supprimer. Vous entendrez en fait la note ou l'accord correspondant lorsque vous déplacez le pointeur vers un symbole de note existant. Lorsque vous déplacez le pointeur au-delà de l'affichage de note, la mesure suivante apparaîtra. Si vous dépassez la dernière mesure du motif, l'affichage reviendra à la première mesure.



Curseur déplacé vers le pointeur (pointeur noirci). Remarquez que le pointeur est tourné vers le haut pour les notes de la rangée supérieure et vers le bas pour celles de la rangée inférieure.

Les touches de fonction en mode pas à pas

Les quatre touches de fonction qui se trouvent immédiatement à droite de l'affichage permettent d'accéder à un certain nombre de fonctions utiles en mode d'enregistrement pas à pas.



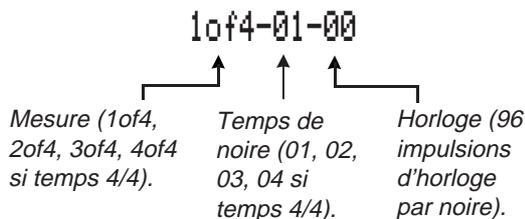
Effacer la note au niveau du pointeur.

Retour en arrière de la longueur de la note et effacer.

Entrer le reste de la longueur de note.

Entrer une note du même pas que la précédente et reliée à celle-ci (pour allonger en réalité la dernière note).

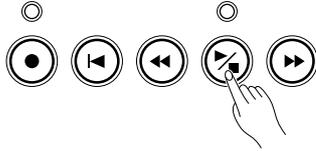
La touche “del” efface la note ou l'accord situé sous le pointeur. La touche “Bdl” déplace le pointeur vers l'arrière d'une longueur de la note sélectionnée et efface les notes présentes à cet endroit. La touche “rst” entre un silence de la longueur de la note sélectionnée à la position du pointeur. Et la touche “tie” allonge la note entrée précédemment en y “liant” une autre note du même pas et de la même hauteur de son (la touche “tie” n'est active qu'immédiatement après l'entrée d'une note).



Affichage de mesure/de temps/d'horloge

La zone “Meas” de l'affichage d'enregistrement pas à pas montre la position actuelle du pointeur en mesures, en noires et en impulsions d'horloge (il y a 96 impulsions d'horloge par noire). Si vous n'êtes pas certain de la mesure que vous observez sur l'affichage de note lors de l'enregistrement, vérifiez sur cet affichage de mesure/de temps et d'horloge.

9 Complétez le motif.



Répétez les points 7 et 8 jusqu'à ce que la piste du motif en cours soit complète, puis appuyez sur [] pour arrêter l'enregistrement et retourner au point 5 pour enregistrer la piste suivante. Effectuez l'opération autant de fois que vous le désirez.



Consultez la section "Edition de morceaux et de motifs", page 140, pour de plus amples informations sur la manière d'éditer les données d'un motif enregistré.

Restitution en mode PATTERN

Les motifs peuvent être joués en mode PATTERN à peu près comme ils se trouvent en mode SONG.

Numéro de motif. Les sections peuvent être changées via le micro-clavier lorsque le curseur se trouve sur ce point ou sur le nom de section.*

Nom de section.*

Numéros de sonorités.

Boutons d'étouffement de piste. L'opération est la même que pour le mode SONG.

Les accords peuvent être changés via le micro-clavier lorsque le curseur se trouve sur ce point.

Nom de motif.

Tempo.

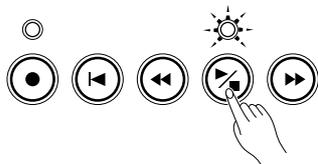
Nom de section.*

Numéros de sonorités.

Boutons d'étouffement de piste. L'opération est la même que pour le mode SONG.

Les accords peuvent être changés via le micro-clavier lorsque le curseur se trouve sur ce point.

* Seuls les motifs préprogrammés possèdent des sections. Aucun nom de section n'apparaît lorsqu'un motif utilisateur est sélectionné.



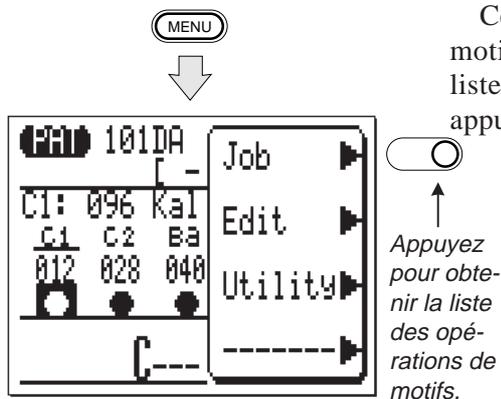
Utilisez la touche [▶/■] pour commencer ou arrêter la restitution. La principale différence entre la restitution en mode PATTERN et la restitution en mode SONG vient du fait que les sections ne commutent pas automatiquement en mode PATTERN. Si vous choisissez “Fill1” par exemple, la section jouera de manière répétitive jusqu’à ce que vous en sélectionnez une autre (en mode SONG, la section “Vari.” est automatiquement sélectionnée lorsque “Fill1” a fini de jouer une seule fois). Il faut noter également qu’en mode PATTERN, seules les pistes d’accompagnement sont disponibles pour la restitution.

Accompagnement non limité par le système ABC

Si vous désirez une liberté d'harmonie totale pour les pistes d'accompagnement, c'est-à-dire non restreinte par les limites du système ABC, il vous suffit d'enregistrer l'accompagnement de vos morceaux en sections, en enregistrant les changements d'accords/d'harmonie requis directement sur autant de motifs que votre morceau le demande (rappelez-vous que les motifs peuvent contenir jusqu'à 8 mesures). Ensuite, lors de l'enregistrement de vos motifs en mode SONG, utilisez le type d'accord "- - -" afin que les données des motifs soient restituées sans aucune modification. Il se peut que vous deviez enregistrer plusieurs motifs contenant les différents changements d'accords nécessaires pour le morceau mais vous ne devrez pas vous préoccuper des altérations que le système ABC aurait pu causer lors de la restitution de votre accompagnement.

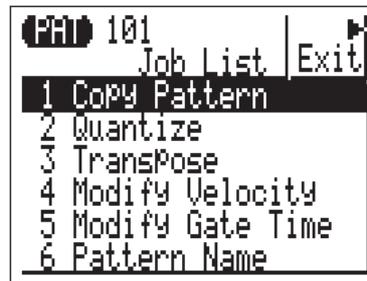
Les PATTERN JOBS ou opérations de motifs

Le mode PATTERN comprend 8 “jobs” (opérations) de motifs qui effectuent toute une gamme de fonctions importantes. Pour accéder à ces opérations de motifs et pour les utiliser, appuyez sur la touche **[MENU]** lorsque vous êtes en mode de jeu PATTERN normal puis appuyez sur la touche de fonction proche de la mention “job” sur l’écran.



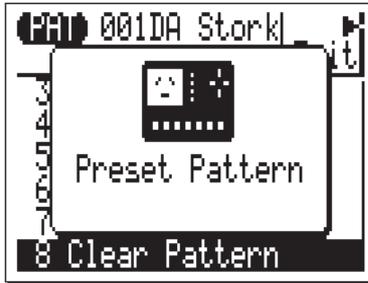
Cette opération vous permet d’appeler la liste des opérations de motifs. Vous pouvez sélectionner n’importe quelle opération de la liste en déplaçant simplement le curseur vers l’opération requise et en appuyant sur **[ENTER]**.

Opérations de motifs 1 ... 6
(curseur au début de la liste).



Opérations de motifs 3 ... 8
(curseur dans le bas de la liste).



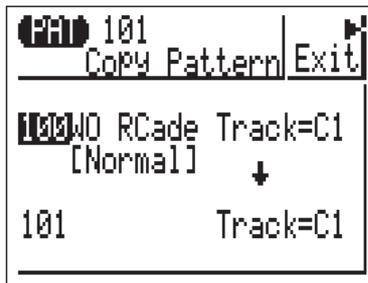


Motifs utilisateur uniquement!

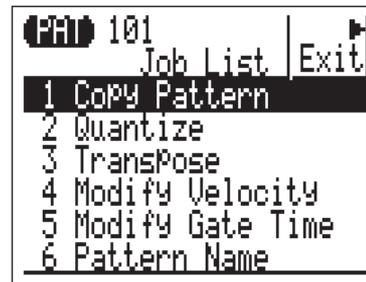
Comme toutes les opérations de motifs modifient les données d'une manière ou d'une autre, elles ne peuvent être utilisées que pour les motifs utilisateur (numéros 101 à 200). Si vous essayez d'utiliser une opération de motif après avoir sélectionné un motif préprogrammé, l'affichage d'erreur ci-contre apparaît. Appuyez alors sur n'importe quelle touche (à l'exception de celles du micro-clavier) pour revenir à la liste des opérations.

Retour en mode de jeu PATTERN

Le bouton de fonction situé à l'écran près de la mention "Exit" peut être utilisé pour sortir d'une opération de motif puis de la liste des opérations, vous renvoyant dès lors au mode de jeu normal des motifs.



↑
Appuyez pour sortir et revenir à la liste des opérations.



↑
Appuyez pour sortir et revenir au mode de jeu des motifs.

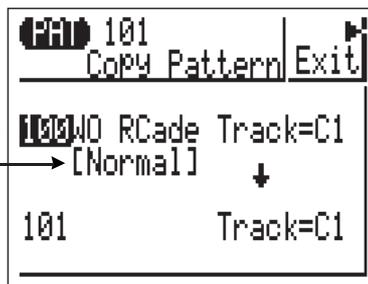
6 Création de motifs originaux

1: Copy Pattern (copie d'une piste)

Numéro de motif source
(001 ... 200).

Section (uniquement
disponible pour les
motifs préprogrammés).

Numéro du motif de
destination
(101 ... 200).



Cette fonction permet de copier une piste spécifiée (C1, C2, Ba, Dr ou toutes) d'un motif sur un autre motif utilisateur. La section à copier peut également être spécifiée lorsque la source est un motif utilisateur.

Piste source
(C1, C2, Ba, Dr ou toutes).

Piste de destination
(C1, C2, Ba, Dr ou toutes).

Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de copie (qui écrira des données sur celles contenues dans la piste de destination), ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération.



Are you sure ?

Appuyez sur
[-1/NO] pour
annuler.

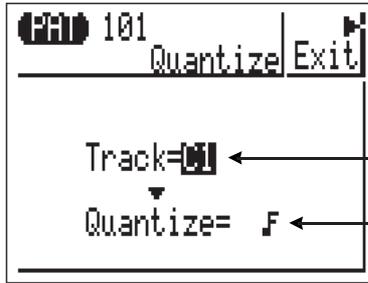


L'opération de copiage permet d'utiliser des pistes d'autres motifs pour en "construire" de nouveaux. Vous pouvez ainsi combiner différentes pistes de plusieurs motifs préprogrammés pour en créer un nouveau, complètement "hybride" mais il est certain que vous pouvez également copier uniquement une ou deux pistes d'un motif et enregistrer le reste par vous-même. Les pistes copiées peuvent être éditées à l'aide du mode d'édition (page ??) pour les inclure dans le motif en cours de création.



Selon le motif sélectionné, il se peut que certaines sonorités ne produisent aucun son lors du copiage d'un motif préprogrammé sur un motif utilisateur.

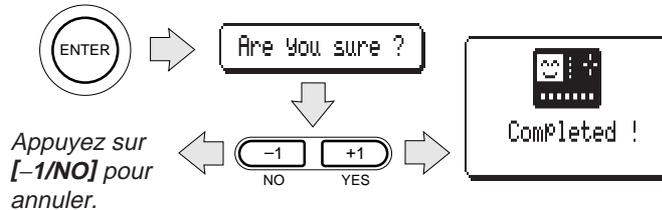
2: Quantize (Quantification de piste)



Cette opération permet d'aligner les notes d'une piste déterminée sur le temps spécifié le plus proche.

Piste qui doit être quantifiée (C1, C2, Ba ou Dr).

Quantification du pas de note ((triple croche, triolet de double-croches, double-croche, triolet de croches, croche, triolet de noires, noire, triolet de blanches, blanche).



Une mesure de croches avant quantification.



Après quantification.



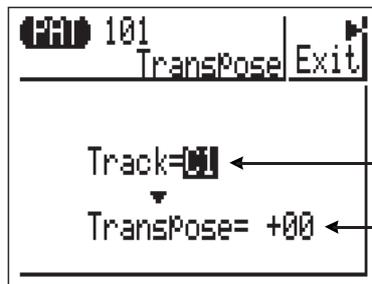
Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de quantification (qui modifiera de manière irréversible les données contenues dans la piste spécifiée), ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération.



La quantification s'utilise généralement pour rectifier un mauvais timing. Employez-la cependant judicieusement car un timing trop parfait peut paraître froid et mécanique, à moins bien sûr que vous ne souhaitiez véritablement créer une sensation froide et mécanique. Utilisez toujours une valeur de quantification qui soit au moins aussi "courte" que les notes les plus courtes de la piste à quantifier. Si vous quantifiez une piste qui contient des double-croches en croches, par exemple, certaines double-croches seront alignées sur le timing de croches, détruisant ainsi la piste.

6 Création de motifs originaux

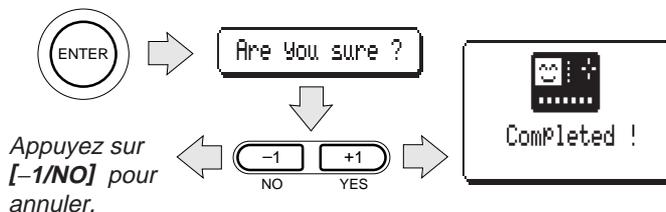
3: Transpose (transposition)



Cette opération permet de décaler toutes les notes d'une piste déterminée d'un nombre spécifié de demi-tons vers le haut ou vers le bas. Des valeurs négatives (-) transposent les notes vers le bas alors que des valeurs positives (+) les transposent vers le haut.

Piste à transposer (C1, C2 ou Ba).

Valeur de transposition en demi-tons (-12 ...+00 ... +12).



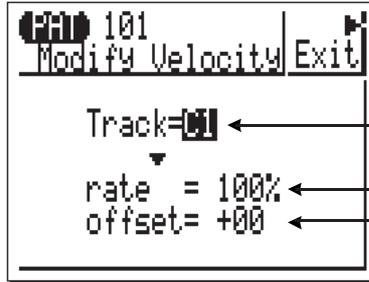
Appuyez sur [-1/NO] pour annuler.

Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de transposition ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération.



Il est certain que vous pouvez transposer toutes les pistes si vous le désirez pour transposer tout le motif sur une clé différente mais il est également possible de ne transposer qu'une piste, C2 par exemple, pour produire un intervalle (et dès lors une harmonie) entre les pistes C1 et C2.

4: Modify Velocity (Modification de la vélocité)



Cette opération permet d'augmenter ou de diminuer les valeurs de vélocité pour toutes les notes d'une piste spécifique dans une certaine plage de mesures.

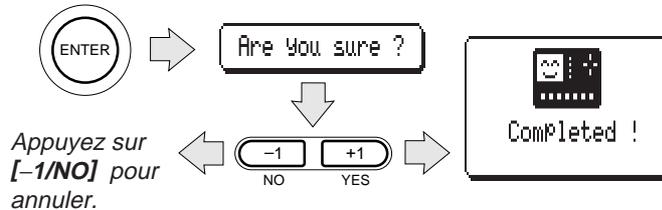
Piste à modifier
(C1, C2, Ba ou Dr).

Rapport de vélocité
(000% ... 200%).

Valeur de changement de vélocité
(-99 ... 00 ... +99).

Le paramètre **"rate"** définit le rapport entre les valeurs inférieures et supérieures de vélocité. Un réglage sur "100%" maintient la relation originale entre les notes alors que des valeurs inférieures donnent une plage dynamique plus étroite et des valeurs supérieures, une plage dynamique plus vaste.

Le paramètre **"offset"** détermine la valeur du changement de vélocité. Des réglages négatifs (-) la réduisent alors que des réglages positifs (+) l'augmentent.

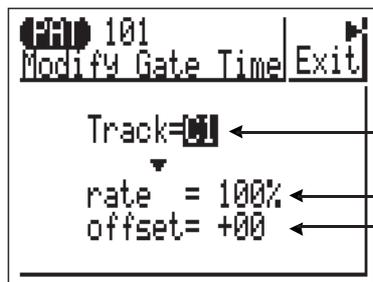


Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de modification de la vélocité ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération.



L'opération de modification de vélocité représente une façon superbe d'"adoucir" le son d'un motif qui possède de trop grandes variations entre les notes les plus douces et les plus fortes ou, inversement, pour ajouter une vigueur supplémentaire à un motif terne. Faites des expériences avec les paramètres pour avoir une notion de ce qu'ils peuvent faire.

5: Modify Gate Time (Modification de la durée de porte)



Cette opération permet d'augmenter ou de diminuer la durée de porte de toutes les notes d'une piste spécifiée, sur une portée de mesures déterminée.

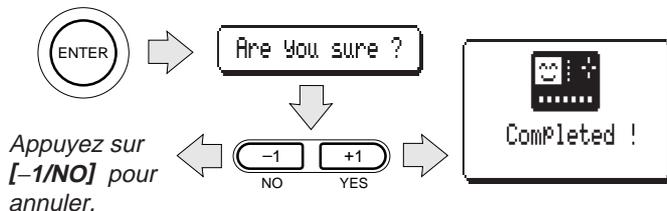
Piste à modifier (C1, C2, Ba ou Dr).

Rapport de la durée de porte (000% ... 200%).

Valeur de changement de la durée de porte (-99 ... +00 ... +99).

Le paramètre **“rate”** définit le rapport entre les valeurs inférieures et supérieures de temps d'attaque. Un réglage sur “100%” maintient la relation originale entre les notes alors que des valeurs inférieures donnent une plage de durée de porte plus étroite et des valeurs supérieures, une plage plus vaste.

Le paramètre **“offset”** détermine l'importance de la modification de la durée de porte. Des réglages négatifs (–) le réduisent alors que des réglages positifs (+) l'augmentent.



Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question “Are you sure?” va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de modification de la durée de porte ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération.

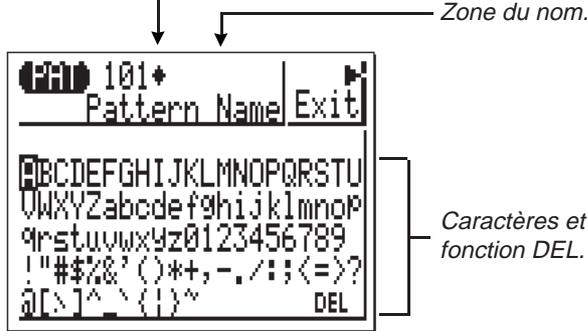


L'opération de modification de la durée de porte peut être utilisée pour ajouter au motif une sensation de staccato ou legato, comme vous le souhaitez. Essayez les paramètres pour avoir une idée de ce que vous pouvez obtenir.

6: Pattern Name (Nom de motif)

Cette opération permet d'assigner un nom original de 8 caractères maximum au motif sélectionné.

Curseur de caractères. Se déplace vers l'avant à mesure que les caractères sont entrés ou vers l'arrière lorsqu'un caractère est effacé.



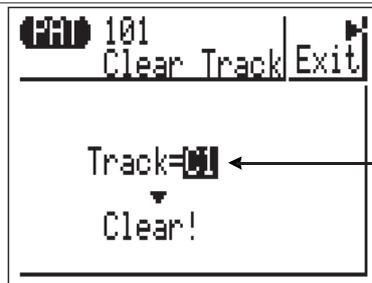
Pour entrer un caractère, utilisez les touches de curseur pour déplacer le curseur vers le caractère que vous souhaitez entrer, puis appuyez sur la touche **[ENTER]**. Le caractère apparaîtra à l'emplacement du curseur et le curseur avancera vers la position du caractère suivant.

Pour effacer le dernier caractère entré, placez le curseur sur la mention "DEL" dans le bas de l'écran et appuyez sur **[ENTER]**. Le caractère sera effacé et le curseur reviendra à la position du caractère précédent.

Lorsque tout le nom est entré, appuyez sur le bouton de fonction supérieur, à côté d'"Exit" à l'écran. Le nouveau nom s'affichera à côté du numéro de motif, dans la partie supérieure de l'affichage du mode PATTERN.

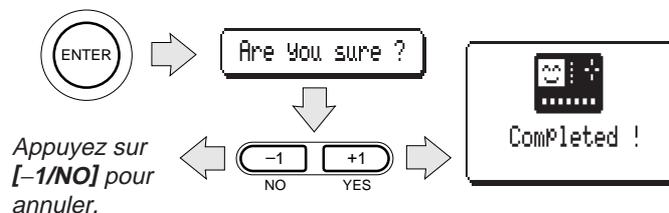
6 Création de motifs originaux

7: Clear track (Effacement de partie)



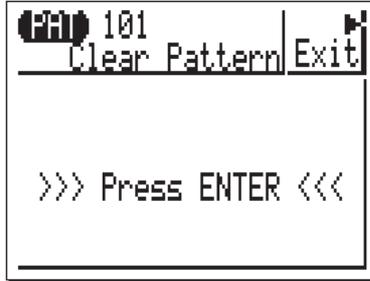
Cette opération permet d'effacer toute une piste d'un motif déterminé.

Pste à effacer (C1, C2, Ba ou Dr).

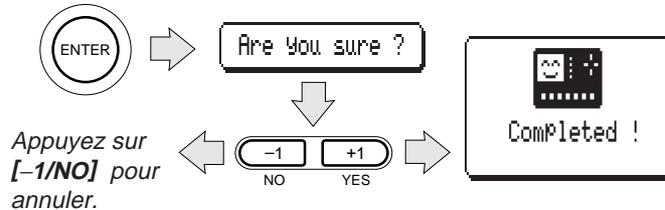


Sélectionnez la piste à effacer et appuyez sur [ENTER]. La question “Are you sure?” apparaît à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération d'effacement (celle-ci est irréversible) ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération.

8: Clear Pattern (Effacement de motif)



Cette opération permet d'effacer tout un motif utilisateur sélectionné.



Après avoir sélectionné l'opération d'effacement de motif, appuyez sur `[ENTER]`. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur `[+1/YES]` pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération ou appuyez sur `[-1/NO]` pour l'annuler.

Création d'un morceau complet

Enregistrement des pistes de séquenceur 108

Préparation à l'enregistrement
— Assignations de sonorités 108

Enregistrement en temps réel
des pistes de séquenceur 109

Enregistrement des pistes de séquenceur
en mode pas à pas (STEP) 115

SONG JOBS ou opérations de morceaux 122

1: Mix Track 124

2: Measure Copy 125

3: Create Measure 126

4: Quantize 127

5: Delete Measure 128

6: Erase Measure 129

7: Transpose 130

8: Move Clock 131

9: Remove Event 132

10: Modify Velocity 133

11: Modify Gate Time 134

12: Song Name 135

13: Clear Track 136

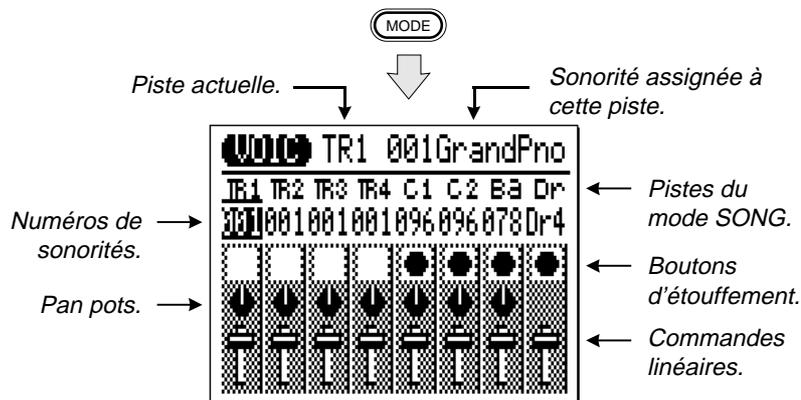
14: Clear Song 137

Enregistrement des pistes de séquenceur

Dans le chapitre 5, "Accompagnement aisé pour d'autres instruments", nous avons appris à enregistrer les pistes en mode SONG. Dans le présent chapitre, nous allons voir comment enregistrer les pistes de séquenceur pour créer des morceaux complets.

Après l'enregistrement des pistes d'accompagnement en mode SONG, soit en utilisant les motifs préprogrammés (chapitre 5, page 52), soit en utilisant des motifs originaux créés en mode PATTERN (chapitre 6, page 78), il vous faut enregistrer les lignes de mélodie, les parties harmonieuses, les contre-mélodies ou toute autre partie requise pour compléter votre composition sur les pistes de séquenceur du mode SONG (TR1, TR2, TR3 et TR4). Le mode SONG comprend également des sous-modes d'enregistrement en temps réel et pas à pas pour les pistes de séquenceur comme pour les pistes d'accompagnement.

Préparation à l'enregistrement — Assignations de sonorités



Avant de commencer véritablement l'enregistrement, vous devriez passer en mode VOICE et assigner les sonorités souhaitées aux pistes de séquenceur du mode SONG (page 38). Il est un fait que vous pouvez effectuer ces assignations par la suite mais il est préférable de commencer l'enregistrement avec les sonorités que vous avez l'intention d'utiliser.

Enregistrement en temps réel des pistes de séquenceur

En mode d'enregistrement temps réel, vous sélectionnez la piste que vous souhaitez enregistrer (TR1, TR2, TR3 ou TR4) puis vous jouez la partie concernée en temps réel sur le micro-clavier ou sur un clavier MIDI externe.

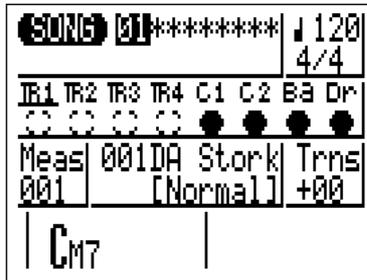
- 1 Sélectionnez le mode SONG et le morceau à enregistrer.

MODE



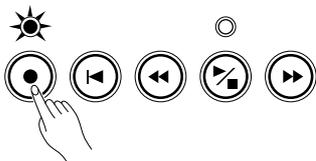
-1 +1
NO YES

Sélectionnez le numéro de morceau (01 ... 20).



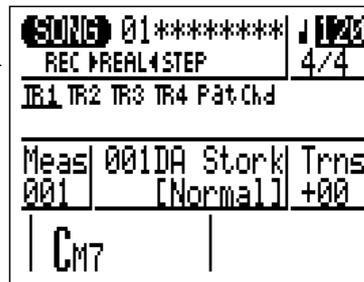
7 Création d'un morceau complet

2 Mettez l'enregistrement en attente.



Appuyez sur la touche [●] pour mettre l'enregistrement en attente. Le voyant rouge situé au-dessus de la touche [●] va s'allumer.

“REC” apparaît à l'écran lorsque l'enregistrement est en attente.



3 Sélectionnez le mode d'enregistrement temps réel.

Placez le curseur sur ce point pour sélectionner le mode d'enregistrement temps réel.



Déplacez le curseur vers la zone “REC REAL STEP” de l'écran, puis appuyez sur la touche de curseur gauche pour choisir le mode “REAL” (s'il n'est pas déjà sélectionné). Le mode d'enregistrement sélectionné est signalé par une flèche de chaque côté du nom de mode — par exemple “▶REAL◀”. Lorsque vous avez effectué l'opération, déplacez le curseur verticalement pour vous diriger vers d'autres zones de l'écran. Les flèches continueront à encadrer le mode sélectionné sans tenir compte du déplacement du curseur.

4 Sélectionnez les paramètres de transposition et de tempo souhaités.

SONG 01*****		120
REC MAXIMUM STEP		4/4
TR1	TR2	TR3 TR4 Pat Chd
Meas	001DA	Stork Trns
001	[Normal]	+00
CM7		

Déplacez le curseur vers les paramètres de tempo et de transposition et définissez-les comme vous le souhaitez à l'aide des touches [-1] et [+1] (comme vous avez probablement déjà enregistré les pistes d'accompagnement, l'armature de temps ne peut pas être modifiée).

Tempo d'enregistrement.

Transposition.



Il est parfois plus facile d'établir un tempo lent pour l'enregistrement en temps réel de façon à avoir suffisamment de temps pour entrer les données.

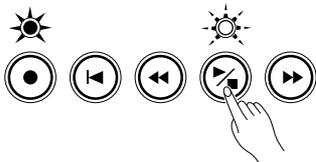
5 Sélectionnez la piste à enregistrer.

Placez le curseur à cet endroit pour sélectionner TR1 pour l'enregistrement.

SONG 01*****		120
REC PREAL4STEP		4/4
<u>TR1</u>	TR2	TR3 TR4 Pat Chd
Meas	001DA	Stork Trns
001	[Normal]	+00
CM7		

Déplacez le curseur à l'écran vers la zone des pistes, puis déplacez-le latéralement pour sélectionner la piste que vous voulez enregistrer: TR1, TR2, TR3 OU TR4. Déplacez le curseur verticalement pour aller vers d'autres zones de l'écran. Un soulignement identifiera la piste sélectionnée.

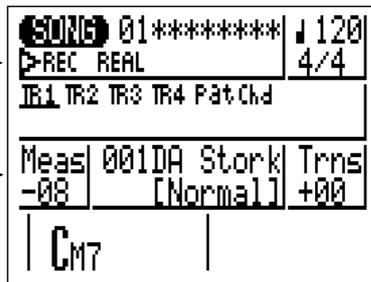
6 Enregistrement



Appuyez sur la touche [] pour commencer l'enregistrement. Le métronome se mettra en marche et vous aurez deux mesures de décompte avant que la première mesure ne soit effectivement enregistrée. Le décompte apparaît également sous la forme de chiffres négatifs dans le paramètre "Meas". Si par exemple vous sélectionnez un motif 4/4, le décompte se fera de la mesure "-08" à "-01" et l'enregistrement démarrera à partir de la mesure "001".

Enregistrement en temps réel en cours.

Nombre de mesures négatives lors du décompte.



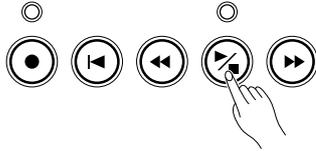
Jouez la partie souhaitée soit sur le micro-clavier soit sur un clavier MIDI externe transmettant sur le canal MIDI approprié:

Canal MIDI	Piste
1	TR1
2	TR2
3	TR3
4	TR4

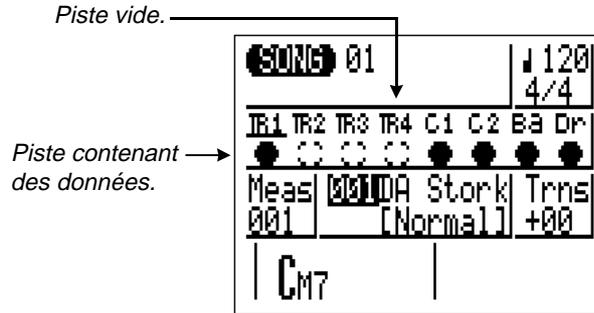


Si la piste sélectionnée pour l'enregistrement contient des données enregistrées au préalable, les anciennes données seront effacées et remplacées par les nouvelles. Si vous souhaitez enregistrer plusieurs parties différentes sur une même piste (en utilisant la même sonorité bien sûr), utilisez l'opération PATTERN intitulée "mixage de piste" (page 124) pour combiner des pistes enregistrées séparément.

7 Arrêt de l'enregistrement.



Appuyez sur la touche [] pour terminer l'enregistrement. Le mode de jeu SONG normal est automatiquement re-sélectionné lorsque vous arrêtez l'enregistrement.



Remarquez que, lorsque vous revenez en mode de jeu SONG, le carré situé sous chaque piste contenant des données sera rempli (noirci) alors que les carrés situés sous les pistes vides resteront blancs (pourtours uniquement).

8 Enregistrement des pistes restantes.

Complétez le morceau en remettant l'enregistrement en attente, en sélectionnant la piste suivante pour l'enregistrement et en enregistrant de la manière décrite aux points 2 et 5 à 7 ci-dessus.

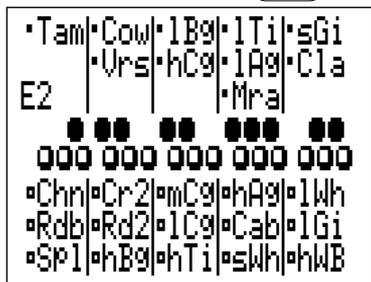
7 Création d'un morceau complet

Hauteur de son de la plus basse touche du micro-clavier (change avec l'utilisation des touches d'octave).

Micro-clavier.

Instruments à percussion actuellement joués par les touches du micro-clavier correspondantes.

Maintenez **[MENU]** enfoncée et appuyez sur **[MODE]**

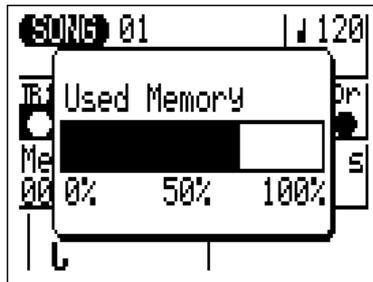


Tant que l'enregistrement n'est pas mis en attente, vous pouvez appuyer sur la touche **[MODE]** en maintenant la touche **[MENU]** enfoncée pour visualiser la hauteur actuelle du micro-clavier, telle qu'elle a été déterminée à l'aide des touches **[OCT UP]** et **[OCT DOWN]**, ainsi qu'une liste des instruments de percussion programmés sur les touches du micro-clavier.



Voir la section "Edition de morceaux et de motifs", page 140, pour de plus amples informations sur l'édition de données d'un morceau enregistré.

● Affichage de la "Mémoire Utilisée"



Appuyez sur les touches **[OCT DOWN]** et **[OCT UP]** simultanément, à n'importe quel moment lorsque le mode d'enregistrement n'est pas activé, pour visualiser la quantité de mémoire du QY20 déjà utilisée.

La capacité de mémoire est saturée (ou presque) lorsque la barre atteint les "100%" et vous ne pourrez rien enregistrer d'autre à moins que vous n'effaciez des données non souhaitées ou que vous transfériez des données sur un enregistreur externe à l'aide de la fonction de vidage de données MIDI (voir page 163).

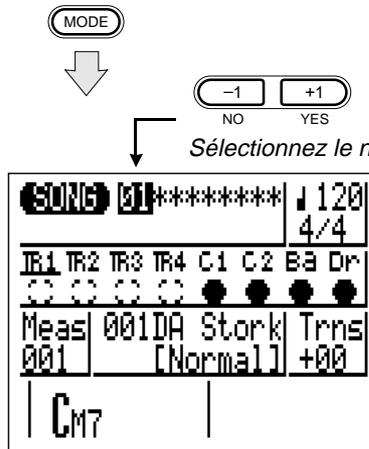


Si la mémoire se sature en cours d'enregistrement en temps réel, le message d'erreur "Memory Full" apparaîtra et l'enregistrement s'arrêtera automatiquement. Bien que l'affichage de la mémoire utilisée n'atteigne pas nécessairement les "100%" à ce moment, il sera impossible de continuer l'enregistrement à moins d'effacer certaines données.

■ Enregistrement des pistes de séquenceur en mode pas à pas (STEP) —

Le mode d'enregistrement de motifs pas à pas permet d'entrer les notes une à une sur la piste, ce qui donne un contrôle précis du timing, de la longueur et de la sonorité de chaque note. Vous pouvez enregistrer des pistes complètes à l'aide du mode pas à pas ou simplement l'utiliser pour peaufiner et ajouter des données à une piste existante.

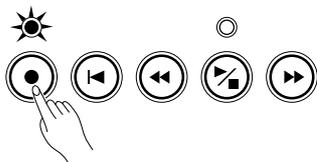
1 Sélectionnez le mode SONG et le morceau à enregistrer.



Utilisez la touche [MODE] pour sélectionner le mode SONG et, lorsque vous avez placé le curseur sur le numéro de morceau en haut de l'écran, utilisez les touches [-1] et [+1] pour choisir le morceau que vous avez l'intention d'enregistrer.

7 Création d'un morceau complet

2 Mettez l'enregistrement en attente.



Appuyez sur la touche [●] pour mettre l'enregistrement en attente. Le voyant rouge situé au-dessus de la touche [●] va s'allumer.

"REC" apparaît à l'écran lorsque l'enregistrement est en attente.



3 Sélectionnez le mode d'enregistrement pas à pas.

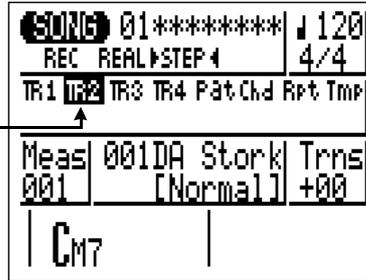
Placez le curseur sur ce point pour sélectionner le mode d'enregistrement pas à pas.



Déplacez le curseur vers la zone "REC REAL STEP" de l'écran, puis appuyez sur la touche de curseur droite pour choisir le mode "STEP" (s'il n'est pas déjà sélectionné). Le mode d'enregistrement sélectionné est signalé par une flèche de chaque côté du nom de mode — par exemple "▶STEP◀". Lorsque vous avez effectué l'opération, déplacez le curseur verticalement pour vous diriger vers d'autres zones de l'écran. Les flèches continueront à encadrer le mode sélectionné sans tenir compte du déplacement du curseur.

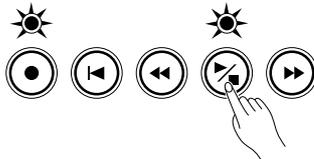
4 Sélectionnez la piste que vous souhaitez enregistrer.

Piste TR2 sélectionnée pour l'enregistrement pas à pas.



Déplacez le curseur à l'écran vers la zone des pistes, puis déplacez-le latéralement pour sélectionner la piste à enregistrer: TR1, TR2, TR3 OU TR4. Déplacez le curseur verticalement pour aller vers d'autres zones de l'écran. Un soulignement identifiera la piste sélectionnée.

5 Enregistrement

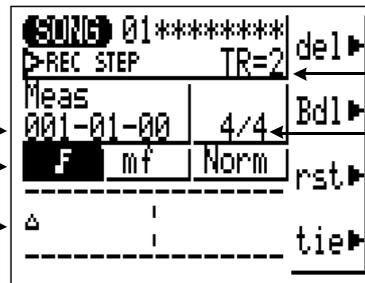


Affichage de mesure/ de temps/d'horloge.

Paramètres de note.

Affichage de note.

Appuyez sur la touche [▶] pour commencer l'enregistrement. L'affichage suivant d'enregistrement pas à pas va apparaître à l'écran.

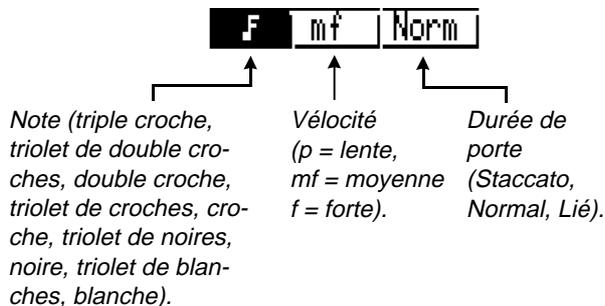


Piste d'enregistrement sélectionnée.

Armature de temps.

7 Création d'un morceau complet

6 Définissez les paramètres de note comme souhaité.



Déplacez le curseur vers les paramètres de note, de vélocité et de durée de porte et définissez-les comme souhaité à l'aide des touches [-1] et [+1] pour la première note à entrer (ou pour la note suivante).

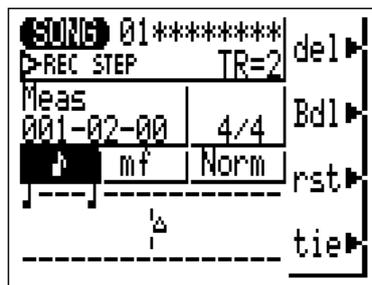


Les réglages de vélocité et de durée de porte de l'affichage de l'enregistrement pas à pas correspondent aux valeurs numériques suivantes pour les affichages d'édition (qui seront décrits par la suite):

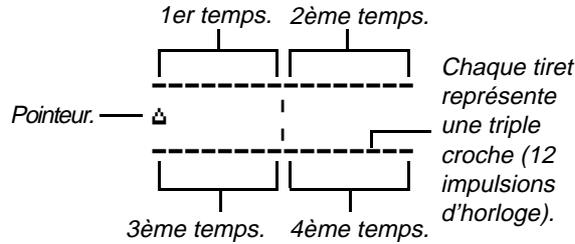
Vélocité "p" = 56
"mf" = 88
"f" = 120

Durée de porte "Staccato" = 50% du pas de note normal.
"Normal" = 90% du pas de note normal.
"Lié" = 99% du pas de note normal.

7 Entrez une note.



Lorsque vous avez défini le paramètre de note, vous pouvez entrer celle-ci en frappant simplement la touche appropriée sur le microclavier (ou sur un clavier MIDI externe). Un symbole de note apparaît sur l'affichage de la note et le pointeur se déplace vers la position de note suivante. Le symbole de note ressemble toujours à une noire, sans tenir compte de la note réellement entrée (les accords sont également représentés par des noires). Voici à quoi ressemblera l'affichage après avoir entré deux croches:

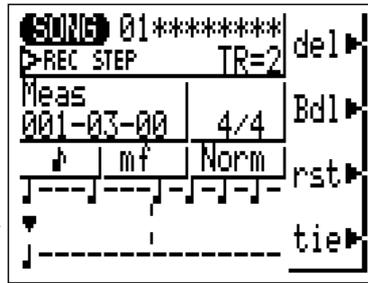


L'affichage de note

L'affichage de note montre jusqu'à quatre noires qui valent une donnée (il s'agit alors d'une mesure de temps 4/4). Si l'armature de temps sélectionnée s'avère supérieure à quatre noires par mesure, alors l'affichage défilera pour faire apparaître les notes supplémentaires. D'autre part, si l'armature de temps est de 3/4, le quatrième temps n'est pas utilisé et apparaît sous la forme de signes d'égalité. ("=====").

Déplacement dans l'affichage de note

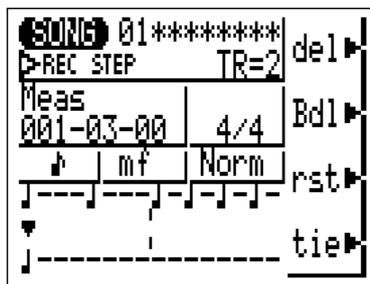
Vous pouvez déplacer le curseur vers le bas dans l'affichage de note (le pointeur apparaîtra comme un triangle noir) et déplacer le pointeur sur la position où vous souhaitez entrer la note ou sur la note que vous souhaitez supprimer. Vous entendrez en fait la note ou l'accord correspondant lorsque vous déplacez le pointeur vers un symbole de note existant. Lorsque vous déplacez le pointeur au-delà de l'affichage de note, la mesure suivante apparaîtra. Si vous dépassez la dernière mesure du motif, l'affichage reviendra à la première mesure.



Curseur déplacé vers le pointeur (pointeur noirci). Remarquez que le pointeur est tourné vers le haut pour les notes de la rangée supérieure et vers le bas pour celles de la rangée inférieure.

Les touches de fonction en mode pas à pas (STEP)

Les quatre touches de fonction qui se trouvent immédiatement à droite de l'affichage permettent d'accéder à un certain nombre de fonctions utiles en mode d'enregistrement pas à pas.



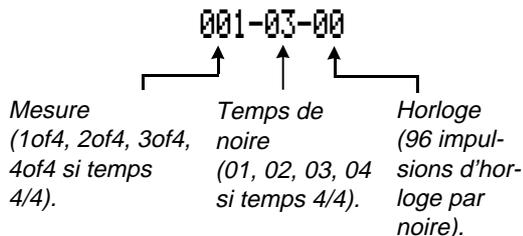
Effacer la note au niveau du pointeur.

Retour en arrière de la durée du pas. et effacer

Entrer le reste du pas de note.

Entrer une note du même pas que la précédente et reliée à celle-ci (pour allonger en réalité la dernière note).

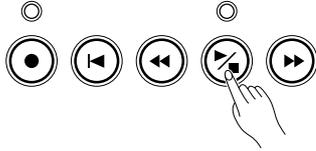
La touche “del” efface la note ou l'accord situé sous le pointeur. La touche “Bdl” déplace le pointeur vers l'arrière d'une longueur de la note sélectionnée et efface les notes présentes à cet endroit. La touche “rst” entre un silence de la longueur de la note sélectionnée à la position du pointeur. Et la touche “tie” allonge la note entrée précédemment en y “liant” une autre note de la même longueur et de la même hauteur de son (la touche “tie” n'est active qu'immédiatement après l'entrée d'une note).



Affichage de mesure/de temps/d'horloge

La zone “Meas” de l'affichage d'enregistrement pas à pas montre la position actuelle du pointeur en mesures, en temps de noires et en impulsions d'horloge (il y a 96 impulsions d'horloge par noire). Si vous n'êtes pas certain de la mesure que vous observez sur l'affichage de note lors de l'enregistrement, vérifiez sur cet affichage de mesure/de temps et d'horloge.

8 Complétez le morceau.



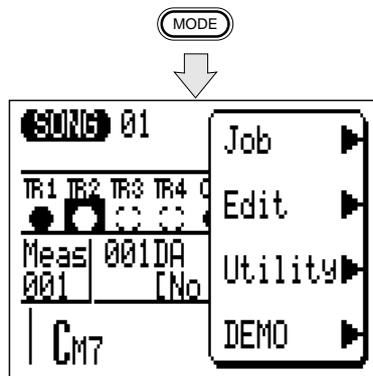
Répétez les points 7 et 8 jusqu'à ce que la piste du morceau en cours soit complète, puis appuyez sur [▶/■] pour arrêter l'enregistrement et pour retourner au point 5 afin d'enregistrer la piste suivante. Effectuez l'opération autant de fois que cela s'avère nécessaire.



Consultez la section "Edition de morceaux et de motifs", page 140, pour de plus amples informations sur la manière d'éditer les données d'un motif enregistré.

SONG JOBS ou opérations de morceaux

Le mode SONG comprend 14 opérations de morceaux (des "jobs") qui réalisent toute une gamme de fonctions importantes. Pour accéder à ces opérations de morceaux et les utiliser, appuyez sur la touche **[MENU]** lorsque vous êtes en mode de jeu SONG normal puis appuyez sur la touche de fonction à côté de "job" sur l'écran.



Cette opération vous permet d'appeler la liste des opérations de morceaux. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle opération de la liste en déplaçant simplement le curseur vers l'opération requise et en appuyant sur **[ENTER]**.

Appuyez pour la liste des opérations de morceaux.

Opérations de morceaux 1 ... 6.



Opérations de morceaux 7 ... 12.

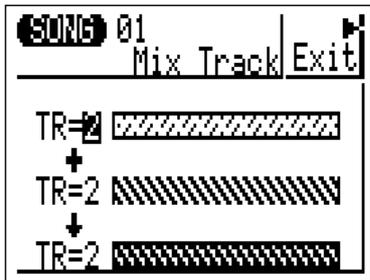


Opérations de morceaux 9 ... 14.



Retour en mode de jeu SONG

Le bouton de fonction situé à l'écran près de la mention "Exit" peut être utilisé pour sortir d'une opération de morceau puis de la liste des opérations, vous renvoyant dès lors au mode de jeu normal des morceaux.



Appuyez pour
sortir et revenir
à la liste des opérations.



Appuyez pour
sortir et revenir au
mode de jeu
SONG.

7 Création d'un morceau complet

1: Mix Track (Mixage de piste)

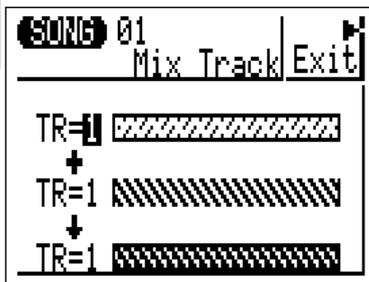
Première piste source
(TR1 ... TR4).



Seconde piste source
(TR1 ... TR4).



Piste de destination
(TR1 ... TR4).



Are you sure ?



Appuyez sur
[-1/NO] pour
annuler.



Cette opération permet de combiner les données de deux pistes source déterminées et de copier le résultat sur une troisième piste de destination. La piste de destination peut également être l'une des deux pistes source.

Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de mixage de piste (qui effacera les données de la piste de destination), ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.



Dans de nombreux cas, vous préférerez sans doute "superposer", c'est-à-dire ajouter des nouvelles données sur une simple piste sans effacer les précédentes. Cette opération s'avère cependant dangereuse dans la mesure où vous pouvez détruire une ou plusieurs couches de données valables en commettant une erreur au cours de l'opération de superposition. Le QY20 élimine cette possibilité en ne permettant que le "remplacement" de l'enregistrement (c'est-à-dire que toutes les données enregistrées sur une piste effacent et remplacent automatiquement toutes les données qui s'y trouvaient déjà). Si vous souhaitez enregistrer plus d'une couche de données sur une piste (en utilisant la même sonorité bien sûr), il vous faut d'abord enregistrer les différentes couches sur des pistes distinctes puis, après vous être assuré qu'elles ne contiennent pas d'erreurs, utiliser l'opération de mixage de piste pour combiner ces pistes séparées sur une seule piste.

Veillez noter que si les deux pistes sources ont le même numéro, les données de cette piste seront simplement copiées sur la piste de destination.

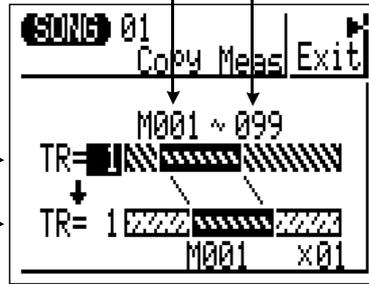
2: Mesure Copy (Copie de mesure)

Première mesure de la plage à copier (001 ... 999).

Dernière mesure de la plage à copier (001 ... 999).

Piste source (TR1 ... TR4, chd).

Piste de destination (TR1 ... TR4, chd).



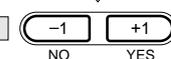
Mesure sur laquelle les mesures sources doivent être copiées (001 ... 999).

Nombre de copies de la plage de mesures spécifiée (01 ... 99).



Are you sure ?

Appuyez sur [-1/NO] pour annuler.



Cette opération permet de copier une plage spécifique de mesures d'une piste à la mesure spécifiée d'une autre piste. Attention que les données initiales de la mesure de destination spécifiée sont alors remplacées par les données de la mesure source. Les données précédentes des mesures remplacées sont alors perdues. Si la piste "Chd" est sélectionnée, la progression d'accords correspondante est copiée.

Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de copie de mesure (qui est irréversible), ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.

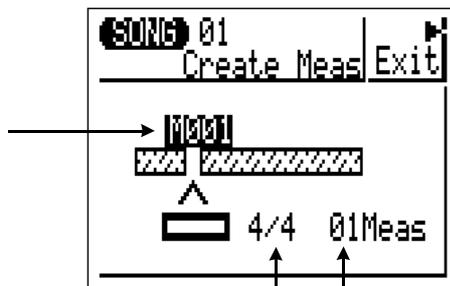


L'opération de copie de mesures facilite l'utilisation de phrases ou même de sections complètes (tout un chœur par exemple) dans plusieurs parties d'un morceau. Elle vous permet de copier une phrase jouée par une sonorité et de la faire répéter par une autre sonorité plus loin dans le morceau. Il est aussi toujours possible d'éditer les sections copiées pour créer des variantes.

7 Création d'un morceau complet

3: Create Measure (Création de mesure)

Mesure à laquelle les mesures créées doivent être insérées (001 ... 999).



Armature de temps des mesures à créer (1/4 ... 8/4, 1/8 ... 16/8, 1/16 ... 16/16)

Nombre de mesures à créer (01 ... 99).



Are You sure ?



Appuyez sur [-1/NO] pour annuler.



L'opération de création de mesure permet de créer un nombre déterminé de mesures vides (silences) possédant le tempo spécifié pour toutes les pistes de séquenceur (TR1 ... TR4). Les pistes d'accompagnement ne sont pas affectés par cette fonction. Les mesures créées sont insérées sous un numéro de mesure déterminé et toutes les mesures suivantes sont déplacées vers l'avant pour laisser la place nécessaire. Il faut toujours régler le paramètre tempo au tempo du morceau sinon la différence entre le tempo spécifié et celui des pistes d'accompagnement empêcheront la création correcte des mesures souhaitées.

Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de création de mesure, ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération.

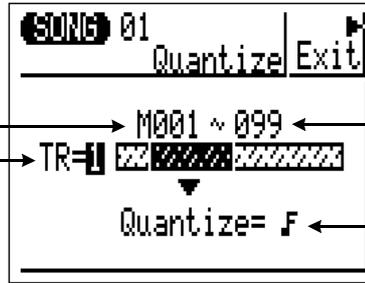


Utilisez l'opération de création de mesure lorsque vous souhaitez ajouter de la matière au milieu de données enregistrées précédemment, sans les effacer. Créez tout d'abord les mesures requises, puis soit copiez les données de mesures existantes à l'aide de la fonction de copie de mesures ou enregistrez de nouvelles données à votre convenance.

4: Quantize (Quantification de mesures)

Première mesure de la plage à modifier (001 ... 999).

Piste (TR1 ... TR4).



Cette opération aligne les notes d'une piste déterminée sur le temps spécifié le plus proche.

Dernière mesure de la plage à modifier (001 ... 999).

Résolution (triple croche, triolet de double-croches, double-croche, triolet de croches, croche, triolet de noires, noire, triolet de blanches, blanche).



Are you sure ?

Appuyez sur [-1/NO] pour annuler.



Une mesure de croches avant quantification.



Après quantification.



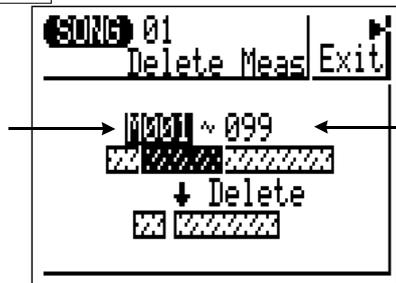
Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de quantification (qui modifie de manière irréversible les données de la piste spécifiée), ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.



La quantification est généralement utilisée pour rectifier un mauvais timing. Employez-la cependant judicieusement car un timing trop parfait peut paraître froid et mécanique, à moins bien sûr que vous ne souhaitiez justement créer une sensation froide et mécanique. Utilisez toujours une valeur de quantification qui est au moins aussi "courte" que les notes les plus courtes de la piste à quantifier. Si vous quantifiez une piste qui contient des double-croches en croches, par exemple, certaines double-croches seront alignées sur le temps de croches, ruinant ainsi la piste.

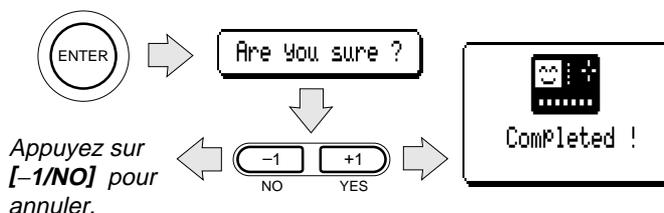
5: Delete Measure (Suppression de mesure)

Première mesure de la plage à supprimer (001 ... 999).



Cette opération supprime une plage déterminée de mesures de toutes les pistes de séquenceur en même temps (TR1 ... TR4). Les pistes d'accompagnement ne sont pas affectés par cette fonction. Veuillez remarquer que si vous utilisez cette opération de suppression pour supprimer une ou plusieurs mesure(s) ayant un tempo différent du reste du morceau, la ou les mesure(s) spécifiée(s) pourraient ne pas être supprimée(s) de par la différence entre les tempos du séquenceur et des pistes d'accompagnement.

Dernière mesure de la plage à supprimer (001 ... 999).



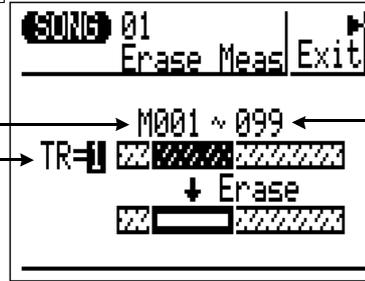
Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de suppression de mesure (qui est irréversible), ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.



La suppression de mesures représente une manière efficace d'éliminer complètement des données indésirables d'un morceau. Il convient cependant de se rappeler que cette opération de suppression affecte toutes les pistes simultanément et que les mesures suivant la plage supprimée sont décalées vers l'arrière pour prendre la place de celles qui ont été retirées.

6: Erase Measure (Effacement de mesure)

Première mesure de la
plage à effacer
(001 ... 999).
Piste (TR1 ... TR4).



Dernière mesure de la
plage à effacer
(001 ... 999).



Are you sure ?



Appuyez sur
[-1/NO] pour
annuler.



Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question “Are you sure?” va apparaître à l’écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l’opération d’effacement de mesure (qui est irréversible), ou appuyez sur [-1/NO] pour l’annuler.



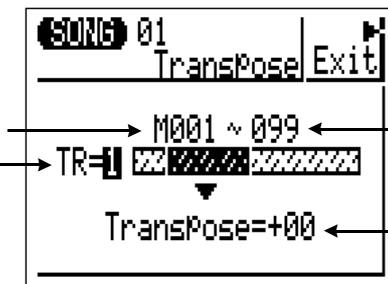
Au contraire de l’opération de suppression de mesure, l’opération d’effacement de mesure n’efface les données de mesures spécifiées que sur la piste précisée et, même si les données sont effacées, elles sont remplacées par des silences (c’est-à-dire que les mesures suivantes ne sont pas décalées vers l’arrière). Après une opération d’effacement, il vous est possible d’enregistrer de nouvelles données sur les mesures devenues vierges, si vous le souhaitez.

7 Création d'un morceau complet

7: Transpose (Transposition)

Première mesure de la plage à modifier (001 ... 999).

Piste (TR1 ... TR4).



Cette fonction permet de décaler toutes les notes d'une partie déterminée d'un nombre spécifié de demi-tons vers le haut ou vers le bas. Des valeurs négatives (-) transposent les notes vers le bas alors que des valeurs positives (+) les transposent vers le haut.

Dernière mesure de la plage à modifier (001 ... 999).

Nombre des transpositions en demi-tons (-12 ... +00 ... +12).



Are you sure ?



Appuyez sur [-1/NO] pour annuler.



Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de transposition ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.

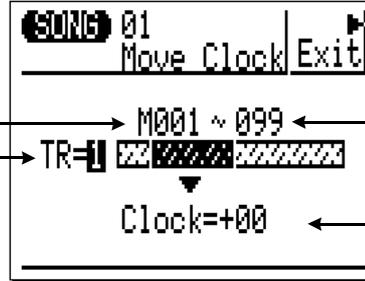


Il est certain que vous pouvez transposer toutes les pistes comme vous le désirez afin de transposer tout le morceau sur une clé différente mais l'opération de transposition s'applique en réalité davantage au changement de hauteur de son d'une section sur une seule piste. Cette opération peut servir à produire des "modulations" temporaires sur une autre clé ou à créer de simples harmonies avec une autre piste.

8: Move Clock (Déplacement d'horloge)

Première mesure de la
plage à modifier
(001 ... 999).

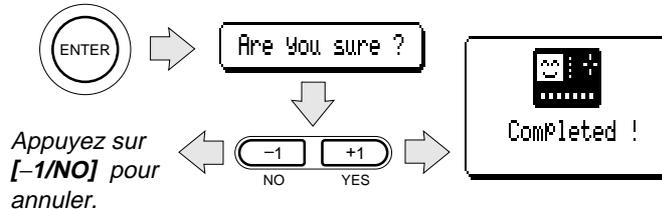
Piste (TR1 ... TR4).



Cette opération avance ou recule toutes les notes et les événements de la piste et de la page spécifiées d'un nombre déterminé d'impulsions d'horloge (96 impulsions d'horloge par noire).

Dernière mesure de la plage à modifier
(001 ... 999).

Nombre d'impulsions d'horloge par
lesquels les données de la plage
définie doivent être déplacées
(-99 ... +00 ... +99).



Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de déplacement d'horloge ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.



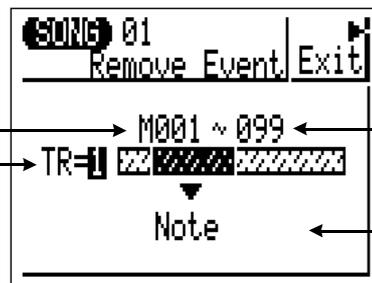
Etant donné que l'opération de déplacement d'horloge avance ou recule en fait le timing de toutes les notes et de tous les événements, elle peut altérer de manière significative l'"impression" d'un morceau. Vous pourriez avancer les notes (réglages "+") pour créer une plus grande sensation de recul ou les reculer (réglages "-") pour créer une sensation plus prenante. Il est certain que vous pouvez également utiliser l'opération de déplacement d'horloge pour corriger un timing incorrect.

7 Création d'un morceau complet

9: Remove Event (Retrait d'événement)

Première mesure de la plage à modifier (001 ... 999).

Piste (TR1 ... TR4).



Cette opération permet de retirer des données de pitch bend, de changement de programme ou de changement de commande d'une mesure ou d'une plage de mesures spécifiées d'une piste déterminée.

Dernière mesure de la plage à modifier (001 ... 999).

Type d'événement qui doit être retiré de la plage de mesures précisée (Note, Changement de Programme, Soutien, Pitch bend, Modulation, Panoramique, Volume, Expression, Entrée de données LSB, Entrée de données MSB, RPN LSB, RPN MSB).



Are You sure ?



Appuyez sur [-1/NO] pour annuler.



Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de retrait d'événement (qui est irréversible) ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.



Bien qu'il soit possible de retirer des événements individuellement en mode d'édition (voir page 145), l'opération de retrait d'événement facilite le retrait général de toutes les occurrences d'un même événement au sein d'une plage de mesures déterminée. Cet aspect est particulièrement utile pour retirer des pitch bend lents ou des changements de volume qui peuvent employer plusieurs événements individuels pour créer un simple effet.

10: Modify Velocity (Modification de la vitesse)

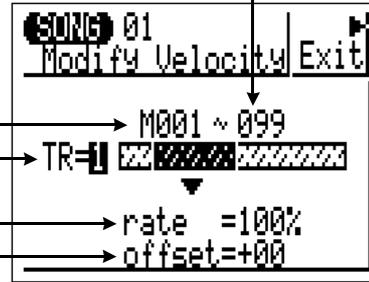
Dernière mesure de la plage
à modifier (001 ... 999).

Première mesure de la
plage à modifier
(001 ... 999).

Piste (TR1 ... TR4).

Rapport de vitesse
(000% ... 200%).

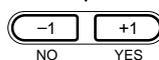
Valeur du changement
de vitesse
(-99 ... 00 ... +99).



Are you sure ?



Appuyez sur
[-1/NO] pour
annuler.



Cette opération permet d'augmenter ou de diminuer les valeurs de vitesse pour toutes les notes d'une piste spécifiée dans une plage de mesures déterminées.

Le paramètre "rate" définit le rapport entre les valeurs inférieures et supérieures de vitesse. Un réglage sur "100%" maintient la relation originale entre les notes alors que des valeurs inférieures donnent une plage dynamique plus étroite et des valeurs supérieures, une plage dynamique plus vaste.

Le paramètre "offset" détermine la valeur du changement de vitesse. Des réglages négatifs (-) la réduisent alors que des réglages positifs (+) l'augmentent.

Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de modification de la vitesse ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.



L'opération de modification de vitesse représente une façon superbe d'"adoucir" le son d'un morceau qui possède de trop grandes variations entre les notes les plus douces et les plus fortes ou, inversement, pour ajouter une vigueur supplémentaire à un motif ternaire. Faites des expériences avec les paramètres pour avoir une notion de ce qu'ils peuvent faire.

7 Création d'un morceau complet

11: Modify Gate Time (Modification de la durée de porte)

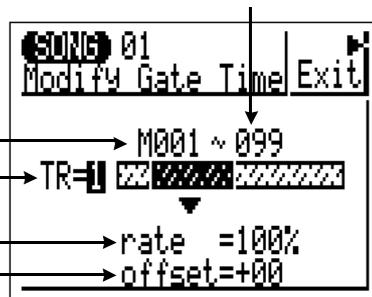
Dernière mesure de la
plage à modifier
(001 ... 999).

Première mesure de la
plage à modifier
(001 ... 999).

Piste (TR1 ... TR4).

Rapport de la
durée de porte
(000% ... 200%).

Valeur de changement
de la durée de porte
(-99...+00...+99).



Are you sure ?



Appuyez sur
[-1/NO] pour
annuler.



L'opération de modification de la durée de porte peut être utilisée pour ajouter une sensation de staccato ou de legato, comme vous le souhaitez. Essayez les paramètres pour avoir une idée de ce que vous pouvez obtenir.

Cette opération permet d'augmenter ou de diminuer la durée de porte (la longueur) de toutes les notes d'une piste spécifiée, sur une plage de mesures déterminée.

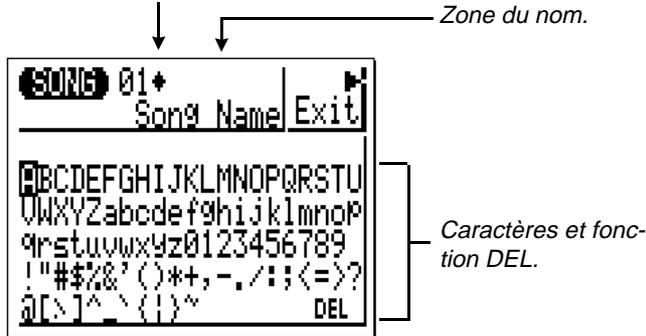
Le paramètre "**rate**" définit le rapport entre les valeurs inférieures et supérieures de durée de porte. Un réglage sur "100%" maintient la relation originale entre les notes alors que des valeurs inférieures produisent une plage plus étroite de durée de porte et des valeurs supérieures, une plage plus vaste.

Le paramètre "**offset**" détermine l'importance de la modification de la durée de porte. Des réglages négatifs (-) le réduisent alors que des réglages positifs (+) l'augmentent.

Après avoir défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération de modification de la durée de porte ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.

12: Song Name (Nom de morceau)

Curseur de caractères. Avance à mesure que les caractères sont entrés ou recule lorsqu'un caractère est effacé.



Cette opération permet de donner un nom original de 8 caractères maximum au morceau sélectionné.

Pour entrer un caractère, utilisez les touches de curseur pour déplacer le curseur vers le caractère que vous souhaitez entrer, puis appuyez sur la touche [ENTER]. Le caractère apparaîtra sur l'emplacement du curseur et le curseur avancera vers la position du caractère suivant.

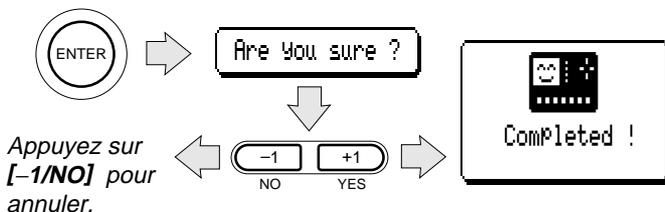
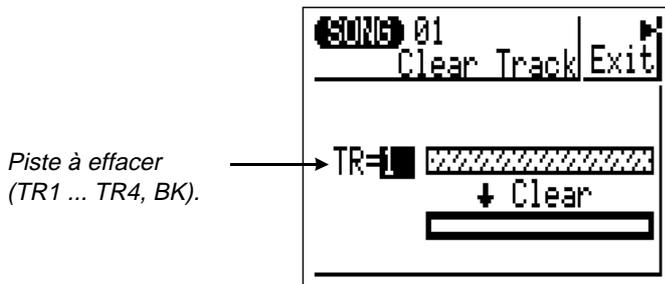
Pour effacer le dernier caractère entré, placez le curseur sur la mention "DEL" dans le bas de l'écran et appuyez sur [ENTER]. Le caractère sera effacé et le curseur reviendra à la position du caractère précédent.

Lorsque tout le nom est entré, appuyez sur le bouton de fonction supérieur, à côté d'"Exit" à l'écran. Le nouveau nom apparaîtra à côté du numéro de morceau, dans la partie supérieure de l'affichage du mode SONG.

7 Création d'un morceau complet

13: Clear Track (Effacement de piste)

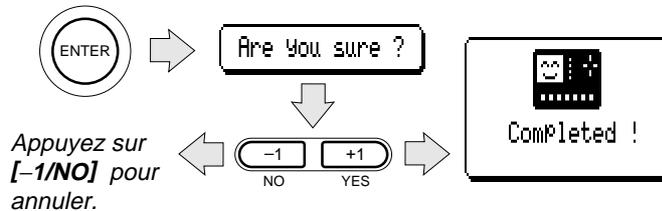
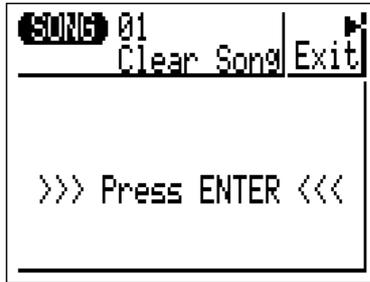
Cette opération permet d'effacer toute une piste du morceau sélectionné. "BK" efface toutes les pistes d'accompagnement.



Sélectionnez la piste à effacer et appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération d'effacement de piste ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.

14: Clear Song (Effacement de mor- ceau)

Cette opération efface tout le morceau sélectionné.



Après avoir sélectionné l'opération d'effacement de morceau, appuyez sur [ENTER]. La question "Are you sure?" va apparaître à l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour confirmer que vous souhaitez continuer l'opération (qui est irréversible) ou appuyez sur [-1/NO] pour l'annuler.

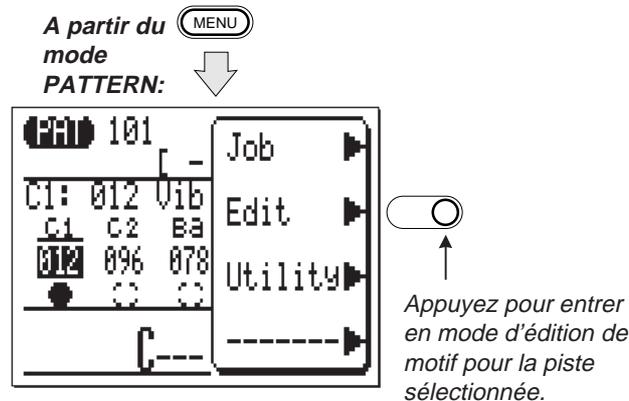
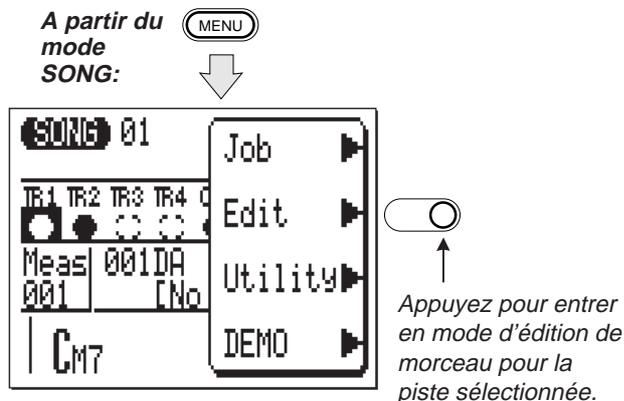
Edition de morceaux et de motifs

Mise en mode d'édition	140
Edition en mode "Change"	143
Edition en mode d'insertion	146

Les capacités d'édition du QY20 en font un instrument facile pour corriger les erreurs effectuées lors de l'enregistrement de données de morceaux ou de motifs et généralement pour affiner le son. Le mode d'édition de changements de morceaux et de motifs vous permet de modifier individuellement le timing, la hauteur de son, la durée de porte (la longueur) et la vélocité (la force) de chaque note dans un motif. Il existe également un mode d'édition "insert" qui vous permet d'introduire une note, un changement de programme, l'activation ou la désactivation du soutien, une hauteur de son, une modulation, un positionnement panoramique, un volume, une expression ou tout autre événement à n'importe quel endroit du motif.

Mise en mode d'édition

Pour mettre le QY20 en mode d'édition, placez le curseur sur la piste que vous souhaitez éditer en mode de jeu SONG ou PATTERN normal, appuyez sur la touche [MENU] puis sur la touche de fonction située à côté de "Edit" sur l'écran.



Piste en cours d'édition.

Mode de "change-ment" d'édition - mode par défaut.

SONG		TR=1	Del
Edit Change			
M001	4/4	Gate	Vel
===	TOP	===	
01-00	C 3	00-86	088
02-00	E 3	00-86	088
03-00	G 3	00-86	088
04-00	C 4	00-86	088

← Début du morceau.

← Une note par ligne.

Horloge des battements. Note (hauteur). Durée de (horloge des battements). Vitesse.

L'affichage d'édition ressemblera quelque peu à l'illustration ci-dessus, bien que les données de notes soient différentes.

C1		TR=C1	Del
Edit Change			
M001	4/4		
===	TOP	===	
01-00	C 3	00-86	088
02-00	D 3	00-86	088
03-00	E 3	00-86	088
04-00	G 3	00-86	088

L'affichage d'édition de motifs est à peu près semblable. La seule différence vient du fait que la partie en cours d'édition (C1, C2, Ba ou Dr) est affichée dans le coin supérieur droit en lieu et place de la piste.

● Déplacement

Les valeurs de timing, de hauteur de son, de durée de porte et de vélocité de chaque note apparaissent sur une seule ligne de l'écran. Les notes sont disposées par ordre de haut en bas. Vous pouvez vous déplacer dans tout le motif en bougeant simplement le curseur. Allez au-delà du bas de l'écran et les données de note vont défiler vers le haut, vers la fin du motif. Le contraire se produit lorsque vous aller au-delà du haut de l'écran.

Outre les lignes de données de notes, l'écran reprend des marques pour le début du morceau, pour les lignes de mesures et pour la fin du morceau.

The image shows two side-by-side screenshots of a music editor's note list. Each screenshot has a header with 'SONG', 'Edit Change', 'TR=1', and 'Del' with a right-pointing arrow. Below the header, there are columns for measure numbers, note names, durations, and velocities.

Left Screenshot:

- Header: SONG, Edit Change, TR=1, Del
- Measure 002: 4/4, Gate, Vel
- Notes: 03-00 G 3 00-86 088, 04-00 C 4 00-86 088
- Measurement line: === Meas 002 ===
- Notes: 01-00 G 3 00-86 088, 02-00 E 3 00-86 088

Right Screenshot:

- Header: SONG, Edit Change, TR=1, Del
- Measure 003: 4/4
- Notes: 01-00 B 2 00-86 088, 02-00 C 3 00-86 088, 03-00 G 3 00-86 088, 04-00 C 4 00-86 088
- End of piece line: === END ===

Annotations:

- Left screenshot: 'Curseur actuellement sur la mesure 002.' with an arrow pointing to the '002' measure number.
- Left screenshot: 'Ligne de mesure.' with an arrow pointing to the '=== Meas 002 ===' line.
- Right screenshot: 'Fin de morceau.' with an arrow pointing to the '=== END ===' line.

Edition en mode “Change”

SONG		TR=1	Del
Edit Change			
0002	4/4	Gate	Val
03-00	G 3	00-86	088
04-00	C 4	00-86	088
===	Meas	002	===
01-00	G 3	00-86	088
02-00	E 3	00-86	088

↑
 Vous pourriez placer le curseur à ce point si vous souhaitez changer la hauteur de la seconde note de la seconde mesure.

01-00 C 3 00-86 088

Le mode d’édition “Change” est le premier sélectionné lors de la mise en mode d’édition. Pour éditer n’importe quelle note du morceau ou du motif, déplacez le curseur sur la ligne appropriée puis sur le paramètre requis. Les touches [-1] et [+1] peuvent alors être utilisées pour sélectionner une nouvelle valeur pour le paramètre choisi. La ligne éditée va se mettre à clignoter pour indiquer qu’un paramètre a été modifié mais que le changement n’a pas encore été enregistré. Appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer véritablement les modifications ou déplacez le curseur vers une autre ligne pour annuler le ou les changements.

Beat-clock (Horloge des battements)

La première colonne contient les données de timing des notes. Le nombre de gauche est le temps de noire au sein de la mesure en cours (1 à 4 dans une mesure 4/4), et le nombre de droite représente l’horloge au sein de ce temps (de 00 à 95). Les valeurs de temps et d’horloge peuvent être sélectionnées et éditées indépendamment l’une de l’autre.

01-00 **C 3** 00-86 088

Pitch (Hauteur de son)

Il s'agit de la hauteur de son réelle de la note. La plage s'étend de C-2 (Do-2) à G8 (Sol8).

01-00 C 3 **00-86** 088

Gate Time (Durée de porte)

Le Gate Time ou la durée de porte représente la longueur de la note en impulsions d'horloge. Une noire normale, par exemple, a une longueur de 86 impulsions d'horloge. Cela représente environ 90% de la longueur réelle de la fraction de noire, qui est de 96 impulsions. La longueur normale de la note est légèrement raccourcie pour empêcher les notes de s'entrechoquer et de paraître brouillon (lorsque la longueur de note est complète, vous produisez un entrelacement ou une liaison). Le nombre de gauche représente les temps en noires (96 impulsions d'horloge) et le nombre de droite représente les impulsions d'horloge. La plage s'étend de 00-01 à 99-95.

01-00 C 3 00-86 **088**

Velocity (Vélocité)

Ce paramètre contrôle la vélocité (la force) de la note. La plage s'étend de 001 à 127.

● Suppression d'événements

Les notes et autres événements (sustain on/off, pitch bend, etc.) peuvent être supprimés en plaçant le curseur sur la ligne correspondant à l'événement à supprimer puis en appuyant sur la touche de fonction à côté de la mention "Del" à l'écran.

SONG	TR=1	Del ▶
Edit. Change		
M002	4/4	Gate Vel
03-00	G 3	00-86 088
04-00	C 4	00-86 088
===	Meas	002 ===
01-00	G 3	00-86 088
02-00	E 3	00-86 088



← Appuyez pour supprimer la ligne à la position du curseur (note ou autre événement).

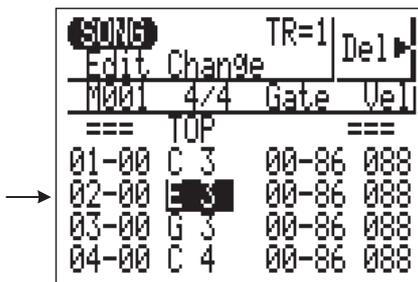
Edition en mode d'insertion

L'édition en mode d'insertion est utilisée pour introduire de nouvelles notes ou de nouveaux événements à un endroit précis du motif.

1 Placez le curseur à la position d'insertion.

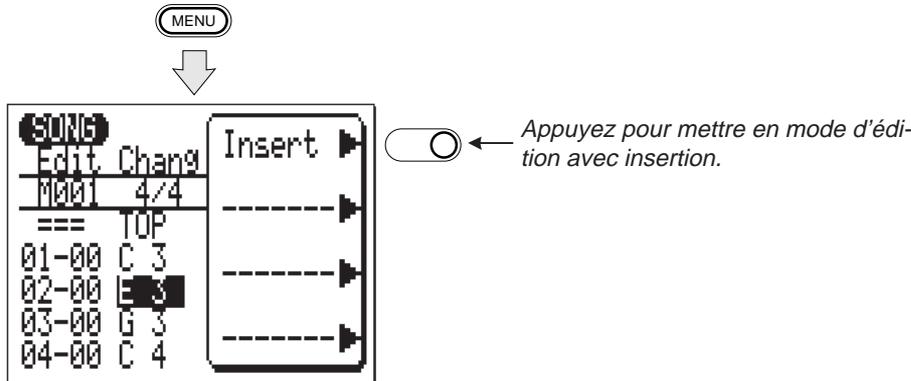
Déplacez le curseur vers la ligne d'édition où vous souhaitez introduire les nouvelles données.

Placez le curseur à l'endroit de l'insertion.

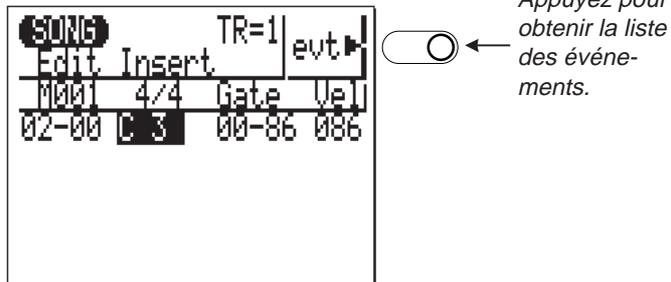


2 Mettez le QY20 en mode d'édition avec insertion.

Appuyez sur la touche [MENU] puis sur la touche de fonction à côté de "Insert" à l'écran pour commuter vers l'édition en mode d'insertion.



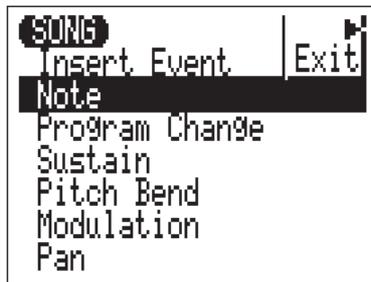
3 Appelez la liste d'événements.



Si l'affichage correspondant au type d'événement que vous souhaitez introduire n'apparaît pas immédiatement (étant donné que le dernier type d'événement sélectionné va apparaître), appuyez sur la touche de fonction située à côté d'"evt" sur l'affichage pour appeler la liste des événements (en mode d'édition avec insertion).

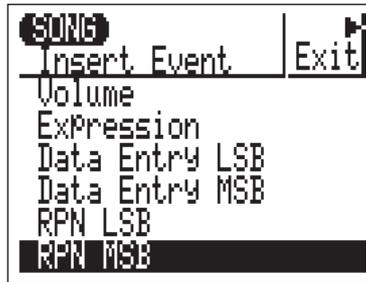
4 Sélectionnez le type d'événement à insérer.

Moitié supérieure de la liste d'événements.



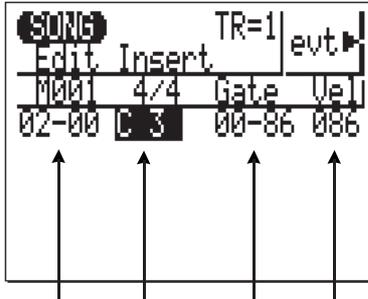
Déplacez le curseur vers le type d'événement que vous voulez introduire (voir les descriptions ci-dessous), puis appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'affichage de l'événement sélectionné.

Moitié inférieure de la liste d'événements.



5 Définissez les paramètres des événements.

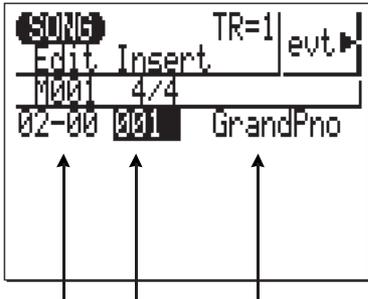
Tous les événements possèdent au moins deux paramètres qui sont généralement leur position sur l'horloge des battements et leur valeur. Déplacez le curseur vers les paramètres correspondants et définissez-les comme vous le souhaitez à l'aide des touches [-1] et [+1]. Remarquez que le numéro de mesure situé au-dessus de la ligne d'événements change pour indiquer les positions d'événements au fur et à mesure que vous modifiez la valeur de l'horloge des battements (M001 ... M999).



Position. Hauteur. Durée de porte. Vitesse.

Note

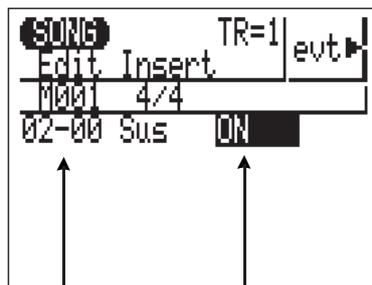
De nouvelles notes peuvent être introduites à toute position spécifiée. La plage de notes s'étend de "C-2" (Do-2) à "G8" (Sol8). La durée de porte et la vitesse peuvent également être définies.



Position. Numéro de sonorité. Nom de sonorité (change en fonction du numéro de voix sélectionné).

Program Change

Les événements de changement de programme peuvent être utilisés pour enclencher des sonorités à n'importe quel endroit de la piste. Vous pouvez sélectionner les sonorités "001" à "100" et les boîtes à rythme "Dr1" à "Dr8".

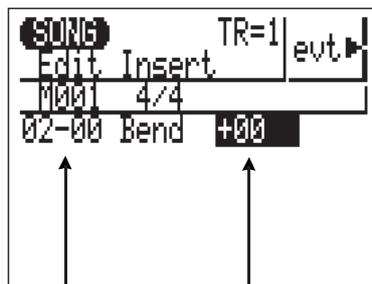


Position.

ON ou OFF.

Sustain

L'introduction d'un événement de soutien activé a le même effet que d'enfoncer la pédale de soutien sur le clavier. Toutes les notes suivantes seront soutenues (uniquement pour les sonorités) jusqu'à ce qu'un événement de soutien désactivé soit rencontré. Veillez à bien sélectionner "ON" (activé) et "OFF" (désactivé) comme requis avant d'entrer un événement de soutien.

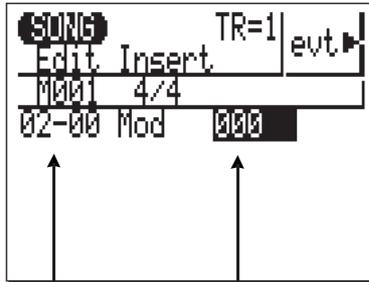


Location.

Valeur de pitch bend.

Pitch Bend

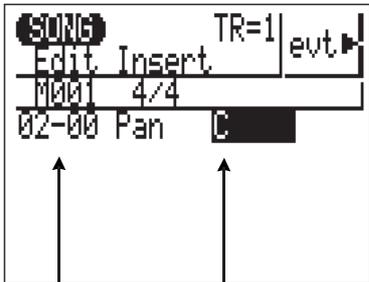
Les événements de pitch bend peuvent être utilisés pour produire des effets de hauteur de son. La valeur de pitch bend produite par chaque événement peut être définie entre "-64", "+00" et "+63". Pour produire des changements de hauteur de son doux, il sera nécessaire d'introduire plusieurs petits événements de pitch bend, espacés de manière approprié. Rappelez-vous cependant d'utiliser d'autres effets de pitch bend pour ramener la hauteur à la normale après l'avoir infléchie.



Position. Valeur de la modulation.

Modulation

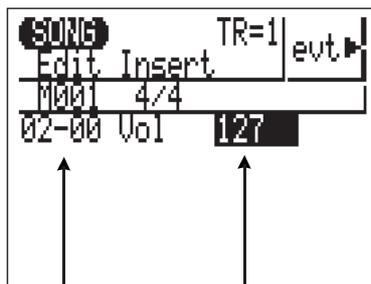
Les événements de modulation donnent une modulation de hauteur (vibrato) à la sonorité. La valeur de modulation donnée peut être définie entre “000” (pas de modulation) et “127” (modulation maximum). La modulation restera effective jusqu’à ce qu’un événement de modulation “000” soit rencontré.



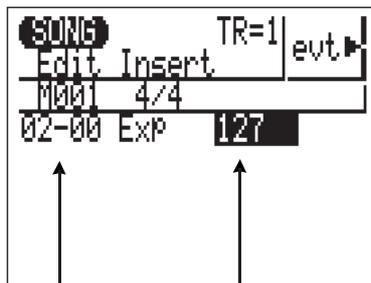
Position. Positionnement stéréo.

Pan

Les événements de panoramique peuvent être utilisés pour positionner la sonorité sélectionnée à un endroit précis du champ de sortie stéréo (les sonorités de percussion ne peuvent pas être positionnées panoramique). Le positionnement panoramique peut être défini entre “L7” (tout-à-fait à gauche), “C” (centré) et “R7” (tout-à-fait à droite).



Position. Niveau du volume.



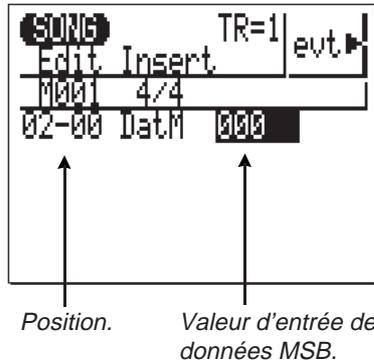
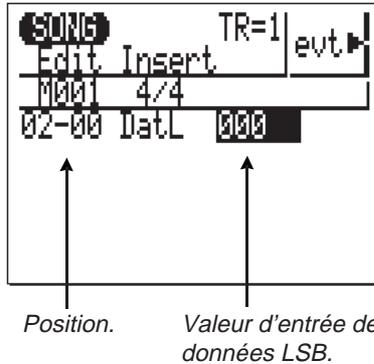
Position. Niveau d'expression.

Volume

Des événements de volume peuvent être utilisés pour produire des changements de volume soudains ou des crescendo et decrescendos progressifs. La plage de volume va de “000” (volume minimum) à “127” (volume maximum). Utilisez un certain nombre de petits événements de volume espacés à des intervalles appropriés pour causer des changements de volume progressifs.

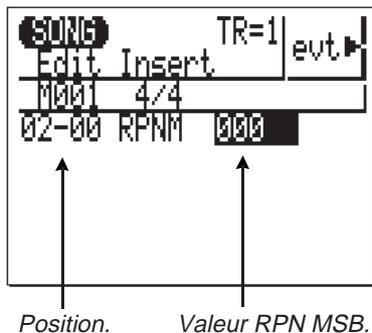
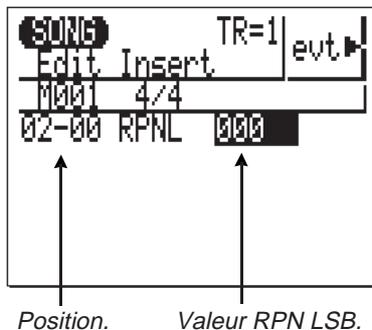
Expression

Les événements d’expression fonctionnent à peu près comme les événements de volume mais ils peuvent être utilisés pour produire des variations de volume “plus fines”. La plage d’expression s’étend de “000” (volume minimum) à “127” (volume maximum). Utilisez plusieurs petits événements d’expression adéquatement espacés pour créer des “gonflements” d’expression progressifs et autres changements de volume.



Entrées de données LSB et MSB

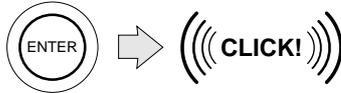
Des événements d'entrées de données peuvent être combinés avec des événements RPN (décrits ci-dessous) pour commander toute une gamme de paramètres. Un événement RPN est utilisé pour spécifier le paramètre qui doit être contrôlé puis l'on ajoute un événement d'entrée de données pour fournir la valeur de commande. Un simple événement d'entrée de données se compose de deux octets de données – le LSB ou Least Significant Byte (octet de poids le plus faible) et le MSB ou Most Significant Byte (octet de poids le plus élevé). Veuillez consulter manuel "Format de données MIDI" pour plus de détails techniques.



RPN LSB & RPN MSB

Les événements RPN (Registered Parameter Number ou Numéro de Paramètre Enregistré) peuvent être combinés avec des événements d'entrées de données (décrits ci-dessus) pour commander la sensibilité de pitch bend, l'accord, et autres réglages de base du générateur de son. Un événement RPN est utilisé pour spécifier le paramètre qui doit être contrôlé puis l'on ajoute un événement d'entrée de données pour fournir la valeur de commande. Un simple événement d'entrée de données se compose de deux octets de données - le LSB ou Least Significant Byte (octet de poids le plus faible) et le MSB ou Most Significant Byte (octet de poids le plus élevé). Veuillez consulter manuel "Format de Données MIDI" pour plus de détails techniques.

6 Entrez l'événement défini.

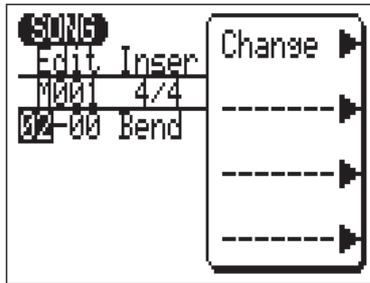


Appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer l'événement tel qu'il a été défini. Vous entendrez un clic métallique tout au long de l'entrée dudit événement. Veuillez remarquer que ce clic n'est pas produit s'il n'y a pas de sonorité de rythme assignée à la piste rythmique ou si le volume est réglé sur "0".

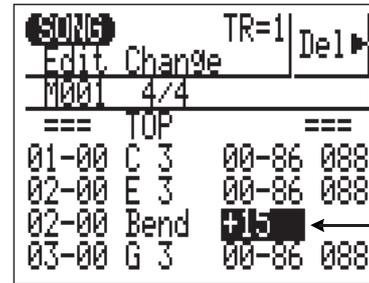
7 Revenez en mode d'édition de changements.



Appuyez sur la touche [MENU] puis sur la touche de fonction à côté de "Change" sur l'écran pour revenir à l'affichage d'édition de changements et continuez l'édition comme vous le souhaitez.



Appuyez pour revenir au mode d'édition de changements.



Insertion d'un événement de pitch bend. Lorsqu'il est inséré, vous pouvez éditer la valeur et la position de l'événement en mode de changements.

8 Sortie du mode d'édition.



Appuyez sur la touche [MODE] pour sortir soit du mode d'édition de changements soit du mode d'édition des insertions et revenir au mode de jeu SONG ou PATTERN normal.

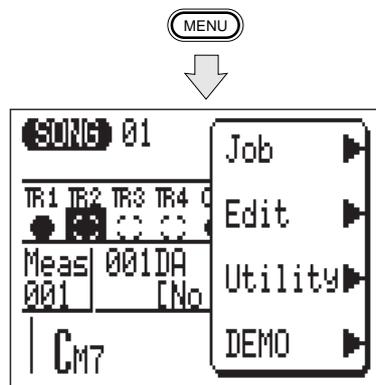
Fonctions utilitaires

Pour accéder au mode utilitaire	158
Paramètres du système	160
Vidage de blocs de données	163
Zone ABC	165
Ré-initialisation de la mémoire	166

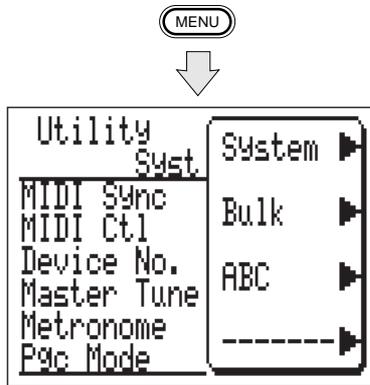
Le mode utilitaire du QY20 comprend un certain nombre de fonctions importantes pour le fonctionnement général de l'instrument, telles que la manipulation de données MIDI, l'interfaçage avec des équipements externes, la sauvegarde de données de morceaux et de motifs sur un enregistreur externe, le fonctionnement du système ABC, etc.

Pour accéder au mode utilitaire

Vous pouvez accéder au mode utilitaire à partir des modes SONG, VOICE ou PATTERN. Il suffit d'appuyer sur la touche [MENU] puis sur la touche de fonction à côté de "Utility" à l'écran.



Appuyez pour mettre en mode utilitaire.



← Appuyez pour les paramètres de système du mode utilitaire.



← Appuyez pour un vidage de blocs de données MIDI.

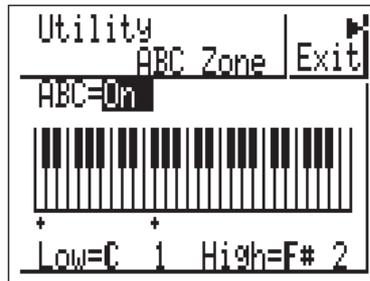


← Appuyez pour définir la zone ABC du clavier.



Lorsque vous mettez le QY20 en mode utilitaire à partir des modes SONG, PATTERN ou VOICE, le dernier affichage utilitaire sélectionné apparaîtra à l'écran.

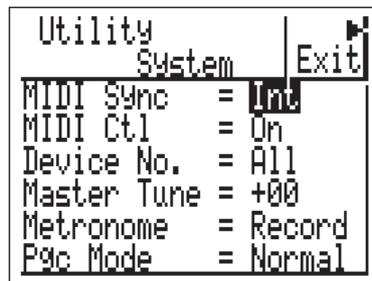
● Sortie du mode utilitaire.



← Appuyez pour sortir du mode utilitaire.

La touche de fonction à côté de “Exit” sur l'écran peut être utilisée pour sortir de n'importe quel affichage du mode utilitaire et retourner en mode SONG, PATTERN ou VOICE.

Paramètres du système



MIDI Sync

(Mode de synchronisation MIDI)

Réglages: Int, Ext

MIDI Ctl

(Contrôle MIDI)

Réglages: On, Off

L’affichage de “System” comprend six paramètres qui affectent le fonctionnement de base du QY20. Déplacez le curseur vers le paramètre à modifier et définissez-le comme vous le souhaitez à l’aide des touches [-1] et [+1].

Lorsque ce paramètre est réglé sur “Int”, le QY20 est contrôlé par sa propre horloge interne.

Lorsqu’il est mis sur “Ext”, le QY20 est contrôlé par un signal d’horloge MIDI reçu d’un appareil externe tel qu’un séquenceur ou un ordinateur musical. Remarquez cependant que le QY20 ne fonctionnera pas seul lorsque ce paramètre est mis sur “Ext.”

Ce paramètre active ou désactive simplement le contrôle MIDI du QY20. Le réglage normal est “On”, ce qui permet au QY20 de recevoir des données de notes, de changement de programme et de changement de commandes d’un clavier MIDI externe ou d’un autre appareil de contrôle. La transmission et la réception de commandes de mise en marche, d’arrêt et de continuation sont également activées, de même que la transmission d’horloge MIDI.

Lorsqu’il est réglé sur “Off” le QY20 ignore tout contrôle MIDI externe.

Device No.

(Numéro d'appareil MIDI)

Réglages: Off, 1 ... 16, All.

Le réglage de numéro d'appareil détermine le canal MIDI par lequel les données MIDI exclusives seront transmises lors de l'exécution d'une opération de vidage de blocs de données (voir page 163) ou lors de la réception de blocs de données provenant d'un appareil externe.

Lorsqu'il est réglé sur "**Off**" aucun transfert de blocs de données ne peut avoir lieu.

Lorsqu'il est réglé sur un numéro de canal compris entre **1** et **16**, les transferts de blocs de données se font par le canal spécifié.

Lorsqu'il est réglé sur "**All**", les blocs de données sont transmis et reçus par et sur tous les canaux.

Master Tune

(Accord général)

Réglages: -64 ... +00 ... +63

Définit la hauteur générale de son du QY20. La plage d'accord général s'étend de "**-64**" à "**+63**" en passant par "**+00**". Chaque incrément correspond approximativement à 2 centièmes (un centième représente la centième partie d'un demi-ton). Un réglage sur "**+00**" produit une hauteur de son normale: A4 + 440 Hz.

Metronome

(Métronomie)

Réglages: Off, Record, Play,
Always

Détermine la mise en marche du métronome du QY20. Normalement le métronome du QY20 ne s'entend que lors de l'enregistrement en temps réel, c'est-à-dire sur le réglage "**Record**". Grâce à ce paramètre cependant, vous pouvez désactiver le métronome (le régler sur "**Off**") afin de ne jamais l'entendre, le mettre sur "**Rec/Play**" pour qu'il joue lors de l'enregistrement en temps réel et de la restitution ou sur "**Always**" pour qu'il s'entende toujours.



Des données internes peuvent être altérées si l'alimentation est coupée lorsque l'affichage du métronome est visualisé!

Pgc Mode

(Mode du tableau de changement de programme)

Réglages: Normal, GM

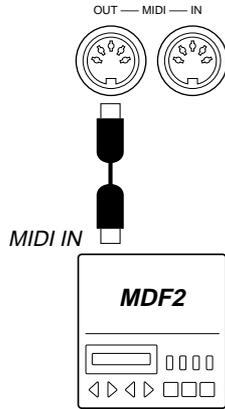
Le paramètre de mode du tableau de changement de programme détermine les sonorités du QY20 qui sont jouées sur chaque canal MIDI.

Avec le réglage sur “**Normal**”, les sonorités assignées aux différentes pistes du QY20 sont jouées sur les canaux MIDI correspondants:

Canal MIDI	Voix
1	Piste de séquenceur TR1
2	Piste de séquenceur TR2
3	Piste de séquenceur TR3
4	Piste de séquenceur TR4
5	Piste d'accompagnement C1 (Accords 1)
6	Piste d'accompagnement C2 (Accords 2)
7	Piste d'accompagnement Ba (Basse)
10	Piste d'accompagnement Dr (Rythme)

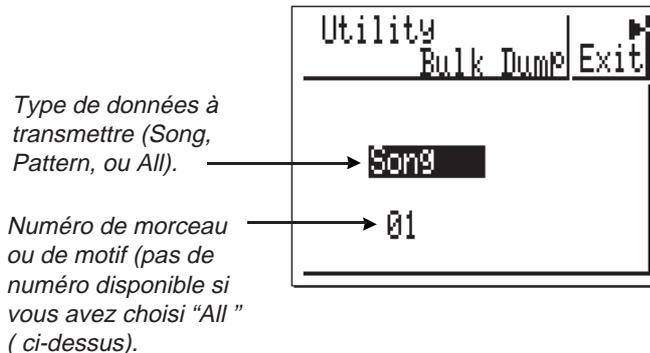
Lorsque le mode “**GM**” (General MIDI) est sélectionné, chaque canal MIDI commande le type de sonorité spécifié par le Niveau 1 Standard MIDI général. Cela signifie que vous pouvez utiliser le QY20 comme générateur de son GM avec des séquenceurs, des claviers munis d'un séquenceur incorporé, ou des logiciels musicaux d'ordinateur destinés à une utilisation avec des équipement MIDI GM standards.

Vidage de blocs de données



Bien que le QY20 possède une capacité de mémoire pour 20 morceaux et 100 motifs utilisateur, il se peut que vous souhaitiez sauvegarder vos données de morceaux et de motifs sur un appareil externe qui permet une plus grande capacité de stockage ou tout simplement pour protéger vos données contre un effacement ou une erreur accidentels. L'appareil de sauvegarde idéal avec le QY20 est le Midi data Filer MDF2 de Yamaha.

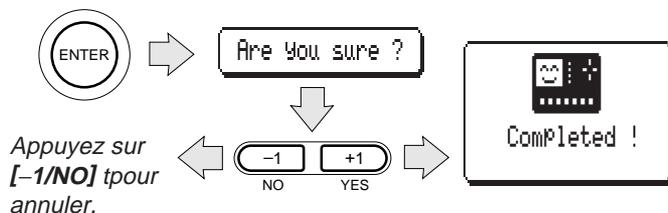
Pour sauvegarder des données du QY20 sur le MDF2, il faut d'abord connecter la borne MIDI OUT du QY20 à la borne MIDI IN du MDF2 à l'aide d'un câble MIDI et préparer le MDF2 pour la réception (veuillez consulter le manuel d'utilisateur du MDF2). Veuillez également à ce que, sur l'affichage du système utilitaire, le paramètre de numéro d'appareil soit réglé sur le bon numéro ou sur "All".



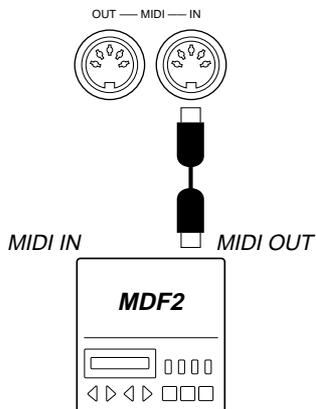
Sélectionnez ensuite l'affichage Bulk Dump (Vidage de blocs de données) du mode utilitaire et choisissez "Song" si vous souhaitez sauvegarder les données d'un morceau ou de tous les morceaux, "Pattern" si vous souhaitez sauvegarder les données d'un motif ou de tous les motifs et "All" si vous souhaitez sauvegarder toutes les données de motifs et de morceaux.

Si vous choisissez "Song", déplacez le curseur vers le paramètre de numéro de morceau et sélectionnez un numéro de morceau (01 ... 20) ou "All" pour sauvegarder tous les morceaux.

Si vous sélectionnez "Pattern", déplacez le curseur vers le paramètre de numéro de motif et sélectionnez un numéro de motif (101 ... 200) ou "All" pour sauvegarder tous les motifs.



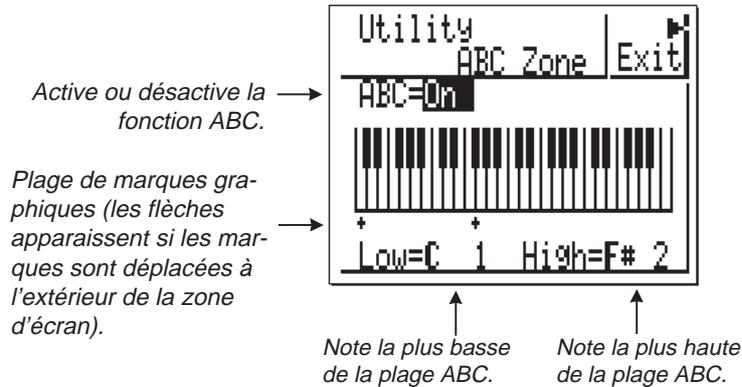
● Réception de blocs de données de morceaux ou de motifs



Lorsque vous avez défini les paramètres comme vous le souhaitez, appuyez sur [ENTER]. La mention “Are you sure?” va apparaître sur l’affichage. Appuyez sur [+1/YES] pour continuer l’opération de vidage de blocs de données ou sur [-1/NO] pour l’annuler. La mention “Transmitting” va apparaître sur l’écran pendant la transmission de données puis “Completed” va s’inscrire pour signaler qu’elle est terminée. Appuyez sur n’importe quelle touche (autre que le micro-clavier) pour revenir à l’affichage de vidage de blocs de données.

S’il n’y a aucune autre opération en cours (tel qu’un enregistrement, par exemple), le QY20 recevra automatiquement les blocs de données de morceau et de motifs transmis à partir du MDF2. Veillez à sélectionner le mode de jeu SONG pour recevoir des données de morceau, et le mode de jeu PATTERN pour celles de motif. “ALL” permet la réception de toutes les données, de morceau ou de motif, et ce, en mode de jeu SONG, en mode jeu PATTERN ou en mode VOICE. Pour recevoir ces blocs de données, vérifiez que la borne MIDI OUT du MDF2 (ou d’un autre appareil) soit bien connectée à la borne MIDI IN du QY20. Veillez également à ce que le paramètre de numéro d’appareil de l’affichage du système utilitaire soit réglé sur le numéro d’appareil adéquat ou sur “All”.

Zone ABC



Cette fonction utilitaire permet de définir la plage de notes sur laquelle les accords joués seront reconnus par le système ABC du QY20 (voir Chapitre 10: Le QY20 en tant que générateur de son/Expandeur ABC, page 170).

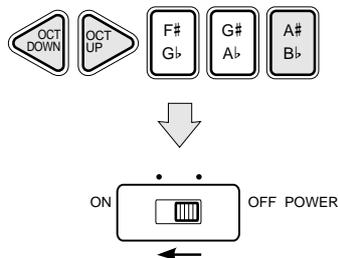
Utilisez alors le paramètre “ABC” pour activer ou désactiver le système ABC du QY20 à votre convenance.

Les paramètres “Low” et “High” dans le bas de l’écran définissent la plage ABC. La plage maximum s’étend de C-2 (Do-2) à G8 (Sol8) (le paramètre “High” ne pouvant pas être réglé plus bas que le paramètre “Low”). Lorsque la fonction ABC est activée, les accords joués dans la plage spécifiée seront reconnus par le système ABC et l’accord d’accompagnement changera conformément au cours de la restitution ou de l’enregistrement de pistes d’accords en temps réel. Pour assurer une reconnaissance fiable des accords par le système ABC5, il faut brancher un clavier MIDI externe. Vous pouvez vous servir du micro-clavier incorporé, mais en raison de sa taille réduite et donc de sa conception plus simple, la détection des accords est moins fiable. Les notes jouées en-deça de la limite inférieure sont considérées comme des notes “basses”. Vous trouverez un tableau des accords reconnus par le QY20 dans l’Annexe (page 179).



Lorsque la fonction ABC est activée (ON), les notes frappées en-dessous de la limite supérieure spécifiée ne sont pas jouées, ni enregistrées, que ce soit en mode temps réel ou en mode pas à pas.

Ré-initialisation de la mémoire



Bien que cette fonction n'apparaisse pas dans la liste des opérations du mode utilitaire, elle permet d'effacer et de ré-initialiser toute la mémoire interne de morceaux, de motifs et de paramètres en une seule opération.

Pour ré-initialiser la mémoire du QY20, mettez le séquenceur sous tension tout en maintenant les touches [**OCT DOWN**], [**OCT UP**] et [**A #/B ♭**] enfoncées simultanément. Relâchez ces touches dès que l'affichage initial de mise sous tension apparaît.

Etant donné que toutes les données de la mémoire interne seront effacées au cours de cette opération, veillez bien à ce que les données que vous souhaitez conserver aient été sauvegardées sur un enregistreur de données externe (voir page 163) avant de ré-initialiser la mémoire.

Le QY20 en tant que générateur de son/Expandeur ABC

En tant que module de générateur de son 168

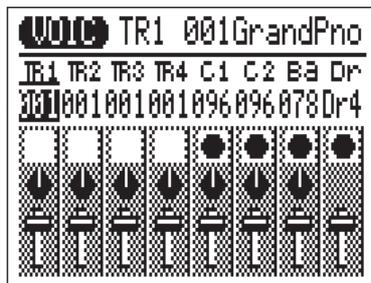
En tant qu'expandeur ABC 170

Outre le fait d'être joué à partir de son propre clavier et d'un séquenceur interne, le QY20 peut être commandé par un clavier externe, par un séquenceur ou par un ordinateur musical.

En tant que module de générateur de son

Utilisé comme module de générateur de son, le QY20 permet de jouer 8 sonorités différentes (7 sonorités normales et une sonorité rythmique) sur des canaux MIDI distincts. Les assignations de sonorités/canaux MIDI sont normalement déterminées par les assignations de sonorités/piste effectuées en mode VOICE.

Utilisez   pour sélectionner les numéros de sonorités.



Chacune des pistes du QY20 est contrôlée par un canal MIDI différent, comme le montre la liste ci-dessous.

- | Canal MIDI | Sonorité |
|------------|--|
| 1 | Piste de séquenceur TR1 |
| 2 | Piste de séquenceur TR2 |
| 3 | Piste de séquenceur TR3 |
| 4 | Piste de séquenceur TR4 |
| 5 | Piste d'accompagnement C1 (Accords 1) |
| 6 | Piste d'accompagnement C2 (Accords 2) |
| 7 | Piste d'accompagnement Ba (Basse) |
| 10 | Piste d'accompagnement Dr (Rythmique) |

10 Le QY20 en tant que générateur de son/Expandeur ABC



Les données reçues sur les canaux MIDI autres que ceux repris dans la liste ci-dessus produisent également des sons, conformément au «Mode Pgc» sélectionné (voir page 162) et aux messages de changement de programme MIDI reçus (voir brochure “Format de données MIDI”).

Chacune des 100 sonorités ou des 8 boîtes à rythme du QY20 peut être assignée aux pistes contrôlées par les canaux MIDI 1 à 7, mais seules les sonorités de boîtes à rythme peuvent être assignées à la piste “Dr” contrôlée par le canal MIDI 10.

● Le mode General MIDI

Utility	System	Exit
MIDI Sync	= Int	
MIDI Ctl	= On	
Device No.	= All	
Master Tune	= +00	
Metronome	= Record	
Pgc Mode	= GM	

← Mettez “Pgc Mode” sur “GM” pour la compatibilité avec le Niveau 1 General MIDI.

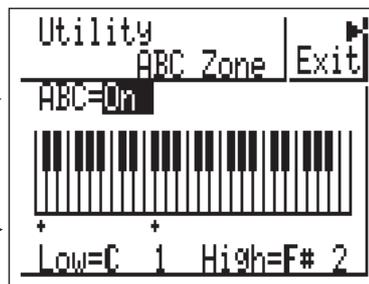
Si vous commandez le QY20 à l’aide de logiciels de séquence correspondant aux spécifications du Niveau 1 General MIDI, vous devrez mettre le QY20 en mode “GM” afin que les sonorités appropriées soient jouées par les différents canaux MIDI. Vous pouvez effectuer cette opération en réglant sur “GM” le paramètre “Pgc Mode” de l’affichage de mode utilitaire “System”(page 162).

Veillez à ce que le paramètre “Pgc Mode” soit remis sur “Normal” si vous ne souhaitez pas de compatibilité General MIDI, sinon il se peut que les sonorités que vous assignez ne soient pas jouées comme vous le croyez.

En tant qu'expandeur ABC

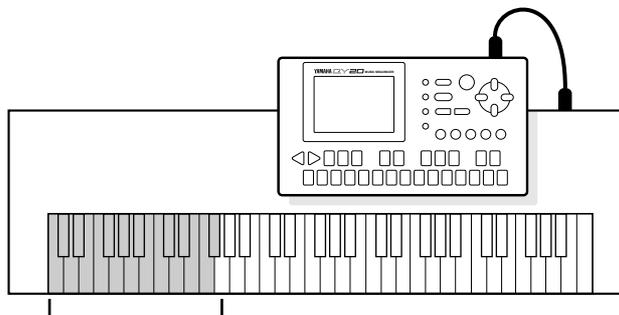
Active ou désactive la fonction ABC.

Plage de marques graphiques (les flèches apparaissent si les marques sont déplacées à l'extérieur de la zone d'écran).



Note la plus basse de la plage ABC.

Note la plus haute de la plage ABC.



Clavier; clavier du QY20 ON; section ABC.

Le système de pointe ABC du QY20 peut également être contrôlé à partir d'un clavier externe, et il en fait un instrument utile comme module d'extension ABC. Utilisez la fonction du mode utilitaire "ABC Zone" (page 165) pour définir la plage de notes sur laquelle le système ABC du QY20 doit reconnaître les accords. Ensuite, vous pourrez changer les accords d'accompagnement lors de la restitution de morceaux uniquement en jouant l'accord approprié dans la section du clavier définie. Consultez le "Tableau ABC" de l'Annexe (page 179) pour obtenir une liste des accords qui peuvent être reconnus par le système ABC du QY20.



Si vous placez le curseur sur le numéro de motif ou sur le nom de section lors de la restitution de morceaux, vous pouvez utiliser les touches de section du micro-clavier pour changer les sections à mesure que vous jouez.

Annexe

Liste des sonorités	172
Liste de boites à rythme	174
Liste de motifs préprogrammés	178
Liste des accords reconnus par le système ABC	179
Guide de dépannage	181
Messages d'erreur	183
Spécifications techniques	185

Liste des sonorités

Les numéros dans les colonnes “Normal” et “GM” sont les numéros qui permettent la sélection des sonorités correspondantes dans les modes “Normal” et “GM”.

Voice#	Voice Name	Normal	GM	Voice#	Voice Name	Normal	GM	Voice#	Voice Name	Normal	GM
Piano				022	Acoustic Guitar (12strings)	022	007,016,105	Strings			
001	Acoustic Grand Piano	001	001	023	Electric Guitar (jazz)	023	027	046	Violin	046	041,042,043,044
002	Bright Acoustic Piano	002	002	024	Electric Guitar (clean1)	024	028	047	Tremolo Strings	047	045
003	Electric Grand Piano	003	003	025	Electric Guitar (clean2)	025		048	Pizzicato Strings	048	046
004	Honkey-tonk Piano	004	004	026	Electric Guitar (clean3)	026		Ensemble			
005	Electric Piano 1	005		027	Electric Guitar (12strings)	027		049	String Ensemble 1	049	
006	Electric Piano 2	006	005	028	Electric Guitar (muted1)	028	029,107	050	String Ensemble 2	050	049
007	Electric Piano 3	007		029	Electric Guitar (muted2)	029		051	String Ensemble 3	051	050
008	Electric Piano 4	008	006	030	Overdriven Guitar	030	030	052	Synth Strings	052	051,052,102
009	Clavi	009	008	031	Distortion Guitar 1	031	031	053	Choir Aahs	053	053
Chromatic Percussion				032	Distortion Guitar 2	032	110	054	Voice Oohs	054	054
010	Glockenspiel	010	010	033	Distortion Guitar 3	033		055	Synth Voice	055	055
011	Music Box	011	011	034	Guitar Harmonics	034	032	056	Orchestra Hit	056	056
012	Vibraphone	012	009,012	Bass							
013	Marimba	013	013,014	035	Acoustic Bass	035	033	Brass			
014	Drawbar Organ 1	014	020	036	Electric Bass (finger1)	036	034	057	Trumpet	057	057
Organ				037	Electric Bass (finger2)	037		058	Trombone	058	058,059,061
015	Drawbar Organ 2	015	017	038	Electric Bass (pick)	038	035	059	Muted Trumpet	059	060
016	Percussive Organ	016	018	039	Fretless Bass	039	036	060	Brass Section	060	062
017	Rock Organ	017	019	040	Slap Bass	040	037,038	061	Synth Brass 1	061	
018	Accordion	018	021,022,024	041	Synth Bass 1	041		062	Synth Brass 2	062	
019	Harmonica	019	023	042	Synth Bass 2	042	040	063	Synth Brass 3	063	063
Guitar				043	Synth Bass 3	043		064	Synth Brass 4	064	064,097
020	Acoustic Guitar (nylon)	020	025,108	044	Synth Bass 4	044	039	Reed			
021	Acoustic Guitar (steel)	021	026	045	Synth Bass 5	045		065	Alto Sax	065	065,066,112
								066	Tenor Sax	066	067

Voice#	Voice Name	Normal	GM
067	Baritone Sax	067	068
068	Clarinet	068	069,070,071,072
Pipe			
069	Flute	069	073,074
070	Shakuhachi	070	076,077,078
071	Ocarina	071	075,079,080
Synth Lead			
072	Lead 1 (square)	072	081,084
073	Lead 2 (saw tooth)	073	082
074	Lead 3 (calliope)	074	083
075	Lead 4 (charang)	075	085
076	Lead 5 (voice)	076	086
077	Lead 6 (fifth)	077	087
078	Lead 7 (bass+lead)	078	088
Synth Pad			
079	Pad 1 (bell strings)	079	
080	Pad 2 (piano)	080	
081	Pad 3 (seq)	081	
082	Pad 4 (new age)	082	089
083	Pad 5 (warm)	083	090
084	Pad 6 (polysynth)	084	091
085	Pad 7 (choir)	085	092
086	Pad 8 (bowed)	086	093
087	Pad 9 (halo)	087	094,095
088	Pad 10 (sweep)	088	096

Voice#	Voice Name	Normal	GM
Synth Effects			
089	FX1 (soundtrack)	089	098
090	FX2 (crystal)	090	099
091	FX3 (atmosphere)	091	047,100
092	FX4 (brightness)	092	101
093	FX5 (echoes)	093	103
094	FX6 (sci-fi)	094	104
Ethnic			
095	Banjo	095	106
096	Kalimba	096	109
097	Fiddle	097	111
Percussive			
098	Tinkle Bell	098	015,113
099	Steel Drums	099	115
100	Reverse Cymbal	100	120
Drum Set			
Dr1	GM Standard Set	101	001-016,049-128
Dr2	Pop Set	102	
Dr3	Power Set	103	
Dr4	Process Set	104	017~024
Dr5	Analog Set 1	105	026
Dr6	Analog Set 2	106	025,027~032
Dr7	Jazz Set	107	033~040
Dr8	Brush Set	108	041~048

Voice#	Voice Name	Normal	GM
Sound OFF			
OFF	No Sound	109	048
	No Sound	110	
	No Sound	111	
	No Sound	112	
	No Sound	113	
	No Sound	114	114
	No Sound	115	
	No Sound	116	116
	No Sound	117	117
	No Sound	118	118
	No Sound	119	119
	No Sound	120	
	No Sound	121	121
	No Sound	122	122
	No Sound	123	123
	No Sound	124	124
	No Sound	125	125
	No Sound	126	126
	No Sound	127	127
	No Sound	128	128

Liste de boîtes à rythme (Note# 29 – 55)

	pgm#	1	9	17	25	26
Note#	Note	Dr1/Standard Set	Dr2/Pop Set	Dr3/Power Set	Dr4/Process Set	Dr5/Analog Set 1
29	F0	Scratch Push	<—	<—	<—	<—
30	F#0	Scratch Pull	<—	<—	<—	<—
31	G0	Stick	<—	<—	<—	<—
32	G#0	Metronome Click L	<—	<—	<—	<—
33	A0	Metronome Click M	<—	<—	<—	<—
34	A#0	Metronome Click H	<—	<—	<—	<—
35	B0	Acoustic Bass Drum	Bass Drum 2	Bass Drum 1	Gated Bass Drum 1	Bass Drum 3
36	C1	Bass Drum 1	<—	Gated Bass Drum 1	Gated Bass Drum 2	Analog Bass Drum 1
37	C#1	Side Stick	<—	<—	<—	<—
38	D1	Acoustic Snare	Light Snare	Power Snare	Gated Snare	Analog Snare 1
39	D#1	Hand Clap	<—	<—	<—	<—
40	E1	Electric Snare	Rim Snare	Reverb Rim Snare 1	Power Rim Snare	Reverb Rim Snare 2
41	F1	Low Floor Tom	Room Low Tom 2	Power Low Tom 2	Power Low Tom 2	Power Mid Tom 3
42	F#1	Closed Hi-Hat	<—	<—	<—	Analog CHH 1
43	G1	High Floor Tom	Room Low Tom 1	Power Low Tom 1	Power Low Tom 1	Analog Low Tom 1
44	G#1	Pedal Hi-Hat	<—	<—	<—	Analog CHH 2
45	A1	Low Tom	Room Mid Tom 2	Power Mid Tom 2	Power Mid Tom 2	Power Mid Tom 1
46	A#1	Open Hi-Hat	<—	<—	<—	Analog OHH
47	B1	Low Mid Tom	Room Mid Tom 1	Power Mid Tom 1	Power Mid Tom 1	Analog Mid Tom 1
48	C2	Hi Mid Tom	Room Hi Tom 2	Power Hi Tom 2	Power Hi Tom 2	Power Hi Tom 1
49	C#2	Crash Cymbal 1	<—	<—	<—	<—
50	D2	High Tom	Room Hi Tom 1	Power Hi Tom 1	Power Hi Tom 1	Analog Hi Tom 1
51	D#2	Ride Cymbal 1	<—	<—	<—	<—
52	E2	Chinese Cymbal	<—	<—	<—	<—
53	F2	Ride Bell	<—	<—	<—	<—
54	F#2	Tambourine	<—	<—	<—	<—
55	G2	Splash Cymbal	<—	<—	<—	<—

	pgm#	1	33	41	49
Note#	Note	Dr1/Standard Set	Dr6/Analog Set 2	Dr7/Jazz Set	Dr8/Brush Set
29	F0	Scratch Push	<—	<—	<—
30	F#0	Scratch Pull	<—	<—	<—
31	G0	Stick	<—	<—	<—
32	G#0	Metronome Click L	<—	<—	<—
33	A0	Metronome Click M	<—	<—	<—
34	A#0	Metronome Click H	<—	<—	<—
35	B0	Acoustic Bass Drum	Analog Bass Drum 1	Acoustic Bass Drum	Acoustic Bass Drum
36	C1	Bass Drum 1	Analog Bass Drum 2	Bass Drum 4	Bass Drum 4
37	C#1	Side Stick	<—	<—	<—
38	D1	Acoustic Snare	Electric Snare	Acoustic Snare Soft	Brush Swish
39	D#1	Hand Clap	<—	<—	Brush Slap
40	E1	Electric Snare	Analog Snare 2	Acoustic Snare	Brush Roll
41	F1	Low Floor Tom	Analog Low Tom 2	Low Floor Tom	Low Floor Tom
42	F#1	Closed Hi-Hat	Analog CHH 1	Closed Hi Hat	Closed Hi Hat
43	G1	High Floor Tom	Analog Low Tom 1	High Floor Tom	High Floor Tom
44	G#1	Pedal Hi-Hat	Analog CHH 2	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat
45	A1	Low Tom	Analog Mid Tom 2	Low Tom	Low Tom
46	A#1	Open Hi-Hat	Analog OHH	Open Hi-Hat	Open Hi-Hat
47	B1	Low Mid Tom	Analog Mid Tom 1	Low-Mid Tom	Low-Mid Tom
48	C2	Hi Mid Tom	Analog Hi Tom 2	Hi Mid Tom	Hi Mid Tom
49	C#2	Crash Cymbal 1	<—	<—	<—
50	D2	High Tom	Analog Hi Tom 1	High Tom	High Tom
51	D#2	Ride Cymbal 1	<—	<—	<—
52	E2	Chinese Cymbal	<—	<—	<—
53	F2	Ride Bell	<—	<—	<—
54	F#2	Tambourine	<—	<—	<—
55	G2	Splash Cymbal	<—	<—	<—

Liste de boîtes à rythme (Note# 56 – 82)

	pgm#	1	9	17	25	26
Note#	Note	Dr1/Standard Set	Dr2/Pop Set	Dr3/Power Set	Dr4/Process Set	Dr5/Analog Set 1
56	G#2	Cowbell	<—	<—	<—	Analog Cowbell
57	A2	Crash Cymbal 2	<—	<—	<—	<—
58	A#2	Vibraslap	<—	<—	<—	<—
59	B2	Ride Cymbal 2	<—	<—	<—	<—
60	C3	Hi Bongo	<—	<—	<—	<—
61	C#3	Low Bongo	<—	<—	<—	<—
62	D3	Mute Hi Conga	<—	<—	<—	Analog Hi Conga
63	D#3	OpenHi Conga	<—	<—	<—	Analog Mid Conga
64	E3	Low Conga	<—	<—	<—	Analog Low Conga
65	F3	High Timbale	<—	<—	<—	<—
66	F#3	Low Timbale	<—	<—	<—	<—
67	G3	High Agogo	<—	<—	<—	<—
68	G#3	Low Agogo	<—	<—	<—	<—
69	A3	Cabasa	<—	<—	<—	<—
70	A#3	Maracas	<—	<—	<—	<—
71	B3	Short Whistle	<—	<—	<—	<—
72	C4	Long Whistle	<—	<—	<—	<—
73	C#4	Short Guiro	<—	<—	<—	<—
74	D4	Long Guiro	<—	<—	<—	<—
75	D#4	Claves	<—	<—	<—	<—
76	E4	Hi Wood Block	<—	<—	<—	<—
77	F4	Low Wood Block	<—	<—	<—	<—
78	F#4	Mute Cuica	<—	<—	<—	<—
79	G4	Open Cuica	<—	<—	<—	<—
80	G#4	Mute Triangle	<—	<—	<—	<—
81	A4	Open Triangle	<—	<—	<—	<—
82	A#4	Shaker	<—	<—	<—	<—

	pgm#	1	33	41	49
Note#	Note	Dr1/Standard Set	Dr6/Analog Set 2	Dr7/Jazz Set	Dr8/Brush Set
56	G#2	Cowbell	Analog Cowbell	Cowbell	Cowbell
57	A2	Crash Cymbal 2	<—	<—	<—
58	A#2	Vibraslap	<—	<—	<—
59	B2	Ride Cymbal 2	<—	<—	<—
60	C3	Hi Bongo	<—	<—	<—
61	C#3	Low Bongo	<—	<—	<—
62	D3	Mute Hi Conga	Analog Hi Conga	Mute Hi Conga	Mute Hi Conga
63	D#3	OpenHi Conga	Analog Mid Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga
64	E3	Low Conga	Analog Low Conga	Low Conga	Low Conga
65	F3	High Timbale	<—	<—	<—
66	F#3	Low Timbale	<—	<—	<—
67	G3	High Agogo	<—	<—	<—
68	G#3	Low Agogo	<—	<—	<—
69	A3	Cabasa	<—	<—	<—
70	A#3	Maracas	<—	<—	<—
71	B3	Short Whistle	<—	<—	<—
72	C4	Long Whistle	<—	<—	<—
73	C#4	Short Guiro	<—	<—	<—
74	D4	Long Guiro	<—	<—	<—
75	D#4	Claves	<—	<—	<—
76	E4	Hi Wood Block	<—	<—	<—
77	F4	Low Wood Block	<—	<—	<—
78	F#4	Mute Cuica	<—	<—	<—
79	G4	Open Cuica	<—	<—	<—
80	G#4	Mute Triangle	<—	<—	<—
81	A4	Open Triangle	<—	<—	<—
82	A#4	Shaker	<—	<—	<—

Liste de motifs préprogrammés

#	Pattern Name		#	Pattern Name		#	Pattern Name		#	Pattern Name	
Dance			29	BA Witby	6/8 Ballad	52	RB Motor	Detroit R&B	76	JA BeBop	Bebop
1	DA Stork	Dance	30	BA RWalz	R&B Waltz	53	RB Going	Soul	77	JA Dixie	Dixie
2	DA Mage!	Dance	31	BA CWalz	Country Ballad Waltz	54	RB Brass	San Fransisco R&B funk	78	JA Zzz..	Jazz Ballad
3	DA Frame	Dance	32	BA EWalz	Slow Waltz	55	RB NFunk	Modern Funk	79	JA Foxy!	Slow Fox
4	DA ABCDE	Dance	Rock & Pop			56	RB Skunk	R&B Funk	80	JA Vince	Jazz Waltz
5	DA Disco	Disco	33	RP Mouth	'70s Country Rock Pop	57	RB CFS01	R&B (Country-fied Shuffle feel)	81	JA WFuse	West Coast
6	DA Train	Disco	34	RP GetUp	'70s Rock Pop	58	RB Lucky	Bluesy R&B	82	JA EFuse	'80s Fusion
7	DA Tekno	Tekno	35	RP Rozza	'80s Mid-Tempo Rock Pop	59	RB Moo!!	New York Funk Shuffle	Latin		
8	DA Craze	House	36	RP Faces	'80s Synth Rock Pop	60	RB South	Southern Gospel	83	LA Salsa	Salsa
9	DA Ibiza	House	37	RP Urple	'80s Dance Rock Pop	Hard Rock			84	LA Bamba	Pop Salsa
10	DA Light	House	38	RP Rhino	Philly Rock Pop	61	HR Speed	Hi-Tempo Hard Rock	85	LA Latin	Pop Latin
11	DA Chuck	Rap	39	RP N.Y.!	New York Rock Pop	62	HR Drive	Mid-Tempo Hard Rock.	86	LA Samba	Jazz Samba
12	DA Quiri	Rap	40	RP Lady?	'80s German Rock Pop	63	HR HurtN	Hard Rock Ballad	87	LA Bossa	Bossa Nova
13	DA Funky	Rap Shuffle	41	RP Start	'70s Country Rock Pop Shuffle	64	HR Nervs	Funk Metal.	88	LA ChCha	Cha Cha
14	DA GitUp	Dance Shuffle	42	RP Troll	Philly Rock Pop Shuffle	65	HR Piles	Slash Metal	89	LA Rumba	Rhumba
15	DA Queen	Rap Shuffle	43	RP Stash	Guitar Rock Pop Shuffle	66	HR BoogE	Hard Rock Shuffle	90	LA Tango	Tango
16	DA Dark?	Rap Shuffle	44	RP Earth	'80s British Rock Pop Shuffle	67	HR Help!	Six eight Progressive Rock.	Reggae		
17	DA Mitch	Rap Shuffle	45	RP Candy	New York Rock Pop Shuffle	Rock & Roll			91	RE Cycle	24 Beat Reggae
18	DA Weigh	Rap Shuffle	46	RP SeeYa	'80s American Rock Pop Shuffle	68	RR Beach	Surf Rock	92	RE Tired	24 Beat Pop Reggae
Ballad			47	RP River	'80s Southern Rock Pop	69	RR Gravy	'60s British Rock & Roll	93	RE Gular	16 Beat Reggae
19	BA Liade	Pop Ballad	48	RP Judge	'80s DC GoGo Rock Pop	70	RR Tongs	'70s British Rock & Roll	World		
20	BA Group	R&B Ballad	49	RP Slap!	European Funk Shuffle	71	RR Crock	Prom Rock	94	WO Ethno	African Pop
21	BA Gofer	Soul Ballad	50	RP Sink!	British Three-beat Rock	72	RR Billy	Rockabilly	95	WO Grass	Bluegrass
22	BA Quiet	Folk Ballad	Rhythm&Bules			73	RR Kling	'50s Rock & Roll Shuffle	96	WO Polka	Polka
23	BA Lovlt	Country Ballad	51	RB Shore	Slow R&B	Jazz			97	WO Mrch1	March
24	BA Magma	Newage Ballad				74	JA Dook!	'40s Jazz	98	WO Mrch2	6/8 March
25	BA Venus	16-Beat Pop Ballad				75	JA Swing	Big Band swing	99	WO Waltz	Vienna Waltz
26	BA Human	16-Beat Soul Ballad							100	WO RCade	Game over
27	BA RioDJ	Latin Ballad									
28	BA Grand	Soul Ballad Shuffle									

Liste des accords reconnus par le système ABC

Cette liste reprend les accords joués qui seront reconnus par le système ABC du QY20. Selon les renversements repus, vous pouvez jouer des accords à 3, 4 et 5 notes. “1” est la fondamentale, “3” la tierce, “7” la septième etc. La rubrique “Comments” contient les renversements à éviter parce qu’ils produisent des accords différents.

Chord Type	3-note Chord	4-note Chord	5-note Chord	Comments (accords en C)
Maj7	1+3+7			Amadd9 lorsque E est la note la plus basse.
	1+5+7			
		1+3+5+7		
Maj	1+3+5			
6	3+5+6			
		1+3+5+6		Am7 lorsque C n'est pas la note la plus basse.
Maj9		1+3+7+9		
			1+3+5+7+9	
add9		1+3+5+9		
	3+5+9			Em7 lorsque E est la note la plus basse.
min	1+♭3+5			
min6		1+♭3+5+6		F9 lorsque E♭ est la note la plus basse, Am7(♭5) lorsque G ou A est la note la plus basse.
	1+♭3+6			
min7	1+♭3+♭7			A♭add9 lorsque E♭ ou B♭ est la note la plus basse.
		1+♭3+5+♭7		E♭6 lorsque E♭ est la note la plus basse.
min7(♭5)		1+♭3+♭5+♭7		E♭m6 lorsque E♭ est la note la plus basse, A♭9 lorsque G♭ est la note la plus basse.
mMaj7	1+♭3+7			
		1+♭3+5+7		
min9		1+♭3+♭7+9		
			1+♭3+5+♭7+9	
minadd9		1+♭3+5+9		
	♭3+5+9			E♭Maj7 lorsque E♭ ou D est la note la plus basse.

Liste des accords reconnus par le système ABC

Chord Type	3-note Chord	4-note Chord	5-note Chord	Comments (for C chords)
min7(11)		1+♭3+♭7+11		F7sus4 lorsque F ou B♭ est la note la plus basse.
7	1+3+♭7		1+♭3+5+♭7+11	
		1+3+5+♭7		
7(#5)	3+#5+♭7			
		1+3+#5+♭7		
7(♭9)		1+3+♭7+♭9		
			1+3+5+♭7+♭9	
9		1+3+♭7+9		Em7(♭5) lorsque E ou D est la note la plus basse, Gm6 lorsque G est la note la plus basse.
		3+5+♭7+9		
			1+3+5+♭7+9	
7(#9)	3+♭7+#9			
		1+3+♭7+#9		
		3+5+♭7+#9		
7(#11)			1+3+5+♭7+#9	
		1+3+♭7+#11	1+3+5+♭7+#11	F#7(#11) lorsque F# ou E est la note la plus basse.
7(♭13)		3+5+♭7+♭13		
			1+3+5+♭7+♭13	
			1+3+♭7+♭9+♭13	
			1+3+♭7+9+♭13	
			1+3+♭7+#9+♭13	
7(13)		1+3+♭7+13		
		3+5+♭7+13		
		3+♭7+9+13		
			1+3+5+♭7+13	
			1+3+♭7+♭9+13	
7sus4	1+4+♭7			Fsus4 lorsque C n'est pas la note la plus basse.
		1+4+5+♭7		Gm7(11) lorsque G or B♭ est la note la plus basse.
				G7sus4 lorsque G est la note la plus basse.
sus4	1+4+5			Seul C (fondamentable) peut être la note la plus basse.
dim		1+♭3+♭5+6		Seul C (fondamentable) peut être la note la plus basse.
aug	1+3+#5			Seul C (fondamentable) peut être la note la plus basse.

Guide de dépannage

Si l'une ou l'autre fonction semble ne pas fonctionner correctement, veuillez vérifier les points suivants avant de penser que le QY20 est défectueux.

Symptôme	Causes possibles
L'appareil ne se met pas sous tension.	Si vous utilisez un adaptateur, vérifiez que celui-ci soit correctement raccordé à la prise secteur et au QY20. Voir page 18.
	Si vous faites fonctionner le QY20 sur piles, veillez à ce que la nouvelle série de piles soit correctement mise en place dans le logement prévu. Voir page 16.
Pas de son.	La commande de volume est-elle réglée sur le volume adéquat? Voir page 33.
	Les paramètres de volume de chaque piste sont-ils bien définis aux niveaux appropriés? Voir page 40.
Mauvaise hauteur de son.	Le paramètre de transposition est-il réglé sur la valeur normale ("0")? Voir page 111.
Des notes sont supprimées ou omises.	Avez-vous dépassé la polyphonie maximale du QY20? Le QY20 ne peut jouer plus de 28 notes à la fois.
La restitution ne démarre pas lorsque la touche [▶] est enfoncée.	Vous avez peut-être sélectionné un morceau ou un motif vierge de données. Voir page 42.
	La restitution ne peut pas être commandée à partir du panneau du QY20 lorsque le paramètre de synchronisation MIDI (MIDI Sync) est mis sur "Ext". Voir page 160.

Guide de dépannage

Symptôme	Possible Causes
Vous ne parvenez pas à modifier l'armature de temps.	L'armature de temps ne peut pas être modifiée lorsque les morceaux ou les motifs contiennent déjà des données.
La restitution s'arrête au milieu d'un morceau.	Vous avez peut-être introduit une marque d'arrêt dans le morceau? Voir page 70.
	Vous avez introduit une section finale d'un motif préprogrammé au milieu d'un morceau? Voir page 62.
Le système ABC ne fonctionne pas.	La fonction de Zone ABC est peut-être désactivée. Voir page 165.
	Les limites inférieure et supérieure de la zone ABC sont-elles réglées sur les notes adéquates? Voir page 165.
	Le curseur est placé en dehors de l'affichage des accords? Voir page 47.
L'armature de temps et/ou le motif changent au début du morceau.	Il est vraisemblable que des changements d'armature de temps et de motifs ont été pré-enregistrés sur les pistes d'accompagnement. Voir page 62.
Les blocs de données n'ont pas été reçus.	Le numéro d'appareil du QY20 est-il bien réglé pour correspondre à celui de l'appareil de transmission? Voir page 161.
	L'affichage de jeu de morceau ou de motif apparaît-il? Voir page 164.
	Si vous recevez des blocs de données pour un morceau ou pour un motif, le morceau ou le motif sélectionné pour la réception doit être vierge et dès lors libre de recevoir ces données.
	Les blocs de données ne peuvent pas être reçus lors de la restitution de morceaux ou de motifs.

Messages d'erreur

Des erreurs peuvent se produire de temps en temps et, dans ce cas, le QY20 affiche généralement un message indiquant le type d'erreur afin que vous puissiez facilement résoudre le problème et revenir au plus vite au fonctionnement normal.

Illegal Input

Ce message apparaît lorsque vous entrez une donnée en dehors de la plage admise ou une donnée qui ne peut pas être utilisée à la position actuelle.

Memory Full

La mémoire du QY20 est saturée ou presque et l'opération demandée ne peut pas être exécutée. Effacez les morceaux et/ou motifs non souhaités pour augmenter la mémoire disponible.

Battery Low

La tension des piles est trop basse pour obtenir un fonctionnement correct. Le son peut également être déformé lorsque ce message apparaît. Remplacez les piles dès que possible. Les données internes seront protégées pendant la mise en place de nouvelles piles.

Backup Battery. Low

Ce message apparaît lorsque l'instrument est mis sous tension si la batterie de sauvegarde est trop affaiblie que pour protéger les données de mémoire interne. Faites remplacer la batterie de sauvegarde par du personnel technique qualifié de Yamaha.

Now Working

Ce message peut apparaître lorsque le QY20 détecte une erreur de données après mise sous tension. Il signifie que les données erronées mettront quelque temps à être récupérées avant que le message ne disparaisse.

Preset Pattern

Comme il vous est interdit de modifier les motifs préprogrammés, ce message d'erreur indique que vous avez essayé d'effectuer une opération visant à altérer les données d'un de ces motifs préprogrammés.

Repeat Exist

Ce message d'erreur apparaît lorsque vous copiez une partie d'accord à l'aide de l'opération de copie de mesures de morceaux alors qu'une ou plusieurs répétitions sont présentes sur les pistes d'accompagnements. Effacez toutes les répétitions en mode d'enregistrement pas à pas puis exécutez la fonction de copie de mesure comme vous le souhaitez.

MIDI Data

Le QY20 a détecté une erreur dans les données MIDI reçues. Vérifiez tous les réglages correspondants puis réessayez de transmettre les données.

Check Sum

Le QY20 a détecté une erreur dans la réception de blocs de données. Vérifiez tous les réglages correspondants puis essayez de retransmettre les blocs de données.

Buffer Full

Saturation du tampon de réception MIDI. Le QY20 a reçu trop de données MIDI en une fois. Diminuez la quantité de données MIDI envoyées au QY20.

Illegal Data

Le QY20 a reçu des blocs de données qu'il ne peut identifier. Veillez à ce que les blocs de données envoyés soient conformes aux spécifications MIDI du QY20.

Device# Off

Les blocs de données ne peuvent être transmis ni reçus lorsque le paramètre de numéro d'appareil est réglé sur "Off". Définissez un numéro d'appareil approprié avant de transférer des blocs de données.

Device# Mismatch

Le numéro d'appareil du QY20 ne correspond pas à celui établi pour les données et les blocs de données n'ont pas pu être reçus. Réglez le numéro d'appareil du QY20 sur le numéro correspondant (ou sur "All"), puis essayez à nouveau la réception des données.

Now Running

Des blocs de données MIDI ont été reçus lors de la restitution de morceaux ou de motifs (dans ce cas, les blocs de données sont perdus). Arrêtez la restitution et essayez à nouveau de recevoir les blocs de données.

Data Exist

Vous avez essayé de recevoir des blocs de données MIDI sur un morceau ou sur un motif qui en contient déjà et les données reçues n'ont pas été chargées. Veillez à sélectionner un morceau ou un motif vierge pour la réception de ce genre de données.

Bulk Ignored

Des blocs de données ont été transmis alors que le QY20 se trouvait dans un mode ne permettant pas leur réception. Le QY20 peut uniquement recevoir des blocs de données en mode de jeu song ou pattern.

Spécifications techniques

Séquenceur

Nombre de pistes	Mode de morceaux: 8 (TR1 ... TR4, Accompagnement) Mode de motifs: 4 (C1, C2, Ba, Dr) Temps réel, pas à pas.
Modes d'enregistrement	
Capacité maximale de données	Environ 28.000 notes 20 morceaux 100 motifs utilisateur
Motifs préprogrammés	600 (100 x 6 sections: Intro, Normal, Variation, Fill1, Fill2, Ending)
Accords préprogrammés	25 types d'accords.
Résolution de note	96 impulsions d'horloge par note.
Polyphonie maximale	32 notes

Générateur de son

Modèle	AWM (Mémoire d'Onde Avancée)
--------	------------------------------

Polyphonie maximale	28 notes
Maximum de sonorités simultanées	16 (avec allocation de sonorité dynamique)
Sonorités préprogrammées	100 sonorités pitch 100 sonorités de percussion (8 boîtes à rythme)
Affichage	Ecran graphique à cristaux liquides de 128 x 64 points.
Connecteurs	Sortie ligne (mini prise stéréo) Casque d'écoute (mini prise stéréo)
Alimentation	DC IN MIDI IN MIDI OUT
Facultatif	Six piles AA alcalines de 1,5V (SUM-3 ou R6P ou équivalentes) Adaptateur secteur PA-3, PA-4, ou PA-40.
Dimensions (L x H x P)	188 x 37 x 104 mm 7-3/8" x 1-1/2" x 4-1/8"
Poids	Approx. 400g (sans piles)

A

Accords, changement	47
Accords, effacement	68
Accords, enregistrement pas à pas	67
Accords syncopés	68
Adaptateur de tension	18
Affichage à cristaux liquides	26
Affichage de la mémoire utilisée	114
Affichage de mesure/de temps/d'horloge	92, 120
Affichage de note	91, 119
Affichage des accords	69
Affichage des instruments de percussion	85
Affichage du mode VOICE	36
Alimentation	4, 16
Armature de temps	64, 81, 88
Assignation de sonorités	38, 108

B

Boîte à rythme, utilisation du QY20 comme	75
Boutons d'étouffement	38

C

Canal MIDI/Piste du QY20, rapport entre	22
Changements de motifs, effacement	65
Changements de motifs, enregistrement pas à pas	6

Changements de tempo, effacement	74
Changements de tempo, enregistrement pas à pas	72
Commande de contraste	26
Commande de volume	33
Connexions audio	21
Connexions MIDI	20, 22
Copie de mesure	125
Copie de motif	98
Création de mesure	126
Curseurs linéaires	40

D

Décompte de mesures	55
Déplacement d'horloge	131
Diagramme des modes	8
Données de battement d'horloge, mode d'édition	14
Données de durée de porte, mode d'édition	144
Données de hauteur de son, mode d'édition	144
Données de vitesse, mode d'édition	144
Durée de porte	90, 118

E

Edition avec insertions	146
Edition de changements	143
Effacement de mesure	129

Effacement de morceau 137
 Effacement de motif 105
 Effacement de piste, morceau 136
 Effacement de piste, motif 104
 Effacement d'événements 145
 Effacement pendant l'enregistrement de motifs 84
 Enregistrement d'accompagnements en temps réel 52
 Enregistrement d'accompagnements pas à pas 59
 Enregistrement de motifs en temps réel 78
 Enregistrement de motifs pas à pas 86
 Enregistrement des pistes du séquenceur,
 en temps réel 109
 Enregistrement des pistes du séquenceur, pas à pas .. 115
 Etouffement de piste 51
 Événements de changement de programme,
 édition avec insertions 149
 Événements de modulation, édition avec insertions 149
 Événements de notes, édition avec insertions 149
 Événements de panoramique,
 édition avec insertions 151
 Événements de pitch bend, édition avec insertions 150
 Événements de soutien, édition avec insertions 15
 Événements de volume, édition avec insertions 152
 Événements d'entrée de données LSB et MSB,
 mode d'insertion 153

Événements d'expression, édition avec insertions 152
 Événements RPN LSB & RPN MSB, édition avec
 insertions 154
 Expandeur ABC, le QY20 en tant qu' 170

G

Générateur de son, le QY20 en tant que 168
 Guide de dépannage 181

H

Horloge 92

I

Icônes 6
 Interrupteur POWER 26

J

Jeu de la démonstration 34

L

Liste de sonorités 172
 Liste des boîtes à rythme 174
 Liste des motifs préprogrammés 178
 Liste d'événements, mode d'édition avec insertion 147
 Longueur de motif 81, 88

M

MDF2 Midi Data Filer	163
Messages d'erreur	183
Micro-clavier	31
Micro-clavier, entrée d'accords	48
Micro-clavier, sélection de variation	45
Mixage de pistes	124
Mode d'édition, déplacement en	142
Mode d'édition, mise en	140
Mode Général MIDI	162, 169
Mode PATTERN, description	11
Mode PATTERN, restitution	94
Mode SONG, description	9
Mode utilitaire, accès	158
Mode VOICE, description	9
Modification de la durée de porte, morceau	133
Modification de la durée de porte, motif	101
Morceau, sélection	42
Morceau vide	42
Motif vide	78
Motifs non-ABC	95

N

Nom de morceau	135
Nom de motif	103

Nombre de mesures	43
Note basse, spécification pour un accord	67
Numéro de motif, enregistrement pas à pas	64
Numéro de motif, sélection du	43

O

Opération de transposition, morceau	130
Opération de transposition, motif	100
Opérations de morceaux (SONG JOBS)	122
Opérations de motifs (PATTERN JOBS)	96

P

Pan pots	39
Paramètre d'accord général	161
Paramètre de contrôle MIDI	160
Paramètre de métronome	161
Paramètre de mode de synchronisation MIDI	160
Paramètre de numéro d'appareil MIDI	161
Paramètre de tempo	46, 111
Paramètre de transposition	111
Paramètres de notes	90, 118
Paramètres de système	160
Pile de sauvegarde	5
Piles, fonctionnement sur	16
Piste "Chd"	57
Piste "Pat"	55

Pistes d'accompagnement, description 10
 Pistes de séquenceur, description 10
 Précautions 4
 Prise DC IN 20
 Prise de sortie de ligne (LINE OUT) 20
 Prise PHONES 20

Q

Quantification, morceau 127
 Quantification, motif 99

R

Ré-initialisation de la mémoire 166
 Répétitions, effacement 71
 Répétitions, enregistrement pas à pas 70
 Restitution, arrêt 46
 Restitution, début 43
 Retrait d'événements 132

S

Section 64
 Sélection de motif 78
 Sélection de piste et de sonorité pour un motif 8
 Sélection des pistes d'enregistrement du séquenceur 111
 Sonorités, sélection 37
 Spécifications techniques 185
 Suppression de mesure 128

Symbole d'accord 47

T

Tableau de changement de programme,
 paramètre de mode 162
 Tableau de doigté ABC 179
 Tempo d'enregistrement 81
 Touche de menu 29
 Touche ENTER 30
 Touche MODE 26
 Touches -1/NO et +1/YES 28
 Touches de curseur 27
 Touches de fonction 29
 Touches de fonction,
 mode d'enregistrement pas à pas 92, 120
 Touches de séquenceur 30
 Touches d'octave 32
 Types d'accords 49

Z

Zone ABC 165

V

Variations de motifs ("Sections") 44
 Vitesse 90, 118
 Vidage de données MIDI 163

CANADA

THIS DIGITAL APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

- This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music Ltd.
- Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Music Ltd.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

The serial number of this product may be found on the bottom of the unit. You should note this serial number in the space provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase to aid identification in the event of theft.

Model : QY20
Serial No. :

Concerning the Warranty

This product was made for international distribution, and since the warranty for this type of product varies from marketing area to marketing area, please contact the selling agency for information concerning the applicable warranty and/or service policies.

Le numéro de série de ce produit figure sur le socle de l'appareil. Il conviendra de noter ce numéro de série dans l'espace réservé ci-dessous et de conserver ce manuel: celui-ci constitue le document permanent de votre achat et permet l'identification en cas de vol.

Modèle : QY20
No. de série :

Remarque relative à la garantie

Ce modèle est destiné à être distribué à l'échelle internationale. Etant donné que les conditions de garantie pour ce type de produit varient en fonction des zones de commercialisation, prière de prendre contact avec l'agence chargée des ventes pour tous renseignements relatifs aux conditions de garantie et de service après-vente.

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangehorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 55-11 853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no.10,
Piso 3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
U.S.A.
Tel: 305-261-4111

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Musics (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 0908-366700

IRELAND

Danfay Limited
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA/HUNGARY/SLOVENIA/ ROMANIA/BULGARIA

Yamaha Music Austria Ges m b H.
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 0222-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Benelux B.V.,
Verkoop Administratie
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-828411

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Benelux B.V.,
Brussels-office
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

Yamaha Musique France,
Division Instruments Electroniques et de Scène
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CISA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J.A. Wettergrens gata 1, Box 30053, 400 43
Göteborg, Sweden
Tel: 031-496090

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Finsensvej 86, DK-2000 Frederiksberg, Denmark
Tel: 31-87 30 88

FINLAND

Fazer Music Inc.

Aleksanterinkatu 11, SF 00100 Helsinki, Finland
Tel: 0435 011

NORWAY

Narud Yamaha AS

Østerndalen 29, 1345 Østerås
Tel: 02-24 47 90

ICELAND

Páll H. Pálsson

P.O. Box 85, 121 Reykjavik, Iceland
Tel: 01-19440

EAST EUROPEAN COUNTRIES

(Except HUNGARY)

Yamaha Europa GmbH.

Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation, International Marketing Division

Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Musique France, Division Export

BP 70-77312 Marne-la-Valée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

OTHER COUNTRIES

Yamaha Corporation, International Marketing Division

Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.

11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 730-1098

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia(Distributor)

PT. Nusantik

Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation

#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul
Korea
Tel: 02-466-0021~5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.

16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation

339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. BOX 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.

Blk 17A Toa Payoh #01-190 Lorong 7
Singapore 1231
Tel: 354-0133

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.

No. 322, Section 1, Fu Hsing S. Road,
Taipei 106, Taiwan. R.O.C.
Tel: 02-709-1266

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.

865 Phornprapha Building, Rama I Road, Patumwan,
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 2-215-3443

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation, International Marketing Division

Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.

17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.

146/148 Captain Springs Road, Te Papapa, Auckland,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation, International Marketing Division

Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division

Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2445

