

Clavier arrangeur professionnel

PSR-A5000

Mode d'emploi

Merci d'avoir choisi ce clavier arrangeur professionnel Yamaha !

Ce clavier électrique pour artistes professionnels dispose non seulement d'une large sélection de sonorités et de fonctions polyvalentes, mais vous offre également la possibilité d'étendre son contenu.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi afin de tirer pleinement profit des fonctions avancées et très pratiques de l'instrument. Nous vous recommandons également de garder ce manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Avant d'utiliser l'instrument, lisez attentivement la section « PRÉCAUTIONS D'USAGE » aux pages 5 et 6.

Le numéro de modèle, le numéro de série, l'alimentation requise, etc., se trouvent sur ou près de la plaque signalétique du produit, située dans la partie inférieure de l'unité. Notez le numéro de série dans l'espace fourni ci-dessous et conservez ce manuel en tant que preuve permanente de votre achat afin de faciliter l'identification du produit en cas de vol.

N° de modèle

N° de série

(bottom_fr_01)

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	English
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. * EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	Deutsch
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	Français
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	Nederlands
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	Español
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	Italiano
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia	Português
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	Ελληνικά
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamaha-produkt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	Svenska
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	Norsk
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område	Dansk
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	Suomi
Ważne: Warunki gwarancynie obowiązuja w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	Polski
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	Česky
Fontos figyelemzetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomatatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	Magyar
Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsemat teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	Eesti keel
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	Latviešu
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdinamas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šalyje. *EEE – Europos ekonominė erdvė	Lietuvių kalba
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	Slovenčina
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Slovenščina
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	Български език
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	Limba română
Važna obavijest: Informacije o jamstvu za države EGP-a i Švicarske Za detaljne informacije o jamstvu za ovaj Yamahin proizvod te jamstvenom servisu za cijeli EGP i Švicarsku, molimo Vas da posjetite web-stranicu navedenu u nastavku ili kontaktirate ovlaštenog Yamahinog dobavljača u svojoj zemlji. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Hrvatski

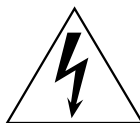
<https://europe.yamaha.com/warranty/>

URL_5

Adaptateur secteur



Explication des symboles graphiques



L'éclair avec une flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'une « tension dangereuse » non isolée à l'intérieur de l'appareil, pouvant être suffisamment élevée pour constituer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'instructions importantes sur l'emploi ou la maintenance (réparation) de l'appareil dans la documentation fournie.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ À LIRE ATTENTIVEMENT

- 1 Lisez les instructions ci-après.
- 2 Conservez ces instructions.
- 3 Tenez compte des avertissements.
- 4 Suivez toutes les instructions.
- 5 N'utilisez pas cet instrument dans un milieu humide.
- 6 Employez uniquement un chiffon sec pour nettoyer l'instrument.
- 7 N'obstruez pas les ouvertures prévues pour la ventilation. Installez l'instrument conformément aux instructions du fabricant.
- 8 N'installez pas l'instrument près d'une source de chaleur, notamment un radiateur, une bouche de chaleur, un poêle ou autres (y compris les amplificateurs).
- 9 Ne modifiez pas les caractéristiques de la fiche avec mise à la terre polarisée. Une fiche polarisée est dotée de deux broches (l'une est plus large que l'autre). Une fiche avec mise à la terre comprend deux broches, ainsi qu'une troisième qui relie l'instrument à la terre. La broche la plus large (ou troisième broche) permet de sécuriser l'installation électrique. Si vous ne pouvez pas brancher le cordon d'alimentation dans la prise d'alimentation, demandez à un électricien de la remplacer.
- 10 Protégez le cordon d'alimentation. Cela permet d'éviter de marcher dessus ou de le tordre au niveau de la fiche, de la prise d'alimentation et des points de contact sur l'instrument.
- 11 N'employez que les dispositifs/accessoires indiqués par le fabricant.
- 12 Utilisez uniquement le chariot, le socle, le trépied, le support ou le plan indiqués par le fabricant ou livrés avec l'instrument. Si vous utilisez un chariot, soyez prudent si vous le déplacez avec l'instrument posé dessus pour éviter de le renverser.
- 13 Débranchez l'instrument en cas d'orage ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant des périodes prolongées.
- 14 Confiez toutes les réparations à des techniciens qualifiés. Des réparations sont nécessaires lorsque l'instrument est endommagé, notamment dans les cas suivants : cordon d'alimentation ou fiche défectueuse, liquides ou objets projetés sur l'appareil, exposition aux intempéries ou à l'humidité, fonctionnement anormal ou chute.



AVERTISSEMENT

N'UTILISEZ PAS L'INSTRUMENT SOUS LA PLUIE OU DANS UN ENVIRONNEMENT HUMIDE, FAUTE DE QUOI VOUS RISQUEZ DE PROVOQUER UN INCENDIE OU DE VOUS ÉLECTROCUTER.

(UL60065_03)

PRÉCAUTIONS D'USAGE

PRIÈRE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCÉDER À TOUTE MANIPULATION

Rangez ce manuel en lieu sûr et à portée de main afin de pouvoir le consulter ultérieurement.

Adaptateur secteur



AVERTISSEMENT

- L'adaptateur secteur est conçu pour être utilisé exclusivement avec les instruments de musique électroniques Yamaha. Ne l'affectez pas à un autre usage.
- Utilisation en intérieur uniquement. N'utilisez pas l'adaptateur dans un environnement humide.



ATTENTION

- Lors de l'installation, assurez-vous que la prise secteur est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, désactivez immédiatement l'interrupteur d'alimentation de l'instrument et retirez l'adaptateur secteur de la prise de courant. Lorsque l'adaptateur secteur est branché dans la prise secteur, gardez à l'esprit qu'une faible dose d'électricité circule toujours dans l'instrument, même si l'interrupteur d'alimentation est désactivé. Lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant une période prolongée, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

Instrument



AVERTISSEMENT

Veillez à toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, en raison d'une électrocution, d'un court-circuit, de dégâts, d'un incendie ou de tout autre risque. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

Alimentation/Adaptateur secteur

- Ne laissez pas le cordon d'alimentation à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs ou des éléments chauffants. Évitez également de le plier de façon excessive ou de l'endommager de quelque manière que ce soit ou de placer dessus des objets lourds.
- N'utilisez que la tension requise pour l'instrument. Celle-ci est indiquée sur la plaque du fabricant de l'instrument.
- Utilisez uniquement l'adaptateur spécifié (page 119). L'utilisation d'un adaptateur inapproprié peut endommager l'instrument ou entraîner une surchauffe.
- Utilisez exclusivement le cordon et la fiche d'alimentation fournis.
- Vérifiez régulièrement l'état de la prise électrique et éliminez les saletés ou les poussières susceptibles de s'être accumulées dessus.

Ne pas ouvrir

- L'instrument ne contient aucune pièce nécessitant l'intervention de l'utilisateur. N'ouvrez pas l'instrument et ne tentez pas d'en démonter les éléments internes ou de les modifier de quelque façon que ce soit. Si l'appareil présente des signes de dysfonctionnement, mettez-le immédiatement hors tension et faites-le contrôler par un technicien Yamaha qualifié.

Prévention contre l'eau

- N'exposez pas l'instrument à la pluie et ne l'utilisez pas près d'une source d'eau, dans un milieu humide ou s'il a pris l'eau. Ne déposez pas dessus des récipients (tels que des vases, des bouteilles ou des verres) contenant des liquides qui risqueraient de se déverser dans ses ouvertures. Si un liquide, tel que de l'eau, pénètre à l'intérieur de l'instrument, mettez immédiatement ce dernier hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faites ensuite contrôler l'instrument par un technicien Yamaha qualifié.
- N'essayez jamais de retirer ou d'insérer une fiche électrique avec les mains mouillées.

Prévention contre les incendies

- Ne placez pas sur l'appareil des objets présentant une flamme, tels que des bougies. Ceux-ci pourraient se renverser et provoquer un incendie.

En cas d'anomalie

- Si l'un des problèmes suivants se produit, coupez immédiatement l'alimentation et retirez la fiche électrique de la prise. Faites ensuite contrôler l'appareil par un technicien Yamaha.
 - Le cordon d'alimentation ou la fiche s'effiloche ou est endommagé.
 - L'instrument dégage une odeur inhabituelle ou de la fumée.
 - Vous avez laissé tomber un objet sur l'instrument.
 - Vous constatez une perte de son lorsque vous utilisez l'instrument.
 - Des fissures ou des cassures sont présentes sur l'instrument.



ATTENTION

Observez toujours les précautions élémentaires reprises ci-dessous pour éviter tout risque de blessures corporelles, pour vous-même ou votre entourage, ainsi que la détérioration de l'instrument ou de tout autre bien. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

Alimentation/Adaptateur secteur

- N'utilisez pas de prise multiple pour brancher l'instrument sur une prise secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, voire de provoquer la surchauffe de la prise.
- Veillez à toujours saisir la fiche, et non le câble, pour débrancher l'instrument de la prise d'alimentation. Si vous tirez sur le cordon, vous risquez de l'endommager.
- Débranchez la fiche électrique de la prise secteur lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant un certain temps ou en cas d'orage.

Emplacement

- Ne placez pas l'instrument dans une position instable afin d'éviter qu'il ne se renverse accidentellement.
- Avant de déplacer l'instrument, débranchez-en tous les câbles afin d'éviter de les endommager ou de blesser quiconque risquerait de trébucher dessus.
- Lors de la configuration de l'instrument, assurez-vous que la prise secteur que vous utilisez est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, coupez immédiatement l'alimentation et retirez la fiche de la prise. Même lorsque l'interrupteur d'alimentation est en position d'arrêt, du courant électrique de faible intensité continue de circuler dans l'instrument. Si vous n'utilisez pas l'instrument pendant une période prolongée, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

Connexions

- Avant de raccorder l'instrument à d'autres appareils électroniques, mettez ces derniers hors tension. Avant de mettre ces appareils sous ou hors tension, réglez tous les niveaux de volume sur le son minimal.
- Veillez également à régler tous les appareils sur le volume minimal et à augmenter progressivement les commandes de volume tout en jouant de l'instrument pour déterminer le niveau sonore souhaité.

Manipulation

- Ne glissez pas les doigts ou la main dans les fentes de l'instrument.
- N'insérez jamais d'objets en papier, en métal ou tout autre matériau dans les fentes du panneau ou du clavier. Vous pourriez vous blesser ou provoquer des blessures à votre entourage, endommager l'instrument ou un autre bien ou causer des dysfonctionnements au niveau de l'instrument.
- Ne vous appuyez pas sur l'instrument et ne déposez pas dessus des objets lourds. Évitez d'appliquer une force excessive lorsque vous manipulez les touches, les sélecteurs et les connecteurs.
- N'utilisez pas l'instrument ou le casque de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable pour l'oreille, au risque d'endommager irrémédiablement votre ouïe. Si vous constatez une baisse d'acuité auditive ou que vous entendez des sifflements, consultez un médecin.

Yamaha ne peut être tenu responsable des détériorations causées par une mauvaise manipulation de l'instrument ou par des modifications apportées par l'utilisateur, ni des données perdues ou détruites.

Mettez toujours l'instrument hors tension lorsque vous ne l'utilisez pas.

Même lorsque l'interrupteur [] (Veille/Marche) est en position de veille et que le rétroéclairage de l'écran est éteint, une faible quantité d'électricité circule toujours dans l'instrument.

Lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant une période prolongée, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

DMI-7 2/2

AVIS

Pour éviter d'endommager le produit ou de perturber son fonctionnement, de détruire des données ou de détériorer le matériel avoisinant, il est indispensable de respecter les avis ci-dessous.

■ Manipulation

- Ne connectez pas directement ce produit à un réseau Wi-Fi public et/ou à Internet. Connectez uniquement ce produit à Internet via un routeur doté de dispositifs de protection par mots de passe forts. Consultez le fabricant de votre routeur pour obtenir des informations sur les bonnes pratiques en matière de sécurité.
- N'utilisez pas l'instrument à proximité d'un téléviseur, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone mobile ou d'autres appareils électriques. Autrement, ces équipements risquent de produire des interférences. Si vous utilisez l'instrument en combinaison avec une application téléchargée sur un appareil intelligent tel qu'un smartphone ou une tablette, nous vous recommandons d'activer l'option « Mode Avion » de l'appareil afin d'éviter toute interférence produite par la liaison.
- Ne laissez pas l'instrument exposé à un environnement trop poussiéreux, à des vibrations excessives ou à des conditions de chaleur et de froid extrêmes (par exemple, à la lumière directe du soleil, à proximité d'un radiateur ou dans une voiture en pleine journée), au risque de déformer le panneau, d'endommager les composants internes ou de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil. (Plage de températures de fonctionnement vérifiée : 5 °C-40 °C.)
- Ne déposez pas d'objets en vinyle, en plastique ou en caoutchouc sur l'instrument, car ceux-ci risquent de décolorer le panneau ou le clavier.

■ Entretien

- Pour nettoyer l'instrument, servez-vous d'un chiffon doux et sec. N'utilisez jamais de diluants de peinture, de solvants, d'alcool, de produits d'entretien ou de tampons de nettoyage imprégnés de produits chimiques.

■ Enregistrement des données

- Les modifications apportées aux données de morceau, de style, de sonorité ou de configuration MIDI seront perdues à la mise hors tension de l'instrument si elles n'ont pas été enregistrées au préalable. C'est également le cas lorsque l'appareil est mis hors tension au moyen de la fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique) (page 21). Vous pouvez enregistrer les données sur l'instrument, sur un lecteur flash USB ou sur un appareil externe tel qu'un ordinateur (page 33). Cependant, l'enregistrement des données sur un lecteur flash USB ou un appareil externe est plus sûr dans la mesure où les données stockées dans l'instrument peuvent être perdues à la suite d'une défaillance, d'une erreur d'opération, etc. Avant d'utiliser un lecteur flash USB, reportez-vous à la page 108.
- Pour éviter toute perte de données due à un lecteur flash USB endommagé, nous vous recommandons d'enregistrer vos données importantes en tant que données de sauvegarde sur un lecteur flash USB de secours ou un appareil externe tel qu'un ordinateur.

Caractéristiques principales

Conçu en réponse aux demandes des artistes de musique orientale, le PSR-A5000 est une véritable source d'inspiration, qui offre un son extraordinaire, des fonctions avancées et un contrôle merveilleusement expressif.

● Des sonorités incroyablement expressives et réalistes

Le PSR-A5000 propose un ensemble complet de sonorités orientales authentiques, notamment Oud, Nay et Qanoon. Les sonorités peuvent être reproduites naturellement et avec une grande expressivité, grâce aux nouvelles avancées de pointe en matière de portamento, qui vous garantissent vélocité et contrôle du temps.

● Styles d'accompagnement

Les styles pratiques offrent un accompagnement instrumental complet qui permet de produire une performance dans une grande variété de genres musicaux, simplement en jouant quelques accords. Bien sûr, le contenu des styles du PSR-A5000 a été créé pour répondre aux demandes des artistes de musique orientale, et le moteur de style de l'instrument a été localisé avec de nouvelles fonctionnalités, notamment des kits de batterie de 128 notes, des échantillons avec désactivation de touches de batterie et la prise en charge de plusieurs types de mesure au sein d'un style.

● Joystick et boutons LIVE CONTROL et touches affectables pour un contrôle personnalisé

Le joystick et les boutons LIVE CONTROL vous permettent de contrôler votre performance de manière intuitive en temps réel. L'instrument offre la possibilité d'affecter un large éventail de fonctions au joystick et aux boutons, de sorte que vous pouvez facilement ajouter des variations au son pendant votre performance. Les touches affectables vous permettent de définir vos fonctions et raccourcis préférés, ce qui vous permet de personnaliser facilement l'instrument en fonction de vos besoins et de votre style de jeu.

● Accord de gamme — Création de gammes originales

Le PSR-A5000 possède des touches Scale Tune (Accord de gamme) garantissant un accès aisé lors des performances en live. Vous pouvez facilement modifier et enregistrer des hauteurs de ton de note individuelles en tant que nouvelle gamme dans des mémoires d'accords de gamme. La fonction Scale Tune Quick Setting (Réglage rapide de l'accord de gamme) permet de régler immédiatement la gamme souhaitée.

● Chord Looper, votre main gauche virtuelle

La fonction Chord Looper (Boucleur d'accords) permet d'enregistrer une séquence d'accords et de la reproduire sans faire appel à la main gauche pour jouer les accords. Cela vous offre de nouvelles occasions d'améliorer encore votre performance.

● Expansion des sonorités et des styles grâce à Yamaha Expansion Manager

Le logiciel Yamaha Expansion Manager installé sur votre ordinateur vous permet d'élargir en permanence le contenu intégré de l'instrument en créant vos propres packs personnalisés ou en installant les packs que vous avez téléchargés. Grâce à la prise en charge des formats WAV, AIFF, SoundFont et même REX pour le traitement des tranches audio, l'instrument offre des possibilités quasiment illimitées de création de nouveaux styles et de nouvelles sonorités.

● Fonctionnalités audio, y compris enregistrement et édition

Vous pouvez non seulement reproduire des fichiers audio sur l'instrument, mais aussi enregistrer directement votre performance sous forme de fichiers audio sur le lecteur utilisateur interne ou sur un lecteur flash USB. L'instrument propose également une grande variété de fonctions de reproduction et de traitement audio avancées et pratiques, notamment Time Stretch (Extension de temps) et Pitch Shift (Décalage de hauteur de ton). La fonction Vocal Cancel (Annulation de la voix) réduit considérablement le volume des voix existantes d'un fichier audio, ce qui vous permet de chanter en version « karaoké » sur l'accompagnement instrumental uniquement. Étant donné que des fichiers audio peuvent également être affectés à des multi-pads et reproduits durant votre performance, le potentiel de créativité est énorme.

Formats compatibles avec cet instrument



« GM (General MIDI) » est l'un des formats d'affectation de sonorité les plus répandus. GM System Level 2 (Système GENERAL MIDI niveau 2) est une spécification standard qui renforce la norme GM d'origine et améliore la compatibilité des données de morceau. Elle offre une polyphonie accrue, un plus grand choix de sonorités, des paramètres de sonorités avancés et un traitement intégré des effets.



Le format XG est une amélioration majeure du format GM System Level 1. Il a été spécialement développé par Yamaha pour fournir plus de voix et de variations, offrir un plus grand contrôle expressif sur les voix et les effets, et garantir la compatibilité des données dans le futur.



Le format GS a été développé par Roland Corporation. À l'instar du format XG de Yamaha, GS est une amélioration majeure de la norme GM visant plus spécifiquement à offrir davantage de sonorités, de kits de sonorités et de variations, ainsi qu'un contrôle plus expressif des sonorités et des effets.



Le format XF de Yamaha améliore la norme SMF (Standard MIDI File) grâce à des fonctionnalités plus performantes et une capacité d'évolution étendue en vue des développements futurs. Cet instrument a la capacité d'afficher les paroles lors de la reproduction d'un fichier XF comportant des paroles.



« SFF (Style File Format) » (Format SFF) est un format de fichier de style original de Yamaha, qui utilise un système de conversion unique pour offrir un accompagnement automatique de haute qualité, sur la base d'une large gamme de types d'accords. SFF GE (Guitar Edition) (Format de fichier de style GE (Édition de guitare)) est une version améliorée du format SFF, qui garantit une meilleure transposition des notes pour les pistes de guitare.

Informations

■ À propos des droits d'auteur

- La copie de données musicales disponibles dans le commerce, y compris, mais sans s'y limiter, les données MIDI et/ou audio, est strictement interdite, sauf pour usage personnel.
- Ce produit comporte et intègre des contenus pour lesquels Yamaha détient des droits d'auteur ou possède une licence d'utilisation des droits d'auteurs de leurs propriétaires respectifs. En raison des lois sur les droits d'auteur ainsi que d'autres lois pertinentes, vous n'êtes PAS autorisé à distribuer des supports sur lesquels ces contenus ont été sauvegardés ou enregistrés et sont pratiquement identiques ou très similaires aux contenus du produit.
 - * Les contenus décrits ci-dessus comprennent des applications logicielles, des données de style d'accompagnement, des données MIDI, des données WAVE, des données d'enregistrement de sonorité, une partition, des données de partition, etc.
 - * Vous êtes autorisé à distribuer les supports sur lesquels votre performance ou production musicale a été enregistrée à l'aide de ces contenus, et vous n'avez pas besoin d'obtenir l'autorisation de Yamaha Corporation dans de tels cas.

■ À propos des fonctions et données intégrées à l'instrument

- Certains morceaux prédéfinis ont été modifiés en termes de longueur ou d'arrangement et peuvent ne pas être reproduits exactement tels que les originaux.
- Cet instrument peut exploiter différents types/formats de données audio en les convertissant préalablement au format approprié. Il est dès lors possible que les données ne soient pas reproduites exactement selon l'intention initiale du compositeur ou de l'auteur.

Yamaha peut de temps à autre mettre à jour le microprogramme du produit sans préavis, à des fins d'amélioration des fonctions et de l'utilisation. Pour tirer le meilleur parti possible de cet instrument, nous vous recommandons de le mettre à niveau vers la version la plus récente. Vous pouvez télécharger la dernière version du microprogramme sur le site Web ci-dessous :

<https://download.yamaha.com/>

Accessoires inclus

- Mode d'emploi (ce manuel) x 1
 - Online Member Product Registration (Enregistrement du produit sur le site Web Online Member) x 1
 - Pupitre x 1
 - Adaptateur secteur, cordon d'alimentation x 1
- Peuvent ne pas être fournis dans votre région. Renseignez-vous à ce sujet auprès de votre distributeur Yamaha.

À propos des manuels

Cet instrument est accompagné des documents et des supports didactiques suivants.

Documents inclus



Mode d'emploi (ce manuel)

Fournit des explications générales sur les fonctions de base du PSR-A5000.

Supports disponibles en ligne (téléchargeables via Internet)



Reference Manual (Manuel de référence) (disponible uniquement en allemand, en anglais, en français, en turc, en arabe et en persan)

Décrit les fonctions avancées de l'instrument, telles que la création de styles, de morceaux et de multi-pads originaux ou le réglage de paramètres spécifiques.



Data List (Liste des données)

Contient diverses listes de données prédéfinies importantes se rapportant notamment aux sonorités, aux styles et aux effets, ainsi que des informations liées à la norme MIDI.



Smart Device Connection Manual (Manuel de connexion des appareils intelligents) (page 109)

Fournit des explications sur les modalités de connexion de l'instrument à des appareils intelligents tels qu'un smartphone ou une tablette.



Computer-related Operations (Opérations liées à l'ordinateur) (page 110)

Propose des instructions concernant la connexion de l'instrument à un ordinateur, ainsi que les opérations de transfert des données de morceau.

Pour accéder à ces supports, consultez le site Web Yamaha Downloads et entrez le nom du modèle pour lancer la recherche des fichiers souhaités.

Yamaha Downloads

<https://download.yamaha.com/>

- Les illustrations et les captures d'écran LCD figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument.
- Les captures d'écran sont extraites du PSR-A5000 et sont fournies en anglais.
- Windows est une marque déposée de Microsoft® Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Apple, iTunes, Mac, iPhone, iPad, iPod touch et Lightning sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les noms de société et les noms de produit mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives.

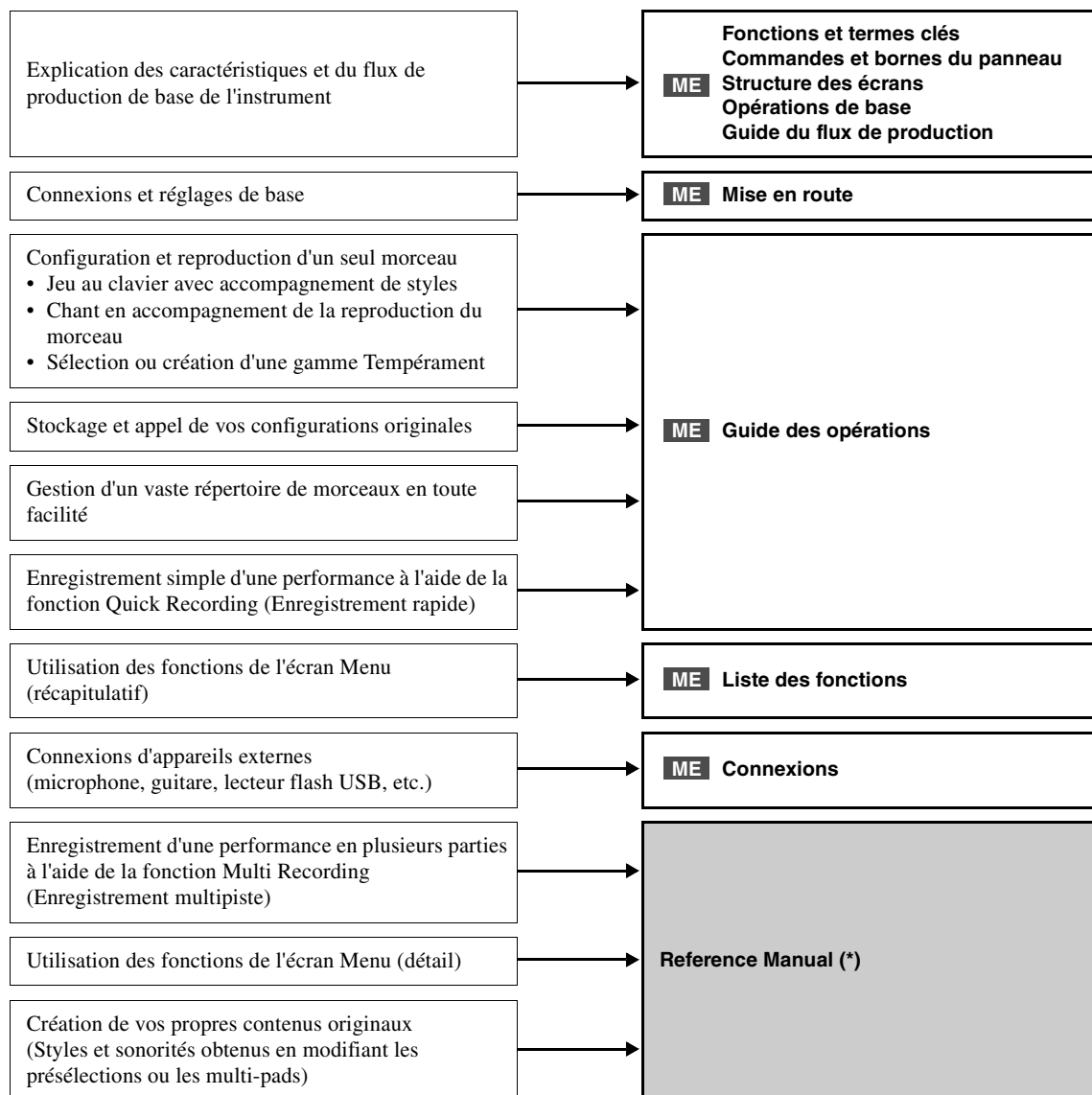
Utilisation du PSR-A5000 —Présentation générale

Cette section propose une vue d'ensemble pratique des nombreuses fonctions disponibles sur cet instrument et vous indique où trouver les informations correspondantes nécessaires. Si vous avez besoin d'aide pour comprendre une caractéristique, une fonctionnalité ou une opération donnée, ou si vous voulez vous renseigner sur les spécificités de l'instrument et apprendre à en tirer le meilleur parti, lisez attentivement cette section.

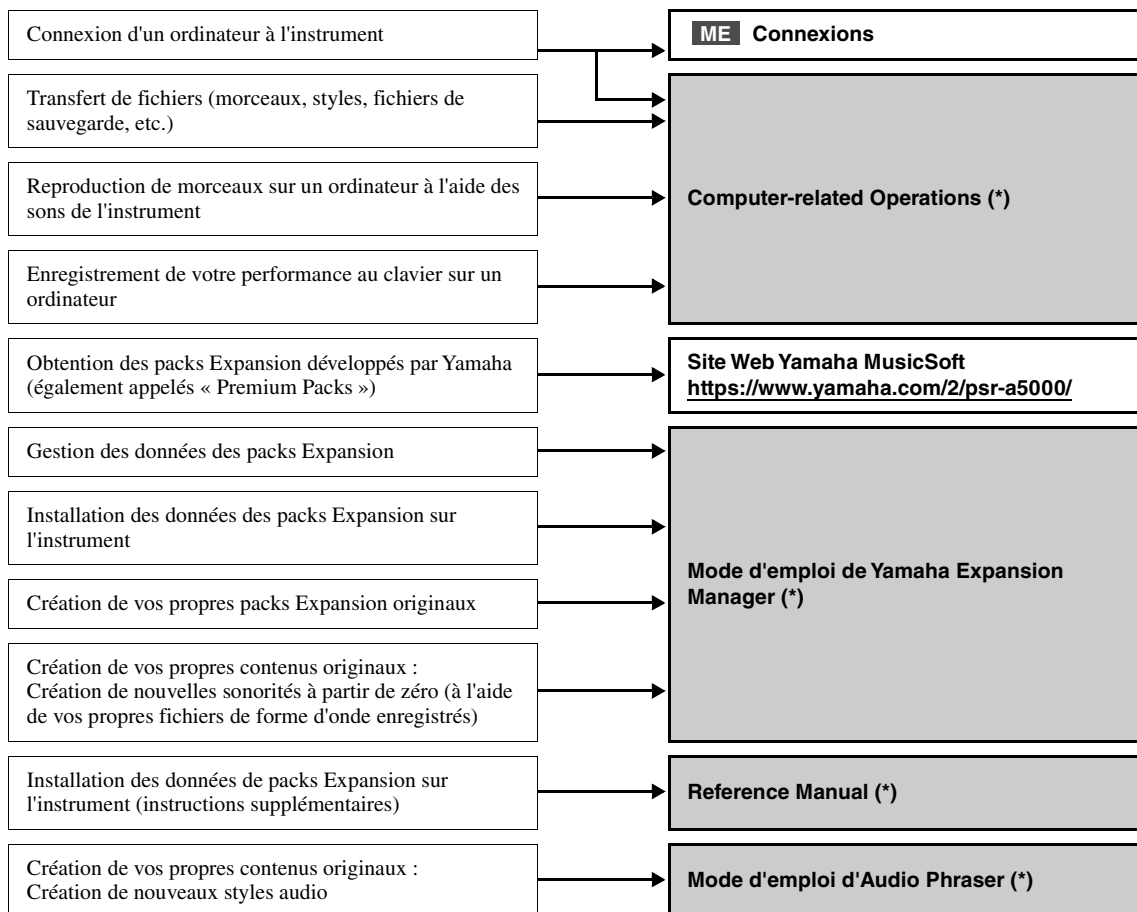
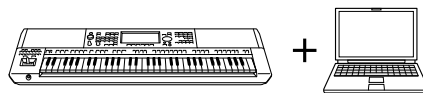
ME : PSR-A5000 Mode d'emploi (ce manuel). Les noms des chapitres pertinents sont affichés après ce symbole. Pour plus d'informations sur les différents chapitres, reportez-vous à la section « Tables des matières » (page 12).

* : Ces supports peuvent être téléchargés depuis le site Web Yamaha Downloads (page 9).

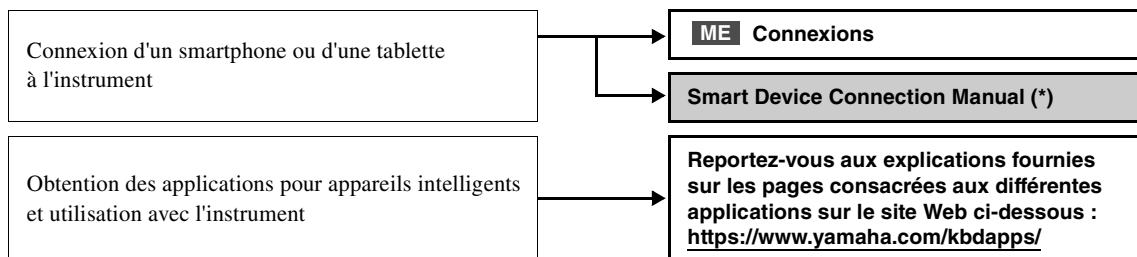
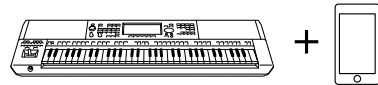
Utilisation du PSR-A5000 seul



Utilisation du PSR-A5000 avec un ordinateur



Utilisation du PSR-A5000 avec d'autres appareils



Tables des matières

PRÉCAUTIONS D'USAGE	5
Caractéristiques principales	7
Accessoires inclus	8
À propos des manuels	9

Utilisation du PSR-A5000 — Présentation générale...10

Fonctions et termes clés...14

Commandes et bornes du panneau...16

Mise en route...20

Alimentation	20
Mise sous/hors tension de l'instrument	20
Réglages de base	21
Modification de la luminosité de l'écran principal et des témoins lumineux liés aux touches.....	22

Structure des écrans...23

Structure de l'écran principal.....	23
-------------------------------------	----

Opérations de base...26

Configuration de l'affichage.....	26
Fermeture de l'écran actuellement ouvert.....	29
Commandes de l'écran	30
Sélection instantanée de l'écran souhaité — Direct Access	32
Reproduction des démonstrations	32
Gestion des fichiers.....	33
Saisie de caractères.....	36
Verrouillage des réglages de panneau (Panel Lock)	37
Utilisation du métronome	37

Guide du flux de production — Exécution de performances sur le PSR-A5000...38

Guide des opérations

1

Jeu avec styles d'accompagnement — Configuration...40

Configuration des styles.....	40
Réglages de panneau optimaux pour le style actuellement sélectionné (One Touch Setting)	43
Configuration des parties du clavier.....	44
Sélection d'une sonorité pour chaque partie de clavier.....	48
Création de sonorités Organ Flutes originales.....	49
Configuration des réglages Keyboard Harmony/Arpeggio	50
Configuration des multi-pads	53
Mémorisation des réglages de panneau d'origine dans une présélection immédiate.....	54
Modification de la hauteur de ton du clavier.....	55
Configuration des contrôleurs affectables.....	56

Guide des opérations

2

Jeu avec reproduction du style — Opérations en cours de performance...58

Opérations liées à la reproduction du style	58
Enregistrement et reproduction d'une séquence d'accords — Chord Looper.....	60
Contrôle expressif de votre performance	62
Reproduction et commande des sonorités Super Articulation	63
Commande de la reproduction de multi-pads	64

Guide des opérations

3

Chant en accompagnement de la reproduction du morceau — Configuration...66

Configuration de la reproduction du morceau	66
---	----

Chant en accompagnement de la reproduction du morceau — Opérations exécutées en cours de performance...70

Commande de la reproduction du morceau	70
Utilisation de repères de position dans le morceau (morceaux MIDI uniquement)	73
Affichage de la partition, des paroles, et des fichiers texte en cours de reproduction	75
Utilisation de la fonction Talk	77

Sélection et/ou création d'un tempérament (Scale Tune)...78

Structure de base de la fonction Scale Tune	78
Sélection ou création d'un tempérament à partir des types prédéfinis (Main Scale)	79
Création et utilisation d'un tempérament (Sub Scale)	80
Mémorisation du réglage Sub Scale	81
Enregistrement de la Scale Tune Memory (Mémoire d'accords de gamme) en tant que fichier Bank (Banque) ..	82
Rappel d'un réglage Sub Scale mémorisé	82

Réglage des paramètres de chaque partie — Console de mixage...83

Procédure de base de la console de mixage	83
Activation/désactivation de chaque canal de style ou de morceau MIDI	85
Modification de la sonorité de chaque canal de style ou de morceau MIDI	86

Enregistrement d'un morceau...87

MIDI Quick Recording	87
Audio Quick Recording	88

Stockage et rappel des configurations personnalisées de panneau — Fonctions Registration Memory et Playlist...89

Enregistrement et rappel des configurations personnalisées de panneau via Registration Memory	90
Gestion d'un grand répertoire à l'aide de la fonction Playlist	93

Personnalisation de l'instrument pour des performances optimales...97

Personnalisation des raccourcis dans l'écran Home	97
Réglage des fonctions ou des raccourcis sur les touches ASSIGNABLE	97
Réglages d'ensemble (Utility)	98
Réglage du son en sortie finale (Master Compressor, Master EQ)	99
Ajout de nouveaux contenus — Packs Expansion	100

Réglages système...101

Vérification de la version du microprogramme et de l'ID du matériel	101
Rétablissement des réglages programmés en usine	101
Sauvegarde et restauration des données	102

Connexions — Utilisation de l'instrument avec d'autres appareils...103

Connexion d'un microphone ou d'une guitare (prise [MIC/GUITAR INPUT])	103
Utilisation d'un système de haut-parleurs externes pour la reproduction (prises MAIN OUTPUT, SUB (AUX) OUTPUT)	105
Écoute de la reproduction audio émise par l'appareil externe via le haut-parleur de l'instrument	106
Connexion d'un sélecteur au pied/contrôleur au pied (prises FOOT PEDAL)	107
Connexions d'appareils USB (borne [USB TO DEVICE])	108
Connexion à un smartphone/une tablette (bornes [USB TO DEVICE], [USB TO HOST] ou MIDI)	109
Branchement sur un ordinateur (borne [USB TO HOST])	110
Connexion d'appareils MIDI externes (bornes MIDI)	110

Liste des fonctions...111**Annexe...113**

Tableau d'accès direct	113
Dépistage des pannes	115
Caractéristiques techniques	118
Index	120

Fonctions et termes clés

Cette section décrit brièvement les principales fonctionnalités de l'instrument, pour vous aider à mieux comprendre ses capacités d'ensemble et son potentiel musical.

Styles — Rythme et accompagnement automatique

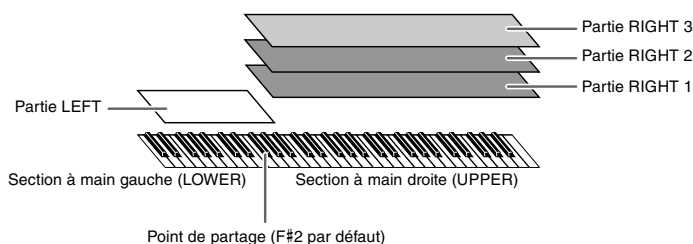
Le PSR-A5000 propose un éventail de motifs et rythmes d'accompagnement (appelés « styles ») dans une variété de genres musicaux différents, dont la musique arabe, la pop, le jazz, etc. Chaque style dispose de différents motifs sophistiqués mettant en œuvre la fonction Auto Accompaniment (Accompagnement automatique), qui vous permet de déclencher la reproduction de l'accompagnement automatique simplement en interprétant quelques accords de la main gauche. Cette technique vous permet de recréer automatiquement le son d'un orchestre complet, même en jouant tout seul sur l'instrument.

Sonorités — Les sons individuels de l'instrument

Le PSR-A5000 dispose d'une grande variété de sonorités instrumentales d'un réalisme exceptionnel, dont des sonorités d'instruments orientaux, de piano, de guitare, de cordes, d'instruments à vent, etc. Les sonorités peuvent être reproduites manuellement sur le clavier et sont également utilisées par les styles, les morceaux MIDI et les multi-pads.

Parties du clavier

Vous disposez de quatre parties de clavier pour votre performance manuelle : LEFT (Gauche), RIGHT 1 (Droite 1), RIGHT 2 (Droite 2) et RIGHT 3 (Droite 3). Chaque partie possède une sonorité. Vous pouvez associer ces parties en utilisant les touches PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie) pour créer des textures instrumentales exceptionnelles et des combinaisons de performances très pratiques. Vous pouvez modifier la plage du clavier des parties en changeant le point de partage.



Multi-pads — Ajout de phrases musicales à votre performance

Les multi-pads servent à reproduire un certain nombre de séquences mélodiques et rythmiques courtes préenregistrées, qui peuvent être utilisées pour ajouter des effets et de la variété à vos performances au clavier. Les multi-pads sont regroupés dans des banques par séries de quatre phrases par banque. Cet instrument propose un grand choix de banques de multi-pads dans toute une série de genres musicaux différents. En outre, la fonction Audio Link Multi Pad (Multi-pad de lien audio) vous permet de créer le contenu d'un nouveau pad original avec vos propres données audio (WAV) que vous pourrez exécuter pendant votre performance.

Morceaux — Reproduction de fichiers MIDI/audio

Sur cet instrument, un « morceau » désigne des données MIDI ou audio, lesquelles incluent notamment les morceaux prédéfinis et les fichiers disponibles dans le commerce. Vous pouvez non seulement reproduire un morceau et l'écouter, mais également jouer au clavier pendant la reproduction d'un morceau.

La reproduction du morceau s'effectue selon deux modes : Song Player (Lecteur de morceaux) et Song List (Liste de morceaux).

- **Song Player** : reproduction simultanée de deux morceaux (ou d'un morceau MIDI et d'un morceau audio) et transition en douceur entre les deux.
- **Song List** : reproduction de morceaux en continu en fonction d'une liste de morceaux créée précédemment.

Connexions micro/guitare — pour chanter et jouer en accompagnant la performance au clavier

En branchant un microphone sur la prise [INPUT] (Entrée) de la section MIC/GUITAR (Micro/Guitare) qui est un connecteur de fiches jack standard 1/4", vous pouvez chanter pour accompagner votre propre performance au clavier ou le morceau en cours d'exécution. L'instrument émet les parties vocales via le système de haut-parleurs connectés.

Le PSR-A5000 vous permet de connecter une guitare électrique, d'appliquer à celle-ci de puissants effets DSP et de reproduire le son ainsi modifié tout en jouant au clavier.

Scale Tune — Sélection ou création d'un tempérament

La fonction Scale Tune (Accord de gamme) vous permet de sélectionner, de créer et d'utiliser le tempérament souhaité en fonction la musique que vous voulez jouer. Vous pouvez mémoriser le tempérament sur les touches Scale Tune Memory (Mémoire d'accords de gamme) et le rappeler instantanément à l'aide des touches pendant votre performance. Les réglages mémorisés sur les cinq touches Scale Tune Memory sont enregistrés dans un fichier unique de banque de mémoire d'accords de gamme.

Registration Memory — Enregistrement et rappel de configurations de panneau personnalisées

La fonction Registration Memory (Mémoire de registration) vous permet de sauvegarder (ou d'« enregistrer ») pratiquement tous les réglages de panneau sur une touche Registration Memory, puis de les rappeler instantanément en appuyant simplement sur une touche. Les réglages attribués aux huit touches Registration Memory sont enregistrés au sein d'une même banque de mémoire de registration (fichier).

Playlist — Gestion de grandes quantités de morceaux et de réglages

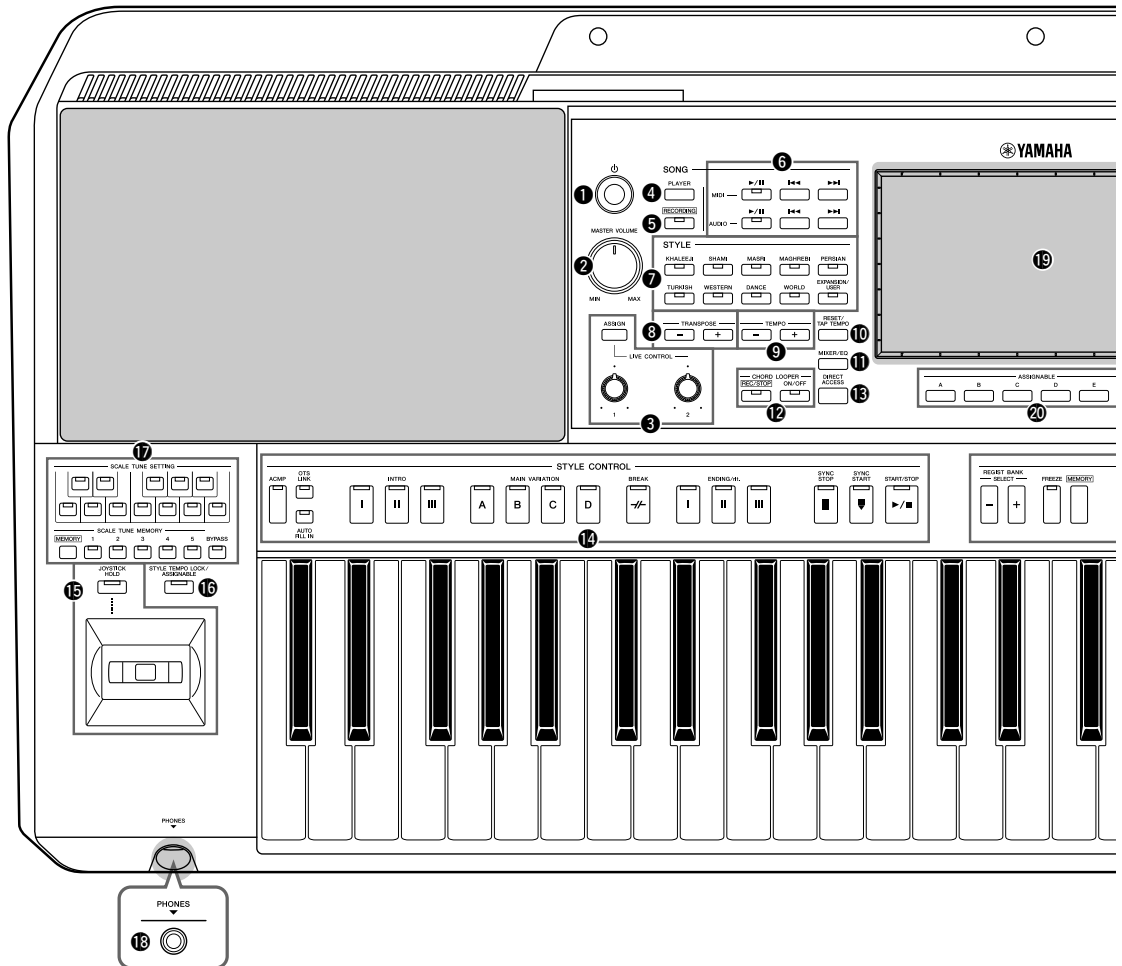
La fonction Playlist (Liste de lecture) facilite la gestion et le rappel des morceaux et réglages connexes, quelle que soit leur nombre. Elle vous permet de rappeler un morceau spécifique parmi plus de huit en une seule étape simple. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 2 500 morceaux dans la playlist et d'appeler les réglages de panneau correspondant à chaque morceau d'une seule pression sur l'écran.

Enregistrement — Capture de vos performances

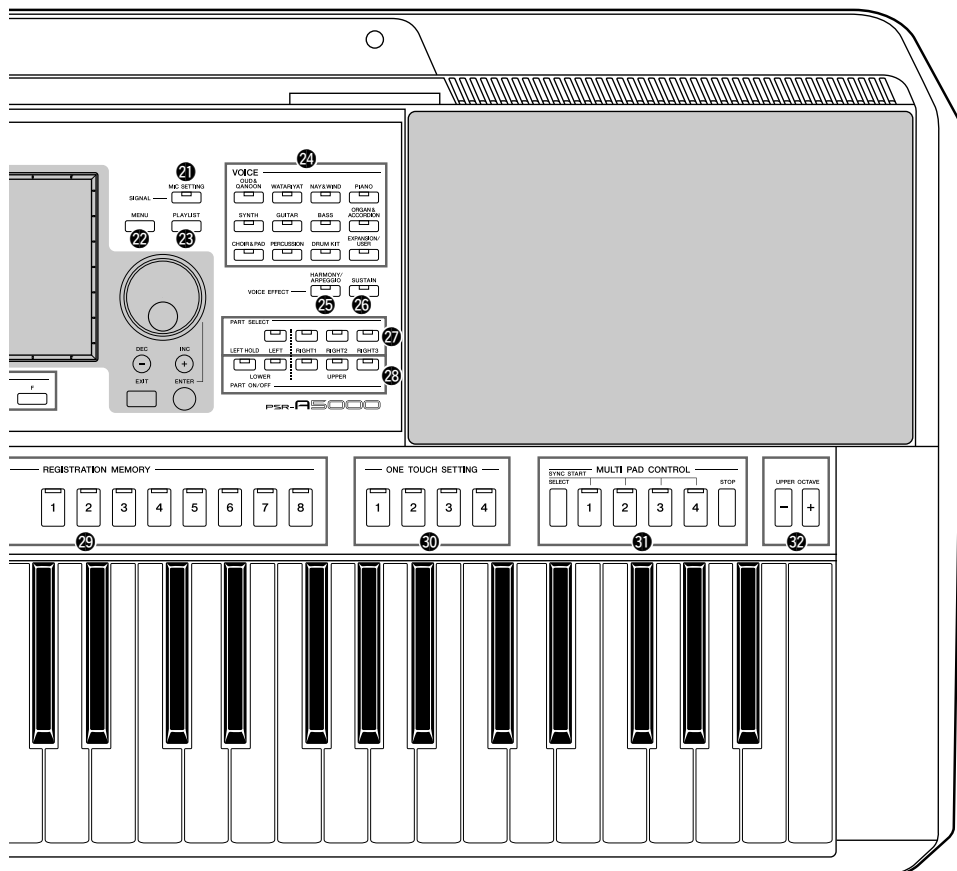
Cet instrument vous permet d'enregistrer votre performance et de la sauvegarder sous forme de fichier MIDI au format SMF. Il vous offre aussi la possibilité d'enregistrer vos performances sous forme de données audio (WAV/MP3) sur un lecteur flash USB ou sur le lecteur utilisateur interne. En outre, l'enregistrement MIDI propose deux méthodes d'enregistrement pratiques : Quick Recording (Enregistrement rapide) et Multi Recording (Enregistrement multipiste).

Commandes et bornes du panneau

■ Panneau supérieur



- 1** Interrupteur [] (Veille/Marche) Page 20
Met l'instrument sous tension ou en veille.
- 2** Cadran [MASTER VOLUME] (Volume général)..... Page 20
Règle le volume d'ensemble.
- 3** Touche [ASSIGN] (Affectation), boutons LIVE CONTROL (Contrôle en direct) Page 56
Affectent les fonctions et contrôlent le son en temps réel.
- 4** Touche [PLAYER] (Lecteur) de la section SONG..... Pages 24, 67
Appelle l'écran Song Player (Lecteur de morceaux).
- 5** Touche [RECORDING] (Enregistrement) de la section SONG..... Pages 24, 87
Appelle l'écran Song Recording (Enregistrement de morceau).
- 6** Touches de commande de la reproduction de la section SONG..... Page 70
Commandent la reproduction des fichiers MIDI et audio.
- 7** Touches de sélection de la catégorie STYLE..... Page 40
Sélectionnent une catégorie de style.
- 8** Touches TRANSPOSE (Transposition) Page 55
Transposent la hauteur de l'instrument tout entier par pas d'un demi-ton.
- 9** Touches TEMPO Page 42
Commandent le tempo de la reproduction du style, du morceau et du métronome.
- 10** Touche [RESET/TAP TEMPO] (Réinitialisation/Tempo par tapotement) Pages 42, 59
Vous pouvez de modifier le tempo en tapotant deux fois sur la touche au tempo souhaité. Pendant la reproduction du style, cela entraîne la réinitialisation immédiate de la reproduction de la section Style.
- 11** Touche [MIXER/EQ] (Mixeur/Égaliseur).... Pages 24, 83
Appelle l'écran Mixer (Console de mixage) qui règle les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur.
- 12** Touches CHORD LOOPER (Boucleur d'accords) Page 60
Commandent l'enregistrement et la reproduction en boucle de la fonction Chord Looper.
- 13** Touche [DIRECT ACCESS] (Accès direct) Pages 32, 113
Permet d'appeler instantanément l'écran souhaité d'une simple pression supplémentaire sur la touche.
- 14** Touches de la section STYLE CONTROL (Commande de style)..... Pages 40, 58
Permettent de contrôler la reproduction du style.



- 15** Joystick, touche [JOYSTICK HOLD] (Maintien du joystick)..... Page 62
Permettent d'utiliser la variation de hauteur de ton, la modulation et les fonctions attribuées.
- 16** Touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] (Verrouillage du tempo du style/affectable)..... Page 57
Commande le verrouillage/la réinitialisation du tempo du style ou active/désactive la fonction attribuée.
- 17** Touches SCALE TUNE SETTING, MEMORY, BYPASS (Réglage de l'accord de gamme, Mémoire, Contournement)..... Page 78
Permet de contrôler et de configurer l'accord de gamme.
- 18** Prise [PHONES] (Casque)..... Page 19
Permet de connecter un casque.
- 19** Écran LCD tactile et commandes associées..... Page 26
- 20** Touches ASSIGNABLE..... Page 97
Permettent d'affecter des raccourcis à des fonctions utilisées fréquemment.
- 21** Touche [MIC SETTING] (Réglage du micro)..... Page 104
Appelle l'écran depuis lequel vous pouvez effectuer les réglages du microphone/de la guitare.
- 22** Touche [MENU].....Pages 25, 29
Appelle l'écran Menu, qui permet de sélectionner diverses fonctions.
- 23** Touche [PLAYLIST]..... Pages 25, 93
Appelle l'écran Playlist.
- 24** Touches de sélection de la catégorie VOICE (Sonorité)..... Page 48
Sélectionnent une catégorie de sonorité.
- 25** Touche [HARMONY/ARPEGGIO] (Harmonie/Arpège)..... Page 50
Applique les types d'harmonie ou d'arpège aux sonorités de la partie à main droite.
- 26** Touche [SUSTAIN] (Maintien)..... Page 63
Applique le maintien aux sonorités de la main droite.
- 27** Touches PART SELECT (Sélection de partie).... Page 48
Sélectionnent une sonorité pour chaque partie du clavier.
- 28** Touches PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie)..... Page 44
Activent ou désactivent les différentes parties du clavier.

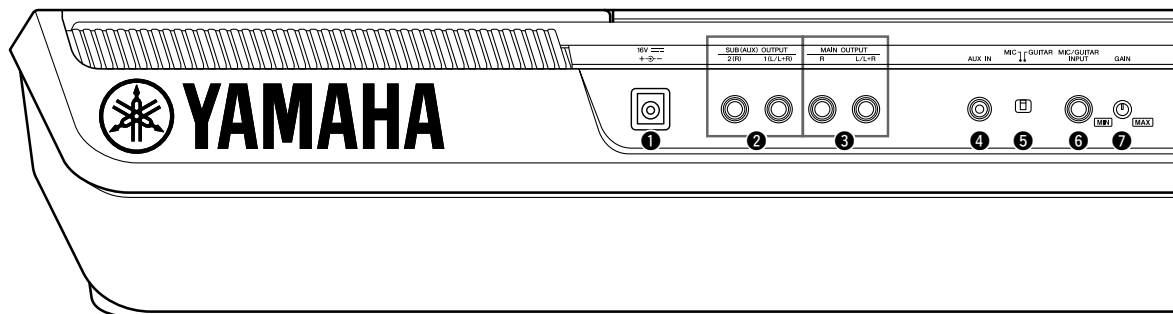
- 29 **Touches REGISTRATION MEMORY (Mémoire de registration)**..... Page 89
Permettent d'enregistrer et de rappeler les configurations du panneau.
- 30 **Touches ONE TOUCH SETTING (Présélection immédiate)**.....Pages 43, 54
Appellent les réglages de panneau correspondant au style sélectionné.
- 31 **Touches MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad)**.....Pages 53, 64
Sélectionnent et reproduisent une phrase de multi-pad rythmique ou mélodique.

- 32 **Touches UPPER OCTAVE (Octave supérieure)**.....Page 55
Transposent la hauteur de ton du clavier par pas d'une octave.

Configuration du panneau (Réglages du panneau)

Vous pouvez effectuer différents réglages en vous servant des commandes du panneau, comme décrit sur cette page. Les réglages de l'instrument sont collectivement désignés dans ce manuel par les termes de « configuration du panneau » ou de « réglages du panneau ».

■ **Panneau arrière**

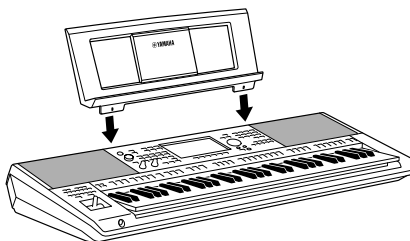


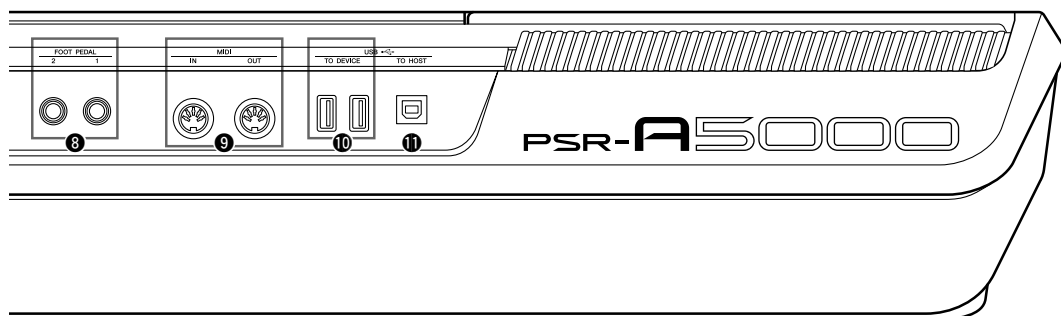
- 1 **Prise DC IN (Entrée CC)** Page 20
Permet de brancher l'adaptateur secteur.
- 2 **Prises SUB (AUX) OUTPUT [1 (L/L+R)], [2 (R)]**..... Page 105
Permettent de connecter des appareils audio externes. Ces prises fonctionnent en tant que sorties secondaires SUB OUT 1 et SUB OUT 2 ou sortie auxiliaire AUX, en fonction des réglages Line Out (Sortie de ligne).
- 3 **Prises [L/L+R], [R] de la section MAIN OUTPUT (Sortie principale)**..... Page 105
Permettent de connecter des appareils audio externes.

- 4 **Prise [AUX IN] (Entrée auxiliaire)** Page 106
Permet de connecter un appareil audio externe, tel qu'un lecteur audio portable.
- 5 **Sélecteur [MIC GUITAR] (Micro/Guitare)** Page 103
Permet de basculer entre les réglages « MIC » et « Guitar » afin d'utiliser correctement la prise [MIC/GUITAR INPUT] (Entrée micro/guitare).
- 6 **Prise [MIC/GUITAR INPUT]** Page 103
Permet de connecter un microphone ou une guitare.

Fixation du pupitre

Insérez le pupitre dans les fentes prévues à cet effet, comme illustré.

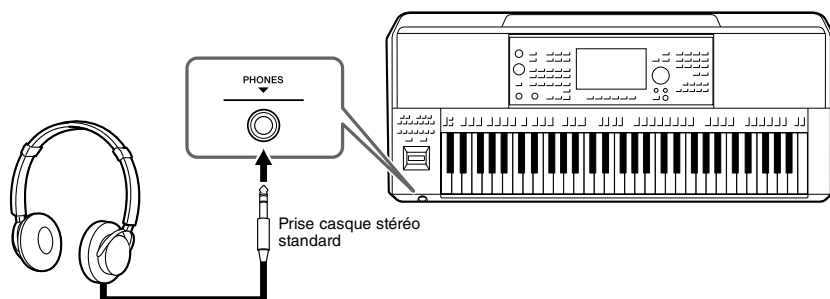




- 7** Bouton [GAIN] Page 103
Permet d'ajuster le niveau d'entrée de la prise [MIC/GUITAR INPUT].
- 8** Prises [1], [2] de la section FOOT PEDAL (Pédale) Page 107
Permettent de connecter des sélecteurs au pied et/ou des contrôleurs au pied.
- 9** Bornes [IN] (Entrée), [OUT] (Sortie) de la section MIDI Page 110
Permettent de connecter des appareils MIDI externes.
- 10** Bornes USB TO DEVICE (USB vers appareil) Page 108
Permettent de connecter des appareils USB tels qu'un lecteur flash USB ou un adaptateur LAN sans fil proposé en option.
- 11** Borne [USB TO HOST] (USB vers hôte) Page 110
Permet de connecter un ordinateur ou un adaptateur MIDI sans fil proposé en option.

Utilisation du casque

Connectez un casque à la prise [PHONES].



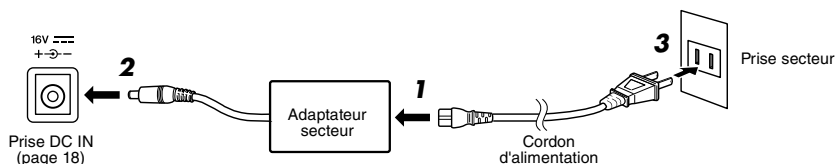
ATTENTION

N'utilisez pas le casque à un volume élevé pendant des périodes prolongées. Cela pourrait provoquer une perte auditive.

Mise en route

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur dans l'ordre indiqué dans l'illustration.



La forme de la fiche et de la prise varie selon le pays.

AVERTISSEMENT

Utilisez uniquement l'adaptateur secteur spécifié (page 119). L'utilisation d'un adaptateur secteur inapproprié peut endommager l'instrument ou entraîner sa surchauffe.

ATTENTION

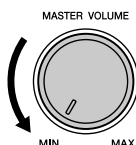
Lors de l'installation de l'appareil, assurez-vous que la prise secteur que vous utilisez est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, coupez immédiatement l'alimentation et retirez la fiche de la prise murale.

NOTE

Suivez la procédure indiquée ci-dessus dans l'ordre inverse (**3-2-1**) pour déconnecter l'adaptateur secteur.

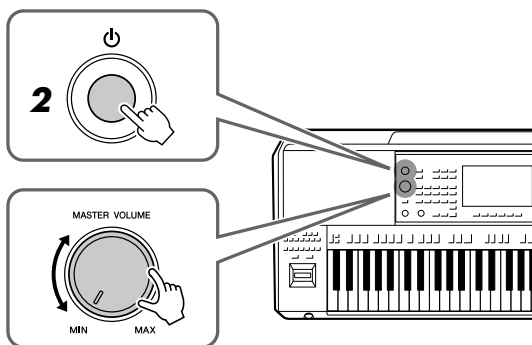
Mise sous/hors tension de l'instrument

- 1 Tournez le cadran [MASTER VOLUME] vers le bas pour régler le volume sur « MIN ».



- 2 Appuyez sur l'interrupteur [⏻] (Veille/Marche) pour mettre l'instrument sous tension.

Après un bref délai, l'écran Home (Accueil) (page 26) apparaît. Réglez le volume à votre convenance tout en jouant au clavier.



- 3 Lorsque vous avez fini d'utiliser l'instrument, mettez-le hors tension en appuyant sur l'interrupteur [⏻] (Veille/Marche) pendant plusieurs secondes.

NOTE

Avant que l'écran Home (Accueil) ne s'affiche, il est impossible de procéder à une quelconque opération, y compris la mise hors tension et la performance au clavier.

ATTENTION

Même lorsque l'interrupteur [⏻] (Veille/Marche) est désactivé, une faible quantité d'électricité circule toujours dans l'appareil. Si vous n'utilisez pas l'instrument pendant une période prolongée, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

AVIS

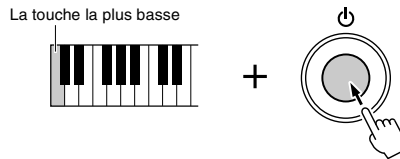
Vous ne pouvez pas éteindre l'instrument en cours d'enregistrement ou d'édition ou lors de l'affichage d'un message, même en appuyant sur le commutateur [⏻] (Veille/Marche). Si vous souhaitez mettre l'appareil hors tension, appuyez sur le commutateur [⏻] (Veille/Marche) une fois l'opération d'enregistrement ou d'édition terminée, ou après la disparition du message. Si vous devez forcer l'arrêt de l'instrument, maintenez l'interrupteur [⏻] (Veille/Marche) enfoncé pendant plusieurs secondes. Notez que cette opération peut entraîner une perte de données et endommager l'instrument.

Fonction Auto Power Off

Pour empêcher toute consommation électrique superflue, cet instrument est doté d'une fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique), qui éteint l'appareil dès qu'il n'est plus utilisé pendant une durée déterminée. Par défaut, le délai avant la mise hors tension automatique est d'environ 15 minutes. Vous pouvez toutefois modifier ce réglage (page 21).

Désactivation de la fonction Auto Power Off (méthode simple)

Remettez l'instrument sous tension tout en maintenant enfoncée la touche la plus basse du clavier. Un message apparaît brièvement et la fonction Auto Power Off est désactivée.



AVIS

Les données non enregistrées via l'opération de sauvegarde seront perdues si l'instrument se met automatiquement hors tension. Veuillez à sauvegarder vos données avant la mise hors tension de l'instrument.

NOTE

Lorsqu'un lecteur flash USB contenant un grand nombre de fichiers est connecté à l'instrument, l'exécution de la fonction Auto Power Off peut être reportée, puisque l'index de recherche du fichier est automatiquement mis à jour.

Réglages de base

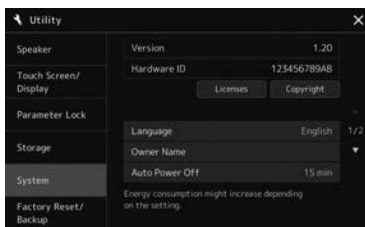
Effectuez les réglages de base sur l'instrument, telles que la langue d'affichage à l'écran.

1 Appelez l'écran approprié, en l'occurrence Utility (Utilitaire).

Appuyez d'abord sur la touche [MENU] pour appeler l'écran Menu. Touchez ensuite [Menu 2] pour passer à la page 2 de l'écran (si nécessaire), puis touchez [Utility].

2 Touchez [System] (Système) à l'écran.

3 Effectuez les réglages nécessaires en touchant l'écran.



Language (Langue)	Détermine la langue utilisée pour l'affichage des noms de menu et des messages. Touchez ce réglage pour appeler la liste de langues, puis sélectionnez la langue souhaitée.
Owner Name (Nom du propriétaire)	Permet de saisir le nom qui doit apparaître sur l'écran d'ouverture (appelé à la mise sous tension de l'instrument). Touchez ce réglage pour appeler la fenêtre de saisie des caractères, puis saisissez votre nom (page 36).
Auto Power Off (Mise hors tension automatique)	Permet de définir le délai qui s'écoule avant la mise hors tension automatique par la fonction Auto Power Off (page 21). Touchez ce réglage pour appeler la liste de réglages, puis sélectionnez le réglage souhaité. Pour désactiver la fonction Auto Power Off, sélectionnez « Disabled » (Désactivé) dans cet écran.

Pour plus d'informations sur les autres éléments de cet écran, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

Modification de la luminosité de l'écran principal et des témoins lumineux liés aux touches

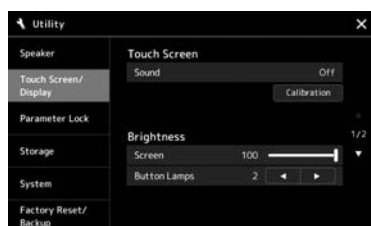
Vous pouvez modifier ici la luminosité de l'écran principal et des témoins lumineux liés aux touches

1 Appelez l'écran approprié (Utility) (étape 1 à la page 21).

2 Ouvrez l'écran « Touch Screen/Display » (Écran tactile/Affichage).

Touchez [Touch Screen/Display] à l'écran.

3 Modifiez les réglages souhaités en touchant l'écran.



Screen (Écran)	Utilisez le curseur pour régler la luminosité de l'écran principal.
Button Lamps (Témoins liés aux touches)	Touchez [◀]/[▶] pour régler la luminosité de l'éclairage des témoins liés aux touches.

Pour plus d'informations sur les autres éléments de cet écran, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

Structure des écrans

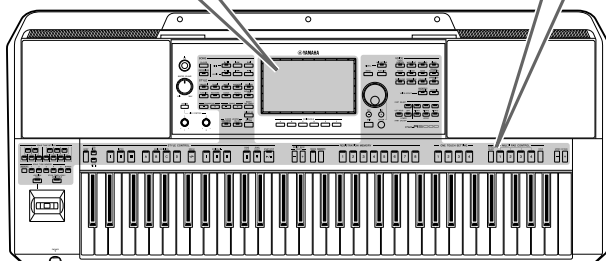
Cet instrument dispose d'un écran LCD tactile et de témoins liés aux touches, qui indiquent l'état actuel des opérations.

Écran LCD (Écran principal ; écran tactile)

L'écran LCD indique les paramètres et les valeurs liés à l'opération actuellement sélectionnée. Vous pouvez l'utiliser en touchant les boutons ou les curseurs « virtuels » qui y apparaissent. Pour plus de détails sur la structure des écrans, reportez-vous ci-dessous.

Touches du panneau et témoins lumineux

Plusieurs touches du panneau disposent de témoins lumineux de différentes couleurs qui indiquent le statut des fonctions en s'allumant ou en s'éteignant, en clignotant ou en changeant de couleur. Pour plus de détails sur les règles et les indications liées à l'état d'illumination des témoins, reportez-vous à la description de la fonction correspondante.



Structure de l'écran principal

Lorsque l'instrument est sous tension, l'écran Home (Accueil) apparaît. En touchant l'écran, vous appelez les diverses fonctions disponibles.



Écran Home

Il s'agit du portail d'accès à la structure des écrans de l'instrument, qui offre en un clin d'œil des informations sur l'ensemble des réglages actuellement sélectionnés. (page 26)

Cependant, lorsque vous utilisez l'instrument, vous pouvez appeler directement les écrans consacrés aux différentes fonctions principales, en appuyant sur les touches correspondantes du panneau avant. Il est possible d'accéder à d'autres fonctions et aux réglages détaillés de l'instrument à partir de l'écran Menu. En outre, selon la fonction sélectionnée, vous pouvez appeler l'écran File Selection (Sélection de fichier) pour sélectionner les fichiers souhaités.

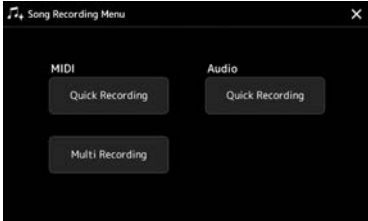
La page suivante explique comment appeler les écrans des principales fonctions.

Accès aux écrans des principales fonctions via les touches

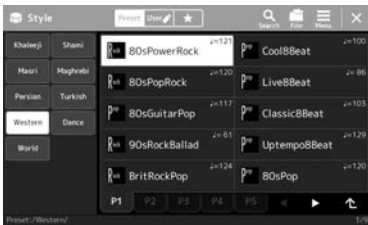
Les illustrations suivantes vous montrent comment appeler les écrans correspondant aux différentes fonctions en appuyant sur les touches de panneau.




Écran Song Playback (Reproduction de morceau)
Cet écran permet de commander la reproduction de morceau (pages 66, 70.)



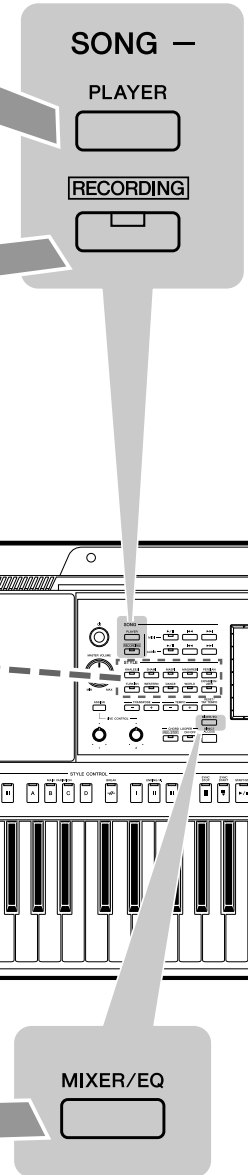
Écran Song Recording (Enregistrement de morceau)
Permet d'enregistrer vos performances (page 87).

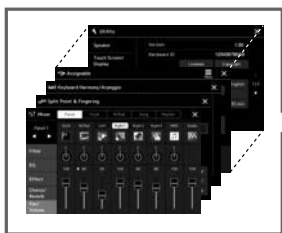


Écran Style Selection (Sélection du style)
Il s'agit de l'un des types d'écran de sélection de fichiers (page 28) qui permet de sélectionner les styles.



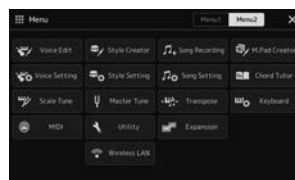
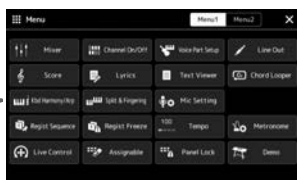
Écran Mixer
Permet de régler les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur (page 83). Cet écran offre également la possibilité d'ajuster les commandes du son d'ensemble à l'aide de Master Compressor (Compresseur principal) et de Master EQ (Égaliseur principal) (page 99).





Écran Menu

Touchez les différentes icônes pour appeler les fonctions correspondantes, telles que Song Score (Partition), Volume Balance (Balance de volume) et d'autres réglages détaillés. (page 29)



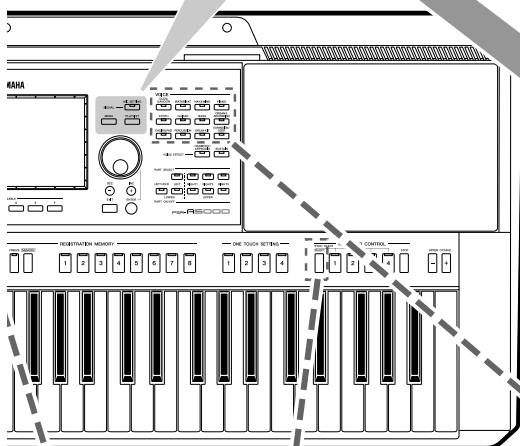
Écran Mic Setting (Réglage micro)

Permet d'effectuer les réglages de son du microphone ou de la guitare (page 104).

MENU

PLAYLIST

MIC SETTING



Écran Playlist

Permet de sélectionner et de modifier les playlists. (page 93)



Écran Voice Selection (Sélection de sonorité)

Cet écran File Selection permet de sélectionner les sonorités pour les parties du clavier (page 48).

Écran Multi Pad Selection (Sélection de multi-pad)

Il s'agit d'un écran File Selection qui permet de sélectionner les banques de multi-pads (page 53).

Écran Registration Memory Bank Selection (Sélection de banque de mémoires de registration)

Cet écran File Selection permet de sélectionner les banques de mémoire de registration (page 91).

Opérations de base

Configuration de l'affichage

Cette section couvre les écrans les plus fréquemment utilisés : Home, File Selection et Menu. L'écran Home s'affiche à la mise sous tension. Le terme « écran File Selection » fait référence à tous les différents écrans chargés sur l'instrument à partir duquel vous pouvez sélectionner des fichiers. L'écran Menu sert de portail d'accès aux diverses fonctions et peut être appelé en appuyant sur la touche [MENU].

Écran Home

Apparaît à la mise sous tension de l'instrument. Cet écran affiche les réglages de base actuels, tels que la sonorité et le style sélectionnés, et vous permet de les voir d'un seul coup d'œil. C'est la raison pour laquelle l'écran Home doit normalement rester visible lors de votre performance au clavier.



1 Zone des sonorités

Affiche les sonorités actuellement sélectionnées pour chacune des parties du clavier (Left et Right 1–3), ainsi que l'état d'activation/désactivation de ces quatre parties. Appuyez sur un nom de sonorité pour appeler l'écran Voice Selection de la partie correspondante.

2 Zone des morceaux

Affiche les informations liées à la reproduction ou à l'enregistrement du morceau. Les informations relatives à la reproduction du morceau s'affichent selon le mode de reproduction du morceau (page 67). Lorsque vous touchez le nom d'un fichier, l'écran concerné s'affiche. Pendant l'enregistrement, c'est l'état d'enregistrement qui s'affiche. Touchez l'état d'enregistrement pour appeler l'écran d'enregistrement.

3 Zone des styles

Fournit les informations relatives au style actuellement sélectionné, telles que la position actuelle de la reproduction de la section, le nom de l'accord actuel et le type de mesure. Lorsque vous touchez le nom d'un style, l'écran Style Selection (Sélection de style) s'affiche. Si la touche [ACMP] (Accompagnement) est activée, l'accord spécifié dans la section des accords du clavier s'affiche.

4 Zone des multi-pads

Indique la banque de multi-pads actuellement sélectionnée. Lorsque vous touchez le nom d'une banque de multi-pads, vous appelez l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de banque de multi-pads).

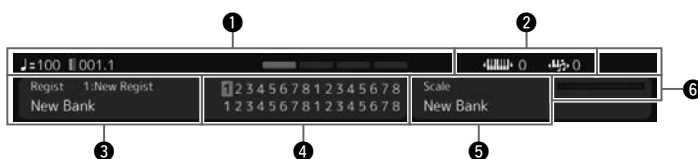
5 Zone Autres informations

Indique l'état actuel, tel que les informations relatives à la mémoire de registration actuelle ou à l'accord de gamme. Pour plus de détails, reportez-vous ci-dessous.

6 Zone des raccourcis

Affiche les icônes de raccourcis qui vous permettent d'appeler diverses fonctions d'une simple pression. Il suffit de toucher une icône de raccourci pour appeler l'écran de la fonction correspondante. Vous pouvez également enregistrer ici vos propres icônes de raccourcis personnalisées selon les besoins, via l'écran Assignable (page 97).

■ Zone Autres informations de l'écran Home



1 Mesure/Temps/Tempo

Affiche la position actuelle (mesure/temps/tempo) de la reproduction de style ou de morceau MIDI. En tournant le cadran de données, vous pouvez appeler l'écran contextuel Tempo et régler le tempo.

2 Octave supérieure/Transposition

Affiche le degré de décalage de la valeur de l'octave supérieure et le degré de transposition d'ensemble en demi-tons (page 55).

3 Banque de mémoires de registration

Affiche le nom de la banque de mémoires de registration actuellement sélectionnée, ainsi que le numéro de la mémoire de registration concernée. Lorsque vous touchez le nom de la banque de mémoires de registration, vous appelez l'écran de sélection de la banque de mémoires de registration.

4 Séquence de registration

Apparaît lorsque la fonction Registration Sequence (Séquence de registration) est activée. Pour plus d'informations sur la programmation de la séquence, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

5 Scale Tune (Accord de gamme)

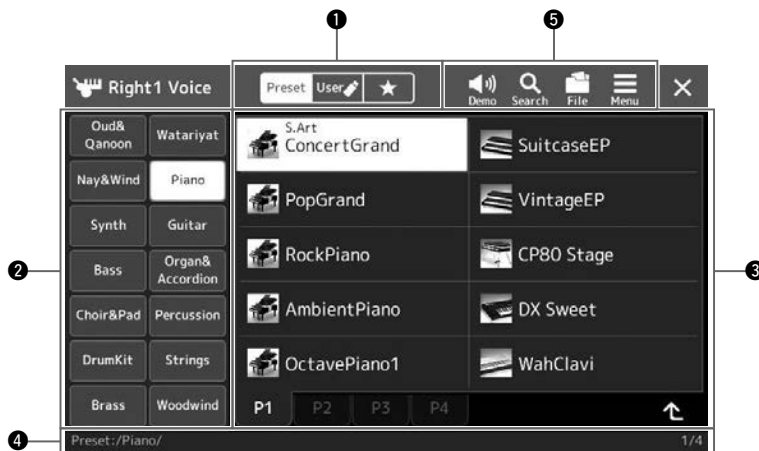
Affiche le nom de la banque de mémoire d'accords de gamme actuellement sélectionnée, ainsi que le numéro et le nom de la mémoire en question. Lorsque vous touchez le nom de la banque de mémoire d'accords de gamme, vous appelez l'écran de sélection de la banque de mémoire d'accords de gamme.

6 Indicateur de niveau d'entrée MIC/GUITAR

Indique le niveau d'entrée lorsqu'un microphone ou une guitare est connecté. Réglez le niveau à l'aide du bouton [GAIN] de sorte que le voyant s'allume en vert ou en jaune (mais pas en rouge). Pour plus de détails sur le branchement d'un microphone ou d'une guitare, reportez-vous à la page 103.

Écran File Selection

L'écran File Selection permet de sélectionner une sonorité, un style, un morceau, un ensemble de multi-pads ou d'autres données. Vous appelez cet écran en touchant le nom de la sonorité, du style ou du morceau concerné(e) dans l'écran Home ou en appuyant sur une des touches de la section VOICE, STYLE, etc. Les écrans varient selon le type de fichier sélectionné. Par exemple, lorsque vous choisissez une sonorité, l'écran Voice Selection apparaît. Cette section décrit les structures d'affichage communes à tous les types d'écrans File Selection.



1 Main Category (Catégorie principale)

Permet de sélectionner l'onglet Preset (Présélection), User (Utilisateur) ou Favorite (Favori).

Preset (Présélection)	Emplacement sur lequel les données prédéfinies sont disponibles. De nombreuses données, notamment les sonorités et les styles, sont réparties dans différentes sous-catégories (onglets).
User	Emplacement sur lequel les données enregistrées ou modifiées sont sauvegardées. Les données sauvegardées sur l'instrument apparaissent dans la catégorie « User » (Lecteur utilisateur) et les données stockées sur le lecteur flash USB dans la catégorie « USB ». Dans ce manuel, les données stockées dans l'onglet User sont appelées « données utilisateur ».
Favorite	Emplacement sur lequel apparaissent les données que vous avez enregistrées dans vos favoris. Cet onglet peut ne pas être disponible en fonction du type de données sélectionné.

2 Sous-catégorie / Lecteurs

- Lorsque vous sélectionnez l'onglet Preset dans les catégories principales, cette zone affiche les sous-catégories en fonction du type de données. Par exemple, différents types d'instruments tels que le piano apparaissent dans l'écran Voice Selection.
- Lorsque l'onglet User est sélectionné, les lecteurs disponibles s'affichent comme des sous-catégories.

3 Données sélectionnables (fichiers)

Cette zone affiche les fichiers susceptibles d'être sélectionnés. Si deux ou plusieurs pages sont disponibles, vous pourrez appeler une autre page en touchant l'onglet de page souhaité en bas de cette zone.

4 Chemin du dossier

Le chemin d'accès ou le dossier en cours s'affiche dans cette zone, conformément à la structure des dossiers.

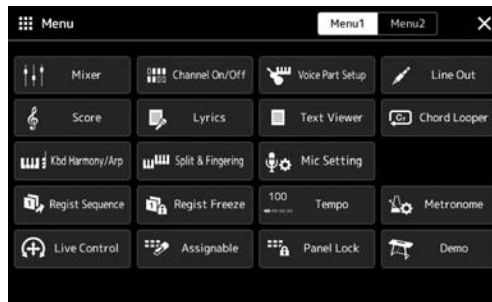
5 Icônes liées aux opérations

Cette zone affiche les fonctions (sauvegarder, copier, supprimer, etc.) accessibles via l'écran File Selection.

Les icônes qui apparaissent dépendent de l'écran File Selection sélectionné. Pour obtenir des instructions détaillées, reportez-vous à la section « Gestion des fichiers » (page 33) ou aux instructions relatives à l'écran File Selection associé à chaque fonction.

Écran Menu

Il s'agit du portail d'accès aux diverses fonctions, qui peut être appelé en appuyant sur la touche [MENU].



Différentes fonctions pratiques s'affichent à l'aide des icônes. Il vous suffit de toucher l'une d'elles pour appeler la fonction correspondante. Cette liste comprend deux pages, que vous sélectionnez en touchant [Menu 1] ou [Menu 2], ou en appuyant sur la touche [MENU] à plusieurs reprises.

Pour de brèves informations sur chaque fonction, reportez-vous à la section « Liste des fonctions » (page 111).

NOTE

Vous pouvez également changer de page en faisant défiler l'écran horizontalement.

Conventions applicables aux instructions pour l'écran Menu


Ce mode d'emploi utilise des flèches dans le cadre des instructions comportant plusieurs étapes, afin d'indiquer de manière abrégée l'ordre d'exécution correct.

Exemple : [MENU] → [Utility] (Utilitaire) → [System] (Système) → [Language] (Langue)

L'exemple ci-dessus décrit une opération en quatre étapes :

- 1) Appuyez sur la touche [MENU] pour appeler l'écran Menu.
- 2) Dans l'écran Menu, touchez [Utility].
- 3) Touchez [System].
- 4) Touchez [Language].

Fermeture de l'écran actuellement ouvert

Pour fermer l'écran actuellement ouvert, appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) ou touchez  dans le coin supérieur droit de l'écran (ou de la fenêtre) ou [Close] (Fermer) dans le coin inférieur droit des écrans contextuels. Lorsqu'un message (boîte de dialogue d'information ou de confirmation) apparaît, il vous suffit de toucher l'option souhaitée, telle que « Yes » (Oui) ou « No » (Non) pour fermer le message.

Si vous souhaitez revenir directement à l'écran HOME, appuyez simultanément sur les touches [DIRECT ACCESS] et [EXIT].

Commandes de l'écran

Cet instrument est doté d'un écran tactile spécial qui vous permet de sélectionner ou de modifier le paramètre souhaité par simple toucher du réglage correspondant à l'écran. Vous pouvez également diminuer/augmenter la valeur par petits pas en faisant pivoter le cadran de données ou en appuyant sur [DEC]/[INC] (Dim/Aug).

Utilisation de l'affichage (écran tactile)

AVIS

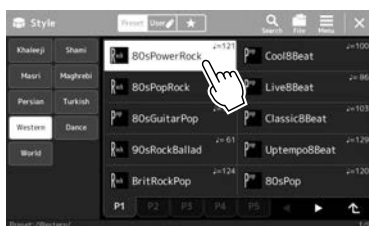
N'utilisez pas d'objet pointu ou rigide pour effectuer des opérations sur l'écran tactile. Vous risqueriez d'endommager ce dernier.

NOTE

Gardez à l'esprit qu'il est impossible de toucher simultanément deux ou plusieurs points de l'écran.

■ Toucher

Pour sélectionner un élément, touchez légèrement l'indication correspondante sur l'écran.

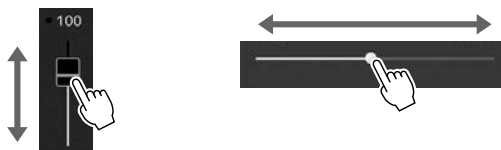


NOTE

Si vous êtes gêné par les sons produits par le système lorsque vous touchez l'écran, vous pourrez les activer/désactiver via [MENU] → [Utility] → [Touch Screen/Display] (Écran tactile/Affichage) → Touch Screen [Sound] (Écran tactile (Son))

■ Glissement

Maintenez le curseur de l'écran enfoncé, puis faites glisser votre doigt à la verticale ou à l'horizontale pour modifier la valeur d'un paramètre.



NOTE

Dans le cas d'un curseur vertical, l'opération de glissement ne s'applique au curseur que lorsque celui-ci a été préalablement sélectionné. Pour sélectionner un curseur, touchez-le une fois. L'élément ainsi sélectionné apparaît dans un encadrement orange.

■ Rotation

Touchez et maintenez le bouton de l'écran enfoncé, puis faites tourner votre doigt autour du bouton pour modifier la valeur d'un paramètre.



NOTE

La rotation ne s'applique au bouton que si celui-ci a été préalablement sélectionné. Pour sélectionner un bouton, touchez-le une fois. L'élément ainsi sélectionné apparaît dans un encadrement orange.

■ Toucher et maintenir

Cette instruction signifie que vous devez toucher l'objet affiché à l'écran et maintenir la pression pendant quelques instants. Lorsque vous définissez des valeurs au moyen des touches [◀]/[▶], d'un curseur ou d'un bouton, vous pouvez rétablir la valeur par défaut en touchant la valeur affichée à l'écran de manière prolongée.

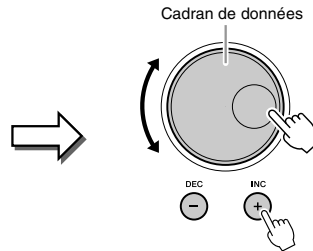


Utilisation du cadran de données, des touches [ENTER] (Entrée) et [DEC]/[INC]

Selon l'écran sélectionné, il est possible d'utiliser le cadran de données et les touches selon les deux méthodes suivantes.

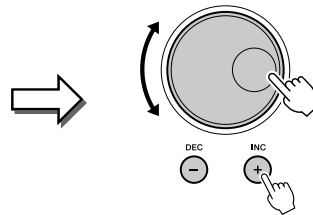
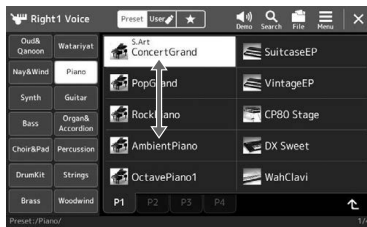
■ Réglage des valeurs de paramètres

Après avoir sélectionné le paramètre souhaité en le touchant, utilisez le cadran de données ou les touches [DEC]/[INC] pour en régler la valeur. Cette option s'avère très utile si vous ne parvenez pas à régler la valeur en touchant des éléments à l'écran ou si vous souhaitez affiner le réglage.



■ Chargement/sélection d'un élément dans une liste

S'agissant d'une liste répertoriant les écrans File Selection ou les fenêtres contextuelles de réglage de paramètre, utilisez le cadran de données et les touches [DEC]/[INC] pour sélectionner un élément.



Tournez le cadran ou appuyez sur les touches [DEC]/[INC] pour charger/sélectionner effectivement l'élément. Le chargement ou la sélection de l'élément dépend du réglage de l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Touch Screen/Display]. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Utility » du Reference Manual disponible sur le site Web.

Sélection instantanée de l'écran souhaité — Direct Access

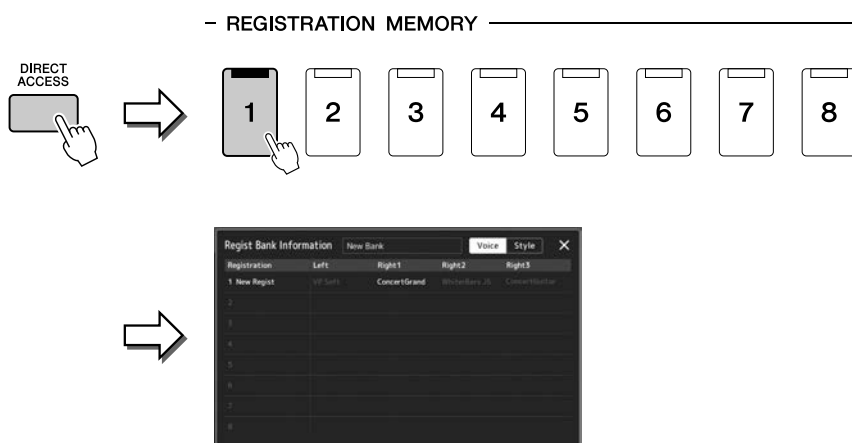
Grâce à la fonction très pratique Direct Access (Accès direct), vous pouvez appeler instantanément l'écran de votre choix, en appuyant simplement sur une touche. Reportez-vous à la section « Tableau d'accès direct » à la page 113 pour obtenir la liste des écrans pouvant être appelés à l'aide de la fonction Direct Access.

1 Appuyez sur la touche [DIRECT ACCESS].

Un message vous invitant à appuyer sur la touche appropriée apparaît à l'écran.

2 Appuyez sur la touche (ou actionnez le bouton, le joystick ou la pédale connectée) correspondant à l'écran de réglage souhaité pour appeler instantanément cet écran.

Par exemple, si vous appuyez sur une des touches [1]–[8] de la section REGISTRATION MEMORY (Mémoire de registration), vous appellerez l'écran Regist Bank Info (Informations sur la banque de registration) (page 92).



Reproduction des démonstrations

Les démonstrations sont des exemples de sons dynamiques de grande qualité.

1 Appelez l'écran Demo via [MENU] → [Demo].

2 Touchez l'écran pour afficher et reproduire la démonstration de votre choix.

3 Pour revenir à l'écran Demo, appuyez sur la touche [EXIT] ou appuyez sur la touche Close de l'écran.

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

Gestion des fichiers

Vous pouvez enregistrer les données que vous avez créées (morceaux enregistrés ou sonorités modifiées, par exemple) sous forme de fichiers dans la mémoire de l'instrument (dite « mémoire utilisateur ») ou sur un lecteur flash USB. Si vous avez enregistré un grand nombre de fichiers, vous risquez d'avoir des difficultés à retrouver rapidement le fichier souhaité. Pour faciliter cette opération, vous pouvez organiser vos fichiers dans des dossiers, les renommer, supprimer les fichiers inutiles, etc. Toutes ces opérations sont réalisées à partir de l'écran File Selection.

NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, veuillez lire la section « Connexion d'appareils USB » à la page 108.

Restrictions applicables dans le cas de morceaux prédéfinis

Les morceaux prédéfinis ainsi que la plupart des morceaux disponibles dans le commerce sont protégés afin d'en éviter toute copie illégale ou tout effacement accidentel. Ils peuvent être copiés ou enregistrés sur le lecteur utilisateur uniquement, et il est impossible de les déplacer ou de les supprimer.

Enregistrement d'un fichier

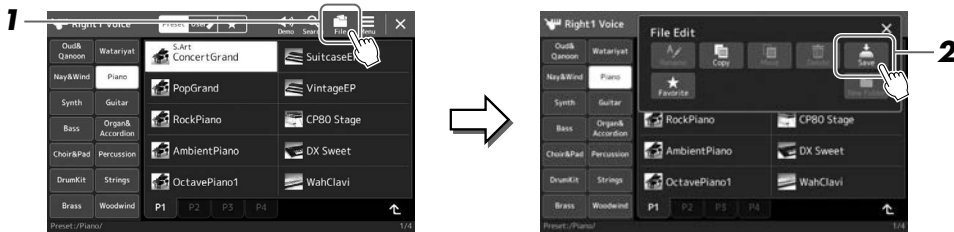
Vous pouvez enregistrer vos données originales (telles que les morceaux que vous avez enregistrés et les sonorités que vous avez éditées, par exemple) sous forme de fichier sur le lecteur utilisateur ou le lecteur USB depuis l'écran File Selection (page 28).

1 Dans l'écran File Selection approprié (*), touchez (File Edit) (Édition de fichier) pour ouvrir la fenêtre contextuelle File Edit.

* Par exemple, l'écran illustré ci-dessous (Voice Selection) est appelé via la touche [RIGHT 1] de la section PART SELECT.


NOTE

Pour annuler l'opération liée au fichier, appuyez sur la touche [EXIT].



2 Touchez [Save] (Enregistrer) pour appeler l'écran de sélection de la destination de sauvegarde.

3 Sélectionnez l'emplacement sur lequel vous souhaitez enregistrer le fichier.

Pour afficher le dossier de niveau directement supérieur, touchez  (Up) (Haut).



4 Touchez [Save here] (Enregistrer ici) pour appeler la fenêtre Character Entry (Saisie de caractères).

5 Saisissez le nom du fichier (page 36).

Même si vous ignorez cette étape, vous pourrez renommer le fichier à tout moment après l'enregistrement (page 34).

NOTE

Pour annuler cette opération, touchez [Cancel] (Annuler).


6 Touchez [OK] dans la fenêtre Character Entry pour confirmer l'enregistrement du fichier.

Le fichier enregistré apparaît automatiquement à la position appropriée parmi les fichiers classés par ordre alphabétique.

Création d'un dossier

Vous pouvez créer, nommer et organiser des dossiers selon vos besoins, de manière à retrouver et sélectionner les données d'origine plus facilement.

1 Dans l'écran File Selection, touchez l'onglet User (page 28), puis sélectionnez l'emplacement dans lequel vous souhaitez créer un dossier.

Pour afficher le dossier de niveau directement supérieur, touchez  (Up).

2 Touchez (File Edit) pour ouvrir la fenêtre contextuelle File Edit.

3 Touchez [New Folder] (Nouveau dossier) pour appeler la fenêtre Character Entry.

4 Saisissez le nom du nouveau dossier (page 36).

NOTE

Le nombre maximum de fichiers/dossiers pouvant être stockés dans un dossier est de 2 500.

NOTE

Vous ne pouvez pas créer de nouveau dossier dans l'onglet Preset ni dans le dossier Expansion (page 100) de l'onglet User.

Attribution d'un nouveau nom de fichier/dossier

Vous pouvez renommer des fichiers/dossiers.

1 Appelez l'écran File Selection dans lequel apparaît le fichier/dossier souhaité.

2 Touchez (File Edit) pour ouvrir la fenêtre contextuelle File Edit.

3 Touchez [Rename] (Renommer) dans le menu File Management (Gestion de fichiers) pour appeler l'écran de sélection du fichier/dossier souhaité.

4 Sélectionnez le fichier/dossier souhaité en le touchant.

5 Touchez [Rename] en haut de l'écran pour appeler la fenêtre Character Entry.

6 Saisissez le nom du fichier ou dossier sélectionné (page 36).

NOTE

Les fichiers de l'onglet Preset et du dossier « Expansion » (page 100) de l'onglet User ne peuvent pas être renommés.

NOTE

Vous ne pouvez renommer qu'un seul fichier ou dossier à la fois.

Copie ou déplacement de fichiers

Vous pouvez copier ou couper un fichier et le coller sur un autre emplacement (dossier).

Vous avez également la possibilité de copier un dossier (mais pas de le déplacer) à l'aide de cette même procédure.

1 Appelez l'écran File Selection approprié, dans lequel apparaissent les fichiers/dossiers souhaités.

2 Touchez (File Edit) pour ouvrir la fenêtre contextuelle File Edit.

3 Touchez [Copy] (Copier) ou [Move] (Déplacer) dans le menu File Management pour appeler l'écran de sélection des fichiers/dossiers souhaités.

NOTE

- Vous ne pouvez ni copier ni déplacer les fichiers des onglets Preset.
- Vous ne pouvez ni copier ni déplacer les fichiers du dossier « Expansion » (page 100) de l'onglet User.

4 Sélectionnez les fichiers/dossiers souhaités en touchant l'élément concerné.

Vous pouvez sélectionner (mettre en surbrillance) un ou plusieurs fichiers/dossiers. Pour annuler la sélection, touchez à nouveau le même élément. Touchez [Select All] (Tout sélectionner) pour sélectionner l'ensemble des éléments présents sur l'écran actuellement ouvert, y compris dans les autres pages. Pour annuler la sélection, touchez [All Off] (Tout désactiver).

5 En haut de l'écran, touchez [Copy] ou [Move] pour appeler l'écran de sélection de la destination de l'opération.

6 Sélectionnez la destination (le chemin) dans laquelle vous souhaitez coller les fichiers/dossiers.

7 Touchez [Copy here] (Copier ici) ou [Move here] (Déplacer ici) pour coller les fichiers/dossiers sélectionnés à l'étape 4.

Le fichier/dossier collé apparaît à l'écran à la position appropriée parmi les fichiers classés par ordre alphabétique.

NOTE

Pour annuler cette opération, touchez [Cancel] avant de passer à l'étape 7.

Suppression de fichiers/dossiers

Vous pouvez supprimer des fichiers/dossiers.

1 Appelez l'écran File Selection approprié, dans lequel apparaissent les fichiers/dossiers souhaités.

2 Touchez (File Edit) pour ouvrir la fenêtre contextuelle File Edit.

3 Touchez [Delete] (Supprimer) dans le menu File Management pour appeler l'écran de sélection des fichiers/dossiers souhaités.

4 Sélectionnez les fichiers/dossiers souhaités en touchant l'élément concerné.

Vous pouvez sélectionner (mettre en surbrillance) un ou plusieurs fichiers/dossiers. Pour annuler la sélection, touchez à nouveau le même élément. Touchez [Select All] pour sélectionner l'ensemble des éléments présents sur l'écran actuellement ouvert, y compris dans les autres pages. Pour annuler la sélection, touchez [All Off].

5 Touchez [Delete] en haut de l'écran.

Un message de confirmation apparaît. Pour annuler cette opération, touchez [No] avant de passer à l'étape 6.

6 Touchez [Yes] pour supprimer effectivement les fichiers/dossiers sélectionnés à l'étape 3.


NOTE

Les fichiers de l'onglet Preset et du dossier « Expansion » (page 100) de l'onglet User ne peuvent pas être supprimés.

Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite

Vous pouvez appeler rapidement vos styles ou sonorités favoris ou ceux que vous utilisez le plus souvent en les enregistrant dans l'onglet Favorite. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

Recherche de fichiers

Vous pouvez rechercher les fichiers souhaités par nom sur l'écran appelé en touchant  (File Search) (Recherche de fichier). S'il s'agit de fichiers de banque de mémoire de registration, vous pouvez également les rechercher en spécifiant d'autres propriétés détaillées. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).


Saisie de caractères

Cette section vous explique comment saisir les caractères pour nommer vos fichiers/dossiers, entrer des mots clés pour la recherche de fichiers, etc. La saisie de caractères se fait dans l'écran ci-dessous.



1 Touchez le type de caractère.

Touchez [Symbol] (Symbole) (ou [abc]) pour basculer entre la saisie de symboles et de lettres (et nombres) romains.

Pour basculer entre la saisie de majuscules et de minuscules, touchez  (Shift) (Maj).

2 Touchez [◀]/[▶], tournez le cadran de données ou appuyez sur les touches [DEC]/[INC] pour placer le curseur à l'emplacement voulu.

3 Saisissez les caractères souhaités un par un.

Pour supprimer un seul caractère, touchez [Delete]. Pour supprimer tous les caractères simultanément, touchez et maintenez la commande [Delete] enfoncée. Pour saisir un espace, touchez la barre d'espacement représentée sur l'illustration ci-dessus.

Pour saisir des lettres comportant des symboles auxiliaires :

Vous pouvez saisir des lettres comportant des symboles auxiliaires comme un tréma en touchant une lettre de manière prolongée afin d'appeler une liste. Par exemple, touchez la lettre « E » et maintenez-la appuyée pour entrer « ? » à partir de la liste.

Pour sélectionner une icône personnalisée pour chaque fichier (affichée à gauche du nom de fichier) :

Vous pouvez sélectionner des icônes personnalisées pour le fichier. Touchez [Icon] (Icône) pour appeler la fenêtre contextuelle, puis sélectionnez l'icône souhaitée.

4 Touchez [OK] pour valider les caractères (noms, mots-clés, etc.) saisis.

NOTE

- En fonction de l'écran de saisie de caractères dans lequel vous travaillez, certains types de caractères ne peuvent pas être entrés.
- Le nom d'un fichier ne peut pas excéder 46 caractères et celui d'un dossier 50 caractères.
- Les caractères suivants (demi-format) ne peuvent pas être utilisés : \ / : * ? " < > |

NOTE

Pour annuler cette opération, touchez [Cancel] avant de passer à l'étape 4.

Verrouillage des réglages de panneau (Panel Lock)

Lorsque les réglages de panneau sont verrouillés, les touches du panneau deviennent inopérantes. Par exemple, si vous vous accordez une pause au cours de votre performance et laissez votre instrument sans surveillance, cette fonction protège vos réglages de panneau en les rendant inaccessibles aux autres.

1 Appelez l'écran Panel Lock (Verrouillage de panneau) via [MENU] → [Panel Lock].

Le pavé numérique pour la saisie du code PIN s'ouvre.

2 Entrez un code PIN à quatre chiffres en touchant le pavé numérique, puis touchez [OK] pour valider.

Les réglages du panneau sont verrouillés. L'écran principal est également en mode « verrouillage » pendant le verrouillage du panneau.

3 Pour déverrouiller l'instrument, touchez l'écran, puis saisissez le même code PIN que celui saisi à l'étape 2.

NOTE

Si vous avez oublié le code PIN, il vous suffit de mettre l'instrument hors tension puis à nouveau sous tension pour le déverrouiller.

Utilisation du métronome

Le métronome produit un son de clic, grâce auquel vous disposez d'une mesure du tempo précise lorsque vous vous exercez ou qui vous permet d'entendre et de contrôler un tempo spécifique. Lorsque vous enregistrez sans reproduction du style, l'activation du métronome améliore considérablement l'efficacité de vos sessions d'enregistrement.

1 Appelez l'écran Metronome via [MENU] → [Metronome].



2 Touchez l'icône pour activer/désactiver le métronome.

Pour plus d'informations sur les autres éléments de cet écran, reportez-vous à la section « Réglages du métronome » du Reference Manual disponible sur le site Web.

NOTE

Vous pouvez également activer/désactiver le métronome en touchant la touche Metronome On/Off (Activation/désactivation du métronome) sur chaque écran d'enregistrement. (page 87)

Guide du flux de production — Exécution de performances sur le PSR-A5000

■ Création de réglages manuels du panneau et exécution d'un seul morceau

Jeu au clavier avec reproduction du style (Accompagnement automatique)

Configuration du style
... p. 40

Réglages du panneau optimaux pour le style actuellement sélectionné (One Touch Setting) ... p. 43
Appel des réglages du panneau les plus appropriés (parties de clavier, Harmony/Arpeggio ou multi-pads) pour le style sélectionné.

ou

Configuration des sonorités ... p. 44
(Configuration des parties du clavier)

Configuration des réglages Harmony/Arpeggio ... p. 50

ou

Chant en accompagnement de la reproduction du morceau

Réglages liés à la reproduction du morceau ... p. 66

■ Stockage des réglages du panneau du morceau en vue de les rappeler aisément

Stockage des réglages du panneau du morceau dans la mémoire de registration ... p. 90

Pour plus de détails sur la mémoire de registration et la banque de mémoire de registration, reportez-vous à la page 89.

■ Sélection des réglages du panneau stockés pour votre performance

Sélection du fichier de la banque de mémoire de registration souhaité

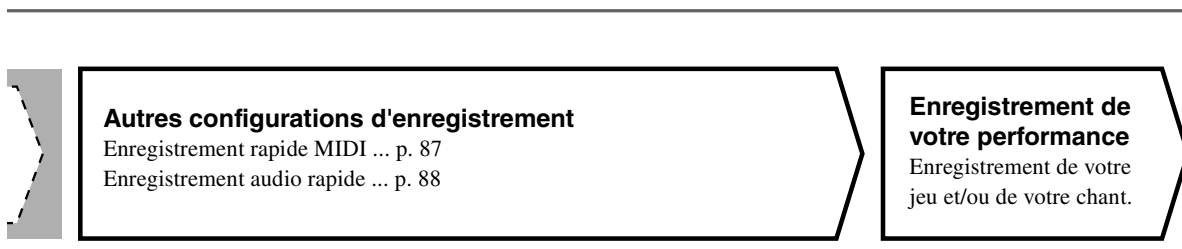
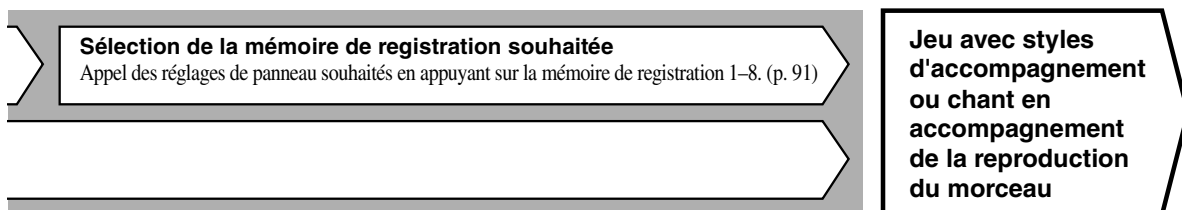
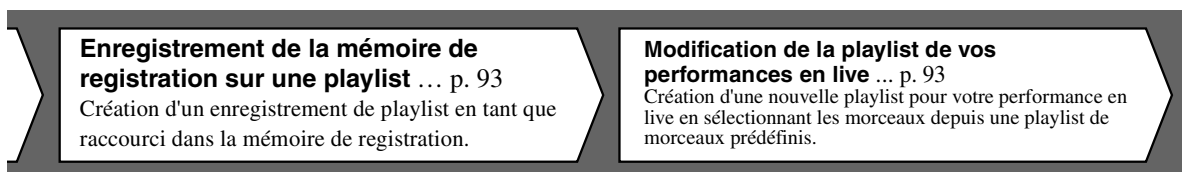
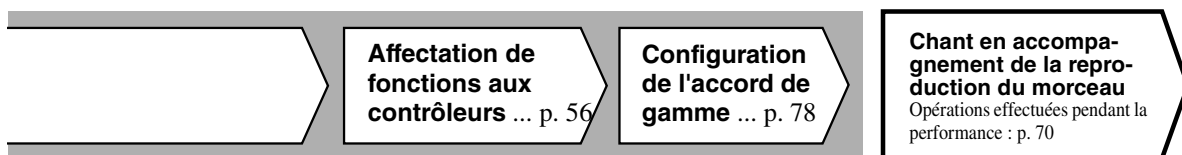
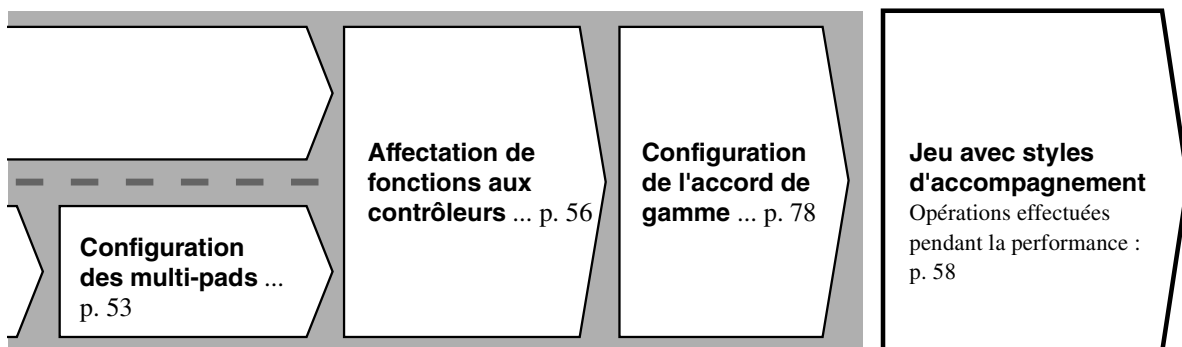
Appel des mémoires de registration 1–8 pour le fichier de banque. (p. 91)

Appel des réglages du panneau du morceau souhaité dans la playlist en une seule étape

Sélection de l'enregistrement de la playlist souhaitée pour appeler la mémoire de registration correspondante. (p. 95)

■ Enregistrement de votre performance au clavier

Configuration de l'enregistrement : Appel d'une mémoire de registration à partir de la playlist, etc.



Cette section vous présente les étapes élémentaires pour améliorer votre performance au clavier à l'aide des styles (rythmes et accompagnement automatique). Suivez les différentes instructions ci-dessous pour configurer complètement votre exécution d'un morceau, y compris un style, des parties de clavier (sonorités), un multi-pad et divers types de contrôleurs.

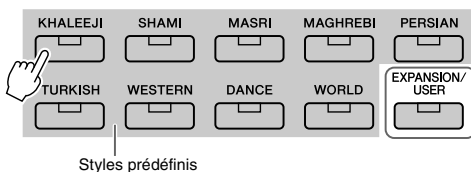
Les réglages effectués dans cette section peuvent être collectivement stockés dans la mémoire de registration sous forme de réglage de morceau unique (page 89).

Configuration des styles

Sélection du style souhaité et activation de l'accompagnement automatique (ACMP)

1 Appuyez sur une des touches de sélection de la catégorie STYLE pour ouvrir l'écran Style Selection.

STYLE



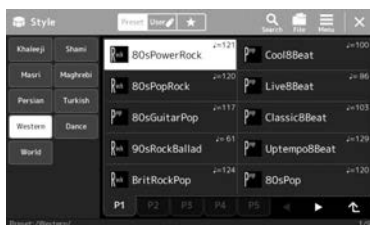
- **Styles Expansion**
Styles supplémentaires ajoutés (page 100).
- **Styles utilisateur**
Styles créés à l'aide de la fonction Style Creator (reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web) ou styles copiés sur le lecteur utilisateur (page 34).

NOTE

Vous pouvez également appeler l'écran Style Selection via l'écran Home (page 26).

2 Touchez le style souhaité.

Par exemple, touchez la catégorie [Western], puis [80sPowerRock].



NOTE

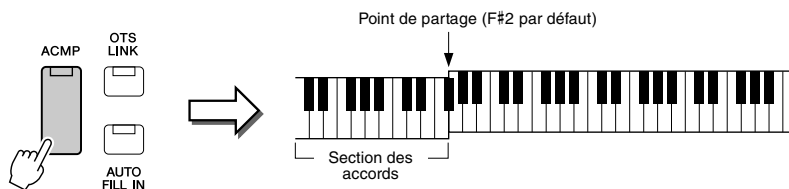
Pour les opérations de base de l'écran Style Selection, reportez-vous à la section « Écran File Selection » (page 28).

3 Appuyez sur la touche [ACMP] de la section STYLE CONTROL pour activer la fonction Auto Accompaniment.

Une fois que cette touche est activée, la partie rythmique et l'accompagnement automatique peuvent tous deux être reproduits pendant la reproduction du style.


NOTE

Le point de partage peut être modifié selon les besoins (page 45).



Dans le même temps, la partie à main gauche du clavier spécifiée peut être utilisée en tant que section des accords. Les accords qui y sont joués sont alors automatiquement détectés et utilisés comme base pour un accompagnement entièrement automatique à l'aide du style sélectionné.

4 Si nécessaire, essayez le style sélectionné.

Appuyez sur la touche [] (SYNC START) (Début synchronisé) de la section STYLE CONTROL, puis jouez des accords de la main gauche.

Pour arrêter la reproduction du style, appuyez sur la touche [] (START/STOP) (Début/Arrêt) de la section STYLE CONTROL.

NOTE

Pour plus de détails sur l'utilisation de la reproduction du style, reportez-vous à la page 58.

Caractéristiques du style

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



- **Session** : Ces styles assurent un réalisme encore plus poussé et un réel accompagnement en mélangeant des types d'accords d'origine et des modifications, ainsi que des riffs spéciaux dotés de changements d'accords sur les sections principales. Ils ont été programmés de manière à « donner du piquant » à vos performances et conférer une touche professionnelle à l'exécution de certains morceaux ou genres musicaux. Gardez toutefois à l'esprit que les styles ne conviennent pas nécessairement (ou ne sont pas harmoniquement corrects) pour tous les morceaux et jeux d'accords. Dans certains cas, par exemple, un accord parfait majeur exécuté dans un morceau de musique country produit un accord de septième à l'accent « jazz », tandis qu'un accord de basse génère un accompagnement inapproprié ou inattendu.
- **Free Play (Jeu libre)** : Ces styles se distinguent par leur performance en rubato. Cela vous permet de jouer librement avec un accompagnement remarquablement expressif, sans subir les contraintes d'un tempo strict.
- **DJ** : Ces styles comprennent leurs propres progressions d'accords spéciales, de sorte que vous pouvez introduire des changements d'accords dans votre performance simplement en changeant la note fondamentale de l'accord. Les données de multi-pad (page 53) classées dans la catégorie « DJ Phrase » sont spécialement créées pour les styles DJ. Vous pouvez appeler les multi-pads appropriés en utilisant la fonction One Touch Setting (Présélection immédiate) (page 43).

NOTE

Vous ne pouvez pas spécifier le type d'accord, tel que majeur ou mineur, lorsque vous utilisez les styles DJ.

Pour obtenir la liste des styles prédéfinis, reportez-vous à la Data List disponible sur le site Web.

Un style est généralement constitué de huit parties (canaux) : rythme, basse, etc. Vous pouvez ajouter des variations et modifier le rythme d'un style en activant/désactivant des canaux de façon sélective ou en modifiant les sonorités (page 85). Dans certains styles, certaines sections se composent uniquement de parties rythmiques pour illustrer leurs caractéristiques musicales. Pour plus de détails, reportez-vous à la Data List disponible sur le site Web.

Compatibilité des fichiers de style

L'instrument utilise le format de fichier SFF GE (page 8) et permet de lire des fichiers SFF existants, mais ceux-ci sont convertis au format SFF GE lors de leur enregistrement (ou de leur chargement) sur l'instrument. Gardez à l'esprit que les fichiers enregistrés ne pourront être lus que sur des instruments compatibles avec le format SFF GE.

Réglage du tempo

Les touches [-] et [+] de la section TEMPO vous permettent de modifier le tempo de reproduction du métronome, du style et du morceau MIDI. Le tempo du style et du morceau MIDI peut également être réglé au moyen de la touche [RESET/TAP TEMPO].

● Touches [-]/[+] de la section TEMPO

Appuyez sur la touche [-] ou [+] de la section TEMPO pour appeler l'écran contextuel de réglage du tempo. Servez-vous des touches [-]/[+] de la section TEMPO pour diminuer ou augmenter le tempo sur une plage de 5 à 500 temps par minute. En maintenant l'une des deux touches enfoncée, vous modifiez la valeur en continu. Appuyez simultanément sur les deux touches [-] et [+] de la section TEMPO pour appeler le tempo par défaut du dernier style ou morceau sélectionné.

● Touche [RESET/TAP TEMPO]

Lorsque le style et le morceau MIDI sont à l'arrêt, tapotez sur la touche [RESET/TAP TEMPO] (quatre fois pour une mesure 4/4) pour lancer la reproduction de la partie rythmique du style au tempo choisi par tapotement.

Pendant la reproduction d'un morceau MIDI, vous pouvez modifier le tempo en tapotant deux fois sur la touche [RESET/TAP TEMPO] au tempo souhaité.

Pendant la reproduction d'un style, vous pouvez revenir au début de la section (en réinitialisant la position de la reproduction pour créer des effets de bégaiement à répétition) en tapotant sur la touche [RESET/TAP TEMPO]. Cette opération est appelée « Réinitialisation d'une section de style ».

NOTE

Pour régler le tempo d'un morceau audio, utilisez la fonction Time Stretch (Extension de temps) décrite à la page 72.



NOTE

Cette touche peut également être configurée pour modifier le tempo pendant la reproduction du style, plutôt que la réinitialisation de la section. Le réglage s'effectue dans l'écran appelé via [MENU] → [Metronome] → [Tap Tempo]. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Modification du type de doigté d'accords

En modifiant le type de doigté d'accords, vous pouvez automatiquement produire l'accompagnement approprié, même si vous n'appuyez pas sur toutes les notes constituant l'accord en question. Le type de doigté d'accords peut être modifié dans la fenêtre Split Point/Fingering (Point de partage/Doigté) : [MENU] → [Split & Fingering].

Les types suivants peuvent être sélectionnés :

● Single Finger (Doigté unique)

Cette méthode vous permet de jouer facilement des accords dans la plage d'accompagnement du clavier en utilisant un, deux ou trois doigts.



Accord majeur

Appuyez uniquement sur la note fondamentale.



Accord mineur

Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche noire située à sa gauche.



Accord de septième

Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche située à sa gauche.



Accord mineur de septième

Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche et une noire situées à sa gauche.

● Fingered (Accord à plusieurs doigts)

Ce mode vous permet de jouer vos propres accords dans la section des accords du clavier, tandis que l'instrument produit un accompagnement reconnaissant des accords, des rythmes et des basses parfaitement orchestrés, dans le style sélectionné. Ce type de doigté reconnaît les différents types d'accords répertoriés dans la Data List disponible sur le site Web (page 9), et peut être étudié à l'aide de la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords), appelée via [MENU] → [Chord Tutor].

● AI Full Keyboard (Clavier complet IA)

Cela vous permet de jouer des notes quelconques sur n'importe quelle partie du clavier, des deux mains, comme si vous jouiez sur un piano traditionnel, afin d'obtenir l'accompagnement approprié. Vous ne devez plus vous inquiéter de trouver une méthode spécifique de jeu ou d'indication des accords. (Selon les arrangements du morceau, le réglage AI Full Keyboard (Clavier complet IA) ne produit pas toujours l'accompagnement adéquat.)

NOTE

Lorsque la zone de détection des accords est spécifiée sur « Upper » (Partie supérieure) (page 47), seul le type « Fingered* » est disponible.

Pour connaître les autres types de doigté, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

NOTE

Dans le cas d'un type de doigté spécifique (Fingered, Fingered On Bass, AI Fingered), il est possible de créer une condition d'absence de réception d'accord en entrant un accord spécial que l'on appelle « Cancel » (Annulation) ou plus précisément « Chord Cancel » (Annulation d'accord). Pour plus d'informations sur la saisie d'accords, dont l'accord « Cancel », reportez-vous à la section « Types d'accords reconnus en mode Fingered » du Reference Manual disponible sur le site Web.

Réglages de panneau optimaux pour le style actuellement sélectionné (One Touch Setting)


La fonction One Touch Setting est une fonctionnalité performante et bien pratique car elle permet d'appeler automatiquement, à l'aide d'une seule touche, les réglages de panneau les plus appropriés (sonorités ou effets, etc.) pour le style sélectionné. Si vous avez déjà choisi le style que vous voulez utiliser, vous pouvez passer par la fonction One Touch Setting pour sélectionner automatiquement la sonorité qui convient à ce style.

1 Sélectionnez le style souhaité (étapes 1–2 à la page 40).

2 Appuyez sur une des touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING.

Cette opération permet non seulement d'appeler instantanément tous les réglages (sonorités, effets, etc.) les mieux adaptés au style actuellement sélectionné et les plus utilisés, mais aussi d'activer automatiquement les fonctions ACMP et SYNC START, de façon à ce que vous puissiez lancer immédiatement la reproduction du style.

Vérification du contenu des configurations One Touch Setting

Dans l'écran Style Selection, touchez  (Menu), puis [Style Information] pour afficher la fenêtre Information qui affiche les sonorités affectées aux touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING du style actuel. Vous pouvez également appeler les réglages souhaités en touchant directement une des touches numériques 1–4 de la section One Touch Settings dans la fenêtre Information.

3 Dès que vous jouez un accord de la main gauche, le style sélectionné démarre.

Chaque style possède quatre configurations One Touch Setting. Appuyez sur une autre des touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING pour tester d'autres configurations.

NOTE

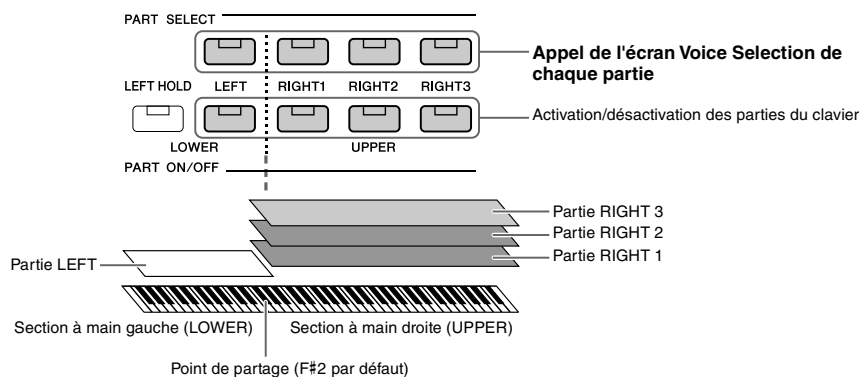
Pour plus d'informations sur les réglages de panneau appelés via la fonction One Touch Setting, reportez-vous à la section OTS du « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) de la Data List disponible sur le site Web (page 9).

NOTE

Vous pouvez automatiquement modifier les présélections immédiates lorsque vous sélectionnez une section principale (A-D) du style sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « OTS LINK » (page 59).

Configuration des parties du clavier

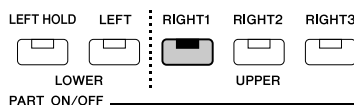
Vous disposez de quatre parties de clavier pour votre performance manuelle : LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2 et RIGHT 3. Chaque partie possède une sonorité. Vous pouvez associer ces parties en utilisant les touches PART ON/OFF pour créer des textures instrumentales exceptionnelles et des combinaisons de performances très pratiques.



Création de combinaisons de parties du clavier (Layer, Split)

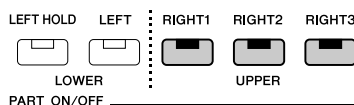
● Reproduction d'une sonorité unique sur le clavier tout entier :

Activez la partie RIGHT 1, RIGHT 2 ou RIGHT 3. Vérifiez que la partie LEFT est hors tension.



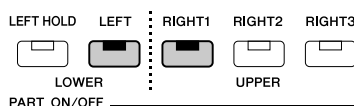
● Reproduction simultanée de deux ou trois sonorités (Layer) :

Activez deux ou plusieurs parties parmi RIGHT 1, RIGHT 2 et RIGHT 3.



● Reproduction de sonorités différentes dans les parties droite et gauche du clavier (Split) :

Activez la partie LEFT et au moins une des parties RIGHT 1–3. La touche F#2 et les touches inférieures sont utilisées pour la partie LEFT et les touches supérieures (à l'exception de la touche F#2) pour les parties RIGHT 1, RIGHT 2 et RIGHT 3. La touche qui délimite les sections gauche et droite du clavier est appelée le « point de partage ».



Activation/désactivation de chaque partie du clavier depuis l'écran

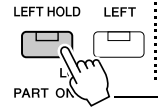
Vous pouvez également activer ou désactiver des parties sur l'écran Home ou l'écran Voice Part Setup (Configuration de partie de sonorité). Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Écran Home » (page 26) ou « Écran Voice Part Setup » du Reference Manual disponible sur le site Web.

Maintien de la sonorité de la partie LEFT (Left Hold)

En activant la touche [LEFT HOLD] (Maintien de la partie LEFT) de la section PART ON/OFF lorsque la partie LEFT est activée, la sonorité de la partie LEFT est maintenue, même après le relâchement des touches.

Les sonorités sans effet d'étouffement, telles que les cordes, sont maintenues en continu, tandis que les sonorités soumises à un effet d'étouffement, de type piano par exemple, voient leur chute ralentir (comme si la pédale de maintien était enfoncée). Cette fonction est pratique en cas d'utilisation avec la reproduction du style dans la mesure où le son des accords correspondant à la reproduction du style est maintenu.

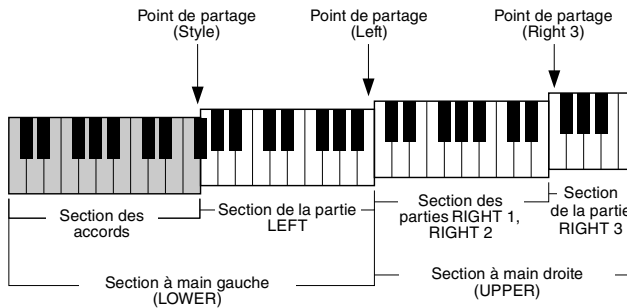
Pour ne plus entendre la sonorité de la partie LEFT, arrêtez la reproduction du style ou du morceau ou désactivez la touche [LEFT HOLD].



1

Détermination du point de partage

La touche qui divise le clavier en deux ou trois sections est appelée « point de partage ». Il existe trois types de point de partage : point de partage (Style), point de partage (Left) et point de partage (Right 3). Vous pouvez les régler individuellement de la manière décrite ci-dessous.

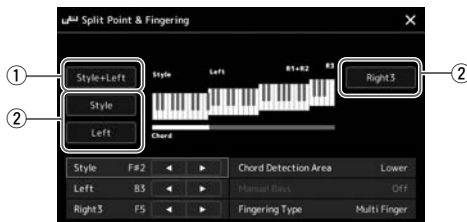


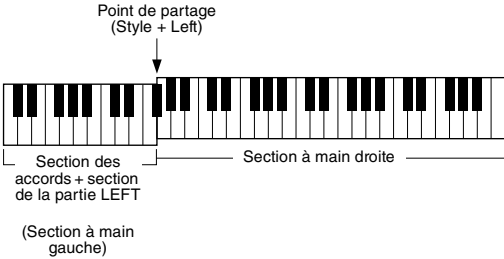
- **Point de partage (Style) :** Divise la section à main gauche (LOWER) en section des accords et section de la partie LEFT.
- **Point de partage (Left) :** Divise le clavier en section à main gauche (LOWER) et section à main droite (UPPER).
- **Point de partage (Right 3) :** Divise la section à main droite (UPPER) en section des parties RIGHT 1 et RIGHT 2 et section de la partie RIGHT 3.

1 Appelez la fenêtre Split Point/Fingering.

[MENU] → [Split & Fingering]

2 Spécifiez le point de partage.



①	Point de partage (Style + Left)	<p>Règle les points de partage (Style) et (Left) sur la même note. Dans ce cas, la section des accords et la section de la partie LEFT occupent la même zone.</p> <p>Spécifiez la valeur du point de partage directement depuis le clavier en appuyant sur [Style + Left] à l'écran tout en appuyant sur la touche souhaitée au clavier.</p> 
②	Point de partage (Style, Left, Right 3)	<p>Règle chaque point de partage de manière individuelle.</p> <p>Spécifiez la valeur du point de partage directement depuis le clavier en maintenant enfoncé l'élément correspondant à l'écran tout en appuyant sur la touche souhaitée au clavier.</p>

Vous pouvez également spécifier les différents points de partage par le nom de la note correspondante, en touchant les commandes [◀]/[▶]. Le point de partage (Style) est indiqué par référence à « Style », le point de partage (Left) par référence à « Left » et le point de partage (Right 3) par référence à « Right 3 ».

 **NOTE**

Une fois que vous avez touché [◀]/[▶], le type de point de partage que vous commandez est centré (le voyant correspondant est en couleur). Dans ce cas, vous pouvez modifier la valeur du point de partage en tournant le cadran des données.

 **NOTE**

Le point de partage (Left) ne peut pas être défini sur une note inférieure au point de partage (Style) et le point de partage (Right 3) ne peut pas être défini sur une note inférieure au point de partage (Left).

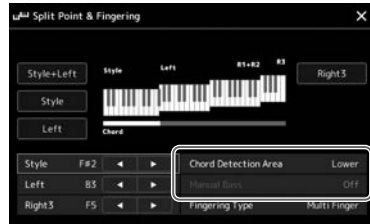
Spécification d'accords de la main droite aux fins de la reproduction du style

Changez la valeur de Chord Detection Area en substituant la section à main gauche à la section à main droite et jouez la ligne de basse de la main gauche tout en utilisant la main droite pour reproduire les accords afin de contrôler la reproduction du style.

1 Appelez la fenêtre Split Point/Fingering.

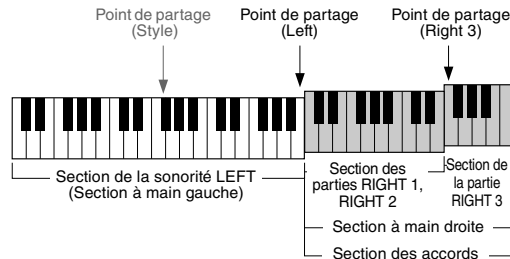
[MENU] → [Split & Fingering]

2 Effectuez les réglages nécessaires en touchant l'écran.



Chord Detection Area (Zone de détection d'accords)

Sélectionnez « Upper » (Zone supérieure). La section des accords est alors définie à droite du point de partage gauche. Le type de doigté est automatiquement défini sur « Fingered* ».



NOTE

- Le type « Fingered* » est pratiquement identique à « Fingered », sauf que les options « 1+5 », « 1+8 » et Chord Cancel ne sont pas disponibles dans ce cas.
- Pour plus d'informations concernant le réglage de « Chord Detection Area » sur « Lower » (Inférieur), reportez-vous à la section « Détermination du point de partage » (page 45).

Manual Bass (Basse manuelle)

Lorsque ce réglage est défini sur « On », la partie de basse du style actuellement sélectionné est assourdie et la sonorité de la partie de basse assourdie est affectée à la partie Left.

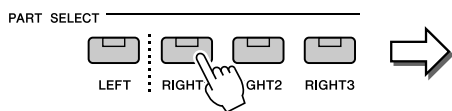
NOTE

- Par défaut, le paramètre Manual Bass se règle automatiquement sur « On » (Activation) lorsque vous spécifiez le réglage Chord Detection Area ci-dessus sur « Upper ».
- Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le réglage « Chord Detection Area » est défini sur « Upper ».

Sélection d'une sonorité pour chaque partie de clavier.

1 Appuyez sur la touche PART SELECT correspondant à la partie souhaitée.

L'écran Voice Selection (correspondant à la partie souhaitée) apparaît.

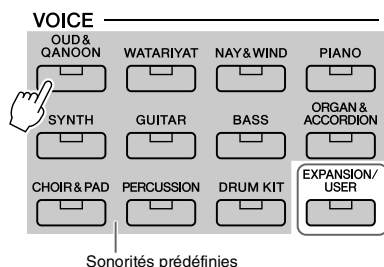


NOTE

Vous pouvez également appeler l'écran Voice Selection via l'écran Home (page 26) ou l'écran Voice Part Setup (reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web).

2 Touchez la sonorité souhaitée.

Vous pouvez également sélectionner la sous-catégorie de la sonorité en appuyant sur une des touches de sélection de la catégorie VOICE.





- **Sonorités Expansion**
Sonorités supplémentaires installées (page 100).
- **Sonorités utilisateur**
Sonorités créées à l'aide de la fonction Voice Set (Réglage de sonorité) (reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web) ou sonorités copiées sur le lecteur utilisateur (page 34).

NOTE

Pour les opérations de base de l'écran Voice Selection, reportez-vous à la section « Écran File Selection » (page 28).

Pour écouter les caractéristiques des sonorités :

Touchez  (Demo) pour lancer la reproduction de démonstration de la sonorité sélectionnée. Touchez à nouveau  (Demo) pour arrêter la reproduction.

3 Si nécessaire, essayez la sonorité sélectionnée.

Vérifiez que la partie souhaitée du clavier est activée et jouez au clavier.

Caractéristiques des sonorités

Le type de sonorité et les caractéristiques qui le définissent sont affichés au-dessus du nom de la sonorité. Il existe différentes caractéristiques de sonorité. Seules les caractéristiques suivantes sont toutefois traitées dans ce manuel. Pour obtenir des explications détaillées, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

• Sonorités S.Art (Super Articulation) (page 63)

Permet de créer des nuances expressives subtiles et très réalistes, simplement en modulant votre force de votre jeu ou en appuyant sur une pédale raccordée à la prise [2] de la section FOOT PEDAL.

• Sonorités Organ Flutes (page 49)

Permettent de recréer toutes les sonorités d'un orgue traditionnel en ajustant la longueur en pieds des flûtes et les sons de percussion, comme sur un orgue classique.

• Sonorités de batterie/SFX

Ces sonorités vous permettent de jouer au clavier divers instruments de batterie et de percussion ou des effets sonores SFX rassemblés dans ce qu'on appelle des kits de batterie/SFX. Pour plus de détails, reportez-vous à la page « Drum/SFX Kit List » (Liste des kits de batterie/SFX) de la Data List disponible sur le site Web.



Création de sonorités Organ Flutes originales

L'instrument utilise une technologie numérique avancée pour recréer le son légendaire des orgues traditionnels. Tout comme sur un orgue électronique traditionnel, vous pouvez créer votre propre son en augmentant ou en diminuant la longueur en pieds des flûtes. La sonorité créée peut être enregistrée sous forme de fichier en vue d'un rappel ultérieur.

NOTE

Le terme « footage » (longueur en pieds) fait référence à la génération de sons dans des orgues à tuyaux traditionnels, où le son est produit par des tuyaux de différentes longueurs (en pieds).

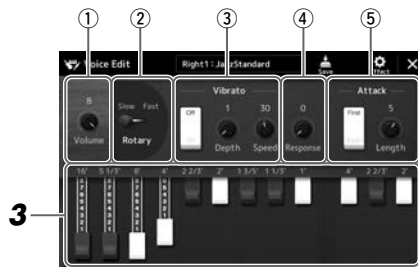
1 Dans l'écran Voice Selection, sélectionnez la sonorité Organ Flutes souhaitée.

Touchez [Organ] (Orgue) dans les sous-catégories, puis sélectionnez la sonorité Organ Flutes de votre choix.

2 Retournez dans l'écran Home, puis touchez (Organ Flutes) en bas à droite du nom de la sonorité pour appeler l'écran Organ Flutes Voice Edit (Édition des sonorités Organ Flutes).

3 Faites glisser les curseurs de longueur en pieds pour ajuster les réglages de longueur en pieds.

Les réglages de longueurs en pieds déterminent le son de base des sonorités Organ Flutes.



NOTE

- Les paramètres disponibles varient selon le type de sonorité Organ utilisé.
- Vous pouvez également appliquer des effets et des réglages d'égalisation. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

Vous pouvez également modifier d'autres réglages, tels que le haut-parleur rotatif et le vibrato.

①	Volume	Détermine le volume du son général des sonorités Organ Flutes.
②	Rotary Speaker (Haut-parleur rotatif)	Fait basculer la vitesse de rotation du haut-parleur entre « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). Ce paramètre est disponible uniquement en cas d'application d'un effet dont le nom comporte le terme « Rotary » ou « Rot ».
③	Vibrato	Active ou désactive le vibrato et vous permet de régler la profondeur et la vitesse du vibrato.
④	Response (Réponse)	Règle la vitesse de réponse des portions d'attaque et de relâchement du son.
⑤	Attack (Attaque)	Permet de basculer entre deux modes d'attaque différents, First (Premier) et Each (Chacun), et détermine la longueur du son d'attaque.

4 Touchez (Save) et sauvegardez la sonorité d'orgue créée.

Pour obtenir des instructions sur la sauvegarde, reportez-vous à la section « Gestion des fichiers » (page 33).

AVIS

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

Configuration des réglages Keyboard Harmony/Arpeggio

Vous pouvez appliquer l'effet Keyboard Harmony ou Arpeggio pour améliorer ou modifier le son des parties à main droite (RIGHT 1–3). Keyboard Harmony applique des effets de performance tels que l'harmonie (duo, trio, etc.), l'écho, le trémolo et les trilles aux notes jouées dans la section à main droite. La fonction Arpeggio (Arpège) vous permet d'interpréter des arpèges, c'est-à-dire des accords dont les notes sont reproduites successivement, en jouant tout simplement les notes de l'accord. Par exemple, il vous suffit de jouer les notes C (do), E (mi) et G (sol) pour générer une variété très intéressante de phrases arpégées rythmiquement très dynamiques. Cette fonction peut être utilisée à la fois pour la production musicale et les performances en live.

NOTE

Lorsque vous sélectionnez une autre sonorité pour la partie RIGHT 1, le type Keyboard Harmony/Arpeggio est automatiquement réglé sur le type mémorisé comme réglage de l'option Voice Set. Pour plus d'informations sur la fonction Voice Set, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Utilisation de Keyboard Harmony

1 Appelez l'écran approprié :

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]




2 Réglez la fonction Keyboard Harmony/Arpeggio sur « On ».

Lorsque cette fonction est activée (On), l'option Keyboard Harmony (Harmonie clavier) s'applique automatiquement à votre performance au clavier.

3 Touchez l'écran pour sélectionner la catégorie « Harmony » ou « Echo » souhaitée.

4 Touchez le type Harmony (Harmonie) ou Echo (Écho) souhaité.

Touchez  (réglages détaillés) pour ouvrir la fenêtre contextuelle des réglages détaillés. Pour plus d'informations, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

5 Jouez au clavier.

L'effet sélectionné à l'étape 4 s'applique à la mélodie jouée de la main droite.

Pour désactiver l'effet, désactivez la touche [HARMONY/ARPEGGIO].

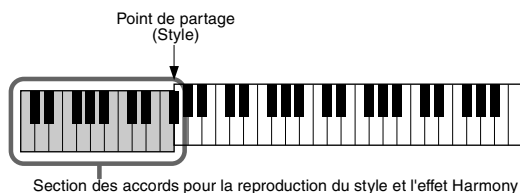
■ Types de catégorie Keyboard Harmony (Harmony/Echo)

● Harmony Category (Catégorie Harmonie)

Standard Duet — Strum

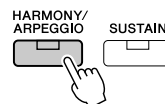
Ces types appliquent l'effet d'harmonie aux notes jouées dans la section à main droite du clavier selon l'accord spécifié dans la section à main gauche. (Il convient de noter que les réglages « 1+5 » et « Octave » ne sont pas affectés par l'accord.)

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



NOTE

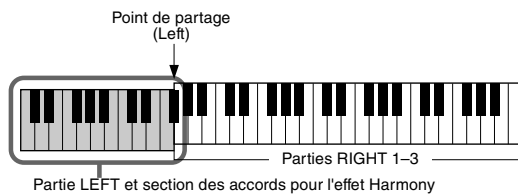
Vous pouvez également régler la fonction sur « On » en activant la touche [HARMONY/ARPEGGIO].



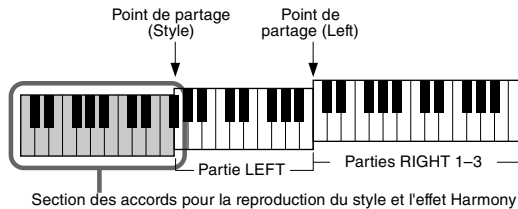
NOTE

Pour plus de détails sur le point de partage, reportez-vous à la page 45.

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



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



Multi Assign

L'effet Multi Assign affecte automatiquement les notes des accords que vous interprétez dans la section à main droite du clavier à des parties distinctes (sonorités). Par exemple, si vous interprétez un accord à trois notes, la première note sera jouée par la sonorité RIGHT 1 (Droite 1), la deuxième par la sonorité RIGHT 2 (Droite 2) et la troisième par la sonorité RIGHT 3 (Droite 3). L'effet Multi Assign n'est pas affecté par l'état d'activation/désactivation de la touche [ACMP] (Accompagnement) et de la partie LEFT (Gauche).

● Echo Category (Echo, Tremolo, Trill) (Catégorie Écho (Écho/Tremolo/Trille))

Les effets Echo, Tremolo ou Trill (Trille) sont appliqués à la note jouée dans la section à main droite du clavier en synchronisation avec le tempo actuellement défini, indépendamment de l'état d'activation/désactivation de la touche [ACMP] et de la partie LEFT. Gardez à l'esprit que l'effet Trill est activé uniquement lorsque vous maintenez deux notes du clavier enfoncées simultanément (ou les deux dernières notes en cas de maintien de plusieurs notes) et que celles-ci sont jouées en alternance.

Utilisation de la fonction Arpeggio

1 Appelez l'écran approprié :

[MENU] → [Kbd Harmony/Arp]




2 Réglez la fonction Keyboard Harmony/Arpeggio sur « On ».

Lorsque cette fonction est activée (On), l'option Keyboard Harmony s'applique automatiquement à votre performance au clavier.

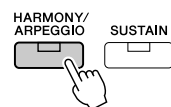
3 Touchez l'écran pour sélectionner une catégorie autre que « Harmony » ou « Echo ».

4 Touchez le type d'arpège désiré.

Touchez  (réglages détaillés) pour ouvrir la fenêtre contextuelle des réglages détaillés. Pour plus d'informations, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

NOTE

Vous pouvez également régler la fonction sur « On » en activant la touche [HARMONY/ARPEGGIO].



5 Jouez une ou plusieurs notes pour lancer la fonction Arpeggio.

Le jeu arpégé varie selon les notes jouées.

Pour désactiver l'effet, désactivez la touche [HARMONY/ARPEGGIO].

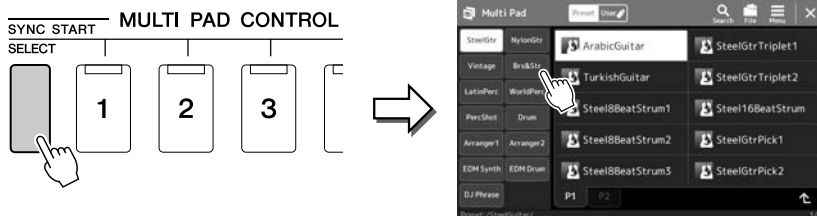
NOTE

- L'utilisation de la fonction Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège) permet de synchroniser la reproduction de l'arpège avec la reproduction du morceau/style et de corriger les imperfections de rythme, même imperceptibles. Elle peut être définie dans l'écran suivant : [MENU] → [Voice Setting] → [Arpeggio].
- Il est possible de maintenir la reproduction de l'arpège même après le relâchement des notes en affectant la fonction Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège) à un sélecteur au pied. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 57.

Configuration des multi-pads

Sélection de multi-pads

- 1 Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection.**



NOTE

Vous pouvez également appeler l'écran Multi Pad Selection (Sélection de multi-pads) via l'écran Home (page 26).

- 2 Touchez la banque de multi-pads souhaitée.**

- 3 Si vous le souhaitez, essayez le(s) multi-pad(s) sélectionné(s).**

Appuyez simplement sur une des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad) pour lancer la reproduction de la phrase correspondante. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche [STOP].

Pour plus d'informations sur la commande de reproduction du multi-pad, reportez-vous à la section « Commande de la reproduction de multi-pads » (page 64).

NOTE

Pour les opérations de base de l'écran Multi Pad Selection, reportez-vous à la section « Écran File Selection » (page 28).

Création et édition de multi-pads

Vous pouvez créer vos multi-pads originaux de trois manières différentes :

- Enregistrement de nouvelles phrases
- Modification des phrases de multi-pads existantes
- Liaison avec les fichiers audio (Audio Link Multi Pad)

En outre, vous pouvez améliorer la banque de multi-pads d'origine en gérant chaque multi-pad séparément.

Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

1

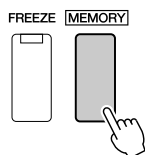
Mémorisation des réglages de panneau d'origine dans une présélection immédiate

Vous pouvez mémoriser vos réglages de panneau d'origine (essentiellement de style, de sonorité et de multi-pad) dans une présélection immédiate (OTS). La nouvelle présélection immédiate créée sera enregistrée sur le lecteur utilisateur ou sur un lecteur flash USB sous forme de style et vous pourrez l'appeler en tant que partie de style.

NOTE

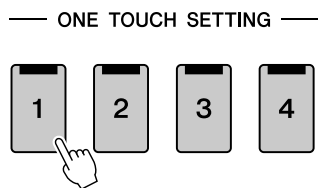
Pour plus d'informations sur les réglages de panneau mémorisés dans une présélection immédiate, reportez-vous au « Parameter Chart » de la Data List disponible sur le site Web (page 9).

- 1** Sélectionnez le style souhaité pour mémoriser votre présélection immédiate.
- 2** Effectuez les réglages de panneau souhaités, notamment pour les sonorités et les effets.
- 3** Appuyez sur la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY.



Un message s'affiche. Il n'est toutefois pas nécessaire d'effectuer des réglages à ce stade car les réglages On/Off de cet écran n'affectent pas les présélections immédiates.

- 4** Appuyez sur la touche [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING sur laquelle vous souhaitez mémoriser vos réglages de panneau.



Un message vous invitant à sauvegarder les réglages du panneau s'affiche à ce stade. Pour poursuivre et mémoriser les différents réglages de panneau sur d'autres touches, touchez [No], puis répétez les étapes 2–4 selon les besoins. Procédez enfin à l'enregistrement de tous vos nouveaux réglages à l'étape 5 ci-dessous.

- 5** Touchez [Yes] pour appeler l'écran Style Selection et sauvegarder vos données, puis enregistrez les réglages en cours en tant que style utilisateur.

Pour obtenir des instructions sur la sauvegarde, reportez-vous à la section « Gestion des fichiers » (page 33).

NOTE

Les touches OTS sur lesquelles aucun de vos réglages de panneau n'a été mémorisé conservent les réglages OTS du style d'origine.

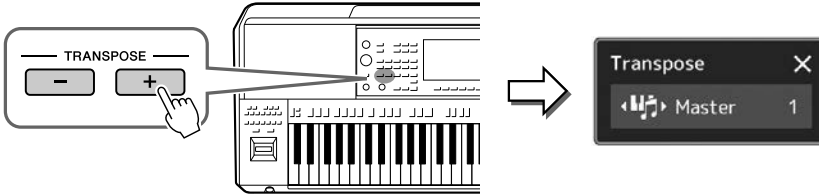
AVIS

Les réglages de présélections immédiates mémorisés seront perdus si vous changez de style ou mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

Modification de la hauteur de ton du clavier

Transposition de la hauteur de ton par demi-tons (touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE)

Les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE transposent la hauteur de ton générale de l'instrument (son du clavier, reproduction du style et du morceau MIDI, etc.) par pas d'un demi-ton (de -12 à 12). Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] pour réinitialiser automatiquement la valeur de transposition sur 0.



NOTE

- Pour transposer la hauteur de ton du morceau audio, utilisez le paramètre Pitch Shift (Décalage de la hauteur de ton) décrit à la page 72.
- Les fonctions de transposition n'affectent pas les sonorités Drum Kit et SFX Kit.

Vous pouvez sélectionner indépendamment la partie à transposer selon les besoins. Touchez plusieurs fois le menu contextuel Transpose jusqu'à ce que la partie souhaitée apparaisse, puis utilisez les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE pour la transposer.

NOTE

La transposition peut également être effectuée à l'écran via [MENU] → [Transpose]. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

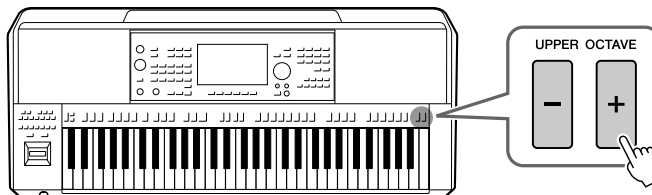
Master (Principal)	Transpose la hauteur de ton du son global à l'exception du morceau audio et du son d'entrée provenant des prises [MIC/GUITAR INPUT] ou [AUX IN].
Keyboard	Transpose la hauteur de ton du clavier, notamment la note fondamentale de l'accord qui déclenche la reproduction du style.
Song (Morceau)	Transpose la hauteur de ton du morceau MIDI.

Réglage précis de la hauteur de ton

Par défaut, la hauteur de ton à l'échelle de l'instrument est réglée sur 440,0 Hz selon Equal Temperament (Gamme classique). Cette configuration peut être modifiée à partir de l'écran appelé via [MENU] → [Master Tune]. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Transposition de la hauteur de ton en octaves (touches [-]/[+] de la section UPPER OCTAVE)

Les touches [-]/[+] de la section UPPER OCTAVE (Octave supérieure) vous permettent de décaler la hauteur de ton des parties Right 1–3 vers le haut ou le bas d'une octave. Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] pour réinitialiser automatiquement la valeur de l'octave sur 0.

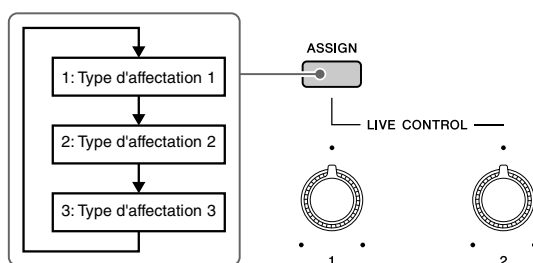


Configuration des contrôleurs affectables

Vous pouvez affecter les paramètres et les fonctions aux boutons LIVE CONTROL, au joystick LIVE CONTROL, à la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] ou aux sélecteurs au pied proposés en option pour bénéficier d'une rapidité dans les opérations et d'un contrôle expressif pendant votre performance au clavier. La configuration des contrôleurs affectables est stockée et rappelée dans/depuis la mémoire de registration de sorte que vous pouvez modifier tous les contrôleurs en même temps.

Sélection des types d'affectation des boutons LIVE CONTROL

« Knob Assign Type » (Type d'affectation de bouton) est la configuration de paramètres attribués aux boutons et « Slider Assign Type » (Type d'affectation de curseur) la configuration de paramètres attribués aux curseurs. Les trois types d'affectation de bouton Knob Assign Type 1–3 peuvent être modifiés dans l'ordre en appuyant sur la touche [ASSIGN] de la section LIVE CONTROL. Les types d'affectation de bouton sélectionnés seront réinitialisés lorsque l'appareil est hors tension ; cependant, ils peuvent être facilement enregistrés dans la mémoire de registration (page 89).

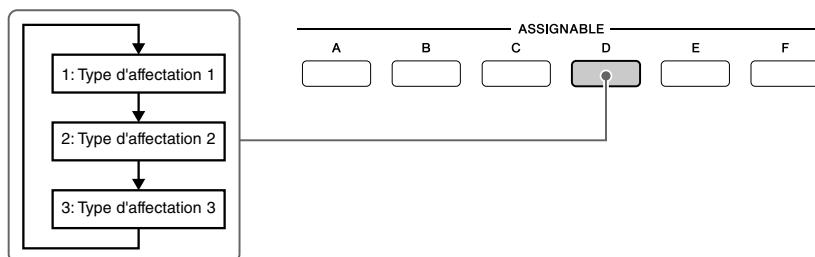


Modification du type d'affectation de bouton

Les types d'affectation de bouton Knob Assign Type 1–3 peuvent être modifiés dans l'écran d'édition appelé via [MENU] → [Live Control]. Pour plus de détails sur les éléments modifiables, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Sélection des types d'affectation du joystick LIVE CONTROL

Chaque configuration de paramètres attribués au joystick est appelée « type d'affectation de joystick ». Il existe trois types d'affectation de joystick (1–3), qui peuvent être modifiés dans l'ordre en appuyant sur la touche ASSIGNABLE [D] par défaut. Les types d'affectation de joystick sélectionnés sont réinitialisés lorsque l'appareil est mis hors tension. Cependant, ils peuvent être facilement enregistrés dans la mémoire de registration (page 89).



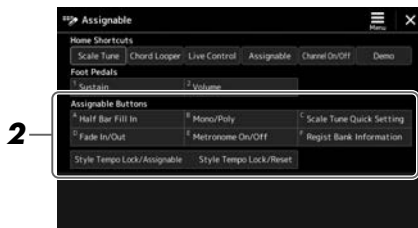
Modification du type d'affectation de joystick

Les types d'affectation de joystick 1–3 peuvent être modifiés dans l'écran d'édition qui est appelé comme suit : [MENU] → [Live Control]. Pour plus de détails sur les éléments modifiables, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Affectation de fonctions aux touches affectables

Diverses fonctions peuvent être attribuées aux touches [A]–[F] de la section ASSIGNABLE ainsi qu'à la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE].

1 Pour appeler l'écran Edit, touchez [MENU] → [Assignable].



2 Appuyez à deux reprises sur l'élément souhaité (ou touchez-le deux fois) dans la zone « Assignable Buttons » (Touches affectables) (illustrée ci-dessus).

La fenêtre contextuelle de sélection de fonctions apparaît.

3 Touchez la fonction de votre choix.

NOTE

Il existe certaines différences entre les touches [A]–[F] de la section ASSIGNABLE et la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] à laquelle des fonctions peuvent être affectées. Pour plus d'informations sur les fonctions affectables, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Affectation de fonctions aux sélecteurs au pied/contrôleurs au pied

Vous pouvez affecter différentes fonctions aux sélecteurs au pied/contrôleurs au pied proposés en option.

1 Pour appeler l'écran Edit, touchez [MENU] → [Assignable].



2 Appuyez à deux reprises sur l'élément souhaité (ou touchez-le deux fois) dans la zone « Foot Pedals » (Pédales) (illustrée ci-dessus).

La fenêtre contextuelle de sélection de fonctions apparaît.

3 Touchez la fonction de votre choix.

NOTE

- Pour plus de détails sur les fonctions et les paramètres affectables, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.
- Pour la connexion de sélecteurs au pied/contrôleurs au pied, reportez-vous à la section « Connexion des sélecteurs au pied/contrôleurs au pied » (page 107).

Jeu avec reproduction du style —

Opérations en cours de performance

Si vous avez effectué tous les réglages souhaités pour un seul morceau (dans les sections précédentes), vous êtes maintenant prêt à le jouer au clavier. Cette section présente principalement les diverses opérations liées au style que vous pourrez être amenés à utiliser pendant votre performance au clavier : Reproduction du style en appliquant des effets expressifs et reproduction de multi-pads.

Opérations liées à la reproduction du style

Démarrage et arrêt de la reproduction du style

- **Touche [START/STOP] (Début/Arrêt)**

Démarre la reproduction de la partie rythmique du style actuel. Pour arrêter la reproduction, appuyez à nouveau sur cette touche.

START/STOP



Reproduction simultanée du rythme et de l'accompagnement automatique (ACMP)

Si la touche [ACMP] est activée, la partie rythmique et l'accompagnement automatique peuvent tous deux être reproduits lorsque vous jouez des accords dans la section des accords pendant la reproduction du style.

ACMP



- **Touche [SYNC START] (Début synchronisé)**

Cette touche met la reproduction du style en « attente ». Le style démarre dès que vous appuyez sur une note du clavier (lorsque la touche [ACMP] est désactivée) ou jouez un accord de la main gauche (lorsque la touche [ACMP] est activée). Appuyez sur cette touche en cours de reproduction du style pour interrompre l'exécution et la mettre en attente.

SYNC START



- **Touche [SYNC STOP] (Arrêt synchronisé)**

Vous pouvez démarrer et arrêter le style à tout moment. Il vous suffit d'enfoncer ou de relâcher les touches dans la section des accords du clavier. Vérifiez que la touche [ACMP] est activée, puis appuyez sur la touche [SYNC STOP] et jouez au clavier.

SYNC STOP



NOTE

Lorsque le type de doigté (page 42) est réglé sur « Full Keyboard » ou « AI Full Keyboard », la fonction Sync Stop ne peut pas être activée.

- **Touches [I]–[III] de la section INTRO**

L'instrument dispose de trois sections Intro différentes qui vous permettent d'ajouter une introduction avant le début de la reproduction du style. Après avoir appuyé sur une des touches [I]–[III] de la section INTRO, lancez la reproduction du style. À la fin de l'introduction, la reproduction du style passe automatiquement à la section Main.

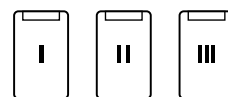
INTRO



- **Touches [I]–[III] de la section ENDING/rit.**

L'instrument possède trois sections Ending différentes qui vous permettent d'ajouter une coda avant l'arrêt de la reproduction du style. Lorsque vous appuyez sur une des touches [I]–[III] de la section ENDING pendant la reproduction du style, celle-ci s'interrompt automatiquement après la coda. Vous pouvez ralentir progressivement la coda (ritardando) en appuyant à nouveau sur la même touche ENDING tandis que la coda est en cours de reproduction.

ENDING/rit.



Ouverture/fermeture par fondu sonore

La fonction Fade In/Out (Ouverture/fermeture par fondu sonore) produit des ouvertures et des fermetures progressives par fondu sonore lors du début et de l'arrêt de l'exécution du style ou du morceau. Vous pouvez affecter cette fonction aux touches assignables et aux pédales.

NOTE

Pour obtenir un complément d'instructions sur l'affectation de fonctions aux différents contrôleurs, reportez-vous aux sections « Configuration des contrôleurs affectables » (page 56) et « Réglage des fonctions ou des raccourcis sur les touches ASSIGNABLE » (page 97).

• Pour lancer la reproduction avec ouverture par fondu sonore :

Lorsque la reproduction est à l'arrêt, appuyez sur la touche/pédale à laquelle cette fonction est affectée. Appuyez sur la touche [START/STOP] pour un style (ou sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) pour un morceau MIDI).

• Pour arrêter la reproduction avec fermeture par fondu sonore :

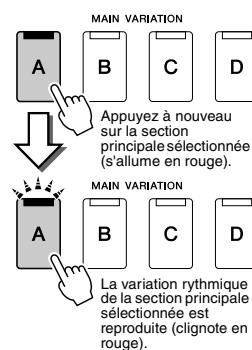
Pendant la reproduction, appuyez sur la touche/pédale à laquelle cette fonction est affectée.

Modification de la variation de motifs (sections) durant la reproduction du style

Chaque style possède quatre sections principales, quatre sections de variation rythmique et une section de rupture. L'utilisation de ces sections à bon escient vous permet de rendre votre performance plus dynamique et professionnelle. Vous pouvez changer de section à votre guise durant la reproduction du style.

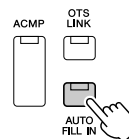
● Touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION

Appuyez sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION pour sélectionner la section principale de votre choix (la touche s'allume en rouge). Chaque section correspond à un motif d'accompagnement de quelques mesures ou plus, joué indéfiniment. Appuyez à nouveau sur la touche de la section MAIN VARIATION sélectionnée pour jouer un motif de variation rythmique approprié susceptible de relever le rythme et de couper court à la répétition. À la fin de la variation rythmique, la reproduction enchaîne en douceur avec la section principale.



Fonction AUTO FILL IN

Lorsque la touche [AUTO FILL IN] (Variation rythmique automatique) est activée, appuyez sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION pendant que vous jouez. La section de variation rythmique sélectionnée est reproduite automatiquement, assurant ainsi une transition fluide et dynamique vers la section suivante.



Style Section Reset (Réinitialisation de la section de style)

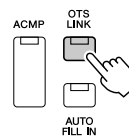
Pendant la reproduction du style, vous pouvez revenir en début de section et réinitialiser la position de la reproduction pour créer des effets de bégaiement à répétition en appuyant sur la touche [RESET/TAP TEMPO] (page 42).

Style Section Change Timing (Synchronisation du changement de section de style)

Vous pouvez choisir le comportement lors du changement des sections du style. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Modification automatique des présélections immédiates en même temps que les sections principales (OTS LINK)

La fonction OTS Link (Liaison OTS), fort pratique, vous permet de modifier automatiquement les valeurs One Touch Setting lorsque vous sélectionnez une autre section principale (A–D). Les sections principales A, B, C et D correspondent respectivement aux valeurs One Touch Setting 1, 2, 3 et 4. Pour utiliser la fonction OTS Link, activez la touche [OTS LINK].



NOTE

Vous pouvez modifier la synchronisation des changements de présélection immédiate à l'aide des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION. Pour ce faire, appelez l'écran approprié via [MENU] → [Style Setting] → [Setting], puis définissez le paramètre OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS). Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web (page 9).

● Touche [BREAK] (Rupture)

Cette touche vous permet d'introduire des ruptures dynamiques dans le rythme de l'accompagnement. Appuyez sur la touche [BREAK] pendant la reproduction du style. À la fin du motif de rupture d'une mesure, la reproduction du style passe automatiquement à la section principale.



À propos de l'état des témoins lumineux liés aux touches de section (INTRO, MAIN VARIATION, BREAK, ENDING)

- **Orange** : La section est actuellement sélectionnée.
- **Orange (clignotant)** : La section est reproduite après la section actuellement sélectionnée.
 - * Les témoins lumineux liés aux touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION clignotent également en orange pendant la reproduction de la variation rythmique.
- **Bleu** : La section contient des données mais n'est pas sélectionnée pour l'instant.
- **Éteint** : La section ne contient pas de données et ne peut pas être reproduite.

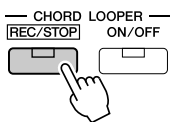
Enregistrement et reproduction d'une séquence d'accords — Chord Looper

Pendant la reproduction du style, vous spécifiez généralement des accords de la main gauche. Cependant, la fonction Chord Looper fort pratique vous permet d'enregistrer une séquence d'accords et de la reproduire en boucle. Par exemple, si vous enregistrez une progression d'accords de type « C → F → G → C », la reproduction du style enchaîne automatiquement avec les accords « C → F → G → C → C → F → G → C → »... Étant donné que les accords sont reproduits en boucle, vous n'avez plus besoin de répéter le motif d'accords manuellement, ce qui vous laisse toute la latitude de vous concentrer sur votre performance et d'autres opérations.

Reproduction en boucle d'une séquence d'accords pendant la reproduction du style

Vous pouvez enregistrer instantanément la séquence d'accords de votre choix et la mettre en boucle.

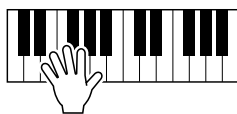
1 Pendant la reproduction du style, appuyez sur la touche [REC/STOP] de la section CHORD LOOPER.



Le clignotement de la touche [REC/STOP] indique que la fonction Chord Looper est en mode d'attente d'enregistrement.

Sur la mesure suivante du style, la touche [REC/STOP] est activée et l'enregistrement démarre.

2 Saisissez les notes au clavier en fonction du tempo de reproduction du style concerné.

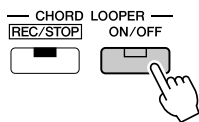


L'enregistrement de la séquence d'accords se poursuit jusqu'à ce que vous l'arrêtiez à l'étape 3.

NOTE

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

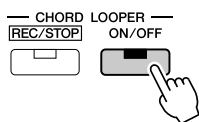
3 Appuyez sur la touche [ON/OFF] de la section CHORD LOOPER pour arrêter l'enregistrement, puis lancez la reproduction en boucle de la séquence d'accords.



L'enregistrement s'arrête, la touche [ON/OFF] clignote en orange et la reproduction en boucle passe à l'état de veille.

Sur la mesure suivante de style, la touche [ON/OFF] s'allume en orange et la séquence d'accords enregistrée à l'étape 2 est reproduite en boucle.

4 Appuyez sur la touche [ON/OFF] de la section CHORD LOOPER pour arrêter la reproduction.



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

NOTE

Lorsque la séquence d'accords est en cours de reproduction, la touche [ACMP] clignote, la saisie d'accords à partir du clavier est désactivée et le clavier tout entier est utilisé uniquement pour la performance.

NOTE

- La touche [ON/OFF] s'allume en bleu pour indiquer que la séquence d'accords a été enregistrée. La reproduction en boucle s'arrête.
- Appuyez à nouveau sur la touche [ON/OFF] pour redémarrer la reproduction en boucle de la séquence d'accords enregistrés aux étapes 1–3.

2

Fonctionnalités avancées de la fonction Chord Looper

Vous pouvez lancer l'enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction du style est mise à l'arrêt en utilisant SYNC START.

En outre, vous avez la possibilité d'enregistrer des séquences d'accords enregistrées depuis l'écran appelé via [MENU] → [Chord Looper].

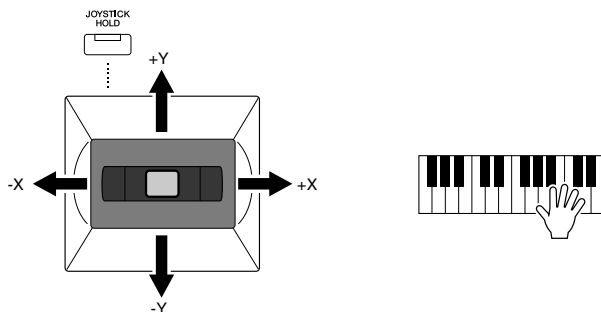
- Vous pouvez mémoriser jusqu'à huit séquences d'accords.
- Vous pouvez enregistrer chaque séquence d'accords en tant que fichier distinct en vue d'un rappel ultérieur.

Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Contrôle expressif de votre performance

Utilisation du joystick

Par défaut, en déplaçant le joystick à l'horizontale (X) ou à la verticale (Y), vous faites varier la hauteur de ton vers le haut ou le bas ou vous appliquez des effets de modulation. Positionnez le joystick pour contrôler le son tout en jouant au clavier.



● X : Variation de hauteur ton

Fait varier la hauteur de ton vers le haut (en déplaçant le joystick vers la droite) ou le bas (en déplaçant le joystick vers la gauche) tandis que vous jouez au clavier. Cet effet s'applique à toutes les parties du clavier (RIGHT 1–3 et LEFT).

● Y : Modulation

La fonction Modulation applique un effet vibrato aux notes jouées au clavier. Par défaut, elle s'applique aux parties de clavier RIGHT 1–3.

Vous pouvez affecter différents paramètres au joystick en vue de les contrôler. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

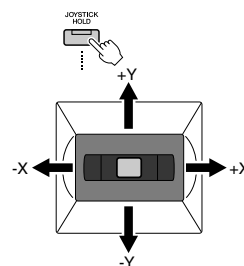
NOTE

Il est possible que les effets de variation de hauteur de ton et de modulation ne soient pas appliqués à la partie LEFT pendant la reproduction du style, selon le réglage du style.

Maintien des valeurs (JOYSTICK HOLD)

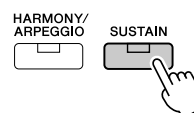
Le joystick est auto-centré lorsqu'il est relâché. Cependant, vous pouvez maintenir les valeurs actuelles en appuyant sur la touche [JOYSTICK HOLD].

- Si la touche [JOYSTICK HOLD] est activée pendant que le joystick est déplacé, les valeurs sont fixes et sont conservées même après le relâchement du joystick. Par défaut, seule la valeur de l'axe Y est fixe et maintenue. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.
- Si la touche [JOYSTICK HOLD] est désactivée, les valeurs maintenues seront relâchées.



Application du maintien aux sonorités RIGHT 1–3

La touche [SUSTAIN] active et désactive la fonction de maintien. Lorsque la fonction Sustain est activée, toutes les notes jouées au clavier dans la partie à main droite (RIGHT 1, 2, 3) ont un maintien prolongé.



Reproduction et commande des sonorités Super Articulation

En musique, le terme « articulation » fait généralement référence à la transition ou à la continuité entre les notes. Cet effet transparaît souvent dans des techniques de jeu spécifiques, telles que le staccato, le legato et la liaison.

Les sonorités Super Articulation (S.Art) vous permettent de créer des nuances expressives réalistes, simplement en fonction de la manière dont vous jouez. Le type de sonorité (S.Art) est indiqué au-dessus du nom des sonorités Super Articulation, sur l'écran Voice Selection.

NOTE

L'effet d'articulation appliqué varie en fonction de la sonorité sélectionnée. Pour plus de détails, reportez-vous à la Data List disponible sur le site Web.

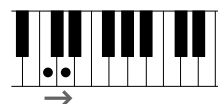
Ajout automatique d'effets d'articulation aux sonorités Super Articulation

■ Sonorités S.Art

Les sonorités S.Art offrent de nombreux avantages grâce à des possibilités de jeu très importantes et à un contrôle expressif en temps réel.

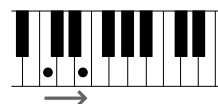
Exemple : sonorité de saxophone

Si vous jouez un C (do), puis un D (ré) adjacent de manière très legato, vous obtiendrez un changement de note homogène, comme si le saxophoniste les jouait dans un même souffle.



Exemple : sonorité Concert Guitar

Si vous jouez une note en C, puis en E (mi) juste au-dessus d'une manière très legato mais ferme, la hauteur de ton glisse de C à E.



NOTE

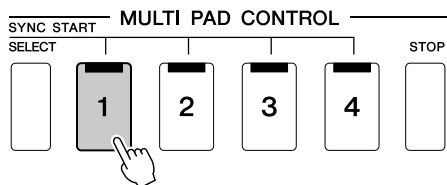
Vous pouvez également ajouter des sons d'articulation manuellement en utilisant les fonctions « Articulation 1–2 » lorsque la sonorité dispose des sons correspondants. Vous pouvez attribuer ces fonctions aux touches ASSIGNABLE, à la touche [STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE] ou aux pédales (pages 57, 97).

Commande de la reproduction de multi-pads

Reproduction de multi-pads

1 Appuyez sur une des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL pour reproduire une phrase de multi-pad.

La phrase correspondant à la touche est intégralement reproduite au tempo actuellement défini. Vous pouvez reproduire jusqu'à quatre multi-pads simultanément.



NOTE

- Il existe deux types de données de multi-pads. Certains multi-pads sont reproduits une seule fois, et leur reproduction s'arrête en fin d'exécution. D'autres sont reproduits de manière répétée (boucle).
- Le fait d'appuyer sur un pad en cours de reproduction provoque l'arrêt de la reproduction et entraîne le redémarrage de la phrase depuis le début.

2 Appuyez sur la touche [STOP] pour arrêter la reproduction du ou des multi pads.

Pour arrêter un pad spécifique, appuyez sur le(s) pad(s) en question tout en maintenant la touche [STOP] enfoncée.

NOTE

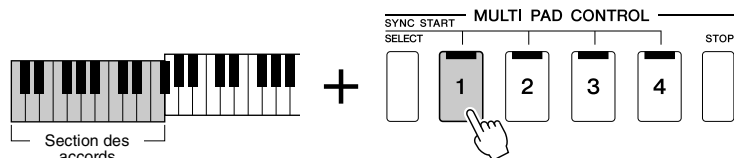
- Tandis que le style ou le morceau MIDI est en cours de reproduction, appuyez sur la touche Multi Pad pour démarrer la reproduction au début de la mesure suivante. Lorsque l'exécution du style ou du morceau MIDI est à l'arrêt, appuyez sur la touche Multi Pad pour démarrer immédiatement la reproduction.
- Tandis que le style ou le morceau MIDI est en cours de reproduction, appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section MIDI pour arrêter la reproduction du ou des multi-pads. Lorsque le style et le morceau MIDI sont en cours de reproduction, appuyez sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section MIDI pour suspendre l'exécution du morceau, du style et du ou des multi-pads. Ce comportement peut être modifié à l'aide des paramètres liés aux écrans de réglage de morceau et de style. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

À propos de l'état des témoins lumineux liés aux touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL

- **Bleu** : indique que le pad correspondant contient des données (phrase).
- **Orange** : indique que le pad correspondant est en cours de reproduction.
- **Orange (clignotant)** : indique que le pad correspondant est en attente (fonction Synchro Start, reportez-vous à la page 65).
- **Éteint** : indique que le pad correspondant ne contient pas de données et ne peut pas être reproduit.

Utilisation de la fonction Chord Match (Correspondance d'accords)

Lorsque la touche [ACMP] ou la partie LEFT est activée, la hauteur de ton des phrases de multi-pad est automatiquement modifiée pour correspondre à l'accord que vous jouez dans la section des accords. Jouez un accord dans la section des accords avant d'appuyer sur un multi-pad et après l'avoir fait.



NOTE

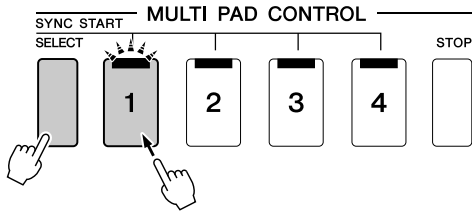
Certains multi-pads ne sont pas affectés par la fonction Chord Match.

Utilisation de la fonction Synchro Start des multi pads

Vous pouvez alors déclencher la reproduction de multi-pads en jouant au clavier ou en démarrant la reproduction d'un style.

1 Appuyez sur une des touches [1]–[4], tout en maintenant enfoncée la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL.

Les touches correspondantes clignotent en orange, indiquant un état d'attente.



NOTE

Pour annuler l'état de mise en attente du pad sélectionné, répétez l'opération ou appuyez simplement sur la touche [STOP] afin d'annuler cet état pour l'ensemble des pads.

2 Démarrage de la reproduction des multi-pads.

- Lorsque la touche [ACMP] est désactivée, appuyez sur n'importe quelle note ou déclenchez la reproduction d'un style.
- Lorsque la touche [ACMP] est activée, jouez un accord dans la section des accords ou déclenchez la reproduction d'un style.

Si vous mettez le multi-pad en attente pendant la reproduction d'un morceau ou d'un style et que vous appuyez ensuite sur une note du clavier (alors que la touche [ACMP] est désactivée) ou que vous interprétez un accord dans la section des accords (alors que la touche [ACMP] est désactivée), la reproduction du multi-pad reprend au début de la mesure suivante.

NOTE

Lorsque deux multi-pads ou plus sont en attente et que vous appuyez sur l'un d'entre eux, tous les multi-pads en attente démarrent simultanément.

Chant en accompagnement de la reproduction du morceau — Configuration

Cette section vous explique comment configurer l'instrument pour chanter sur la reproduction du morceau, en utilisant les réglages de sélection du morceau.

Comme au chapitre 1, les réglages effectués dans cette section peuvent être collectivement stockés dans la mémoire de registration sous forme de réglage de morceau unique (page 89).

Configuration de la reproduction du morceau

Morceaux MIDI et audio

Sur cet instrument, un « morceau » désigne des données MIDI ou audio, lesquelles incluent notamment les morceaux prédéfinis et les fichiers musicaux disponibles dans le commerce. Vous pouvez non seulement reproduire un morceau et l'écouter, mais également jouer au clavier ou chanter en accompagnement de la reproduction du morceau.

Vous avez la possibilité d'enregistrer et de reproduire deux types de morceaux sur cet instrument : des morceaux MIDI et des morceaux audio.

● Morceaux MIDI

Un morceau MIDI comprend les informations liées à votre performance au clavier et ne constitue pas un enregistrement du son réel lui-même. Les informations de performance indiquent quelles touches sont jouées, à quel moment et avec quelle puissance, comme sur une partition musicale. Le générateur de sons de l'instrument produit le son correspondant à partir des informations de performance mémorisées. Les données de morceau MIDI contenant des informations telles que la partie de clavier et la sonorité, vous pouvez jouer de manière efficace en suivant la partition, en activant ou en désactivant une partie spécifique ou en modifiant les sonorités.

● Morceaux audio

Un morceau audio est un enregistrement du son joué. Les données sont enregistrées selon les mêmes méthodes que l'enregistrement effectué sur cassettes audio ou à l'aide d'un enregistreur vocal. Les morceaux audio peuvent être reproduits sur un lecteur de musique portable et d'autres périphériques, ce qui vous permet de faire aisément écouter votre travail aux autres.

Si vous voulez reproduire un morceau stocké sur un lecteur flash USB, connectez d'abord le lecteur flash USB contenant les données de morceau à la borne [USB TO DEVICE].

NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, veuillez lire la section « Connexion d'appareils USB » à la page 108.

Compatibilité des fichiers de morceau

Vous pouvez reproduire les types de morceaux suivants.

- Morceaux prédéfinis (morceaux MIDI)
- Vos propres morceaux enregistrés (reportez-vous à la page 87 pour obtenir des instructions sur l'enregistrement)
- Morceaux disponibles dans le commerce : fichiers MIDI au format SMF (Standard MIDI File), fichiers audio au format WAV ou MP3

WAV Taux d'échantillonnage de 44,1 kHz, résolution de 16 bits, stéréo

MP3 Taux d'échantillonnage de 44,1/48,0 kHz, 64–320 kbit/s et débit binaire variable ou VBR, mono/stéréo

NOTE

- Pour une présentation générale de la norme MIDI et de son utilisation, reportez-vous au document « MIDI Basics » (Généralités sur la norme MIDI) disponible sur le site Web (page 9).
- Pour obtenir des informations sur les formats MIDI compatibles, reportez-vous à la page 8.

Changement du mode de reproduction du morceau

Cet instrument propose deux modes de reproduction du morceau : Song Player (Lecteur de morceaux) et Song List (Liste de morceaux). Le mode Song Player permet de reproduire simultanément un morceau MIDI et un morceau audio. Le mode Song List reproduit un morceau en continu avec une liste de morceaux créée au préalable.

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

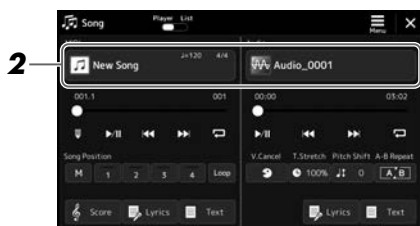
La fonction Song Player ou Song List s'affiche, selon celle que vous avez sélectionnée en dernier.

2 Touchez l'écran ou appuyez sur la touche [PLAYER] pour changer le mode de reproduction du morceau.



Sélection de morceaux (mode Song Player)

- 1 Appuyez sur la touche [PLAYER] pour appeler l'écran Song Playback. Vérifiez que le mode Song Player est sélectionné.




- 2 Touchez le nom de morceau dans la zone MIDI ou Audio.

L'écran de sélection de morceau du type de morceau correspondant (MIDI ou audio) s'affiche.


- 3 Sélectionnez le morceau souhaité.

Affichage des informations audio

Lorsqu'un morceau audio est sélectionné dans l'écran Song Selection, touchez  (Menu), puis [Audio Information] (Informations audio) pour ouvrir la fenêtre Information.

Pour plus de détails sur les opérations liées à la reproduction, reportez-vous à la page 70.

NOTE

- Pour les opérations de base de l'écran Song Selection, reportez-vous à la section « Écran File Selection » (page 28).
- Vous pouvez appeler l'écran des réglages liés à la reproduction du morceau, via  (Menu) → [Song Setting].
- Vous pouvez régler la balance de volume entre la reproduction du morceau MIDI et la reproduction du morceau audio à l'aide du bouton/joystick LIVE CONTROL auquel la fonction « MIDI/Audio Song Balance » (Balance de morceau MIDI/audio) a été affectée. Pour plus d'informations sur l'affectation de fonction au bouton LIVE CONTROL, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.


Sélection de morceau (Mode Song List)

- 1 Appuyez sur la touche [SONG] (Morceau) pour appeler l'écran Song Playback. Vérifiez que le mode Song List est sélectionné.**



- 2 Préparez une liste de morceaux.**

- **Pour créer une nouvelle liste de morceaux**

Touchez  (New) (Nouveau) sur l'écran pour créer une nouvelle liste de morceaux.

Pour plus de précisions sur l'édition de la liste de morceaux, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

- **Pour sélectionner une liste de morceaux existante**

2-1 Appelez l'écran Song List File Selection (Sélection d'un fichier de liste de morceaux) en touchant le nom de la liste de morceaux concernée.

2-2 Touchez le fichier de liste de morceaux souhaité.

- 3 Touchez le morceau de votre choix dans la liste de morceaux sélectionnée.**

Le morceau sélectionné apparaît en surbrillance.

Pour les commandes de reproduction détaillées, reportez-vous à la page 70.

Pour plus d'informations sur la commande de la reproduction en continu des morceaux de la liste, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Chant en accompagnement de la reproduction du morceau —

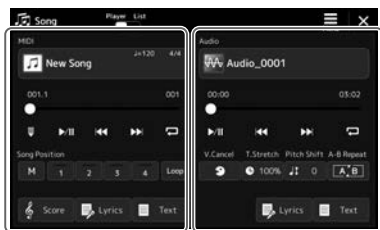
Opérations exécutées en cours de performance

Cette section décrit les opérations que vous pouvez effectuer sur les morceaux en cours de performance de chant : reproduction du morceau, affichage de la partition et des paroles, morceau audio, et activation des fonctions liées au microphone.

Commande de la reproduction du morceau

La reproduction du morceau peut être contrôlée en appuyant sur les touches du panneau ou à partir de l'écran Song Playback qui s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche [PLAYER] de la section SONG. Les écrans de commande correspondant aux morceaux MIDI et aux morceaux audio (le cas échéant) apparaissent, ce qui vous permet de contrôler à l'écran les morceaux actuellement sélectionnés.

Écran Song Playback



Mode Song Player
(Morceaux MIDI, morceaux audio)



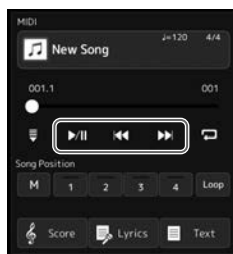
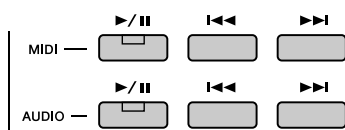
Mode Song List
(Mode commun aux morceaux MIDI et audio)

NOTE

- Pour plus de détails sur les morceaux MIDI et les morceaux audio, le basculement entre les modes de reproduction du morceau et la sélection de morceaux, reportez-vous à la page 66.
- En mode Song List, seules les opérations de reproduction de base sont possibles. En revanche, vous pouvez reproduire plusieurs morceaux en continu. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Opérations de reproduction de base (morceaux MIDI et audio)

SONG



■ Reproduction/Pause (touche [▶/⏸] (PLAY/PAUSE) (Reproduction/Pause))

Appuyez sur la touche [▶/⏸] (PLAY/PAUSE) (ou touchez [▶/⏸]) pour lancer la reproduction du morceau MIDI ou audio correspondant. Pendant la reproduction, appuyez sur cette touche pour en suspendre l'exécution. Appuyez à nouveau dessus pour reprendre la reproduction du morceau à partir de la position actuelle.

■ Sélection du morceau audio précédent/suivant (touche [◀◀] (PREV) ou [▶▶] (NEXT))

Appuyez sur la touche [◀◀] (PREV) ou [▶▶] (NEXT) (ou touchez [◀◀] ou [▶▶]) pour sélectionner le morceau précédent/suivant. En mode Song Player, cette opération sélectionne le fichier de morceau précédent/suivant dans le même dossier. En mode Song List, cette opération sélectionne le morceau précédent/suivant dans la liste de morceaux.

■ Retour arrière/Avance rapide (touche [◀◀] (PREV) or [▶▶] (NEXT))

En maintenant enfoncée la touche [◀◀] (PREV) ou [▶▶] (NEXT) ([◀◀] ou [▶▶]), vous faites défiler le fichier en continu, vers l'arrière ou l'avant, respectivement.

NOTE

Pour modifier ce comportement afin que la reproduction passe en début de morceau et ne revienne pas sur le morceau précédent, appuyez sur la touche [◀◀] (PREV) sur l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Play]. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Déplacement de la position de reproduction dans le morceau (fenêtre contextuelle Song Position)

Lorsque vous appuyez sur la touche [◀◀] (PREV) ou [▶▶] (NEXT) et la maintenez enfoncée, un écran de réglage s'affiche pour vous indiquer la position actuelle du morceau. Lorsque la fenêtre est affichée à l'écran, vous pouvez également utiliser le cadran de données pour faire défiler le fichier actuellement sélectionné en continu, vers l'arrière ou l'avant.

Le numéro de repère de phrase apparaît uniquement si un morceau MIDI contenant des repères de phrase est sélectionné. Vous pouvez choisir de faire avancer ou reculer la position de reproduction du morceau en unités de mesure ou de repère de phrase en touchant au préalable l'écran de réglage.

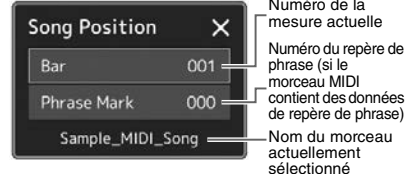
NOTE

Le repère de phrase est un repère préprogrammé dans certaines données de morceau MIDI qui spécifie un emplacement donné dans le morceau.

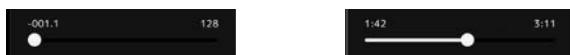
Pour les morceaux audio



Pour les morceaux MIDI



Déplacement de la position de reproduction du morceau (barre de progression à l'écran)



Chaque zone de morceau affiche la position actuelle de la reproduction du morceau. Vous pouvez la déplacer vers l'avant ou l'arrière à l'aide du curseur affiché à l'écran.

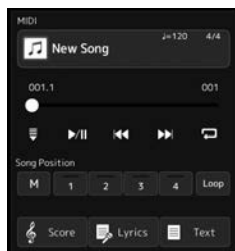
Mise en file d'attente du prochain morceau à reproduire

Durant la reproduction d'un morceau MIDI, vous avez la possibilité de mettre en file d'attente le prochain morceau MIDI à reproduire. Cette fonction est très utile pour enchaîner en douceur avec le morceau suivant lors d'une performance en live. Pour mettre un morceau en file d'attente pendant la reproduction d'un autre, sélectionnez le morceau souhaité dans l'écran Song Selection. L'indication « Next » apparaît en haut à droite du nom de morceau correspondant. Pour annuler ce réglage, touchez **Next Cancel** (Next Cancel) (Annuler suivant) dans l'écran Song Selection. Vous pouvez également mettre en file d'attente de reproduction le prochain morceau audio pendant l'exécution du morceau audio actuellement sélectionné, de la même manière que pour un morceau MIDI.

NOTE

Lorsque la fonction d'enregistrement est utilisée, la mise en file d'attente pour la reproduction est annulée.

Opérations de reproduction exclusives aux morceaux MIDI



■ Synchro Start (Début synchronisé)

Vous pouvez démarrer la reproduction d'un morceau MIDI dès que vous commencez à jouer au clavier. Touchez **Synchro Start** (Synchro Start) pour mettre la fonction Synchro Start en veille, que le morceau soit en cours de reproduction ou à l'arrêt. Pour annuler la fonction Synchro Start, répétez la même opération.

■ Reproduction à l'aide des repères de position dans le morceau ([M], [1]–[4], [Loop])


L'utilisation de repères de position dans le morceau permet de naviguer rapidement et aisément à travers les données de morceau MIDI, ainsi que de configurer des boucles de reproduction pour faciliter l'arrangement du morceau. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Utilisation des repères de position dans le morceau » (page 73).

Opérations de reproduction exclusives aux morceaux audio






■ Vocal Cancel (Annulation de la voix)

Cette fonction vous permet d'annuler ou d'atténuer la position centrale du son stéréo dans la reproduction du morceau audio. Vous pouvez ainsi chanter en mode « karaoké » en n'entendant que l'accompagnement instrumental, ou jouer la partie mélodie au clavier, puisque les voix sont généralement placées au centre de l'image stéréo dans la plupart des enregistrements.

Pour activer ou désactiver la fonction Vocal Cancel, sélectionnez d'abord un morceau audio, puis activez/désactivez  (Vocal Cancel).

■ Time Stretch (Extension de temps)

Tout comme vous ajustez le tempo d'un morceau MIDI, vous pouvez moduler la vitesse de reproduction d'un morceau audio sur le lecteur flash USB en l'étirant ou en le compressant. Pour ce faire, touchez  100% (Time Stretch) (Extension de temps) pour appeler la fenêtre de configuration appropriée. Touchez []/[] dans cette fenêtre pour définir la valeur (de 70 à 160 %). Les valeurs élevées se traduisent par un tempo plus rapide.

■ Pitch Shift (Décalage de la hauteur de ton)



À l'instar de la fonction Transpose (Transposition) du morceau MIDI, ce paramètre vous permet de changer la hauteur de ton d'un morceau audio par pas d'un demi-ton (de -12 à 12).

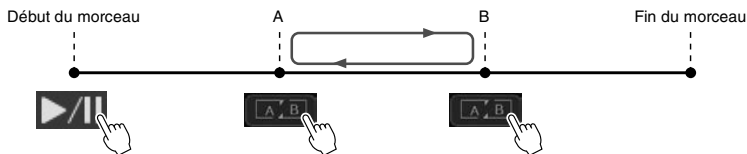
■ Reproduction A-B Repeat (Répétition A-B)

Cette fonction vous permet de répéter la reproduction d'une plage spécifiée (entre les points A et B).

1 Touchez  (Play/Pause) (Reproduction/Pause) pour lancer la reproduction.

2 Spécifiez la plage à répéter.



Lorsque la reproduction atteint le point que vous souhaitez spécifier comme point de départ (A), activez  (A-B Repeat). Lorsque la reproduction atteint le point que vous souhaitez spécifier comme point de fin (B), touchez à nouveau  (A-B Repeat). La plage comprise entre les points A et B est reproduite de manière répétée.



3 Pour annuler la reproduction répétée, désactivez  (A-B Repeat).

Les temps associés aux points A et B sont effacés et la reproduction répétée est annulée.

Détermination de la plage à répéter tandis que la reproduction du morceau est à l'arrêt

1. Faites avancer rapidement le morceau jusqu'au point A, puis activez  (A-B Repeat).
2. Faites avancer rapidement le morceau jusqu'au point B, puis touchez à nouveau  (A-B Repeat).

NOTE

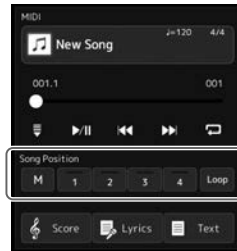
Bien que la fonction Vocal Cancel soit extrêmement efficace sur la plupart des enregistrements audio, le son de la voix sur certains morceaux peut ne pas être totalement annulé.

NOTE

Le fait de ne spécifier que le point A entraîne la répétition des parties comprises entre A et la fin du morceau.

Utilisation de repères de position dans le morceau (morceaux MIDI uniquement)

Des repères de position dans le morceau (SP1–SP4) peuvent être disposés au sein des données de morceau MIDI. En plus de faciliter et d'accélérer la navigation dans les données de morceau MIDI, ils vous permettent de configurer des boucles de reproduction très pratiques afin de créer des arrangements sonores dynamiques « au vol », tandis que vous jouez.



Saisie de repères de position dans le morceau

- 1** Sélectionnez le morceau MIDI souhaité (page 68) et lancez la reproduction (page 70).
- 2** Entrez les repères de position dans le morceau.
 - 2-1** Touchez **M** (Song Position Memorize) (Mémorisation de la position dans le morceau) pour l'activer.
 - 2-2** Lorsque le morceau atteint le point où vous souhaitez introduire un repère, touchez le numéro de repère souhaité ([1]–[4]) à l'écran.
Le repère de position dans le morceau correspondant est saisi, et la fonction Song Position Memorize est automatiquement désactivée.
- 3** Si vous le souhaitez, accédez à d'autres repères de la même manière qu'à l'étape 2.
- 4** Mettez en pause la reproduction du morceau (page 70).
- 5** Enregistrez le morceau.
 - 5-1** Touchez le nom du morceau pour appeler l'écran Song Selection.
 - 5-2** Enregistrez le fichier de morceau (page 33).

AVIS

Les réglages de repères insérés sont perdus si vous passez à un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

À propos de l'état de la position dans le morceau [1]–[4]

- **Éteint** : la position de morceau n'a pas été mémorisée sur la touche.
- **Vert** : la position de morceau a été mémorisée sur la touche.
- **Rouge (clignotant)** : le saut dans la reproduction est imminent. Reportez-vous ci-dessous à la section (« Accès à un repère de position dans le morceau en cours de reproduction »).
- **Rouge** : la position dans le morceau a été dépassée et la reproduction du morceau se poursuit jusqu'à la touche correspondant au morceau suivant.

Accès à un repère de position dans le morceau en cours de reproduction

Il suffit de toucher un des repères [1]–[4] de la position dans le morceau pendant la reproduction du morceau pour passer directement à la position correspondante à la fin de la mesure en cours d'exécution. (La touche clignote en rouge pour indiquer l'imminence du saut vers le repère signalé.) Vous pouvez annuler le saut vers le repère signalé avant son exécution en appuyant à nouveau sur le repère de morceau.


Lancement de la reproduction à partir d'un repère déterminé

Tout d'abord, touchez un des repères [1]–[4] de position dans le morceau lorsque la reproduction du morceau est à l'arrêt, puis démarrez la reproduction (page 70).

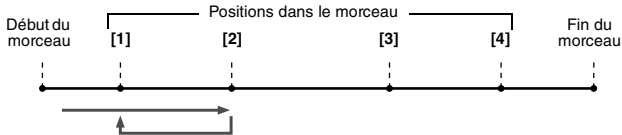
Utilisation de repères dans la reproduction en boucle


Dans cette section, nous vous expliquons le principe de la reproduction en boucle par un exemple de boucle entre les repères [1] et [2].

1 Touchez  (Play/Pause) pour lancer la reproduction depuis le début du morceau.

2 Après avoir passé le point [1], touchez  (Loop) (Boucle) pour activer la fonction de boucle.

Le morceau est reproduit jusqu'au point [2], puis il revient au point [1] en formant une boucle entre les deux points.



3 Pour arrêter la boucle et poursuivre la reproduction normalement, touchez de nouveau  (Loop).

Lorsque cette fonction est désactivée, la reproduction se poursuit au-delà du point [2].

Affichage de la partition, des paroles, et des fichiers texte en cours de reproduction

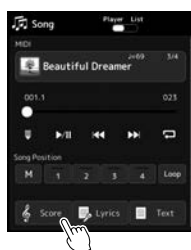
Affichage de la partition (Score) d'un morceau MIDI

Vous pouvez afficher la partition musicale (score) du morceau MIDI sélectionné. Nous vous conseillons de lire celle-ci avant de commencer à vous entraîner.

1 Sélectionnez un morceau MIDI (page 68).

2 Touchez **Score** (Score) sur l'écran de reproduction du morceau pour appeler l'écran Score.

Vous pouvez parcourir l'ensemble de la partition en touchant [◀] ou [▶] lorsque la reproduction du morceau est à l'arrêt. Lors de la reproduction du morceau, une balle rebondit dans la partition pour vous indiquer la position actuelle.



Pour changer de page.

Pour modifier les réglages de l'écran Score.

NOTE

- Vous pouvez également appeler l'écran Score (Partition) via [MENU] → [Score].
- L'instrument est à même d'afficher les partitions de données de musique disponibles dans le commerce ou de morceaux que vous avez vous-même enregistrés.
- La partition affichée est générée par l'instrument en fonction des données du morceau. Par conséquent, elle peut ne pas correspondre exactement aux partitions que vous trouverez dans le commerce pour un même morceau, en particulier pour les passages compliqués ou contenant un grand nombre de notes courtes.

Modification de la taille de la partition et de l'affichage des paroles dans une partition

En touchant l'icône de note affichée en bas à droite de l'écran, vous pouvez modifier les réglages de l'écran Score, comme par exemple changer la taille de la partition, ou afficher les noms de note ou les paroles contenues dans la partition, et ainsi de suite. Pour plus d'informations sur l'écran Score, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

NOTE

Les paroles ne s'affichent que lorsque le morceau contient des données de parole.

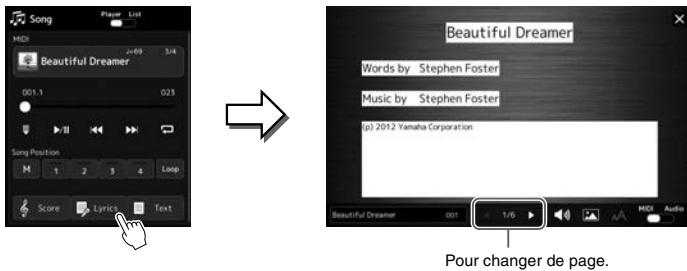
Affichage des paroles du morceau

Lorsque le morceau sélectionné contient des paroles, vous pouvez afficher celles-ci sur l'écran de l'instrument pendant la reproduction.

1 Sélectionnez un morceau (page 68).

2 Touchez (Lyrics) sur l'écran de reproduction du morceau pour appeler l'écran Lyrics.

Lorsque les données de morceau contiennent des paroles, celles-ci s'affichent à l'écran. Vous pouvez parcourir l'ensemble des paroles en touchant [◀] ou [▶] lorsque la reproduction du morceau est à l'arrêt. Lorsque le morceau est en cours de reproduction, la couleur des paroles change pour vous indiquer la position actuelle.




NOTE

- Vous pouvez appeler également l'écran Lyrics (Paroles) via la touche [MENU] → [Lyrics].
- L'affichage des paroles est possible pour les morceaux MIDI et les morceaux audio à condition que le morceau en question contient des données de paroles compatibles. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Pour plus d'informations sur l'écran Lyrics, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Affichage de texte

Qu'un morceau soit sélectionné ou pas, vous pouvez afficher sur l'écran de l'instrument les fichiers texte (.txt) créés au moyen d'un ordinateur. Pour appeler l'écran, touchez  (Text) (Texte) sur l'écran Song Playback. Cette fonction offre de nombreuses possibilités utiles, comme l'affichage de paroles, de partitions d'accords et de notes de performance. Pour plus d'informations sur l'écran Text, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Utilisation de la fonction Talk

La fonction Talk vous permet de modifier instantanément les réglages du microphone pour parler à votre public. C'est utile si vous souhaitez faire des annonces entre les morceaux au cours d'une performance sans appliquer d'effets de réverbération qui risquent de déconcentrer l'auditoire.

1 Appelez l'écran Mic Setting via [MENU] → [Mic Setting].



2 Touchez [Talk] à l'écran pour activer la fonction Talk.

Pour désactiver la fonction, touchez [Vocal] à l'écran.

Vous pouvez également modifier les réglages Talk en fonction de vos préférences. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

NOTE

Pour utiliser au mieux cette fonction, affectez une pédale ou une touche ASSIGNABLE à l'activation/désactivation de la fonction Talk (Parler) en cours de performance. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual.

4

Chant en accompagnement de la reproduction du morceau — Opérations exécutées en cours de performance

Sélection et/ou création d'un tempérament (Scale Tune)

Vous pouvez modifier le tempérament de l'instrument pour l'adapter à la musique que vous souhaitez jouer. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Scale Tune].

Structure de base de la fonction Scale Tune

Il existe deux méthodes pour modifier le tempérament : Main Scale (Gamme principale) et Sub Scale (Gamme secondaire).

● Main Scale :

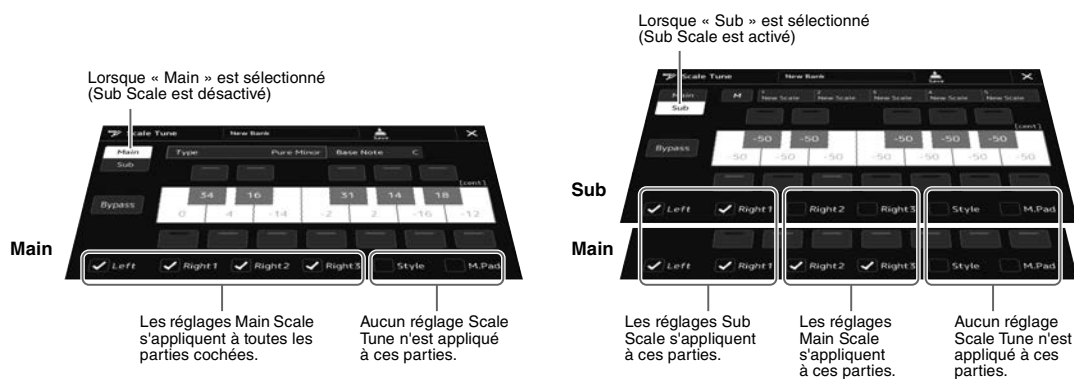
Règle la gamme de base de l'instrument. Vous pouvez sélectionner un type de gamme existant ou l'ajuster manuellement. Le réglage peut être stocké et appelé à l'aide de la fonction Registration Memory.

● Sub Scale :

Modifie temporairement la gamme uniquement lorsque la fonction Sub Scale est activée (par exemple, lorsqu'elle est sélectionnée en appuyant sur une des touches [1]–[5] de la section SCALE TUNE MEMORY). Cela vous permet de définir temporairement un réglage Scale Tune (différent du réglage Main Scale) pour les parties souhaitées. Ce réglage est prioritaire sur le réglage Main Scale en ce qui concerne les parties cochées (voir ci-dessous). Vous pouvez ajuster manuellement le réglage et le mémoriser à l'aide des touches [1]–[5] de la section SCALE TUNE MEMORY ou [1]–[5] de l'écran Scale Tune en vue de les rappeler instantanément.

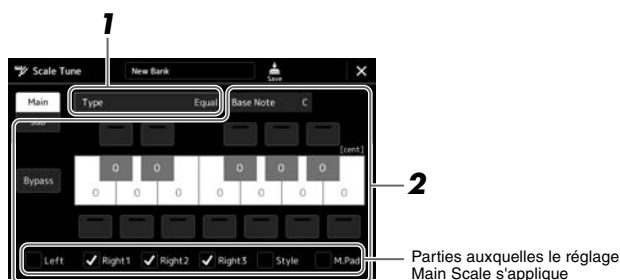
Vous pouvez activer/désactiver Sub Scale en touchant « Main/Sub » à l'écran ou à l'aide de la fonction « Scale Tune Quick Setting » (Réglage rapide de l'accord de gamme), qu'il est possible d'attribuer aux touches affectables ou aux pédales. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Pour connaître les réglages appliqués aux différentes parties en fonction des coches à l'écran, reportez-vous aux exemples ci-dessous.



Sélection ou création d'un tempérament à partir des types prédéfinis (Main Scale)


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



1 Sélectionnez le type de gamme souhaité (tempérament).

Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal (Gamme classique) : La plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée de façon égale en douze parties, les demi-pas étant espacés uniformément au niveau de la hauteur de ton. Il s'agit de l'accord le plus utilisé en musique aujourd'hui. • Pure Major (Majeure pure), Pure Minor (Mineure pure) : Ces accords préservent les intervalles mathématiques purs de chaque gamme, en particulier des accords parfaits (fondamentale, tierce, quinte). Ce phénomène est nettement perceptible dans les harmonies vocales réelles, telles que les chœurs et les chants a cappella. • Pythagorean (Pythagore) : Inventée par le célèbre philosophe grec, cette gamme repose sur une série de quintes parfaites regroupées dans une seule octave. La tierce de cet accord est légèrement instable, mais la quarte et la quinte sont splendides et adaptées à certaines sonorités principales. • Mean-Tone (Tempérament moyen) : Cette gamme a été créée pour améliorer la gamme de Pythagore grâce à un accord plus précis de l'intervalle de la tierce majeure. Elle a été largement utilisée entre les 16e et 18e siècles, notamment par Handel. • Werckmeister, Kirnberger : Cette gamme composite combine les systèmes de Werckmeister et de Kirnberger, qui constituaient eux-mêmes des améliorations apportées respectivement aux gammes de tempérament moyen et de Pythagore. Elle se distingue principalement par le fait que chacune de ses clés est dotée d'un caractère unique. Son usage était très répandu du temps de Bach et de Beethoven et de nos jours encore, elle est souvent utilisée pour jouer de la musique d'époque au clavecin. • Bayati, Rast, Rast Jaharka, Rast Nawa, Rast Hosseini : Ces accords servent à jouer de la musique arabe.
------	---

2 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

Base Note (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale de chaque gamme. Lorsque la note fondamentale est modifiée, la hauteur de ton du clavier est transposée mais la relation d'origine entre les notes en termes de hauteur de ton est maintenue.
Tune	<p>Touchez la touche souhaitée dans l'illustration du clavier à l'écran et accordez-la en centièmes de ton. Les différentes zones situées en haut et en bas des touches déterminent respectivement si le réglage de l'accord s'applique ou non à la note. Vous pouvez activer/désactiver cette fonction en la touchant lorsque la valeur est différente de 0. Si vous modifiez ce paramètre, l'indication « (Edited) » (Modifié) apparaît à droite de « Type » à l'étape 1.</p> <p> NOTE</p> <p>Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton.)</p>
Bypass (Ignorer)	L'activation de cette touche à l'aide de la touche [BYPASS] ou de la fonction [Bypass] de l'écran Scale Tune désactive temporairement tous les réglages Scale Tune. Cela vous permet d'écouter le son à des fins de comparaison.
Parts (Parties) (Left, Right 1, etc.)	Cochez la partie à laquelle le réglage Main Scale s'applique.

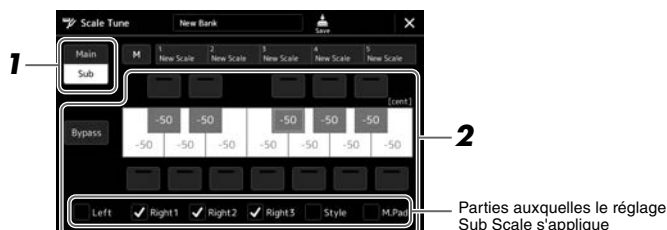
Pour stocker les réglages Scale Tune (Main Scale)

Si vous le souhaitez, vous pouvez stocker les réglages Scale Tune (Main Scale) dans la mémoire de registration. Appuyez sur la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY, cochez le paramètre « Scale Tune » et appuyez sur une des touches [1]–[8] de la section REGISTRATION MEMORY pour enregistrer les réglages Scale Tune.

Création et utilisation d'un tempérament (Sub Scale)

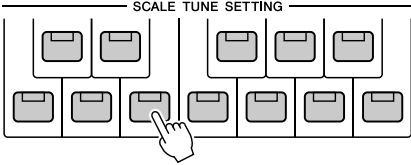
Vous pouvez créer vos propres gammes à l'aide du réglage Sub Scale. Lorsqu'il est en cours d'édition, ce réglage est prioritaire sur Main Scale. Il n'est appliqué que si Sub Scale est activé (par exemple, lorsque « Sub » est sélectionné sur l'écran Scale Tune).

1 Sur l'écran Scale Tune, touchez [Sub] pour sélectionner le réglage Sub Scale.



Le réglage Sub Scale s'applique aux parties cochées en bas de l'écran. Même si la valeur Sub Scale est sélectionnée, le réglage Main Scale s'applique aux parties non cochées au bas de l'écran Sub Scale, mais cochées sur l'écran Main Scale.

2 Modifiez les réglages comme suit.

Tune	 <p>Vous pouvez facilement abaisser la hauteur de ton de la note souhaitée de 50 centièmes. L'activation/désactivation de ces zones comme suit vous permet de spécifier si le réglage Tune s'applique ou non à la note sélectionnée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En appuyant sur les touches SCALE TUNE SETTING • En touchant les cases en haut et en bas de l'illustration du clavier <p>Vous pouvez également ajuster la valeur du réglage Tune en touchant l'illustration de la touche correspondante à l'écran et en effectuant un réglage précis en centièmes.</p>
Bypass	L'activation de cette touche à l'aide de la touche [BYPASS] ou de la fonction [Bypass] de l'écran Scale Tune désactive temporairement tous les réglages Scale Tune. Cela vous permet d'écouter le son à des fins de comparaison.
Parts (Left, Right 1, etc.)	Cochez la partie à laquelle le réglage Sub Scale s'applique.

Si vous revenez à l'écran Home dans cet état, le réglage Sub Scale reste activé.

3 Pour ne plus utiliser le réglage Sub Scale, touchez [Main] dans l'écran Scale Tune.

Le réglage Sub Scale est alors désactivé et tous les réglages d'accord Sub Scale sont réinitialisés à leurs valeurs respectives par défaut.

NOTE

Le réglage Sub Scale est également désactivé et réinitialisé à sa valeur par défaut à la mise hors tension de l'instrument.

NOTE

Vous pouvez activer/désactiver le réglage Sub Scale et définir sa valeur rapidement à l'aide de la fonction « Scale Tune Quick Setting » (Réglage rapide de l'accord de gamme) qu'il est possible d'attribuer aux touches affectables ou aux pédales. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

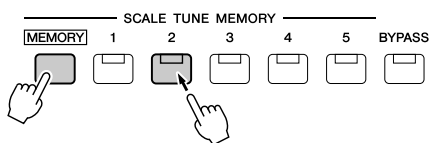
Mémorisation du réglage Sub Scale

Vous pouvez mémoriser le réglage Sub Scale effectué (à l'aide des touches SCALE TUNE SETTING ou depuis l'écran Scale Tune) sur les touches SCALE TUNE MEMORY en vue de les rappeler instantanément.

- 1 Configurez les réglages Sub Scale selon vos besoins à l'aide des touches SCALE TUNE SETTING et des paramètres de l'écran Scale Tune.**
- 2 Tout en maintenant la touche [MEMORY] (Mémoire) de la section SCALE TUNE MEMORY enfoncée, appuyez sur une des touches [1]–[5] de cette même section (sur celle qui permet de mémoriser le réglage Sub Scale).**

NOTE

Les données mémorisées sont le nom, l'activation/la désactivation, les valeurs d'accordage et les parties activées de la fonction Sub Scale Tune.



La touche SCALE TUNE MEMORY correspondante s'allume. Toutes les données qui se trouvaient auparavant à l'emplacement sélectionné sont effacées et remplacées par le nouveau réglage Sub Scale.

À propos de l'état des voyants des touches [1]–[5]

- **Allumé** : données enregistrées et actuellement sélectionnées
- **Éteint** : aucune donnée enregistrée ou actuellement sélectionnée

NOTE

La touche [BYPASS] s'allume lorsque la fonction Bypass est activée.

- 3 Mémorisez les réglages Sub Scale sur d'autres touches en répétant les étapes 1 et 2.**

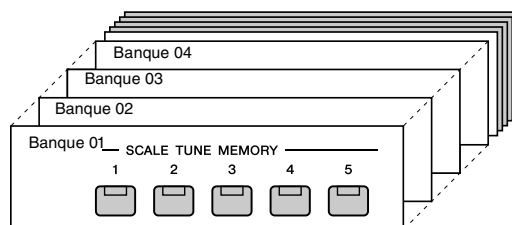
Vous pouvez rappeler les réglages Sub Scale mémorisés simplement en appuyant sur la touche numérique correspondante.

AVIS

Les réglages de gamme mémorisés sur les touches numériques seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save (voir ci-dessous).

Enregistrement de la Scale Tune Memory (Mémoire d'accords de gamme) en tant que fichier Bank (Banque)

Les réglages Sub Scale mémorisés sur les touches [1]–[5] de la section SCALE TUNE MEMORY sont enregistrés dans un fichier Scale Tune Memory Bank unique.



1 Assurez-vous que les réglages Sub Scale que vous souhaitez enregistrer sont mémorisés sur les touches [1]–[5] de la section SCALE TUNE MEMORY.

2 Touchez  (Save) pour enregistrer le fichier de banque.

Pour obtenir des instructions sur l'enregistrement, reportez-vous à la section « Gestion des fichiers » (page 33).

Rappel d'un réglage Sub Scale mémorisé

Vous pouvez rappeler les réglages Sub Scale mémorisés en sélectionnant le fichier Scale Tune Memory Bank comme décrit ci-dessous.

1 Appelez l'écran Scale Tune via [MENU] → [Scale Tune].

2 Touchez le nom du fichier Bank pour ouvrir la fenêtre contextuelle.



3 Touchez et sélectionnez la Bank souhaitée à l'écran.

4 Touchez et sélectionnez le réglage Sub Scale souhaité.

Vous pouvez également utiliser les touches [1]–[5] de la section SCALE TUNE MEMORY pour sélectionner le réglage Sub Scale.

Réglage des paramètres de chaque partie —

Console de mixage

La console de mixage vous offre un contrôle intuitif sur certains aspects des parties du clavier et des canaux de morceau/style, dont la balance de volume et le timbre des sons. Elle vous permet d'ajuster les niveaux et la position stéréo (panoramique) de chaque sonorité afin d'obtenir l'équilibre sonore et l'image stéréo les mieux adaptés, tout en déterminant la manière dont les effets sont appliqués.

Cette section décrit les procédures de base liées à la console de mixage. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Procédure de base de la console de mixage

1 Appuyez sur la touche [MIXER/EQ] pour appeler l'écran Mixer.



2 Touchez l'onglet approprié pour modifier la balance entre les parties souhaitées.

Panel (Panneau)	Utilisez cet écran pour régler la balance entre la partie de style complète, la partie de multi-pad complète, la partie Left, les parties Right 1–3, la partie de morceau MIDI complète, la partie de morceau audio, la partie de micro, la partie audio Aux In, la partie audio de LAN sans fil (*). * Entrée audio via l'adaptateur LAN sans fil fourni en option. Il se peut que l'adaptateur LAN sans fil USB proposé en option ne soit pas disponible dans la région où vous résidez.
Style	Utilisez cet écran pour ajuster la balance entre les différents canaux de style. Pour plus de détails sur les différents canaux, reportez-vous à la section « Canaux de style » (page 85).
M.Pad (Multi-pad)	Utilisez cet écran pour ajuster la balance entre les quatre multi-pads de lien audio.
Song (Morceau)	Utilisez cet écran pour ajuster la balance entre les différentes parties de morceau MIDI.
Master (Principal)	À la différence des autres écrans, cet écran permet d'ajuster les caractéristiques tonales de l'ensemble du son (exception faite des morceaux audio) de cet instrument. Pour en savoir plus sur cet écran, reportez-vous à la page 99.

NOTE

Vous pouvez également basculer entre les onglets en appuyant sur la touche [MIXER/EQ].

3 Touchez un onglet pour modifier les paramètres souhaités.

Filter (Filtre)	Règle la résonance et la coupure (clarté du son).
EQ (Égaliseur)	Règle les paramètres d'égalisation pour corriger la hauteur de ton ou le timbre du son.
Effect (Effet)	Sélectionne un type d'effet et règle sa profondeur pour chaque partie.
Chorus/Reverb (Chœur/ Réverbération)	Sélectionne un type de chœur ou de réverbération et règle sa profondeur pour chaque partie.
Pan/Volume (Balayage panoramique/Volume)	Règle le balayage panoramique et le volume de chaque partie.

4 Définissez la valeur de chaque paramètre.

5 Enregistrez les réglages Mixer.

■ Pour sauvegarder les réglages Panel 1/2 Mixer :

Enregistrez-les dans la mémoire de registration (page 90).

■ Pour enregistrer les réglages Style 1/2 Mixer :

Enregistrez-les sous forme de fichier de style sur le lecteur utilisateur ou le lecteur flash USB. Pour rappeler les réglages en vue d'une utilisation ultérieure, sélectionnez le fichier de style enregistré ici.

1 Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Style Creator].

2 Touchez [Save] pour appeler l'écran Style Selection, puis enregistrez les réglages dans un fichier de style (page 33).

■ Pour enregistrer les réglages MIDI Song Ch 1–8 / 9–16 Mixer :

Lors de l'édition et de l'enregistrement des réglages MIDI Song Channel (Canal de morceau MIDI), il est nécessaire d'effectuer une autre opération. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Édition et enregistrement des réglages MIDI Song Ch 1–8 / 9–16 Mixer » ci-dessous.

NOTE

Pour rétablir la valeur par défaut de chaque paramètre, touchez la valeur numérique ou le réglage de manière prolongée.

Édition et enregistrement des réglages MIDI Song Ch 1–8 / 9–16 Mixer

Sélectionnez d'abord un morceau MIDI, puis modifiez ses paramètres. Enregistrez ensuite les réglages modifiés sous forme de configuration de données de morceau MIDI, puis enregistrez le morceau sur le lecteur utilisateur ou sur le lecteur flash USB. Pour rappeler les réglages en vue d'une utilisation ultérieure, sélectionnez le fichier de morceau enregistré ici.

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

2 Touchez le nom du morceau spécifié sous « New Song » (Nouveau morceau) pour appeler l'écran Song Selection, puis sélectionnez le morceau souhaité.

3 Modifiez les paramètres souhaités en suivant les étapes 1–4 de la section « Procédure de base du mixeur » (page 83).

4 Appuyez sur la touche [RECORDING] pour appeler à nouveau l'écran MIDI Multi Recording.

5 Stockez les réglages édités sur le morceau MIDI.

5-1 Touchez [Setup] pour appeler l'écran Setup.

5-2 Touchez [Execute] pour enregistrer les réglages édités en tant que données de morceau MIDI.

6 Touchez [Save] pour appeler l'écran Song Selection, puis enregistrez les réglages en tant que fichier de morceau (page 33).

Activation/désactivation de chaque canal de style ou de morceau MIDI

Vous pouvez ajouter des variations et modifier le rythme d'un style ou d'un morceau MIDI en activant/désactivant les canaux de façon sélective.

Canaux de style

Chaque style contient les canaux répertoriés ci-dessous.

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

1 Dans l'écran Mixer, touchez l'onglet [Style] ou [Song].

2 Touchez le canal que vous souhaitez activer ou désactiver.



Pour reproduire uniquement un canal donné (reproduction en solo), touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce que le numéro soit mis en surbrillance en violet. Pour annuler le solo, il vous suffit de toucher à nouveau le numéro du canal (violet).

3 Si nécessaire, effectuez d'autres réglages, puis enregistrez-les dans un fichier de style ou de morceau (étape 5 à la page 84).

Modification de la sonorité de chaque canal de style ou de morceau MIDI

Vous pouvez changer la sonorité de chaque canal à l'aide de l'écran Mixer.

- 1** Dans l'écran Mixer, touchez l'onglet [Style] ou [Song].
- 2** Touchez l'icône de l'instrument en dessous du nom du canal pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée.



- 3** Si nécessaire, effectuez d'autres réglages, puis enregistrez-les dans un fichier de style ou de morceau (étape 5 à la page 84).

Enregistrement d'un morceau

Cet instrument vous permet d'enregistrer votre performance à l'aide des deux méthodes suivantes : enregistrement MIDI et enregistrement audio. En outre, l'enregistrement MIDI fait appel à deux méthodes différentes : Quick Recording (Enregistrement rapide), qui est le mode d'enregistrement le plus simple, et Multi Recording (Enregistrement multipiste), qui vous permet d'enregistrer chaque canal ou chaque piste séparément. Dans cette section, nous allons nous intéresser aux modes d'enregistrement MIDI Quick Recording (Enregistrement MIDI rapide) et Audio Quick Recording (Enregistrement audio rapide).

■ MIDI Quick Recording

Cette méthode permet de stocker les performances enregistrées sur l'instrument ou sur un lecteur flash USB sous forme de fichier MIDI SMF (format 0). Si vous souhaitez réenregistrer une section spécifique ou changer de sonorité et modifier d'autres paramètres, utilisez cette méthode. Cet instrument vous offre la possibilité d'enregistrer jusqu'à environ 3 Mo par morceau.

■ Audio Quick Recording

Avec cette méthode, les performances sont enregistrées sous forme de fichiers audio sur l'instrument. L'enregistrement est effectué sans désigner de partie enregistrée. Dans la mesure où il est sauvegardé au format WAV stéréo avec une résolution de qualité CD standard (44,1 kHz/16 bits) par défaut, il peut être transféré et reproduit sur des lecteurs de musique portables à l'aide d'un ordinateur. Il peut également être enregistré au format MP3 (taux d'échantillonnage de 44,1 kHz, débit binaire de 128/256/320 kbps, stéréo). Cet instrument autorise des enregistrements allant jusqu'à 80 minutes par enregistrement.

Enregistrement multipiste

- **MIDI Multi Recording (Enregistrement multipiste MIDI) :** Grâce à cette méthode, vous pouvez créer un morceau MIDI comprenant 16 canaux en enregistrant votre performance sur chaque canal séparément.

Pour plus d'informations sur l'enregistrement multipiste, reportez-vous au Reference Manual) disponible sur le site Web.

MIDI Quick Recording

Avant d'enregistrer, effectuez les réglages nécessaires (sélection de la sonorité ou du style, par exemple). Connectez la clé USB à la borne [USB TO DEVICE] selon les besoins. Dans le cas de ce type d'enregistrement, les différentes parties sont enregistrées sur les canaux suivants :

- **Parties du clavier :** canaux 1–4
- **Parties de multi-pad :** canaux 5–8
- **Parties de style :** canaux 9–16

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

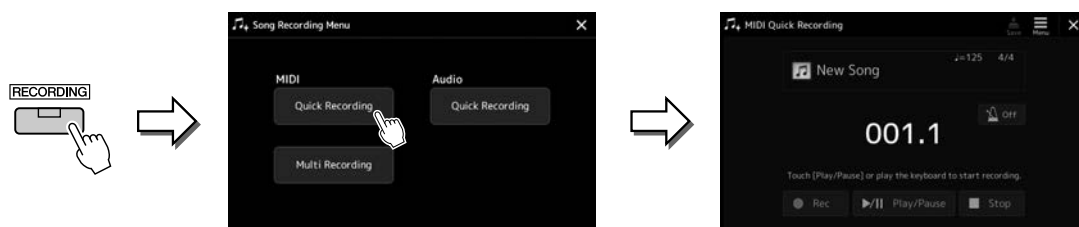
L'écran apparaît et un nouveau morceau vide est automatiquement configuré sur l'état d'attente d'enregistrement.

NOTE

- Les données audio telles que les canaux rythmiques créés via les données audio des multi-pads de lien audio et les fichiers audio ne peuvent pas être enregistrés dans les morceaux MIDI.
- Avant d'utiliser un lecteur flash USB, veuillez lire la section « Connexion d'appareils USB » à la page 108.

NOTE

Pour annuler l'enregistrement, touchez [Stop] à l'écran puis appuyez sur la touche [EXIT] avant de passer à l'étape 2.



2 Lancez l'enregistrement.

Vous pouvez lancer l'enregistrement simplement en jouant au clavier, en démarrant un style, en reproduisant un multi-pad ou en touchant [Play/Pause].

3 Une fois votre performance terminée, touchez [Stop] pour arrêter l'enregistrement.

4 Touchez [Save] pour appeler l'écran Song Selection, puis sauvegardez la performance enregistrée en tant que fichier de morceau (page 33).

AVIS

Le morceau enregistré sera perdu si vous fermez l'écran ou si vous mettez l'instrument hors tension avant d'avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

Audio Quick Recording

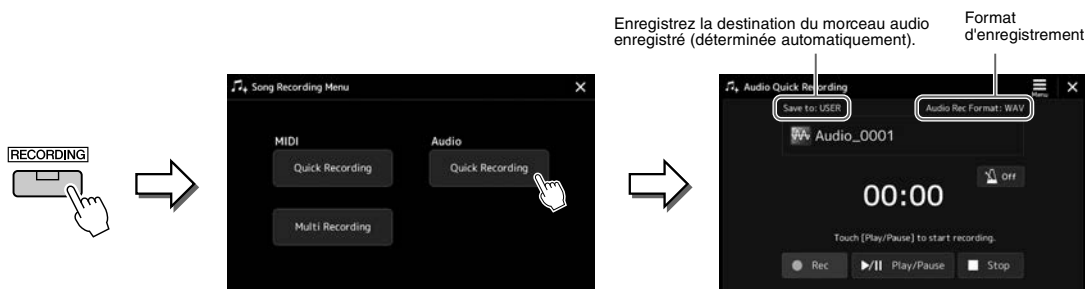
Avant de procéder à l'enregistrement, effectuez les réglages nécessaires, tels que la sélection de la sonorité et du style, et la connexion d'un microphone (si vous voulez enregistrer votre chant).

1 Appelez l'écran Audio Quick Recording via [RECORDING] → Audio [Quick Recording].

L'écran apparaît et un nouveau fichier audio vide est créé, configuré sur l'état d'attente d'enregistrement activé. Cependant, contrairement au mode MIDI Quick Recording, l'enregistrement ne démarre pas automatiquement par la performance au clavier, la reproduction du style ou la reproduction du multi-pad.

NOTE

Pour annuler l'enregistrement, touchez [Stop] à l'écran puis appuyez sur la touche [EXIT] avant de passer à l'étape 2.



2 Touchez [Play/Pause] pour lancer l'enregistrement.

Lancez l'enregistrement de votre performance immédiatement après cette opération.

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

Les données enregistrées sont automatiquement sauvegardées sur la destination sous la forme d'un fichier auquel un nom est automatiquement attribué. Le morceau audio enregistré apparaît sous la catégorie User de l'écran Song Selection.

NOTE

- La destination de sauvegarde du morceau audio enregistré est automatiquement déterminée en fonction de l'état de connexion du lecteur flash USB. Vous pouvez modifier le réglage de stockage prioritaire via (Menu) à l'écran.
- Vous avez également la possibilité de modifier le format d'enregistrement via (Menu) à l'écran.

Stockage et rappel des configurations personnalisées de panneau — Fonctions Registration Memory et Playlist

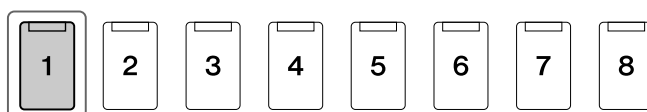
Stockage et rappel des configurations personnalisées de panneau — Fonctions Registration Memory et Playlist

Les fonctions Registration Memory (Mémoire de registration) et Playlist vous permettent de sauvegarder (ou d'enregistrer) pratiquement tous les réglages de panneau, puis de les rappeler instantanément pour vos besoins de performance à l'aide d'une seule touche. La fonction Playlist est particulièrement utile pour gérer votre répertoire, car elle vous permet de sélectionner uniquement les réglages de panneau souhaités parmi le répertoire énorme stocké dans la mémoire de registration et de créer une nouvelle liste.

■ Mémoire de registration

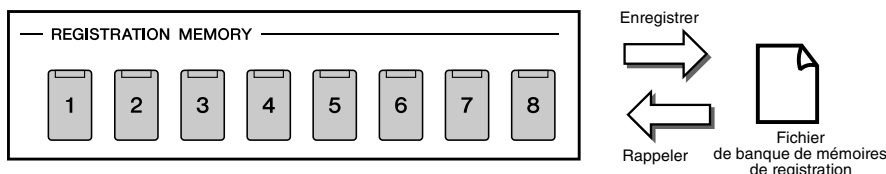
Cette fonction vous permet de sauvegarder (enregistrer) vos réglages de panneau personnalisés sur l'une des touches de mémoire de registration pour les rappeler aisément par la suite.

— REGISTRATION MEMORY —



Pratiquement tous les réglages de panneau peuvent être sauvegardés sur une simple touche.

Il existe huit touches de mémoire de registration sur le panneau. Vous pouvez sauvegarder les huit configurations de panneau enregistrées sous la forme d'un fichier unique de banque de mémoires de registration.

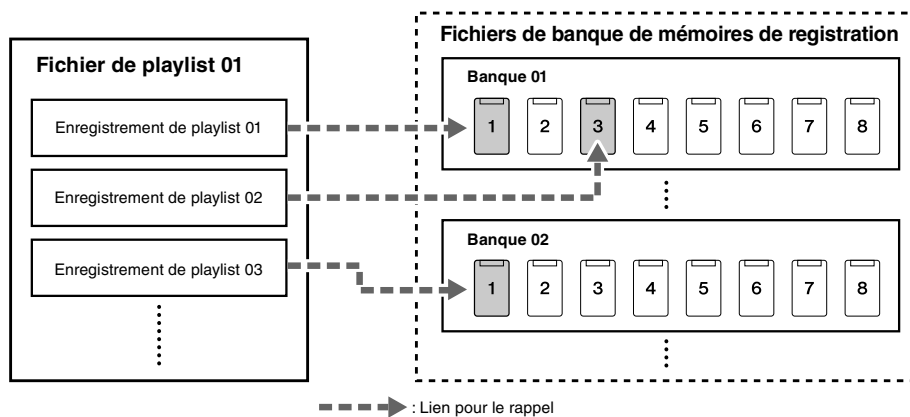


NOTE

Pour plus d'informations sur les paramètres de panneau pouvant faire l'objet d'un enregistrement à l'aide de la fonction Registration Memory, reportez-vous à la section Registration sous « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) dans la Data List disponible sur le site Web.

■ Playlist

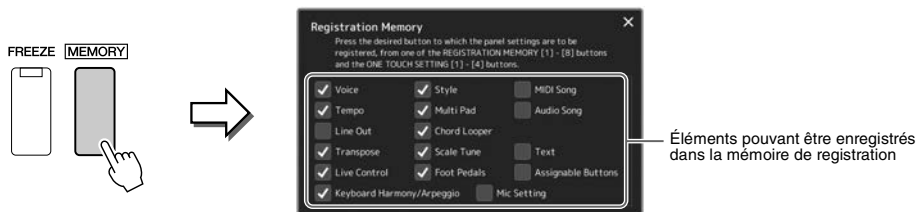
La fonction Playlist vous permet de créer votre propre liste de performances en live. L'avantage est que vous pouvez sélectionner uniquement les fichiers souhaités parmi le grand choix de fichiers de banque de mémoires de registration sans modifier la configuration du fichier de banque. Chaque enregistrement de playlist peut servir à rappeler directement une mémoire de registration donnée dans le fichier de banque de mémoires de registration sélectionné. Vous pouvez stocker tous les enregistrements de playlist collectivement comme un fichier de playlist unique.



Enregistrement et rappel des configurations personnalisées de panneau via Registration Memory

Enregistrement des configurations de panneau

- 1 Effectuez les réglages de panneau souhaités, notamment en ce qui concerne les sonorités, les styles et les effets.
- 2 Appuyez sur la touche [MEMORY] dans la section REGISTRATION MEMORY pour appeler la fenêtre Registration Memory.

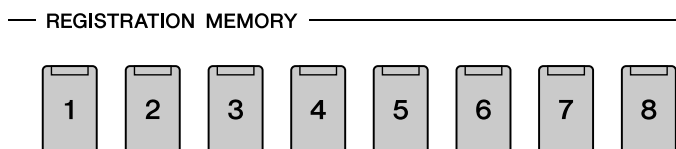


Sélection des éléments à enregistrer

La fenêtre Registration Memory affiche une liste des éléments que vous pouvez sélectionner et enregistrer. Avant de passer à l'étape 3, cochez ou décochez les éléments souhaités en les touchant. Les éléments cochés seront enregistrés.

- 3 Appuyez sur une des touches [1]–[8] de la section REGISTRATION MEMORY sur laquelle vous souhaitez mémoriser la configuration de panneau.

La touche mémorisée s'allume en orange pour indiquer qu'elle contient désormais des données et que son numéro est déjà sélectionné.



À propos de l'état des témoins

- **Orange** : données enregistrées et actuellement sélectionnées
- **Bleu** : données enregistrées mais non sélectionnées pour l'instant
- **Éteint** : aucune donnée enregistrée

- 4 Enregistrez différentes configurations de panneau sur d'autres touches en répétant les étapes 1–3.

Vous pouvez rappeler la configuration de panneau enregistrée d'une simple pression sur la touche numérique correspondante.

AVIS

Si vous sélectionnez une touche dont le témoin lumineux est allumé en orange ou en bleu, la configuration de panneau mémorisée auparavant sur cette touche sera effacée et remplacée par les nouveaux réglages.

NOTE

Les configurations de panneau enregistrées sur les touches numériques sont conservées même lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour supprimer d'un seul coup les huit configurations actuelles du panneau, mettez l'appareil sous tension tout en maintenant enfoncée la touche B5 (deuxième touche à l'extrême droite du clavier).

Sauvegarde de la mémoire de registration en tant que fichier de banque

Vous pouvez sauvegarder les huit configurations de panneau enregistrées sous la forme d'un fichier unique de banque de mémoires de registration.

- 1 Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK pour ouvrir l'écran Registration Memory Bank Selection (Sélection de banque de mémoires de registration).



- 2 Touchez  (File Edit) (Édition de fichier) pour ouvrir la fenêtre contextuelle, puis touchez [Save] afin de sauvegarder le fichier de banque.

Pour obtenir des instructions sur la sauvegarde, reportez-vous à la section « Gestion des fichiers » (page 33).

NOTE

Vous pouvez marquer les fichiers de banque de mémoires de registration pour faciliter la recherche. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Rappel d'une configuration de panneau enregistrée depuis un fichier de banque

Vous pouvez rappeler les fichiers de banque de mémoires de registration sauvegardés à l'aide des touches [-]/[+] de la section REGIST BANK ou via la procédure suivante.

- 1 Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK pour ouvrir l'écran Registration Memory Bank Selection (Sélection de banque de mémoires de registration).

- 2 Touchez et sélectionnez la banque souhaitée à l'écran.

Vous pouvez également sélectionner une banque à l'aide des touches [-]/[+] de la section REGIST BANK.

- 3 Appuyez sur une des touches numériques ([1]–[8]) allumées en bleu dans la section Registration Memory.

La touche sélectionnée s'allume alors en orange.

NOTE

- Lorsque vous rappelez des configurations incluant des fichiers texte, de morceau ou de style sélectionnés à partir d'un lecteur flash USB, vérifiez que le lecteur flash USB contenant le texte, le morceau ou le style enregistré est connecté à la borne [USB TO DEVICE].
- Avant d'utiliser un lecteur flash USB, veuillez lire la section « Connexion d'appareils USB » à la page 108.

NOTE


L'activation de la touche [FREEZE] (Gel) vous permet de désactiver le rappel d'éléments spécifiques selon les besoins. Pour obtenir les instructions nécessaires, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

NOTE

Vous avez aussi la possibilité d'appeler les huit configurations à l'aide des pédales ou des touches affectables dans l'ordre spécifié via [MENU] → [Regist Sequence]. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Confirmation des informations liées à la banque de mémoires de registration

Vous pouvez appeler l'écran d'informations afin de vérifier les sonorités, les styles et les morceaux mémorisés sur les touches [1]–[8] d'une banque de mémoires de registration.

- 1 Appelez l'écran **Registration Memory Bank Selection**, puis sélectionnez la banque souhaitée.
- 2 Touchez  (Menu) puis **[Regist Bank Info] (Informations sur la banque de registration)** pour appeler l'écran **Regist Bank Information**.

Cet écran est constitué de deux pages : informations liées aux sonorités et informations liées au style. Vous pouvez basculer entre les deux types de données à l'aide des commandes **[Voice]/[Style]** de l'écran.

NOTE

Si une partie de la sonorité est désactivée, le nom de la sonorité de la partie correspondante s'affichera en gris.

Pour basculer entre les pages.




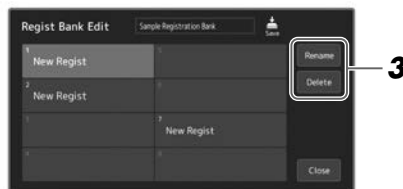
Touchez la mémoire de registration souhaitée pour la sélectionner. La registration sélectionnée est automatiquement chargée.

- 3 Appuyez sur la touche **[EXIT]** pour fermer l'écran d'informations.

Modification d'une banque de mémoires de registration

Vous pouvez modifier la banque de mémoires de registration (supprimer ou renommer chaque mémoire de registration, etc.) sur l'écran **Regist Bank Edit** (Modification de la banque de registration).

- 1 Appelez l'écran **Registration Memory Bank Selection**, puis sélectionnez la banque souhaitée.
- 2 Touchez  (Menu) puis **[Regist Bank Edit] (Modification de la banque de registration)** pour appeler l'écran **Regist Bank Edit**.



- 3 Modifiez les informations de la banque de mémoires de registration.

Touchez la mémoire de registration souhaitée pour la sélectionner. La mémoire de registration est sélectionnée comme cible de la modification, mais elle n'est pas réellement chargée.

- Pour renommer la registration sélectionnée, touchez **[Rename]** (Renommer).
- Pour supprimer la registration sélectionnée, touchez **[Delete]**.

- 4 Touchez  (Save) pour sauvegarder le fichier de banque de mémoires de registration modifié.

Gestion d'un grand répertoire à l'aide de la fonction Playlist

La fonction Playlist est très utile si vous souhaitez gérer plusieurs listes en même temps pour les besoins de vos performances en live. Elle vous permet de sélectionner uniquement les fichiers souhaités à partir d'un large répertoire comprenant un grand nombre de fichiers de banque de mémoires de registration afin de créer une nouvelle liste pour chaque performance.

Création d'une nouvelle de reproduction

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



2 Touchez  (New) (Nouveau) à l'écran.

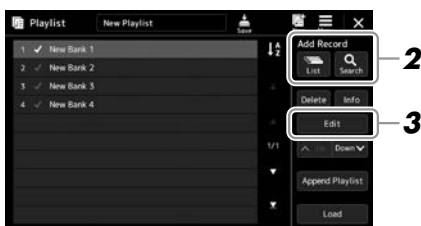
Un nouveau fichier de playlist est créé.

Ajout d'un enregistrement à la playlist

En ajoutant un enregistrement sur la playlist, vous pouvez directement rappeler la mémoire de registration souhaitée.

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

Le fichier de playlist qui a été sélectionné en dernier s'affiche. (Un exemple de playlist prédéfinie s'affiche pour la première fois.)



2 Ajoutez un enregistrement à la playlist.

● Pour ajouter un enregistrement via l'écran Registration Memory Bank Selection :

2-1 Touchez Add Record [List] à l'écran.

L'écran Registration Memory Bank Select s'affiche.

2-2 Choisissez le fichier de banque de mémoires de registration souhaité pour le sélectionner en tant qu'enregistrement de playlist.

Touchez [Add to Playlist] (Ajouter à la playlist) pour fermer l'affichage. Le nouvel enregistrement de playlist est ajouté à la playlist.

● **Pour ajouter un enregistrement à l'aide de la fonction de recherche :**

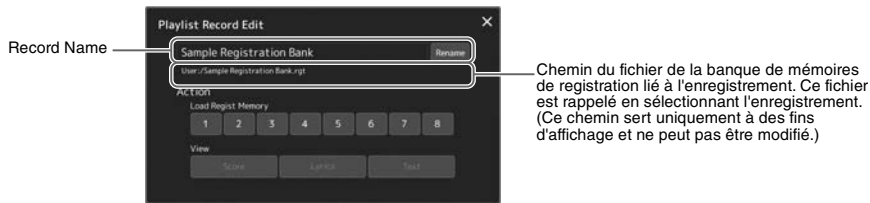
Touchez Add Record [Search] à l'écran pour appeler l'écran permettant de rechercher le fichier de la banque de mémoires de registration souhaité. Pour plus de détails sur la recherche de fichiers, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Sélectionnez dans le résultat de la recherche le fichier souhaité et touchez [Add to Playlist] pour fermer l'affichage. Le nouvel enregistrement de playlist est ajouté à la playlist.

3 Vous pouvez s'il y a lieu modifier l'enregistrement de playlist.

Le nouvel enregistrement de playlist rappelle simplement le fichier de la banque de mémoires de registration sélectionné. Si vous souhaitez définir des réglages plus détaillés (tels que le rappel direct d'une mémoire de registration donnée et le basculement automatique vers la vue de l'écran), vous pouvez modifier l'enregistrement de playlist.

3-1 Touchez [Edit] pour appeler l'écran Record Edit (Modification de l'enregistrement).



3-2 Touchez l'enregistrement pour le modifier.

Record Name (Nom de l'enregistrement)	Détermine le nom de l'enregistrement. Touchez [Rename] (Renommer) pour appeler la fenêtre Character Entry.
Action	Actions supplémentaires à la suite de la sélection de l'enregistrement et du rappel de la banque. <ul style="list-style-type: none">• Load Regist Memory (Charger la mémoire de registration) : Rappelle la mémoire de registration correspondant au numéro sélectionné. Si aucun élément n'est sélectionné, aucune mémoire de registration n'est rappelée.• View (Vue) : Affiche la vue sélectionnée. En l'absence d'élément sélectionné, aucune vue ne s'affiche.

3-3 Fermez l'écran.

4 Touchez  (Save) pour sauvegarder l'enregistrement ajouté au fichier de playlist actuellement sélectionné.

Pour rappeler l'enregistrement sauvegardé, touchez l'enregistrement souhaité sur l'écran Playlist.

Rappel des configurations personnalisées du panneau via la fonction Playlist

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



- 2 Touchez le nom du fichier de la playlist pour appeler l'écran Playlist File Selection (Sélection du fichier de playlist).

- 3 Touchez le fichier de playlist souhaité, puis fermez l'écran.

- 4 Touchez le nom de l'enregistrement sur l'écran Playlist, puis touchez [Load].

La banque de mémoires de registration stockée comme enregistrement de playlist est rappelée et l'action que vous avez effectuée est exécutée (page 93).

Copie des enregistrements de playlist (Append Playlist)

L'option « Append Playlist » (Ajouter à la playlist) vous permet de copier le fichier de playlist existant en tant que nouveau fichier de playlist.


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

- 2 Touchez [Append Playlist] à l'écran.




L'écran Playlist File Selection apparaît.

- 3 Touchez le fichier de playlist que vous voulez ajouter.

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


- 4 Touchez  (Save) pour sauvegarder les enregistrements ajoutés au fichier de playlist actuellement sélectionné.

Modification de l'ordre des enregistrements dans la playlist


- 1** Appuyez sur la touche [PLAYLIST] pour appeler l'écran Playlist.
- 2** Modifiez l'ordre des enregistrements.
 - 2-1** Touchez l'enregistrement que vous souhaitez déplacer.
 - 2-2** Touchez  (Up)/  (Down) pour déplacer l'enregistrement que vous avez sélectionné à l'étape 2-1.
- 3** Touchez  (Save) pour sauvegarder le fichier de playlist édité.


Suppression de l'enregistrement de playlist de la playlist

- 1** Sur l'écran Playlist, touchez l'enregistrement souhaité pour le sélectionner.
- 2** Touchez [Delete] à l'écran.

Un message de confirmation apparaît ici. Pour annuler la suppression, touchez [No].
- 3** Touchez [Yes].
- 4** Touchez  (Save) pour sauvegarder le fichier de playlist édité.

Tri de la playlist par ordre alphabétique

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

Les éléments de la playlist sont classés par ordre alphabétique. Pour annuler le tri, touchez à nouveau .

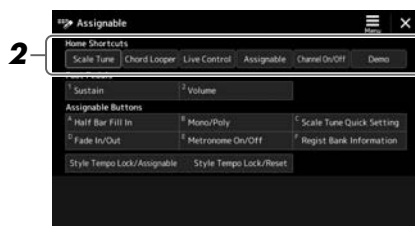
Personnalisation de l'instrument pour des performances optimales

Vous pouvez personnaliser l'instrument en fonction de vos préférences personnelles et vos performances optimales. Cette section vous explique comment modifier les raccourcis dans l'écran Home, régler les touches ASSIGNABLE, effectuer les réglages généraux, régler le son en sortie finale, puis ajouter des contenus Expansion, tels que les sonorités et les styles.

Personnalisation des raccourcis dans l'écran Home

Vous pouvez créer un raccourci pour une fonction fréquemment utilisée et l'enregistrer dans l'écran Home. Bien que six raccourcis soient enregistrés par défaut, vous pouvez les personnaliser en fonction de vos besoins. Les raccourcis enregistrés apparaissent dans la zone Shortcut (Raccourcis) (page 26) en bas de l'écran Home et vous permettent d'appeler rapidement la fonction souhaitée à partir de l'écran Home.

- 1 Appuyez l'écran Assignable via [MENU] → [Assignable].



- 2 Appuyez à deux reprises sur l'élément souhaité (touchez deux fois) parmi les six emplacement de la zone « Home Shortcuts » (Raccourcis dans l'écran Home).

La fenêtre contextuelle de sélection de fonctions apparaît.

- 3 Touchez la fonction de votre choix.

La fonction est enregistrée sur l'emplacement sélectionné à l'étape 2.

Réglage des fonctions ou des raccourcis sur les touches ASSIGNABLE

Vous pouvez affecter différentes fonctions de commande ou des raccourcis aux touches ASSIGNABLE, ce qui vous permet d'appeler ou de commander la fonction souhaitée plus rapidement.

- 1 Appuyez l'écran Assignable via [MENU] → [Assignable].



- 2 Appuyez à deux reprises sur l'élément souhaité (ou touchez-le deux fois) dans la zone « Assignable Buttons » (Touches attribuables).

La fenêtre contextuelle de sélection de fonctions apparaît.

- 3 Touchez la fonction de votre choix.

La fonction est enregistrée sur l'emplacement sélectionné à l'étape 2.

NOTE

Pour plus de détails sur les fonctions et les paramètres affectables, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

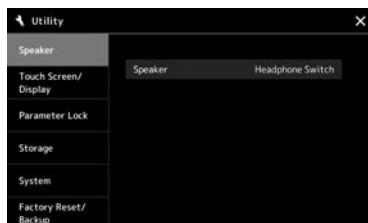
Réglages d'ensemble (Utility)

La fonction Utility (Utilitaire) propose une grande variété d'outils et de réglages pratiques, conçus spécialement pour l'instrument. Ceux-ci comprennent aussi bien les réglages affectant l'ensemble de l'unité que les réglages détaillés, destinés à des fonctions spécifiques. Vous y trouverez également des fonctions de réinitialisation des données et des commandes liées aux supports de stockage, telles que le formatage de disque.

Procédure de base

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → [Utility]



2 Touchez l'onglet souhaité pour appeler la page souhaitée, puis modifiez les réglages ou exécutez l'opération.

Speaker (Haut-parleur)	Détermine les modalités d'émission du son via le haut-parleur de l'instrument.
Touch Screen/Display (Écran tactile/Affichage)	Contient les réglages liés à l'écran tels que la clarté et les réglages tactiles d'activation/désactivation du son.
Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)	Spécifie les paramètres devant être sélectionnés uniquement par les commandes de panneau.
Storage (Stockage)	Vous permet d'exécuter l'opération de formatage ou de vérifier (en valeur approximative) la capacité du lecteur flash USB connecté à l'instrument. (page 109)
System (Système)	Indique la version du microprogramme et l'ID de matériel de cet instrument et permet d'effectuer des réglages de base tels que la langue d'affichage et l'activation/désactivation de la fonction de mise hors tension automatique. (pages 21, 101).
Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde)	Sauvegarde et restaure tout ou partie des réglages de l'instrument ou réinitialise ceux-ci aux valeurs par défaut définies en usine. (page 102)

Pour plus d'informations sur les différents onglets, reportez-vous à la section « Utility » du Reference Manual disponible sur le site Web.

Réglage du son en sortie finale (Master Compressor, Master EQ)

Vous pouvez régler la qualité du son et le volume de la sortie finale de l'instrument en effectuant les réglages de Master Compressor et de Master EQ.

- 1** Appuyez sur la touche [MIXER/EQ] pour appeler l'écran Mixer.
- 2** Touchez l'onglet « Master ».



- 3** Touchez un onglet pour modifier les paramètres souhaités.

Compressor (Compresseur)	Active/désactive le paramètre Master Compressor (Compresseur principal) appliqué à l'ensemble du son sauf celui de la reproduction audio, permet de sélectionner le type Master Compressor et de modifier les paramètres associés. Vous pouvez sauvegarder vos éditions initiales en tant que type Master Compressor.
EQ (Égaliseur)	Vous permet de sélectionner le type Master EQ (Égaliseur principal) appliqué à l'ensemble du son à l'exception du son de la reproduction audio et de modifier les paramètres connexes. Vous pouvez sauvegarder vos modifications initiales en tant que type Master EQ.

NOTE

Pour plus d'informations sur ces paramètres, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

- 4** Définissez la valeur de chaque paramètre.

- 5** Sauvegardez les réglages.

Vous pouvez stocker vos éditions initiales en tant que type Master Compressor et type Master EQ. Pour les appeler ultérieurement, il vous suffit de sélectionner le type correspondant dans la partie supérieure droite de chaque écran.

- 5-1** Touchez (Save) dans l'écran « Compressor » ou « EQ ».
- 5-2** Sélectionnez un des réglages USER1–USER30, puis touchez [Save] pour appeler la fenêtre Character Entry.
- 5-3** Dans la fenêtre Character Entry, modifiez le nom si nécessaire, puis touchez [OK] pour enregistrer les données.

NOTE

Pour rétablir la valeur par défaut de chaque paramètre, touchez la valeur numérique ou le réglage de manière prolongée.

Ajout de nouveaux contenus — Packs Expansion

L'installation d'un pack Expansion vous permet d'ajouter au dossier « Expansion » stocké sur le lecteur utilisateur une variété de contenus proposés en option, dont des styles et des sonorités. Vous avez le loisir de sélectionner les sonorités et les styles installés via l'onglet User de l'écran Voice Selection ou Style Selection, ce qui vous permet d'élargir vos possibilités en termes de performance et de création musicale. Vous pouvez obtenir des données Pack Expansion de haute qualité mises au point par Yamaha ou créer vos propres données originales de pack Expansion en utilisant le logiciel « Yamaha Expansion Manager » installé sur votre ordinateur. Pour obtenir des instructions pour l'installation des packs Expansion, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Pour obtenir le logiciel Yamaha Expansion Manager et ses manuels, accédez au site Web indiqué ci-après et lancez une recherche sur le nom de modèle de votre instrument, « PSR-A5000 ».

<https://download.yamaha.com/>

Cette section vous explique comment effectuer les principaux réglages généraux liés au système, y compris la sauvegarde et la restauration des réglages et des données de fichier.

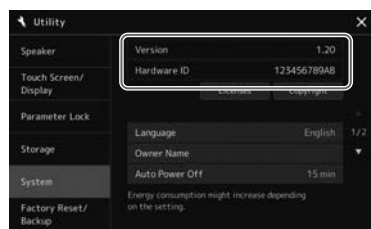
Vérification de la version du microprogramme et de l'ID du matériel

Vous pouvez vérifier la version du microprogramme et l'ID du matériel de cet instrument.

1 Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Utility].

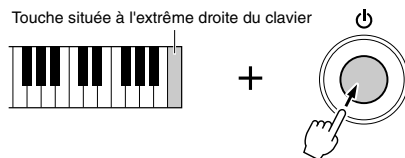
2 Touchez [System] (Système).

La version du programme et l'ID du matériel apparaissent à l'écran.



Rétablissement des réglages programmés en usine

Mettez l'instrument sous tension en maintenant enfoncée la touche située à l'extrême droite du clavier. Cette opération restaure tous les réglages d'usine par défaut.



NOTE

- Vous pouvez également restaurer la valeur d'usine par défaut pour des réglages spécifiques ou supprimer tous les fichiers/dossiers du lecteur utilisateur sur l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 1/2. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Utilitaire » du Reference Manual disponible sur le site Web.
- Pour restaurer la valeur par défaut d'un paramètre que vous venez de modifier, touchez la valeur souhaitée et maintenez-la enfoncée à l'écran (page 30).

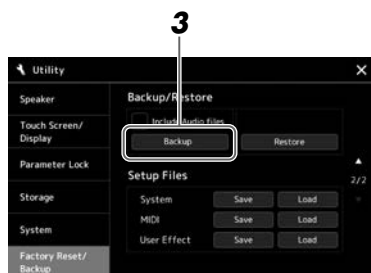
Sauvegarde et restauration des données

Sauvegarde des données

Vous pouvez sauvegarder toutes les données sur le lecteur utilisateur de l'instrument (à l'exception des sonorités/styles Expansion), ainsi que l'ensemble des réglages sur le lecteur flash USB, dans un fichier unique. Cette procédure est recommandée pour garantir la sécurité des données et disposer d'une sauvegarde en cas de détérioration des données.

1 Branchez le lecteur flash USB dans la borne [USB TO DEVICE] en tant que destination de sauvegarde.

2 Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/ Backup] → page 2/2.



Si vous souhaitez inclure des fichiers audio dans le fichier de sauvegarde :

Avant de passer à l'étape 3, cochez la case d'option « Include Audio files » (Inclure les fichiers audio) en la touchant.

3 Touchez [Backup] (Sauvegarder) afin d'enregistrer le fichier de sauvegarde sur le lecteur flash USB.

Restauration du fichier de sauvegarde

Pour restaurer ce fichier, touchez [Restore] (Restaurer) à l'étape 3 ci-dessus. Une fois l'opération terminée, l'instrument redémarre automatiquement.

NOTE

- Avant d'utiliser un lecteur flash USB, veuillez lire la section « Connexion d'appareils USB » à la page 108.
- Vous pouvez sauvegarder les données utilisateur telles que les sonorités, les morceaux, les styles et les mémoires de registration en les copiant individuellement sur le lecteur flash USB. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 33.
- Lorsque la taille totale des données cibles à sauvegarder dépasse 3,9 Go (à l'exclusion des fichiers audio), la fonction de sauvegarde est indisponible. Si cela se produit, sauvegardez les données utilisateur en copiant les éléments un par un.
- Vous pouvez sauvegarder les réglages système, les réglages MIDI et les réglages des effets utilisateur individuellement.

AVIS

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

Connexions — Utilisation de l'instrument avec d'autres appareils

Ce chapitre traite des connexions de l'instrument à d'autres appareils. Pour localiser les connecteurs sur l'instrument, reportez-vous aux pages 16–19.

⚠ ATTENTION

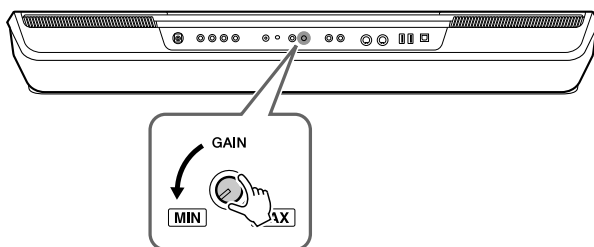
Avant de raccorder l'instrument à d'autres appareils électroniques, mettez ces derniers hors tension. En outre, avant d'allumer ou d'éteindre un de ces appareils, réglez toutes les commandes de volume sur le niveau minimal (0). Sinon, vous risquez de provoquer la détérioration des composants et de subir un choc électrique ou même une perte d'audition irréversible.

Connexion d'un microphone ou d'une guitare (prise [MIC/GUITAR INPUT])

En connectant un microphone, vous pouvez chanter en accompagnant votre performance au clavier ou la reproduction de morceau. Vous avez également la possibilité d'enregistrer votre performance vocale dans un morceau audio. Vous pouvez également brancher une guitare à la prise [MIC/GUITAR INPUT] et émettre la sortie via les haut-parleurs de l'instrument.

Connexion d'un microphone ou d'une guitare sur l'instrument

- 1** Avant de connecter un microphone ou une guitare, réglez le bouton [GAIN] sur la position minimum.



NOTE

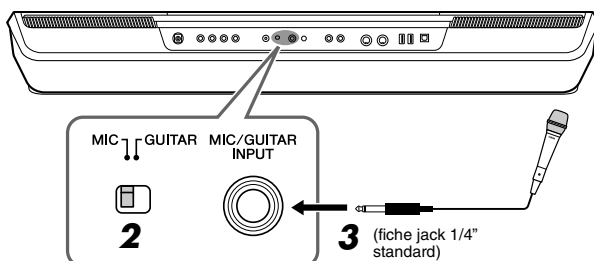
Assurez-vous d'utiliser un microphone dynamique conventionnel.

NOTE

- Lorsque vous n'utilisez pas de microphone ou de guitare, débrancher le câble de la prise [MIC/GUITAR INPUT].
- Réglez toujours le bouton [GAIN] sur le niveau minimum en l'absence de connexion d'un appareil à la prise [MIC/GUITAR INPUT]. Dans la mesure où la prise [MIC/GUITAR INPUT] est très sensible, elle risque de capter et d'émettre des bruits parasites même en l'absence de toute connexion.

- 2** Réglez le sélecteur [MIC GUITAR].

Réglez ce sélecteur respectivement sur « MIC » lors du branchement d'un microphone sur l'instrument et sur « GUITAR » en cas de connexion d'une guitare.



NOTE

Lorsque vous utilisez une guitare munies de micros actifs, réglez le sélecteur [MIC GUITAR] sur « MIC » car cela pourrait réduire le bruit.

- 3** Connectez le microphone ou la guitare à la prise [MIC/GUITAR INPUT].
- 4** Mettez l'instrument sous tension.

Réglage du niveau d'entrée du microphone ou de la guitare

- 1** Au besoin, mettez le microphone sous tension.
- 2** Appelez l'écran Mic Setting via [MENU] → [Mic Setting].



Indicateur du niveau d'entrée

NOTE

Vous pouvez également appeler l'écran Mic Setting en appuyant sur la touche [MIC SETTING].

- 3** Réglez le bouton [GAIN] situé sur le panneau arrière tout en chantant dans le microphone ou en jouant de la guitare.
Réglez le bouton [GAIN] de manière à ce que l'indicateur de niveau d'entrée à l'écran s'allume en vert ou en jaune. Veillez à ce que l'indicateur ne s'allume pas en orange ou en rouge, car cela signifierait que le niveau d'entrée est trop élevé.
- 4** Ajustez la balance de volume entre le son du microphone ou de la guitare et celui de l'instrument dans l'écran Mixer (page 83).

NOTE

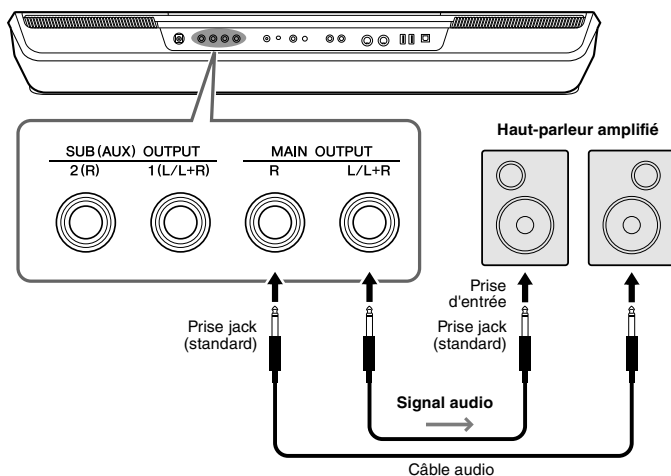
Vous pouvez également vérifier le niveau d'entrée à l'aide du témoin lumineux SIGNAL de la touche [MIC SETTING]. Vérifiez que ce témoin n'est pas allumé en orange.

Déconnexion du microphone ou de la guitare

- 1** Réglez le bouton [GAIN] situé sur le panneau arrière sur le niveau minimum.
- 2** Déconnectez le microphone ou la guitare de la prise [MIC/GUITAR INPUT].

Utilisation d'un système de haut-parleurs externes pour la reproduction (prises MAIN OUTPUT, SUB (AUX) OUTPUT)

Les prises MAIN OUTPUT servent à envoyer la sortie de l'instrument vers un amplificateur de clavier, un système audio stéréo ou une console de mixage. Si vous connectez l'instrument à un système de son monophonique, utilisez uniquement la prise [L/L+R] de la section MAIN OUTPUT. Lorsque cette seule prise est connectée (sur une fiche jack standard), les canaux et gauche et droit sont combinés et émis via cette prise, ce qui permet de disposer aisément d'un mixage mono à partir du son stéréo.



Vous pouvez utiliser le cadran [MASTER VOLUME] de l'instrument pour régler le volume de la sortie de son vers l'appareil externe.

Utilisation des prises SUB (AUX) OUTPUT

Vous pouvez utiliser les prises SUB (AUX) OUTPUT en tant que prises SUB OUTPUT pour envoyer une partie spécifique vers n'importe quelle prise SUB (AUX) OUTPUT souhaitée. En outre, il vous est possible de vous en servir en tant que prises AUX OUTPUT en basculant la fonction des prises sur « AUX ».

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Line Out]. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

AVIS

N'acheminez pas la sortie des prises SUB (AUX) OUTPUT vers la prise AUX IN. Si vous procédez à cette connexion, l'entrée de signal sur la prise AUX IN sera émis depuis les prises SUB (AUX) OUTPUT, ce qui risque de générer une boucle de feedback et causer le dysfonctionnement de l'instrument, voire l'endommager.

NOTE

Le volume de sortie depuis les prises SUB (AUX) OUTPUT n'est pas contrôlable par la commande MASTER VOLUME.

NOTE

Utilisez des câbles audio et des fiches d'adaptateur sans résistance (zéro résistance).

AVIS

Pour éviter d'éventuels dommages, vous devez d'abord mettre l'instrument sous tension, puis l'appareil externe. Pour la mise hors tension, procédez dans l'ordre inverse : éteignez d'abord l'appareil externe, puis l'instrument. Étant donné que l'alimentation de l'instrument peut être automatiquement coupée par la fonction Auto Power Off (page 21), mettez l'appareil externe hors tension ou désactivez l'option Auto Power Off lorsque vous ne prévoyez pas d'utiliser l'instrument.

Écoute de la reproduction audio émise par l'appareil externe via le haut-parleur de l'instrument

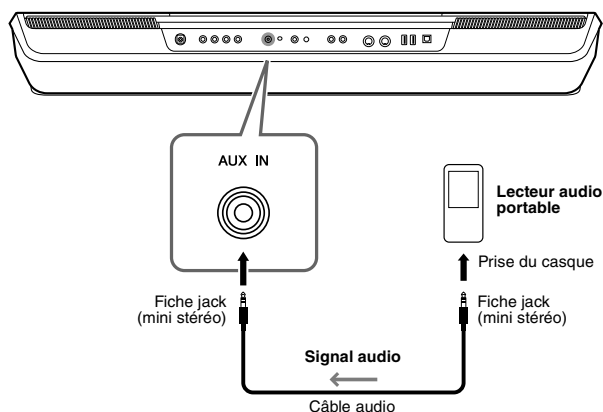
La reproduction audio par l'appareil connecté peut être émise en sortie sur le haut-parleur de l'instrument. Pour entrer des données audio, connectez un appareil externe à l'aide de la méthode suivante.

NOTE

- Le volume de l'entrée audio peut être réglé depuis un appareil externe.
- Vous pouvez régler la balance de volume entre les sons de l'instrument et l'entrée audio dans l'écran Mixer. (page 83)

Connexion à un lecteur audio à l'aide d'un câble audio (prise [AUX IN])

Vous pouvez connecter la prise casque d'un lecteur audio tel qu'un smartphone ou un lecteur audio portable à la prise [AUX IN] de l'instrument. La reproduction audio sur l'appareil connecté est émise en sortie via les haut-parleurs intégrés de l'instrument.



AVIS

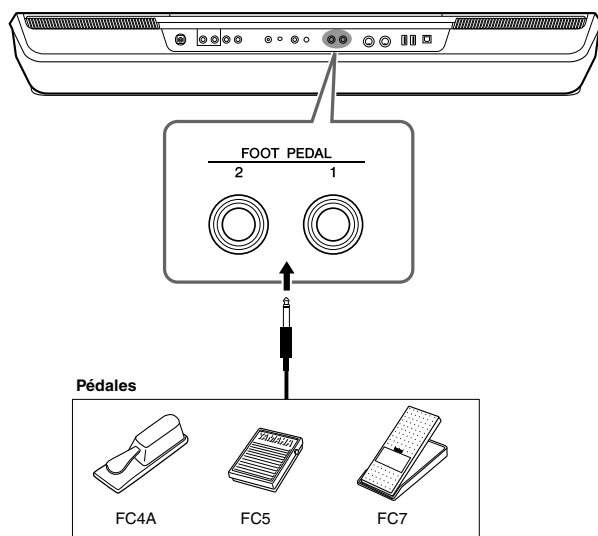
Pour éviter d'endommager les appareils, vous devez d'abord mettre sous tension l'appareil externe, puis l'instrument. Lors de la mise hors tension du système, vous devez d'abord éteindre l'instrument, puis l'appareil externe.

NOTE

- Le signal d'entrée provenant de la prise AUX IN est affecté par le réglage du cadran [MASTER VOLUME] de l'instrument et la balance de volume avec d'autres parties, telles que le clavier entier, peut être ajustée via l'écran Mixer (page 83).
- Utilisez des câbles audio et des fiches d'adaptateur sans résistance (zéro résistance).

Connexion d'un sélecteur au pied/contrôleur au pied (prises FOOT PEDAL)

Il est possible de brancher les sélecteurs au pied FC4A ou FC5 ou le contrôleur au pied FC7 (vendus séparément) sur l'une des prises FOOT PEDAL (Pédale). Un sélecteur au pied peut être utilisé pour activer et désactiver certaines fonctions, tandis qu'un contrôleur au pied permet de commander des paramètres en continu, tels que le volume.



NOTE

Évitez de brancher ou de débrancher la pédale lorsque l'appareil est sous tension.

Chaque sélecteur dispose d'une fonction par défaut, expliquée ci-après. Utilisez le sélecteur au pied FC4A ou FC5.

- **FOOT PEDAL [1]**..... Active ou désactive le maintien.
- **FOOT PEDAL [2]**..... Commande le volume.

Vous pouvez également modifier les affectations de fonctions attribuées aux pédales selon les besoins.

● Exemple : Commande de début/arrêt de morceau MIDI via le sélecteur au pied

Connectez un sélecteur au pied (FC4A ou FC5) à l'une des prises FOOT PEDAL.

Pour attribuer cette fonction à la pédale connectée, sélectionnez « Song MIDI Play/Pause » (Reproduction/Pause de morceau) dans l'écran approprié : [MENU] → [Assignable].

NOTE

Pour obtenir la liste des fonctions affectables aux pédales, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

Connexions d'appareils USB (borne [USB TO DEVICE])

Vous pouvez brancher un lecteur flash USB ou un adaptateur LAN sans fil USB sur la borne [USB TO DEVICE]. Cela vous permet de sauvegarder les données que vous avez créées sur l'instrument sur le lecteur flash USB (page 33), ainsi que de connecter l'instrument et de l'utiliser avec un appareil intelligent via un adaptateur LAN sans fil USB (page 109).

Précautions à prendre en cas d'utilisation de la borne [USB TO DEVICE]

Cet instrument est équipé d'une borne [USB TO DEVICE] intégrée. Lorsque vous connectez un appareil USB à cette borne, prenez garde de le manipuler avec soin. Pour cela, il est important de suivre les recommandations suivantes.

NOTE

Pour plus d'informations sur la manipulation des appareils USB, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil en question.

● Appareils USB compatibles

- Lecteur flash USB
- Adaptateur LAN sans fil USB (UD-WL01, vendu séparément)

Vous ne pouvez pas utiliser d'autres appareils USB, comme un clavier ou une souris d'ordinateur.

L'instrument ne prend pas nécessairement en charge tous les appareils USB disponibles dans le commerce. Yamaha ne peut garantir le bon fonctionnement des appareils USB que vous achetez. Avant tout achat d'un appareil USB en vue d'une utilisation avec cet instrument, consultez la page Web suivante :

<https://download.yamaha.com/>

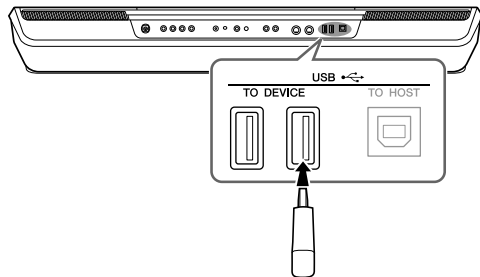
Bien que vous puissiez utiliser des appareils USB 1.1 à 3.0 sur cet instrument, le temps nécessaire à l'enregistrement sur l'appareil USB ou au chargement depuis celui-ci peut varier en fonction du type de données ou de l'état de l'instrument.

AVIS

La valeur nominale maximale de l'intensité applicable à la borne [USB TO DEVICE] est de 5 V/500 mA. Évitez de connecter des appareils USB d'une intensité de courant supérieure, car cela risque d'endommager l'instrument.

● Connexion d'un appareil USB

Lorsque vous connectez un appareil USB à la borne [USB TO DEVICE], assurez-vous que le connecteur de l'appareil est adapté et qu'il est branché dans le bon sens.



AVIS

Évitez de brancher/débrancher l'appareil USB durant la reproduction, l'enregistrement et les opérations de gestion des fichiers (sauvegarde, copie, suppression et formatage) ou pendant que l'instrument accède aux données de l'appareil. Sinon, vous risquez de bloquer l'instrument ou d'endommager l'appareil USB et les données.

AVIS

- Lorsque vous branchez puis débranchez l'appareil USB (et vice versa), laissez s'écouler plusieurs secondes entre les deux opérations.
- N'utilisez pas un câble d'extension pour connecter un appareil USB.

NOTE

Si vous souhaitez connecter deux ou plusieurs appareils à une même borne, vous devrez utiliser un concentrateur USB alimenté par le bus. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul concentrateur USB à la fois. Si un message d'erreur apparaît alors que vous utilisez le concentrateur USB, débranchez celui-ci de l'instrument, puis mettez l'instrument sous tension et reconnectez le concentrateur.

● Utilisation de lecteurs flash USB

En reliant l'instrument à un lecteur flash USB, vous pouvez à la fois sauvegarder les données créées sur l'appareil connecté et lire des données à partir de ce dernier.

● Nombre maximal de lecteurs flash USB autorisés

Vous pouvez connecter jusqu'à quatre lecteurs flash USB à la borne [USB TO DEVICE]. (Si nécessaire, ayez recours à un concentrateur USB. Le nombre d'appareils flash USB qu'il est possible d'exploiter simultanément avec des instruments de musique, même en cas d'utilisation d'un concentrateur USB est limité à quatre appareils.)

● Formatage d'un lecteur flash USB

Utilisez uniquement cet instrument pour formater le lecteur flash USB (page 109). Un lecteur flash USB formaté sur un autre appareil risque de ne pas fonctionner correctement.

AVIS

Le formatage efface toutes les données existantes. Assurez-vous donc que le lecteur flash USB que vous formatez ne contient aucune donnée importante. Soyez prudent, en particulier lorsque vous connectez plusieurs lecteurs flash USB.

● Pour protéger vos données (protection en écriture)

Pour éviter d'effacer par inadvertance des données importantes, activez la protection en écriture disponible sur chaque lecteur flash USB. Si vous enregistrez des données sur le lecteur flash USB, veillez à désactiver la protection en écriture.

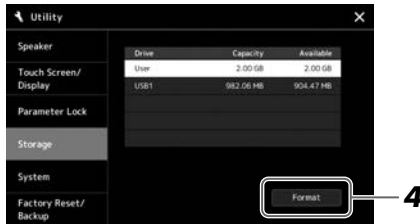
● Mise hors tension de l'instrument

Avant de mettre l'instrument hors tension, assurez-vous que celui-ci n'est PAS en train d'accéder à des données du lecteur flash USB pour les besoins de la reproduction, de l'enregistrement ou d'opérations de gestion des fichiers (sauvegarde, copie, suppression ou formatage, par exemple). Sinon, vous risquez de corrompre le lecteur flash USB et les données.

Formatage d'un lecteur flash USB ou du lecteur utilisateur interne

Pour formater un lecteur flash USB ou le lecteur utilisateur interne, exécutez l'opération de formatage. Afin de formater un lecteur flash USB, veillez à brancher correctement un lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE] au préalable.

- 1 Connectez le lecteur flash USB devant être formaté à la borne [USB TO DEVICE].
- 2 Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Utility] → [Storage].



- 3 Touchez le nom du lecteur à formater dans la liste des appareils.
Les indications USB 1, USB 2, etc. apparaissent en fonction du numéro attribué aux appareils connectés.
- 4 Touchez [Format] pour exécuter l'opération de formatage, puis suivez les instructions à l'écran.

Connexion à un smartphone/une tablette (bornes [USB TO DEVICE], [USB TO HOST] ou MIDI)

Vous pouvez connecter à cet instrument un appareil intelligent tel qu'un smartphone ou une tablette pour profiter d'une variété d'applications musicales. L'installation de l'application appropriée sur votre appareil intelligent vous permettra de profiter de diverses fonctions pratiques et de mieux apprécier les fonctionnalités de cet instrument.

Vous pouvez effectuer les connexions selon l'une des méthodes décrites ci-après.

- Connexion à la borne [USB TO DEVICE] via l'adaptateur LAN sans fil USB : UD-WL01 (*)
- Connexion à la borne [USB TO HOST] via un adaptateur MIDI sans fil de type UD-BT01 (*)
- Connexion des bornes MIDI via un adaptateur MIDI sans fil de type MD-BT01 (*)

* Ces accessoires sont vendus séparément mais peuvent ne pas être disponibles dans la région où vous résidez.

Pour plus de précisions sur les connexions, reportez-vous au « Smart Device Connection Manual » et au Reference Manual disponibles sur le site Web.

Pour plus d'informations sur les appareils intelligents et les applications compatibles, consultez la page Web suivante :

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

AVIS

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

AVIS

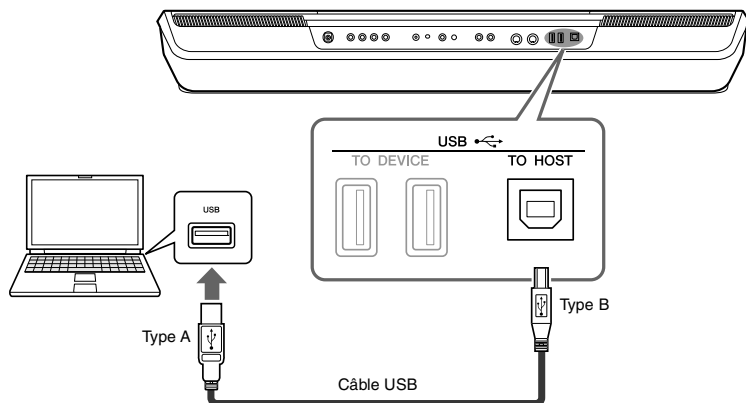
- Ne placez jamais votre appareil intelligent dans une position instable. L'appareil risquerait en effet de tomber et d'être endommagé.
- Ne connectez pas directement ce produit à un réseau Wi-Fi public et/ou à Internet. Connectez uniquement ce produit à Internet via un routeur doté de dispositifs de protection par mots de passe forts. Consultez le fabricant de votre routeur pour obtenir des informations sur les bonnes pratiques en matière de sécurité.

NOTE

Si vous utilisez l'instrument en combinaison avec une application téléchargée sur votre appareil intelligent, nous vous recommandons d'activer au préalable l'option « Mode Avion », puis le Wi-Fi de votre appareil afin d'éviter toute interférence produite par la communication.

Branchement sur un ordinateur (borne [USB TO HOST])

En connectant un ordinateur à la borne [USB TO HOST], vous pouvez transférer des données entre l'instrument et l'ordinateur via la norme MIDI. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un ordinateur avec cet instrument, reportez-vous à la section « Opérations liées à l'ordinateur » sur le site Web.



AVIS

Utilisez un câble USB de type AB d'une longueur inférieure à 3 mètres. Vous ne pouvez pas utiliser de câbles USB 3.0.

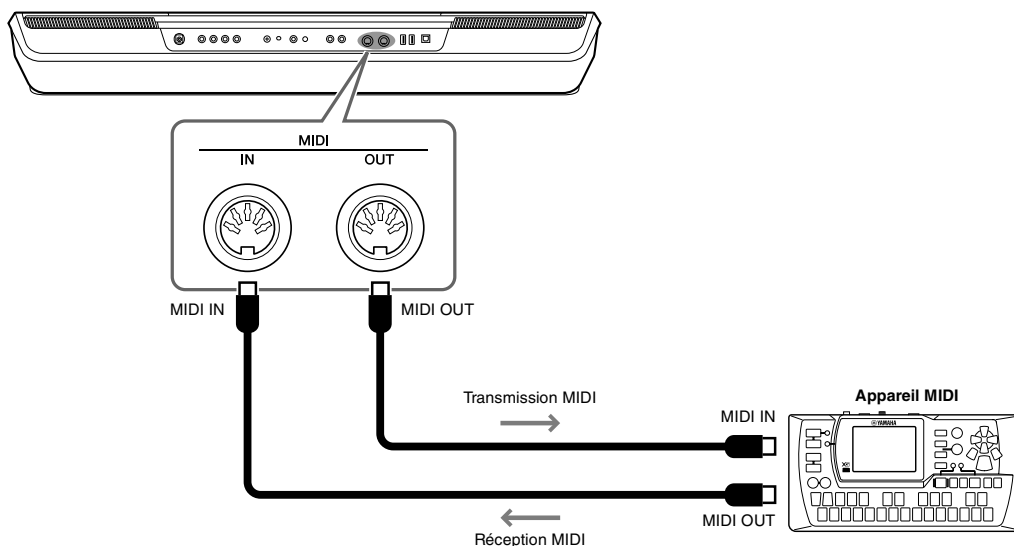
NOTE

- Lorsque vous utilisez un câble USB pour relier l'instrument à l'ordinateur, effectuez la connexion directement, sans faire appel à un concentrateur USB.
- L'instrument commence la transmission peu après l'établissement de la connexion USB.
- Pour plus d'informations sur la configuration de votre logiciel séquenceur, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel correspondant.

Connexion d'appareils MIDI externes (bornes MIDI)

Utilisez les bornes [MIDI] et les câbles MIDI standard pour relier des appareils MIDI externes (clavier, séquenceur, etc.).

- **MIDI IN**.....Reçoit des messages MIDI à partir d'un appareil MIDI externe.
- **MIDI OUT**.....Transmet vers un autre appareil MIDI les messages MIDI générés par l'instrument.



Les réglages MIDI liés aux canaux de transmission/réception de l'instrument peuvent être effectués via [MENU] → [MIDI]. Pour plus de précisions, reportez-vous au Reference Manual disponible sur le site Web.

NOTE

Pour une présentation générale de la norme MIDI et de son utilisation, reportez-vous au document « MIDI Basics » téléchargeable depuis le site Web de Yamaha.

Liste des fonctions

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

Pour plus d'informations, reportez-vous à la page indiquée ci-dessous ou au Reference Manual disponible sur le site Web.

La marque « ● » indique que les informations détaillées correspondantes sont décrites dans le Reference Manual.

Écrans accessibles via les touches du panneau

Écran	Touche d'accès	Description	Pages	Reference Manual
Home	[DIRECT ACCESS] + [EXIT]	Portail d'accès à la structure des écrans de l'instrument, qui offre en un clin d'œil des informations sur l'ensemble des réglages actuellement sélectionnés.	26	-
Menu	[MENU]	En touchant les différentes icônes, vous appelez les menus correspondant aux diverses fonctions répertoriées ci-dessous.	29	-
Style Selection	Touches de sélection de la catégorie STYLE	Permet de sélectionner les fichiers de style.	40	-
Song Playback	Touche [PLAYER] de la section SONG	Permet de contrôler la reproduction de morceau.	66, 70	●
Playlist	[PLAYLIST]	Permet de sélectionner et de modifier les playlists, et de gérer votre répertoire.	93	●
Song Recording	Touche [RECORDING] de la section SONG	Permet d'enregistrer vos performances.	87	●
Mixer	[MIXER/EQ]	Règle les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur, et ajuste aussi les commandes de son d'ensemble, telles que Master Compressor et Master EQ.	83	●
Voice Selection	PART SELECT [LEFT]–[RIGHT 3], touches de sélection de la catégorie VOICE	Permettent d'affecter les sonorités aux différentes parties de clavier.	48	●
Multi Pad Selection	Touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL	Permet de sélectionner les multi-pads.	53	●
Registration Memory Bank Selection	REGIST BANK SELECT [-]/[+]	Permet de sélectionner les banques de mémoires de registration.	91	●
Registration Memory window (Fenêtre Mémoire de registration)	[MEMORY]	Permet d'enregistrer les réglages actuels du panneau.	90	-
Mic Setting	[MIC SETTING]	Permet d'effectuer les réglages de son du microphone et de la guitare.	104	●

Fonctions de l'écran Menu

Menu	Description	Pages	Reference Manual
Mixer	Règle les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur, et ajuste aussi les commandes de son d'ensemble, telles que Master Compressor et Master EQ.	83	●
Channel On/Off	Active/désactive les canaux de style et le morceau MIDI.	-	●
Voice Part Setup	Effectue les réglages détaillés tels que Voice Edit et Effect des parties de clavier.	-	●
Line Out (Sortie de ligne)	Détermine la prise utilisée pour émettre en sortie les différentes parties et les divers instruments de batterie et de percussion.	-	●
Score	Affiche la partition du morceau MIDI actuellement sélectionné.	75	●
Lyrics (Paroles)	Affiche les paroles du morceau actuellement sélectionné.	76	●
Text Viewer (Visionneuse de texte)	Affiche les fichiers texte créés sur votre ordinateur.	-	●

Menu	Description	Pages	Reference Manual
Chord Looper	Permet d'enregistrer une séquence d'accords et de la reproduire en boucle.	60	●
Kbd Harmony/Arp (Harmonie/Arpège clavier)	Ajoute l'effet Harmony/Arpeggio à la section à main droite du clavier. Il est possible de définir ici des paramètres tels que Harmony/Arpeggio.	50	●
Split & Fingering (Partage et doigté)	Définit le point de partage ou modifie le type Chord Fingering (Doigté d'accords) et la zone Chord Detection (Détection d'accords).	42, 45, 47	●
Mic Setting	Permet d'effectuer les réglages de son du microphone et de la guitare.	104	●
Regist Sequence (Séquence de registration)	Détermine l'ordre d'appel des réglages de mémoire de registration lors de l'utilisation d'une pédale.	-	●
Regist Freeze (Gel de la registration)	Définit les éléments qui restent inchangés même lorsque vous appelez des configurations de panneau depuis la mémoire de registration.	-	●
Tempo	Règle le tempo du morceau MIDI, du style ou du métronome. Cette même opération peut être réalisée dans l'écran au moyen des touches [-]/[+] de la section Tempo et de [RESET/TAP TEMPO].	42	●
Metronome	Effectue les réglages du métronome et de la touche [RESET/TAP TEMPO].	37	●
Live Control	Détermine les fonctions affectées aux boutons et au joystick LIVE CONTROL.	56	●
Assignable	Détermine les fonctions affectées aux pédales et aux touches attribuables ainsi que les raccourcis dans l'écran Home.	57, 97	●
Panel Lock	Verrouille les réglages de panneau. Lorsque les réglages de panneau sont verrouillés, les touches de panneau deviennent inopérantes.	37	-
Demo	Permet d'appeler l'écran de démonstration.	32	-
Voice Edit	Modifie les sonorités prédéfinies afin de vous permettre de créer vos propres sonorités. L'écran varie selon que vous ayez sélectionné une sonorité Organ Flutes ou un autre type de sonorité.	-	●
Style Creator	Crée un style en modifiant le style prédéfini ou en enregistrant des canaux de style un par un.	-	●
Song Recording	Permet d'enregistrer vos performances. (Cette fonction est identique à celle de la touche [RECORDING] du panneau.)	87	●
M.Pad Creator (Créateur de multi-pad)	Permet de créer un multi-pad en modifiant un multi-pad prédéfini existant ou en enregistrant un nouveau multi-pad.	-	●
Voice Setting	Détermine les réglages détaillés des parties du clavier, tels que la hauteur de ton de chaque partie et le filtre Voice Set.	-	●
Style Setting	Définit les réglages liés à la reproduction de style, tels que la synchronisation de la fonction OTS Link (Liaison OTS), Dynamics Control (Contrôle des dynamiques), etc.	-	●
Song Setting	Définit les réglages liés à la reproduction de morceau, tels que la fonction Guide, les réglages de canal, etc.	-	●
Chord Tutor	Indique comment jouer les accords correspondants aux noms des accords spécifiés.	-	●
Scale Tune	Permet de régler les gammes pour jouer la musique souhaitée.	78	●
Master Tune	Permet de procéder au réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument.	-	●
Transpose	Transpose la hauteur de ton du son global en demi-tons ou transpose uniquement la hauteur de ton du clavier ou du morceau MIDI.	55	●
Keyboard	Détermine la réponse au toucher du clavier.	-	●
MIDI	Effectue les réglages MIDI.	-	●
Utility	Permet d'effectuer des réglages généraux, de gérer les lecteurs flash USB, de réinitialiser l'instrument sur ses valeurs par défaut spécifiées en usine ou de sauvegarder les données stockées sur l'instrument, etc.	98	●
Expansion	Installe les packs Expansion pour ajouter du contenu téléchargé à partir du site Web ou du contenu créé par vos soins à l'aide de Yamaha Expansion Manager.	-	●
Wireless LAN*	Définit les réglages permettant de connecter l'instrument à un appareil intelligent via la fonction de LAN sans fil.	-	●

* Cette icône apparaît uniquement si l'adaptateur LAN sans fil USB en option est connecté.

Tableau d'accès direct

Appuyez sur la touche [DIRECT ACCESS], puis sur une des touches ci-dessous (ou actionnez le bouton, le joystick ou la pédale approprié(e)) afin d'appeler l'écran souhaité.

Control		Display called up with the Direct Access Function			
SONG	[PLAYER]	Menu	Song Setting	-	-
	[RECORDING]			Guide	-
MIDI SONG	[PLAY/PAUSE]	Menu	Score Lyrics Text Viewer	-	-
	[PREV]			-	-
	[NEXT]			-	-
AUDIO SONG	[PLAY/PAUSE]	Menu	Song Setting	Part Ch	-
	[PREV]			Lyrics	-
	[NEXT]			Play	-
STYLE	Category Selection Button 1	Menu	Mixer	Filter	Style 1
	Category Selection Button 2			EQ	
	Category Selection Button 3			Effect	
	Category Selection Button 4			Chorus/Reverb	
	Category Selection Button 5			Pan/Volume	
	Category Selection Button 6				
	Category Selection Button 7				
	Category Selection Button 8				
	Category Selection Button 9				
	Category Selection Button 10				
LIVE CONTROL	[ASSIGN] Knob 1-2	Menu	Live Control	Knob	-
TRANSPOSE	[-]/[+]	Menu	Transpose	-	-
TEMPO	[-]	Menu	Tempo Metronome	-	-
	[+]			Metronome	-
[RESET/TAP TEMPO]		Menu	Metronome	Tap Tempo	-
[MIXER/EQ]		Menu	Channel On/Off	-	-
CHORD LOOPER	[REC/STOP]	Menu	Chord Looper	-	-
	[ON/OFF]			-	-
DIRECT ACCESS		-	-	-	-
ASSIGNABLE Button	[A]-[F]	Menu	Assignable	-	-
ASSIGNABLE FOOT PEDAL	[1]-[2]	Menu	Assignable	-	-
[MIC SETTING]		Mic Setting Selection	-	-	-
[MENU]		Menu	Utility	-	-
[PLAYLIST]		Playlist Selection	-	-	-
Data Dial		-	-	-	-
[DEC]		-	-	-	-
[INC]		-	-	-	-
[EXIT]		Home	-	-	-
[ENTER]		Menu	Scale Tune	-	-
VOICE	Category Selection Button 1	Menu	Mixer	Filter	Panel 1
	Category Selection Button 2			EQ	
	Category Selection Button 3			Effect	
	Category Selection Button 4			Chorus/Reverb	
	Category Selection Button 5			Pan/Volume	
	Category Selection Button 6				
	Category Selection Button 7				
	Category Selection Button 8				
	Category Selection Button 9				
	Category Selection Button 10				
	Category Selection Button 11				
	Category Selection Button 12				
	[HARMONY/ARPEGGIO]				
	[SUSTAIN]				
	PART SELECT [LEFT]-[RIGHT 3]				
	PART ON/OFF [LEFT HOLD]				
PART ON/OFF [LEFT]					
PART ON/OFF [RIGHT 1]					
PART ON/OFF [RIGHT 2]					
PART ON/OFF [RIGHT 3]					
			Voice Part Setup	-	-
			Expansion	-	-
			Keyboard Harmony/Arpeggio	-	-
			Voice Edit	Common 1	Page 2
			Voice Setting	Voice Set Filter	-
			Split Point & Fingering	-	-
			Voice Edit	-	Left
				-	Right 1
				-	Right 2
				-	Right 3

Control		Display called up with the Direct Access Function				
SCALE TUNE SETTING	[C]-[B]	Menu	Scale Tune	-	-	
SCALE TUNE MEMORY	[MEMORY]	Scale Tune Memory Bank Selection	-	-	-	
	[1]-[5]	(Scale Tune Memory Bank Selection)	Scale Tune Memory Bank Edit	-	-	
[BYPASS]		Menu	Scale Tune	-	-	
Joystick	[JOYSTICK HOLD]					
	Joystick X (+)	Menu	Live Control	Joystick	-	
	Joystick X (-)					
	Joystick Y (+)					
	Joystick Y (-)					
[STYLE TEMPO LOCK/ASSIGNABLE]	Menu	Assignable	-	-		
STYLE CONTROL	[ACMP]	Menu	Mixer	Split Point & Fingering	-	-
	[AUTO FILL IN]			Style Setting	Setting	-
	[OTS LINK]			EQ	Multi Pad	
	INTRO [I]					
	INTRO [II]					
	INTRO [III]			Chorus/Reverb	Master	
	MAIN VARIATION [A]					
	MAIN VARIATION [B]			Pan/Volume	Master	
	MAIN VARIATION [C]					
	MAIN VARIATION [D]			Compressor EQ	Master	
	[BREAK]					
	ENDING/rit. [I]-[III]			Style Setting	Change Behavior	-
	[SYNC STOP]			Style Setting	Setting	-
	[SYNC START]			Split Point & Fingering	-	-
	[START/STOP]			Style Setting	Setting	-
REGISTRATION MEMORY	REGIST BANK [-]/[+]	(Registration Memory Bank Selection)	Regist Bank Edit	-	-	
	[FREEZE]	Menu	Registration Freeze	-	-	
	[MEMORY]		Registration Sequence	-	-	
	[1]-[4]	(Registration Memory Bank Selection)	Regist Bank Information	Voice	-	
ONE TOUCH SETTING	[5]-[8]	(Style Selection)	Style Information	-	-	
MULTI PAD CONTROL	[SELECT]	(Multi Pad Selection)	Multi Pad Edit	-	-	
	[1]					
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[STOP]		Audio Link Multi Pad	-	-	
UPPER OCTAVE	[-]/[+]	Menu	Voice Setting	Tune	-	

Dépistage des pannes

Généralités	
Un déclic ou un petit bruit est audible lors de la mise sous ou hors tension de l'instrument.	C'est normal. L'instrument est alimenté en courant électrique.
L'alimentation se coupe automatiquement.	C'est normal du fait de l'activation de la fonction Auto Power Off. Si nécessaire, réglez le paramètre relatif à la fonction Auto Power Off (page 21).
Un bruit parasite est entendu au niveau de l'instrument.	L'instrument risque de produire des bruits parasites en cas d'utilisation d'un téléphone portable à proximité ou de sonnerie de ce dernier. Mettez le téléphone portable hors tension ou utilisez-le hors de portée de l'instrument.
Des interférences sont audibles au niveau des haut-parleurs ou du casque de l'instrument lorsque vous utilisez ce dernier avec l'application installée sur un appareil intelligent.	Si vous utilisez l'instrument en association avec une application téléchargée sur votre appareil intelligent, nous vous recommandons d'activer l'option « Mode Avion » de l'appareil afin d'éviter toute interférence produite par la communication.
Certains points spécifiques sont toujours allumés ou éteints sur l'écran LCD.	Il s'agit de pixels défectueux, qui apparaissent parfois sur les afficheurs LCD et les écrans à matrice active, et non d'un dysfonctionnement de l'instrument.
Une légère différence est perceptible au niveau de la qualité sonore des différentes notes jouées au clavier.	Ce phénomène est normal. Il est dû au système d'échantillonnage de l'instrument.
Certaines sonorités produisent un son en boucle.	
Des bruits ou des effets de vibrato sont décelables à des hauteurs de ton supérieures, selon la sonorité.	
Le volume général est trop faible ou inaudible.	Le volume principal est sans doute réglé sur un niveau trop faible. Réglez-le sur un niveau approprié à l'aide du cadran [MASTER VOLUME].
	Toutes les parties de clavier sont désactivées. Utilisez la touche PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[RIGHT 3]/[LEFT] pour l'activer (page 44).
	Le volume des parties individuelles est sans doute réglé sur un niveau trop faible. Augmentez le volume dans l'écran Mixer (page 83).
	Assurez-vous que le canal souhaité est activé sur l'écran Mixer (page 85).
	Un casque est branché, de sorte que la sortie du haut-parleur est désactivée. Débranchez le casque.
	Connectez le sélecteur au pied à la prise appropriée.
Le son est déformé ou très brouillé.	Vérifiez que le réglage du haut-parleur est défini sur « On » ou sur « Headphone switch » (Sélecteur casque) via : [MENU] → [Utility]
Le son est déformé ou très brouillé.	Le volume est peut-être trop élevé. Assurez-vous que tous les réglages de volume sont appropriés.
	Ce problème peut être dû à certains effets ou réglages de résonance du filtre. Vérifiez les réglages d'effet ou de filtre et modifiez-les en conséquence dans l'écran Mixer, en vous reportant au Reference Manual disponible sur le site Web.
Le son du haut-parleur est parfois interrompu.	Lorsque le niveau sonore est trop élevé, la fonction de protection des haut-parleurs est activée et le son est coupé. Réglez le son sur un niveau approprié en baissant le volume à l'aide du cadran [MASTER VOLUME].
Les notes jouées simultanément ne sont pas toutes audibles.	Vous avez probablement dépassé la limite maximale de polyphonie autorisée par l'instrument. Lorsque la polyphonie maximale est dépassée, ce sont les notes les moins marquantes, telles que les notes jouées en douceur ou les notes en déclin qui s'arrêtent de retentir en premier.
Le volume du clavier est plus faible que celui du style/morceau reproduit.	Le volume des différentes parties du clavier est sans doute réglé sur un niveau trop faible. Augmentez le volume dans l'écran Mixer (page 83).
L'écran principal n'apparaît pas, même lorsque vous mettez l'instrument sous tension.	Cela peut arriver si vous avez installé un lecteur flash USB dans l'instrument. L'installation de certains lecteurs flash USB peut entraîner un temps d'attente prolongé entre le moment où l'instrument est mis sous tension et l'apparition de l'écran Home. Pour éviter cela, mettez l'instrument sous tension après avoir déconnecté l'appareil.

Certains caractères du nom de fichier/dossier sont brouillés.	Les réglages de langue ont été modifiés. Réglez la langue appropriée pour le nom de fichier/dossier (page 21).
Un fichier existant n'apparaît pas.	L'extension du fichier (.MID, etc.) a peut-être été modifiée ou supprimée. Renommez manuellement le fichier sur un ordinateur, en ajoutant l'extension appropriée.
	L'instrument ne prend pas en charge les fichiers de données dont le nom comporte plus de 50 caractères. Renommez le fichier, en réduisant le nombre de caractères à 50 ou moins.
Style	
Le style ne démarre pas même lorsque vous appuyez sur la touche [START/STOP].	Le canal rythmique du style sélectionné peut ne pas contenir de données. Activez la touche [ACMP] et jouez dans la section à main gauche du clavier pour faire retentir la partie d'accompagnement du style.
Seul le canal rythmique est audible.	Vérifiez que la fonction Auto Accompaniment est activée ; appuyez sur la touche [ACMP].
	Jouez dans la section des accords du clavier (pages 45, 47).
Impossible de sélectionner les styles enregistrés sur un lecteur flash USB.	Si les données de style sont volumineuses (540 Ko ou plus), le style ne pourra pas être sélectionné car l'instrument est incapable de lire une telle quantité de données.
La reproduction du style semble « s'effacer » lorsque vous jouez au clavier.	Vous avez probablement dépassé la limite maximale de polyphonie autorisée par l'instrument. L'instrument peut reproduire un total de 128 notes simultanément, dont les sonorités RIGHT 1/RIGHT 2/RIGHT 3/LEFT ainsi que les notes de styles, de morceaux et de multi-pads. Lorsque la polyphonie maximale est dépassée, ce sont les notes les moins marquantes, telles que les notes jouées en douceur ou les notes en déclin qui s'arrêtent de retentir en premier.
Le style ne change pas, même lorsqu'un accord différent est joué ou lorsque l'accord n'est pas reconnu.	Veillez à jouer les notes dans la section des accords du clavier (pages 45, 47).
Sonorité	
La sonorité sélectionnée dans l'écran Voice Selection est inaudible.	Vérifiez si la partie sélectionnée est activée ou non (page 44).
Un son bizarre de type « ondulation » ou « dédoublement » est entendu. Le son est légèrement différent chaque fois que les notes sont jouées.	Les parties RIGHT 1, RIGHT 2 et/ou RIGHT 3 sont configurées sur « ON » et réglées pour reproduire la même sonorité. Activez uniquement une des parties ou réglez des sonorités différentes pour les parties.
Le son est légèrement différent chaque fois que les notes sont jouées.	Si vous acheminez le signal MIDI OUT depuis l'instrument vers un séquenceur pour être renvoyé sur l'entrée MIDI IN, vous devrez désactiver la fonction Local Control (en la réglant sur « off ») dans la page System de l'écran MIDI (reportez-vous pour cela au Reference Manual disponible sur le site Web).
La hauteur de ton de certaines sonorités saute d'une octave lorsqu'elles sont jouées dans des registres supérieurs ou inférieurs.	C'est normal. Ce type de variation se produit lorsque la limite de hauteur tonale de certaines sonorités est atteinte.
Morceau	
Il est impossible de sélectionner des morceaux MIDI.	Si les données de morceau sont volumineuses (3 Mo ou plus), le morceau ne pourra pas être sélectionné car l'instrument est incapable de lire une telle quantité de données.
	Les morceaux MIDI ne peuvent pas être reproduits pendant une opération d'enregistrement MIDI. Arrêtez l'enregistrement MIDI lorsque vous voulez reproduire un morceau MIDI.
Impossible de sélectionner des morceaux audio.	Le format de fichier n'est peut-être pas compatible avec l'instrument. Les formats compatibles sont les suivants : MP3 et WAV. Les fichiers protégés par la gestion des droits numériques ne peuvent pas être reproduits.
La reproduction du morceau ne démarre pas.	Le morceau a été arrêté à la fin des données de morceau. Revenez en début de morceau en appuyant sur la touche [◀◀] (PREV) (Préc) de la section SONG du type de morceau correspondant (MIDI ou AUDIO).
(MIDI) Le nombre de mesures est différent de celui qui est indiqué sur la partition de l'écran Song Position, qui s'affiche lorsque vous appuyez de manière prolongée sur les touches [◀] (PREV) ou [▶] (NEXT) (Suivant).	Cela peut arriver lorsque vous reproduisez des données musicales pour lesquelles un tempo spécifique et fixe est défini.
(MIDI) Lors de la reproduction d'un morceau, certains canaux ne sont pas audibles.	La reproduction de ces canaux est peut-être désactivée. Activez la reproduction des canaux désactivés (« OFF ») (page 85).

(MIDI) Les données de tempo, de temps, de mesure et de partition musicale ne s'affichent pas correctement.	Certaines données de morceau de l'instrument ont été enregistrées avec des réglages spéciaux de type « free tempo » (tempo libre). Pour ces morceaux, les données de tempo, de temps, de mesure et de partition musicale ne s'affichent pas correctement.
(MIDI) Lors de l'affichage des paroles sur l'écran Score, certaines paroles sont omises et ne sont pas visibles.	L'espace disponible est insuffisant pour l'affichage des paroles. Remplacez la taille de la partition par une valeur autre que « Medium » (Moyen) à l'aide du réglage View (page 75).
(Audio) Le fichier enregistré est reproduit à un volume différent de celui auquel il a été enregistré.	Le volume de reproduction audio a été modifié. Le réglage du volume sur la valeur 90 permet de reproduire le fichier sur le même volume que celui sur lequel il a été enregistré (page 83).
Un message d'erreur apparaît sous la fonction Audio Recording et les données audio ne peuvent pas être sauvegardées sur le lecteur utilisateur interne.	Les données sur le lecteur utilisateur interne sont fragmentées et ne peuvent pas être exploitées en l'état. La fonction Audio Recording ne disposant pas d'option de défragmentation, le lecteur peut uniquement être défragmenté par formatage. Pour cela, il faut d'abord sauvegarder les données à l'aide de la fonction de sauvegarde des données (page 102), puis formater le lecteur et enfin restaurer les données de sauvegarde. L'exécution de cette opération de sauvegarde/restauration permet de défragmenter le lecteur de manière efficace, de sorte que vous puissiez l'utiliser à nouveau.
Un message d'erreur apparaît sous la fonction Audio Recording et les données audio ne peuvent pas être sauvegardées sur le lecteur flash USB.	Veillez à utiliser un lecteur flash USB compatible.
	Le lecteur flash USB peut ne pas avoir suffisamment d'espace disponible. Vérifiez l'espace disponible sur l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Storage]. (page 109)
	Si vous utilisez un lecteur flash USB sur lequel des données ont déjà été enregistrées, assurez-vous d'abord que vous n'avez pas besoin de ces données, puis formatez le lecteur (page 109) et tentez d'effectuer à nouveau l'enregistrement.
Mixer (Mixeur)	
Un son étrange ou inattendu se fait entendre lorsqu'une sonorité rythmique (kit de batterie, etc.) de style ou de morceau est modifiée à partir du mixeur.	Lorsque vous modifiez les sonorités de rythme et de percussion (kits de batterie, etc.) du style et du morceau à l'aide du paramètre VOICE, les réglages précis liés à la sonorité de batterie sont réinitialisés et vous risquez d'être parfois dans l'incapacité de restaurer le son d'origine. Vous pouvez rétablir le son d'origine en sélectionnant à nouveau le même style ou le même morceau.
Microphone, guitare	
Il est impossible d'enregistrer le signal d'entrée du micro ou de la guitare.	Il est impossible d'enregistrer le signal d'entrée du microphone ou de la guitare via l'enregistrement MIDI. Effectuez un enregistrement audio (page 88).
Prises FOOT PEDAL	
La fonction d'activation/désactivation du sélecteur au pied branché sur la prise ASSIGNABLE FOOT PEDAL est inversée.	Éteignez l'instrument, puis rallumez-le en veillant à ne pas appuyer sur le sélecteur au pied.
Connexions	
L'entrée de son sur les prises AUX IN est interrompue.	Le volume de sortie de l'appareil externe connecté à cet instrument est trop faible. Augmentez le volume de sortie de l'appareil externe. Le niveau de volume sonore produit par cet instrument peut être ajusté à l'aide de la commande [MASTER VOLUME].
L'icône Wireless LAN n'apparaît pas dans l'écran Menu même si l'adaptateur LAN sans fil USB est connecté.	Débranchez l'adaptateur LAN sans fil USB et connectez-le à nouveau.

Caractéristiques techniques

Nom de produit		Clavier numérique		
Taille/poids	Dimensions (L x P x H)		1 017 mm x 431 mm x 139 mm	
	Poids		11,5 kg	
Interface de commande	Clavier	Nombre de touches	61	
		Type	Organ (FSB), Toucher initial	
		Réponse au toucher	Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2	
	Autres contrôleurs	Joystick	Oui (Affectable)	
		Boutons	2 (Affectable)	
		Touches affectables	7	
		Touches Scale Tune Memory	5	
		Touches Scale Tune Setting	Oui	
	Affichage	Type	Écran LCD large à matrice active TFT, couleur, VGA	
		Taille	800 x 480 points 7 pouces	
Écran tactile		Oui		
Langue		Anglais, allemand, français, espagnol, italien		
Panneau	Langue	Anglais		
Sonorités	Génération de sons	Technologie de génération de sons	Échantillonnage stéréo AWM	
	Polyphonie		128 (max.)	
	Présélections	Nombre de sonorités	1 161 sonorités + 86 kits de percussion/SFX + 480 sonorités XG	
		Sonorités proposées	219 S.Art!, 25 MegaVoice, 41 Sweet!, 64 Cool!, 91 Live!, 24 OrganFlutes, 20 Revo!SFX (y compris 299 sonorités Oriental + 44 kits de batterie Oriental)	
	Compatibilité		XG(pour la reproduction de morceaux), GS (pour la reproduction de morceaux), GM, GM2	
Partie du clavier		Right 1, Right 2, Right 3, Left		
Effets	Types	Réverbération	59 présélections + 30 utilisateur	
		Chœur	106 présélections + 30 utilisateur	
		Effet de variation	322 présélections (avec VCM) + 30 utilisateur	
		Effet d'insertion	1–8: 322 présélections (avec VCM) + 30 utilisateur	
		Compresseur principal	5 présélections + 30 utilisateur	
		Égaliseur principal	5 présélections + 30 utilisateur	
		Égaliseur de partie	28 parties	
		Divers	Effets Micro/Guitare : Noise Gate, Compressor, 3Band EQ	
Styles	Présélections	Nombre de styles	454 (y compris 260 styles Oriental)	
		Styles proposés	429 Pro, 15 Session, 10 DJ	
		Doigté	Single Finger, Multi Finger, Fingered, Fingered On Bass, Full Keyboard, AI Fingered, AI Full Keyboard	
		Commande de style	INTRO x 3, MAIN VARIATION x 4, FILL IN x 4, BREAK, ENDING x 3	
		One Touch Setting (OTS)	4 par style	
		Chord Looper	Oui	
		Style Section Reset	Oui	
		Style Section Change Timing	Oui	
	Style Section Time Signature	Oui		
	Compatibilité		Format de fichier de style (SFF), Format de fichier de style GE (SFF GE)	
Extensibilité	Sonorité Expansion		Oui (environ 1 Go)	
	Style Expansion		Oui (Mémoire interne)	
	Style audio Expansion		Oui (Mémoire interne)	
Morceaux (MIDI)	Présélections	Nombre de morceaux prédéfinis	3 morceaux échantillons	
		Enregistrement	Nombre de pistes 16 Capacité des données Environ 3 Mo par morceau Fonction Quick Recording, Multi Track Recording, Step Recording	
	Format	Reproduction	SMF (formats 0 et 1), XF	
		Enregistrement	SMF (Format 0)	
	Morceaux (Audio)	Enregistrement	Capacité des données Environ 0,8 Go (80 minutes) par morceau	
Format		Reproduction	WAV (44,1 kHz, 16 bits, stéréo), MP3 (44,1/48,0 kHz, 64–320 kbps et VBR, mono/stéréo)	
		Enregistrement	WAV (44,1 kHz, 16 bits, stéréo), MP3 (44,1 kHz, 128/256/320 kbps, stéréo)	
Time Stretch		Oui		
Pitch Shift		Oui		
Vocal Cancel		Oui		
Multi-pads	Nombre de banques de multi-pads		257 banques x 4 pads	
	Audio Link		Oui	

Fonctions	Sonorités	Harmony	Oui
		Arpeggio	Oui
		Panel Sustain	Oui
		Mono/Poly	Oui
	Styles	Style Creator	Oui
		OTS Information	Oui
	Morceaux	Fonction d'affichage des partitions	Oui
		Fonction d'affichage des paroles	Oui
		Guide	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo
	Multi-pads	Multi Pad Creator	Oui
	Mémoire de registration	Nombre de touches	8
		Commande	Registration Sequence, Freeze
	Playlist	Nombre d'enregistrements	2 500 enregistrements (maximum) par fichier de playlist
	Search		Oui
	Demo		Oui
	Commandes générales	Metronome	Oui
		Plage de tempo	5 à 500, Tap Tempo
		Transpose	-12 – 0 – +12
		Tuning	414,8 – 440 – 466,8 Hz
		Upper Octave	-3 – 0 – +3
Scale Type		12 types	
Sub Scale Setting		Oui	
Scale Tune Memory		5	
Divers	Direct Access	Oui	
	Fonction d'affichage de texte	Oui	
	Personnalisation de l'arrière-plan	Oui	
Stockage et connectivité	Stockage	Mémoire interne (Lecteur USER)	Oui (environ 2 Go)
		Lecteurs externes	Lecteur flash USB
	Connectivité	DC IN	16 V
		Casque	Prise jack stéréo standard
		Microphone/Guitare	Oui
		MIDI	IN, OUT
		AUX IN	Mini prise stéréo
		LINE OUT	MAIN OUTPUT (L/L+R, R), SUB (AUX) OUTPUT (1,2 (L/L+R, R))
		FOOT PEDAL	2 (Affectable)
		USB TO DEVICE	Oui (x 2)
USB TO HOST	Oui		
Système sonore	Amplificateurs		15 W x 2
	Haut-parleurs		13 cm x 2 + 5 cm x 2
Alimentation	Adaptateur secteur		PA-300C (sortie : 16 V CC, 2,4 A) ou tout modèle équivalent recommandé par Yamaha
	Consommation électrique		24 W
	Consommation d'énergie en veille		0,3 W
	Mise hors tension automatique		Oui
Accessoires inclus		Mode d'emploi (ce manuel) Enregistrement du produit sur le site Web Online Member Pupitre Adaptateur secteur* (PA-300C ou équivalent) recommandé par Yamaha * Peut ne pas être fourni dans votre région. Renseignez-vous à ce sujet auprès de votre distributeur Yamaha.	
Accessoires vendus séparément (Peut ne pas être fourni dans votre région.)		Adaptateur secteur : PA-300C ou tout modèle équivalent recommandé par Yamaha Casque : HPH-50, HPH-100, HPH-150 Sélecteur au pied : FC4A, FC5 Contrôleur au pied : FC7 Adaptateur LAN sans fil USB : UD-WL01 Adaptateur MIDI sans fil : UD-BT01, MD-BT01 Caisson de basses : KS-SW100 Support de clavier : L-6, L-7B (La taille extérieure du PSR-A5000 dépasse les limites fixées dans les instructions d'assemblage du L-6. Des tests nous ont toutefois permis de vérifier que le pupitre pouvait être utilisé en toute sécurité avec l'instrument.)	

* Le contenu de ce mode d'emploi s'applique aux dernières caractéristiques techniques connues à la date de publication du manuel. Pour obtenir la version la plus récente du manuel, accédez au site Web de Yamaha puis téléchargez le fichier du manuel concerné. Étant donné que les caractéristiques techniques, les équipements et les accessoires vendus séparément varient d'un pays à l'autre, adressez-vous pour cela à votre distributeur Yamaha.

Index

- A**
- A-B Repeat 72
 - Accès direct 113
 - Accessoires 8
 - Accompagnement 40
 - Action (Playlist) 94
 - Adaptateur LAN
 - sans fil USB 108, 109
 - Adaptateur secteur 20
 - AI Full Keyboard 42
 - Alimentation 20
 - Arpeggio 51
 - Arrêt synchronisé (Style) 58
 - ASSIGNABLE 57, 97
 - Audio Link Multi Pad 53
 - Audio Phraser 11
 - AUX IN 106
 - Avance Rapide 70
- B**
- Banque de mémoires de registration 27, 89
- C**
- Cadran de données 31
 - Canal (Style, morceau MIDI) 85
 - Caractéristiques techniques 118
 - Casque 19
 - Chord Cancel 42
 - Chord Detection Area 47
 - Chord Looper 60
 - Chord Match 64
 - Chorus 84
 - Close 29
 - Coda (Style) 58
 - Compatibilité des fichiers de morceau 67
 - Compressor 99
 - Computer-related Operations 9, 11
 - Configuration du panneau (Réglages du panneau) 18, 38
 - Connexion 103
 - Console de mixage 83
 - Contrôleur au pied 57, 107
 - Copy 34
- D**
- Data List 9
 - Début synchronisé (Style) 58
 - Delete 35
 - Démonstration 32
 - Direct Access 32
 - DJ, style 41
 - Dossier 34
- E**
- Écran Home 23, 26
 - Écran principal 22, 23
 - Écran tactile 30
 - Effet 84
 - Enregistrement 15, 87
 - Enregistrement de playlist 89, 94
 - Enregistrer 33
 - EQ (Égaliseur principal) 99
 - EQ (pour chaque partie) 84
- F**
- Factory Reset 101
 - Fade In/Out 59
 - Favorite 28, 35
 - Fichier 28, 33
 - File Selection, écran 28
 - Filter 84
 - Fingered 42
 - Firmware Version (Version du microprogramme) 101
 - Fonction 111
 - Formatage 109
- G**
- GM 8
 - GS 8
 - Guitare 14, 103
- H**
- Hardware ID (ID de matériel) 101
 - Harmonie (Harmonie clavier) 50
- I**
- Intro (Style) 58
- J**
- Joystick 62
 - JOYSTICK HOLD 62
- K**
- Keyboard Harmony 50
- L**
- Langue 21
 - Layer 44
 - Lecteur flash USB 109
 - Lecteur flash USB 108
 - LEFT 44
 - Left Hold 45
 - LIVE CONTROL, boutons 56
- LIVE CONTROL, joystick 56**
- Longueur en pieds 49
- LOWER 44**
- Lyrics (Paroles) 76
- M**
- Main Scale 79
 - Maintien 62
 - Manual Bass 47
 - Master Compressor 99
 - Master EQ 99
 - Mémoire de registration 89
 - Menu 29, 111
 - Métronome 37
 - Mic Setting 104
 - Micro 14
 - Microphone 77, 103
 - MIDI 109, 110
 - Mise hors tension automatique 21
 - Modulation 62
 - Morceau 14, 66, 70
 - Morceau audio 66
 - Morceau MIDI 66
 - Move 34
 - MP3 67, 87
 - Multi-pad 14, 53, 64
- O**
- One Touch Setting 43, 54
 - Ordinateur 11, 110
 - Organ Flutes, sonorité 49
 - OTS Link 59
 - OUTPUT 105
 - Owner name 21
- P**
- Packs Expansion 100
 - Pan 84
 - Panel Lock 37
 - Parameter Lock 98
 - Partie du clavier 14, 44
 - Partition musicale 75
 - Pitch Shift 72
 - Playlist 15, 89, 93
 - Point de partage 44, 45
 - Position dans le morceau 71
 - Précédent 70
 - Preset 28
 - Pupitre 18
- R**
- Raccourci 27, 97
 - Recherche 35

Record Name (Nom de l'enregistrement)	94	Time Stretch	72
Reference Manual	9, 10	TRANPOSE	55
Regist Bank Edit	92	Tuning	79
Regist Bank Info	92	Tuning (Accord fin)	55
Registration Memory	15	Type d'affectation de bouton	56
Rename	34	Type d'affectation de joystick	56
Repère de phrase	71	Type de doigté	42
Repère de position dans le morceau.....	71, 73	Type de doigté d'accords	42
Reproduction (Morceau)	70	U	
Reproduction (Multi-pad)	64	UPPER	44
Reproduction (Style)	58	UPPER OCTAVE	55
Reproduction en boucle	74	User.....	28
Reproduction/Pause	70	V	
RESET	42	Variation de hauteur ton	62
Résolution des problèmes	115	Variation principale (Style)	59
Restauration	102	Variation rythmique (Style)	59
Retour rapide	70	Vocal Cancel	72
Reverb	84	Volume (pour chaque partie)	84
RIGHT	44	Volume (Volume principal)	20
Rupture (Style)	60	W	
S		WAV	67, 87
S.Art (Super Articulation), sonorité ..	63	X	
Saisie de caractères	36	XF	8
Sauvegarde	102	XG	8
Scale Tune.....	15, 78	Y	
SCALE TUNE MEMORY	81	Yamaha Expansion Manager..	11, 100
Scale Tune Memory Bank.....	82		
Score (Partition)	75		
Section	59		
Sélecteur au pied	57, 107		
Séquence de registration	27		
SFF (Format de fichier de style) ..	8, 41		
Site Web	9		
Smart Device Connection Manual	9, 11		
Song List.....	14, 67, 69, 70		
Song Player	14, 67, 68, 70		
Sonorité	14, 48, 86		
Sonorité de batterie/SFX	48		
Sonorité S.Art (Super Articulation)...	48		
Split	44		
Style	14, 40, 58		
Style Section Reset	59		
STYLE TEMPO			
LOCK/ASSIGNABLE	57		
Sub Scale	80		
Suivant.....	70		
Synchro Start (Morceau MIDI)	71		
Synchro Start (Multi-pad).....	65		
T			
Talk	77		
TAP TEMPO	42		
Témoins liés aux touches	22, 23		
TEMPO	42		
Texte	76		

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification.") Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law; that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source code along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library." Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library." The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library," as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
- Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Note concernant la distribution du code source

Au cours des trois années qui suivent la sortie d'usine, vous pouvez demander à Yamaha le code source de toute partie du produit fournie sous licence dans le cadre d'une licence GNU General Public License ou GNU Lesser General Public License en envoyant un courrier à l'adresse d'un des bureaux Yamaha répertoriés à la fin de ce mode d'emploi.

Le code source vous sera fourni gratuitement. Nous pouvons toutefois vous demander de rembourser à Yamaha les frais d'expédition du code.

- Notez que nous déclinons toute responsabilité pour les dommages résultant de modifications (ajouts/suppressions) apportées au logiciel de ce produit par un tiers autre que Yamaha (ou une partie autorisée par Yamaha).
- Notez que la réutilisation du code source distribué dans le domaine public par Yamaha n'est pas garantie et que Yamaha décline toute responsabilité pour le code source.
- Vous pouvez télécharger le code source à l'adresse suivante : <https://download.yamaha.com/sourcecodes/ekb/>

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000 through 1.6.28, January 5, 2017 are Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2017 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu
Mandar Sahastrabudhe

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

Some files in the "contrib" directory and some configure-generated files that are distributed with libpng have other copyright owners and are released under other open source licenses.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

Some files in the "scripts" directory have other copyright owners but are released under this license.

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

TRADEMARK:

The name "libpng" has not been registered by the Copyright owner as a trademark in any jurisdiction. However, because libpng has been distributed and maintained world-wide, continually since 1995, the Copyright owner claims "common-law trademark protection" in any jurisdiction where common-law trademark is recognized.

OSI CERTIFICATION:

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

EXPORT CONTROL:

The Copyright owner believes that the Export Control Classification Number (ECCN) for libpng is EAR99, which means not subject to export controls or International Traffic in Arms Regulations (ITAR) because it is open source, publicly available software, that does not contain any encryption software. See the EAR, paragraphs 734.3(b)(3) and 734.7(b).

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
January 5, 2017

libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.
1999 Andreas Dilger (adilger@enl.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

imagemagick

Licensed under the ImageMagick License (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://www.imagemagick.org/script/license.php>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

FreeType

Portions of this software are copyright © 2016 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

ICU

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files or Software are furnished to do so, provided that either (a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or (b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS," WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

jemalloc

Copyright (C) 2002-2014 Jason Evans <jasone@canonware.com>. All rights reserved.
Copyright (C) 2007-2012 Mozilla Foundation. All rights reserved.
Copyright (C) 2009-2014 Facebook, Inc. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice(s), this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDER(S) "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libss2 / libcomerr2

Copyright 1987, 1988 by the Student Information Processing Board of the Massachusetts Institute of Technology

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation, and that the names of M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. M.I.T. and the M.I.T. S.I.P.B. make no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

libpopt0

Copyright (c) 1998 Red Hat Software

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS," WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE X CONSORTIUM BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the X Consortium shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from the X Consortium.

pcre

PCRE LICENCE

PCRE is a library of functions to support regular expressions whose syntax and semantics are as close as possible to those of the Perl 5 language.

Release 8 of PCRE is distributed under the terms of the "BSD" licence, as specified below. The documentation for PCRE, supplied in the "doc" directory, is distributed under the same terms as the software itself.

The basic library functions are written in C and are freestanding. Also included in the distribution is a set of C++ wrapper functions, and a just-in-time compiler that can be used to optimize pattern matching. These are both optional features that can be omitted when the library is built.

THE BASIC LIBRARY FUNCTIONS

Written by: Philip Hazel
Email local part: ph10
Email domain: cam.ac.uk

University of Cambridge Computing Service,
Cambridge, England.

Copyright (c) 1997-2012 University of Cambridge
All rights reserved.

PCRE JUST-IN-TIME COMPILATION SUPPORT

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright(c) 2010-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

STACK-LESS JUST-IN-TIME COMPILER

Written by: Zoltan Herczeg
Email local part: hzmester
Email domain: freemail.hu

Copyright(c) 2009-2012 Zoltan Herczeg
All rights reserved.

THE C++ WRAPPER FUNCTIONS

Contributed by: Google Inc.

Copyright (c) 2007-2012, Google Inc.
All rights reserved.

THE "BSD" LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- * Neither the name of the University of Cambridge nor the name of Google Inc. nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

End

Apache License2.0

Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

The Clear BSD license

The Clear BSD License
Copyright 1997-2016 Freescale Semiconductor, Inc.
Copyright 2016-2018 NXP
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted (subject to the limitations in the disclaimer below) provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of the copyright holder nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

NO EXPRESS OR IMPLIED LICENSES TO ANY PARTY'S PATENT RIGHTS ARE GRANTED BY THIS LICENSE. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Informations concernant la collecte et le traitement des déchets d'équipements électriques et électroniques



Le symbole sur les produits, l'emballage et/ou les documents joints signifie que les produits électriques ou électroniques usagés ne doivent pas être mélangés avec les déchets domestiques habituels.

Pour un traitement, une récupération et un recyclage appropriés des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez les déposer aux points de collecte prévus à cet effet, conformément à la réglementation nationale.

En vous débarrassant correctement des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuerez à la sauvegarde de précieuses ressources et à la prévention de potentiels effets négatifs sur la santé humaine qui pourraient advenir lors d'un traitement inapproprié des déchets.

Pour plus d'informations à propos de la collecte et du recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre municipalité, votre service de traitement des déchets ou le point de vente où vous avez acheté les produits.

Pour les professionnels dans l'Union européenne :

Si vous souhaitez vous débarrasser des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre vendeur ou fournisseur pour plus d'informations.

Informations sur la mise au rebut dans d'autres pays en dehors de l'Union européenne :

Ce symbole est seulement valable dans l'Union européenne. Si vous souhaitez vous débarrasser de déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter les autorités locales ou votre fournisseur et demander la méthode de traitement appropriée.

Yamaha Worldwide Representative Offices

English

For details on the product(s), contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor, found by accessing the 2D barcode below.

Deutsch

Wenden Sie sich für nähere Informationen zu Produkten an eine Yamaha-Vertretung oder einen autorisierten Händler in Ihrer Nähe. Diese finden Sie mithilfe des unten abgebildeten 2D-Strichcodes.

Français

Pour obtenir des informations sur le ou les produits, contactez votre représentant ou revendeur agréé Yamaha le plus proche. Vous le trouverez à l'aide du code-barres 2D ci-dessous.

Español

Para ver información detallada sobre el producto, contacte con su representante o distribuidor autorizado Yamaha más cercano. Lo encontrará escaneando el siguiente código de barras 2D.

Português

Para mais informações sobre o(s) produto(s), fale com seu representante da Yamaha mais próximo ou com o distribuidor autorizado acessando o código de barras 2D abaixo.

Italiano

Per dettagli sui prodotti, contattare il rappresentante Yamaha o il distributore autorizzato più vicino, che è possibile trovare tramite il codice a barre 2D in basso.

Nederlands

Neem voor meer informatie over de producten contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiger of de geautoriseerde distributeur, te vinden via de onderstaande 2D-barcode.

Polski

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat produktów, skontaktuj się z najbliższym przedstawicielem firmy Yamaha lub autoryzowanym dystrybutorem, którego znajdziesz za pośrednictwem poniższego kodu kreskowego 2D.

Русский

Чтобы узнать подробнее о продукте (продуктах), свяжитесь с ближайшим представителем или авторизованным дистрибьютором Yamaha, воспользовавшись двухмерным штрихкодом ниже.

Dansk

Hvis du vil have detaljer om produktet/produkterne, kan du kontakte den nærmeste Yamaha-repræsentant eller autoriserede Yamaha-distributør, som du finder ved at scanne 2D-stregkode nedenfor.

Svenska

Om du vill ha mer information om produkterna kan du kontakta närmaste Yamaha-representant eller auktoriserade distributör med hjälp av 2D-streckkoden nedan.

Čeština

Podrobnosti o produktu(ech) získáte od nejbližšího zástupce společnosti Yamaha nebo autorizovaného distributora, který byl nalezen při použití 2D čárového kódu níže.

Slovenčina

Podrobné informácie o produkte(-och) vám poskytnie najbližší zástupca spoločnosti Yamaha alebo autorizovaný distribútor, ktorého nájdete pomocou nižšie uvedeného 2D čiarového kódu.

Magyar

A termék(ek)re vonatkozó részletekért forduljon a legközelebbi Yamaha képviselőhez vagy a hivatalos forgalmazóhoz, amelyet az alábbi 2D vonalkód segítségével találhat meg.

Slovenščina

Če želite podrobnejše informacije o izdelkih, se obrnite na najbližjega Yamahinega predstavnika ali pooblaščenega distributerja, ki ga najdete prek 2D-kode v nadaljevanju.

Български

За подробности относно продукта/ите се свържете с най-близкия представител на Yamaha или оторизиран дистрибутор, който можете да откриете, като използвате 2D баркода по-долу.

Română

Pentru detalii privind produsele, contactați cel mai apropiat reprezentant Yamaha sau distribuitorul autorizat, pe care îl puteți găsi accesând codul de bare 2D de mai jos.

Latviešu

Lai iegūtu plašāku informāciju par izstrādājumiem, sazinieties ar tuvāko Yamaha pārstāvi vai pilnvaroto izplatītāju, kuru atradīsiet, izmantojot tālāk pieejamo 2D svītrkodu.

Lietuvių

Norėdami gauti daugiau informacijos apie gaminį (-ius), kreipkitės į artimiausią „Yamaha“ atstovą arba įgaliotąjį platintoją, kurį rasite nuskaityę toliau pateiktą 2D brūkšninį kodą.

Eesti

Toodete kohta täpsema teabe saamiseks võtke ühendust lähima Yamaha esindaja või autoriseeritud levitajaga, kelle leiate allpool asuva 2D-võõtkoodi kaudu.

Hrvatski

Za detalje o proizvodima obratite se lokalnom predstavku ili ovlaštenom distributeru tvrtke Yamaha, kojeg možete pronaći skeniranjem 2D crtičnog koda u nastavku.

Türkçe

Ürünler hakkında ayrıntılar için, aşağıdaki 2D kodlu motora erişerek bulunan size en yakın Yamaha temsilcisine veya yetkili bayiye başvurun.



https://manual.yamaha.com/dmi/address_list/

Head Office/Manufacturer: Yamaha Corporation 10-1, Nakazawa-cho, Chuo-ku, Hamamatsu, 430-8650, Japan

DMI36_22m

Importer (European Union): Yamaha Music Europe GmbH Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany

Importer (United Kingdom): Yamaha Music Europe GmbH (UK) Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7 8BL, United Kingdom

Yamaha Global Site
<https://www.yamaha.com/>

Yamaha Downloads
<https://download.yamaha.com/>

© 2020 Yamaha Corporation
Published 11/2024

LBMA-B0



VHW4730