



# YS90

MUSIC SYNTHESIZER

**MODE D'EMPLOI**



Section  
Instructions de base

Guide rapide

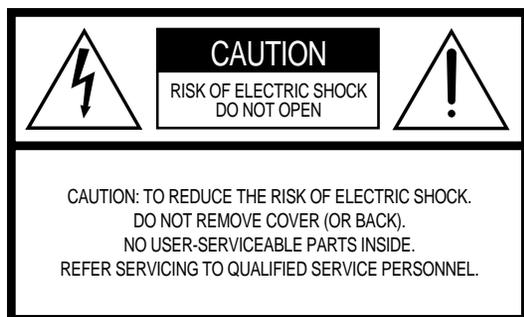
Références

Annexe

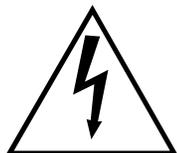
MODULAR SYNTHESIS  
PLUG-IN SYSTEM

# SPECIAL MESSAGE SECTION

**PRODUCT SAFETY MARKINGS:** Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

**IMPORTANT NOTICE:** All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

**SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:** The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

**ENVIRONMENTAL ISSUES:** Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

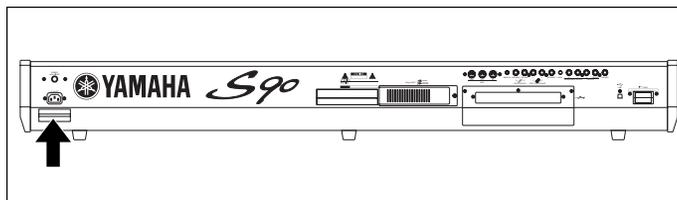
**Battery Notice:** This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

**Warning:** Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

**Disposal Notice:** Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

**NOTICE:** Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

**NAME PLATE LOCATION:** The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



**Model** \_\_\_\_\_

**Serial No.** \_\_\_\_\_

**Purchase Date** \_\_\_\_\_

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

## INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

**WARNING-** When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

**1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual BEFORE making any connections, including connection to the main supply.

**2.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.

**3.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.

**4. DANGER-** Grounding Instructions: This product must be grounded and therefore has been equipped with a three pin attachment plug. If this product should malfunction, the ground pin provides a path of low resistance for electrical current, reducing the risk of electrical shock. If your wall socket will not accommodate this type plug, contact an electrician to have the outlet replaced in accordance with local electrical codes. Do NOT modify the plug or change the plug to a different type!

**5. WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

**6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.

**7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not seriously contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers etc., should be avoided.

**8.** This product was NOT designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet /damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.

**9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

**10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.

**11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.

**12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:

- a. The power supply cord has been damaged; or
- b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
- c. The product has been exposed to rain; or
- d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
- e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.

**13.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

**14.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

## PLEASE KEEP THIS MANUAL

# PRECAUTIONS D'USAGE

## PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

\* Ranger soigneusement ce manuel pour pouvoir le consulter dans la suite.



### AVERTISSEMENT

Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive :

#### Alimentation/cordon d'alimentation

- Utiliser seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Vérifier périodiquement l'état de la prise électrique, la dépoussiérer et la nettoyer.
- Utilisez uniquement le cordon/fiche d'alimentation livré avec l'appareil.
- Ne pas laisser le cordon d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Eviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.

#### Ne pas ouvrir

- Aucun des éléments internes de l'instrument n'est réparable par l'utilisateur. Ne jamais tenter de démonter l'instrument ou d'en modifier les éléments internes de quelque manière que ce soit.

#### Avertissement en cas de présence d'eau

- Eviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.

#### Avertissement en cas de feu

- Ne pas déposer d'articles allumés, tels que des bougies, sur l'appareil. Ceux-ci pourraient tomber et provoquer un incendie.

#### En cas d'anomalie

- Si le cordon d'alimentation s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.



### ATTENTION

Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

#### Alimentation/cordon d'alimentation

- Toujours brancher la prise tripolaire à une source d'alimentation correctement mise à la terre. (Pour plus d'information sur l'alimentation secteur, voir page 14).
- Toujours saisir la fiche elle-même, et non le câble, pour la retirer de l'instrument ou de la prise d'alimentation. Tirer directement sur le câble est commode mais finit par l'endommager.
- Retirer la fiche de la prise secteur lorsqu'on n'utilisera pas l'instrument pendant un certain temps, ou pendant les orages.
- Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.

#### Emplacement

- Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Eviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'une TV, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone portable ou d'autres appareils électriques. En effet, l'instrument, la TV ou la radio pourraient produire des bruits.
- Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débrancher tous les câbles connectés avant de déplacer l'instrument.
- Utiliser le pied indiqué pour l'instrument. Pour la fixation du pied ou du bâti, utiliser seulement les vis fournies par le fabricant, faute de quoi l'on risque d'endommager les éléments internes ou de voir se renverser l'instrument.
- Ne pas placer d'objets devant la bouche d'aération de l'instrument, ce qui gênerait la bonne ventilation des éléments internes et entraînerait de la surchauffe.

## Connexions

- Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.

## Entretien

- Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques.

## Précautions d'utilisation

- Ne pas glisser vos doigts ou votre main dans les fentes de l'instrument.
- N'insérez jamais d'objets en papier, métalliques ou autres dans les fentes du panneau ou du clavier. Si c'est le cas, mettez immédiatement l'appareil hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faites ensuite contrôler l'appareil par un membre qualifié du service Yamaha.
- Ne pas déposer d'objets de plastique, de vinyle, ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.

## Sauvegarde des données

### Sauvegarde des données

- Les données DRAM (voir page 27) sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Sauvegardez les données sur la mémoire morte flash ROM/la mémoire USER (voir page 73).

Les données sauvegardées peuvent être perdues à la suite d'une défectuosité ou d'une opération incorrecte. Sauvegardez toutes les données importantes sur une carte mémoire (SmartMedia).

N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).

Lorsque vous sortez du mode Utility ou de la fonction Favorite Category, le paramètre que vous avez modifié à l'écran est automatiquement stocké. Les données éditées seront toutefois perdues si vous mettez l'appareil hors tension sans sortir correctement de l'écran correspondant.

### Sauvegarde de la carte mémoire (SmartMedia) du support externe

- Pour éviter la perte de données à cause d'un support endommagé, nous vous conseillons de sauvegarder toutes les données importantes sur deux cartes mémoires (SmartMedia) supports externes.

Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

# Introduction

Nous vous remercions d'avoir acheté le synthétiseur de musique S90 de Yamaha. Pour profiter au maximum de votre nouveau S90 et de ses fonctions avancées, nous vous suggérons de lire attentivement ce mode d'emploi. Conservez-le dans un endroit sûr et à portée de main en vue de toute référence ultérieure.

## Contenu de l'emballage

- Câble d'alimentation secteur
- Mode d'emploi
- CD-ROM x 2
- Liste des données
- Manuel d'installation

### A propos du CD-ROM fourni

Vous trouverez sur ce CD-ROM un logiciel d'application destiné au S90. Le Voice Editor vous permet d'éditer les voix du S90 grâce à une interface graphique hautement intuitive et au File Utility qui vous permet de transférer facilement des données entre la carte mémoire et un ordinateur. Le logiciel séquenceur fourni (pour Windows uniquement) vous permet de créer et d'éditer facilement vos propres morceaux originaux sur votre ordinateur. Pour de plus amples détails, reportez-vous au manuel d'installation et au manuel en ligne fourni avec le logiciel.



N'essayez jamais de lire le CD-ROM sur un lecteur de CD audio. Cela pourrait endommager votre ouïe, ainsi que le lecteur CD et les haut-parleurs.

## Principales caractéristiques

- Plage étendue de voix dynamiques et authentiques — plus de 512 en tout, avec 49 kits de percussion (page 25). Utilisez la fonction Category Search (Recherche par catégorie) pour trouver rapidement les sons dont vous avez besoin, en fonction du type de l'instrument (page 38).
- Le mode Performance vous permet d'utiliser quatre voix différentes en même temps — en couches ou sur un clavier partagé (page 25).
- Traitement étendu des effets, avec réverbération (12 types), chœur (25 types), deux sections d'insertion distinctes (104 types en tout), une section de variation (25 types) et un égalisateur maître à 5 bandes (page 67).
- Contrôle général en temps réel avec quatre curseurs — grâce auxquels vous pouvez régler le filtre, les niveaux, les effets, le générateur d'enveloppe (EG) et bien d'autres paramètres, tandis que vous jouez (page 53).
- La fonction Arpeggio (Arpège) intégrée ne se contente pas de mettre à votre portée un grand nombre de séquences rythmiques, elle dispose également de motifs « humains » spéciaux — par exemple les doux accords d'une guitare et la sensibilité des bois (page 45).
- Le mode Master (Piste maître) vous permet d'utiliser le S90 en tant que contrôleur du clavier principal (avec des zones indépendantes) et de faire facilement basculer l'instrument entre les modes Voice/Performance Play (Reproduction de voix/performance) et Sequence Play (Reproduction de séquence) lors de performances en live (page 48).
- Une interface extraordinairement facile à comprendre avec des touches de fonction à deux niveaux : [F1] - [F6] et [SF1] - [SF5] (page 32).
- Fonction Remonte Control (Commande à distance) — pour faire fonctionner votre logiciel de séquençage préféré à partir des commandes du panneau du S90. Vous pouvez assourdir vos pistes, contrôler le transport (démarrage, arrêt, etc.), mixer des pistes MIDI et audio (16 en tout) à l'aide des curseurs du S90, effectuer un panoramique des pistes, contrôler l'égalisation et ajuster les envois d'effets, tout cela sans jamais toucher la souris (page 57).
- Trois emplacements de carte pour le système plug-in de synthèse modulaire vous permettent de mettre le S90 à niveau avec un synthétiseur entièrement nouveau ou un moteur de traitement des sons. Ces cartes plug-in vous proposent plus de voix, plus d'effets, plus de polyphonie et plus de morceaux instrumentaux. De plus, des voix plug-in spéciales ont déjà été programmées et stockées dans le S90 et peuvent être jouées dès que vous installez la bonne carte (page 25).
- Bornes E/S complètes — avec des sorties attribuables, des entrées audio, MIDI, USB pour une connexion à ports multiples à un ordinateur et un emplacement de carte SmartMedia pour le stockage des données.
- Baie supplémentaire pour le mLAN en option — La nouvelle technologie d'interface mLAN de Yamaha vous permet de transférer toutes vos données audionumériques et MIDI via un seul câble large bande.
- Un clavier de 88 touches à marteaux gradués doté d'une réponse naturelle au toucher (avec modification ultérieure), résultat de notre longue expérience et de notre savoir-faire en matière de fabrication de pianos.

# A propos de ce mode d'emploi

---

Ce mode d'emploi comprend les sections suivantes.

■ **Notions de base (page 12)**

Cette section présente une vue d'ensemble des fonctions et caractéristiques principales du S90 et vous initie aux principes d'utilisation de base de l'instrument.

■ **Guide rapide (page 36)**

Cette section vous explique comment utiliser les fonctions de base.

■ **Référence (page 98)**

C'est l'encyclopédie du S90. Cette section comporte des explications sur l'ensemble des fonctions et paramètres.

■ **Annexe (page 114)**

Cette section contient des informations détaillées sur le S90, telles que la norme MIDI, les indications relatives à l'installation de l'équipement en option, les messages d'affichage, le dépiage des pannes et les spécifications techniques.

■ **Manuel d'installation (fourni à part)**

Reportez-vous à ce manuel pour obtenir des instructions sur l'installation des logiciels inclus (sur le CD-ROM) sur votre ordinateur.

■ **Liste des données (fournie à part)**

Ce livret propose plusieurs listes importantes comme la liste des voix, la liste des ondes, la liste des performances et le tableau d'implémentation MIDI.

Les chiffres précédés de « Ref. \*\* » désignent le numéro de référence de la section Référence. Pour plus d'informations sur le numéro de page du numéro de référence, reportez-vous à la page 96.

- Toute copie des données de séquences musicales et/ou de fichiers audio numériques disponibles dans le commerce est strictement interdite, excepté pour un usage personnel.
- Ce produit comporte et met en œuvre des programmes informatiques et des matériaux pour lesquels Yamaha détient des droits d'auteur ou possède une licence d'utilisation des droits d'auteurs des propriétaires respectifs. Les matériaux protégés par les droits d'auteur incluent, sans s'y limiter, tous les logiciels informatiques, fichiers de style, fichiers MIDI, données WAVE et enregistrements audio. Toute utilisation non autorisée de ces programmes et de ce contenu est interdite en vertu des lois en vigueur, excepté pour un usage personnel. Toute violation des droits d'auteurs entraînera des poursuites judiciaires. **IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE FAIRE, DE Diffuser OU D'UTILISER DES COPIES ILLEGALES.**
- Les illustrations et les écrans LCD qui figurent dans ce mode d'emploi sont uniquement fournis à titre d'information et peuvent être différents de ceux apparaissant sur votre instrument.
- Le nom « mLAN » et son logo sont des marques de fabrique de Yamaha Corporation.
- Les noms des sociétés et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques de fabrique ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

# Index de l'application

Cet index pratique et facile à utiliser est divisé en catégories génériques pour vous aider à retrouver des informations sur une rubrique ou une fonction spécifique.

## ■ Ecoute/Reproduction

- Pour écouter les morceaux de démonstration ..... Reproduction de démonstrations (Page 19)
- Reproduction des voix ..... (Page 36)
- Appel des voix dans un groupe d'instruments ..... Utilisation de la fonction Category Search (Page 38)
- Reproduction de morceaux à partir de cartes mémoire ..... (Page 75)
- Conversion d'un fichier MIDI standard du format 1 au format 0  
..... Manuel d'installation fourni à part et Mode d'emploi de File Utility (PDF)
- Utilisation de l'instrument comme clavier principal ..... (Page 48)
- Partage du clavier — Configuration des plages supérieures et inférieures des voix
  - En mode Master ..... (Page 51)
  - En mode Performance ..... (Page 42)
  - En mode Voice ..... Note Limit (Page 62)
- Superposition de deux voix (parties reproduites ensemble)
  - En mode Master ..... (Page 51)
  - En mode Performance ..... (Page 42)
- Modification de la partie jouée au clavier
  - En mode Master ..... TransCh (Master Zone Edit [F1] Ref. 25)
  - En mode Sequence Play ..... Sélection de la piste de morceau (Page 76)
- Sélection de la sensibilité au toucher (réglage d'ensemble) ..... (Page 87)
- Modification du volume en fonction de la force de votre jeu, de manière à avoir un volume élevé avec un toucher léger et faible en appuyant fort sur les touches (pour chaque voix/performance) ..... Velocity Depth/Velocity Offset (Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF5] Ref. 39, 40)
- Jeu arpégé ..... (Page 45)
- Activation/désactivation de MIDI OUT pour les arpegges
  - Réglage de voix ..... Output Switch (Utility [F3]→[SF2] Ref. 86)
  - Réglage de performance et de mixage ..... Output Switch (Performance/Mixing Common Edit [F3]→[SF4] Ref. 86)
- Modification du tempo d'arpèges en fonction du tempo du morceau ..... Unit Multiply (Voice/Performance/Mixing Common Edit [F3]→[SF3] Ref. 83)

## ■ Utilisation des contrôleurs

- Connexion des contrôleurs ..... (Page 18)
- Réglage de la plage de variation de ton  
..... PB Upper/Lower (Voice Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF5] Ref. 14)
- Utilisation d'un contrôleur/sélecteur au pied pour contrôler les paramètres ..... (Page 54)
- Utilisation d'un sélecteur au pied pour démarrer/arrêter le séquenceur ..... FS (Utility [F4]→[SF3] Ref. 130)
- Utilisation d'un sélecteur au pied pour parcourir les programmes Voice/Performance/Master ..... FS (Utility [F4]→[SF3] Ref. 130)
- Utilisation d'un sélecteur au pied pour démarrer/arrêter les arpegges ..... FS (Utility [F4]→[SF3] Ref. 130)
- Utilisation de la fonction Remote Control pour le séquenceur externe ..... (Page 57)
- Conservation de l'état/de la position du contrôleur lors d'une permutation de voix ... Controller Reset (Utility [F1]→[SF4] Ref. 24)
- Réglage des contrôleurs ..... (Page 55)
- Utilisation des curseurs de commande ..... (Page 53)

## ■ Copie

- Copie des réglages d'effet/d'arpège de la voix dans le mode Performance ..... Utilisation de la fonction Copy (Page 71)
- Copie des paramètres de partie de performance dans le mode Mixing ..... Performance Copy (Page 72)
- Copie des réglages de paramètres d'élément ou de touche de la voix dans un autre élément ou une autre touche ..... (Page 71)
- Copie de réglages de paramètres de performance ou de mixage d'une partie dans une autre ..... (Page 71)

## ■ Modification du son

- Edition d'une voix ..... Mode Voice Edit (Page 60)
- Structure des effets et flux des signaux ..... Utilisation des effets (Page 67)
- Edition des réglages d'effet ..... Exemple de réglages d'effets (Page 67)
- Réglage du maintien de la voix ..... AEG REL TIME (Page 66)
- Obtention d'un son plus clair ..... Cutoff (Page 63)
- Obtention d'un effet plus prononcé ..... Resonance (Page 63)

- Simulation d'instruments monophoniques.....Mono/Poly (Voice Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF2] Ref. 3)
- Réglage du panoramique stéréo ..... Pan (Ref. 44)
- Modification de l'élément ou de la partie en cours d'exécution en fonction de la vélocité..... Velocity Limit  
 Dans le mode Voice ..... (Page 62)  
 Dans le mode Performance/Mixing..... (Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF3] Ref. 33)
- Pour obtenir une transition fluide entre la hauteur d'une note et la suivante.....  
 .....PORTA Switch/Time (Voice/Performance Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF4] Ref. 7-11)
- Synchronisation de l'OBF sur le tempo de l'arpège ou du séquenceur ..... Tempo Sync (Voice Common Edit [F5]→[SF1] Ref. 161)
- Modulation de la résonance en fonction des réglages LFO..... LFO Dest (Voice Common Edit [F5]→[SF3/4/5] Ref. 170)
- Edition des voix à l'aide d'un ordinateur .. Manuel d'installation fourni à part et Mode d'emploi du Voice Editor pour le S90 (PDF)
- Réglage de l'OBF utilisateur....COMMON LFO (Manuel d'installation fourni à part et Mode d'emploi du Voice Editor pour le S90)

## ■ Modification de la position panoramique

- Déplacement alternatif de la position panoramique à chaque fois que vous appuyez sur une touche  
 .....Alternate Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. 136)
- Déplacement aléatoire de la position panoramique à chaque fois que vous appuyez sur une touche  
 .....Random Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. 137)
- Déplacement de la position panoramique à chaque fois que vous appuyez sur une touche  
 .....Scaling Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. 138)
- Modulation de la position panoramique en fonction des réglages LFO  
 ..... LFO Dest (Voice Common Edit [F5]→[SF3/4/5] Ref. 170)

## ■ Modification de la hauteur de note

- Transposition du son/réglage de la hauteur (réglages du générateur de sons)
  - Réglages de voix (élément) .....Coarse/Fine (Voice Element/Key Edit [F2]→[SF1] Ref. 59, 60)
  - Réglages de voix plug-in, de performance ou de mixage (partie) .....(Ref. 41, 153)
  - Réglage d'ensemble..... Note Shift (Utility [F1]→[SF1] Ref. 41)
- Transposition du clavier
  - Réglage d'ensemble.....Transpose (Utility [F1]→[SF2] Ref. 18)
  - Réglage de la piste maître.....Transpose (Master Zone Edit [F2] Ref. 18)
- Réglage de l'accordage par rapport à d'autres instruments.....Tune (Utility [F1]→[SF1] Ref. 216)
- Réglage de toutes les notes (touches) sur la même hauteur de ton .....PitchSens (Voice Element Edit [F2]→[SF4] Ref. 70)
- Réglage du système d'accordage de la voix ..... Micro Tuning (Voice Common Edit [F1]→[SF2] Ref. 5)

## ■ Réglage du volume/niveau

- Réglage du volume général ..... Curseur MASTER VOLUME (Page 14)
- Réglage du volume d'ensemble ..... Volume (Utility [F1]→[SF1] Ref. 43)
- Réglage du volume de la performance (affecte toutes les parties)..... Volume (Common Edit [F2]→[SF1] Ref. 43)
- Réglage du volume de chaque partie .....Volume (Part Edit [F2]→[SF1] Ref. 43)
- Réglage du volume de la voix (affecte tous les éléments)..... Volume (Common Edit [F2] Ref. 43)
- Réglage du volume de chaque élément/touche ..... Level (Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. 135)
- Réglage du volume à l'aide des curseurs de commande ..... (Page 53)
- Réglage du gain de sortie des prises OUTPUT ..... L & R Gain, Assign L/R Gain (Utility [F2]→[SF2] Ref. 55, 56)

## ■ Réglage du son d'une voix de batterie

- Réglage de la touche de percussion pour les sons de cymbale charleston ouverts et fermés .....Altnate Group (Voice Key Edit [F1]→[SF5] Ref. 38)
- Réglage de la réponse au relâchement des touches : chute naturelle du son même lorsque la touche est relâchée ou coupure du son lors du relâchement de la touche .....Rcv Note Off (Voice Key Edit [F1]→[SF5] Ref. 37)

## ■ Désactivation sélective de sons

- Désactivation temporaire du son de certains éléments lors de l'édition .....Fonction Mute (Pages 30, 61)
- Désactivation du son de parties ou d'éléments spécifiques  
 ..... Element Sw/Part Sw (Voice Element/Key Edit, Performance Part Edit [F1]→[SF1] Ref. 28)
- Assourdissement momentané de certaines parties de performance  
 .....Activation/désactivation de la partie de performance (Pages 30, 42)
- Assourdissement momentané de certaines parties de morceau..... Activation/désactivation de la piste de morceau (Pages 30, 76)
- Désactivation du son de certaines parties de morceau.....RcvCh (Page 80)

## ■ Fonctions pratiques d'édition

- Création d'une toute nouvelle voix/performance ..... Initialize (Page 70)
- Pour écouter la différence entre la voix/performance avant et après modification des réglages ..... Fonction Compare (Page 61)
- Rappel de la voix/performance avec les dernières éditions en date ..... Recall (Page 71)

## ■ Saisie de données

- Saisie de caractères (paramètres de nom de fichier/programme) ..... (Pages 34, 84)

## ■ Sauvegarde de données

- Stockage de la voix éditée dans la mémoire interne (USER) du S90 ..... (Page 73)
- Enregistrement des réglages du S90 sur la carte mémoire ..... (Page 82)
- Enregistrement des réglages du S90 sur un dispositif externe, tel qu'un ordinateur ..... Bulk Dump (Page 72)
- Sauvegarde des voix enregistrées sur carte ..... (Page 73)

## ■ Raccordement du S90 à d'autres dispositifs

- Connexion à un ordinateur ..... Connexion à un ordinateur personnel (Page 17)
- Activation/désactivation de la commande locale ..... Local Control (Page 18, Utility [F5]→[SF2])
- Utilisation du S90 en tant que générateur de sons multi-timbre ..... (Page 80)
- Edition des voix à l'aide d'un ordinateur .. Manuel d'installation fourni à part et Mode d'emploi du Voice Editor pour le S90 (PDF)
- Utilisation du logiciel séquenceur fourni (Windows uniquement)  
..... Manuel d'installation fourni à part et aide en ligne de l'application
- Réglage du S90 pour recevoir ou ignorer les modifications de programme à partir d'un dispositif externe
  - Réglages de voix ..... Pgm Change/BankSel (Utility [F5]→[SF2] Ref. 180, 181)
  - Réglages de performance ou de mixage ..... RCV SW (Performance/Mixing Part Edit [F5] Ref. 175)
- Pour déterminer si le S90 transmet ou non des modifications de programme à un dispositif externe
  - Réglages de voix ..... Pgm Change/BankSel (Utility [F5]→[SF2] Ref. 180, 181)
  - Réglage de la piste maître ..... TXSW (Master Zone Edit [F3] Ref. 89)
- Pour déterminer si le séquenceur externe démarre ou s'arrête au démarrage ou à l'arrêt du séquenceur du S90  
..... SeqCtrl (Utility [F5] → [SF3] Ref. 187)
- Pour déterminer si le séquenceur du S90 démarre ou s'arrête au démarrage ou à l'arrêt du séquenceur externe  
..... SeqCtrl (Utility [F5] → [SF3] Ref. 187)

## ■ Rétablissement des paramètres (initialisation)

- Initialisation des paramètres de voix, de performance, de mixage ou de piste maître ..... Initialize (Page 70)
- Formatage de la carte mémoire ..... (Page 82)
- Rétablissement des réglages par défaut du S90 ..... Factory Set (Rétablissement des paramètres d'usine par défaut) (Page 72)

## ■ Installation et utilisation du matériel en option

- Installation de la carte plug-in ..... (Page 124)
- Utilisation de deux ou trois cartes plug-in identiques comme une seule carte afin de doubler la polyphonie  
..... Poly Expand (Utility [F6]→[SF1] Ref. 206)
- Installation du mLAN8E ..... (Page 126)

## ■ Solutions rapides et supports de référence

- Fonctions générales de la liste des fonctions ..... (Pages 88 et 98)
- Structure des paramètres du S90 et numéros de référence ..... Tableau des paramètres (Page 92)
- Numéro de référence (Ref. ) et pages de référence ..... (Page 96)
- Arborescence des fonctions ..... (Page 88)
- Indications de l'écran ..... (Page 30)
- Fonctions de la touche NUMBER ..... (Page 30)
- Structure de la mémoire : indication de l'emplacement de stockage des divers réglages ..... (Pages 25 et 27)
- Structure des voix/performances ..... (Page 26)
- Types de filtre ..... (Page 63)
- Liste des catégories
  - Voix/performance ..... (Page 35)
  - Arpèges ..... (Page 45)
- Listes des voix, des performances, des ondes, des types d'arpège, des types d'effet, etc. .... Liste des données fournies à part
- Types de fichiers pris en charge ..... (Page 83)
- Généralités sur la connexion MIDI ..... A propos de la norme MIDI (Page 118)
- Ecrans Information ..... (Page 114)
- Signification des messages affichés ..... Messages de l'écran (Page 116)
- Résolution des problèmes ..... (Page 128)

# Table des matières

## Notions de base ..... 12

### Commandes et connecteurs..... 12

Panneau avant .....	12
Panneau arrière.....	13

### Configuration..... 14

Alimentation .....	14
Procédure de mise sous tension .....	14
Mise sous tension du S90.....	14

### Connexions ..... 15

### Reproduction de démonstrations..... 19

### Présentation du S90..... 20

Contrôleur .....	20
Générateur de sons.....	20
Effets .....	24
Lecteur de carte/séquenceur.....	24

### Voix et performance ..... 25

Structure de banque (mémoire).....	25
Présentation des voix, éléments et performances .....	26
Voix normales et voix de batterie .....	27
Voix GM .....	27

### Mémoire interne et gestion des fichiers..... 27

### Principe d'utilisation ..... 29

Modes.....	29
Tableau des modes.....	29
Sélection d'un mode .....	30
Indications de l'écran.....	30
Sélection des fonctions et des paramètres.....	32
Commandes de l'écran .....	33

## Guide rapide ..... 36

### Reproduction des voix ..... 36

Sélection d'une voix .....	36
Utilisation de la fonction Category Search .....	38
Edition de voix en mode Voice Play (Quick Edit) .....	39

### Reproduction de performances..... 41

Sélection d'une performance .....	41
Superposition de voix (parties) (Layer)	
Partage du clavier (Split) .....	42
Edition de performance en mode Performance Play (Quick Edit) .....	44

### Utilisation de la fonction Arpeggio..... 45

Qu'est ce que la fonction Arpeggio ? .....	45
Reproduction des arpèges .....	46
Type, tempo et limite d'arpèges .....	46

### Utilisation en tant que clavier principal ..... 48

Qu'est-ce que le mode Master ? .....	48
Reproduction de la démonstration de la piste maître (Sélection de pistes maîtres) .....	49
Mémorisation sur une piste maître.....	50

Utilisation des zones — création d'une couche ou d'un point de partage à l'aide d'un générateur de sons externe .....	51
---	----

### Utilisation des contrôleurs..... 53

Molettes Pitch Bend et Modulation .....	53
Control Sliders (CS) (Curseurs de commande) .....	53
Commande au pied .....	54
Sélecteur au pied (attribuable).....	54
Sélecteur au pied (maintien) .....	54
Contrôleur de souffle .....	54
Aftertouch.....	54

### Commande à distance pour séquenceur externe..... 57

Configuration.....	57
Utilisation de la fonction Remote Control.....	58

### Edition de voix..... 60

### Utilisation des effets ..... 67

Structure des effets .....	67
Connexion d'effets .....	68

### Utilisation des tâches..... 70

### Sauvegarde des réglages (Store) ..... 73

### Reproduction de morceaux ..... 75

Mode Mixing (Mixage) .....	77
----------------------------	----

### Utilisation des cartes mémoire..... 82

### Sensibilité au toucher ..... 87

### Arborescence des fonctions ..... 88

### Tableau des paramètres ..... 92

Liste des paramètres et des fonctions .....	97
---	----

## Référence ..... 98

Référence (liste des fonctions) .....	98
---------------------------------------	----

## Annexe ..... 114

### Ecrans Information..... 114

### Messages de l'écran ..... 116

### A propos de la norme MIDI ..... 118

### Installation du matériel en option ..... 123

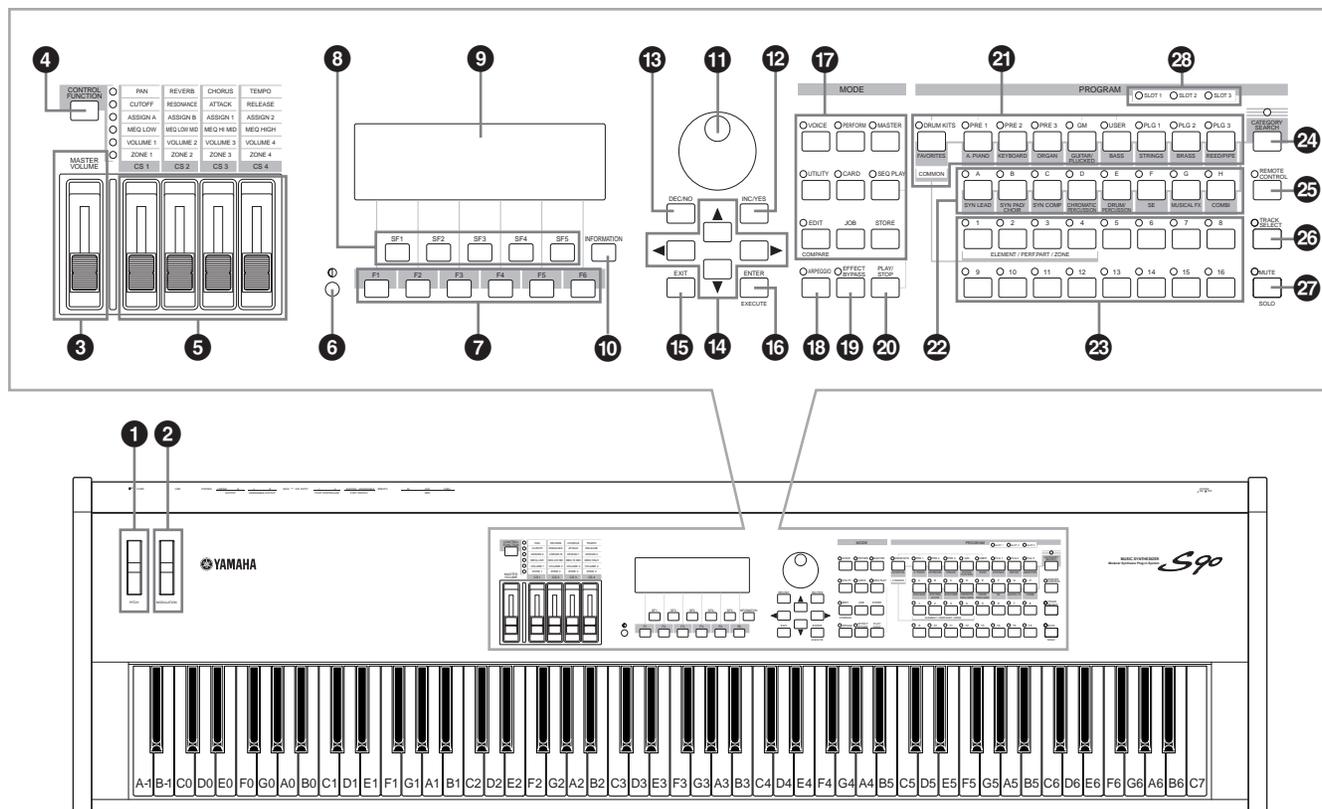
Unités en option pouvant être installées sur le S90 .....	123
Emplacements.....	123
Précautions d'installation .....	123
Installation de la carte plug-in fournie en option.....	124
Installation du mLAN8E en option .....	126

### Résolution des problèmes ..... 128

### Spécifications techniques..... 131

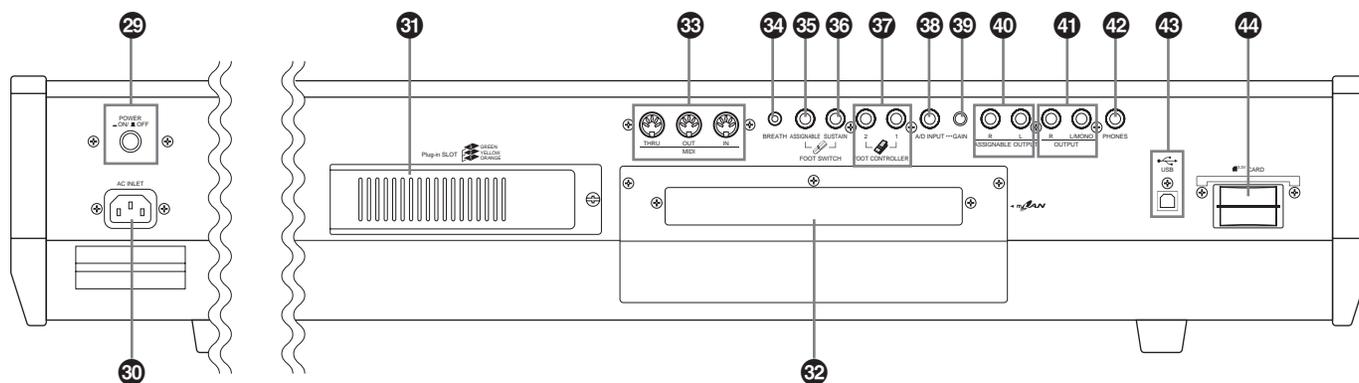
### Index ..... 132

### Panneau avant



- ❶ Molette de variation de hauteur de ton [PITCH] (page 53)
- ❷ Molette [MODULATION] (page 53)
- ❸ Curseur [MASTER VOLUME] (Volume général) (page 14)
- ❹ Touche [CONTROL FUNCTION] (Fonction de commande) (pages 53, 59)
- ❺ [CS1] à [CS4] (Curseur de commande) (pages 53, 56)
- ❻ Commande de contraste LCD (page 14)
- ❼ Touches de sous-fonctions [SF1] - [SF5] (page 32)
- ❽ Ecran LCD (à cristaux liquides) (pages 30, 114)
- ❾ Touche [INFORMATION] (pages 33, 34, 35)
- ❿ Cadran de données (page 33, 76)
- ⓫ Touche [INC/YES] (Augmentation/Oui) (page 33)
- ⓬ Touche [DEC/NO] (Diminution/Non) (page 33)
- ⓭ Touches du curseur (page 33)
- ⓮ Touche [EXIT] (Sortie) (page 32)
- ⓯ Touche [ENTER] (Entrée) (page 32)
- ⓰ Touches MODE (page 29)
- ⓱ Touche [ARPEGGIO] (Arpège) (page 45)
- ⓲ Touche [EFFECT BYPASS] (Ignorer l'effet) (page 67)
- ⓳ Touche [PLAY/STOP] (Lecture/arrêt) (page 75)
- ⓴ Touches BANK (Banque) (pages 36, 38, 41)
- ⓵ Touches GROUP [A] - [H] (pages 37, 41)
- ⓶ Touches NUMBER [1] à [16] (pages 30, 37, 42, 49, 58, 61, 76, 80)
- ⓷ Touche [CATEGORY SEARCH] (Recherche de catégorie) (page 38)
- ⓸ Touche [REMOTE CONTROL] ON/OFF (Commande à distance activée/désactivée) (page 57)
- ⓹ Touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste) (pages 30, 37, 76)
- ⓺ Touche [MUTE] (Assourdissement) (pages 30, 42, 61, 76)
- ⓻ Témoins SLOT 1 à 3 (Emplacement) (page 125)

# Panneau arrière



- 29 Sélecteur [POWER] (Alimentation) (page 14)
- 30 Prise secteur murale (page 14)
- 31 Cache de carte plug-in (page 126)
- 32 Cache de carte d'extension mLAN (mLAN8E) (page 126)
- 33 Bornes MIDI IN/OUT/THRU (Entrée/Sortie/Relais MIDI) (page 16)
- 34 Prise de contrôleur BREATH (page 18)
- 35 Prise FOOT SWITCH (ASSIGNABLE) (Sélecteur au pied attribuable) (pages 18, 54)
- 36 Prise FOOT SWITCH (SUSTAIN) (Sélecteur au pied (maintien)) (pages 18, 54)
- 37 Prises FOOT CONTROLLER 1,2 (Contrôleur au pied) (pages 18, 54)
- 38 Prise A/D INPUT (Entrée A/N) (page 15)
- 39 Bouton [GAIN] (page 15)
- 40 Prises L & R ASSIGNABLE OUT (Sortie attribuable) (page 15)
- 41 Prises OUTPUT L/MONO et R (Sortie gauche/mono et droite) (page 15)
- 42 Prise PHONE (Casque) (page 15)
- 43 Borne USB (page 17)
- 44 Emplacement CARD (Carte) (page 82)



N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).



## USB

USB est l'abréviation d'Universal Serial Bus. Il s'agit d'une interface série permettant de raccorder un ordinateur à des périphériques.

Ce système autorise également une « connexion à chaud » (raccordement de périphériques alors que l'ordinateur est allumé).



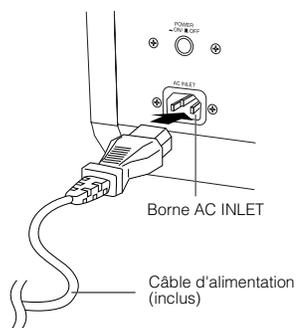
## mLAN

Le réseau numérique « mLAN » a été conçu pour les applications musicales. Il utilise et prolonge le bus série de haute performance IEEE 1394 standard de l'industrie.

Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.

# Configuration

## Alimentation



- 1 Assurez-vous que le sélecteur POWER (Alimentation) du S90 est positionné sur OFF.
- 2 Raccordez le câble d'alimentation fourni à la borne AC INLET située sur le panneau arrière de l'instrument.
- 3 Branchez l'autre extrémité du câble d'alimentation à une prise secteur. Vérifiez que le S90 répond aux normes d'alimentation du pays ou de la région dans lequel/laquelle vous l'utilisez.

⚠ Assurez-vous que votre S90 est adapté au courant CA de la région dans laquelle il est utilisé (comme indiqué sur le panneau arrière). Si vous branchez l'appareil à une prise de courant non appropriée, vous risquez d'endommager les circuits internes, voire de vous électrocuter.

⚠ Utilisez uniquement le câble d'alimentation secteur fourni avec le S90. Si vous l'avez perdu ou endommagé et que vous devez le remplacer, contactez votre revendeur Yamaha. L'utilisation d'un câble de remplacement inadéquat pourrait provoquer un incendie ou un risque d'électrocution !

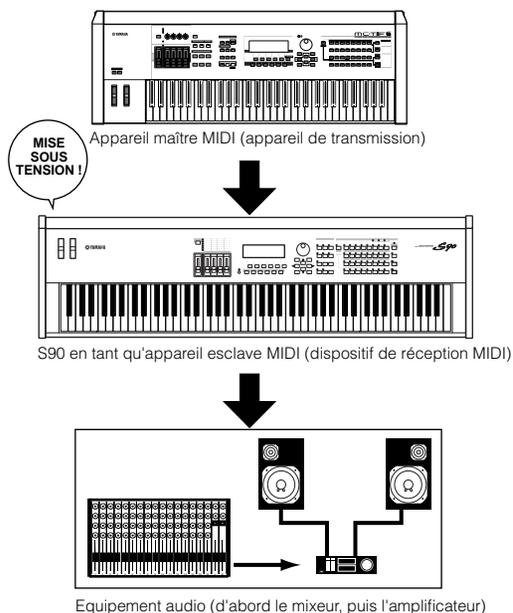
⚠ Le type de câble d'alimentation secteur fourni avec le S90 peut différer en fonction du pays dans lequel l'appareil a été acheté (une troisième fiche peut être fournie pour la mise à la terre). Un branchement incorrect à la terre peut provoquer un choc électrique. Ne modifiez PAS la prise fournie avec le S90. Si elle ne convient pas, faites installer une prise adéquate par un électricien qualifié. N'utilisez pas d'adaptateur pour remplacer la prise de terre.

## Procédure de mise sous tension

Une fois que vous avez effectué toutes les connexions nécessaires (page 15) entre le S90 et les autres périphériques, assurez-vous que le volume est réglé sur zéro. Mettez ensuite tous les appareils sous tension, dans l'ordre suivant : appareils MIDI principaux (émetteurs), appareils MIDI secondaires (récepteurs), puis l'équipement audio (mixeurs, amplificateurs, haut-parleurs, etc.). Cela permet d'obtenir un flux de signaux uniformes du premier périphérique au dernier (d'abord les appareils MIDI, puis audio). Pour éteindre l'ensemble, commencez par régler le volume de chaque

appareil audio sur zéro, puis éteignez chaque appareil dans l'ordre inverse (d'abord les appareils audio, puis les appareils MIDI).

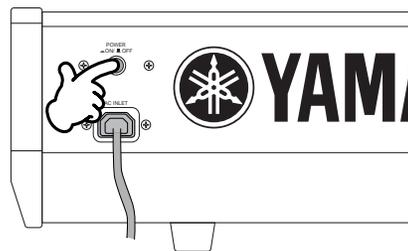
**Lorsque vous utilisez le S90 comme récepteur MIDI :**



## Mise sous tension du S90

⚠ Avant d'allumer ou d'éteindre le S90, coupez le volume de tous les appareils audio connectés.

- 1 Appuyez sur le sélecteur POWER.



Au bout d'un moment, l'écran par défaut s'affiche (comme défini dans le paramètre Utility (Utilitaire), écran du mode d'alimentation).

**NOTE** Si l'écran LCD est difficile à lire, réglez le contraste à l'aide du bouton de commande du contraste de l'écran LCD (page 12).

- 2 Augmentez le volume du système sonore jusqu'à un niveau raisonnable.
- 3 Augmentez peu à peu la commande MASTER VOLUME tout en jouant au clavier pour régler le niveau d'écoute souhaité.

# Connexions

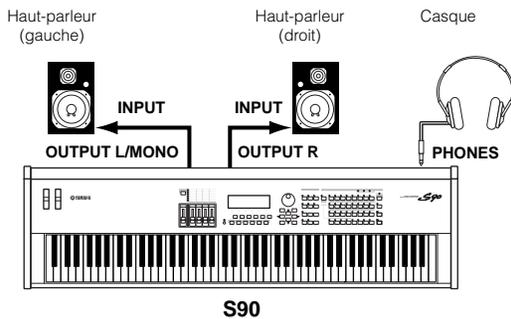
**!** Avant de connecter le S90 à d'autres composants électroniques, mettez ceux-ci hors tension. Avant de mettre tous les composants sous ou hors tension, réglez leur volume sur le niveau minimal (0), afin d'éviter tout choc électrique ou dégât sur ces appareils.

## Connexion à un appareil audio externe

Etant donné que le S90 ne dispose pas de haut-parleurs intégrés, il vous faudra un système audio externe ou un casque stéréo pour le contrôler correctement. Les illustrations suivantes montrent plusieurs exemples de connexion ; utilisez celui qui ressemble le plus à l'installation envisagée.

### Raccordement de haut-parleurs stéréo

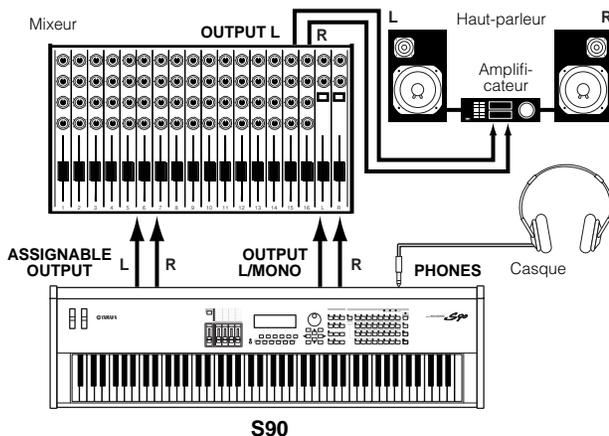
Une paire de haut-parleurs peut reproduire avec précision les sons riches d'un instrument grâce à leurs propres réglages de panoramique et d'effets. Branchez les haut-parleurs aux prises OUTPUT L/MONO et R situées sur le panneau arrière.



**NOTE** Lorsque vous utilisez un seul haut-parleur, connectez-le à la prise OUTPUT L/MONO du panneau arrière.

### Raccordement à un mixeur

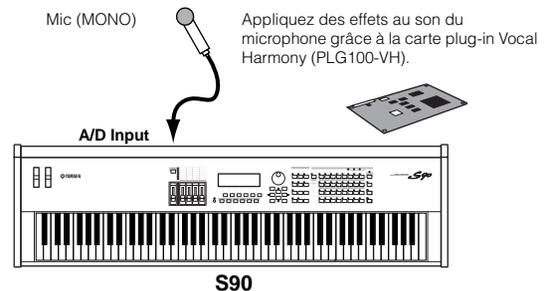
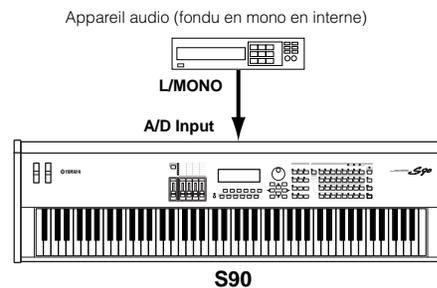
En plus des prises OUTPUT (L/MONO et R), l'instrument comporte d'autres sorties audio que vous pouvez connecter à un mixeur pour contrôler les sorties de quatre parties maximum en mode Performance (pages 29 et 41).



## Entrée A/N

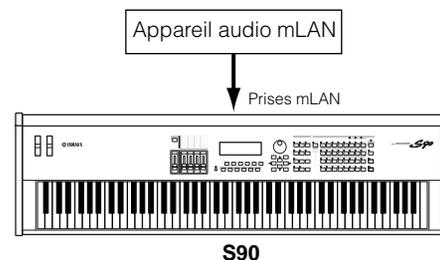
### ■ Branchement d'un microphone ou d'un autre équipement audio (entrée analogique)

Vous pouvez importer des sons d'une source audio extérieure. Pour cela, branchez un microphone ou la source audio à la prise A/D INPUT (Entrée A/N).



**NOTE** Une fois que les connexions ci-dessus sont effectuées, vous êtes prêt à configurer l'appareil pour l'importation. Lorsque vous commencez à importer, il peut s'avérer nécessaire d'ajuster le gain d'entrée de la source audio à l'aide du bouton GAIN.

### ■ Connexion à un équipement audio compatible avec mLAN (lorsqu'un mLAN8E facultatif a été installé)



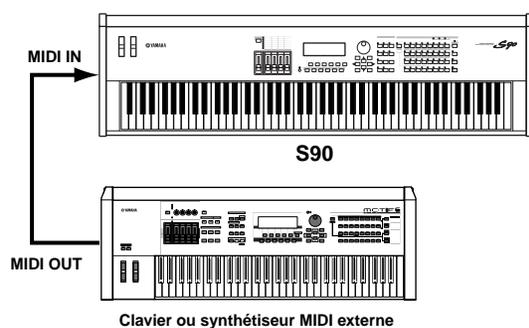
**NOTE** Vous pouvez recevoir du son via les prises mLAN ou via les prises A/D INPUT. Le type de prises utilisé est fonction du mode Utility ([F2]→[SF1] A/DSource Ref. 53).

## Connexion d'un appareil MIDI externe

En vous servant d'un câble MIDI standard (fourni séparément), vous pouvez brancher un périphérique MIDI externe et le contrôler à partir du S90. De même, vous pouvez utiliser un périphérique MIDI externe (un clavier ou un séquenceur, par exemple) pour contrôler les sons du S90. Vous trouverez ci-après plusieurs exemples de connexions MIDI différentes ; utilisez celle qui convient le mieux à l'installation envisagée.

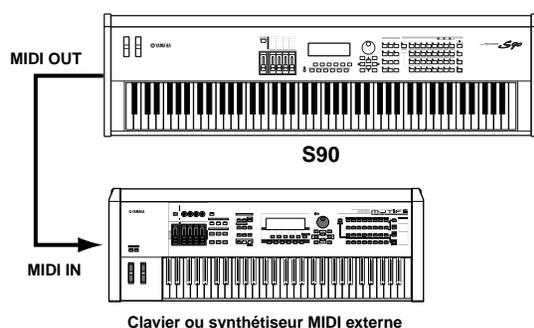
### ■ Contrôle à partir d'un clavier MIDI externe

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



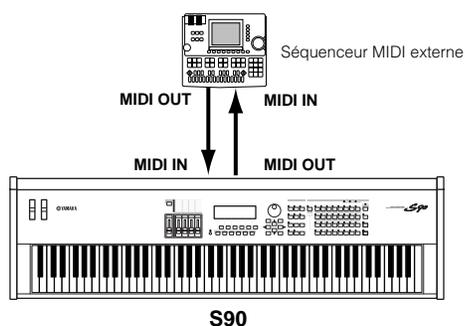
### ■ Contrôle d'un clavier MIDI externe

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



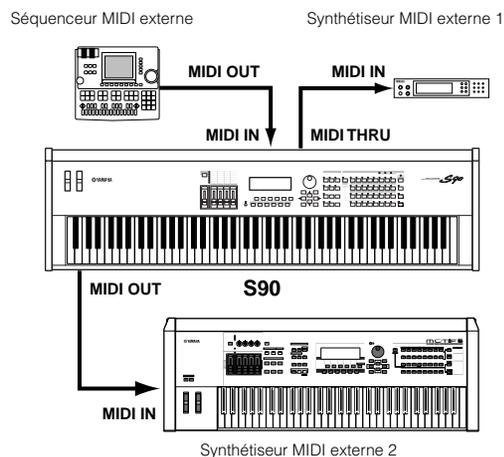
### ■ Enregistrement et reproduction à l'aide d'un séquenceur MIDI externe

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



### ■ Contrôle d'un autre appareil MIDI via MIDI THRU

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI

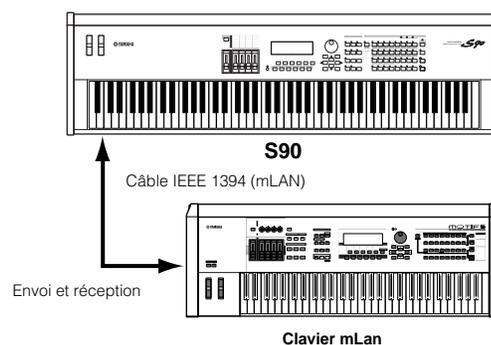


Dans la configuration ci-dessus, le synthétiseur 2 peut être utilisé à partir du S90 (via MIDI OUT), tandis que le séquenceur externe utilise le synthétiseur 1 (via MIDI THRU).

**NOTE** Le câble MIDI ne doit pas faire plus de 15 mètres de long et il ne peut y avoir plus de trois périphériques dans une chaîne MIDI (connectés en série via la borne MIDI THRU de chaque appareil). Pour raccorder des unités supplémentaires, utilisez un boîtier MIDI Thru pour les connexions parallèles. Si les câbles MIDI sont trop longs ou si un trop grand nombre d'appareils est branché par le biais des connecteurs MIDI THRU, cela risque de donner lieu à des erreurs.

### ■ Utilisation d'une interface mLAN (lorsqu'un mLAN8E en option a été installé)

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=mLAN



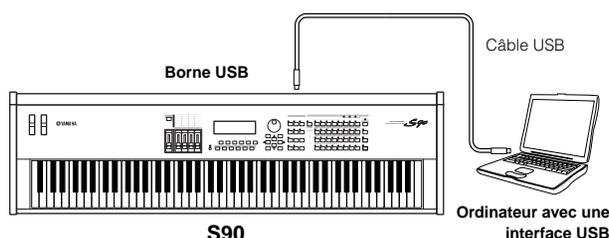
**NOTE** Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces interfaces pour transmettre/recevoir des données MIDI : les connecteurs MIDI, le connecteur terminal mLAN ou le connecteur USB. Ils ne peuvent cependant pas être utilisés en même temps. Sélectionnez celui à utiliser pour le transfert de données MIDI dans le mode Utility ([F2]→[SF1] AD/Source Ref. 53).

# Connexion à un ordinateur personnel

En connectant un ordinateur, vous pouvez transférer des données entre le S90 et l'ordinateur via MIDI et utiliser l'ordinateur pour contrôler, éditer et organiser les données sur le S90. Vous pouvez par exemple utiliser le programme Voice Editor (Editeur de voix) inclus pour éditer les voix du S90. Un programme spécial nommé File Utility vous permet également de gérer les fichiers de la carte mémoire installée dans l'emplacement CARD du S90 à l'aide de votre ordinateur.

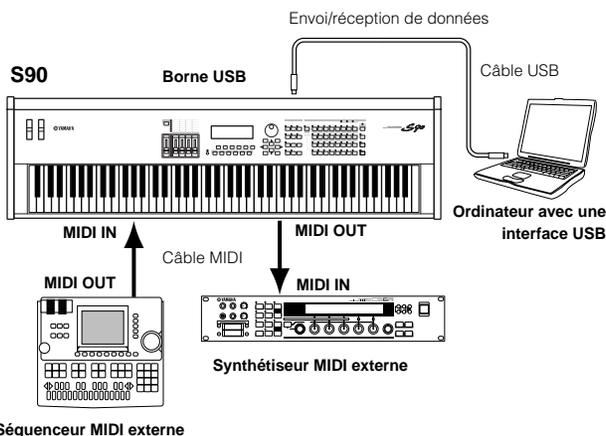
## ■ Utilisation d'une interface USB

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=USB



**NOTE** Si vous utilisez la fonction Remote Control pour contrôler les opérations d'un séquenceur informatique, nous vous recommandons d'établir les connexions à l'aide d'un câble USB.

**NOTE** La connexion USB peut uniquement servir à transférer des données MIDI. Aucune donnée audio ne peut être transférée via le port USB.



**NOTE** Pour plus d'informations sur le flux de signaux de ce réglage, reportez-vous à la page 113 (\*67)

## A propos du connecteur USB

Les câbles USB disposent de connecteurs différents à chaque extrémité : le type A et le type B. Lorsque vous utilisez la connexion USB, reliez le type A à votre ordinateur et le type B au S90.



Le fait de déconnecter/connecter le câble USB ou de mettre l'appareil sous/hors tension peut entraîner un blocage de l'ordinateur ou empêcher le S90 de fonctionner correctement. Veillez à ne PAS perturber la connexion USB ni à mettre l'appareil sous/hors tension dans les conditions suivantes de fonctionnement.

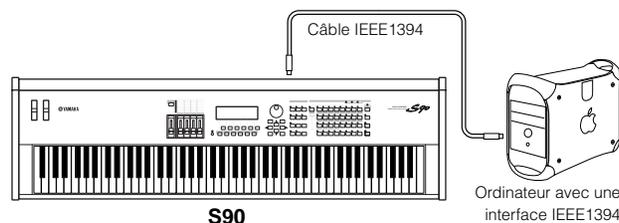
- Lorsque le S90 est en train de reconnaître le périphérique ou de charger le pilote.
- Lorsque le système d'exploitation est démarré ou fermé.
- Lorsque le fonctionnement de l'ordinateur est interrompu (avec des commandes d'économie d'énergie comme la veille ou l'hibernation).
- Lorsqu'une application MIDI est démarrée.

Il est également possible que l'ordinateur se bloque et/ou que les fonctions du S90 s'interrompent lorsque :

- Vous mettez l'appareil sous/hors tension ou que vous branchez/débranchez le câble trop souvent.
- Vous passez en mode veille lors du transfert des données MIDI, puis que vous le remettez en route.
- Vous débranchez/branchez le câble tandis que le S90 est sous tension.
- Vous mettez le S90 sous tension/hors tension, démarrez l'ordinateur ou installez un logiciel pilote alors qu'une importante quantité de données est en cours de transfert.

## ■ Utilisation d'une interface IEEE1394 (lorsqu'un mLAN8E en option a été installé)

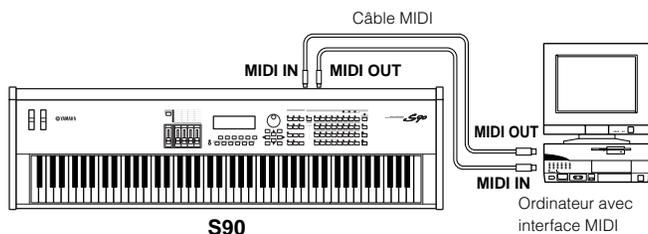
UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=mLAN



## ■ Utilisation d'une interface MIDI

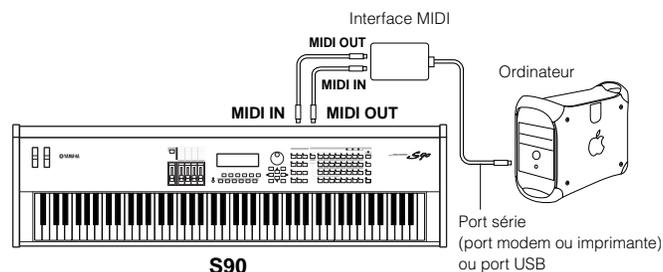
### Utilisation de l'interface MIDI de l'ordinateur

UTILITY [F5] → [SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



### Utilisation d'une interface MIDI externe

UTILITY [F5] → [SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



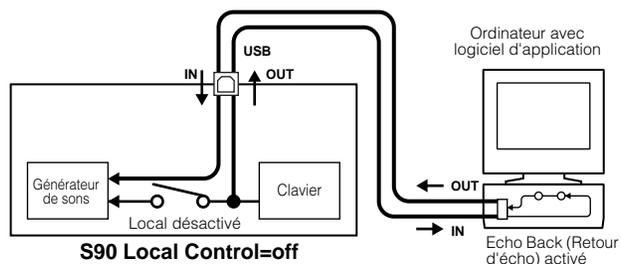
**NOTE** Veillez à utiliser l'interface MIDI correspondant à votre ordinateur.

**NOTE** Si vous utilisez un ordinateur disposant d'une interface USB, assurez-vous de connecter l'ordinateur et le S90 via l'USB. (Le taux de transfert des données est plus rapide que MIDI et vous aurez accès à plusieurs ports MIDI.)

### Local On/Off — en cas de connexion à un ordinateur (Utility [F5] -> [SF2])

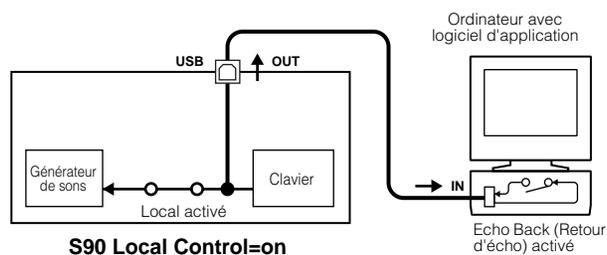
Lors de la connexion du S90 à un ordinateur, les données de performance du clavier sont généralement envoyées à l'ordinateur, puis renvoyées par celui-ci au générateur de sons ou à la source sonore pour reproduction. Si le sélecteur Local est réglé sur « on », il est possible que vous entendiez un son « double », car le générateur de sons reçoit les données de performance directement du clavier mais aussi de l'ordinateur. Utilisez les propositions de réglages ci-dessous pour vous aider ; certaines instructions spécifiques peuvent différer en fonction de votre ordinateur et du logiciel utilisé.

**Lorsque la fonction « Echo » MIDI est activée sur le logiciel ou l'ordinateur, le sélecteur Local du S90 doit être réglé sur « off ».**



**NOTE** Lorsque vous transmettez ou recevez des données exclusives au système (par exemple avec la fonction Bulk Dump (Transfert en bloc)), utilisez l'exemple de configuration ci-dessous en vous assurant que la fonction « Echo » MIDI du logiciel informatique est réglée sur « off ».

**Lorsque la fonction « Echo » MIDI est désactivée sur le logiciel/ordinateur, réglez le sélecteur Local du S90 sur « on ».**



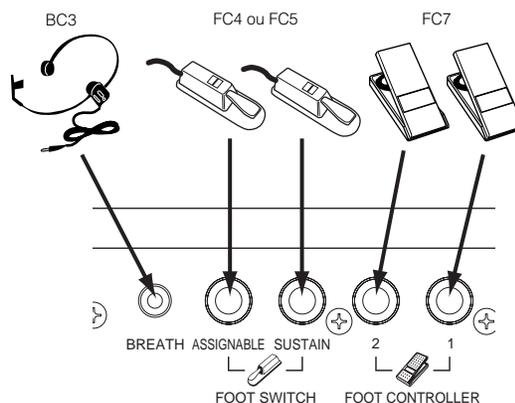
**NOTE** Même si cela n'apparaît pas dans l'illustration ci-dessus, le S90 reçoit et émet des données MIDI depuis l'application informatique (séquenceur), quel que soit le réglage du sélecteur Local.

\* L'« Echo » MIDI est une fonction des séquenceurs qui « répercute » (ou envoie telle quelle) toute donnée reçue via la borne MIDI IN via la borne MIDI OUT. Dans certains logiciels, cette fonction est également appelée « MIDI Thru ».

**NOTE** Reportez-vous au mode d'emploi de votre logiciel pour obtenir des instructions spécifiques.

## Connexion de divers contrôleurs

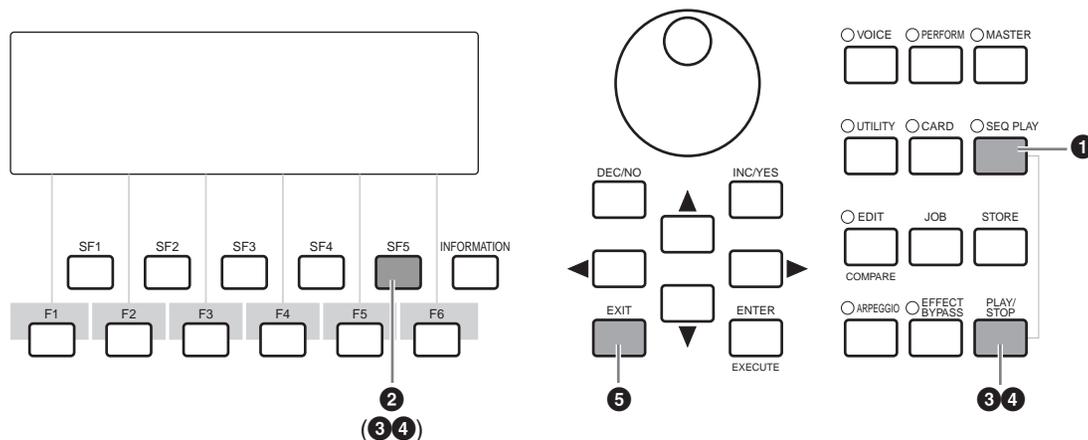
Le S90 possède plusieurs prises de contrôleur sur le panneau arrière – ce qui vous permet de contrôler indépendamment divers aspects du son et toute une série de fonctions avec des contrôleurs fournis en option (page 53).



# Reproduction de démonstrations

Le S90 propose un grand choix de morceaux de démonstration qui mettent en valeur les sonorités dynamiques et les fonctions avancées de l'instrument.

**NOTE** Assurez-vous que le synthétiseur est prêt pour la reproduction. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Avant toute utilisation », page 14.

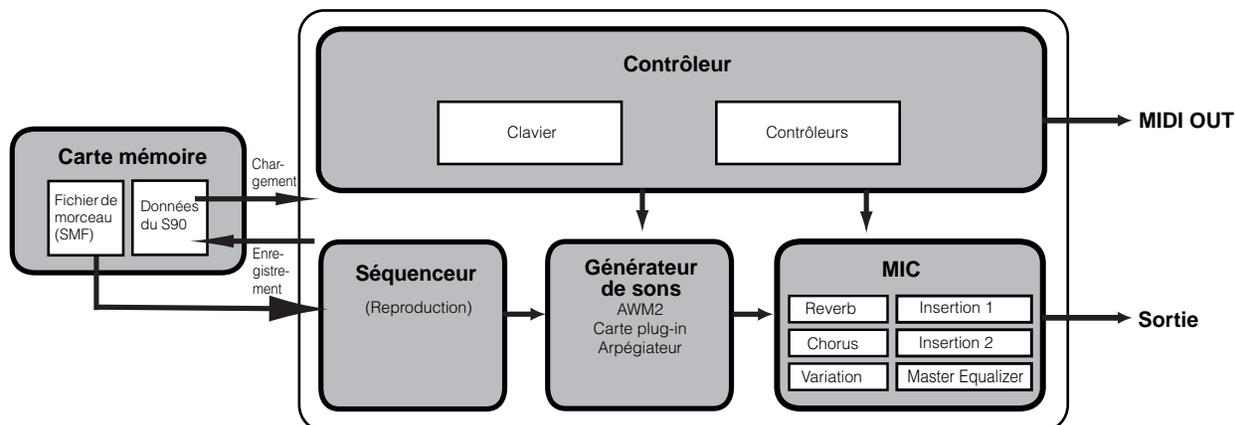


- 1 Appuyez sur la touche [SEQ PLAY] pour ouvrir l'écran CHAIN.
- 2 Appuyez sur la touche [SF5] (DEMO) pour appeler les données de démonstration.
- 3 Appuyez sur la touche [PLAY/STOP] (ou [SF5]) pour lancer la reproduction du morceau de démonstration.  
**NOTE** Vous pouvez régler le tempo du morceau ou sa position. Les opérations sont les mêmes qu'en mode SEQ PLAY (page 76).
- 4 La touche [PLAY/STOP] (Lecture/Arrêt) (ou [SF5]) vous permet de suspendre la reproduction à un point donné du morceau et de la reprendre ultérieurement au même point.
- 5 Pour sortir du mode Demo, arrêtez la reproduction puis appuyez sur une des touches MODE ou sur la touche [EXIT].

**NOTE** La reproduction du morceau de démonstration se poursuit indéfiniment jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.

# Présentation du S90

Le S90 dispose d'un grand nombre de fonctions avancées et pratiques, qui vous sont présentées dans cette section. Le diagramme suivant montre les différentes sections ou « blocs » de composants du S90.



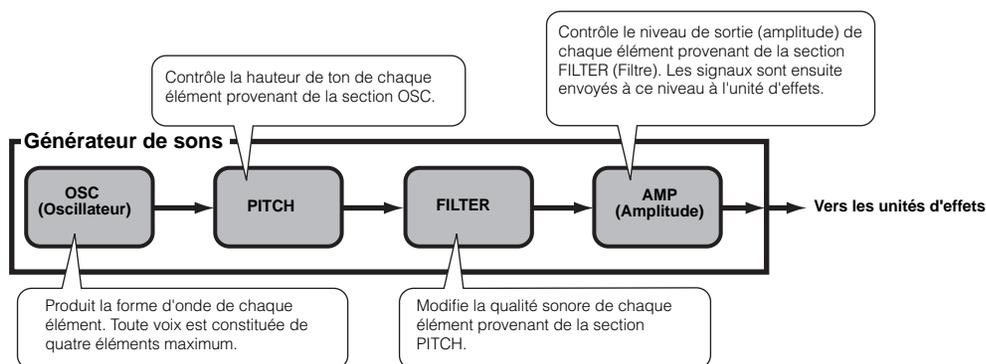
## Contrôleur

Ce bloc se compose du clavier, des molettes de variation de ton et de modulation, des curseurs de commande, etc. (page 53).

Le clavier en lui-même ne génère aucun son : il envoie des informations sur les notes que vous jouez, leur vélocité, etc. à la section du générateur de sons du S90. Les contrôleurs peuvent également envoyer des données de performance ne contenant pas de notes. Les informations provenant du clavier et des contrôleurs peuvent être transmises à d'autres appareils MIDI externes par le biais de la borne MIDI OUT.

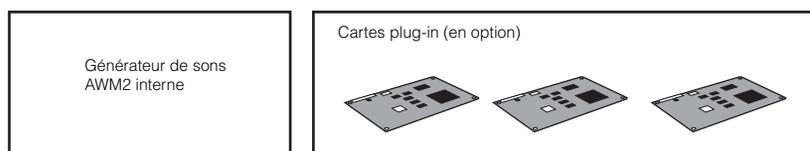
## Générateur de sons

Ce bloc reproduit des sons en fonction des informations reçues du clavier et des contrôleurs. L'exemple suivant montre le chemin emprunté par le signal d'un élément en mode Voice (page 26).



# Générateur de sons AWM2 interne et cartes plug-in en option

Le bloc du générateur de sons du S90 est constitué de l'AWM2 intégré et de cartes plug-in en option.



## ● AWM2 (Advanced Wave Memory 2) et forme d'onde

L'AWM2 (Advanced Wave Memory 2) est un système de synthèse basé sur des ondes échantillonnées (matériel son) et utilisé dans de nombreux synthétiseurs Yamaha. Pour plus de réalisme, chaque voix AWM2 utilise plusieurs échantillons de la forme d'onde d'un instrument réel. En outre, divers paramètres de générateur d'enveloppe, de filtre, de modulation et autres peuvent être appliqués à la forme d'onde initiale.

**NOTE** L'AWM2 ne se limite pas seulement aux instruments de musique généraux (Voix normales). Il peut également être utilisé pour des instruments à percussion (voix de batterie). Pour plus de détails sur les voix normales et de batterie, reportez-vous à la page 27.

## ● Cartes plug-in

Les cartes plug-in vous offrent un potentiel énorme de souplesse et de puissance sonore. Une fois installées, ces cartes fonctionnent de manière identique et transparente dans le système du S90 : vous pouvez utiliser leurs sons et leurs fonctions comme si elles étaient directement intégrées au S90 à l'usine.

Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes plug-in sur le S90 (voir encadré ci-dessous pour la liste des cartes disponibles). Ces cartes ne sont pas seulement une source de voix supplémentaires ; ce sont également des générateurs de sons à part entière qui étendent les spécifications système pour une polyphonie maximale. En outre, elles vous permettent d'utiliser les systèmes de synthèse derrière l'AWM2. Vous pouvez jouer des voix plug-in de la même façon que des voix internes ordinaires et les intégrer dans une performance (voir page 25).

Le S90 est compatible avec le système plug-in de synthèse modulaire. Il existe trois types de cartes plug-in compatibles avec le système de synthèse modulaire : Single Part (partie unique), Multi Part (parties multiples) et Effect. Grâce à ces cartes, vous pouvez construire votre propre système en fonction des sons que vous souhaitez.

## Série de cartes plug-in

### ● Cartes plug-in Single Part (partie unique)

Grâce à la carte plug-in Single Part, vous pouvez ajouter un synthétiseur ou un générateur de sons totalement différent et reproduire les voix de celui-ci en utilisant une seule partie du S90.

### ● Carte plug-in Analog Physical Modeling (Modélisation physique analogique) (PLG150-AN)

Cette carte utilise la synthèse de modélisation physique analogique, dernière innovation technologique en matière de son numérique, pour reproduire avec fidélité le son des synthétiseurs analogiques. Avec cette carte, vous disposez d'une commande en temps réel pour la reproduction de sons d'anciens synthétiseurs ainsi que la reproduction des sons les plus récents de musiques actuelles.

### ● Carte plug-in piano (PLG150-PF)

Mémoire de formes d'ondes imposante dédiée à la reproduction des sons du piano. Cette carte offre 136 sons stéréo, parmi lesquels des sons de piano acoustique et électrique, et une polyphonie à 64 notes. Vous pouvez même installer trois cartes de ce type afin de tripler la polyphonie (192 notes).

### ● Carte plug-in DX/TX avancée (PLG150-DX)

Les sons du DX7 sont accessibles avec cette carte plug-in. Contrairement aux générateurs de sons de type PCM, cette carte fait appel au très puissant système de synthèse FM —celui-là même que l'on retrouve sur les synthétiseurs de la série DX — ce qui lui confère une souplesse et un dynamisme exceptionnels en terme de création de sonorités. Les sons sont compatibles avec ceux du DX7 et la carte peut même recevoir des données du DX7 via la fonction de transfert en bloc MIDI.

### ● Carte plug-in Virtual Acoustic (Acoustique virtuelle) (PLG150-VL)

Grâce à la synthèse d'acoustique virtuelle (VA), les sons des instruments réels sont modélisés (simulés) en temps réel, offrant ainsi un degré de réalisme qu'il est impossible d'obtenir via les techniques de synthèse conventionnelles de type PCM. Lorsque vous jouez ces sons avec une commande MIDI Wind (WX5), vous pouvez même capturer certains effets physiques des instruments à bois utilisés.

### ● Carte plug-in pour batterie/carte plug-in pour percussion (PLG150-DR/PLG150-PC)

Cette carte utilise le moteur AWM2 très apprécié qui permet de reproduire des sons de batterie/percussion. Elle possède également son propre traitement d'effets spécialisé. Cela signifie que vous pouvez appliquer des effets de réverbération et d'insertion à la voix, ce qui vous permet d'utiliser tous les effets de l'appareil « mère » sur les autres parties.

## ● Carte plug-in Effect

### Carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH)

Avec cette carte, vous pouvez ajouter des harmonies aux parties sélectionnées à l'aide de quatre types d'effets.

Les parties de chœurs pour harmonies vocales peuvent être créées automatiquement à partir d'accords conçus et stockés en tant que données MIDI. Vous pouvez également utiliser le S90 comme vocodeur en branchant un microphone lorsque vous jouez du clavier.

## ● Carte plug-in Multi Part

Les cartes plug-in Multi-part vous permettent de développer la polyphonie des voix du S90 en mettant à votre disposition un ensemble de 16 parties instrumentales indépendantes. En vous servant de ce type de carte pour reproduire les pistes du séquenceur, vous pouvez utiliser la polyphonie maximale du S90 pour vos performances au clavier.

### ● Carte plug-in XG (PLG100-XG)

Cette carte plug-in est un générateur de sons à 16 parties. Vous pouvez reproduire des fichiers son XG/GM grâce à la grande diversité de sons et d'effets de cette carte.

## MODULARSYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

### A propos du SYSTEME PLUG-IN DE SYNTHESE MODULAIRE

Le système plug-in de synthèse modulaire de Yamaha offre aux synthétiseurs, générateurs de sons et cartes son compatibles de puissantes fonctions d'expansion et de mise à niveau. De cette façon, vous pouvez tirer facilement et efficacement parti des toutes dernières avancées technologiques en matière de synthèse et d'effets et de suivre de près l'évolution rapide et variée de la production musicale moderne.

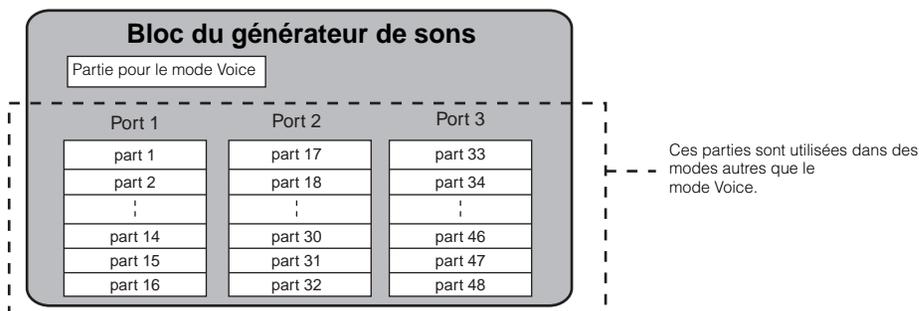
## Polyphonie maximale

La polyphonie sonore maximale est de 64 notes pour l'AMW2, en plus de la polyphonie de la ou des cartes plug-in (si celles-ci sont installées). La polyphonie réelle des notes varie en fonction du type de générateur de sons utilisé, du nombre d'éléments de la voix et de la polyphonie des notes des cartes plug-in.

Dans le cas des voix de l'AWM2, la polyphonie de 62 notes est divisée par le nombre d'éléments de la voix.

## Structure des parties du bloc du générateur de sons

Le S90 reproduit les sons (avec le bloc du générateur de sons) en réponse aux données MIDI reçues du bloc du contrôleur ou du séquenceur. Les données MIDI sont assignées à l'un des seize canaux qui permettent au S90 de jouer simultanément seize parties différentes. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, prenant chacun en charge seize canaux. Les multiples sources sonores du S90 (générateur de sons interne et cartes plug-in) bénéficient des trois ports MIDI compris dans l'instrument.



Comme indiqué dans l'illustration ci-dessus, il est possible d'utiliser jusqu'à 48 parties dans les modes (à l'exception du mode Voice). Cependant, le nombre de parties réellement utilisées est de 34 maximum en mode Sequence Play (Reproduction de séquence) comme nous le verrons ultérieurement dans certains exemples.

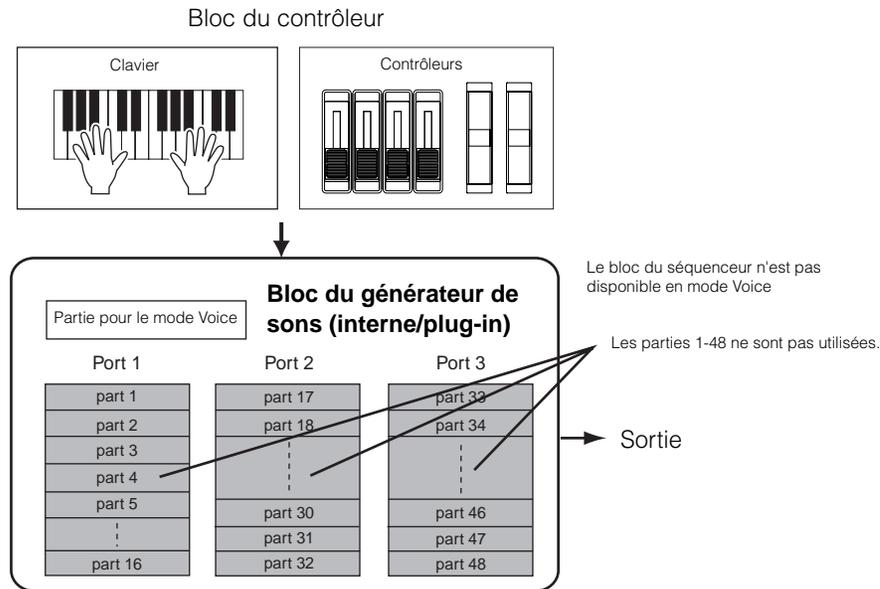
**NOTE** Reportez-vous à la page 29 pour plus de détails sur les modes.

**NOTE** Le câble USB prend en charge jusqu'à huit ports MIDI distincts. Le bloc du générateur de sons du S90 prend en charge trois ports distincts comme indiqué ci-dessus, tandis que la fonction MIDI Thru du S90 prend en charge huit ports MIDI distincts.

**NOTE** Le câble MIDI et le câble IEEE (lorsque le mLAN8E a été installé) ne peuvent pas traiter les données provenant de ports MIDI indépendants.

# Structure des parties - Modes Voice/Performance/Sequence Play

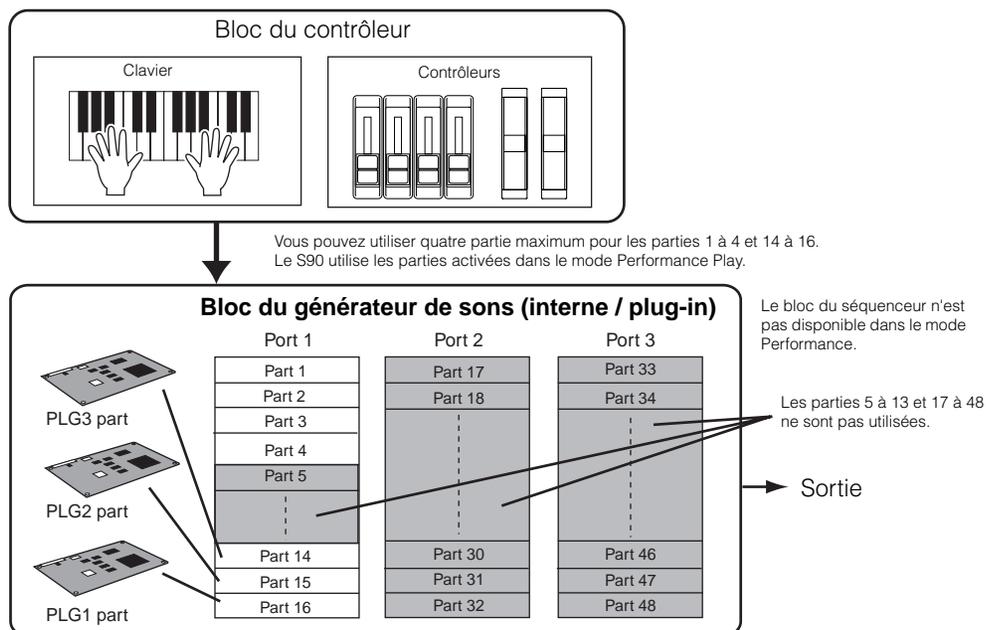
## ● Mode Voice



**NOTE** En mode Voice, le port MIDI porte le numéro 1.

**NOTE** Il est impossible d'utiliser la carte plug-in Multi-Part en mode Voice. En revanche, vous pouvez utiliser d'autres cartes plug-in.

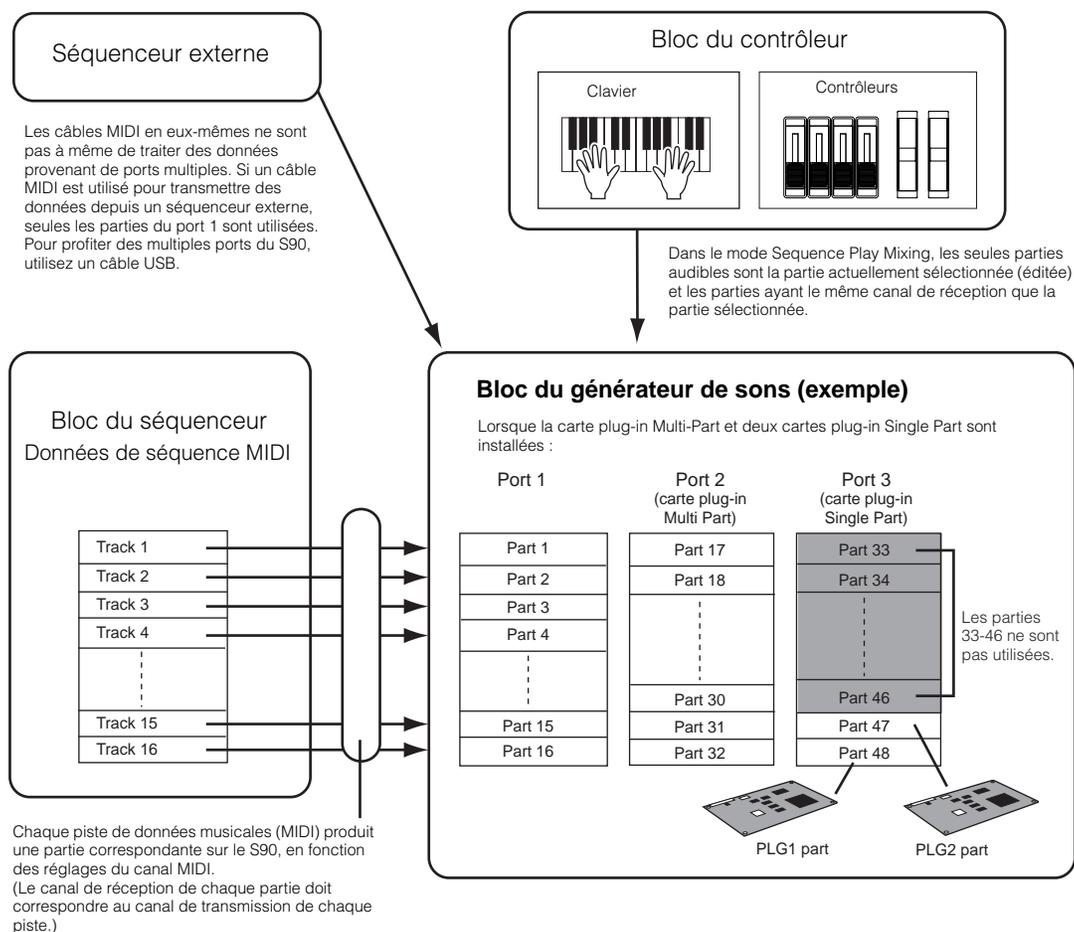
## ● Mode Performance



**NOTE** En mode Performance, le port MIDI porte le numéro 1.

**NOTE** Il est impossible d'utiliser la carte plug-in Multi-Part en mode Performance. En revanche, vous pouvez utiliser d'autres cartes plug-in.

## ● Mode Sequence Play



## Effets

A l'aide de la technologie avancée de DSP (digital signal processing - traitement des signaux numériques), il est possible d'utiliser les effets du S90 pour modifier ou améliorer le son.

**NOTE** Pour plus de détails sur les effets, reportez-vous à la page 67.

## Lecteur de carte/séquenceur

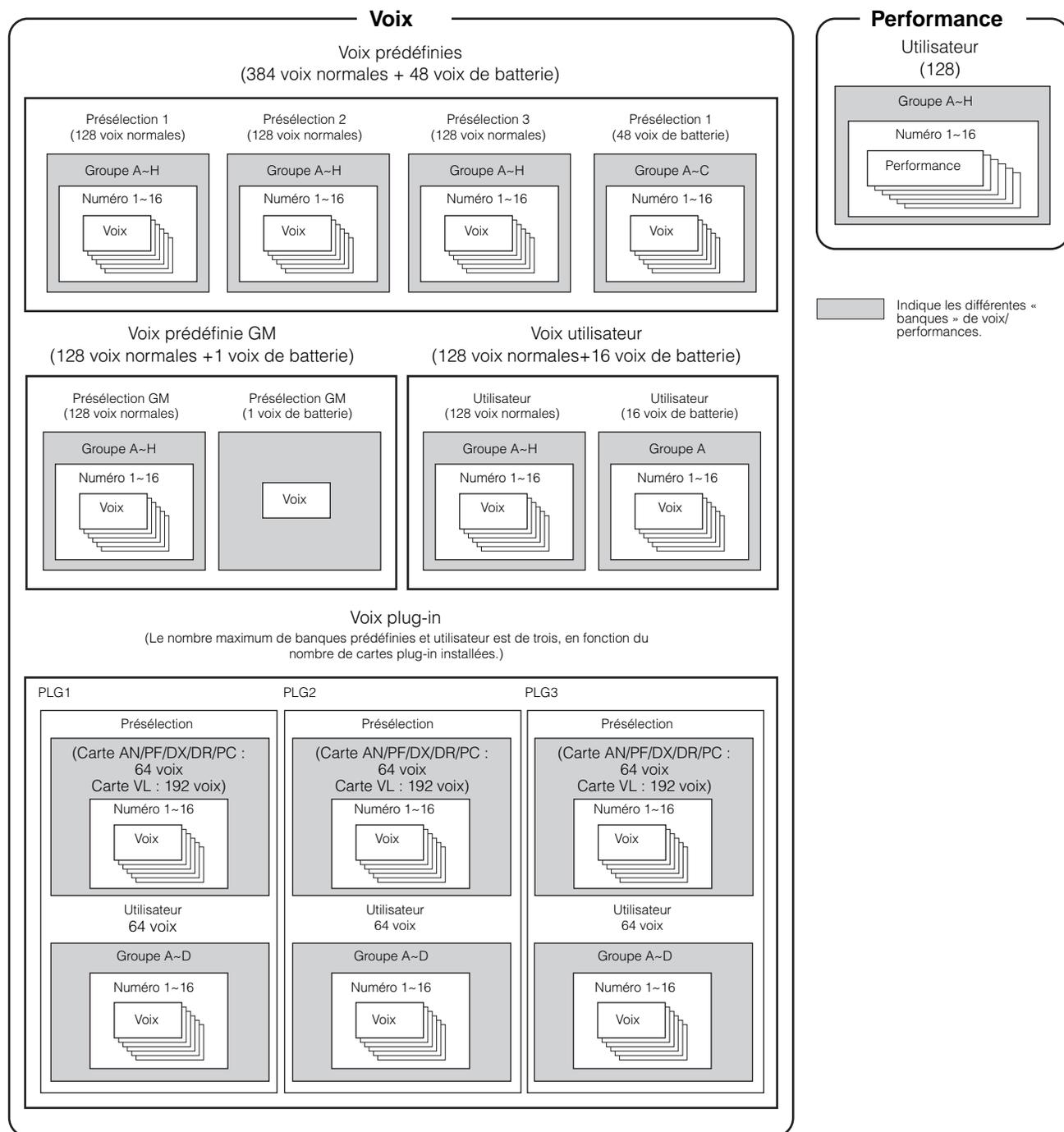
Le bloc du lecteur de carte vous permet de transférer ou de charger des données vers/depuis la carte mémoire (page 82).

Le bloc du séquenceur est utilisé pour reproduire des fichiers MIDI standard stockés sur la carte mémoire (page 75).

# Voix et performance

## Structure de banque (mémoire)

Une voix est un son instrumental unique créé en utilisant des éléments et en configurant différents paramètres. Le mode Voice Play (page 36) vous permet de sélectionner et de reproduire n'importe laquelle de ces voix. Les performances associent d'autre part des voix de différentes façons. Le mode Performance Play (page 41) vous permet de sélectionner et de reproduire n'importe laquelle de ces performances.



# Présentation des voix, éléments et performances

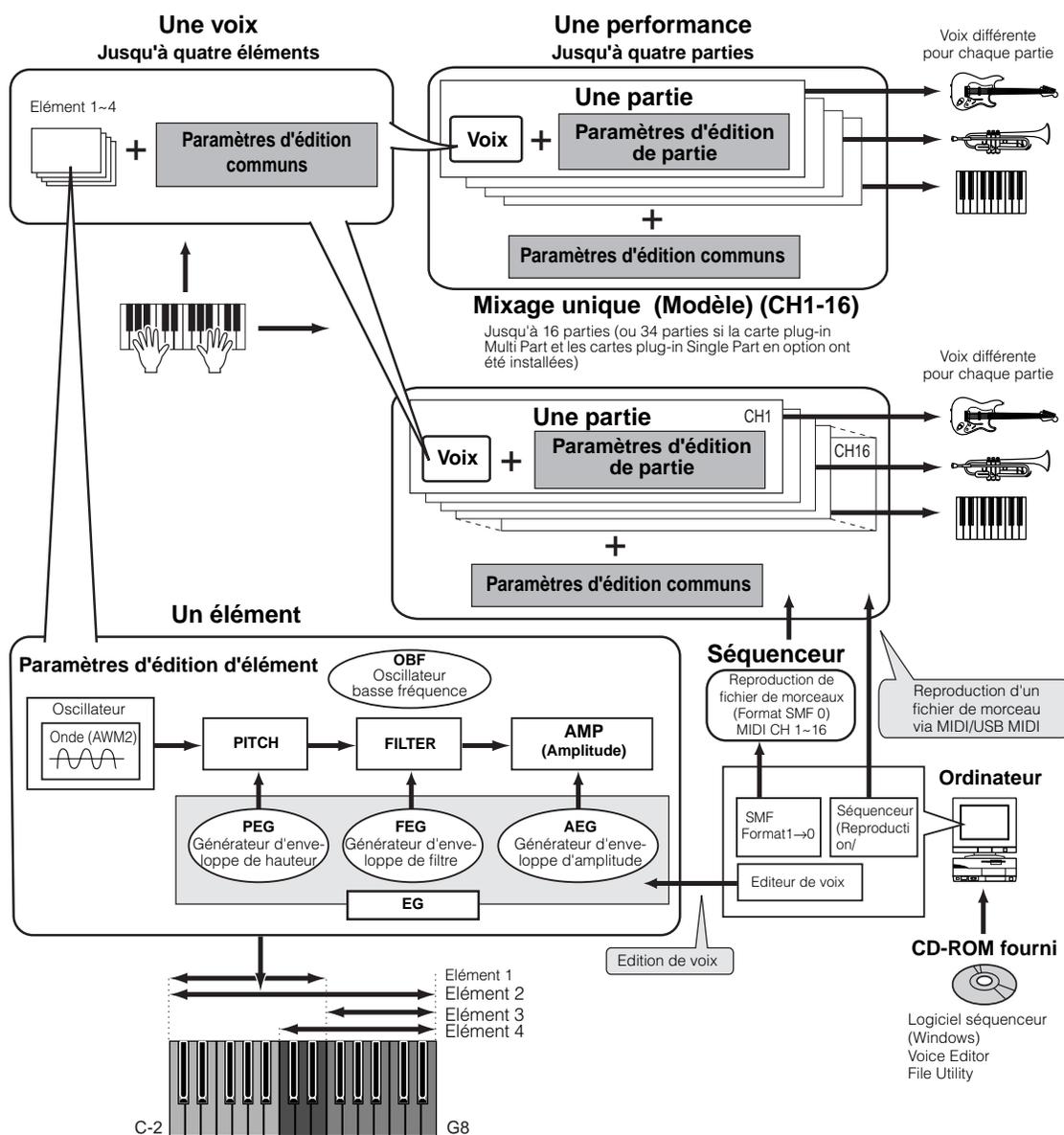
Chaque voix comprend au maximum quatre éléments, consistant en une forme d'onde ou en un son instrumental de haute qualité.

## Voix et élément

Chaque voix comprend au maximum quatre éléments. Les éléments sont constitués de formes d'onde. Leur qualité supérieure leur permet de servir de voix à part entière. Etant donné qu'il est possible de combiner jusqu'à quatre éléments au sein d'une même voix, il peut en résulter des sonorités d'une texture très riche et expressive. Vous pouvez également partager le clavier en deux parties instrumentales différentes pour jouer respectivement des mains droite et gauche sans devoir configurer un programme de performance particulier (Voice Element Edit (Edition d'éléments de voix) [F1]→[SF3] NoteLimit Ref. 32).

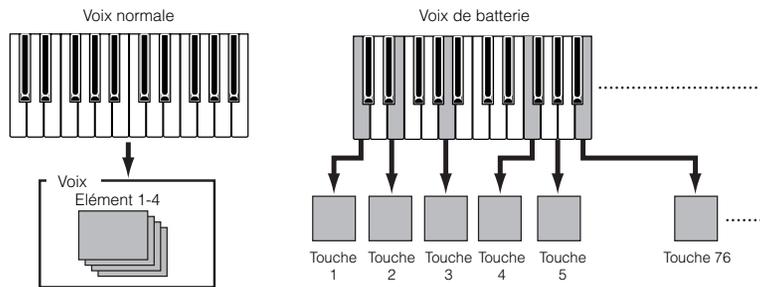
## Performance

Une performance est constituée de 4 parties maximum, chacune d'entre elles pouvant reproduire une partie de voix normale ou une partie de voix de batterie. En affectant différentes voix à chacune des parties, vous pouvez reproduire ces quatre parties simultanément depuis le clavier soit en couches de différentes voix, soit avec des partages de clavier spéciaux dans lesquelles votre main droite et votre main gauche peuvent jouer des voix différentes (page 42).



# Voix normales et voix de batterie

Le S90 propose deux types de voix : les voix normales et les voix de batterie. Les voix normales sont essentiellement des sons de type instrument de musique d'une hauteur donnée qui peuvent être jouées sur toute la plage du clavier. Les voix de batterie consistent, quant à elles, essentiellement en des sons de percussion/batterie qui sont affectés à des notes individuelles du clavier. Un groupe d'ondes de percussion/batterie ou de voix normales est appelé kit de percussion.



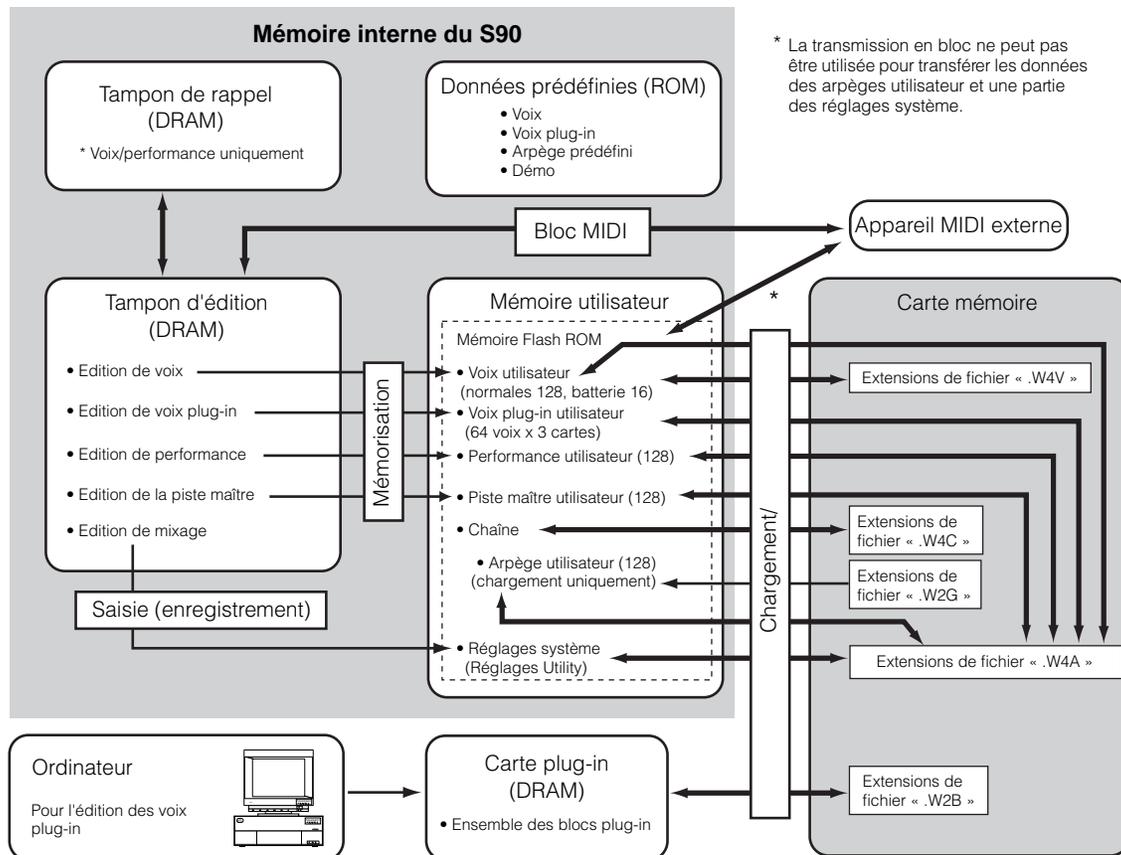
## Voix GM

GM est une norme internationale pour l'organisation des voix et les fonctions MIDI des synthétiseurs et des générateurs de sons. Elle a avant tout été conçue pour s'assurer que les données de morceau créées avec un appareil GM spécifique sont entendues de la même manière sur tout autre appareil GM, quel qu'en soit le fabricant ou le modèle. La banque de voix GM du S90 est conçue pour reproduire de manière appropriée les données de morceau GM. Gardez toutefois à l'esprit que le son peut être légèrement différent de celui reproduit par le générateur de sons d'origine.

# Mémoire interne et gestion des fichiers

Cette section vous apprend à enregistrer les différents types de données et à utiliser les appareils/supports de mémoire pour les enregistrer.

Ce schéma représente les relations entre les fonctions du S90 et la mémoire interne et la carte mémoire.



## Mémoire interne

---

### ● ROM et RAM

La mémoire ROM (Read Only Memory) est une mémoire spécialement conçue pour la lecture de données. De ce fait, aucune donnée ne peut y être écrite. C'est à cet endroit que les données prédéfinies de l'instrument sont stockées de façon permanente.

La mémoire RAM (Random Access Memory) permet, pour sa part, la lecture et l'écriture de données. C'est l'emplacement des données du tampon d'édition.

### ● Flash ROM et DRAM

Les données présentes dans la mémoire Flash ROM peuvent être lues, écrites et conservées indéfiniment, même lorsque l'appareil est mis hors tension. C'est à cet endroit que les données créées au moment de l'édition sont stockées de façon permanente. Par contre, les données contenues dans la mémoire DRAM sont perdues lorsque l'appareil est éteint. Vous devez toujours veiller à enregistrer les données présentes dans la DRAM sur la mémoire Flash ROM ou sur une carte mémoire avant de mettre l'appareil hors tension.



N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).

## Tampon d'édition (DRAM) et tampon de rappel (DRAM)

---

### ● Tampon d'édition et mémoire utilisateur

Le tampon d'édition est l'emplacement de la mémoire où sont stockées les données éditées appartenant aux types suivants : Voice, Performance et Master. Les données éditées dans cet emplacement sont stockées dans la mémoire utilisateur.

Si vous sélectionnez une autre configuration de voix, de performance, de piste maître ou de mixage, tout le contenu du tampon d'édition est remplacé par les nouvelles données de voix/performance/piste maître sélectionnées. Vous devez donc enregistrer toutes les données importantes avant de sélectionner une autre voix, etc.

### ● Tampon d'édition et tampon de rappel

Si vous avez sélectionné une autre voix ou performance sans enregistrer celle que vous étiez en train d'éditer, vous pouvez rappeler vos éditions initiales car le contenu du tampon d'édition est stocké dans la mémoire de sauvegarde. Gardez à l'esprit que le tampon de rappel est uniquement disponible dans les modes Voice et Performance.

## Carte mémoire

---

Pour protéger et enregistrer correctement vos précieuses données utilisateur, vous devez les enregistrer sur la carte mémoire afin de pouvoir les conserver indéfiniment (page 82).

Il existe deux méthodes d'enregistrement des données créées sur le S90 sur carte mémoire :

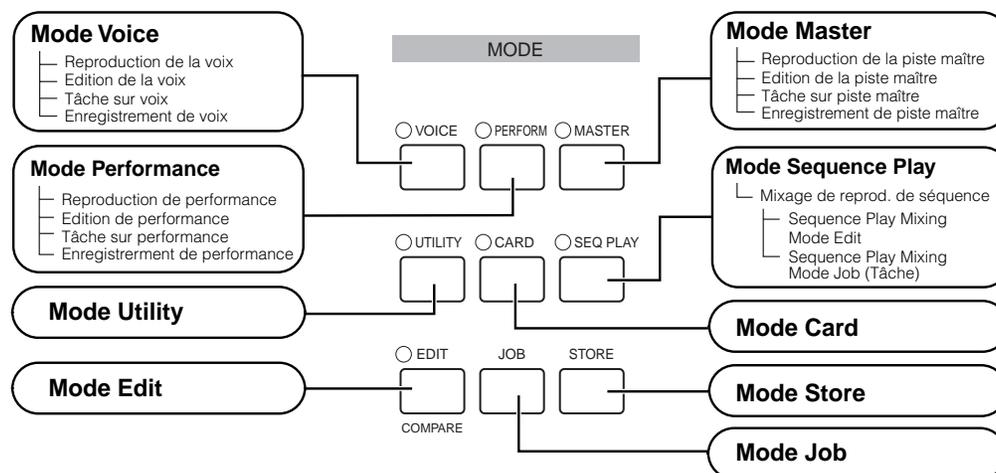
- En sauvegardant toutes les données contenues dans la mémoire utilisateur sous la forme d'un fichier unique (avec l'extension « .W4A »).
- En sauvegardant les fichiers séparément d'après leurs fonctions spécifiques (avec les extensions correspondant à chaque type).

# Principe d'utilisation

Cette section décrit la structure des modes du S90, les indications de l'écran et les opérations de base.

## Modes

Le S90 est organisé en divers modes, chacun couvrant un ensemble d'opérations et de fonctions différent.



## Tableau des modes

Mode (état)	Play	EDIT (La DEL s'allume. Lors de la comparaison, il clignote.)	JOB (Affiché)	STORE (Affiché)	Fonction correspondante
VOICE (la DEL s'allume)	page 36	page 60	page 70	page 73	Reproduit/édite/enregistre la voix
PERFORMANCE (la DEL s'allume)	page 41	page 98	page 70	page 73	Reproduit/édite/enregistrement la performance
MASTER (la DEL s'allume)	page 48	page 51	page 70	page 73	Enregistre/rappelle les réglages souvent utilisés dans le mode Voice, Performance et Sequence Play dans User Master. Effectue/enregistre les réglages de la fonction Master Keyboard (Clavier de la piste maître).
SEQ PLAY (la DEL s'allume)	page 75				Reproduit un morceau (sur la carte mémoire)
SEQ PLAY MIXING (Affiché)		page 79	page 70		Définit les paramètres de génération de sons de chaque partie en mode Sequence Play (Voir page 77).
UTILITY (la DEL s'allume)			page 72		Réglages globaux de l'ensemble du système (page 98)
CARD (la DEL s'allume)					Enregistre/charge les données du S90 (page 82)

**NOTE** Vous devez sélectionner la voix/performance/piste maître avant de passer en mode Edit. Tous les paramètres peuvent être réglés et stockés par voix/performance/piste maître.

**NOTE** Le mode Utility est un sous-mode du mode Voice/Performance/Sequence Play. Par exemple, si vous appuyez sur la touche [UTILITY] lorsque vous êtes dans le mode Performance, vous passez en mode Utility, qui est un sous-mode du mode Performance. Vous pouvez donc sélectionner et reproduire des performances tout en étant dans le mode Utility.

Les paramètres se divisent en deux groupes de base : 1) les fonctions liées à chaque voix, performance, etc. et 2) les fonctions qui affectent toutes les voix, performances, etc. Les premières sont définies dans le mode Edit et les secondes dans le mode Utility. Les réglages du mode Utility peuvent être enregistrés sur la carte mémoire avec les voix et les performances.

# Sélection d'un mode

Les performances et les voix se caractérisent par des modes de reproduction spécifiques. Pour passer dans chacun de ces modes, utilisez la touche MODE appropriée.

Le mode Sequence Play propose un mode Mixing. Pour passer dans celui-ci, appuyez sur la touche [F6] tout en sélectionnant le mode Sequence play.

Pour passer en mode Master, appuyez sur la touche [MASTER]. En fonction du programme de la piste maître, l'indicateur de VOICE/PERFORMANCE/SEQ PLAY s'allume.

Il existe également différents modes Edit et Job pour les voix, les performances, les pistes maîtres et les configurations de mixage. Pour passer en mode Edit ou Job, appuyez simplement sur la touche [EDIT] ou [JOB] tandis que vous êtes dans l'autre mode.

De même, il vous suffit d'appuyer sur la touche [STORE] lorsque vous êtes en mode Voice, Performance ou Master pour accéder au mode Store, qui vous permet d'enregistrer des performances, des pistes maîtres et des voix.

Outre les modes mentionnés ci-dessus, il existe également un mode Utility (Utilitaire) qui vous permet d'effectuer les réglages généraux de l'instrument, et un mode Card qui contient les réglages liés aux cartes.

**NOTE** N'oubliez pas que les écrans et paramètres du mode Utility diffèrent en fonction du mode principal actif avant l'appel du sous-mode.

**NOTE** Vous noterez que les paramètres de mixage sont mémorisés à l'aide de la fonction « Put » (et non de « Store ») (page 79).

Pour passer d'un mode à l'autre, il suffit d'appuyer sur la touche du mode de votre choix ou sur la touche [EXIT].

## Fonctions des touches NUMBER [1] - [16]

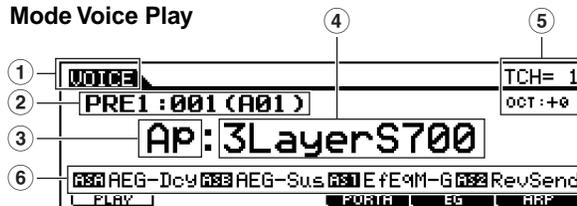
L'utilisation de ces touches diffère en fonction du statut d'activation/désactivation des touches [TRACK SELECT] et [MUTE].

	Lorsque [TRACK SELECT] est activé	Lorsque [MUTE] est activé	Lorsque [TRACK SELECT] et [MUTE] sont tous deux désactivés
Mode Voice Play	Réglage du canal de transmission du clavier	—	Sélection de la voix en fonction des groupes A à H
Mode Voice Edit	Sélection d'éléments (1 à 4) et réglage Mute de l'élément (9 à 12)		—
Mode Performance Play	Réglage du canal de transmission du clavier	Réglage Mute de la partie de performance (1 - 4)	Sélection de performances ou de voix (si le curseur est positionné sur le nom de la voix) en fonction des groupes A à H
Mode Performance Edit	Sélection de parties de performances (1 à 4)	—	—
Mode Master Play	Sélection de zone (1 - 4)	—	Sélection de la piste maître en fonction des groupes A à H
Mode Master Edit	Sélection de zone (1 - 4)	Réglage Mute de la zone (1 à 4)	—
Mode Sequence Play Mode Mixing	Sélection de la partie de mixage	Réglage Mute de la partie de mixage	—

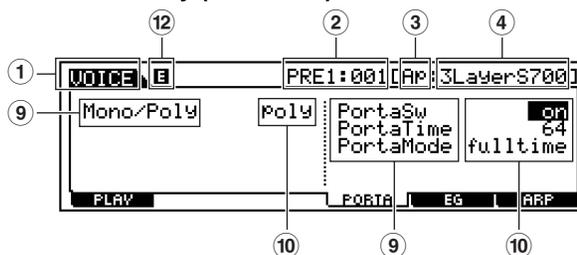
# Indications de l'écran

Cette section vous apprend à lire les indications de l'écran.

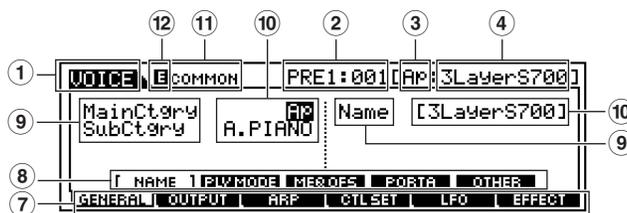
## Mode Voice Play



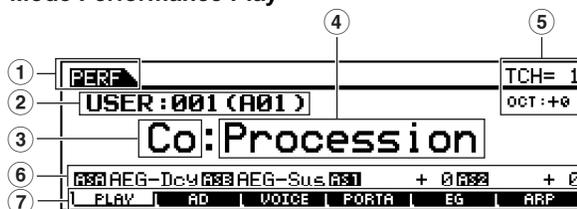
## Mode Voice Play (Quick Edit)



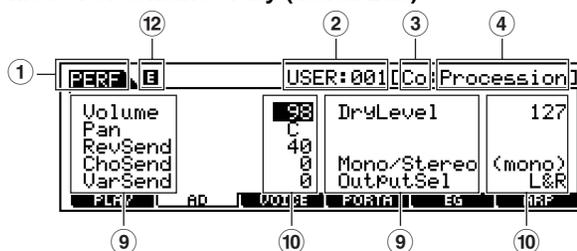
## Mode Voice Edit



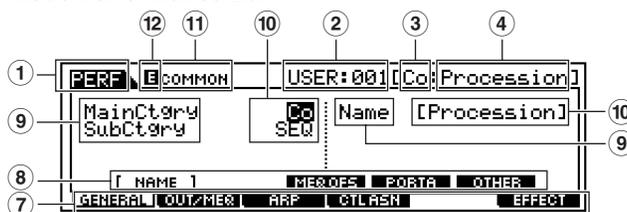
## Mode Performance Play



## Mode Performance Play (Quick Edit)



## Mode Performance Edit

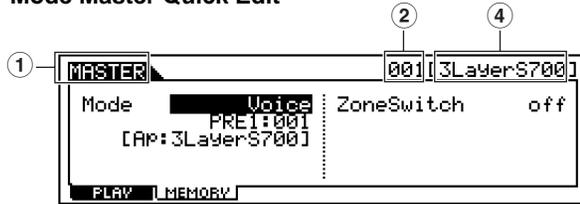


### Mode Master Play

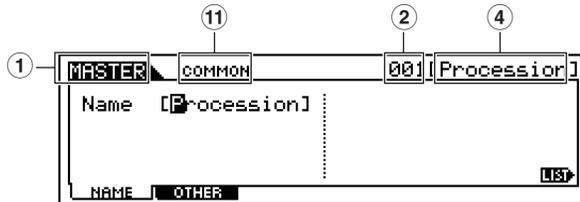
Désigne le mode affecté à la piste maître  
Désigne le numéro de banque affecté à la piste maître



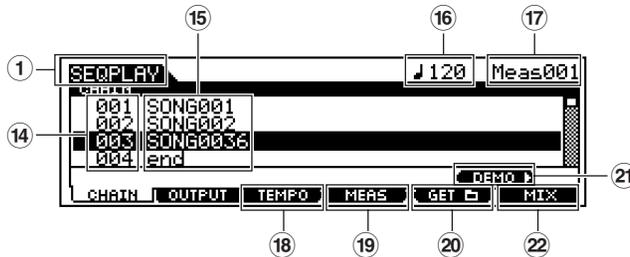
### Mode Master Quick Edit



### Mode Master Edit



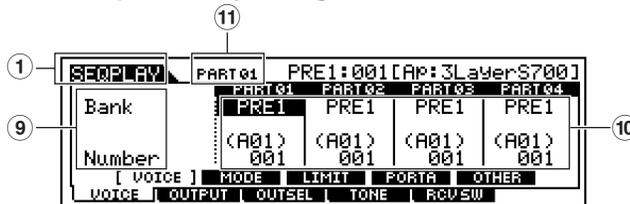
### Mode Sequence Play



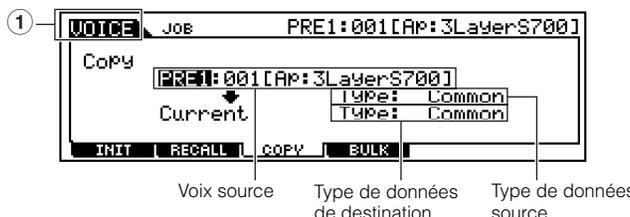
### Mode Sequence Play Mixing



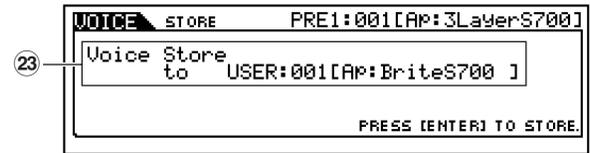
### Mode Sequence Play Mixing Edit



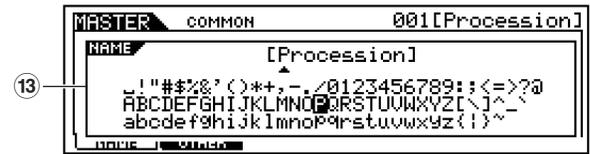
### Mode Job (par ex. Voice Copy)



### Mode Store (par ex. Voice Store)



### Liste d'attribution de nom



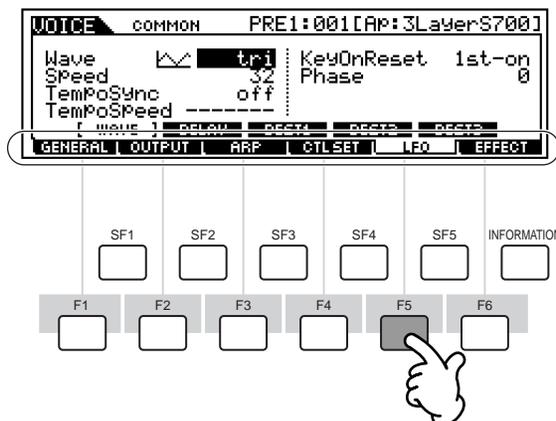
- ① Mode (PERF = PERFORMANCE)
- ② Banque/Numéro  
P1-P3 = PLG1-PLG3
- ③ Catégorie (page 35)
- ④ Nom (reportez-vous à liste de données fournie à part)
- ⑤ Canal de transmission MIDI du clavier (page 37)  
Réglage de l'octave du clavier via le paramètre Octave (UTILITY [F1]→[SF1] Octave Ref. 17)
- ⑥ Fonctions affectées aux différents curseurs de commande (3ème rangée). AS = ASSIGN (page 53)
- ⑦ Fonction (sélectionnée via les touches [F1] à [F6])
- ⑧ Sous-fonction (sélectionnée via les touches [SF1] à [SF5])
- ⑨ Nom de paramètre/fonction (page 98)
- ⑩ Réglages
- ⑪ Type d'édition  
COMMON = statut Common Edit (Edition commune)  
EL1-EL4 = statut Element Edit (Edition d'élément)  
KEY = statut Key Edit (Edition de touche)  
PART01-PART16 = statut Part Edit (Edition de partie)
- ⑫ Indicateur d'édition (Indique que la Voix/Performance actuelle a été modifiée mais pas encore enregistrée ; page 39. Lorsque vous êtes dans le mode Compare, l'indicateur C s'affiche ; page 61.)
- ⑬ Liste déroulante de caractères (page 35)
- ⑭ Numéro des étapes de la chaîne (page 75)
- ⑮ Réglages (fichier de morceau/modèle de mixage)
- ⑯ Tempo
- ⑰ Position du morceau
- ⑱ Touche Tempo (page 76)
- ⑲ Touche Mesure (page 76)
- ⑳ Touche de réglage du dossier (page 75)
- ㉑ Appuyez sur la touche pour passer en mode Démo (page 19)
- ㉒ Appuyez sur la touche pour passer en mode Mixing (page 77)
- ㉓ Destination de l'opération Store

# Sélection des fonctions et des paramètres

Chacun des modes décrits ci-dessus contient divers écrans et plusieurs fonctions et paramètres. Pour vous déplacer dans ces écrans et sélectionner une fonction, utilisez les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5]. Une fois que vous avez sélectionné un mode, les écrans ou menus disponibles s'affichent directement au-dessus des touches en bas de l'écran (comme illustré ci-dessous).

## Utilisation des touches de fonctions [F1] à [F6]

Ces fonctions peuvent être sélectionnées à l'aide de la touche correspondante ([F1] - [F6]).



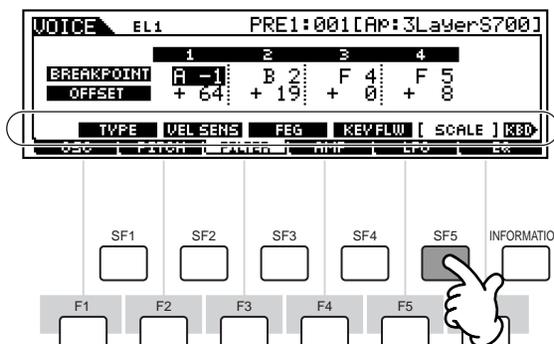
Dans cet exemple, appuyez sur la touche [F5] pour accéder à l'écran LFO.

En fonction du mode actuellement sélectionné, vous disposez de jusqu'à six fonctions que vous pouvez appeler à l'aide des touches [F1] à [F6]. N'oubliez pas que les fonctions disponibles diffèrent en fonction du mode choisi.

**NOTE** Dans certains cas, les touches de fonction sont utilisées pour des opérations spéciales, comme celles de l'écran Sequence Play (CHAIN) (page 76).

## Utilisation des touches de sous-fonctions [SF1] à [SF6]

Ces fonctions peuvent être sélectionnées à l'aide de la touche correspondante ([SF1] - [SF5]).

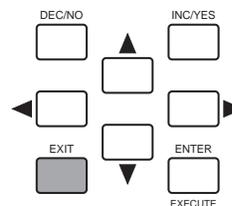


Dans cet exemple, appuyez sur la touche [SF5] pour accéder à l'écran SCALE (Echelle).

En fonction du mode actuellement sélectionné, vous disposez de jusqu'à cinq fonctions (sous-fonctions) que vous pouvez appeler à l'aide des touches [SF1] à [SF5]. N'oubliez pas que les fonctions disponibles diffèrent en fonction du mode choisi. (Il est possible que certains écrans ne contiennent aucune sous-fonction pour ces touches.)

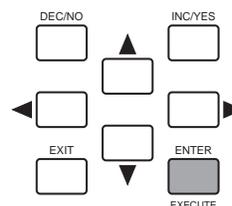
## Pour quitter l'écran en cours

Pour la plupart des opérations (en particulier les opérations d'édition et celles liées aux tâches et à la mémorisation), il vous suffit d'appuyer sur la touche [EXIT] (Quitter) pour fermer l'écran en cours et retourner au niveau le plus haut suivant ou à l'écran du mode de reproduction normal.



## Touche [ENTER]

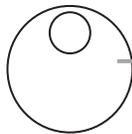
Utilisez cette touche pour exécuter une tâche ou une opération de stockage. Vous pouvez également l'utiliser pour saisir un nombre lors de la sélection d'une banque ou d'un groupe pour une voix ou une performance. En mode File, utilisez cette touche pour passer au niveau inférieur suivant du répertoire sélectionné.



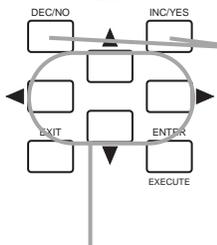
# Commandes de l'écran

## Saisie de données

### Modification (édition) des valeurs



En tournant le cadran de données vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre), vous augmentez la valeur, tandis que si vous le tournez vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), vous la diminuez.



Pour les paramètres ayant des plages de valeurs importantes, vous pouvez augmenter la valeur de 10 en maintenant la touche [INC/YES] enfoncée tout en appuyant sur la touche [DEC/NO]. Pour la diminuer de 10, faites l'inverse : maintenez la touche [DEC/NO] enfoncée tout en appuyant sur la touche [INC/YES].

### Déplacement du curseur

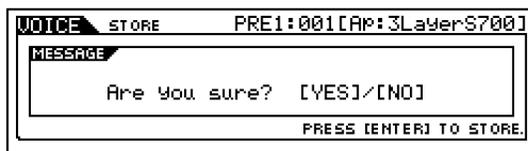
Utilisez ces quatre touches de curseur pour naviguer dans l'écran et déplacer le curseur sur les différents éléments et paramètres sélectionnables de cet écran. Lorsqu'il est sélectionné, l'élément correspondant apparaît en surbrillance (le curseur prend la forme d'un bloc sombre avec des caractères inverses).

⚠ Lorsque vous sortez du mode Utility ou de la fonction Favorite Category, le paramètre que vous avez modifié à l'écran est automatiquement stocké. Les données éditées seront toutefois perdues si vous mettez l'appareil hors tension sans sortir correctement de l'écran correspondant.

⚠ N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).

## Message de confirmation

Lorsque vous exécutez certaines opérations (par exemple, dans les modes Job, Store et File), le S90 affiche un message de confirmation. Vous pouvez alors exécuter l'opération ou l'annuler.



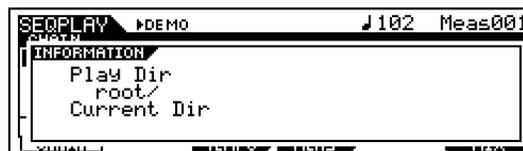
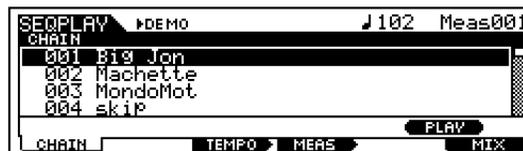
Si un message de confirmation (comme celui illustré ci-dessus) s'affiche, appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération ou sur la touche [DEC/NO] pour l'annuler.

## Ecran Information

Cette fonction pratique vous permet d'appeler des détails intéressants sur le mode sélectionné – simplement en appuyant sur la touche [INFORMATION]. Par exemple, lorsque le mode Voice est actif, vous pouvez rapidement vérifier les informations concernant la banque de voix sélectionnée, le mode de reproduction utilisé (poly ou mono), les effets appliqués, etc.



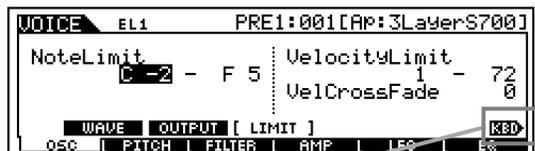
En mode Sequence Play, vous pouvez confirmer le dossier (répertoire) sélectionné (actuel).



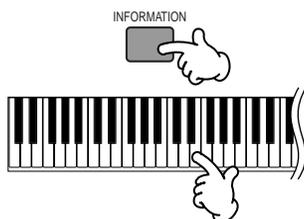
Pour plus de détails sur l'écran Information, reportez-vous à la page 114.

## Réglages de notes (touches)

Plusieurs paramètres du S90 vous permettent de définir une plage de touches pour une fonction — par exemple, lors de la configuration du partage du clavier — en spécifiant certaines valeurs de notes. Vous pouvez utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données pour définir ces paramètres ou saisir directement les valeurs à partir du clavier en appuyant sur les touches adéquates (comme indiqué ci-dessous). Dans l'exemple d'écran présent, l'élément 1 d'une voix est en cours d'édition.



Lorsque Note Limit (Limite de note) est sélectionné, la marque [KBD] apparaît, indiquant par là que vous pouvez utiliser le clavier pour régler la valeur. Maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée.



## Attribution d'un nom (saisie de caractères)

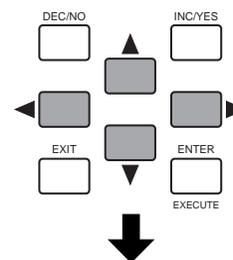
Le S90 vous permet de créer vos propres données originales (par exemple, des voix, des performances ou des pistes maîtres). Vous pouvez également attribuer librement un nom aux données.

Vous pouvez attribuer un nom aux types de données suivants.

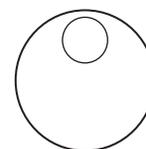
- Voix utilisateur page 66
- Performances utilisateur page 43
- Pistes maître utilisateur pages 50, 52
- Modèles de mixage page 79
- Fichiers enregistrés sur carte mémoire page 85

L'exemple ci-dessous s'applique lors de l'attribution d'un nom à une voix utilisateur.

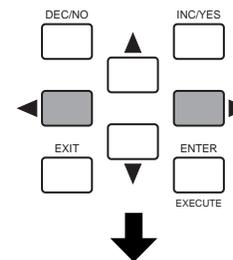
- 1 Déplacez le curseur sur la première lettre du nom en vous servant des touches de curseur.



- 2 Sélectionnez un caractère à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



- 3 Déplacez le curseur sur la lettre suivante du nom en vous servant des touches de curseur.

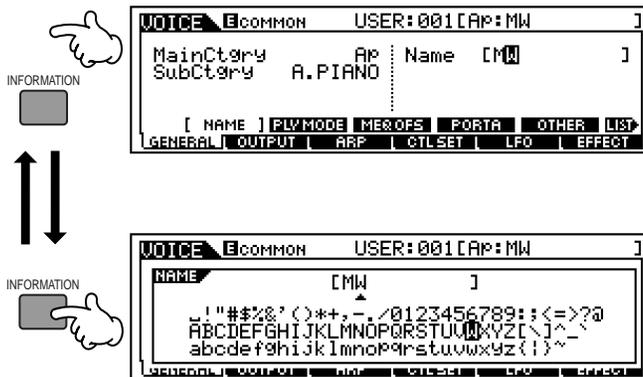


- 4 Saisissez les autres caractères comme vous le souhaitez en répétant les étapes 1 à 3 ci-dessus.

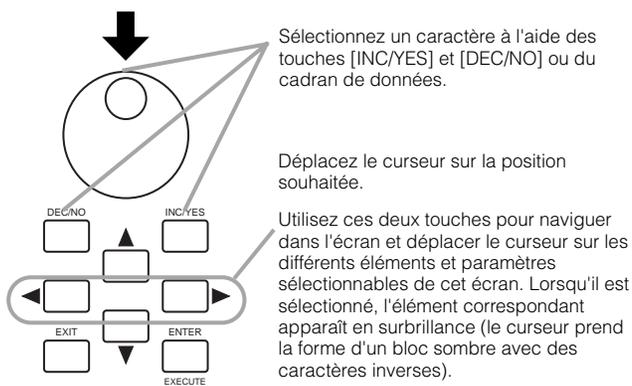
## Utilisation de la liste de caractères

Aux étapes ② et ③ ci-dessus, vous pouvez utiliser la liste déroulante spéciale de caractères qui affiche tous les caractères disponibles et facilite considérablement la saisie de noms et de texte. Pour appeler cette liste, appuyez sur la touche [INFORMATION] et maintenez-la enfoncée. Pour sélectionner un caractère de la liste, maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée et utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou le cadran de données.

Lorsque le curseur est positionné sur Name, l'icône [LIST] apparaît. Vous pouvez alors appeler l'écran de la liste des caractères en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée. Relâchez la touche [INFORMATION] pour revenir à l'écran initial.



Tandis que vous maintenez la touche [INFORMATION] enfoncée...



Sélectionnez un caractère à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.

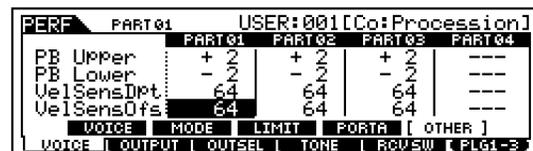
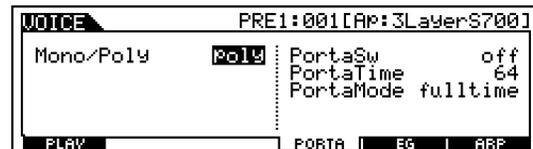
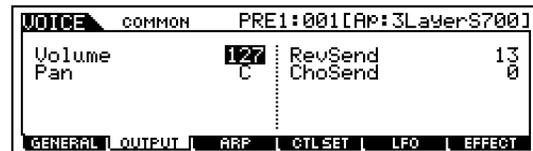
Déplacez le curseur sur la position souhaitée.

Utilisez ces deux touches pour naviguer dans l'écran et déplacer le curseur sur les différents éléments et paramètres sélectionnables de cet écran. Lorsqu'il est sélectionné, l'élément correspondant apparaît en surbrillance (le curseur prend la forme d'un bloc sombre avec des caractères inverses).

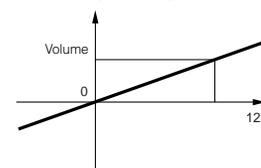
Ecran LCD	Catégorie	Ecran LCD	Catégorie
--	Non affecté	Ld	Synth Lead
Ap	Acoustic Piano	Pd	Synth Pad
Kb	Keyboard	Sc	Synth Comping
Or	Organ	Cp	Chromatic Percussion
Gt	Guitar	Dr	Drums
Ba	Bass	Se	Sound Effects
St	Strings/Orchestral	Me	Musical Effects
Br	Brass	Co	Combination
Rp	Reed/Pipe		

## Types de paramètres (absolus et relatifs)

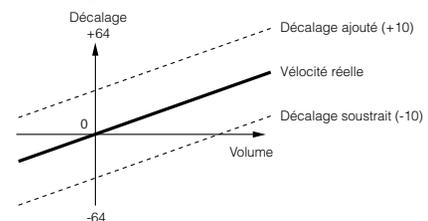
Il existe de nombreuses façons de régler les paramètres. Certains exigent que vous saisissiez directement des réglages numériques ou des caractères alphabétiques. Pour d'autres, vous devez sélectionner un réglage parmi ceux proposés. En outre, certains types de paramètres sont « absolus » alors que d'autres sont « relatifs ». Par exemple, le paramètre absolu dans l'illustration ci-dessous peut être réglé sur « mono » ou sur « poly ». Pour d'autres paramètres absolus tels que le volume, le réglage peut être n'importe quelle valeur comprise entre 0 et 127. Comme le montre le graphique à gauche, le réglage du volume entretient une relation linéaire et exclusive avec le volume réel. Par contre, les paramètres relatifs n'entretiennent pas la même relation. Le graphique en bas de page montre le rôle du paramètre Velocity Offset (Décalage de vélocité). La valeur paramétrée ici - appelée « décalage » - est ajoutée à ou déduite de la valeur réelle. Avec le paramètre Velocity Offset, la valeur de décalage spécifiée est ajoutée à ou déduite de la vélocité réelle des notes que vous jouez sur le clavier. Ces types de paramètres relatifs sont parfois exprimés en pourcentage.



1. Volume (absolu)



2. Décalage de la sensibilité de la vélocité (relatif)



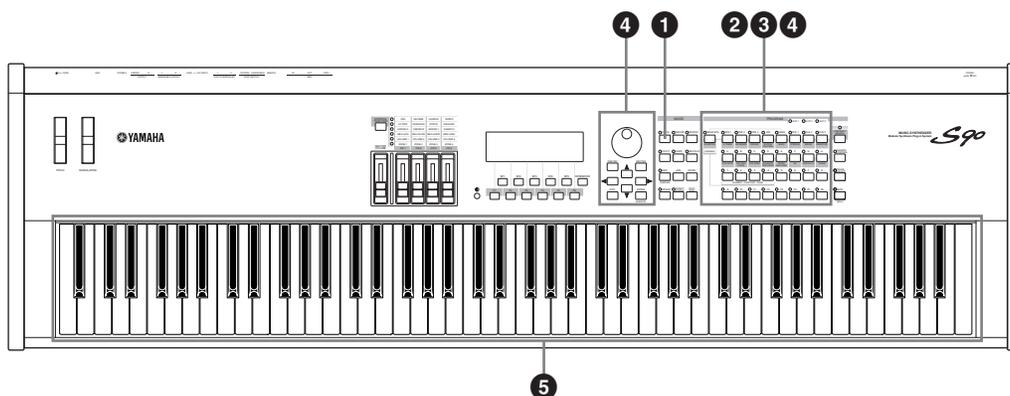
## Reproduction des voix

Vous apprendrez dans cette section à sélectionner et reproduire des voix (sonorités instrumentales) à partir des groupes (banques) de mémoire PRESET1-3, GM, USER et PLG 1-3.

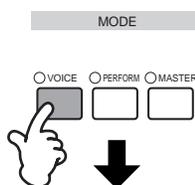
**NOTE** Pour de détails sur les voix, reportez-vous aux pages 25 et 26. Pour en savoir plus sur la liste des voix, consultez la liste des données fournie à part.

**NOTE** Il est possible d'enregistrer jusqu'à 128 voix normales et 16 voix de batterie dans la mémoire utilisateur (pages 25, 27, 73). Vous pouvez modifier les réglages de voix dans le mode Voice Edit (page 60).

### Sélection d'une voix



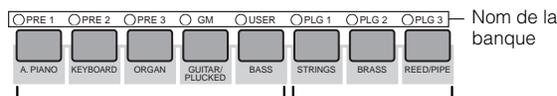
#### 1 Sélectionnez le mode Voice Play.



Lorsque le mode Voice Play est actif, la voix actuellement sélectionnée s'affiche en gros caractères, ce qui vous permet de vérifier aisément quel morceau vous allez exécuter.

#### 2 Sélectionnez une banque de voix.

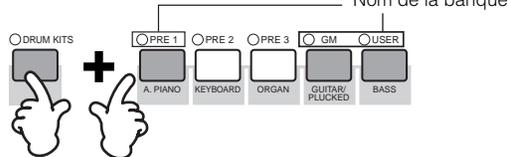
##### ● Voix normale



Sélectionnez une banque de voix normales.

Sélectionnez une banque de voix plug-in.

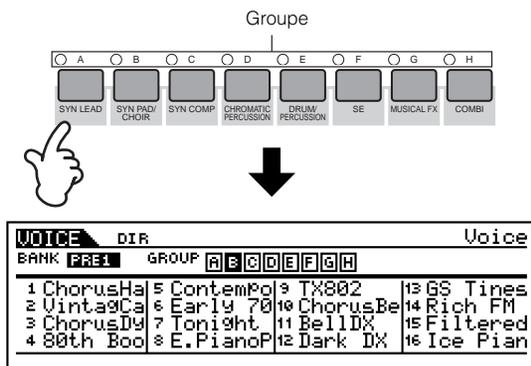
##### ● Voix de batterie



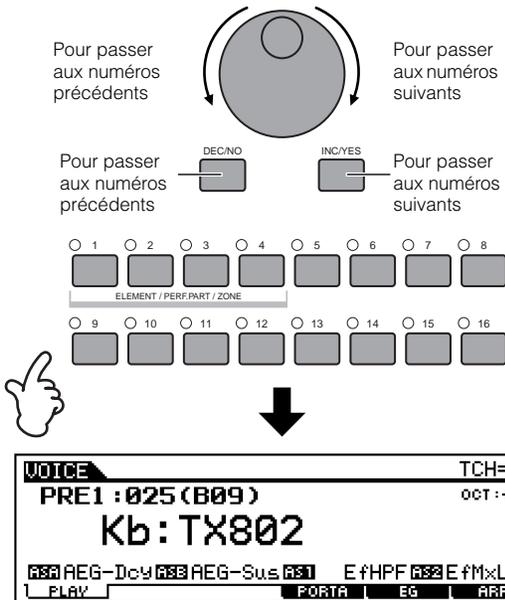
**NOTE** Le S90 est livré avec un jeu complet de voix utilisateur spécialement programmées disponibles dans la banque utilisateur. Vous pouvez évidemment les éditer et les écraser si vous le souhaitez. Vous pouvez également rétablir leurs paramètres par défaut à l'aide de la fonction Utility Job (Tâche utilitaire) (page 72). Pour plus de détails sur les banques et les groupes de voix, reportez-vous à la page 25.

### 3 Sélectionnez un groupe de voix.

Les voix de chaque banque sont réparties en différents groupes, de [A] à [H]. Sélectionnez le groupe de votre choix. Toutes les voix de ce groupe apparaissent alors sur l'écran.



### 4 Sélectionnez un numéro de voix.



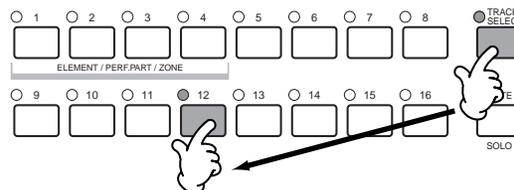
### 5 Jouez du clavier.

### ● Numéros de programmes et groupes/numéros correspondants

Numéro de programme	Groupe	Numéro	Numéro de programme	Groupe	Numéro
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

### Réglage du canal de transmission MIDI du clavier

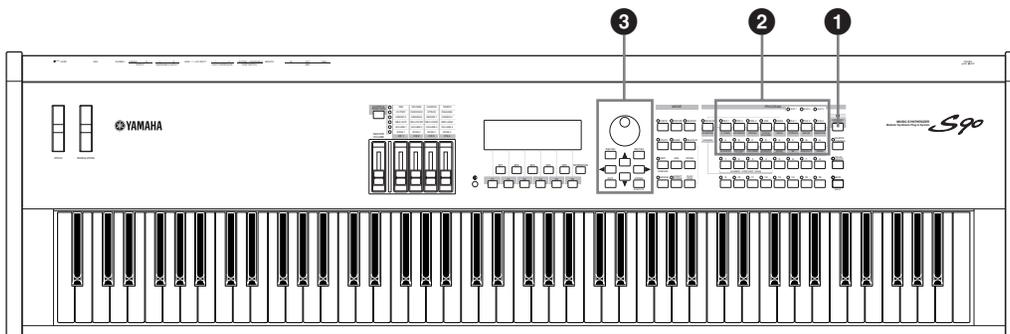
Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] de sorte que son témoin s'allume, puis sur une des touches NUMBER [1] - [16] pour changer le canal de transmission MIDI du clavier.



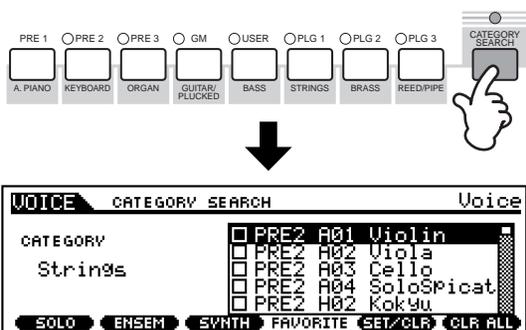
**NOTE** Vous pouvez aussi régler ce paramètre dans le mode Utility ([F5]→[SF1] KBDTransCh Ref. 177). Il est impossible de stocker ce paramètre dans le mode Store.

# Utilisation de la fonction Category Search

Le S90 est doté d'une puissante fonction de recherche Category Search qui vous donne un accès rapide aux sons de votre choix, quel que soit leur emplacement dans les banques. Il vous suffit de sélectionner une catégorie de voix, par exemple A. PIANO ou SYN LEAD. Vous pouvez ensuite faire défiler toutes les voix liées à ces catégories une par une, ainsi que les écouter. De plus, vous pouvez utiliser la catégorie spéciale Favorites (Favoris) pour stocker les voix que vous utilisez le plus.



## 1 Activez la fonction de recherche par catégorie en appuyant sur la touche [CATEGORY SEARCH].

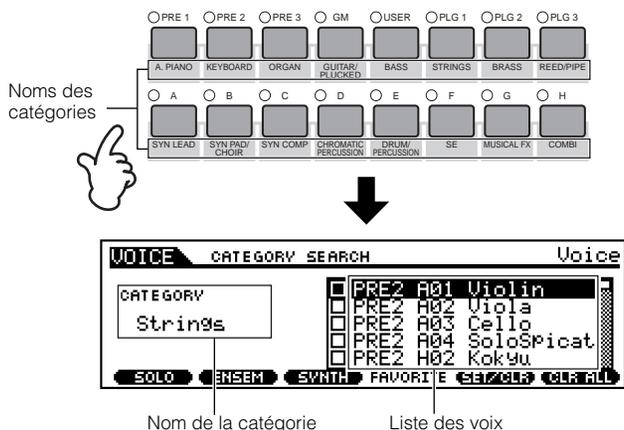


**NOTE** Pour désactiver la fonction, appuyez à nouveau sur la touche [CATEGORY SEARCH].

## 2 Sélectionnez une catégorie.

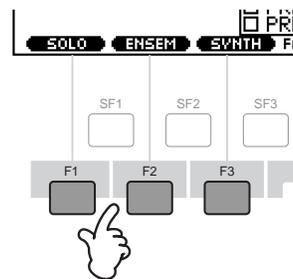
### ■ Sélectionnez une catégorie

Appuyez sur les touches Category pour afficher le nom de la catégorie et la liste de voix. La première voix de cette catégorie est sélectionnée.



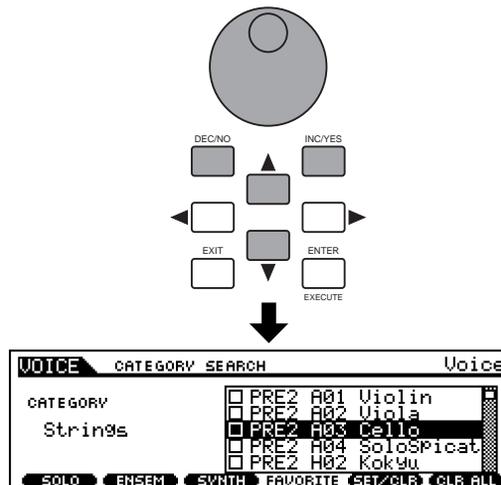
### ■ Sélectionnez une sous-catégorie

Toutes les catégories sont divisées en deux ou trois sous-catégories afin de faciliter la sélection. Les noms des sous-catégories s'affichent au bas de l'écran Category Search. Appuyez sur les touches [F1] à [F3] pour sélectionner la première voix de la sous-catégorie correspondante.



## 3 Sélectionnez une voix et reproduisez-la.

Faites défiler les voix disponibles à l'aide du cadran de données. Vous pouvez également utiliser les touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou celles de curseur [▲]/[▼]. N'oubliez pas que vous pouvez reproduire et écouter chaque voix lorsque vous la sélectionnez, sans devoir quitter la fonction Category Search pour autant.



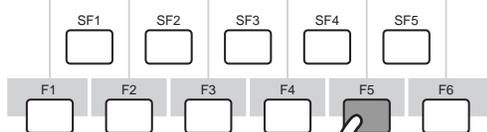
Pour appeler une voix et retourner en mode Play, appuyez sur la touche [ENTER].

## Catégorie Favorite

Utilisez cette fonction pratique pour stocker les voix que vous préférez et que vous utilisez souvent à un endroit unique et facile d'accès et appelez-les en appuyant sur la touche [FAVORITES]. Sélectionnez les voix que vous souhaitez, dans n'importe quelle catégorie, et transférez-les dans la catégorie Favorites. Cela vous permet d'accéder directement aux voix les plus fréquemment utilisées sans avoir à faire défiler les catégories. C'est très utile lorsque vous jouez en live. Sélectionnez la catégorie de votre choix, puis positionnez le curseur sur votre voix préférée dans la liste Category et appuyez sur la touche [F5] pour cocher son nom. (Vous pouvez le désélectionner en appuyant à nouveau sur la touche [F5].) Passez aux autres catégories et continuez à consigner vos voix favorites. Après avoir coché toutes les voix souhaitées, appuyez sur la touche [FAVORITES] pour les stocker dans la catégorie Favorites. Seules les voix cochées, et uniquement celles-là, figureront dans la liste. Pour quitter la catégorie Favorites, il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche [FAVORITES].

**!** Lorsque vous sortez du mode Utility ou de la fonction Favorite Category, le paramètre que vous avez modifié à l'écran est automatiquement stocké. Les données éditées seront toutefois perdues si vous mettez l'appareil hors tension sans sortir correctement de l'écran correspondant.

**!** N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).



DRUM KITS  
 FAVORITES

Lorsque vous appuyez sur cette touche, vous basculez entre :

Voix cochée   
 Voix non cochée

# Edition de voix en mode Voice Play (Quick Edit)

Le mode Voice Play vous permet d'effectuer diverses opérations générales d'édition sur la voix sélectionnée. Pour des opérations d'édition plus détaillées et plus complètes, utilisez le mode Voice Edit.

- 1 Sélectionnez la voix souhaitée (page 36).
- 2 Sélectionnez le menu que vous voulez éditer en appuyant sur les touches [F4] à [F6] et éditez les paramètres dans chaque écran.
  - NOTE** Lorsque la voix plug-in est sélectionnée (lorsque la carte plug-in Single Part est installée), vous pouvez appuyer sur la touche [F2] pour appeler l'écran BANK.
- 3 Stockez les réglages modifiés à l'étape 2 dans la mémoire utilisateur, en fonction de vos besoins (page 73).
- 4 Appuyez sur la touche [F1] pour revenir à l'écran d'origine.

**NOTE** Selon la voix plug-in utilisée, certains paramètres risquent d'être indisponibles pour l'édition.

**NOTE** Les paramètres qui portent le même nom dans les modes Voice Play et Voice Edit ont aussi des fonctions et des réglages identiques.

## L'indicateur [E]

Dès que vous modifiez un paramètre, l'indicateur [E] apparaît dans la partie supérieure gauche de l'écran. Il vous indique que les réglages actuellement sélectionnés ont été modifiés mais n'ont pas encore été stockés.



**!** Lorsque vous sélectionnez un autre programme ou un autre mode en cours d'édition, l'indicateur [E] disparaît et toutes vos modifications sont perdues. L'idéal est d'enregistrer les données éditées en mode Store (page 73). Ainsi, même si vous perdez les données modifiées, vous pouvez les rétablir à l'aide de la fonction Edit Recall (Rappel d'édition) (page 71).

## ● [F2] Voice Play Plug-in Bank (Banque de voix plug-in)

Cet écran vous permet de sélectionner une banque particulière de la carte plug-in et de déterminer si vous allez utiliser une voix plug-in ou une voix enregistrée sur carte. La différence entre les deux types de voix est simplement la suivante :

- Les voix enregistrées sur carte sont des voix non traitées et non altérées de la carte plug-in : elles constituent en quelque sorte la « matière première » des voix plug-in.
- Les voix plug-in sont des voix sur carte éditées, c'est-à-dire qui ont été spécialement programmées et traitées pour une utilisation optimale avec le S90.



- ❑ Réglages (avec la carte plug-in insérée dans le logement 1) PLG1USR (Voix plug-in utilisateur), PLGPRE1 (Voix plug-in prédéfinie), 032/000 ... (Indique les valeurs MSB/LSB de Bank Select pour la voix sur carte. Ces valeurs diffèrent en fonction de la carte plug-in installée)

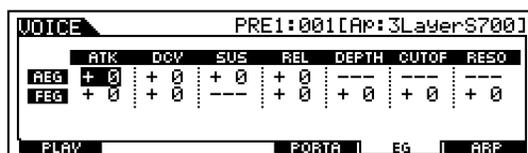
**NOTE** Cet écran n'est disponible que lorsque la carte plug-in est installée sur le S90 et que la voix plug-in est sélectionnée.

## ● [F4] Voice Play Portamento

Cet écran vous permet de sélectionner la reproduction en mode monophonique ou polyphonique et de régler les paramètres Portamento (Voice Edit Common [F1] → [SF4] Ref. 7, 8, 10, 11).

## ● [F5] Voice Play EG (Générateur d'enveloppe)

Cet écran contient les réglages EG de base, à savoir le volume et le filtre, pour la voix, ainsi que les réglages de la fréquence de coupure du filtre et de résonance du filtre. Les réglages définis ici sont appliqués sous forme de décalages aux réglages de l'AEG et du FEG en mode Edit (pages 65, 66).



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release time	---	---	---
FEG	---	---	---	---	Depth	Cutoff frequency	Resonance

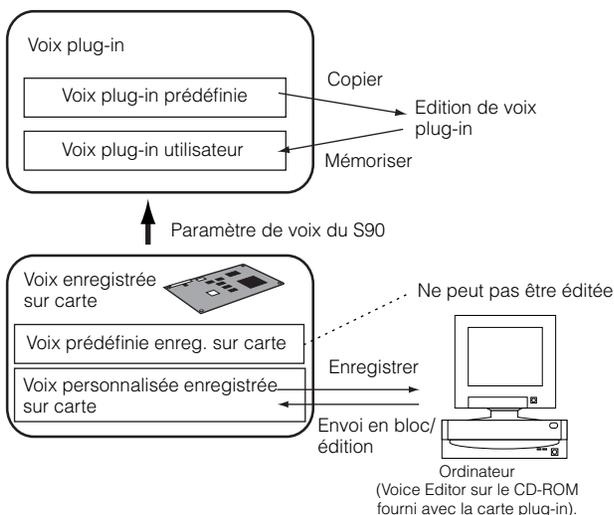
## ● [F6] Voice Play Arpeggio (Arpège)

Cet écran contient les réglages de base de la reproduction d'arpèges, et notamment les réglages Type et Tempo (page 45).

### A propos des voix plug-in et des voix enregistrées sur carte

La carte plug-in installée sur le S90 propose deux types de voix : les voix enregistrées sur carte et les voix plug-in. Les voix sur carte sont des voix non traitées, non altérées de la carte plug-in : la « matière première » des voix plug-in. Quant aux voix plug-in, ce sont des voix sur carte éditées, c'est-à-dire des voix spécialement programmées et traitées pour une utilisation optimale sur le S90.

Parmi les voix sur carte figure un jeu spécial de voix, appelées voix sur carte personnalisées, qui peuvent être éditées par l'intermédiaire d'un ordinateur connecté au S90, à l'aide d'un logiciel spécial d'édition fourni avec la carte plug-in. (Voir page 73.)



**NOTE** En fonction de la carte plug-in que vous utilisez, certains paramètres décrits ici peuvent ne pas être disponibles. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi correspondant à la carte plug-in.

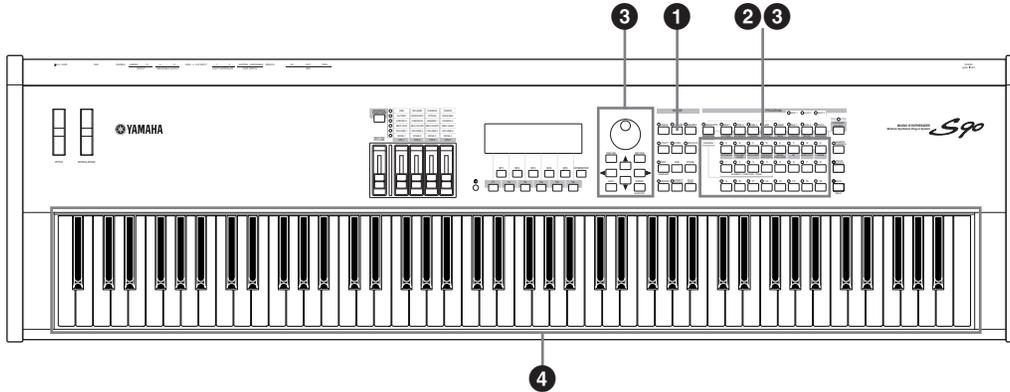
**NOTE** Pour les détails concernant la gamme de cartes plug-in actuellement disponibles, reportez-vous à la page 21.

# Reproduction de performances

Le mode Performance vous permet de sélectionner et de reproduire des performances utilisateur individuelles.

**NOTE** Pour plus de détails sur les performances et la structure de leur mémoire (banque), voir page 26.

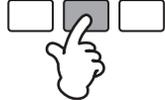
## Sélection d'une performance



### 1 Passez dans le mode Performance Play.

MODE

VOICE PERFORM MASTER

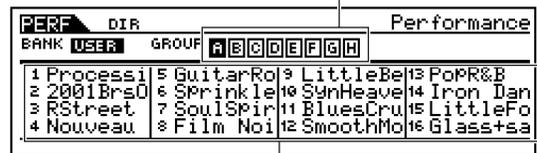


Lorsque le mode Performance Play est activé, la performance actuellement sélectionnée s'affiche en gros caractères, ce qui vous permet de vérifier aisément la performance que vous allez lancer.

### 2 Sélectionnez un groupe de performances.

Les performances de chaque banque sont réparties en différents groupes, de A à H. Sélectionnez le groupe de votre choix. Toutes les performances de ce groupe apparaissent alors sur l'écran.

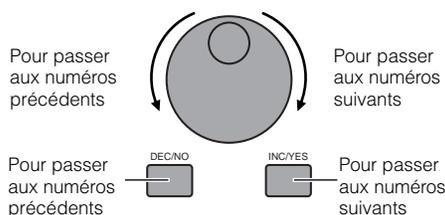
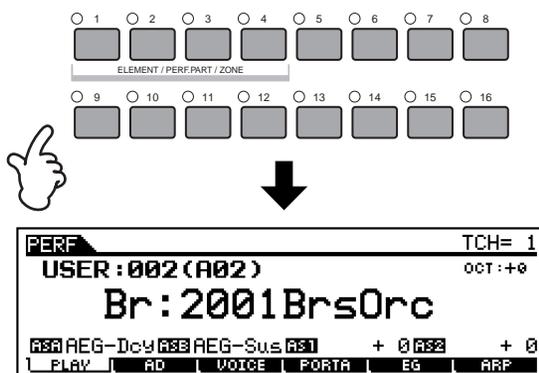
A B C D E F G H



Performance

**NOTE** Toutes les performances sont stockées dans une banque unique : il n'est pas nécessaire ici de sélectionner une banque.

### ③ Sélectionnez un numéro de performance.



### ④ Jouez au clavier.

**NOTE** La fonction Category Search (page 38) peut également être utilisée dans le mode Performance Play de la même manière que dans le mode Voice Play.

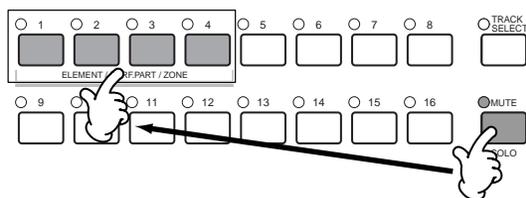
**NOTE** Le canal de transmission MIDI se règle de la même manière qu'en mode Voice.

#### Activation/désactivation de la partie de performance

Chaque performance peut contenir jusqu'à quatre parties, sélectionnées parmi les sept disponibles : les parties internes 1 à 4 et les parties plug-in 1 à 3.

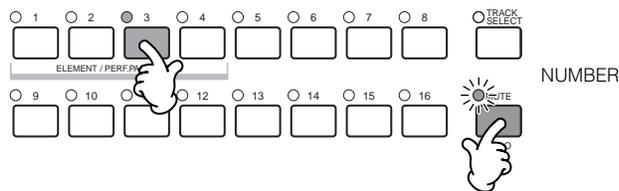
**NOTE** Cette opération est également disponible en mode Edit.

- Appuyez sur la touche [MUTE] pour que son voyant s'allume.



- Appuyez sur les touches [1] à [4] que vous souhaitez assourdir. La partie correspondant au voyant non allumé est coupée.
- Appuyez à nouveau sur la touche [MUTE] pour que son voyant s'éteigne.

#### Pour isoler une partie



Tout en maintenant la touche [MUTE] enfoncée, appuyez sur l'une des touches NUMBER [1] à [4] pour reproduire la partie correspondante en solo.

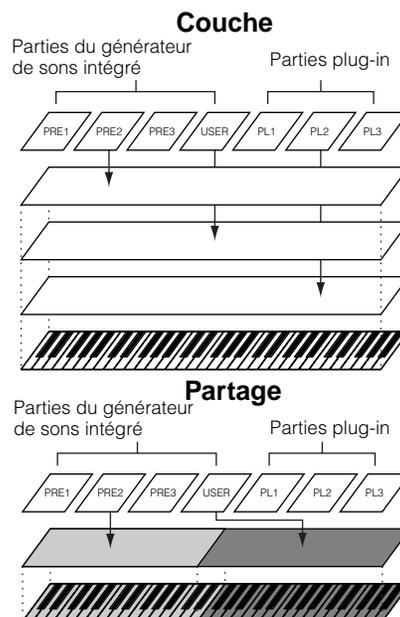
Une fois la partie sélectionnée, le témoin de la touche [MUTE] clignote, indiquant que la fonction Solo est activée. Vous pouvez alors modifier la piste sélectionnée en appuyant simplement sur la touche NUMBER [1] à [4] correspondante.

Pour quitter la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE].

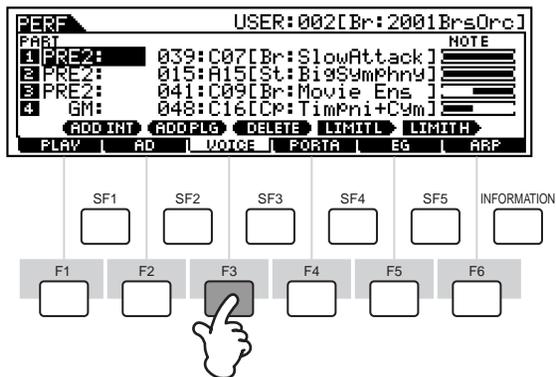
## Superposition de voix (parties) (Layer) Partage du clavier (Split)

Les performances peuvent comporter jusqu'à quatre parties (voix), sélectionnées parmi les parties 1 à 4 et les parties sur carte plug-in 1 à 3 à l'aide du générateur de sons interne.

Vous pouvez créer une performance en mettant en couche plusieurs voix et en attribuant des voix différentes à des plages distinctes du clavier. Vous pouvez stocker jusqu'à 128 performances originales éditées (page 73) dans la mémoire utilisateur interne (page 28).

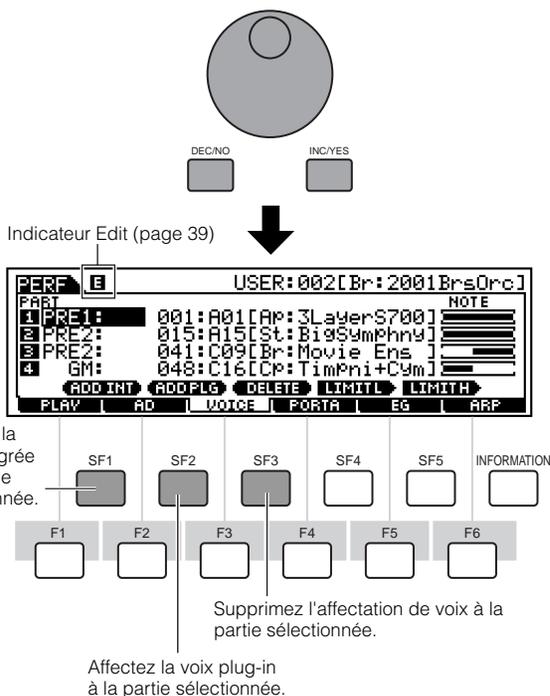


## ① Appelez l'écran VOICE en appuyant sur la touche [F3] dans le mode Performance Play.



## ② Attribuez la voix de votre choix à chaque choix à chaque partie.

Positionnez le curseur sur la partie de votre choix et sélectionnez une voix en appuyant sur la touche [F1] ou [F2].



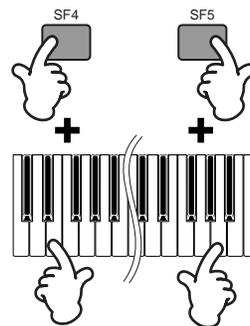
## ③ Spécifiez la plage de notes de chaque partie selon les besoins.

Vous pouvez définir la note la plus basse de la plage dans laquelle la voix de la partie sélectionnée sera exécutée en appuyant sur la touche de votre choix tout en maintenant la touche [SF4] enfoncée. Pour définir la note la plus élevée de la plage, appuyez sur la touche de votre choix tout en maintenant la touche [SF5] enfoncée.

Ceci vous permet de créer un clavier partagé, comportant jusqu'à quatre parties (voix) différentes jouant sur quatre plages différentes. Vous pouvez également superposer les parties pour créer des couches.



Limite de note inférieure Limite de note supérieure



## ④ Modifiez le volume de chaque partie et ajustez la balance relative entre les 4 parties.

Lorsque la fonction CONTROL est réglée sur VOLUME, vous pouvez ajuster le volume de chaque partie en utilisant les curseurs de commande.

**NOTE** Il est possible d'éditer les paramètres Portamento, EG (Générateur d'enveloppe) et Arpeggio en appelant l'écran correspondant via les touches [F4] à [F6] de la même manière que dans le mode Voice. D'autres commandes d'édition détaillées sont également disponibles en mode Performance Edit. Reportez-vous à la page 98.

## ⑤ Stockez vos réglages.

Avant de quitter le mode Performance Edit, veillez à stocker vos réglages de la performance (page 73).

# Edition de performance en mode Performance Play (Quick Edit)

Le mode Performance Play vous permet d'effectuer un large éventail d'opérations d'édition générales sur la performance sélectionnée. Pour des informations plus complètes et détaillées des opérations d'édition, passez en mode Performance Edit (Edition de performance).

**NOTE** Les paramètres portant le même nom dans les modes Performance Play et Performance Edit ont aussi des fonctions et des réglages identiques.

## ● [F2] Performance Play A/D

Cet écran vous permet de définir les réglages des parties de l'entrée A/N. La fonction d'entrée A/D vous permet d'introduire des données audio externes (depuis un microphone ou une guitare, par exemple) pour ensuite les traiter et les mélanger à d'autres sons du S90. Le signal audio peut être entré via la prise A/D INPUT (Entrée A/N) ou la borne mLAN (lorsque la carte mLAN8E en option est installée).

**NOTE** Pour en savoir plus sur la connexion d'effets, reportez-vous à la page 67.

**NOTE** En mode Utility, vous pouvez choisir d'utiliser la prise A/D INPUT ou la prise mLAN8E comme prise d'entrée pour la partie A/N ([F2] → [SF1] A/DSource Ref. 53).

### ● Volume

Détermine le niveau de sortie de la partie A/N.

### ● Pan

Détermine la position de balayage stéréo de la partie A/N.

### ● RevSend

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie A/N envoyé à l'effet Reverb.

### ● ChoSend

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie A/N envoyé à l'effet Chorus.

### ● VarSend (Variation Send)

Détermine le niveau de transmission du signal de la partie A/N envoyé à l'effet Variation.

### ● DryLevel (Niveau de son sans effet)

Détermine le niveau de la partie A/N non traitée, c'est-à-dire le signal non affecté par les effets de système (Reverb, Chorus, Variation ; Utility [F1]→[SF3] Ref. 21).

### ● Mono Stereo (Entrée mLAN)

Détermine la configuration du signal des données audio d'entrée mLAN ou la manière dont le ou les signaux sont acheminés (stéréo ou mono). Ce paramètre ne peut être réglé que lorsque la borne mLAN (dans le cas de l'installation de mLAN8E en option) est définie comme source d'entrée pour la partie A/N.

Réglages

#### stereo

Les données audio reçues via les prises mLAN sont traitées en stéréo.

#### L (gauche) mono

Les données audio reçues via la prise de gauche (L) mLAN sont traitées en mono.

#### R (droite) mono

Les données audio reçues via la prise de droite (R) mLAN sont traitées en mono.

#### L + R mono

Les données audio reçues via les prises mLAN sont mixées et traitées en mono.

### ● OutputSel (Output Select)

Détermine l'affectation de la prise de sortie pour la partie A/N.

Réglages (ci-dessous)

Ecran LCD	Prise de sortie	Stéréo/Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stéréo	
as L&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	Stéréo	
as1&2	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stéréo 1 : L 2 : R	*
as3&4	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stéréo 3 : L 4 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT1	Mono	*
as2	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT2	Mono	*
as3	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT3	Mono	*
as4	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT4	Mono	*

\* Disponible uniquement lorsque la carte mLAN8E fournie en option est installée.

### ● [F3] Performance Play Voices

Dans cet écran, vous pouvez sélectionner une voix pour chaque partie et déterminer la plage de notes dans laquelle elle sera jouée (page 43).

### ● [F4] Performance Play Portamento

Dans cet écran, vous pouvez régler les paramètres Portamento pour chaque partie (Performance Edit [F1]→[SF4] Ref. 7-10).

### ● [F5] Performance Play EG (Générateur d'enveloppe)

Identique au mode Voice Play. Reportez-vous à la page 40.

### ● [F6] Performance Play Arpeggio

Cet écran contient les réglages de base de la reproduction d'arpèges, et notamment les réglages Type et Tempo (page 45).

# Utilisation de la fonction Arpeggio

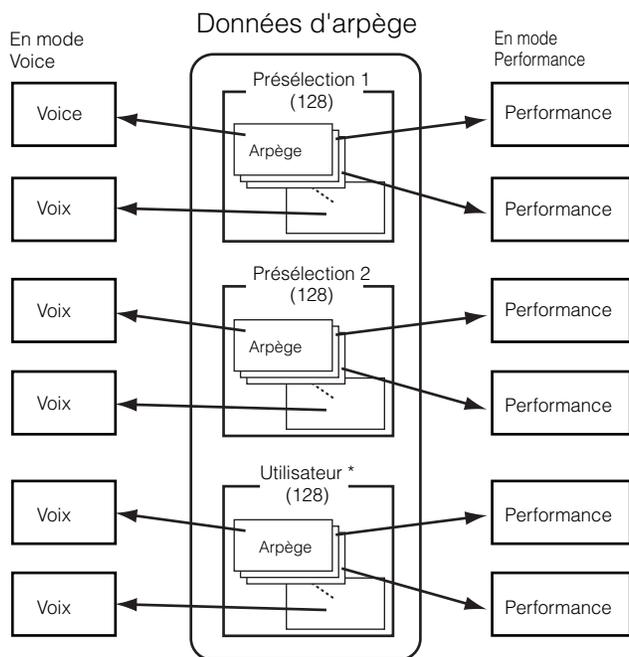
## Qu'est ce que la fonction Arpeggio ?

Cette fonction déclenche automatiquement des phrases d'arpège prédéfinies, en fonction des notes que vous jouez.

Elle est particulièrement adaptée aux genres musicaux de dance et de techno. Vous pouvez affecter les types d'arpège souhaités à chaque voix/performance et ajuster le tempo. Vous pouvez également régler la méthode de reproduction des arpèges, la plage de vélocité et les effets de reproduction afin de créer vos propres groove d'origine. En outre, la reproduction d'arpèges peut être transmise via la borne MIDI Out (Ref. 86), ce qui vous permet d'enregistrer les données dans un séquenceur ou de les reproduire à partir d'un autre générateur de sons.

## Structure des arpèges

L'illustration suivante montre la structure des arpèges.



Il est possible d'affecter des types d'arpèges différents à chaque voix ou performance.

\* Il est possible de charger les données d'arpèges à partir de MOTIF.

### Activation/désactivation de la fonction Arpeggio pendant la reproduction de morceau

Le paramètre Arpeggio On/Off peut être réglé individuellement pour chaque partie d'un morceau (mode Mixing). Tout comme lorsque vous reproduisez des arpèges manuellement au clavier, cela a pour effet d'insérer des arpèges dans la reproduction des données de séquence du morceau (page 79).

## Les quatre catégories de reproduction d'arpèges

Les types d'arpège sont répartis en quatre catégories, présentées ci-dessous.

### Sq : Sequence

Crée une phrase d'arpège générale, principalement des phrases d'une octave vers le haut ou vers le bas.

### Ph : Phrase

Crée des phrases plus musicales et aux rythmes plus variés que la catégorie Sequence. En partant de la « techno », il existe des phrases pour une grande variété de genres musicaux et pour la création de pistes d'accompagnement pour la guitare, le piano et d'autres instruments.

### Dr : Drum Pattern (Motif de batterie)

Crée des phrases de type motif de batterie. Chaque note produit le même motif de batterie. Ce type est idéal pour la reproduction de sons de batterie et de percussion.

### Ct : Control

Crée des modifications de tonalité et de volume dynamiques à l'aide des données de changement de commande. Aucune donnée de note n'est créée. Les variations de tonalité affectent les notes jouées.

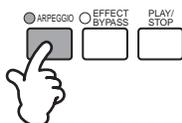
# Reproduction des arpèges

## ① Sélectionnez une voix ou une performance (pages 36, 41).

.....

## ② Activez la fonction Arpeggio en appuyant sur la touche [ARPEGGIO].

.....



**NOTE** Lorsque vous sélectionnez une voix ou une performance pour laquelle le sélecteur d'arpège est activé, la touche [ARPEGGIO] s'active automatiquement.

**NOTE** Vous pouvez stocker le statut d'activation/désactivation de la touche [ARPEGGIO] pour chaque voix ou configuration de performance (page 73).

## ③ Jouez du clavier.

.....

Lorsque vous maintenez la (les) touche(s) enfoncée(s), l'arpège s'exécute en fonction de la note jouée, du type d'arpège, du tempo, des réglages de limite de note, etc.

**NOTE** En mode Voice Play, les arpèges sont reproduits via la voix sélectionnée.

**NOTE** En mode Performance/Mixing, l'arpège est interprété via la voix affectée à la partie sélectionnée lorsque le sélecteur d'arpège (Part Edit [F1]→[SF2] Ref. 77) de cette partie est activé (page 47).

# Type, tempo et limite d'arpèges

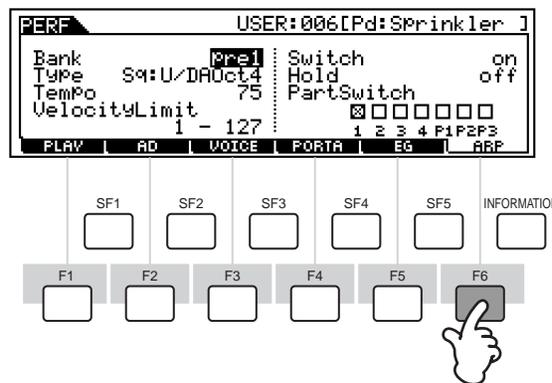
Le S90 dispose d'une variété de différents types d'arpège. Vous pouvez modifier le tempo de l'arpège à votre guise.

La fonction Arpeggio est disponible dans tous les modes.

L'explication ci-dessous s'applique au mode Performance Play.

## ① Appelez l'écran ARP (Arpège) en appuyant sur la touche [F6] en mode Performance Play.

.....



## ② Sélectionnez une banque d'arpèges.

.....

Positionnez le curseur sur le paramètre Bank et sélectionnez-en une.

## ③ Sélectionnez un type d'arpèges.

.....

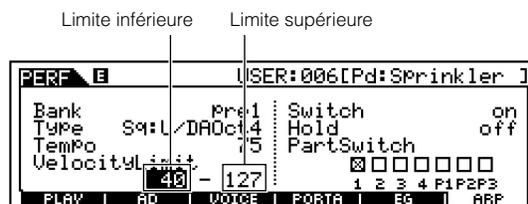
Positionnez le curseur sur le paramètre Type et sélectionnez-en un.

## ④ Définissez le tempo de reproduction de l'arpège.

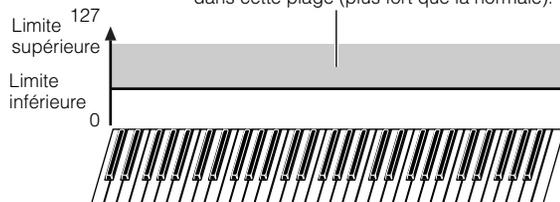
Positionnez le curseur sur le paramètre Tempo et réglez ce dernier.

## ⑤ Définissez la limite de vitesse de reproduction de l'arpège.

Positionnez le curseur sur le paramètre Velocity Limit et réglez ce dernier.

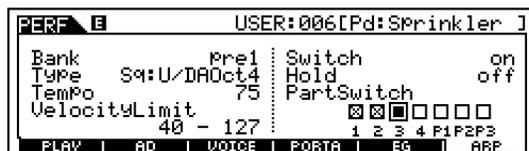


L'arpège ne s'exécute que lorsque vous appuyez sur la touche à une vitesse comprise dans cette plage (plus fort que la normale).



## ⑥ Réglez le sélecteur de la partie de l'arpège. (Mode Performance uniquement)

Vous pouvez activer ou désactiver la reproduction de l'arpège pour chaque partie. Positionnez le curseur sur la case correspondant à la partie de votre choix et cochez-la pour activer cette dernière.

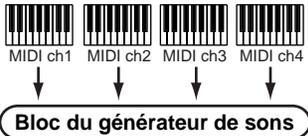
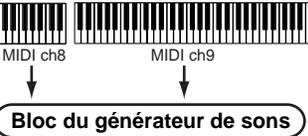


## ⑦ Stockez les réglages Arpeggio dans la performance utilisateur de votre choix (page 73).

# Utilisation en tant que clavier principal

## Qu'est-ce que le mode Master ?

Le S90 possède une gamme si riche de caractéristiques, de fonctions et d'opérations différentes qu'il peut sembler difficile de localiser et d'appeler la fonction dont vous avez besoin. C'est là qu'intervient le mode Master. Vous pouvez l'utiliser pour mémoriser les opérations les plus fréquemment utilisées dans chaque mode et les appeler instantanément chaque fois que vous en avez besoin en appuyant sur une seule touche. Le S90 vous permet d'enregistrer au total 128 réglages de piste maître utilisateur.

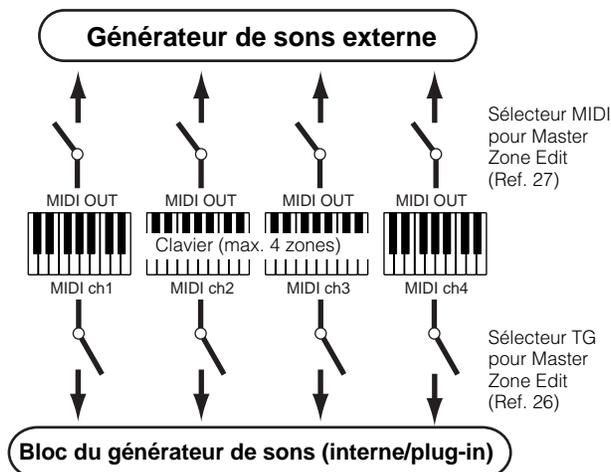
Numéro de la piste maître	Exemples de réglage
Piste maître 001	Mode Voice    Numéro de voix 102
Piste maître 002	Mode Voice    Numéro de voix 88
Piste maître 003	Mode Performance    N° de performance 043    *Sélecteur Zone désactivé
Piste maître 004	Mode Performance    N° de performance 059    *Sélecteur Zone désactivé
Piste maître 005	Mode Performance    N° de performance 077    *Sélecteur Zone activé 
Piste maître 006	Mode Performance    N° de performance 093    *Sélecteur Zone activé 
Piste maître 007	Mode Sequence Play    Modèle de mixage n° 7
⋮	⋮
Piste maître 128	Mode Sequence Play    Modèle de mixage n° 24

\* Des paramètres autres que ceux affichés ci-dessus (comme par exemple les réglages de curseur) peuvent être stockés (Master Common Edit [F2] Ref. 58).

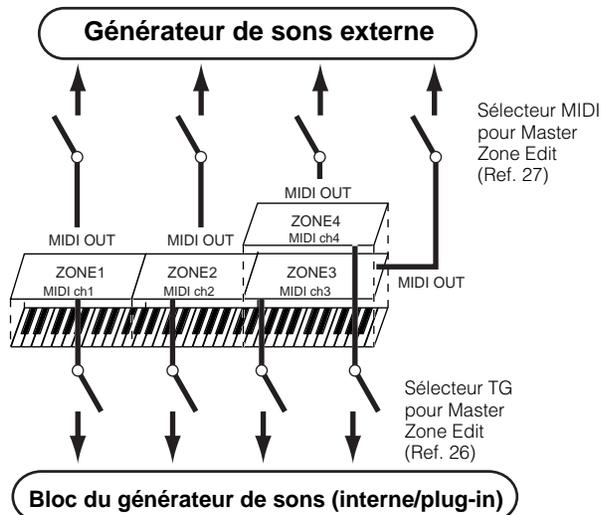
## Quatre zones

En mode Master, le clavier peut être divisé en quatre zones distinctes maximum (comme illustré ci-dessus), chacune ayant son propre réglage de canal MIDI. De cette façon, vous pouvez utiliser un clavier unique pour contrôler plusieurs parties instrumentales différentes de façon indépendante. De plus, vous pouvez également faire en sorte que ces zones indépendantes contrôlent des canaux différents sur des appareils MIDI connectés. Vous pouvez régler ces quatre zones et les enregistrer en tant que piste maître utilisateur dans le mode Master.

**NOTE** Le canal MIDI de chaque zone du générateur de sons interne (y compris de la carte plug-in) n'est disponible que lorsque le mode est réglé sur Sequence Play (SeqPlay) à partir de l'écran MEMORY.



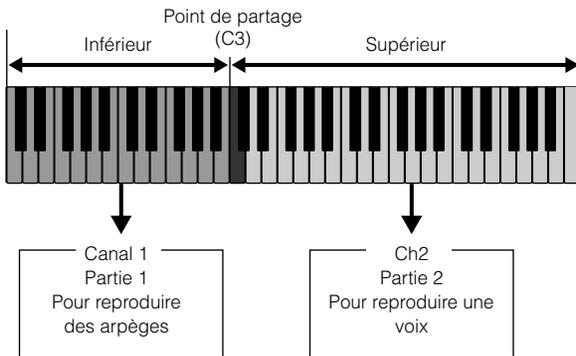
Ces quatre zones peuvent également être configurées sous forme de « couches » de voix — ce qui vous permet d'avoir plusieurs sons de voix en même temps lorsque vous jouez dans une même zone. (Voir l'exemple ci-dessous.)



## ■ Partage

Vous pouvez utiliser les réglages Zone pour créer un « partage » — qui divise le clavier en deux plages de touches au niveau d'une note spécifique (point de partage).

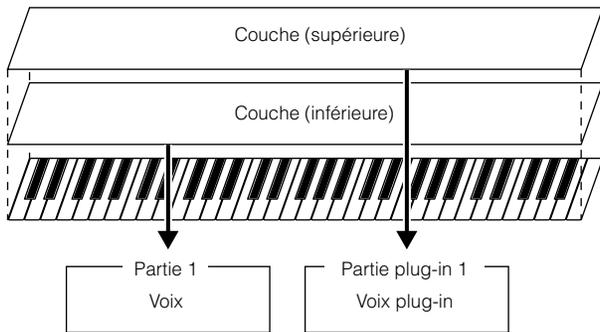
Dans l'exemple ci-dessous, le clavier est partagé au niveau de C3 ; la plage inférieure est utilisée pour déclencher des arpèges et la plage supérieure pour reproduire une voix de façon conventionnelle.



## ■ Couche

Vous pouvez également utiliser les réglages Zone pour créer une « couche » — dans laquelle le clavier est utilisé pour reproduire deux parties différentes en même temps et à l'unisson.

Dans l'exemple ci-dessous, le clavier reproduit deux voix à l'unisson : une voix interne et une voix plug-in.



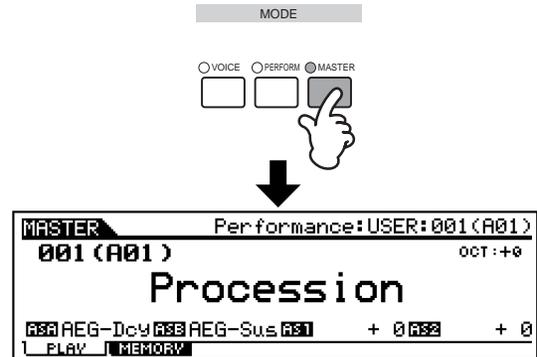
# Reproduction de la démonstration de la piste maître (Sélection de pistes maîtres)

Le S90 a tellement de caractéristiques, de fonctions et de modes performants qu'il semble difficile de tous les comprendre et de saisir leur fonctionnement conjoint. Le mode Master est un bon point de départ pour apprendre à mettre en place les diverses pièces du puzzle du S90.

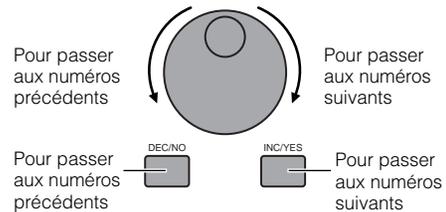
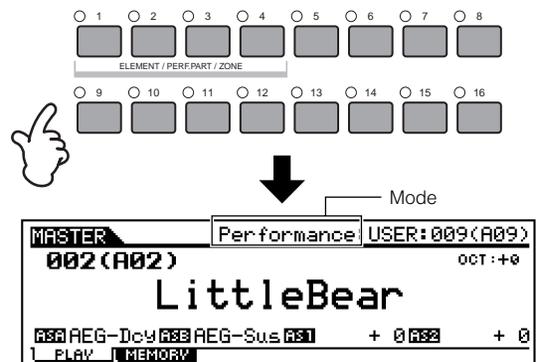
Nous avons programmé une série de programmes de piste maître pour vous montrer comment utiliser cette

caractéristique performante. Essayez-en quelques-uns maintenant. (Vous apprendrez à configurer vos propres programmes de piste maître plus loin dans ce mode d'emploi.)

## ① Passez en mode Master.

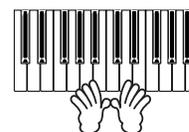


## ② Sélectionnez une piste maître.

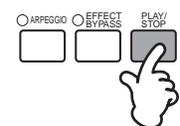


## ③ Jouez le programme principal sélectionné.

Lorsque le mode est réglé sur Voice ou Performance, jouez du clavier.



Lorsque le mode est réglé sur Sequence Play, appuyez sur la touche [PLAY/STOP].

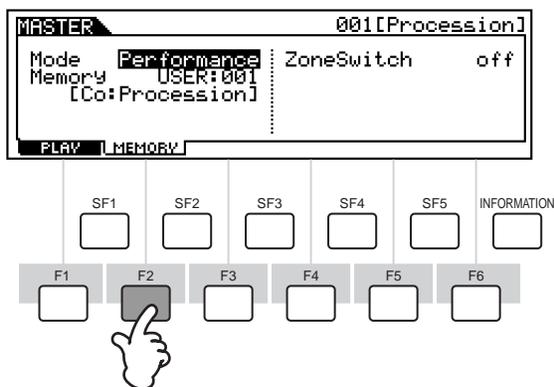


# Mémorisation sur une piste maître

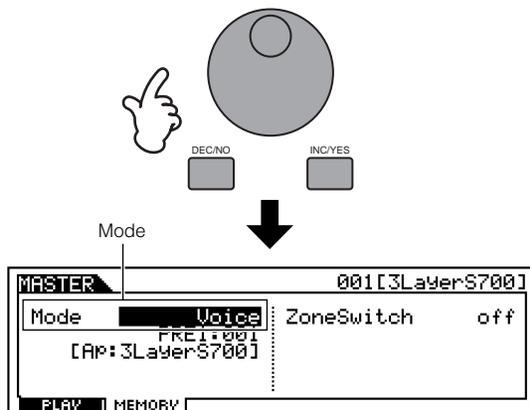
Dans le mode Master Play, le mode et le programme sélectionnés sont stockés sur une piste maître.

## 1 Passez en mode Master et sélectionnez un numéro de piste maître (page 49).

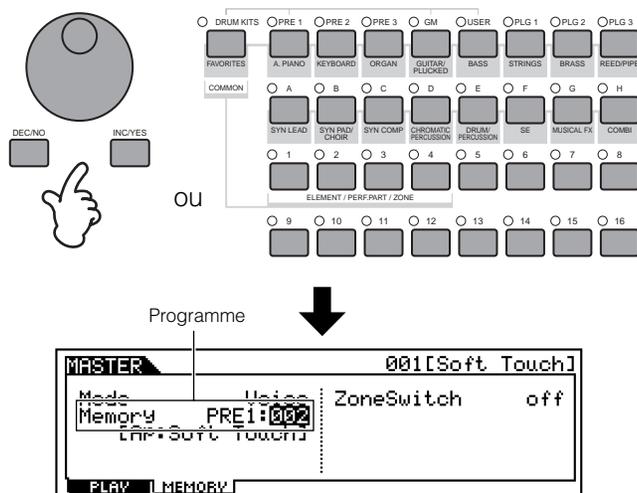
## 2 Appelez l'écran MEMORY en appuyant sur la touche [F2].



## 3 Sélectionnez le mode à mémoriser.



## 4 Sélectionnez le programme/modèle à mémoriser (pages 36-38).



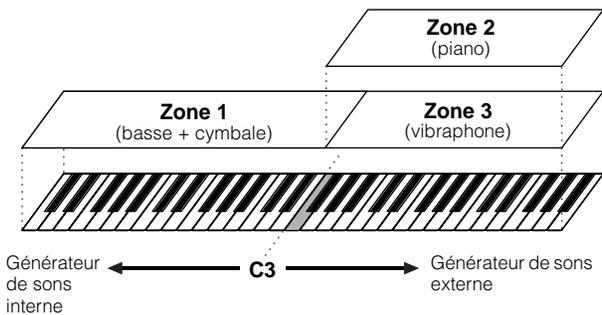
## 5 Attribuez un nom à la piste maître.

Vous pouvez attribuer un nom à la piste maître en mode Master Edit (page 34). Vous pouvez également régler les fonctions affectées aux curseurs de commandes (Common [F2] Ref. 58, Zone [F5] Ref. 134).

## 6 Stockez les réglages dans une piste maître utilisateur (page 73).

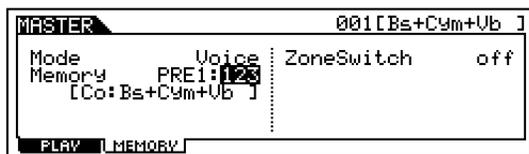
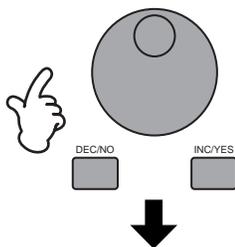
# Utilisation des zones – création d'une couche ou d'un point de partage à l'aide d'un générateur de sons externe

Dans l'exemple ci-dessous, nous définissons trois zones, ainsi que le montre l'illustration. Nous programmons un point de partage au niveau de la note C3. Dans la plage inférieure (B2 et plus bas), une voix de basse et de cymbale sont jouées. Dans la plage supérieure (C3 et plus haut), nous mettons en couche des voix de piano et de vibraphone, jouées à partir d'un générateur de sons MIDI. A l'aide de cette configuration sophistiquée, vous pouvez aisément jouer comme si vous étiez accompagné de tout un groupe de jazz, avec seulement vos deux mains. Dans cet exemple, nous utilisons le mode Voice pour la piste maître.

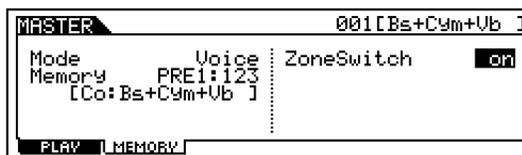
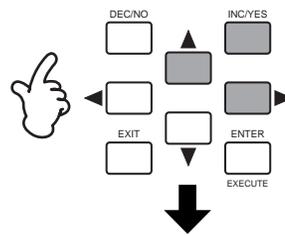


## 1 Sélectionnez une voix en mode Master Play.

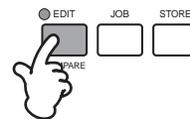
Paramétrez le mode sur Voice, puis sélectionnez la banque PRE1 et la voix 123.



## 2 Activez le paramètre Zone Switch.



## 3 Passez en mode Master Edit.

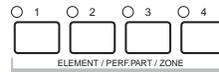


### Edition commune et individuelle de zones

Pour éditer des paramètres communs à toutes les zones, appuyez sur la touche [DRUM KITS] (qui sert ici de touche « COMMON » (Commun)).



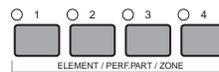
Pour modifier les paramètres des zones individuelles, sélectionnez la zone voulue à l'aide de la touche NUMBER correspondante, [1] - [4].



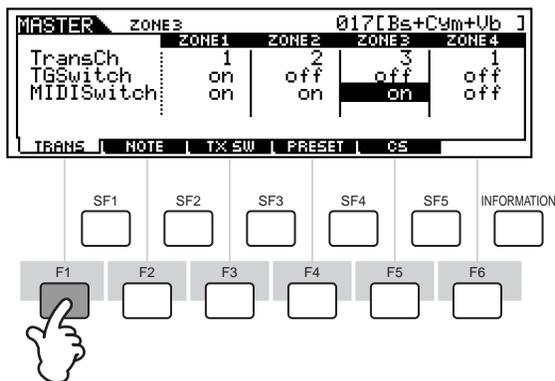
**NOTE** Cette opération n'est disponible que lorsque Zone Switch est réglé sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.

## 4 Appelez l'écran d'édition de zone.

Appuyez sur l'une des touches.

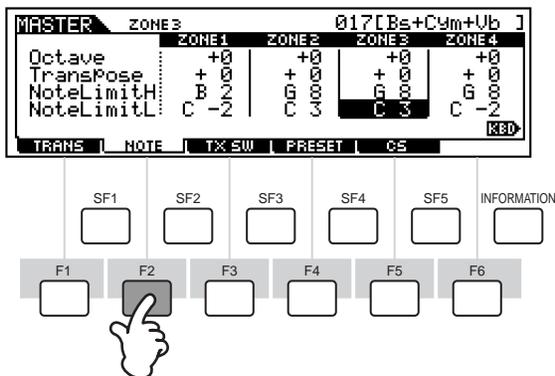


## 5 Appelez l'écran TRANS.



- 1 Activez le sélecteur TG de la zone 1 et désactivez ceux des autres zones. Cette opération permet aux données jouées dans la zone 1 d'affecter les voix du S90, alors que les autres zones ne pourront pas reproduire les données du S90.
- 2 Activez le sélecteur MIDI des zones 2 et 3 et désactivez ceux des autres zones. De cette façon, seules les données reproduites dans les zones 2 et 3 seront transmises au générateur de sons externe.
- 3 Réglez le canal de transmission MIDI de la zone 1 sur 1 et celui des zones 2 et 3 pour qu'il corresponde au canal de réception du générateur de sons externe (esclave).
- 4 Assurez-vous que le générateur de sons externe est réglé sur le mode multi-timbre (voix différentes pour chacun des 16 canaux MIDI) et sélectionnez les voix appropriées sur le générateur de sons, en fonction des canaux MIDI définis à l'étape 3 ci-dessus.

## 6 Appelez l'écran NOTE.



- 1 Paramétrez la limite de note H (Supérieure) de la zone 1 sur B2 et la limite de note L (Inférieure) de la zone 1 sur C-2.
- 2 Paramétrez la limite de note H (Supérieure) des zones 2 et 3 sur G8 et la limite de note L (Inférieure) des zones 2 et 3 sur C3.

Chaque zone jouera la voix qui lui est attribuée dans la plage de notes paramétrée ci-dessus.

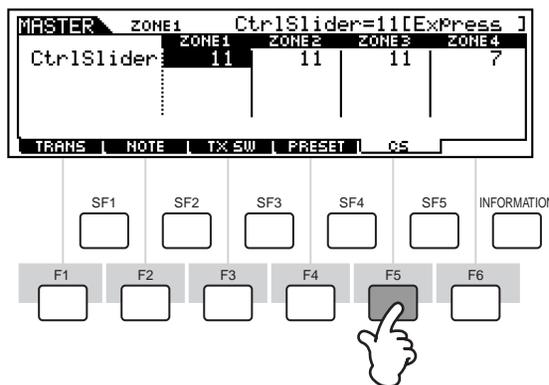
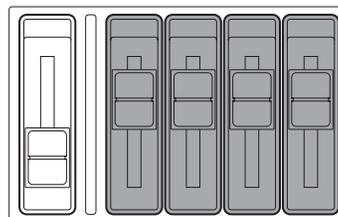
**NOTE** Vous pouvez également régler d'autres paramètres en cas de besoin.

## 7 Stockez les réglages dans une piste maître (page 73).

### Réglages des numéros de commande (Zone)

Dans l'écran CS du mode Master Edit, vous pouvez définir la manière dont les curseurs de commande affectent chaque zone. Ceci vous permet de spécifier un numéro de commande MIDI pour chaque curseur. Dans l'exemple ci-dessous, les curseurs de commande ont été réglés sur 11 (Expression). De cette façon, vous pouvez utiliser les curseurs pour régler l'équilibre de volume entre les différentes zones.

Ce réglage n'est disponible que lorsque le sélecteur de zone est activé depuis l'écran Memory du mode Master Play.



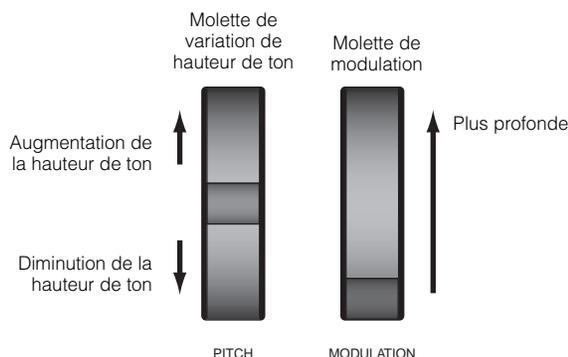
# Utilisation des contrôleurs

Le S90 vous propose une quantité stupéfiante d'options de contrôle. En effet, l'instrument n'est pas seulement équipé de molettes de modulation et de variation de hauteur de ton conventionnelles, mais il dispose également de curseurs spéciaux et d'un jeu supplémentaire de prises sur le panneau arrière pour connecter les commandes et sélecteurs au pied. Vous pouvez connecter des contrôleurs aux prises situées sur le panneau arrière afin de contrôler différents paramètres à l'aide du pied ou de la main. Cette section décrit les fonctions de base de chaque contrôleur.

## Molettes Pitch Bend et Modulation

La fonction première de la molette Pitch Bend est de contrôler la hauteur de ton. Déplacez la molette vers le haut ou le bas pour augmenter ou diminuer la hauteur de ton.

La molette de modulation sert généralement à ajouter au son des effets de modulation (tremolo, vibrato, variations de filtre, etc.). Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus la modulation appliquée au son est importante.



**NOTE** Le paramètre Pitch Bend Range (Plage de variation de ton) peut être défini pour chaque voix ou performance (Ref. 14). La molette peut également être affectée à d'autres paramètres (page 55).

**NOTE** Même si un paramètre différent est affecté à la molette, les messages de variation de ton sont toujours transmis via MIDI OUT lorsque cette borne est utilisée.

**NOTE** La profondeur de modulation peut également être réglée préalablement. La molette peut en outre être affectée à différents paramètres, tels que le volume ou le balayage panoramique (page 55).

## Control Sliders (CS) (Curseurs de commande)

Ces curseurs vous permettent de modifier différents aspects du son de la voix en temps réel, alors même que vous jouez. Vous pouvez changer le groupe de fonctions ou de paramètres auquel les curseurs sont affectés en appuyant sur la touche [CONTROL FUNCTION] (Fonction de commande de bouton). En sélectionnant le groupe ASSIGN (Affecter) (A, B, 1, 2), vous pouvez contrôler un groupe de fonctions attribuables par l'utilisateur.

**NOTE** Vous pouvez également déterminer la rangée de commandes qui s'active automatiquement lorsque vous sélectionnez un programme particulier (Ref. 12, 58).

**NOTE** Les paramètres système courants sont affectés aux curseurs [A] et [B] ([F4]->[SF2] Ref. 128). Et les paramètres spécifiques à la voix aux curseurs [1] et [2] (page 55).

**NOTE** Une présélection de réglages de paramètres appropriés est affectée à chaque voix. L'utilisation des curseurs [1] et [2] vous permet d'ajuster ces réglages d'un certain degré. Lorsque la présélection correspond aux réglages minimaux ou maximaux, il est impossible d'aller au-delà.

### Curseurs de commande et pistes (lors de la sélection de VOLUME)

En mode Voix, ces curseurs sont utilisés pour contrôler le volume de chacun des quatre éléments (page 26). En mode Performance, ils servent à contrôler le volume des quatre parties, tandis qu'en mode Sequence Play, ils permettent de régler le volume de pistes spécifiques (parties), en fonction du groupe de pistes actuellement sélectionné.

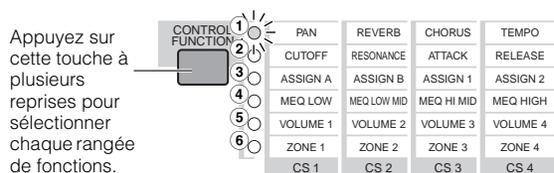
	CS1	CS2	CS3	CS4
Lorsque les pistes (parties) 1 à 4 sont sélectionnées :	1	2	3	4
Lorsque les pistes (parties) 5 à 8 sont sélectionnées :	5	6	7	8
Lorsque les pistes (parties) 9 à 12 sont sélectionnées :	9	10	11	12
Lorsque les pistes (parties) 13 à 16 sont sélectionnées :	13	14	15	16

Lorsque le sélecteur Zone est activé en mode Master Play, différentes fonctions (numéro de commande) peuvent être affectées à ces curseurs de commande (Master Zone Edit [F5] Ref. 134).

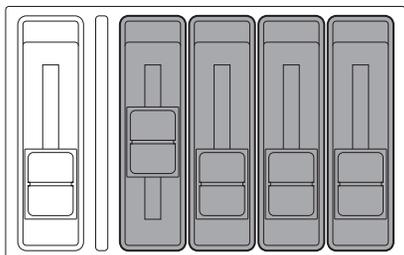
## Exemple de réglages de curseurs de commande

- 1 Sélectionnez la rangée de fonctions que vous voulez contrôler en appuyant sur la touche [CONTROL FUNCTION]. Le témoin correspondant s'allume, vous indiquant la rangée qui est active. Par exemple, si vous voulez utiliser les boutons pour contrôler le balayage panoramique, les effets de réverbération, le chœur et le tempo, appuyez sur la touche [CONTROL FUNCTION] (plusieurs fois si nécessaire) jusqu'à ce que le témoin du haut s'allume.

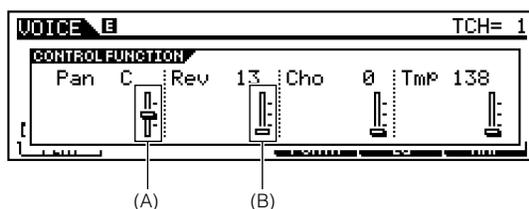
- 1 Pan, Effect Send et Tempo
- 2 Filter et EG
- 3 Assign
- 4 Master EQ
- 5 Volume
- 6 Zone



- 2 Déplacez les curseurs appropriés ([CS1] à [CS4]) pour régler la fonction souhaitée.



Les fonctions disponibles apparaissent en haut de l'écran et la valeur change au fur et à mesure que vous actionnez le curseur correspondant. Par exemple, pour changer le degré de réverbération (dans la rangée du haut), déplacez le curseur 2 (CS2). Pour changer la position de balayage panoramique, déplacez le curseur 1 (CS1).



Si le curseur « Pan » figurant à l'écran est assombri (A), toute mise au point effectuée avec ce curseur a un effet immédiat sur le son. Par contre, si le curseur à l'écran est clair (B), le fait de le déplacer ne produira d'effet que lorsque vous aurez atteint le réglage actuellement sélectionné.

Les curseurs de commande peuvent servir à contrôler les zones (page 52) ou à commander un séquenceur externe à distance (page 57).

## Commande au pied

Une commande au pied fournie en option (telle que la FC7), connectée aux prises FOOT CONTROLLER (page 13) situées sur le panneau arrière, peut être affectée à un certain nombre de paramètres de contrôleur. Lorsque vous utilisez une commande au pied pour le contrôle des paramètres, vos deux mains sont libres pour jouer au clavier (ou pour utiliser d'autres contrôleurs), ce qui est particulièrement intéressant lorsque vous jouez en live.

**NOTE** Il est possible de définir des paramètres de commande au pied pour chaque voix (page 55).

## Sélecteur au pied (attribuable)

Un sélecteur au pied Yamaha FC4 ou FC5 fourni en option et connecté à la prise FOOT SWITCH ASSIGNABLE (Sélecteur au pied attribuable) située sur le panneau arrière (page 13) peut être affecté à différents paramètres. Il peut être utilisé avec les commandes de type sélecteur (on/off), telles que Portamento Switch, pour passer au numéro de voix ou de performance suivant/précédent, démarrer/arrêter le séquenceur et activer/désactiver la fonction d'arpège.

**NOTE** Le paramètre affecté au sélecteur au pied est réglé en mode Utility ([F4] → [SF3] Ref. 130).

## Sélecteur au pied (maintien)

Un sélecteur au pied FC4 ou FC5 fourni en option et connecté à la prise SUSTAIN située sur le panneau arrière (page 13) vous permet de contrôler le maintien, ce qui est particulièrement utile lorsque vous reproduisez des voix de piano ou de cordes.

**NOTE** Vous ne pouvez pas affecter une fonction autre que Sustain à la prise SUSTAIN.

## Contrôleur de souffle

Vous pouvez connecter un contrôleur de souffle (BC3) fourni en option à la prise BREATH (page 13) située sur le panneau arrière. Ce contrôleur sert à commander un grand nombre de paramètres du S90, en particulier les paramètres contrôlés par le souffle d'une voix de type instrument à vent : les dynamiques, le timbre, la hauteur, etc.

Le contrôleur de souffle convient parfaitement à l'expression réaliste des voix de type instrument à vent.

**NOTE** Des paramètres de contrôleur du souffle peuvent être définis pour chaque voix.

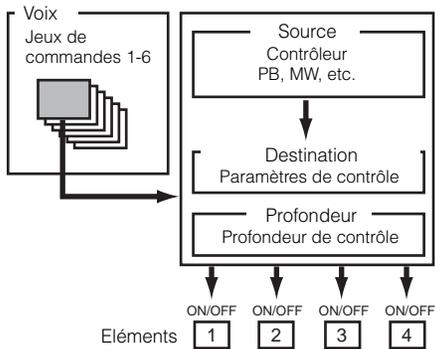
## Aftertouch

Le paramètre Aftertouch vous permet de modifier le son (en ajoutant un effet vibrato, par exemple) en appuyant plus fort sur une note du clavier maintenue enfoncée. Cette option rend possible l'expression et le contrôle en temps réel. La modification ultérieure peut être utilisée pour contrôler une grande variété de paramètres (page 55).

## Jeux de commandes (Voice Common Edit [F4])

Vous pouvez affecter la commande de modification ultérieure du clavier, les contrôleurs et certains curseurs du panneau avant pour contrôler certains paramètres autres que ceux définis par défaut, tel qu'expliqué à la page 53. Par exemple, il est possible d'affecter la molette de modulation au contrôle de la résonance du filtre alors que la modification ultérieure pourrait servir à appliquer un effet de vibrato. Ceci autorise une grande souplesse au niveau du contrôle des paramètres et de la configuration des contrôleurs afin de s'adapter au type de son reproduit.

Ces affectations de contrôleur sont appelées jeux de commande. Comme le montre l'illustration suivante, vous pouvez affecter jusqu'à six jeux de commandes différents par voix.



Le contrôleur de chaque jeu de commandes est appelé Source (Src), tandis que le paramètre qu'elle contrôle porte le nom de Destination (Dest). Plusieurs paramètres Dest sont disponibles ; certains s'appliquent à la voix tout entière et d'autres sont spécifiques à chacun de ses éléments. Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des contrôles de la Liste des données fournie à part.

**NOTE** Pour plus de détails sur les réglages du paramètre Dest disponibles, reportez-vous à la liste des paramètres de destination proposée dans la liste des données fournie à part.

**NOTE** Les sélecteurs Element (Voice Common Edit [F4] Ref. 117) sont désactivés si le paramètre Dest n'est pas réglé sur des valeurs spécifiques aux éléments (c'est-à-dire de 00 à 33).

**NOTE** Le sélecteur d'activation/désactivation des éléments n'est disponible que lorsqu'une voix normale est sélectionnée.

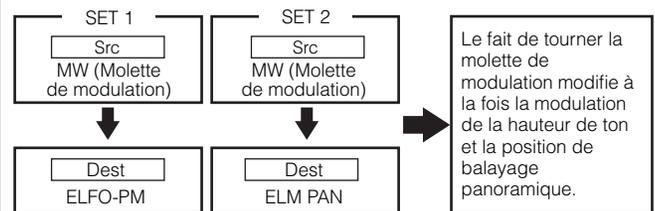
## Utilisation d'une source pour contrôler plusieurs destinations

En créant des jeux de commandes, vous pouvez modifier les sons de diverses manières.

Par exemple, réglez le paramètre Src (Source) de Control Set 1 sur MW (Molette de Modulation) et le paramètre Dest (Destination) sur ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth)

(Profondeur de la modulation de hauteur de l'OFB de l'élément). Ensuite, réglez également le paramètre Src de Control Set 2 sur MW et réglez le paramètre Dest sur ELM PAN (Element Pan) (Panoramique élément). Il vous faudra également spécifier l'élément à contrôler ainsi que la profondeur (le degré) du contrôle.

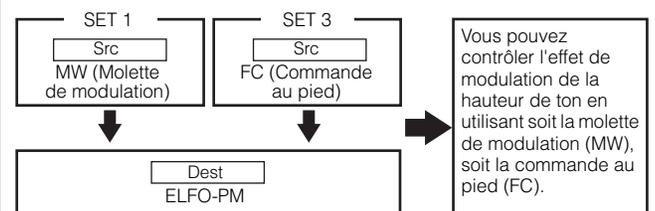
Dans cet exemple, lorsque vous déplacez la molette de modulation vers le haut, la modulation de la variation de ton augmente en conséquence et l'élément est balayé de gauche à droite. De cette façon, vous pouvez modifier le son de plusieurs façons différentes, simplement en ajustant un contrôleur unique.



## Utilisation de plusieurs sources pour contrôler une destination

Pour poursuivre l'exemple exposé plus haut, créez maintenant un autre jeu de commandes où Src est paramétré sur FC (Foot Controller, Commande au pied) et Dest sur ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth) (Profondeur de la modulation de hauteur de l'OFB de l'élément). Spécifiez de nouveau l'élément à contrôler ainsi que la profondeur du contrôle.

Cette manipulation affecte la modulation de la hauteur de ton à la molette de modulation et à la commande au pied. De cette façon, vous pouvez affecter plusieurs contrôleurs Src différents à un seul paramètre Dest.



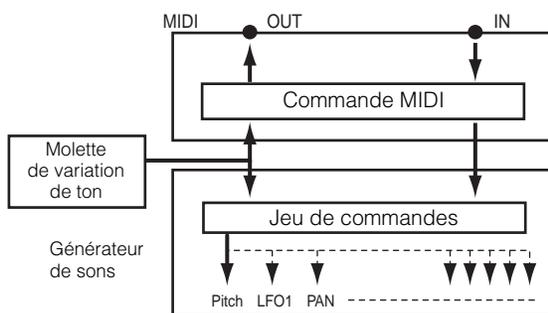
En affectant les six jeux de commandes, vous obtenez un degré de contrôle en temps réel des sons du synthétiseur stupéfiant.

## ■ Jeux de commandes et commande MIDI externe

Dans un jeu de commande, les contrôleurs sont affectés aux paramètres internes du synthétiseur. Cependant, certains contrôleurs sont conçus à l'origine dans un but précis et envoient des messages MIDI prédéfinis de changement de commande à chaque utilisation, sans tenir compte des affectations de jeux de commandes définies à l'intérieur du synthétiseur.

Par exemple, la molette de variation de ton, la molette de modulation et la modification ultérieure du clavier sont conçus à l'origine pour contrôler la variation du ton, la modulation et la modification ultérieure. Par conséquent, lorsque vous utilisez ces contrôleurs, des informations de variation de ton, de modulation et de modification ultérieure sont automatiquement envoyées vers la borne MIDI Out.

Imaginons que le paramètre Pan (Panoramique) est affecté à la molette de variation de ton dans un jeu de commandes. De sorte que lorsque vous manipulez la molette de variation de hauteur de ton, le générateur de sons interne du synthétiseur balaie le son. Mais, en même temps, les messages initiaux de variation de hauteur de ton prédéfinis sont envoyés à la sortie MIDI.



Les contrôleurs peuvent également envoyer des messages MIDI de changement de commande pour contrôler les paramètres des appareils MIDI externes. Ces affectations peuvent être définies dans le mode Utility.

**NOTE** La molette de variation de hauteur de ton, la molette de modulation et la modification ultérieure du clavier sont prédéfinies avec des commandes MIDI spécifiques, de sorte qu'aucun autre numéro de changement de commande MIDI ne peut leur être affecté.

Vous pouvez également configurer un contrôleur de manière à ce qu'il envoie un type de message de contrôle au générateur de sons interne du synthétiseur et un autre type à la sortie MIDI Out. Par exemple, dans un jeu de commandes, vous pourriez affecter de la résonance au curseur 1 à affecter. Puis, dans le mode Utility, vous pourriez affecter le numéro de changement de commande 1 (modulation) au même curseur. De sorte que, maintenant, lorsque vous tournez le curseur, la résonance est appliquée au son du générateur de sons interne, tandis que des informations sur la modulation sont envoyées en même temps à l'appareil MIDI externe connecté à la sortie MIDI Out.

## Numéro et fonction des commandes primaires

MW/AC1/FC (Contrôle de variables)	FS (sélecteur on/off)
7 Volume	64 Hold 1 (Sustain)
10 Pan	65 Portamento Switch
11 Expression	66 Sostenuto
71 Harmonic Contents (Resonance)	96 Arpeggio Switch
72 Release Time	97 Arpeggio Hold
73 Attack Time	98 PLAY/STOP
74 Brightness	99 Program Change INC
75 Decay Time	100 Program Change DEC
91 Reverb Send Level	101 Octave Reset
93 Chorus Send Level	

Voir page 119

# Commande à distance pour séquenceur externe

La fonction Remote Control (Commande à distance) permet d'utiliser les commandes matérielles du panneau du S90 pour contrôler toute une série d'opérations fondamentales du logiciel de séquençage de votre ordinateur. Vous pouvez assourdir vos pistes, contrôler le transport du séquenceur (Play/Stop), mixer des pistes MIDI et audio (jusqu'à 16 pistes) à l'aide des curseurs de commande du S90, effectuer un balayage panoramique des pistes, contrôler l'égalisation et ajuster les envois d'effets, tout cela sans jamais toucher la souris. Cette méthode de travail est non seulement plus pratique et efficace, puisqu'elle vous offre des commandes spécialisées pour les fonctions les plus fréquemment utilisées, mais vous permet également, grâce aux curseurs de commande, de contrôler les paramètres de niveau les plus importants d'une manière plus affinée. Si vous avez déjà utilisé une console de mixage ou un séquenceur, vous serez ravi de pouvoir enfin contrôler votre logiciel de séquençage à l'aide de touches et de curseurs.

## Configuration

Avant de pouvoir utiliser la fonction Remote Control, il faut d'abord configurer le système en suivant les instructions ci-dessous.

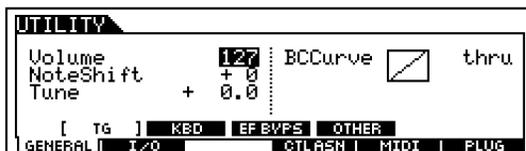
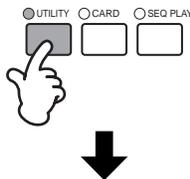
### ① Connectez votre ordinateur au S90 via un câble USB. Reportez-vous à la page 17.

### ② Installez le fichier de configuration.

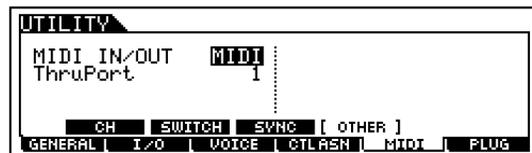
Installez le pilote USB MIDI et le fichier de configuration du logiciel de séquençage (inclus dans le CD-ROM fourni) sur votre ordinateur. Pour plus de détails sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation.

### ③ Sélectionnez le modèle correspondant à votre logiciel de séquençage dans le mode Utility du S90.

#### ① Passez en mode Utility.



#### ② Appelez l'écran OTHER dans le menu MIDI. ([F5] → [SF4]).

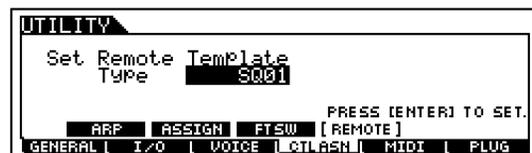


#### ③ Positionnez le curseur sur le paramètre MIDI IN/OUT et réglez-le sur USB.

#### ④ Appelez l'écran REMOTE dans le menu CTLASN ([F4] → [SF4]).



#### ⑤ Sélectionnez le type de modèle.



# Utilisation de la fonction Remote Control

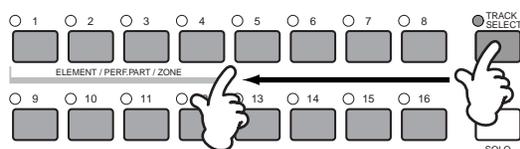
## 1 Activez la fonction Remote Control en appuyant sur la touche [REMOTE CONTROL] pour que son témoin clignote.



## 2 Activez les curseurs de commande ou les boutons de panneau du S90 selon les besoins.

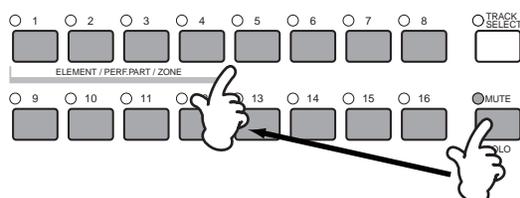
### 1 Sélectionnez une piste sur le séquenceur de votre ordinateur à partir du S90.

Les touches [1] à [16] correspondent aux numéros des pistes correspondantes du logiciel de séquençage de votre ordinateur.

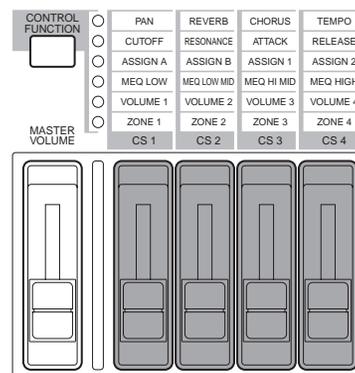


### 2 Activez ou désactivez (assourdissez) la piste du séquenceur.

Les touches [1] à [16] correspondent aux numéros des pistes correspondantes du logiciel de séquençage de votre ordinateur.



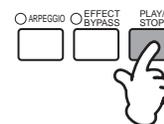
### 3 Contrôlez le niveau de la piste sélectionnée du séquenceur à l'aide des curseurs de commande (page 59).



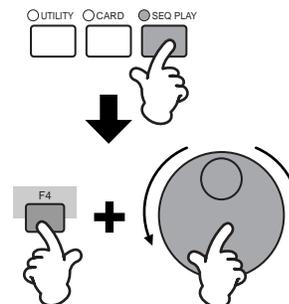
### 4 Contrôlez les fonctions de transport du séquenceur.

Les opérations décrites ci-dessous peuvent servir à contrôler les fonctions de lecture, d'arrêt, d'avance rapide et de retour rapide du logiciel de séquençage de votre ordinateur.

#### PLAY/STOP



#### FORWARD/REWIND (Avance/retour rapides) (Ecran CHAIN du mode Sequence Play)



## Affectations de la fonction Remote Control

Les fonctions contrôlables par le S90 varient en fonction du logiciel utilisé. Après avoir sélectionné le modèle adéquat, vous pouvez contrôler les fonctions suivantes sur le logiciel correspondant.

**NOTE** Pour certains programmes de logiciel, il peut s'avérer nécessaire d'installer le fichier de configuration présent sur le CD-ROM livré avec l'appareil.

### Logic Audio Platinum Ver5

Lorsque le modèle est paramétré sur « Logic », le S90 peut contrôler les fonctions suivantes.

Paramètres	Ces fonctions permettent de contrôler la piste sélectionnée via les touches de numéros [1] - [16].				
	<b>Définis via [CONTROL FUNCTION]</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS2</b>	<b>CS4</b>
	<b>1ère ligne</b>	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	<b>2ème ligne</b>	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	<b>3ème ligne</b>	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	<b>4ème ligne</b>	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
VOLUME (5ème ligne)	Ces fonctions permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	<b>Pistes sélectionnées</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
SEQ TRANS-PORT	Ces fonctions permettent de contrôler les fonctions PLAY, STOP, ◀, ▶ du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.				

### Cubase VST/32, Cubase VST 5.1 r1, SQ01

Lorsque le modèle est paramétré sur « Cubase/SQ01 », le S90 peut contrôler les fonctions suivantes.

Paramètres	Ces fonctions permettent de contrôler la piste sélectionnée via les touches de numéros [1] - [16].				
	<b>Définis via [CONTROL FUNCTION]</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS2</b>	<b>CS4</b>
	<b>1ère ligne</b>	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	<b>2ème ligne</b>	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	<b>3ème ligne</b>	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	<b>4ème ligne</b>	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
VOLUME (5ème ligne)	Ces fonctions permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	<b>Pistes sélectionnées</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16

SEQ TRANS-PORT	Ces fonctions permettent de contrôler les fonctions PLAY, STOP, ◀, ▶ du logiciel de séquençage informatique.
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.

### SONAR2/Cakewalk ProAudio Ver9.0

Lorsque le modèle est paramétré sur « SONAR », le S90 peut contrôler les fonctions suivantes.

Paramètres	Ces fonctions permettent de contrôler la piste sélectionnée via les touches de numéros [1] - [16].				
	<b>Définis via [CONTROL FUNCTION]</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS2</b>	<b>CS4</b>
	<b>1ère ligne</b>	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	<b>2ème ligne</b>	---	---	---	---
	<b>3ème ligne</b>	---	---	---	---
	<b>4ème ligne</b>	---	---	---	---
VOLUME (5ème ligne)	Ces fonctions permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	<b>Pistes sélectionnées</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
SEQ TRANS-PORT	Ces fonctions permettent de contrôler les fonctions PLAY, STOP, ◀, ▶ du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.				

### Pro Tools V5.0

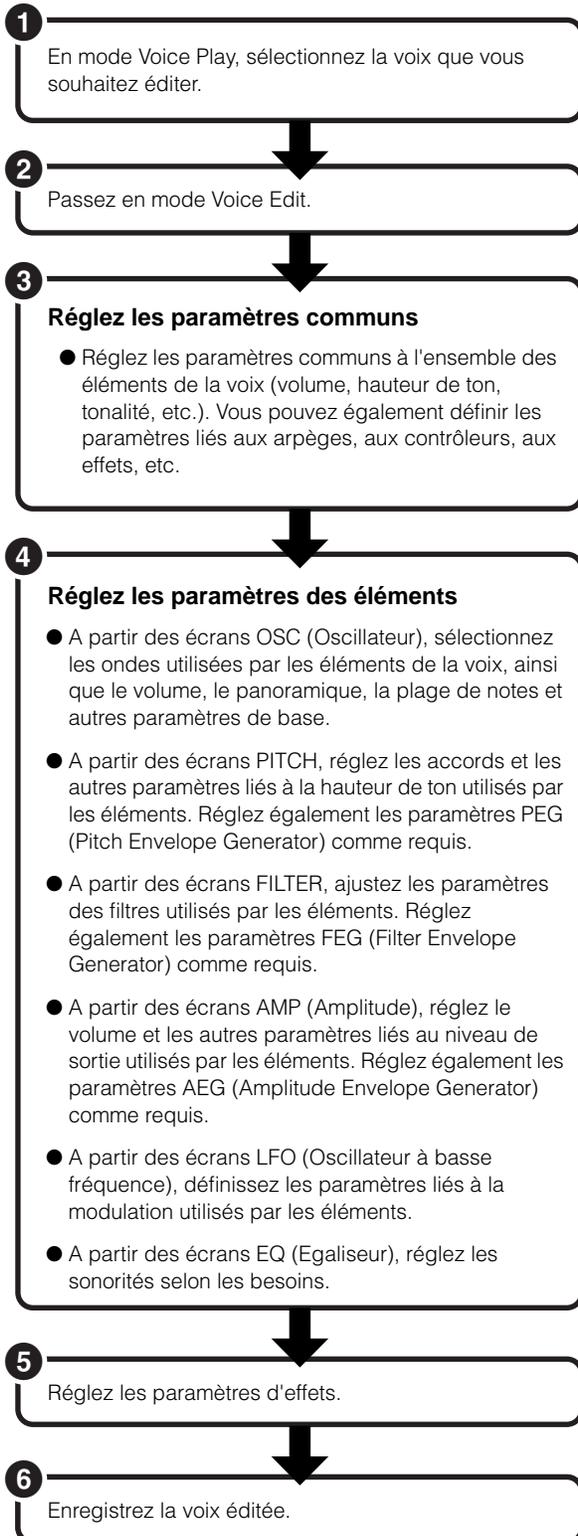
Lorsque le modèle est paramétré sur « ProTools », le S90 peut contrôler les fonctions suivantes.

Paramètres	Non disponible.				
VOLUME (5ème ligne)	Ces fonctions permettent de contrôler les quatre pistes sélectionnées via les touches NUMBER [1] - [16].				
	<b>Pistes sélectionnées</b>	<b>CS1</b>	<b>CS2</b>	<b>CS3</b>	<b>CS4</b>
	<b>1 ~ 4</b>	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	<b>5 ~ 8</b>	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	<b>9 ~ 12</b>	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	<b>13 ~ 16</b>	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
SEQ TRANS-PORT	Ces fonctions permettent de contrôler les fonctions PLAY, STOP, ◀, ▶ du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK MUTE	Lorsque la touche [MUTE] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] contrôlent les réglages d'assourdissement des pistes du logiciel de séquençage informatique.				
TRACK SELECT	Lorsque la touche [TRACK SELECT] du S90 est activée, les touches NUMBER [1] à [16] permettent de sélectionner la piste du logiciel de séquençage informatique.				

# Edition de voix

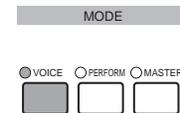
La procédure suivante vous explique les principes de base de la création et de l'édition de voix. Il va de soi qu'il ne s'agit que d'un exemple. Vous êtes libre de définir les paramètres à votre guise. Pour plus d'informations sur les paramètres, consultez la section Référence du présent manuel (page 98).

**NOTE** Tous les réglages des paramètres sont enregistrés avec la voix.



## 1 Sélection d'une voix à éditer

Passez en mode Voice Play en appuyant sur une touche [VOICE].



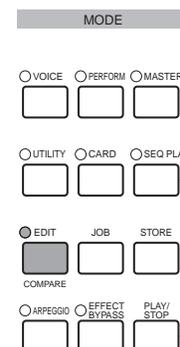
Sélectionnez le numéro de la voix que vous souhaitez éditer (page 36).

**NOTE** Lorsque vous créez une voix en éditant une voix existante, cette fonction vous aide à sélectionner une voix dont le son est relativement similaire à celle que vous souhaitez créer. Vous évitez ainsi d'apporter des modifications importantes et d'éditer de nombreux paramètres ; cela vous permet de créer rapidement et facilement une voix. Si vous créez une voix à partir de zéro, utilisez la fonction Initialize pour initialiser une voix dans la mémoire utilisateur interne. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 70.

## 2 Passage au mode Voice Edit

La création et l'édition de l'ensemble des voix s'effectuent en mode Voice Edit.

Pour passer au mode Voice Edit, appuyez sur la touche [EDIT] tandis que vous êtes dans le mode Voice Play.



## Edition commune et édition d'éléments individuels

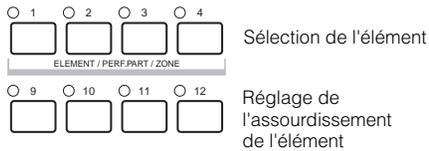
### Activation/désactivation d'éléments (de touches) (Mute)

Les voix peuvent contenir jusqu'à quatre éléments (page 26). Utilisez le mode Common Edit pour modifier les réglages communs à ces quatre éléments.

Pour éditer les paramètres communs aux quatre éléments, appuyez sur la touche [DRUM KITS] (qui fait ici fonction de touche « COMMON »).

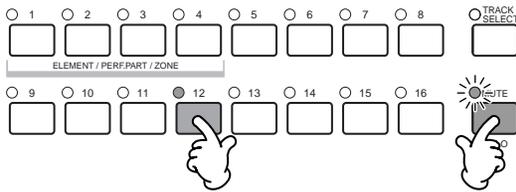


Pour éditer les paramètres des éléments individuels, sélectionnez l'élément souhaité à l'aide de la touche NUMBER ([1] - [4]) correspondante.



Vous pouvez assourdir d'autres éléments (ceux que vous n'éditez pas et que vous ne voulez pas entendre) à l'aide des touches NUMBER [9] à [12] (voix normale uniquement). Les éléments assourdis sont signalés par des touches allumées ; le témoin de la touche correspondant à l'élément s'allume.

### Pour isoler un élément



Tout en maintenant la touche [MUTE] enfoncée, appuyez sur l'une des touches NUMBER [9] - [12] pour reproduire la piste correspondante en solo.

Une fois que vous avez sélectionné l'élément à isoler, le témoin de la touche [MUTE] clignote, indiquant que la fonction Solo est activée. Dans ce cas, vous pouvez modifier l'élément isolé en appuyant simplement sur la touche NUMBER [9] à [12] correspondante.

Pour quitter la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE].

## Passage d'un écran à un autre et saisie des réglages

- 1 Sélectionnez le menu que vous désirez éditer en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et [SF1] à [SF5].
  - 2 Sélectionnez le paramètre souhaité à l'aide des touches [▲ ▼ ◀ ▶].
  - 3 Utilisez les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour définir la valeur de chaque paramètre.
- NOTE** Pour plus d'informations sur l'indicateur Edit, reportez-vous à la page 39.

## Fonction Compare

La fonction Compare (Comparaison) vous permet d'écouter la différence entre deux voix/performances, avant et après l'édition des paramètres.

- 1 Appuyez sur la touche [COMPARE (EDIT)] en mode Edit. La DEL EDIT clignote et les réglages avant édition sont temporairement rétablis à des fins de comparaison. (L'indicateur apparaît en haut de l'écran à la place de l'indicateur .

**NOTE** Tant que la fonction Compare est activée, les touches [DEC/NO] et [INC/YES] ne peuvent pas être utilisées pour l'édition.

- 2 Appuyez de nouveau sur la touche [EDIT] pour désactiver la fonction Compare et restaurer les nouveaux réglages.

**NOTE** La fonction Compare est également disponible dans le mode Performance Edit.

## ③ Réglage des paramètres communs

Chaque voix est constituée de quatre éléments maximum. Vous trouverez ci-dessous des informations relatives aux paramètres communs à l'ensemble des éléments.

### ● GENERAL [F1]

Vous pouvez définir des paramètres généraux dans Common Edit, tels que Voice name (Nom de la voix).

### ● OUTPUT [F2]

Vous pouvez définir les réglages de sortie de voix, tels que le niveau de sortie (volume) et la position de balayage panoramique.

### ● ARP [F3]

En définissant ces paramètres, vous pouvez contrôler les arpèges de la voix (page 45).

### ● CTL SET [F4]

Vous pouvez affecter différentes fonctions aux commandes du panneau avant/arrière. Vous pouvez, par exemple, attribuer des paramètres à la molette de variation de ton et à la commande au pied de manière à modifier le ton de la voix en temps réel (page 55).

### ● LFO [F5]

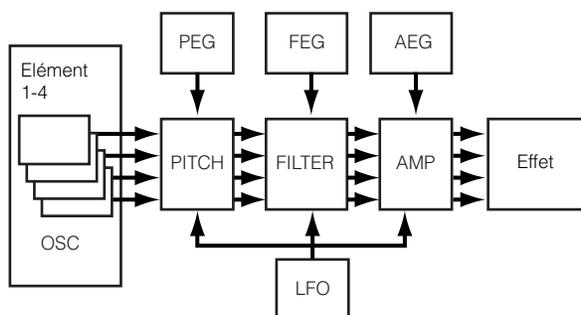
Il s'agit des paramètres OBF. L'OBF utilise une forme d'onde basse fréquence pour faire varier les caractéristiques de hauteur, de filtre et d'amplitude, et peut servir à créer des effets de vibrato, de wah, de trémolo ou autre.

### ● EFFECT [F6]

Il s'agit des paramètres Effects (Effets) de la voix. Il existe deux effets d'insertion et deux effets système (Reverb et Chorus).

## ④ Réglage des paramètres des éléments

### Processus d'édition des éléments



### ● OSC (Oscillateur) [F1]

Vous pouvez définir les différents paramètres qui commandent les formes d'onde sur lesquelles est basée la voix. Vous pouvez sélectionner l'onde utilisée pour l'élément, le volume et la plage de notes de chaque élément, etc.

### ElementSw (Sélecteur d'élément)

Détermine si chaque élément est audible ou non.

### WaveNo (Numéro d'onde)

Sélectionnez l'onde pour chaque élément.

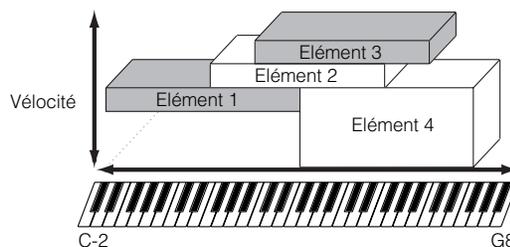
### NoteLimit (Limite de note inférieure/supérieure)

### VelocityLimit (Limite de vitesse inférieure/supérieure)

Réglez la plage de notes de chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément est audible), ainsi que la vitesse (la plage de vitesse des notes dans laquelle l'élément est audible). Vous pouvez affecter différents réglages à chaque élément. Grâce à ces paramètres, vous pouvez superposer des éléments et contrôler leur sortie.

Par exemple, vous pouvez régler un élément pour qu'il soit produit dans une plage supérieure du clavier et un autre élément pour qu'il soit produit dans une plage inférieure. Vous obtenez ainsi deux sons différents pour une même voix et pour des zones différentes du clavier ; vous pouvez également superposer les deux plages d'éléments afin que leurs sons se chevauchent sur une plage définie.

En outre, vous pouvez régler chaque élément pour qu'il réponde à des plages de vitesse différentes ; de ce fait, un élément reproduit un son dans des plages de vitesse basses alors qu'un autre sera audible dans des plages de vitesse plus élevées.



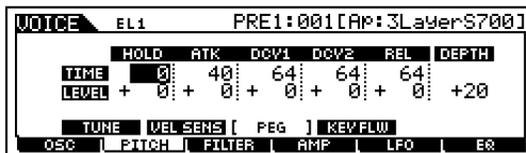
**NOTE** En mode Performance, il est possible d'affecter des réglages identiques à chaque partie (Ref. 42, 43).

## ● PITCH [F2]

Vous pouvez définir les paramètres de hauteur de ton de base pour chaque élément. Vous pouvez désaccorder les éléments, appliquer la fonction Pitch Scaling (Echelle du filtre), etc. En outre, le réglage du PEG (Pitch Envelope Generator - Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) vous permet de contrôler la variation du ton dans le temps.

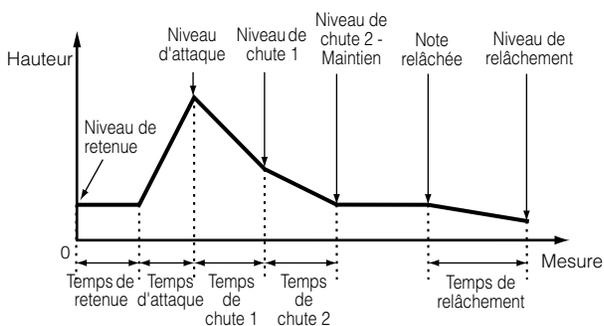
### PEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) [F2] → [SF3]

Le PEG vous permet de contrôler la transition de la hauteur de ton entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où vous la relâchez. Comme le montre l'illustration ci-dessous, l'enveloppe de hauteur comporte cinq paramètres Time (vitesse de transition) et cinq paramètres Level (hauteur). Ces paramètres peuvent s'avérer utiles lorsque des modifications automatiques sont apportées à la hauteur de ton. Par ailleurs, il est possible de régler différents paramètres PEG pour chaque élément.



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 (Sustain) level	Release level	Depth

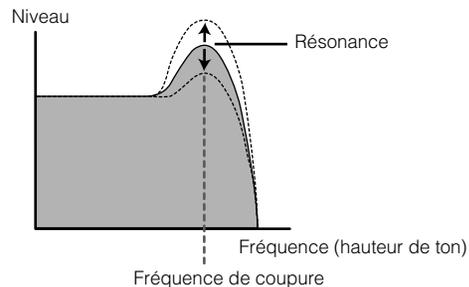
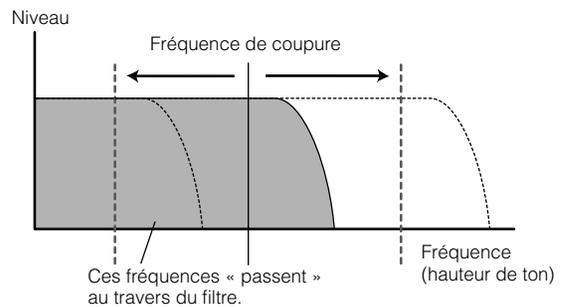


## ● FILTER [F3]

Vous pouvez utiliser le filtre pour modifier les caractéristiques de tonalité de chaque élément en réglant les sons harmoniques présents dans la forme d'onde de l'élément.

### Fréquence de coupure et résonance

Les filtres fonctionnent en laissant passer la partie du signal inférieure à une fréquence donnée et en coupant la partie du signal qui dépasse cette même fréquence. Cette fréquence est appelée fréquence de coupure. Vous pouvez produire un son relativement clair ou sombre en réglant la coupure. La résonance renforce, quant à elle, le niveau du signal à la fréquence de coupure. En accentuant le niveau du signal dans cette zone, on obtient un son « pointu » distinctif, plus brillant et dur.

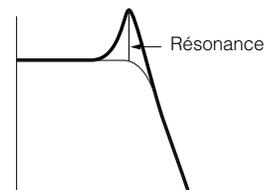


### A propos des types de filtre

Le filtre passe-bas est présenté dans l'illustration ci-dessus, mais le S90 propose également d'autres types de filtre.

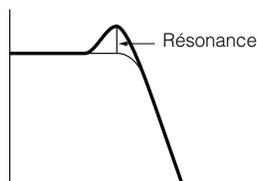
#### LPF24D (Filtre passe-bas de 24dB/oct numérique)

Filtre passe-bas dynamique à 4 pôles (-24 dB/oct) avec une forte résonance.



**LPF24A (Filtre passe-bas de 24 dB/oct analogique)**

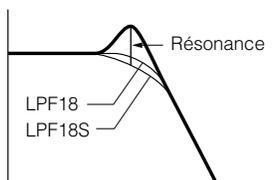
Filtre passe-bas dynamique à 4 pôles (-24 dB/oct) similaire aux filtres des synthétiseurs analogiques.

**LPF18 (Filtre passe-bas de 18 dB/oct)**

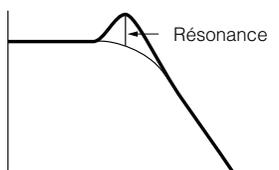
Filtre passe-bas dynamique à 3 pôles (-18 dB/oct).

**LPF18s (Filtre passe-bas de 18 dB/oct décalé)**

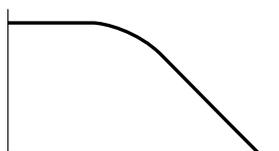
Filtre passe-bas dynamique à 3 pôles (-18 dB/oct) également, mais avec une fréquence plus profonde.

**LPF12 (Filtre passe-bas de 12 dB/oct)**

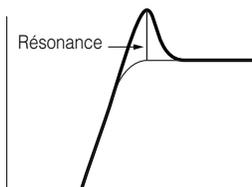
Filtre passe-bas dynamique à 2 pôles (-12 dB/oct), conçu pour être utilisé en combinaison avec un HPF (filtre passe-haut).

**LPF6 (Filtre passe-bas de 6 dB/oct)**

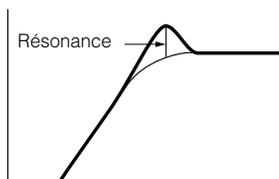
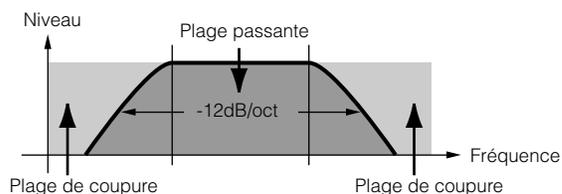
Filtre passe-bas dynamique à 1 pôle (-6 dB/oct) sans résonance, conçu pour être utilisé en combinaison avec un HPF (filtre passe-haut).

**HPF24D (Filtre passe-haut de 24 dB/oct numérique)**

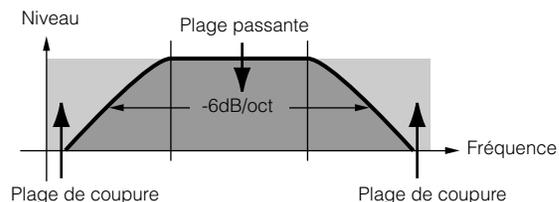
Filtre passe-haut dynamique à 4 pôles (-24 dB/oct) avec une forte résonance.

**HPF12 (Filtre passe-haut de 12 dB/oct)**

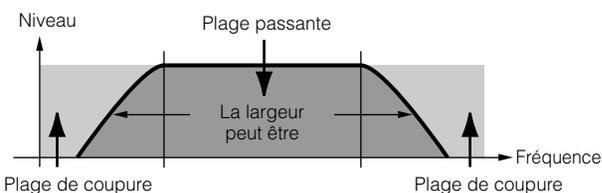
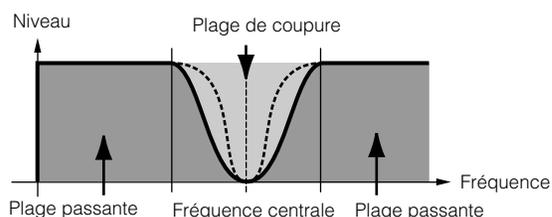
Filtre passe-haut dynamique à 2 pôles (-12 dB/oct).

**BPF12D (Filtre passe-bande de 12 dB/oct numérique)****BPF12s (Filtre passe-bande de 12 dB/oct numérique)**

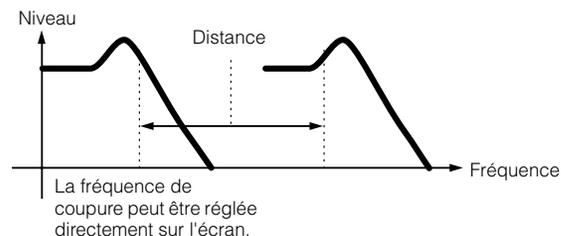
Pratiquement identique au BPF12D, mais avec une courbe de fréquence plus profonde.

**BPF6 (Filtre passe-bande de 6 dB/oct)****BPFw (Filtre passe-bande large)**

Autre combinaison d'un filtre passe-haut et d'un filtre passe-bas de -12 dB/oct, mais qui autorise une bande de fréquence plus large.

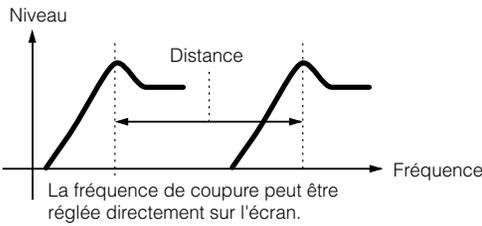
**BEF12 (Filtre d'élimination de bande de 12 dB/oct)****BEF6 (Filtre d'élimination de bande de 6 dB/oct)****Dual LPF**

Combinaison de deux ensembles de LPF de -12 dB/oct en parallèle.



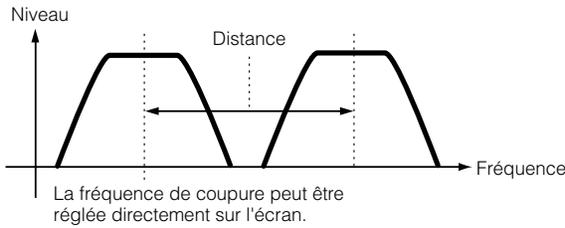
**Dual HPF**

Combinaison de deux ensembles de HPF de -12 dB/oct en parallèle.



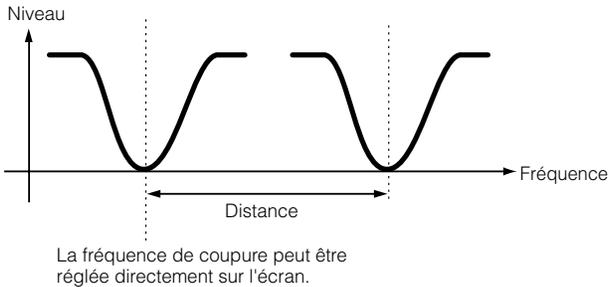
**Dual BPF**

Combinaison de deux ensembles de BPF de -6 dB/oct en parallèle.



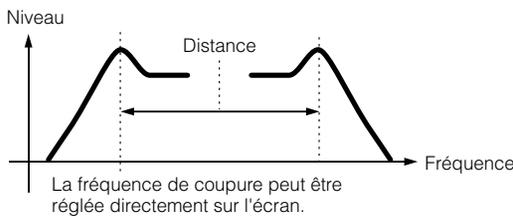
**Dual BEF**

Combinaison de deux ensembles de BEF de -6 dB/oct en parallèle.



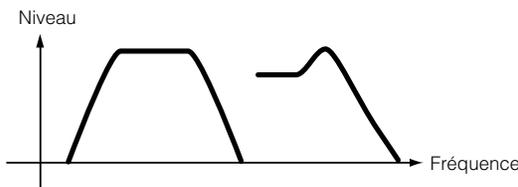
**LPF12 (Filtre passe-bas de 12 dB/oct) + HPF12 (Filtre passe-haut)**

Combinaison de LPF et de HPF.



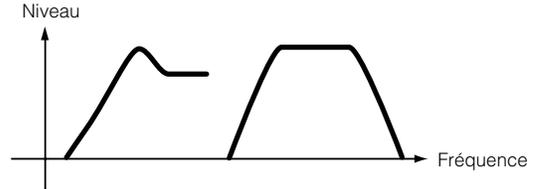
**LPF12 (Filtre passe-bas de 12 dB/oct) + BPF6 (Filtre passe-bande)**

Combinaison de LPF et de BPF.



**HPF12 (Filtre passe-haut de 12 dB/oct) + BPF6 (Filtre passe-bande)**

Combinaison de HPF et de BPF.



**thru**

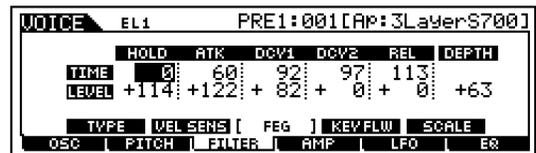
Les filtres sont ignorés et le signal n'est pas affecté du tout.

**NOTE** Les paramètres de filtre sont également disponibles dans l'édition de parties.

Vous pouvez également définir la durée de fonctionnement du générateur d'enveloppe de filtre (FEG), ce qui vous permettra d'obtenir une modification dynamique des caractéristiques sonores. Ici, nous allons vous montrer le mode de fonctionnement du FEG.

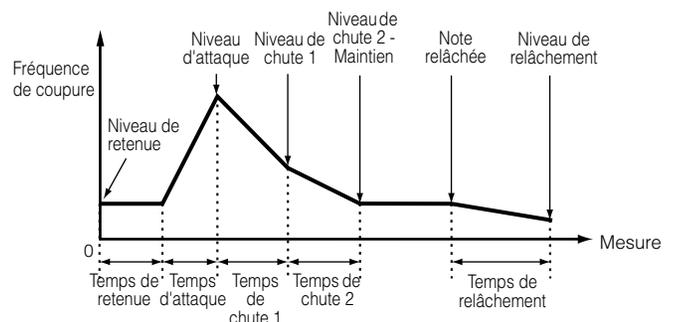
**FEG (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) [F3] → [SF3]**

Le FEG vous permet de contrôler la transition de la hauteur de ton entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où vous la relâchez. Comme illustré à droite, l'enveloppe de filtre est constituée de cinq paramètres Time (vitesse de transition) et de cinq paramètres Level (qui mesurent l'importance du filtrage). Lorsque vous enfoncez une note du clavier, la fréquence de coupure change en fonction de ces réglages d'enveloppe. Cette fonction permet par exemple de créer automatiquement des effets wah. En outre, différents paramètres FEG peuvent être définis pour chaque élément.



Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 (Sustain) level	Release level	Depth



## ● AMP (Amplitude) [F4]

Vous pouvez définir le volume de chaque élément après que les paramètres OSC (Oscillateur), PITCH (Hauteur de ton) et FILTER (Filtre) ont été appliqués et que le volume final d'ensemble du signal a été envoyé aux sorties.

Le signal de chaque élément est envoyé au volume défini à la section d'effet suivante.

En outre, le réglage de l'AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) vous permet de contrôler la variation du volume dans le temps.

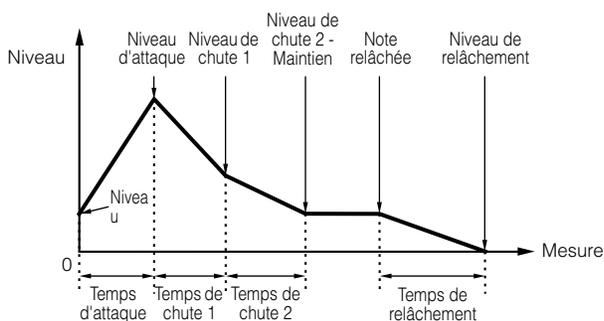
## AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) [F4] → [SF3]

L'AEG vous permet de contrôler la transition du volume entre le moment où une note du clavier est enfoncée et celui où elle est relâchée. Comme le montre l'illustration ci-dessous, l'enveloppe d'amplitude est constituée de cinq paramètres Time (vitesse de transition) et cinq paramètres Level (paramètres de niveau pour le filtrage). Lorsque vous enfoncez une note du clavier, le volume change en fonction de ces réglages d'enveloppe. En outre, différents paramètres AEG peuvent être définis pour chaque élément.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	53	83	115	67	---
LEVEL	73	---	80	0	---	---

Les noms complets des paramètres disponibles figurent dans le tableau ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Initial level	---	Decay 1 level	Decay2 (Sustain) level	---	---



## ● LFO (Oscillateur à basse fréquence) [F5]

Comme son nom le suggère, l'OBF crée des formes d'onde de basse fréquence.

Ces formes d'ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'amplitude de chaque élément en vue de créer des effets tels que le vibrato, le wah et le trémolo. Le paramètre LFO peut être réglé pour chaque élément individuel ; il peut également être défini globalement pour tous les éléments (Ref. 159-174).

## ● EQ (Egaliseur) [F6]

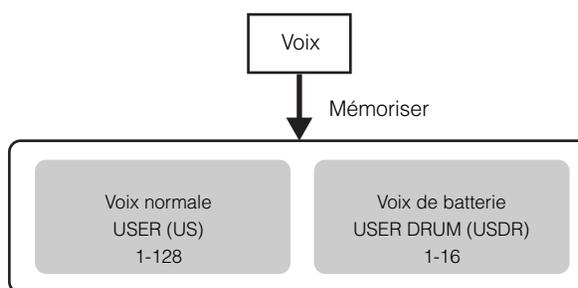
En ajustant le son, il est possible de faire ressortir certaines caractéristiques du son et par conséquent d'établir un équilibre entre les différents éléments (Ref. 210-215).

## 5 Réglage des paramètres d'effet

Pour consulter un exemple d'utilisation de l'effet, reportez-vous à la page 67.

## 6 Stockage de voix éditées

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 128 voix normales nouvelles/éditées et 16 voix de batterie nouvelles/éditées dans la mémoire utilisateur interne.



Lors de l'enregistrement d'une voix, toutes les données existantes situées à l'emplacement de l'enregistrement sont perdues. Vous devez donc toujours sauvegarder les données importantes sur une carte mémoire ou sur un ordinateur.

**NOTE** Pour plus d'informations sur le stockage des voix, reportez-vous à la page 73.

### A propos de l'édition des voix personnalisées enregistrées sur carte

Vous pouvez éditer les voix personnalisées de la carte plug-in à l'aide du logiciel Voice Editor fourni avec la carte.

**NOTE** Réglez le paramètre Part Number du logiciel d'édition sur « 1 » lorsque vous utilisez le logiciel en mode Voice. Faites également correspondre le canal de réception MIDI de base du S90 (Ref. 176) avec le canal MIDI du logiciel d'édition.

Les voix personnalisées sur carte d'origine que vous avez éditées peuvent être enregistrées et contrôlées à partir de l'ordinateur.



Prenez soin d'enregistrer les données éditées sur une carte mémoire car toutes les données éditées dans la mémoire DRAM de la carte plug-in sont perdues lorsque vous mettez le S90 hors tension (page 82).

**NOTE** Pour plus de détails concernant l'utilisation du logiciel Voice Editor fourni avec la carte plug-in, reportez-vous à l'aide en ligne du Voice Editor.

**NOTE** L'édition des paramètres ci-dessus peut avoir un impact plus ou moins important sur le son, selon la carte plug-in que vous avez installée.

# Utilisation des effets

Dans les dernières étapes de la programmation, vous pouvez régler les paramètres d'effet de manière à apporter des modifications supplémentaires aux caractéristiques sonores.

## Structure des effets

Le traitement des effets du S90 dispose des unités d'effets suivantes.

### ■ Effets système (Reverb, Chorus, Variation)

Les effets système s'appliquent au son d'ensemble, qu'il s'agisse d'une voix, de la configuration d'une performance complète, d'un morceau, etc. Le son de chaque partie est transmis à l'effet selon le niveau d'envoi d'effet de chaque partie. Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé au mixeur, en fonction du niveau de retour et émis – après avoir été mixé avec le son « pur » qui n'a pas été traité. Cela vous permet de parvenir à un équilibre optimal du son de l'effet et du son original des parties.

#### Reverb

Les effets Reverb ajoutent une ambiance chaleureuse au son, simulant les réflexions des lieux de performances réels, tels qu'une salle de concert ou une petite discothèque. Au total, il y a 12 types de réverbération différents.

#### Chorus

Les effets Chorus utilisent la modulation pour créer un son d'ensemble riche – comme si une partie était jouée par plusieurs instruments à la fois. En tout, il y a 25 types de chœur différents.

#### Variation

Les effets de variation fournissent une grande variété de transformations et d'améliorations du son. En tout, il y a 25 types de variations différents. A noter que la variation n'est pas disponible dans le mode Voice.

### ■ Effets d'insertion (1,2)

Les effets d'insertion peuvent être appliqués individuellement à chaque partie. Ils sont principalement utilisés pour traiter directement une partie individuelle. La profondeur de l'effet est obtenue en réglant l'équilibre altéré/pur. Comme un effet d'insertion ne peut être appliqué qu'à une partie bien précise, il convient de l'utiliser pour les sons que vous voulez modifier de manière radicale. Vous pouvez également régler la balance de manière à entendre le son de l'effet uniquement en réglant la fonction Wet (avec effet) sur 100%. Le S90 est doté de deux systèmes d'effets d'insertion, qui disposent respectivement de 104 et 25 types d'effets internes différents.

### ■ Effets d'insertion plug-in

Il s'agit d'un système d'effets spéciaux, disponible uniquement lorsqu'une carte plug-in de type d'effets (page 22) est installée. Les effets de la carte plug-in ne sont pas disponibles dans le mode Voice.

### ■ Egaliseur principal

En général, un égaliseur est utilisé pour corriger la sortie de son des amplificateurs ou des haut-parleurs en fonction de la pièce dans laquelle on se trouve. Le son est divisé en plusieurs bandes de fréquences, puis la correction est effectuée en augmentant ou abaissant le niveau de chacune de ces bandes.

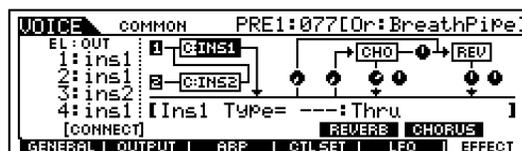
En ajustant le son que vous produisez en fonction du genre musical (la musique classique étant plus raffinée, la pop plus saccadée et le rock plus dynamique), vous pouvez faire ressortir les caractéristiques propres à la musique que vous jouez et améliorer ainsi votre performance.

Le S90 possède une fonction d'égaliseur numérique à 5 bandes de haut niveau. Vous pouvez utiliser les quatre curseurs pour régler le gain des quatre bandes (sur les cinq).

### Exemple de réglages d'effets

Nous allons vous montrer un exemple de modification de réglages d'effets en mode Voice Edit (page 60). Dans cet exemple, nous allons changer le réglage Insertion1 de la voix Or : BreathPipe (PRE1: E13) de Thru à FLANGER (bruit d'avion).

- 1 Sélectionnez le numéro de la voix que vous souhaitez modifier (dans notre exemple, Or : BreathPipe = PRE1: E13), puis passez en mode Voice Edit (pages 36 et 60).
- 2 Appuyez sur la touche [COMMON] pour sélectionner l'écran Common Edit (page 61).
- 3 Appuyez sur les touches [F6]→[SF1] pour appeler l'écran CONNECT.
- 4 Utilisez la touche [▲ ▼ ◀ ▶] pour sélectionner l'écran INS1 (INS1 Type).



5 Servez-vous du cadran de données pour sélectionner « FLG : FLANGER1 », puis jouez du clavier. Essayez d'autres types d'effets en vous aidant de la liste des types d'effets inclus dans la liste des données fournie à part.

**NOTE** Vous avez la possibilité d'écouter et de comparer la différence entre la voix éditée avec vos réglages et la même voix avant édition (page 61).

**NOTE** Pour ignorer le traitement d'effet, appuyez sur la touche [EFFECT BYPASS] (Ignorer l'effet) (la DEL s'allume).

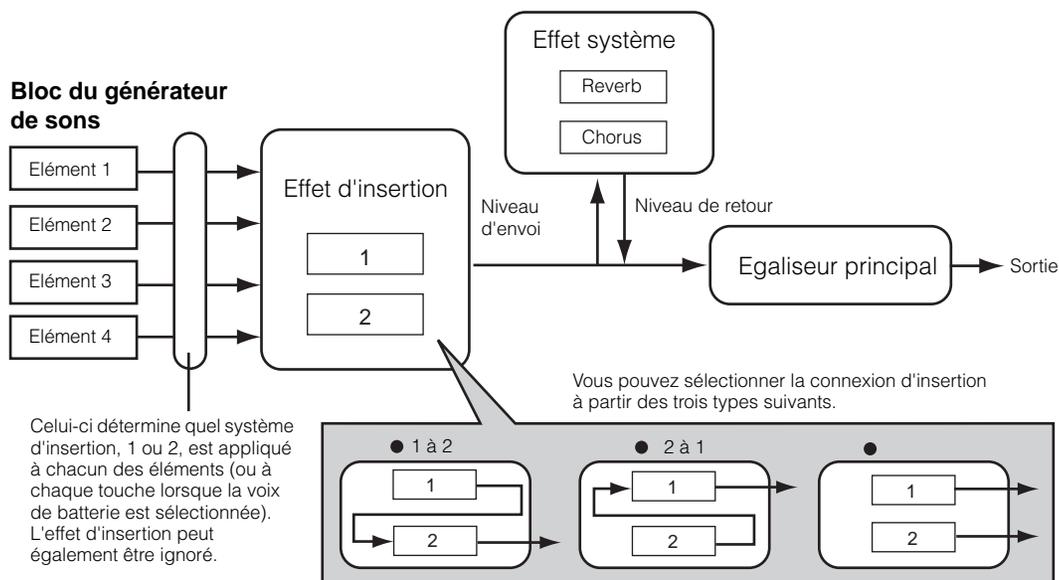
**NOTE** Vous pouvez effectuer des réglages détaillés des paramètres depuis les écrans de paramètres d'effets ([SF2]-[SF5]). Pour parcourir les écrans, il faut utiliser les touches [◀ ▶]. Pour de plus amples informations sur les paramètres d'effets, reportez-vous à la liste des données fournie à part.

6 Pour sauvegarder vos nouveaux réglages, il suffit de les stocker sous la forme d'une voix unique avant de quitter le mode Voice Edit. Pour plus d'informations sur le stockage de voix, reportez-vous à la page 73.

## Connexion d'effets

### ● En mode Voice :

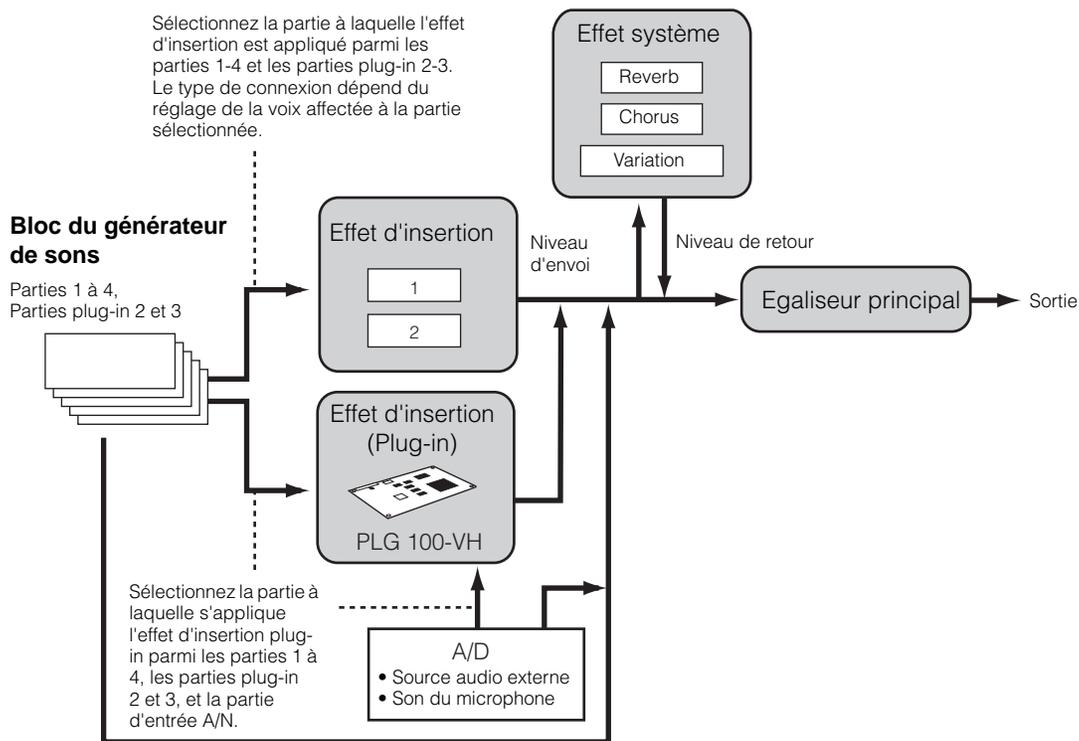
Trois types de connexion d'insertion sont disponibles, comme le montre le schéma ci-dessous.



**NOTE** La connexion parallèle n'est pas disponible pour les voix plug-in.

## ● En mode Performance :

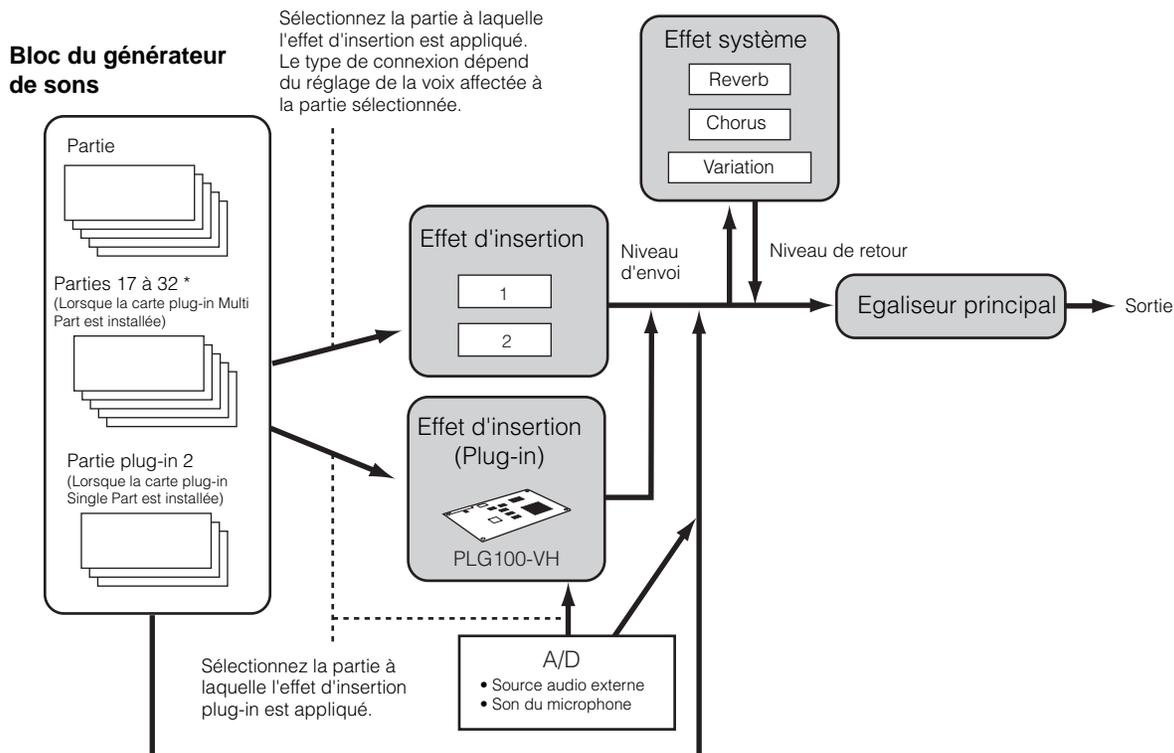
Le schéma ci-dessous montre le flux de signaux interne lorsque la carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) est introduite dans l'emplacement 1.



**NOTE** La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) ne peut être installée que dans l'emplacement 1, et pas dans les emplacements 2 ou 3.

## ● En mode Sequence Play/Mixing :

Le schéma ci-dessous montre le flux de signaux interne lorsque la carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) est installée dans l'emplacement 1 et la carte plug-in Multi Part (PLG-100XG) dans l'emplacement 3.



\* Veuillez noter que l'effet d'insertion, l'effet d'insertion plug-in et l'effet système ne peuvent pas être appliqués aux parties 17 ~ 32 (à l'aide de la carte plug-in Multi Part). Le signal des parties 17 ~ 32 est directement envoyé à l'égaliseur principal.

# Utilisation des tâches

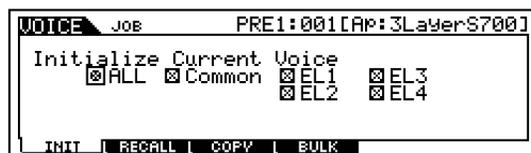
Vous pouvez effectuer diverses opérations (tâches) en mode Job. Vous pouvez, par exemple, réinitialiser des voix ou des performances (même en cours d'édition) sur leurs valeurs d'origine ou copier des éléments ou des parties.

## Job

MODE	TACHE					
	Initialize	Recall	Copy	Bulk Dump	Performance Copy	Factory Set
	F1	F2	F3	F4	F6	-
VOICE	Oui	Oui	Oui	Oui		
PERFORMANCE	Oui	Oui	Oui	Oui		
MASTER	Oui			Oui		
MIXING ([SEQ PLAY] → [F6])	Oui			Oui	Oui	
UTILITY						page 72

## Exécution d'une tâche

- 1 Dans chaque mode, sélectionnez la voix, la performance, le numéro de la piste maître ou le mixage pour lesquels vous souhaitez exécuter la tâche.
- 2 Appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Job.
- 3 Utilisez les touches de fonction pour basculer dans l'écran correspondant à la tâche que vous voulez exécuter (sauf en mode Utility).



- 4 Utilisez les touches [DEC/NO], [INC/YES] et [▲ ▼ ◀ ▶] pour sélectionner le paramètre pour lequel vous souhaitez exécuter la tâche.
- 5 Appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée). Un message de confirmation apparaît.
- 6 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour confirmer. Le message « Completed » (Terminé) apparaît lorsque la tâche a été exécutée, puis l'instrument revient à l'écran initial.

Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].



N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).

- 7 Appuyez sur l'une des touches MODE (ou sur la touche [EXIT] (Echap)) pour quitter le mode Job et retourner en mode Play.

## Réinitialisation des paramètres d'une voix ou d'une performance à ses valeurs par défaut [F1]

Cette opération peut s'avérer utile pour créer une nouvelle voix ou performance à partir de zéro. Sachez toutefois qu'elle ne vous permet pas de rétablir la performance concernée telle qu'elle était avant édition.

### Sélection du type de paramètre à initialiser

Cible	Réglages du LCD					
	Normal Voice	Drum Voice	Plug-in Voice	Performance	Mixing	Master
Toutes les données actuellement sélectionnées	ALL (Tous)					
Les données communes au programme actuellement sélectionné	Common					
Les données de partie, d'élément, de touche, de zone et de mixage pour le programme actuellement sélectionné	EL1-EL4	EL/key (Nom de note)	EL	Part1-4/PLG1-3	Part1-16/PLG1-3	ZONE*

\* Les paramètres sont disponibles lorsque le type de paramètre à initialiser est réglé sur Split ou Layer. Ils peuvent être désignés comme canal de transmission MIDI ou point de partage, selon les résultats de la tâche.

#### UpperCh, LowerCh (Canal supérieur/inférieur)

Lorsque le paramètre Type ci-dessus est défini sur « Zone - Split », vous pouvez définir des canaux de transmission MIDI distincts pour les sections supérieures et inférieures du clavier (à droite et à gauche du point de partage respectivement). Quand il est réglé sur « Zone - Layer », vous pouvez définir des canaux de transmission MIDI distincts pour les deux couches.

#### SplitPoint (Point de partage)

Cette fonction est disponible lorsque le type de paramètre à initialiser est défini sur « Split ». La plage est C - 2 ~ G8.

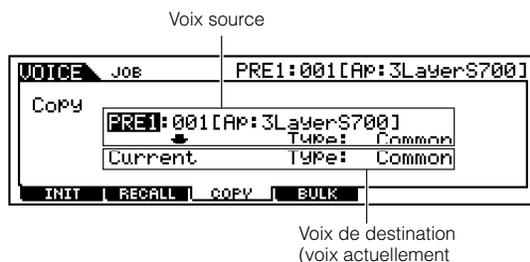
## Edit Recall (Rappel d'édition) [F2]

Si vous éditez une voix ou une performance et sélectionnez une autre voix ou performance sans enregistrer celle que vous avez modifiée, tous les changements apportés sont effacés. Si c'est le cas, vous pouvez utiliser la fonction Edit Recall pour rétablir la voix ou performance éditée avec les dernières modifications introduites.

## Utilisation de la fonction Copy (Copier) [F3]

### Voice

Cet écran vous permet de copier les réglages des paramètres Common et Element/Drum Key d'une voix quelconque dans la voix que vous éditez. Cela s'avère particulièrement utile si vous créez une voix et que vous souhaitez utiliser certains paramètres d'une autre voix.



### Voix source

Sélectionnez une voix et le type de données à copier.

- Type de données

Lorsqu'une voix normale est sélectionnée :  
Common, Element 1 ~ 4

Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée :  
Common, C0 ~ C6

Lorsqu'une voix plug-in est sélectionnée :  
Common, Element

**NOTE** Si le type de la voix source (normale/batterie/plug-in) diffère de celui de la voix que vous éditez (destination), vous ne pourrez copier que les paramètres communs.

### Type de données de la voix de destination (voix actuellement sélectionnée)

Si la source est une voix normale ou de batterie et que le type de données est réglé sur « Element » ou « Drum Key », vous pouvez définir le type de données de la voix de destination.

- Type de données

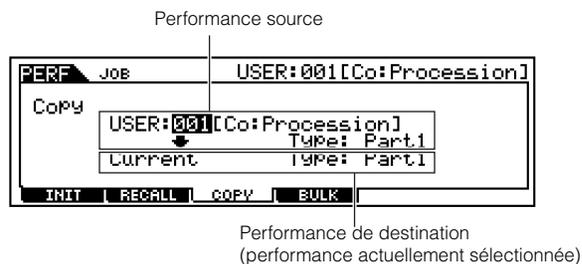
Lorsqu'une voix normale est sélectionnée :  
Common, Element 1 ~ 4

Lorsqu'une voix de batterie est sélectionnée :  
Common, C0 ~ C6

**NOTE** Si vous choisissez de copier des paramètres communs depuis la source, l'écran « Common » s'affiche.

### Performance

Cet écran vous permet de copier les réglages des paramètres communs et de partie à partir de n'importe quelle performance vers celle que vous éditez. Cette fonction est très pratique lorsque vous créez une performance dans laquelle vous désirez utiliser certains réglages de paramètres d'une autre performance.



### Performance source

Sélectionnez une performance et un type de données à copier.

- Type de données

Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3

### Type de données de la performance de destination (performance actuellement sélectionnée)

Sélectionnez la partie de la performance de destination.

- Type de données

Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

**NOTE** Si vous choisissez Arp (Arpèges) ou Effect, les données d'arpège ou les réglages d'effet de la voix affectée à la partie source sont copiés.

## Enregistrement des données sur un dispositif externe (Bulk Dump (Envoi en bloc)) [F4]

Vous pouvez sauvegarder vos réglages personnalisés pour tous les programmes (ou seulement pour un seul) à l'aide de la fonction Bulk Dump qui vous permet de transmettre les données à votre ordinateur ou à un autre dispositif MIDI externe.

**NOTE** Pour effectuer un envoi en bloc, il faut d'abord configurer le numéro du dispositif MIDI approprié (Utility [F5]→[SF1] Ref. 178).

**NOTE** Une fois que les données de la voix ou de la performance actuellement sélectionnée ont été transmises en bloc, elles sont perdues dès que vous sélectionnez une voix, une performance ou un mode différents. Pour éviter de perdre vos données, utilisez toujours la fonction Store (Stocker) pour enregistrer les données reçues (page 73).

## Copie des réglages de paramètres de la partie de performance dans les parties en mode Mixing (Performance Copy (Copier performance)) [F5]

Cette opération bien pratique vous permet de copier certains réglages des quatre parties d'une performance dans le programme de mixage en cours de modification. C'est utile lorsqu'une performance donnée possède des réglages que vous souhaitez utiliser dans votre programme de mixage. Utilisez cette tâche pour copier les réglages souhaités.

Les réglages du canal de réception MIDI sont définis de manière à correspondre aux réglages du canal de base (Utility [F5]→[SF1] Ref. 176). Lorsque le canal de base est réglé sur « omni », le canal de réception est réglé sur 1. Par ailleurs, pour sélectionner un groupe de paramètres destiné à la copie, cochez la case appropriée dans l'écran.



## Factory Set (Rétablissement des paramètres d'usine par défaut)

Ce paramètre vous permet de rétablir les voix internes (mémoire utilisateur) et les performances par défaut du synthétiseur, de même que les réglages système et autres.

Lorsque vous éditez des réglages, les valeurs d'usine par défaut correspondantes sont écrasées et perdues. Utilisez la procédure suivante pour restaurer les réglages d'usine par défaut.



Lorsque vous restaurez les réglages d'usine spécifiés par défaut, les réglages en cours de toutes les performances et voix utilisateur sont écrasés et remplacés par les réglages par défaut. Assurez-vous que vous n'écrasez pas des données importantes. Pensez à sauvegarder au préalable les données importantes sur la carte mémoire ou sur votre ordinateur.

- 1 Dans le mode Utility (page 29), appuyez sur la touche [JOB] pour passer en mode Utility Job.
- 2 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)
  - NOTE** Pour annuler la tâche, appuyez sur la touche [DEC/NO].
- 3 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter la tâche. Lorsque vous avez terminé une tâche, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.
- 4 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour quitter le mode Utility Job et revenir en mode Utility.

**NOTE** Les réglages du mode Utility liés aux cartes plug-in et au mLAN8E sont uniquement stockés dans la mémoire de chacun de ces deux dispositifs, et non dans la mémoire utilisateur du S90. Dès lors, vous ne pouvez pas utiliser la fonction Factory Set pour rétablir les réglages de ces dispositifs.

# Sauvegarde des réglages (Store)

Vous pouvez stocker (enregistrer) vos réglages de paramètres d'origine dans la mémoire utilisateur. La procédure à suivre est la suivante.

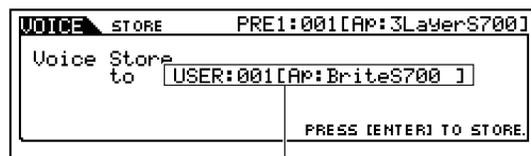
**!** Lorsque vous effectuez une sauvegarde, les réglages des données de destination sont écrasés. C'est pourquoi les données importantes doivent toujours être sauvegardées dans la mémoire d'un ordinateur, sur une carte mémoire externe ou tout autre dispositif de stockage (page 82).

**NOTE** Pour changer les données de nom, reportez-vous à la page 34.

**NOTE** Les données de mixage éditées peuvent être stockées à l'aide de la fonction Put (page 79).

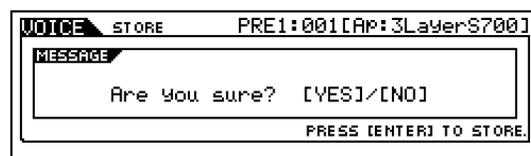
- 1 Appuyez sur la touche [STORE] après avoir édité une voix ou une performance. L'écran Store apparaît.

Par ex. Voice



Programme de destination (voix)

- 2 Utilisez les touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour sélectionner le programme de destination.
- 3 Lorsque vous appuyez sur la touche [ENTER], un message de confirmation s'affiche.



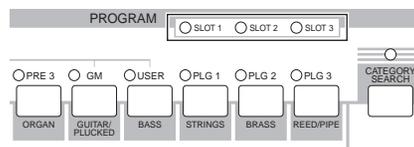
**NOTE** Appuyez sur la touche [DEC/NO] pour annuler l'opération de stockage et retourner à l'écran précédent.

- 4 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour confirmer l'opération. Lorsque celle-ci est terminée, le message « Completed » apparaît et l'instrument retourne alors à l'écran d'origine.

**!** N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).

## Voix plug-in

Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes plug-in dans le S90. Si la carte plug-in a été correctement installée, la lampe de l'emplacement correspondant s'allumera.



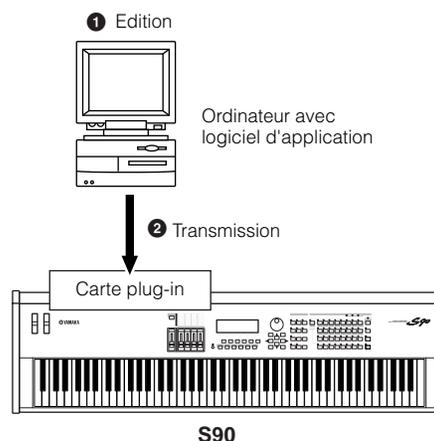
Les voix plug-in peuvent être éditées via des opérations du panneau du S90 de la même manière que les voix utilisateur. Après l'édition, il est possible de stocker jusqu'à 64 voix plug-in pour chaque logement plug-in.

## Edition et sauvegarde des voix enregistrées sur carte

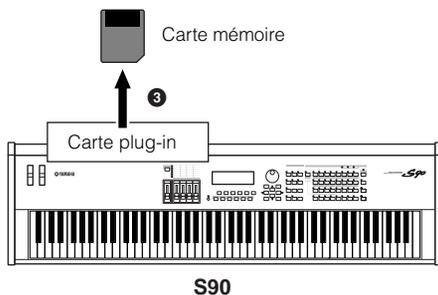
Parmi les voix sur carte figure un jeu spécial de voix, appelées voix sur carte personnalisées, qui peuvent être éditées par l'intermédiaire d'un ordinateur connecté au S90, à l'aide d'un logiciel spécial d'édition fourni avec la carte plug-in.

Puisque les cartes plug-in n'ont pas de SRAM et que les données des voix éditées sont perdues lors de la mise hors tension, les données des voix sur cartes personnalisées éditées doivent être sauvegardées sur une carte mémoire insérée dans le S90. Les données de voix sur carte personnalisées sauvegardées sur la carte mémoire peuvent être chargées automatiquement lors de la mise sous tension de l'instrument à l'aide de la fonction Auto Load (Chargement automatique).

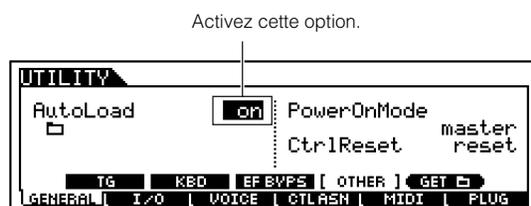
- 1 Editez les voix sur carte à l'aide du Voice Editor (Editeur de voix).
- 2 Envoyez les données éditées vers la mémoire (DRAM) de la carte plug-in.



- 3 Stockez les données dans la mémoire (DRAM) de la carte mémoire.



- 4 En cas de besoin, activez la fonction Auto Load en mode Utility (page 84).



- 5 La prochaine fois que vous mettez l'appareil sous tension, les données des voix sur carte personnalisées sauvegardées sur la carte mémoire seront automatiquement chargées dans la mémoire de la carte plug-in.

# Reproduction de morceaux

Vous pouvez reproduire directement les fichiers de morceaux stockés sur une carte mémoire. Il est possible de reproduire intégralement jusqu'à 100 fichiers de morceaux à l'aide de la fonction Chain Step (Enchaînement). Les données des enchaînements peuvent également être enregistrées sur la carte mémoire (page 82).

**NOTE** Veillez à insérer une carte mémoire contenant les données de morceau appropriées dans l'emplacement réservé à la carte.

**NOTE** Lisez attentivement la section intitulée « Précautions de manipulation de la carte mémoire » en page 82.

**NOTE** Le S90 est compatible avec les fichiers MIDI standard et de format 0 et peut les reproduire. En cas de besoin, vous pouvez convertir les fichiers MIDI standard de format 1 en format 0 sur votre ordinateur à l'aide du logiciel File Utility fourni.

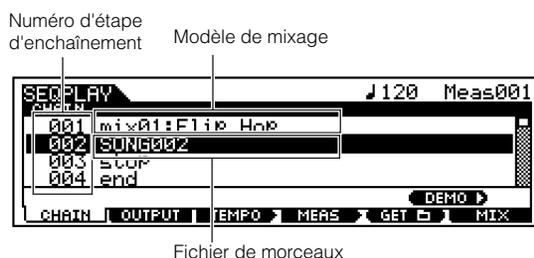


N'essayez jamais de retirer ou d'insérer une carte mémoire alors que l'instrument est en mode SEQ PLAY.

## Réglage de l'enchaînement (CHAIN)

### Numéro d'étape d'enchaînement

Modifiez chaque étape d'enchaînement à l'aide des touches [▲] / [▼].



**NOTE** Vous pouvez passer à l'étape suivante et modifier à l'avance les réglages de l'enchaînement, même si un morceau est en cours de reproduction.

**NOTE** Lorsqu'un morceau est en cours de reproduction, l'indicateur [F] s'affiche pour le morceau actuellement sélectionné.

### Fichier de morceau/modèle de mixage

Affectez un fichier de morceau à l'étape d'enchaînement. Vous pouvez sélectionner n'importe quel fichier portant l'extension « .MID ». Vous pouvez également sélectionner les modèles de mixage (page 79) pour appeler les réglages du générateur de sons pour chaque partie. Si vous souhaitez reproduire en continu (en chaîne) plusieurs étapes d'un enchaînement, vous pouvez préciser de quelle façon telle étape doit être reproduite à la suite d'une autre en sélectionnant l'une des commandes suivantes : « skip » (ignorer), « end » (terminer) ou « stop » (arrêter). Si vous sélectionnez l'option « skip », l'étape est ignorée et la reproduction passe directement à l'étape

d'enchaînement suivante. Ainsi, si vous indiquez que l'étape numéro 100 doit être ignorée, la reproduction reprendra à partir de la première étape dès que l'étape numéro 99 a été lue. Si vous affectez l'option « end » pour une étape, la reproduction en chaîne sera interrompue au niveau de cette étape, et c'est alors la première étape de l'enchaînement qui recommence. Quant à l'option « stop », elle prescrit l'arrêt du morceau dès que cette étape est atteinte.

**Réglages** : skip, end, stop, fichier de morceau, modèle de mixage

**NOTE** Vous devez avoir préalablement spécifié (en mode Card) le répertoire contenant les fichiers de morceau que vous souhaitez sélectionner.

- 1 Appuyez sur la touche [SEQ PLAY] pour passer en mode Sequence Play.
- 2 Utilisez les touches [▲] et [▼] pour sélectionner le numéro de l'étape d'enchaînement.
- 3 Servez-vous des touches [DEC/NO] et [INC/YES] pour affecter le modèle de fichier du morceau ou du mixage ou l'une des commandes skip/end/stop à l'étape d'enchaînement.

**NOTE** Les fichiers de morceaux du même répertoire peuvent être reproduits en un enchaînement.

- 4 Répétez les étapes 2 et 3 ci-dessus pour configurer la chaîne.

## Reproduction de morceaux

- 1 Sélectionnez le fichier de morceau souhaité pour la reproduction, de la même manière que vous l'avez fait aux étapes 1 à 3 ci-dessus.

**NOTE** En cas de reproduction d'un seul morceau, il est inutile de sélectionner un numéro d'étape d'enchaînement (n'importe quel écran d'étape peut être ouvert).

- 2 Réglez le tempo (si nécessaire).
- 3 Exécutez les deux étapes secondaires ci-dessous si le répertoire Play est différent du répertoire Current. (Vous pouvez vérifier cela dans l'écran INFORMATION.)

**NOTE** N'oubliez pas que le répertoire Play (pour la reproduction de séquence) et le répertoire Current (en mode Card) peuvent être contenus dans des dossiers différents. Pour s'assurer du bon fonctionnement de l'opération d'étape d'enchaînement, ils doivent être dans le même dossier.

- 1 Appuyez sur la touche [F5] à partir de l'écran CHAIN. Un message de confirmation apparaît.
- 2 Exécutez l'opération en appuyant sur la touche [INC/YES].
- 4 Appuyez sur la touche [PLAY/STOP] pour lancer la reproduction du morceau.
- 5 Appuyez de nouveau sur la touche [PLAY/STOP] pour arrêter la reproduction du morceau.

## Reproduction en chaîne

- 1 Utilisez les touches [▲] et [▼] pour sélectionner le numéro d'étape d'enchaînement du premier morceau ou modèle de mixage que vous souhaitez reproduire.
- 2 Réglez le tempo (si nécessaire).
- 3 Exécutez les deux étapes secondaires ci-dessous si le répertoire Play est différent du répertoire Current. (Vous pouvez vérifier cela dans l'écran INFORMATION.)

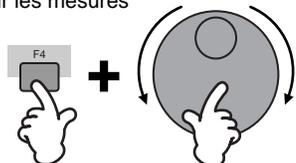
**NOTE** N'oubliez pas que le répertoire Play (pour la reproduction de séquence) et le répertoire Current (en mode Card) peuvent être contenus dans des dossiers différents. Pour s'assurer du bon fonctionnement de l'opération d'étape d'enchaînement, ils doivent être dans le même dossier.

- 1 Appuyez sur la touche [F5] à partir de l'écran CHAIN. Un message de confirmation apparaît.
  - 2 Exécutez l'opération en appuyant sur la touche [INC/YES].
- 4 Appuyez sur la touche [PLAY/STOP] pour lancer la reproduction du morceau. Lorsque la reproduction d'une étape est terminée, le morceau correspondant au numéro d'étape suivante est lancé automatiquement. Vous pouvez ainsi reproduire des morceaux en continu.
  - 5 Appuyez de nouveau sur la touche [PLAY/STOP] pour arrêter la reproduction en chaîne. La reproduction s'arrête également dès qu'une étape pour laquelle vous aviez spécifié « end » ou « stop » est atteinte.

## Déplacement de la position du morceau/modification du tempo

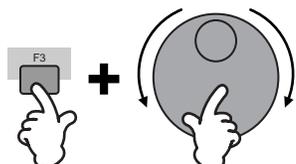
Vous pouvez déplacer la position du morceau ou changer le tempo de reproduction à l'étape d'enchaînement actuellement sélectionnée. Lors de la reproduction d'un morceau, le réglage de tempo défini remplace automatiquement le réglage de tempo d'origine du morceau.

Pour parcourir les mesures



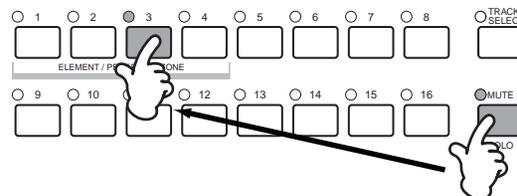
La mesure est spécifiée lorsque vous relâchez la touche [F4].

Pour modifier le tempo



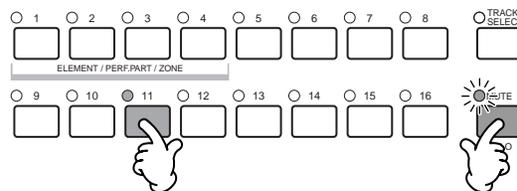
## Activation/désactivation de la piste de morceau — solo et assourdissement

### Pour assourdir une piste



- 1 Appuyez sur la touche [MUTE] pour que son voyant s'allume.
- 2 Appuyez sur n'importe quelle touche NUMBER [1] à [16] pour sélectionner le numéro de la piste à assourdir.

### Pour isoler une piste

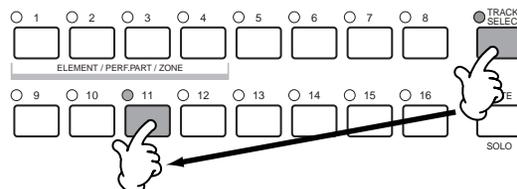


Tout en maintenant la touche [MUTE] enfoncée, appuyez sur l'une des touches NUMBER [1] - [16] pour reproduire la piste correspondante en solo.

Une fois la piste sélectionnée, le témoin de la touche [MUTE] clignote, indiquant par-là que la fonction Solo est activée. Dans ce cas, vous pouvez modifier la piste sélectionnée en appuyant simplement sur la touche NUMBER [1] - [16] correspondante. Pour quitter la fonction Solo, appuyez de nouveau sur la touche [MUTE].

## Sélection de la piste de morceau

Pour éditer les données de mixage, vous devez sélectionner une piste pour l'édition. Appuyez sur la touche [TRACK SELECT] pour que son témoin s'allume et enfoncez n'importe quelle touche NUMBER [1] - [16] pour sélectionner la piste à éditer.



**NOTE** Le canal de transmission de clavier du mode Sequence Play correspond au numéro de piste que vous sélectionnez ici.

## Edition de morceaux dans le mode Sequence Play

### ● [F2] Sequence Play Output Channel

Cet écran vous permet de confirmer le canal MIDI et de déterminer le port MIDI vers lequel les données de canal doivent être envoyées.



### OUT CH (Canal de sortie)

Indique la transmission de canal à la borne MIDI OUT (à l'écran uniquement).

**NOTE** En mode Sequence play, les données MIDI générées par le clavier ou les molettes sont envoyées au bloc du générateur de sons ou aux périphériques MIDI externes par le biais du canal de sortie MIDI de la piste actuellement sélectionnée.

### Port

Détermine le port de transmission MIDI pour le canal correspondant. C'est très utile pour envoyer des données à des générateurs de sons externes via plusieurs bornes MIDI dans le cadre d'une configuration MIDI étendue. Sachez que ce paramètre est disponible pour les canaux affectés aux parties plug-in 1 à 3 (pour les cartes à partie unique installées) ou aux parties plug-in 17 à 32 (pour les cartes à parties multiples installées). Les parties du générateur de sons interne du S90 sont automatiquement réglées sur le port 1.

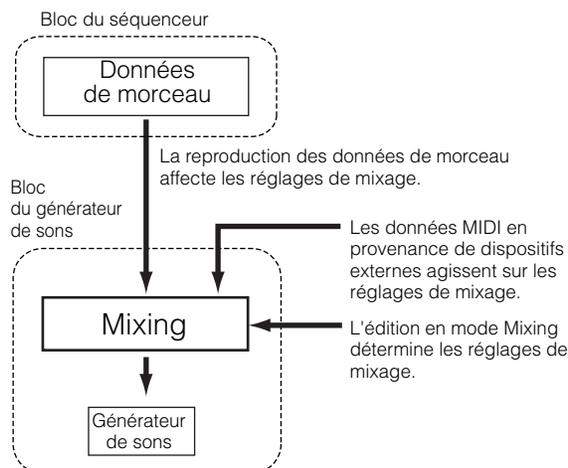
Réglages off, 1 ~ 3

**NOTE** Les données du port ne peuvent être émises que par le biais de la borne USB.

## Mode Mixing (Mixage)

Ce mode vous permet de configurer des données de mixage et de définir différents paramètres pour les parties du générateur de sons (par exemple, la voix souhaitée et les réglages de niveau, de balayage panoramique, d'égaliseur, d'effet et autres).

Le diagramme suivant explique de quelle manière le mode Mixing agit sur les parties du générateur de sons et comment il est lui-même affecté par d'autres éléments.



Les paramètres de mixage ne font pas réellement partie des données de morceau, mais permettent plutôt de régler le générateur de sons, tandis qu'il reproduit les données de morceau. En tant que tels, les réglages de mixage ne sont d'ailleurs pas enregistrés dans les pistes de morceau.

**NOTE** Même si le morceau sélectionné ne dispose pas de données de séquence, ces données de mixage peuvent être stockées dans le modèle de mixage en tant que données système (page 79). De plus, la reproduction de ces données de morceau envoie la configuration du mixage à l'instrument MIDI externe.

## Mode Mixing (fonctions Simple Mixer)

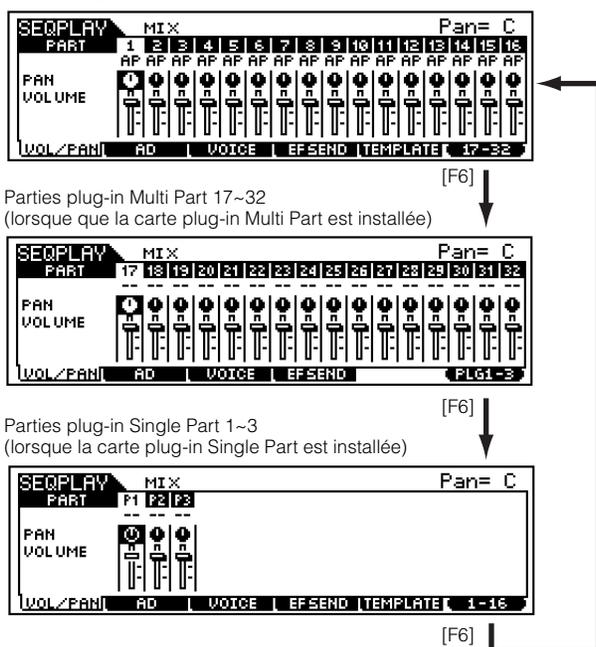
**NOTE** Les paramètres qui portent le même nom dans les modes Mixing et Mixing Edit ont des fonctions et des réglages identiques.

### Procédure de base

- 1 Depuis l'écran CHAIN, appuyez sur la touche [F6] (MIX) pour passer en mode Mixing.
- 2 Sélectionnez le modèle de mixage souhaité pour l'édition (page 79), puis quittez l'écran TEMPLATE.

- 3 A l'aide de la touche [F6], sélectionnez un écran pour les parties à mixer.

Parties du générateur de sons interne 1~16



Parties plug-in Multi Part 17~32  
(lorsque la carte plug-in Multi Part est installée)

Parties plug-in Single Part 1~3  
(lorsque la carte plug-in Single Part est installée)

- NOTE** Veuillez noter que les réglages des parties plug-in Multi Part (17 à 32) ne s'appliquent pas à un morceau unique mais à tous les modèles.

- 4 Sélectionnez le menu que vous souhaitez changer en appuyant sur les touches [F1] à [F5], puis modifiez les paramètres de chaque écran.

**NOTE** Pour effectuer une édition plus détaillée des paramètres de mixage, appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Mixing Edit. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Référence » en page 98.

- 5 Stockez les réglages modifiés à l'étape 4 dans la mémoire Flash, en fonction de vos besoins.
- 6 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Mixing et revenir à l'écran CHAIN.

## ● [F1] VOL/PAN

Cet écran vous permet de régler le panoramique et le volume de chaque partie.



**NOTE** Sélectionnez une partie en déplaçant le curseur ou en utilisant les touches NUMBER tandis que l'indicateur [TRACK SELECT] est activé (page 76).

**NOTE** Vous pouvez également régler le volume ou le panoramique à l'aide des curseurs de commandes. Reportez-vous à la page 53 pour plus de détails.

## PAN

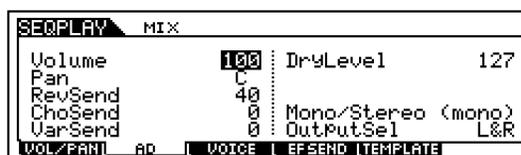
Détermine la position du panoramique stéréo pour chaque partie.

## VOLUME

Détermine le volume de chaque partie.

## ● [F2] AD

Cet écran vous permet de définir plusieurs paramètres de mixage pour la partie A/N, entrés via la prise A/D INPUT ou la borne mLAN (lorsque le mLAN8E en option est installé).



Identique au mode Performance Play. Reportez-vous à la page 44.

## ● [F3] VOICE

Cet écran vous permet de sélectionner une voix pour chaque partie.



**NOTE** Sélectionnez une partie en déplaçant le curseur ou en utilisant les touches NUMBER tandis que l'indicateur [TRACK SELECT] est activé (page 76).

**NOTE** La fonction Category Search peut également être utilisée pour sélectionner des voix à cet endroit (à l'exception des parties plug-in Multi Part 17 à 32).

### ● [F4] SEND (Envoi d'effet)

Cet écran vous permet d'effectuer les réglages d'effet de base pour chaque piste : Reverb, Chorus et Variation Send, ainsi que Dry Level.



### ● [F5] TEMPLATE (Modèle)

Grâce à cette fonction, il vous est possible de stocker des réglages de mixage sous forme de modèles et de configurer facilement plusieurs mixages similaires en rappelant l'échantillon approprié, puis en le modifiant à votre guise. Vous pouvez également affecter le modèle aux étapes d'enchaînement en mode Sequence Play pour appeler les réglages en fonction de la reproduction. Les modèles font partie des données système (page 27) du mode Utility et ne peuvent pas être enregistrés en tant que données de morceau.



Numéro du modèle  
Nom du modèle  
En appuyant sur la touche [SF4], vous pouvez appeler le modèle sélectionné à gauche.  
Appuyez sur la touche [SF5] pour sauvegarder le réglage actuel du modèle sélectionné à gauche.

**NOTE** Les modèles de mixage étant stockés sous la forme de données système (page 27) dans la mémoire Flash, ces données sont conservées même après la mise hors tension de l'instrument.

#### Numéro du modèle

Détermine le numéro du modèle. Vous pouvez créer jusqu'à 50 modèles.

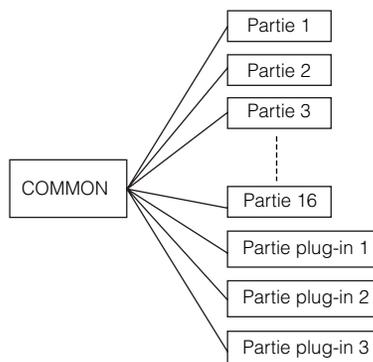
#### Nom du modèle

Détermine le nom du modèle. Pour les détails sur l'attribution de nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » en page 34.

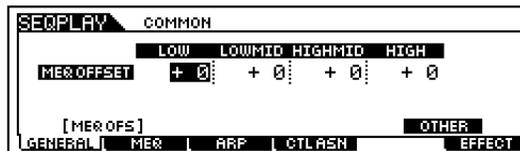
## Mode Mixing Edit (fonctions de mixage détaillées)

### Common Edit (Edition commune) et Part Edit (Edition de parties)

Utilisez la fonction Common Edit pour modifier les réglages communs à toutes les parties. Il existe deux types d'écrans Mixing : ceux destinés à l'édition commune et ceux destinés à l'édition de parties individuelles.



Indique un écran Common Edit.



Indique un afficheur permettant d'éditer des parties.



**NOTE** Les opérations Common Edit ne peuvent pas être réalisées sur les parties plug-in Multi Part 17 à 32.

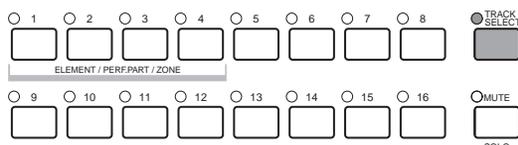
### Procédure de base

- 1 Depuis l'écran CHAIN, appuyez sur la touche [F6] pour passer en mode Mixing.
- 2 Sélectionnez le modèle de mixage souhaité pour l'édition.
- 3 Appuyez sur la touche [EDIT] pour passer en mode Mixing Edit. (Le témoin s'allume.)

- 4 Sélectionnez la partie à modifier.  
Pour modifier des paramètres communs à toutes les parties, appuyez sur la touche [DRUM KITS] (qui fait ici fonction de touche « COMMON »).



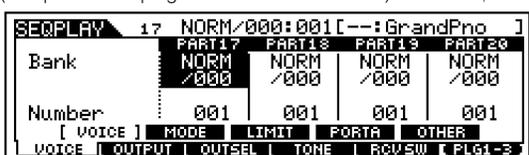
Pour modifier les paramètres d'une partie quelconque, sélectionnez-la avec la touche NUMBER ([1] à [16]) correspondante. Vous pouvez sélectionner des parties de la carte plug-in à l'aide de la touche [F6] (comme indiqué ci-dessous).



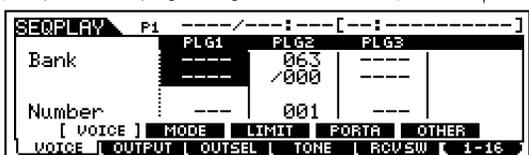
Parties du générateur de sons interne 1~16



Parties plug-in Multi Part 17~32  
(lorsque la carte plug-in Multi Part est installée)



Parties plug-in Single Part 1~3  
(lorsque la carte plug-in Single Part est installée)



**NOTE** Veuillez noter que les réglages des parties plug-in Multi-Part (17 à 32) ne s'appliquent pas à un morceau unique mais à tous les mixages.

- 5 Sélectionnez le menu à modifier en appuyant sur les touches [F1] à [F5] et modifiez les paramètres de chaque écran.
- 6 Stockez les réglages modifiés à l'étape 5 dans le modèle de mixage, en fonction de vos besoins.
- 7 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Mixing et revenir à l'écran CHAIN.

Pour en savoir davantage sur ces paramètres, reportez-vous à la section « Référence » (page 98). Dans la section suivante, nous allons vous montrer comment utiliser la fonction Mixing Edit.

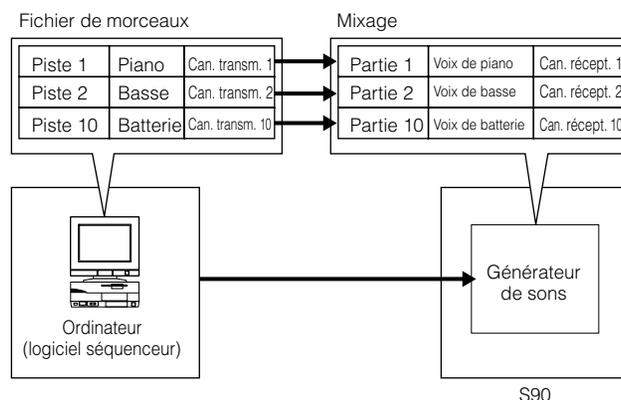
## Utilisation du S90 en tant que générateur de sons multi-timbre (Mixing Edit)

Le mode Mixing vous permet de configurer le S90 en générateur de sons multi-timbre en vue de l'utiliser avec un logiciel de musique ou des séquenceurs internes et externes. Si chaque morceau d'un fichier utilise un canal MIDI différent, les parties d'une configuration de mixage peuvent alors être affectées aux canaux MIDI correspondants. Par conséquent, vous pouvez reproduire un fichier de morceaux sur un séquenceur externe tandis que des voix différentes sont reproduites au même moment sur des pistes différentes.

Dans l'exemple suivant, nous allons créer une configuration de mixage adaptée à la reproduction d'un fichier de morceaux constitué de trois parties : piano, basse et percussions. La piste du piano est affectée au canal MIDI 1, celle de la basse au canal 2 et la batterie au canal 10.

**NOTE** Il est possible d'activer ou de désactiver (assourdir) momentanément une ou plusieurs parties spécifiques (page 76).

**NOTE** Pour plus de détails sur les canaux MIDI, reportez-vous à la page 118.



**NOTE** Vous pouvez utiliser le logiciel séquenceur inclus (avec Windows uniquement ; consultez le Manuel d'installation ci-joint) afin de reproduire plusieurs parties à la fois sur le S90. Mais avant cela, vous devez d'abord vérifier que toutes les connexions entre l'ordinateur et le S90 ont été correctement effectuées (page 17).

- 1 Appuyez d'abord sur la touche [SEQ PLAY], puis sur la touche [F6] (MIX) pour passer en mode Mixing, puis passez en mode Edit (page 29).

**NOTE** Avant de passer en mode Mixing Edit, vous devez sélectionner un modèle de mixage pour l'édition (page 79).

**NOTE** Vous pouvez initialiser les réglages de mixages si nécessaire (page 70).

- 2 Si l'écran Common Edit apparaît, appuyez sur la touche NUMBER [1] à [16] appropriée pour passer à l'écran Part Edit.

Vous pouvez sélectionner Part 1 pour le piano, Part 2 pour la basse et Part 10 pour les percussions. Commençant par la partie 1.

- 3 Appuyez sur [F1] → [SF1] pour passer à l'écran VOICE et choisissez la voix à utiliser pour la partie de piano.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Bank	PRE1	PRE1	PRE1	PRE1
Number	(A03)	(A01)	(A01)	(A01)
	003	001	001	001
[ VOICE ]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW

- 4 De la même façon, affectez la partie 2 à la voix de basse et la partie 10 à la voix de batterie.

- 5 Appuyez sur [F2] → [SF1] pour passer à l'écran VOLUME, puis réglez le volume de chaque partie, de même que la position de Pan et les niveaux de Chorus et de Reverb Send si nécessaire. Pour en savoir plus, voir Ref. 43 - 48.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Volume	100	100	100	100
Pan	C	C	C	C
VoiceELPan	on	on	on	on
[VOL/PAN]	RESEND			
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW

- 6 Appuyez sur [F1] → [SF2] pour passer à l'écran MODE. Réglez les paramètres pertinents sur les valeurs appropriés : 1, 2 et 10.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	Poly	Poly	Poly	Poly
ArpSwitch	off	off	off	off
ReceiveCh	1	2	3	4
[ VOICE ]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW

- 7 Utilisez les touches [▲] et [▼] et passez au réglage Mono/Poly. Réglez le paramètre sur « Poly » (polyphonique).

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
Mono/Poly	Poly	Poly	Poly	Poly
ArpSwitch	off	off	off	off
ReceiveCh	1	2	3	4
[ VOICE ]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW

**NOTE** Pour les parties comportant des passages d'une seule note qui ne requièrent pas de polyphonie, le paramètre Mode peut également être réglé sur « mono » (monophonique).

- 8 Appuyez sur [F1] → [SF3] pour appeler les réglages NoteLimit (Limite de note) et VelLimit (Limite de vitesse) et vérifiez si la partie de chaque voix est correctement réglée. Autrement dit, vous devez vérifier que les réglages de note et de vitesse n'entravent pas la reproduction normale de la voix. Sauf dans des cas exceptionnels, vous devez en principe éviter de régler les limites sur les plages de note et de vitesse afin d'être certain que les notes sont jouées correctement et ne sont pas assourdis.

SEQPLAY	PART01	PART02	PART03	PART04
NoteLimitH	G 8	G 8	G 8	G 8
NoteLimitL	C -2	C -2	C -2	C -2
VelLimitH	127	127	127	127
VelLimitL	1	1	1	1
[ VOICE ]	MODE	LIMIT	PORTA	OTHER
VOICE	OUTPUT	OUTSEL	TOPE	RCVSW

**NOTE** Il existe, en mode Mixing Edit, de nombreux autres paramètres spécifiques aux parties. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « Référence ».

- 9 Avant de quitter le mode Edit, vous devez enregistrer les réglages du modèle de mixage. Pour plus de détails sur les modèles de mixage, reportez-vous à la page 79.

Désormais, lorsque vous sélectionnez ce modèle de mixage en mode Sequence Play, vous pouvez reproduire le fichier de morceaux sur un ordinateur (séquenceur) ; les parties au piano, à la basse et à la batterie seront reproduites en fonction du canal MIDI de chaque piste.

# Utilisation des cartes mémoire

En mode Card, vous pouvez utiliser une carte mémoire (par exemple, une carte SmartMedia™ disponible dans le commerce) pour enregistrer ou charger des données sur/ depuis l'instrument, et exécuter d'autres opérations d'échange de données. Grâce au logiciel File Utility inclus, vous pouvez gérer les données de la carte mémoire sur ordinateur et échanger les données entre l'ordinateur et la carte mémoire.

 N'essayez jamais de retirer ou d'insérer une carte mémoire en mode Card.

**NOTE** Pour sélectionner le fichier de morceau que vous souhaitez reproduire, utilisez le mode Sequence Play. En mode Card, désignez le dossier contenant les fichiers de morceaux pour la reproduction (page 83).

## Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™\*)

Les cartes mémoire doivent être manipulées avec précaution. Pour cela, il est important de suivre les recommandations suivantes.

\* SmartMedia est une marque de fabrique de Toshiba Corporation.

### ■ Type de carte mémoire compatible

Vous pouvez utiliser les cartes mémoire 3.3V(3V). Les cartes mémoire de type 5V ne sont pas compatibles avec cet instrument.

### ■ Capacité de la mémoire

Il existe sept types de cartes mémoire : 2Mo/4Mo/8Mo/16Mo/32Mo/64Mo/128Mo.

### ■ Insertion et retrait des cartes mémoire

#### Pour insérer une carte mémoire :

Tenez la carte mémoire de sorte que la borne (dorée) de la carte mémoire soit orientée vers le bas et face à l'emplacement réservé à la carte mémoire. Insérez la carte mémoire avec précaution, jusqu'à ce qu'elle soit introduite à fond.

- N'insérez pas la carte de mémoire dans la mauvaise direction.
- N'insérez rien d'autre que la carte mémoire dans l'emplacement.

#### Pour retirer une carte mémoire :

Avant de retirer la carte mémoire, assurez-vous qu'elle n'est pas en cours d'utilisation et que l'instrument n'est pas en communication avec elle. Ensuite, retirez-la doucement. Si la carte mémoire est en communication avec l'instrument\*, vous verrez apparaître à l'écran un message indiquant qu'elle est en cours d'utilisation.

\* Ceci concerne les opérations d'enregistrement, de chargement, de formatage et de suppression des données. Vous devez également savoir que, si vous insérez la carte mémoire pendant que l'instrument est sous tension, ce dernier va automatiquement entrer en communication avec elle pour vérifier de quel type de support il s'agit.

 Ne tentez jamais de retirer la carte mémoire ou de mettre l'instrument hors tension pendant que

l'instrument est en communication avec elle. Vous risqueriez d'endommager les données présentes sur l'instrument/la carte mémoire, voire la carte elle-même.

### ■ Formatage des cartes mémoire

Avant d'utiliser une carte mémoire avec votre instrument, vous devez la formater. Le formatage détruisant toutes les données qui y seraient stockées, vérifiez d'abord qu'elle ne contient aucune donnée importante.

**NOTE** Les cartes mémoire formatées avec cet instrument peuvent devenir inutilisables avec d'autres instruments.

### ■ A propos des cartes mémoire

#### Veillez à manipuler les cartes mémoire avec beaucoup de soin !

Il peut arriver que l'électricité statique affecte les cartes mémoire. Par conséquent, avant de les manipuler, touchez un objet métallique (par exemple, une poignée de porte ou un châssis en aluminium) pour réduire les possibilités de décharge électrostatique.

Pensez à retirer la carte mémoire de son logement si vous prévoyez de ne pas l'utiliser pendant une période prolongée.

N'exposez pas la carte à la lumière directe du soleil, à des températures excessivement basses ou élevées, à l'humidité ou à la poussière et faites attention de ne pas renverser de liquide dessus.

Ne placez pas d'objet lourd sur la carte mémoire, ne la pliez pas et ne lui appliquez aucune pression.

Ne touchez pas la partie métallique (dorée) et ne placez pas de plaque en métal dessus.

N'exposez pas la carte à des champs magnétiques, tels que ceux produits par les téléviseurs, les enceintes, les moteurs électriques, etc. Ces champs magnétiques risqueraient d'effacer partiellement ou complètement les données de la carte mémoire et de rendre cette dernière illisible.

Ne collez rien d'autre que les étiquettes fournies sur la carte mémoire. En outre, placez celles-ci à l'endroit prévu à cet effet.

#### Pour protéger vos données (protection en écriture) :

Pour éviter d'effacer accidentellement des données importantes, collez le sceau de protection en écriture (fourni avec la carte mémoire) à l'emplacement désigné (à l'intérieur d'un cercle) sur la carte mémoire. Par contre, pour enregistrer des données sur la carte mémoire, assurez-vous d'avoir bien enlevé le sceau de protection en écriture. Ne réutilisez pas le sceau que vous venez de retirer.

### ■ Sauvegarde des données

Pour une protection optimale de vos données, Yamaha vous recommande de conserver deux copies de sauvegarde des données importantes sur deux cartes mémoire différentes. Cela vous garantit une copie de sauvegarde supplémentaire au cas où l'une des cartes serait égarée ou endommagée.

## ■ Antivol

Cet instrument est équipé d'un antivol pour la carte mémoire. En cas de nécessité, installez-le sur l'instrument.

Pour cela, procédez comme suit :

- ❶ Retirez la partie métallique à l'aide d'un tournevis cruciforme.
- ❷ Retournez-la puis remontez-la.

## Procédure de base

- ❶ Appuyez sur la touche [CARD] pour accéder au mode Card. (Le témoin s'allume.)
- ❷ Sélectionnez le menu souhaité en appuyant sur les touches [F1] à [F6] et exécutez les différentes opérations (enregistrer, charger, etc.).
- ❸ Appuyez sur une autre touche de mode pour quitter le mode Card.

## Sélection du fichier/dossier

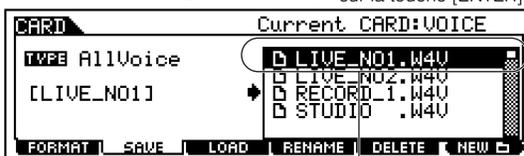
Les illustrations et les instructions ci-après vous montrent comment sélectionner des fichiers et des dossiers sur la carte mémoire en mode Card.

Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.



Pour revenir au niveau directement supérieur, appuyez sur la touche [EXIT].

Pour aller sur le niveau inférieur suivant, mettez le dossier de votre choix en surbrillance, puis appuyez sur la touche [ENTER].

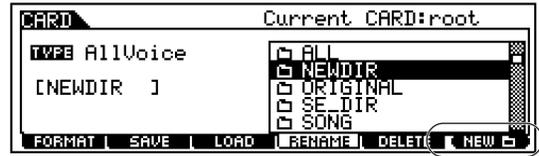


Déplacez le curseur sur le fichier ou dossier souhaité à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] ou du cadran de données.

**NOTE** Vérifiez que le fichier de morceaux souhaité (celui qui est affecté à l'étape d'enchaînement en mode Sequence Play) est contenu dans le dossier actuellement sélectionné en mode Card. Le nom du fichier n'étant pas indiqué sur l'écran du S90, veillez à attribuer un nom pertinent et descriptif au dossier contenant le fichier. Vous pouvez effectuer les vérifications nécessaires en parcourant les dossiers et les fichiers à l'aide du logiciel File Utility. (Reportez-vous au Manuel d'installation fourni à part.)

## Création d'un nouveau fichier

Vous pouvez créer de nouveaux dossiers à partir de l'écran Save (appelé via la touche [F2]) et de l'écran Rename (appelé via la touche [F4]). Cette fonction vous permet d'organiser de manière pratique et aisée les nombreux fichiers importants de données que vous créez sur le S90.



Pour créer un nouveau dossier, appuyez sur la touche [F6], puis attribuez un nom à ce dossier.

## Types de fichiers pris en charge par le S90

### Types de fichiers pouvant être enregistrés depuis le S90 sur une carte mémoire

Ecran	Extension	Explication
All	.W4A	Toutes les données de la mémoire utilisateur interne du S90 sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire.
All Voice	.W4V	Toutes les données de voix utilisateur stockées dans la mémoire utilisateur interne du S90 sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire.
Plugin All Bulk1,2,3	.W2B	Toutes les données de la carte plug-in sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées sur la carte mémoire.
Chain (Chaîne de séquences)	.W4C	Les données de chaîne sont traitées comme un seul fichier et peuvent être enregistrées comme telles. Ces données permettent de reproduire plusieurs morceaux de suite.
Voice Editor (Données de voix pour le Voice Editor)	.W4E	Toutes les données de voix utilisateur peuvent être traitées comme un fichier unique et enregistrées sur une carte mémoire. Il vous est possible de charger le fichier sauvegardé sur le logiciel Voice Editor (inclus sur le CD-ROM) sur votre ordinateur.

### Types de fichiers pouvant être chargés depuis la carte mémoire sur le S90

Ecran	Extension	Explication
All	.W4A	Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire sous le type « All » peut être chargé et restauré sur le S90.
All Voice	.W4V	Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire sous le type « All Voice » peut être chargé et restauré sur le S90.
Voice	.W4A/.W4V	Une voix spécifique contenue dans un fichier enregistré sur une carte mémoire sous le type « All » ou « All Voice » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur le S90.
Performance	.W4A	Une performance spécifique contenue dans un fichier enregistré sur une carte mémoire sous le type « All » peut être sélectionnée de façon individuelle et chargée sur le S90.
Plugin All Bulk1,2,3	.W2B	Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire sous le type « Plugin All Bulk 1, 2, 3 » peut être chargé et restauré vers la carte plug-in installée sur le S90.
Usr ARP	.W2G	Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire à partir du MOTIF sous le type « Usr ARP » peut être chargé et restauré sur le S90.
Chain (Chaîne de séquences)	.W4C	Un fichier qui est enregistré sur une carte mémoire sous le type « Chain » peut être chargé et restauré sur le S90.
Voice Editor	.W4E	Les données de voix éditées via le logiciel Voice Editor installé sur votre ordinateur peuvent être chargées sur le S90.

## ■ Types de fichiers pouvant être chargés à partir de la carte mémoire vers le S90 lors de la mise sous tension (fichier Auto Load)

Parmi les types de fichiers décrits à la page 83, « All », « Plugin All Bulk 1 », « Plugin All Bulk 2 » et « Plugin All Bulk 3 » peuvent être automatiquement chargés depuis la carte mémoire vers la mémoire utilisateur du S90 lors de la mise sous tension.

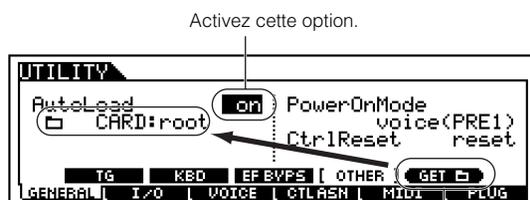
 Les données sont automatiquement chargées et toutes les données de la mémoire sont remplacées. Par conséquent, vous devez sauvegarder toutes les données importantes au préalable.

- 1 Attribuez un nom aux fichiers que vous voulez charger automatiquement lors de la mise sous tension comme décrit ci-dessous, puis enregistrez-les dans un dossier unique.

Type de fichier	Nom du fichier
All	AUTOLOAD.W4A
Plugin All Bulk 1 (pour l'emplacement 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (pour l'emplacement 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (pour l'emplacement 3)	AUTOLD3.W2B

**NOTE** Une fois que vous avez nommé les fichiers appropriés, gardez le dossier correspondant sélectionné à l'écran et passez à l'étape 2.

- 2 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility.
- 3 Appuyez sur la touche [F1], puis sur [SF4] pour afficher l'écran du fichier Auto Load.
- 4 Réglez « Auto Load » sur on, puis appuyez sur la touche [SF5].



Activez cette option.  
Appuyez sur la touche [SF5] pour enregistrer le dossier sélectionné à l'étape 1 (le dossier contenant les fichiers souhaités pour le chargement automatique).

- 5 Pour appliquer les nouveaux réglages, sortez du mode Utility.

 N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).

- 6 Mettez l'instrument hors tension.

- 7 Avant de rallumer l'appareil, assurez-vous que les données appropriées sont accessibles depuis le S90. Autrement dit, vérifiez que la carte mémoire spécifiée à l'étape 1 est correctement insérée.

- 8 Mettez l'appareil sous tension. Le S90 cherche le dossier spécifié pour les fichiers auto-chargeables (ceux que vous avez nommés et enregistrés à l'étape 1) et les charge automatiquement dans la mémoire utilisateur.

**NOTE** Tous les fichiers du dossier enregistrés à l'étape 4 qui ne portent pas un nom de chargement automatique adéquat sont ignorés.

## ■ Noms de fichiers

Les fichiers sont nommés d'après la convention de désignation MS-DOS. Si le nom du fichier contient d'autres caractères que les caractères reconnus dans MS-DOS, ceux-ci seront automatiquement remplacés par « \_ » (souligné) lors de l'enregistrement. Pour obtenir des instructions spécifiques sur l'attribution d'un nom de fichier, reportez-vous à la page 34.

## [F1] Formatage des cartes mémoire (FORMAT)

Les présentes explications s'appliquent à l'étape 2 de la Procédure de base à la page 83.

Pour utiliser une nouvelle carte de mémoire avec le S90, il faut d'abord la formater. Cette opération vous permet de formater la carte mémoire et de lui attribuer une étiquette de volume (Volume Label).



 Lorsque le processus de formatage est en cours, vous ne devez jamais éjecter la carte mémoire ou mettre le S90 hors tension.

 Si des données sont déjà enregistrées sur la carte mémoire, prenez garde à ne pas la formater. Sinon, toutes les données enregistrées au préalable seront détruites.

- 1 Donnez un nom à Volume Label (Étiquette de volume). Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 34.

- 2 Appuyez sur la touche [ENTER]. (L'écran vous demande confirmation.)

**NOTE** Pour annuler l'opération de formatage, appuyez sur la touche [DEC/NO].

- 3 Appuyez sur la touche [INC/YES] pour exécuter l'opération de formatage. Une fois le formatage terminé, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

## [F2] Enregistrement des données du S90 sur la carte mémoire (SAVE)

Cette opération vous permet d'enregistrer des fichiers sur une carte mémoire. Ces explications s'appliquent à l'étape ② de la procédure de base, à la page 83.

- 1 Sélectionnez le type de fichier à enregistrer dans l'écran Save (page 83).



Pour créer un nouveau fichier, déplacez le curseur sur celui-ci et saisissez le nom de votre choix. Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » en page 34.

Si vous souhaitez créer un nouveau dossier, appuyez sur la touche [SF6] pour lui attribuer un nom. Pour plus de détails sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » en page 34.

- 2 Si vous voulez écraser le fichier existant, positionnez le curseur sur le fichier dans lequel les données sont enregistrées en vous servant des touches de curseur ou du cadran de données.

⚠ Lorsque le processus d'enregistrement est en cours, vous ne devez éjecter jamais la carte mémoire ou mettre le S90 hors tension.

- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour procéder à l'enregistrement.

Si vous êtes sur le point d'écraser un fichier existant, un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur la touche [INC/YES] pour effectuer l'enregistrement ou sur [DEC/NO] pour l'annuler.

Une fois que les données ont été enregistrées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

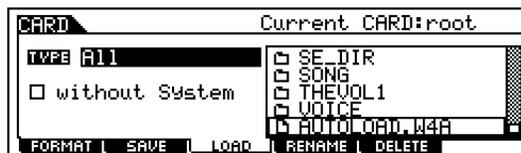
## [F3] Chargement de données sur le S08 depuis la carte mémoire (LOAD)

Cette opération vous permet de charger des fichiers depuis une carte mémoire vers le S90. Les présentes explications s'appliquent à l'étape ② de la procédure de base à la page 83.

- 1 Sélectionnez un type de fichier (page 83) et le fichier à charger.

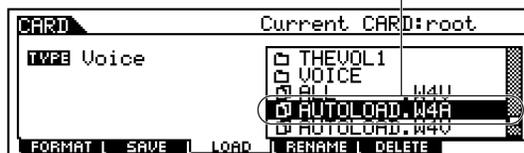
Lorsque le type de fichier est réglé sur All, All Voice, Plugin All Bank 1 ~ 3, Usr ARP, Chain ou Voice Editor, passez à l'étape ③. Pour tout autre type de fichier, passez à l'étape ②.

**NOTE** Lorsque « All » est sélectionné en tant que type de fichier à charger, «  without System » (Sans système) apparaît à l'écran. Si cette case est cochée et que le chargement est effectué, toutes les données, à l'exception des réglages système du mode Utility, sont chargées.

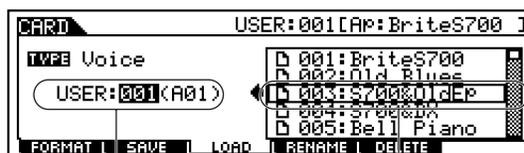


- 2 Spécifiez les données à charger et l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur du S90. Lorsque le type de fichier (données) est paramétré sur Voice, par exemple, suivez les instructions ci-dessous.

C'est un dossier « virtuel », qui apparaît à l'écran pour recevoir le ou les fichiers qui vont être chargés.



Touche [ENTER]



Spécifiez l'emplacement de destination dans la mémoire utilisateur du S90.

Sélectionnez le numéro de la voix ///to be loaded.

Lorsque le type de fichier est réglé sur Performance, un fichier « virtuel » apparaît, comme pour le type Voice ci-dessus. Sélectionnez ce fichier imaginaire et appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler la liste des performances. Sélectionnez la performance souhaitée et spécifiez l'emplacement de la mémoire utilisateur de destination.

- 3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour effectuer l'opération de chargement. Une fois que les données ont été chargées, le message « Completed » s'affiche et vous revenez à l'écran initial.

**!** N'éjectez jamais la carte mémoire et ne mettez jamais le S90 hors tension lorsque le processus de chargement est en cours.

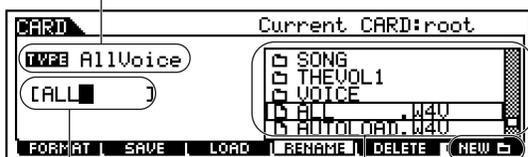
**!** Le fait de charger des données sur le S90 efface et remplace automatiquement les données existantes dans la mémoire utilisateur. Prenez soin d'enregistrer toutes les données importantes sur une carte mémoire AVANT d'effectuer des opérations de chargement.

**NOTE** Le S90 dispose d'une fonction Auto-load pratique qui charge automatiquement les fichiers spécifiés par l'utilisateur lors de la mise sous tension de l'appareil. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 84.

## [F4] Pour renommer les fichiers (RENAME)

Cet écran vous permet de renommer des fichiers dans la carte mémoire choisie, en utilisant jusqu'à huit caractères alphanumériques.

Sélectionnez le type de fichier souhaité.



Renommez le fichier sélectionné ici. Reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 34.

Sélectionnez le fichier à renommer.

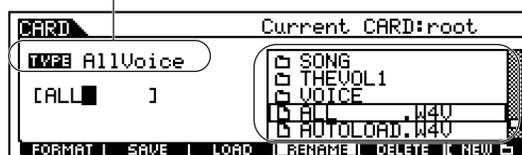
Si vous souhaitez créer un nouveau dossier pour les données, appuyez sur la touche [F6] pour lui attribuer un nom. Pour obtenir des instructions sur l'attribution d'un nom, reportez-vous à la section « Principe d'utilisation » à la page 34.

**NOTE** Les fichiers sont nommés d'après la convention de désignation MS-DOS (page 84).

## [F5] Suppression de fichier (DELETE)

Cet écran vous permet de supprimer les fichiers de la carte mémoire sélectionnée. Choisissez le fichier souhaité comme indiqué ci-dessous, puis appuyez sur la touche [ENTER].

Sélectionnez le type de fichier souhaité.



Sélectionnez le fichier à supprimer.

# Sensibilité au toucher

Le S90 propose différents types de sensibilité au toucher adaptés à différents styles de reproduction et à vos préférences.

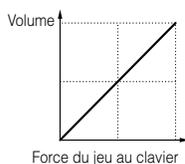
- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour accéder au mode Utility.
- 2 Appuyez sur [F1] → [SF2] pour appeler l'écran KBD.
- 3 Utilisez les touches [▲ ▼ ◀ ▶] pour sélectionner Vel Curve (Courbe de vélocité), puis appuyez sur les touches [INC/YES] et [DEC/NO] pour sélectionner le réglage souhaité (voir ci-dessous).
- 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Utility.



N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).

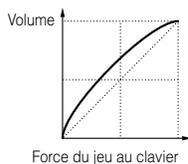
## norm (Normal)

La vélocité est proportionnelle à la force de jeu (force avec laquelle vous appuyez sur le clavier).



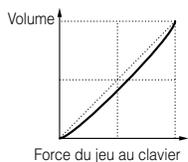
## soft

Cette courbe produit une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vélocités plus faibles. En d'autres termes, un toucher plus léger entraîne une réponse supérieure à celle de la courbe « norm ». Utilisez cette courbe pour mieux contrôler la plage de vélocité légère.



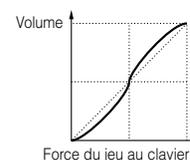
## hard

Cette courbe adoucit de manière sensible la réponse générale par rapport à la courbe « norm ». Utilisez cette courbe si vous avez tendance à jouer fort et souhaitez que le changement de son soit moins sensible.



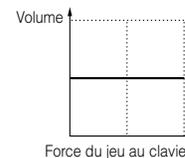
## wide

Ce réglage fournit des courbes de réponse opposées pour les vélocités plus fortes et plus faibles. Il élargit la plage dynamique apparente du contrôleur, en produisant un changement de son plus faible dans la plage plus douce et un changement plus important dans la plage plus forte.



## fixed

Ce réglage produit un changement de son de la même intensité (défini sous Fixed Velocity (Vélocité fixe)), quelle que soit la force de frappe. Par exemple, vous pouvez utiliser ce réglage pour reproduire la réponse de notes sur un orgue traditionnel ou encore pour garantir un changement du son parfaitement uniforme, quelle que soit la force de frappe.



**NOTE** Vous pouvez également sélectionner la sensibilité du contrôleur de souffle (UTILITY [F1] → [SF1] BCCurve).

# Arborescence des fonctions

Les numéros de référence vous permettent de retrouver rapidement et aisément les paramètres correspondants dans le Tableau des paramètres (page 92) et la section Référence (page 98). Pour en savoir davantage sur les écrans Information, reportez-vous à la page 33 ; pour plus de détails sur la fonction Category Search, consultez la page 38 ; pour les opérations relatives aux tâches, voyez la page 70 ; pour les opérations de stockage, allez à la page 73 ; pour les opérations liées à la carte, consultez la page 82.

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
<b>■ Mode Voice Play</b>			
[VOICE]→Sélection de voix (page 36) Réglages...Tableau des données MIDI 8-1 et 8-2 dans la Liste des données fournies à part			
[F1] (PLAY)		-	36
[F2] (BANK)			
	Bank	36	-
[F4] (PORTA)			
	Mono/Poly	3	-
	PortaSw	7	-
	PortaTime	8	-
	PortaMode	10	-
[F5] (EG)			
	AEG/FEG	-	40
[F6] (ARP)			
	Bank	74	-
	Type	75	-
	Tempo	76	-
	VelocityLimit	82	-
	Switch	77	-
	Hold	78	-
<b>■ Mode Voice Edit (Normal)</b>			
Common...Réglages qui s'appliquent aux quatre éléments [VOICE]→Sélection de voix normale (page 36)→[EDIT]→[COMMON] Réglages...Tableau des données MIDI 8-1 dans la Liste des données fournies à part			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	-
	SubCtgr	1	-
	Name	2	-
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	-
	KeyAsgnMode	4	-
	M.TuningNo.	5	-
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/ LOWMID/HIGHMID/ HIGH)	6	-
[SF4] PORTA	Switch	7	-
	Time	8	-
	Mode	10	-
	TimeMode	11	-
[SF5] OTHER	CSAssign	12	-
	ChoCtrl	13	-
	PB Upper	14	-
	PB Lower	14	-
	AssignA	15	-
	AssignB	15	-
	Assign1	15	-
	Assign2	15	-
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	-
	Pan	44	-
	RevSend	46	-
	ChoSend	47	-
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	-
	Type	75	-
	Tempo	76	-
	Switch	77	-
	Hold	78	-
	KeyMode	79	-
	VelMode	80	-
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	-
	VelocityLimit	82	-
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	-
	VelocityRate	84	-
	GateTimeRate	85	-
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	ElementSw	117	-
	Source	118	-
	Dest	119	-
	Depth	120	-

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
[SF2] SET3/4	ElementSw	117	-
	Source	118	-
	Dest	119	-
	Depth	120	-
[SF3] SET5/6	ElementSw	117	-
	Source	118	-
	Dest	119	-
	Depth	120	-
[F5] (LFO)			
[SF1] WAVE	Wave	159	-
	Speed	160	-
	TempoSync	161	-
	TempoSpeed	162	-
	KeyOnReset	163	-
	Phase	164	-
[SF2] DELAY	Delay	165	-
	Fadeln	166	-
	Hold	167	-
	FadeOut	168	-
[SF3] DEST1	ElementSw	169	-
	Dest	170	-
	Depth	171	-
[SF4] DEST2	ElementSw	169	-
	Dest	170	-
	Depth	171	-
[SF5] DEST3	ElementSw	169	-
	Dest	170	-
	Depth	171	-
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	EL: (INS EF) OUT 1-4	190	-
	InsEF Connect	191	-
	Ins1 Ctgr	192	-
	Ins1 Type	192	-
	Ins2 Ctgr	193	-
	Ins2 Type	193	-
	Reverb Type	194	-
	Chorus Type	194	-
	Reverb Send	195	-
	Chorus Send	195	-
	Reverb Return	196	-
	Chorus Return	196	-
	Reverb Pan	197	-
	Chorus Pan	197	-
	Chorus to Reverb	198	-
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	-
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	-
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	-
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	-
Élément...Réglages des quatre éléments individuels [VOICE]→Sélection de voix normale (page 36)→[EDIT]→[1]-[4] Réglages...Tableau des données MIDI 8-2 dans la Liste des données fournies à part			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	ElementSw	28	-
	WaveNo.	29	-
	WaveCtgr	29	-
[SF2] OUTPUT	KeyOnDelay	30	-
	InsEffectOut	31	-
[SF3] LIMIT	NoteLimit	32	-
	VelocityLimit	33	-
	VelCrossFade	34	-
[F2] (PITCH)			
[SF1] TUNE	Coarse	59	-
	Fine	60	-
	Random	61	-
[SF2] VEL SENS	EGTime	62	-
	Segment	63	-
	EGLevel	64	-
	Curve	65	-
	Pitch	66	-
[SF3] PEG	TIME/LEVEL	67/68	-
	Depth	69	-

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
[SF4] KEY FLW	PitchSens	70	-
	CenterKey	71	-
	EGTimeSens	72	-
	CenterKey	73	-
[F3] (FILTER)			
[SF1] TYPE	Type	90	-
	Gain	91	-
	Cutoff	92	-
	Resonance	93	-
	Width	94	-
	Distance	95	-
	HPFCutoff	96	-
	HPFKeyFlw	97	-
[SF2] VEL SENS	EGTime	98	-
	Segment	99	-
	EGLevel	100	-
	Curve	65	-
	Cutoff	101	-
	Resonance	102	-
[SF3] FEG	TIME/LEVEL	103/104	-
	Depth	105	-
[SF4] KEY FLW	CutoffSens	106	-
	CenterKey	107	-
	EGTimeSens	108	-
	CenterKey	109	-
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	110	-
	OFFSET	111	-
[F4] (AMP)			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	-
	Pan	44	-
	AlternatePan	136	-
	RandomPan	137	-
	ScalingPan	138	-
[SF2] VEL SENS	EGTime	139	-
	Segment	140	-
	EGLevel	141	-
	Curve	142	-
[SF3] AEG	TIME/LEVEL	143/144	-
[SF4] KEY FLW	LevelSens	145	-
	CenterKey	146	-
	EGTimeSens	147	-
	CenterKey	148	-
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	149	-
	OFFSET	150	-
[F5] (LFO)			
	Wave	159	-
	Speed	160	-
	KeyOnReset	163	-
	KeyOnDelay	165	-
	PMod	172	-
	FMod	173	-
	AMod	174	-
[F6] (EQ)			
	Type	210	-
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	-
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	-
	Freq (Type=P.EQ)	213	-
	Gain (Type=P.EQ)	214	-
	Q (Type=P.EQ)	215	-
<b>■ Mode Voice Edit (DRUM)</b>			
Common...Réglages qui s'appliquent à toutes les touches de percussion [VOICE]→Sélection de voix de batterie (page 36)→[EDIT]→[COMMON] Réglages...Tableau des données MIDI 9-1 dans la Liste des données fournies à part			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	-
	SubCtgr	1	-
	Name	2	-

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	--
[SF5] OTHER	CSAssign	12	--
	ChoCtrl	13	--
	PB Upper	14	--
	PB Lower	14	--
	AssignA	15	--
	AssignB	15	--
	Assign1	15	--
	Assign2	15	--
<b>[F2] (OUTPUT)</b>			
	Volume	43	--
	Pan	44	--
	RevSend	46	--
	ChoSend	47	--
	InsRevSend	49	--
	InsChoSend	50	--
<b>[F3] (ARP)</b>			
[SF1] TYPE	Bank	74	--
	Type	75	--
	Tempo	76	--
	Switch	77	--
	Hold	78	--
	KeyMode	79	--
	VelMode	80	--
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	--
	VelocityLimit	82	--
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	--
	VelocityRate	84	--
	GateTimeRate	85	--
<b>[F4] (CTL SET)</b>			
[SF1] SET1/2	Source	118	--
	Dest	119	--
	Depth	120	--
[SF2] SET3/4	Source	118	--
	Dest	119	--
	Depth	120	--
[SF3] SET5/6	Source	118	--
	Dest	119	--
	Depth	120	--
<b>[F6] (EFFECT)</b>			
[SF1] CONNECT	KEY: (INS EF) OUT	190	--
	InsEF Connect	191	--
	Ins1 Ctgry	192	--
	Ins1 Type	192	--
	Ins2 Ctgry	193	--
	Ins2 Type	193	--
	Reverb Type	194	--
	Chorus Type	194	--
	Reverb Send	195	--
	Chorus Send	195	--
	Reverb Return	196	--
	Reverb Pan	197	--
	Chorus Return	196	--
	Reverb Pan	197	--
	Chorus Pan	197	--
	Chorus to Reverb	198	--
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	--
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	--
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	--
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	--
<b>Touche...Réglages des touches de percussion individuelles [VOICE]→Sélection de voix de batterie (page 36)→[EDIT]→[1]→[INC]/[DEC] (Vous pouvez sélectionner la touche de percussion en appuyant sur la touche appropriée) Réglages...Tableau des données MIDI 9-2 dans la Liste des données fournies à part</b>			
<b>[F1] (OSC)</b>			
[SF1] WAVE	Type	35	--
	ElementSw	28	--
	Bank	36	--
	Number	29	--
	Category	29	--
[SF2] OUTPUT	InsEffectOut	31	--
	RevSend	46	--
	ChoSend	47	--
	OutputSel	117	--
[SF5] OTHER	AssignMode	4	--
	RcvNoteOff	37	--
	AltnateGroup	38	--
<b>[F2] (PITCH)</b>			
[SF1] TUNE	Coarse	60	--
	Fine	61	--
[SF2] VEL SENS	Pitch	66	--
<b>[F3] (FILTER)</b>			
[SF1] CUTOFF	LPFCutoff	112	--
	LPFReso	113	--

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
	HPFCutoff	96	--
[SF2] VEL SENS	LPFCutoff	114	--
<b>[F4] (AMP)</b>			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	--
	Pan	44	--
	AlternatePan	136	--
	RandomPan	137	--
[SF2] VEL SENS	Level	151	--
[SF3] AEG	AttackTime	143	--
	DecayTime	143	--
	DecayLevel1	144	--
	Decay2Time	143	--
<b>[F6] (EQ)</b>			
	Type	210	--
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	--
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	--
	Freq (Type=P.EQ)	213	--
	Gain (Type=P.EQ)	214	--
	Q (Type=P.EQ)	215	--
<b>Mode Voice Edit (Plug-in)</b>			
<b>Common [VOICE]→Sélection de voix plug-in (page 36)→[EDIT]→[COMMON] Réglages...Tableau des données MIDI 10 dans la Liste des données fournies à part</b>			
<b>[F1] (GENERAL)</b>			
[SF1] NAME	MainCtgry	1	--
	SubCtgry	1	--
	Name	2	--
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	--
	KeyAsgnMode	4	--
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	--
[SF4] PORTA	Switch	7	--
	Time	8	--
[SF5] OTHER	CSAssign	12	--
	ChoCtrl	13	--
	PB Range	14	--
	AssignA	15	--
	AssignB	15	--
	Assign1	15	--
	Assign2	15	--
<b>[F2] (OUTPUT)</b>			
	Volume	43	--
	Pan	44	--
	RevSend	46	--
	ChoSend	47	--
<b>[F3] (ARP)</b>			
[SF1] TYPE	Bank	74	--
	Type	75	--
	Tempo	76	--
	Switch	77	--
	Hold	78	--
	KeyMode	79	--
	VelMode	80	--
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	--
	VelocityLimit	82	--
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	--
	VelocityRate	84	--
	GateTimeRate	85	--
<b>[F4] (CTL SET)</b>			
[SF1] SET1/2	Source	118	--
	Dest	119	--
	Depth	120	--
[SF2] MW	Filter	121	--
	PMod	122	--
	FMod	123	--
	AMod	124	--
[SF3] AT	Pitch	125	--
	Filter	121	--
	PMod	122	--
	FMod	123	--
	AMod	124	--
[SF4] AC	Src	126	--
	Filter	121	--
	PMod	122	--
	FMod	123	--
	AMod	124	--
<b>[F6] (EFFECT)</b>			
[SF1] CONNECT	InsEF Connect	191	--
	Ins1 Ctgry	192	--
	Ins1 Type	192	--
	Ins2 Ctgry	193	--

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
	Ins2 Type	193	--
	Reverb Type	194	--
	Chorus Type	194	--
	Reverb Send	195	--
	Chorus Send	195	--
	Reverb Return	196	--
	Chorus Return	196	--
	Reverb Pan	197	--
	Chorus Pan	197	--
	Chorus to Reverb	198	--
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	--
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	--
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	--
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	--
<b>Element [VOICE]→Sélection de voix plug-in (page 36)→[EDIT]→[1] Réglages...Tableau des données MIDI 10 dans la Liste des données fournies à part</b>			
<b>[F1] (OSC)</b>			
[SF1] WAVE	Bank	36	--
	Number	29	--
[SF5] OTHER	VelocityDepth	39	--
	VelocityOffset	40	--
	NoteShift	41	--
<b>[F2] (PITCH)</b>			
	(PEG)	TIME/LEVEL	67/68
<b>[F3] (FILTER)</b>			
		HPFCutoff	96
<b>[F4] (NATIVE)</b>			
		(Native Parameters)	152
<b>[F5] (LFO)</b>			
	Speed	160	--
	Delay	165	--
	PMod	172	--
<b>[F6] (EQ)</b>			
	L.Freq/Gain	211	--
	H.Freq/Gain	212	--
<b>Mode Performance Play</b>			
<b>[PERFORM]→Sélection de performance (page 41) Réglages...Tableaux des données MIDI 6 et 7 dans la Liste des données fournies à part</b>			
<b>[F1] (PLAY)</b>			
		--	41
<b>[F2] (AD)</b>			
	Volume	--	44
	Pan	--	44
	RevSend	--	44
	ChoSend	--	44
	VarSend	--	44
	DryLevel	--	44
	Mono/Stereo	--	44
	OutputSel	--	44
<b>[F3] (VOICE)</b>			
[SF1] ADD INT	(Voice Bank)	--	43
[SF2] ADD PLG	(Voice Bank)	--	43
[SF3] DELETE	(Delete Voice)	--	43
[SF4] LIMIT L	(Note Limit Low)	--	43
[SF5] LIMIT H	(Note Limit High)	--	43
<b>[F4] (PORTA)</b>			
	PortaSw	7	--
	PortaTime	8	--
	PartSwitch	9	--
<b>[F5] (EG)</b>			
	AEG/FEG	--	44
<b>[F6] (ARP)</b>			
	Bank	74	--
	Type	75	--
	Tempo	76	--
	VelocityLimit	82	--
	Switch	77	--
	Hold	78	--
	PartSwitch	--	44
<b>Mode Performance Edit</b>			
<b>Common...Réglages qui s'appliquent aux quatre parties [PERFORM]→Sélection de performance (page 41)→[EDIT]→[COMMON] Réglages...Tableau des données MIDI 6 dans la Liste des données fournies à part</b>			
<b>[F1] (GENERAL)</b>			
[SF1] NAME	MainCtgry	1	--
	SubCtgry	1	--
	Name	2	--
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	--

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page	
[SF4] PORTA	PortaSw	7	-	
	PortaTime	8	-	
	PartSwitch	9	-	
[SF5] OTHER	CSAssign	12	-	
	ChoCtrl	13	-	
	AssignA	15	-	
	AssignB	15	-	
	Assign1	15	-	
Assign2	15	-		
<b>[F2] (OUT/MEQ)</b>				
[SF1] OUT	Volume	43	-	
	Pan	44	-	
	RevSend	46	-	
	ChoSend	47	-	
[SF2] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/HIGHMID/HIGH)	51	-	
<b>[F3] (ARP)</b>				
[SF1] TYPE	Bank	74	-	
	Type	75	-	
	Tempo	76	-	
	Switch	77	-	
	Hold	78	-	
	KeyMode	79	-	
	VelMode	80	-	
	VelLimit	81	-	
[SF2] LIMIT	VelocityLimit	82	-	
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	-	
	VelocityRate	84	-	
	GateTimeRate	85	-	
[SF4] OUT CH	OutputSwitch	86	-	
	TransmitCh	87	-	
<b>[F4] (CTL ASN)</b>				
	BC	88	-	
	AS1	88	-	
	AS2	88	-	
	FC1	88	-	
	FC2	88	-	
<b>[F6] (EFFECT)</b>				
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	-	
	EFF PART→PLG-EF	200	-	
	PlugEF Type	200	-	
	Variation Type	201	-	
	Variation Return	202	-	
	Variation Pan	203	-	
	Variation to Reverb	204	-	
	Variation to Chorus	204	-	
	Chorus Type	194	-	
	Chorus Return	196	-	
	Chorus Pan	197	-	
	Chorus to Reverb	198	-	
	Reverb Type	194	-	
	Reverb Return	196	-	
	Reverb Pan	197	-	
	[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	-
	[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	-
	[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	-
	[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	-
	<b>Part...Réglages des quatre parties individuelles [PERFORM]→Sélection de performance (page 41)→[EDIT]→[1]-[4] Réglages...Tableau des données MIDI 7 dans la Liste des données fournie à part</b>			
<b>[F1] (VOICE)</b>				
[SF1] VOICE	PartSw	28	-	
	Bank	36	-	
	Number	29	-	
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	-	
	ArpSwitch	77	-	
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	-	
	NoteLimitL	32	-	
	VelLimitH	33	-	
	VelLimitL	33	-	
[SF4] PORTA	Switch	7	-	
	Time	8	-	
	Mode	10	-	
[SF5] OTHER	PB Upper	14	-	
	PB Lower	14	-	
	VelSensDpt	39	-	
	VelSensOfs	40	-	
<b>[F2] (OUTPUT)</b>				
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	-	
	Pan	44	-	
	VoiceELPan	45	-	
[SF2] EF SEND	RevSend	46	-	
	ChoSend	47	-	

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
	VarSend	48	-
	DryLevel	52	-
<b>[F3] (OUTSEL)</b>			
	OutputSel	115	-
	InsEF	116	-
<b>[F4] (TONE)</b>			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	-
	Detune	153	-
	Cutoff	92	-
	Resonance	93	-
	FEGDepth	154	-
[SF2] FILTER	Attack	155	-
	Decay	155	-
	Sustain	156	-
	Release	155	-
[SF3] FEG	Attack	155	-
	Decay	155	-
	Sustain	156	-
	Release	155	-
[SF4] AEG	Attack	157	-
	Decay	157	-
	Sustain	158	-
	Release	157	-
<b>[F5] (RCV SW)</b>			
	CtrlChange	175	-
	PB	175	-
	MW	175	-
	ChAT	175	-
	BC	175	-
	AS1	175	-
	AS2	175	-
	FC1	175	-
	FC2	175	-
	Exp	175	-
	Sus	175	-
	FS	175	-
[SF5]	(1PART/4PART)	175	-
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	-

### Mode Sequence Play

CHAIN [SEQ PLAY]→Réglages des étapes d'enchaînement (page 75)/DEMO (←→[EXIT])→[PLAY/STOP]			
<b>[F1] (CHAIN)</b>			
	Sequence Chain	-	75
[SF5]	DEMO/PLAY/STOP	-	19, 75
<b>[F2] (OUTPUT)</b>			
[F3]	(TEMPO)	-	76
[F4]	(MEAS)	-	76
[F5]	(GET FOLDER)	-	75
[F6]	MIX (Appuyez sur [F6] pour passer dans le mode Mixing ci-dessous).	-	77

### Mode Play Mixing Mode

Mixing...Réglages des paramètres du générateur de sons de chaque partie dans le mode Sequence Play [SEQ PLAY]→Réglages des étapes d'enchaînement (page 75)→[F6] (MIX)			
<b>[F1] (VOL/PAN)</b>			
	Volume	43	-
	Pan	44	-
<b>[F2] (AD)</b>			
	Volume	-	78
	Pan	-	78
	RevSend	-	78
	ChoSend	-	78
	VarSend	-	78
	DryLevel	-	78
	Mono/Stereo	-	78
	OutputSel	-	78
<b>[F3] (VOICE)</b>			
	VOICE NUM	-	78
	BANK MSB/LSB	-	78
<b>[F4] (EF SEND)</b>			
	REV SEND	46	-
	CHO SEND	47	-
	VAR SEND	48	-
	DRY LEVEL	52	-
<b>[F5] (TEMPLATE)</b>			
	Template	-	79
[SF4]	(GET)	-	79
[SF5]	(PUT)	-	79
[F6]	(PLG1-3/PART1-16/17-32)	-	79

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page	
<b>Mode Sequence Play Mixing Edit</b>				
Common...Réglages qui s'appliquent aux 16 parties [SEQ PLAY]→Réglages des étapes d'enchaînement (page 75)→[F6] (MIX)→[EDIT]→[COMMON] Réglages...Tableau des données MIDI 11 dans la Liste des données fournie à part				
<b>[F1] (GENERAL)</b>				
[SF1] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	-	
[SF5] OTHER	CSAssign	12	-	
	ChoCtrl	13	-	
	AssignA	15	-	
	AssignB	15	-	
	Assign1	15	-	
	Assign2	15	-	
<b>[F2] (MEQ)</b>				
	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/HIGHMID/HIGH)	51	-	
<b>[F3] (ARP)</b>				
[SF1] TYPE	Bank	75	-	
	Type	76	-	
	Switch	77	-	
	Hold	78	-	
	KeyMode	79	-	
	VelMode	80	-	
	VelLimit	81	-	
	VelocityLimit	82	-	
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	-	
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	-	
	VelocityRate	84	-	
	GateTimeRate	85	-	
[SF4] OUT CH	OutputSwitch	86	-	
	TransmitCh	87	-	
<b>[F4] (CTL ASN)</b>				
	BC	88	-	
	AS1	88	-	
	AS2	88	-	
	FC1	88	-	
	FC2	88	-	
<b>[F6] (EFFECT)</b>				
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	-	
	EFF PART→PLG-EF	200	-	
	PlugEF Type	200	-	
	Variation Type	201	-	
	Variation Return	202	-	
	Variation Pan	203	-	
	Variation to Reverb	204	-	
	Variation to Chorus	204	-	
	Chorus Type	194	-	
	Chorus Return	196	-	
	Chorus Pan	197	-	
	Chorus to Reverb	198	-	
	Reverb Type	194	-	
	Reverb Return	196	-	
	Reverb Pan	197	-	
	[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	-
	[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	-
	[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	-
	[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	-
	<b>Part...Réglages des 16 parties individuelles [SEQ PLAY]→Réglages des étapes d'enchaînement (page 75)→[F6] (MIX)→[EDIT]→[1]-[16] Réglages...Tableau des données MIDI 12 dans la Liste des données fournie à part</b>			
<b>[F1] (VOICE)</b>				
[SF1] VOICE	Bank	36	-	
	Number	29	-	
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	-	
	ArpSwitch	77	-	
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	-	
	NoteLimitL	32	-	
	VelLimitH	33	-	
	VelLimitL	33	-	
[SF4] PORTA	Switch	7	-	
	Time	8	-	
	Mode	10	-	
[SF5] OTHER	PB Upper	14	-	
	PB Lower	14	-	
	VelSensDpt	39	-	
	VelSensOfs	40	-	
<b>[F2] (OUTPUT)</b>				
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	-	
	Pan	44	-	
	VoiceELPan	45	-	
[SF2] EF SEND	RevSend	46	-	
	ChoSend	47	-	

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
	VoiceELPan	45	--
[SF2] EF SEND	RevSend	46	--
	ChoSend	47	--
	VarSend	48	--
	DryLevel	52	--
<b>[F3] (OUTSEL)</b>			
	OutputSel	115	--
	InsEF	116	--
<b>[F4] (TONE)</b>			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	--
	Detune	153	--
[SF2] FILTER	Cutoff	92	--
	Resonance	93	--
	FEGDepth	154	--
[SF3] FEG	Attack	155	--
	Decay	155	--
	Sustain	156	--
	Release	155	--
[SF4] AEG	Attack	157	--
	Decay	157	--
	Sustain	158	--
	Release	157	--
<b>[F5] (RCV SW)</b>			
	BankSel	175	--
	PgmChange	175	--
	CtrlChange	175	--
	PB	175	--
	MW	175	--
	ChAT	175	--
	BC	175	--
	AS1	175	--
	AS2	175	--
	FC1	175	--
	FC2	175	--
	Exp	175	--
	Sus	175	--
	FS	175	--
[SF5]	(1PART/4PART)	175	--
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	--

#### ■ Mode Master Play

[MASTER] → Sélection de piste maître (page 49)  
Réglages...Tableau des données MIDI 5 dans la Liste des données  
fournie à part

<b>[F1] (PLAY)</b>			
		--	49
<b>[F2] (MEMORY)</b>			
	Mode	--	50
	(Program Number)	--	50
	ZoneSwitch	--	50

#### ■ Mode Master Edit

Common...Réglages qui s'appliquent aux 4 zones  
[MASTER] → Sélection de piste maître (page 49) → [EDIT] → [COMMON]  
Réglages...Tableau des données MIDI 5 dans la Liste des données  
fournie à part

<b>[F1] (NAME)</b>			
	Name	2	--
<b>[F2] (OTHER)</b>			
	Slider	58	--

Zone...Réglages des 4 zones individuelles  
[MASTER] → Sélection de piste maître (page 49) → [F2] (MEMORY)  
ZoneSwitch=on → [EDIT] → [1]-[4] → que l'on fait défiler à l'aide de [▲  
▼] (TX SW)  
Réglages...Tableau des données MIDI 5 dans la Liste des données  
fournie à part

<b>[F1] (TRANS)</b>			
	TransCh	25	--
	TGSwitch	26	--
	MIDISwitch	27	--
<b>[F2] (NOTE)</b>			
	Octave	17	--
	Transpose	18	--
	NoteLimitH	32	--
	NoteLimitL	32	--
<b>[F3] (TX SW)</b>			
	Bank (TG)	89	--
	PC (TG)	89	--
	Bank (MIDI)	89	--
	PC (MIDI)	89	--
	PB	89	--
	MW	89	--
	ChAT	89	--
	BC	89	--
	Slider	89	--
	FC1	89	--
	FC2	89	--

Fonction Sous-fonction	Nom du paramètre (à l'écran)	Ref.	Page
	Vol	89	--
	Pan	89	--
	Sus	89	--
	FS	89	--
[SF5]	(1ZONE/4ZONE)	89	--
<b>[F4] (PRESET)</b>			
	Bank MSB	132	--
	Bank LSB	132	--
	PgmChange	133	--
	Volume	43	--
	Pan	44	--
<b>[F5] (CS)</b>			
	CtrlSlider	134	--

#### ■ Mode Utility [UTILITY]

Réglages...Tableau des données MIDI 4 dans la Liste des données  
fournie à part.

<b>[F1] (GENERAL)</b>			
[SF1] TG	Volume	43	--
	NoteShift	41	--
	Tune	216	--
	BCCurve	16	--
[SF2] KBD	Octave	17	--
	Transpose	18	--
	VelCurve	19	--
	FixedVelocity	20	--
[SF3] EF BYPS	Insertion Internal	21	--
	Insertion PLG-EF	21	--
	System Reverb	21	--
	System Chorus	21	--
	System Variation	21	--
[SF4] OTHER	AutoLoad	22	--
	PowerOnMode	23	--
	CtrlReset	24	--
[SF5]	(GET FOLDER)	22	--
<b>[F2] (I/O)</b>			
[SF1] INPUT	A/D Source	53	--
	Mic/Line	54	--
[SF2] OUTPUT	L&R Gain	55	--
	AssignL Gain	56	--
	AssignR Gain	56	--
[SF3] MLAN	(mLAN)	57	--
<b>[F3] (VOICE) → [VOICE] → [UTILITY]</b>			
[SF1] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/ HIGHMID/HIGH)	51	--
[SF2] ARP CH	OutputSwitch	86	--
	TransmitCh	87	--
[SF3] CTL ASN	AS1	88	--
	AS2	88	--
	BC	88	--
	FC1	88	--
	FC2	88	--
<b>[F4] (CTL ASN)</b>			
[SF1] ARP	Switch	127	--
	Hold	127	--
[SF2] ASSIGN	ASA	128	--
	Dest	129	--
	ASB	128	--
	Dest	129	--
[SF3] FT SW	FS	130	--
[SF4] REMOTE	Remote Template	131	--
<b>[F5] (MIDI)</b>			
[SF1] CH	BasicRcvCh	176	--
	KBDTransCh	177	--
	DeviceNo.	178	--
	FileUtilID	179	--
[SF2] SWITCH	BankSel	180	--
	PgmChange	181	--
	CtrlChange	182	--
	LocalCtrl	183	--
	RcvBulk	184	--
[SF3] SYNC	MIDI Sync	185	--
	ClockOut	186	--
	SeqCtrl	187	--
[SF4] OTHER	MIDI IN/OUT	188	--
	ThruPort	189	--
<b>[F6] (PLUG)</b>			
[SF1] STATUS	PolyExpand	206	--
[SF2] MIDI	DEV NO.	178	--
	PORT NO.	207	--
	GM/XG	208	--
[SF3] NATIVE1	(Native Parameter)	209	--
[SF4] NATIVE2	(Native Parameter)	209	--
[SF5] NATIVE3	(Native Parameter)	209	--

# Tableau des paramètres

Ce tableau pratique vous permet de retrouver rapidement et facilement n'importe quel paramètre, de le repérer dans les différents modes du S90 et de vérifier la procédure à suivre pour le sélectionner.

Les écrans de réglage des paramètres sont appelés à l'aide des touches de fonction ([F1] à [F6]) et de sous-fonction ([SF1] à [SF5]). Le tableau ci-dessous vous permet de sélectionner, avec une facilité stupéfiante, le paramètre de votre choix dans le mode souhaité. Vous pouvez également voir facilement les modes dans lesquels les paramètres identiques sont répartis.

Ce tableau peut s'avérer très commode lorsque vous cherchez à dupliquer des réglages d'un paramètre en mode Voice, par exemple, afin de les appliquer au même paramètre en mode Performance, ou encore lorsque vous souhaitez effectuer plusieurs réglages complexes et détaillés en mode Performance tout en conservant les réglages du mode Voice.

Des références de page et un numéro de référence sont attribués à chaque paramètre, ce qui facilite le repérage de l'explication correspondante dans le mode d'emploi. Lorsque vous utilisez le S90, il vous suffit simplement de noter le mode actuellement sélectionné, l'état d'édition (Commun, Part, etc.) et le numéro de la fonction, puis de vous reporter à ce tableau.

## ■ Pour utiliser ce tableau

- Les paramètres sont répartis à l'écran selon les touches de fonction correspondantes ([F1] à [F6]), qui sont représentées dans le tableau par les rangées de couleur foncée. Par exemple, vous pouvez voir que le paramètre Mono/Poly (troisième paramètre dans la section F1) relève de la touche [F1]. De la même façon, Pan (le second paramètre de la section F2) peut être appelé en appuyant sur [F2].
- La rangée de couleur foncée de chaque touche de fonction reprend le nom de l'onglet de la touche en question pour le mode correspondant (indiqué par le titre de la colonne). Ainsi, le paramètre Mono/Poly est situé dans l'onglet GENERAL (pour le mode Voice Edit – Common) et dans l'onglet VOICE (pour les modes Performance Edit et Seq. Play Mixing Edit).
- Si vous examinez la rangée où se trouve Mono/Poly, vous constaterez que celle-ci comporte quatre entrées [SF2] correspondantes. Cela signifie que vous pouvez sélectionner Mono/Poly en appuyant sur [SF2] après avoir enfoncé [F1] dans le mode Edit correspondant.
- De manière générale, la plupart des entrées du tableau apparaissent en caractères gras, pour signaler que le paramètre peut être trouvé à l'emplacement spécifié (il suffit d'appuyer sur la touche). Lorsque l'entrée est en caractère normal, cela signifie que le paramètre est indisponible pour la touche de fonction correspondante, mais qu'il peut être trouvé sous une autre touche de fonction. Par exemple, l'entrée du paramètre ArpSwitch en bas de la section F1 indique « F3→SF1 », ce qui signifie qu'en mode Voice Edit – Common, vous pouvez l'appeler en appuyant d'abord sur [F3] puis sur [SF1].

- Lorsqu'un effet similaire est obtenu par un autre paramètre ou que différents paramètres partagent un même aspect, l'entrée correspondante est indiquée entre parenthèses. Les références de page et les numéros de référence des paramètres concernent les paramètres standard (en gras). Pour les entrées entre parenthèses, vérifiez également la section de la touche de fonction correspondante dans le tableau.
- Les entrées qualifiées de « Direct » indiquent l'absence d'onglets de sous-fonctions dans l'écran correspondant. Le paramètre peut être directement réglé à partir de l'écran de la fonction.

## ■ Exemples d'utilisation

- **Lorsque vous souhaitez vérifier les paramètres disponibles dans un certain mode :**  
Parcourez la colonne Voice Edit - Element - Normal de haut en bas pour voir quels sont les paramètres qui possèdent des entrées. Si une entrée existe pour un certain paramètre, cela signifie que celui-ci existe dans le mode correspondant.
- **Lorsque vous souhaitez trouver un certain paramètre dans le tableau :**  
Reportez-vous à la Liste des paramètres et des fonctions à la page 97, qui répertorie tous les paramètres par ordre alphabétique en indiquant les touches de fonction assignées à chacun. Une fois que vous avez repéré la touche de fonction, allez dans la section du tableau correspondant à cette touche.
- **Lorsque vous voulez savoir quels modes Edit comportent un paramètre donné :**  
Recherchez le paramètre souhaité et regardez dans les colonnes correspondantes quelles sont celles qui possèdent des entrées. Par exemple, LFO Speed (deuxième paramètre de la section F5) peut être trouvé à la fois sous Voice Edit - Common (Normal) et Voice Edit – Element. Vous pouvez aussi facilement voir que ce paramètre est indisponible pour les voix de batterie.
- **Lorsque vous voulez vérifier ou éditer les réglages d'un paramètre sous un mode spécifique :**  
Supposons que vous souhaitiez éditer le réglage Pan d'une performance mais que vous cherchiez à modifier un élément sonore particulier et non la performance tout entière. Vérifiez tout d'abord que vous êtes bien à la racine d'un des modes Play. (Si vous avez appelé l'écran Performance Common où Pan est réglé pour la performance tout entière, vous devez d'abord quitter cet écran.) Cherchez ensuite Pan dans la rangée d'entrées du tableau (dans la section F2), puis dans les colonnes Voice Edit - Element – Normal. Vous constaterez que l'entrée Pan indique « [F4]→ [SF1] ». Cela signifie que pour éditer le réglage Pan d'un seul élément, vous devez appeler le mode Voice Edit Element et appuyer sur [F4], puis sur [SF1].

... Peut être édité par la fonction Quick Edit (édition en mode Play).

... Peut être édité par les curseurs de commande en temps réel.

... Peut être édité à la fois par la fonction Quick Edit et par les curseurs de commande en temps réel.

Ecran	VOICE EDIT					PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	N°
	COMMON			ELEMENT/KEY		COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE		
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM								
<b>F1 (Nom de l'onglet)</b>	<b>GENERAL</b>			<b>OSC</b>		<b>GENERAL</b>	<b>VOICE</b>	<b>GENERAL</b>	<b>VOICE</b>	<b>NAME</b>	<b>TRANS</b>	<b>GENERAL</b>	
MainCtgr/SubCtgr	SF1	SF1	SF1			SF1							1
Name	SF1	SF1	SF1			SF1				Direct			2
Mono/Poly	SF2		SF2				SF2		SF2				3
KeyAsgnMode/AssignMode	SF2		SF2		SF5								4
M.TuningNo.	SF2												5
MEQ OFFSET	SF3	SF3	SF3			SF3		SF1					6
(PORTA) Switch	SF4		SF4			SF4	SF4		SF4				7
(PORTA) Time	SF4		SF4			SF4	SF4		SF4				8
(PORTA) PartSwitch						SF4							9
(PORTA) Mode	SF4						SF4		SF4				10
(PORTA) TimeMode	SF4												11
CSAssign	SF5	SF5	SF5			SF5		SF5		(F2 Direct)			12
ChoCtrl	SF5	SF5	SF5			SF5		SF5					13
PB Upper/Lower, PB Range	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5				14
AssignA/B/1/2	SF5	SF5	SF5			SF5		SF5					15
BCCurve												SF1	16
Oclave											F2 Direct	SF2	17
Transpose											F2 Direct	SF2	18
VelCurve												SF2	19
Fixed Velocity												SF2	20
(EF BYPS)												SF3	21
AutoLoad												SF4	22
PowerOnMode												SF4	23
CtrlReset												SF4	24
TransCh											Direct	(F5→SF1)	25
TGSwitch											Direct	(F5→SF2)	26
MIDISwitch											Direct		27
ElementSw/PartSw				SF1	SF1		SF1						28
WaveNo./Ctgr/Number				SF1	SF1	SF1	SF1		SF1				29
KeyOnDelay				SF2									30
InsEffect(Eff)Out				SF2	SF2								31
NoteLimit (L/H)				SF3			SF3		SF3		F2 Direct		32
VelocityLimit (L/H)				SF3			SF3		SF3				33
VelCrossFade				SF3									34
Type					SF1								35
Bank				SF1	SF1		SF1		SF1				36
RevSend	F2 Direct	F2 Direct			SF2								46
ChoSend	F2 Direct	F2 Direct			SF2								47
OutputSel					SF2		F3 Direct		F3 Direct				115
RcvNoteOff					SF5								37
AltnateGroup					SF5								38
VelocityDepth						SF5	SF5		SF5				39
VelocityOffset						SF5	SF5		SF5				40
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F4→SF1)	(F4→SF1)	(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(F4 Direct)	SF1	43
NoteShift							SF5	(F4→SF1)	(F4→SF1)			SF1	41
Tune												SF1	216
ArpSwitch (Switch)	F3→SF1	F3→SF1	F3→SF1			F3→SF1	SF2		SF2				77
ReceiveCh									SF2			(F5→SF1)	42
<b>F2 (Nom de l'onglet)</b>	<b>OUTPUT</b>			<b>PITCH</b>		<b>OUT/MEQ</b>	<b>OUTPUT</b>	<b>MEQ</b>	<b>OUTPUT</b>	<b>OTHER</b>	<b>NOTE</b>	<b>I/O</b>	
Volume	Direct	Direct	Direct	(F4→SF1)	(F4→SF1)	SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)	F1→SF1	43
Pan	Direct	Direct	Direct	(F4→SF1)	(F4→SF1)	SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)		44
VoiceELPan							SF1		SF1				45
RevSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2	SF1	SF2		SF2				46
ChoSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2	SF1	SF2		SF2				47
VarSend							SF2		SF2				48
InsRevSend		Direct											49
InsChoSend		Direct											50
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)			SF2		Direct				F3→SF1	51
DryLevel							SF2		SF2				52
A/DSource												SF1	53
Mic/Line												SF1	54
L&RGain												SF2	55
AssignL/RGain												SF2	56
(MLAN)												SF2	57

Ecran	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	N°
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE		
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN								
Slider	(F1→SF5)	(F1→SF5)	(F1→SF5)				(F1→SF5)		(F1→SF5)		Direct		58	
Octave											Direct	F1→SF2	17	
Transpose											Direct	F1→SF2	18	
NoteLimitL/H				F1→SF3				F1→SF3		F1→SF3		Direct		32
Coarse				SF1	SF1									59
Fine				SF1	SF1			(F4→SF1)		(F4→SF1)			(F1→SF1)	60
Random				SF1										61
EGTime				SF2										62
Segment				SF2										63
EGLevel				SF2										64
Curve				SF2										65
Pitch (VEL SENS)				SF2	SF2									66
(PEG) TIME				SF3		Direct								67
(PEG) LEVEL				SF3		Direct								68
(PEG) Depth				SF3										69
PitchSens				SF4										70
CenterKey				SF4										71
EGTimeSens				SF4										72
CenterKey				SF4										73
<b>F3 (Nom de l'onglet)</b>	<b>ARP</b>			<b>FILTER</b>			<b>ARP</b>	<b>OUTSEL</b>	<b>ARP</b>	<b>OUTSEL</b>		<b>TX SW</b>	<b>VOICE</b>	
Bank	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					74
Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					75
Tempo	SF1	SF1	SF1				SF1							76
Switch (ArpSwitch)	SF1	SF1	SF1				SF1	F1→SF2	SF1	F1→SF2				77
Hold	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					78
KeyMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					79
VelMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					80
NoteLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2					81
VelocityLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2					82
UnitMultiply	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3					83
VelocityRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3					84
GateTimeRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3					85
OutputSwitch	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4				SF2	86
TransmitCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4				SF2	87
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F2→SF2		F2 Direct				SF1	51
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F4 Direct					(F5 Direct)	SF3	88
(Transmit Switch)												Sélection- né par [▲/▼]	(F5→SF2)	89
Type				SF1										90
Gain				SF1										91
Cutoff				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2				92
Resonance				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2				93
Width				SF1										94
Distance				SF1										95
HPFCutoff				SF1	SF1	SF1								96
HPFKeyFlw				SF1										97
EGTime				SF2										98
Segment				SF2										99
EGLevel				SF2										100
Curve				SF2										65
Cutoff (VEL SENS)				SF2										101
Resonance (VEL SENS)				SF2										102
(FEG) TIME				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)				103
(FEG) LEVEL				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)				104
(FEG) Depth				SF3				F4→SF2		F4→SF2				105
CutoffSens				SF4										106
CenterKey				SF4										107
EGTimeSens				SF4										108
CenterKey				SF4										109
(Scaling) BREAKPOINT				SF5										110
(Scaling) OFFSET				SF5										111
LPF Cutoff				(SF1)	SF1									112
LPF Reso				(SF1)	SF1									113
LPF Cutoff (VEL SENS)				(SF2)	SF2									114
OutputSel					F1→SF2			Direct		Direct				115
(InsEF)								Direct		Direct				116
<b>F4 (Nom de l'onglet)</b>	<b>CTL SET (SET 1/2, 3/4, 5/6)</b>			<b>AMP</b>	<b>NATIVE</b>		<b>CTLASN</b>	<b>TONE</b>	<b>CTLASN</b>	<b>TONE</b>		<b>PRESET</b>	<b>CTLASN</b>	
ElementSw	SF1, 2, 3													117
Source	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											118
Dest	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											119
Depth	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1											120

Ecran	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	N°
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE		
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN								
Filter (MW)			SF2										121	
AMod/PMod/FMod (MW)			SF2										122-124	
Pitch			SF3										125	
Filter (AT)			SF3										121	
AMod/PMod/FMod (AT)			SF3										122-124	
Src			SF4										126	
Filter (AC)			SF4										121	
AMod/PMod/FMod (AC)			SF4										122-124	
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				Direct		Direct			(F5 Direct)	F3→SF3	88
(ARP) Switch/Hold													SF1	127
ASA/ASB												(F5 Direct)	SF2	128
Dest													SF2	129
FS													SF3	130
Set Remote Template Type													SF4	131
BankMSB/LSB												Direct		132
PgmChange												Direct		133
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(SF1)	(SF1)		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct	(F1→SF1)	43
Pan	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct		44
Level	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(Direct)	(F1→SF1)	135
AlternatePan				SF1	SF1									136
RandomPan				SF1	SF1									137
ScalingPan				SF1										138
EGTime				SF2										139
Segment				SF2										140
EGLevel				SF2										141
Curve				SF2										142
(AEG) TIME				SF3	SF3									143
(AEG) LEVEL				SF3	SF3									144
LevelSens				SF4										145
CenterKey				SF4										146
EGTimeSens				SF4										147
CenterKey				SF4										148
(Scaling) BREAKPOINT				SF5										149
(Scaling) OFFSET				SF5										150
Level (VEL SENS)					SF2									151
(Native Parameters)														152
NoteShift							F1→SF5		SF1		SF1		F1→SF1	41
Detune				(F2→SF1)	(F2→SF1)				SF1		SF1		(F1→SF1)	153
Cutoff				F3→SF1	(F3→SF1)				SF2		SF2			92
Resonance				F3→SF1	(F3→SF1)				SF2		SF2			93
FEGDepth				F3→SF3					SF2		SF2			154
(FEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F3→SF3)					SF3		SF3			155
(FEG) Sustain (Level)				(F3→SF3)					SF3		SF3			156
(AEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F4→SF3)					SF4		SF4			157
(AEG) Sustain (Level)				(F4→SF3)					SF4		SF4			158
<b>F5 (Nom de l'onglet)</b>		<b>LFO</b>			<b>LFO</b>			<b>RCV SW</b>		<b>RCV SW</b>		<b>CS</b>	<b>MIDI</b>	
Wave	SF1			Direct										159
Speed	SF1			Direct		Direct								160
TempoSync	SF1													161
TempoSpeed	SF1													162
KeyOnReset	SF1			Direct										163
Phase	SF1													164
(KeyOn)Delay	SF2			Direct		Direct								165
FadeIn	SF2													166
Hold	SF2													167
FadeOut	SF2													168
ElementSw	SF3/4/5													169
Dest	SF3/4/5													170
Depth	SF3/4/5													171
PMod (LFO)				Direct		Direct								172
FMod (LFO)				Direct										173
AMod (LFO)				Direct										174
(Part Receive Switch)								Sélectionné par [▲/▼]		Sélectionné par [▲/▼]				175
BasicRcvCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)			(F1→SF2)			SF1	176
KBDBTransCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)				(F1 Direct)		SF1	177
DeviceNo.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)						SF1 (F6→SF2)	178
FileUtilID													SF1	179

Ecran	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	N°
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE		
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN								
BankSel													SF2	180
PgmChange												(F3→Sélectionné par [▲/▼])	SF2	181
CtrlChange												(Sélectionné par [▲/▼])	SF2	182
LocalCtrl												(F1 Direct)	SF2	183
RcvBulk													SF2	184
MIDI Sync													SF3	185
ClockOut													SF3	186
SeqCtrl													SF3	187
MIDI IN/OUT													SF4	188
ThruPort													SF4	189
CtrlSlider							(F4 Direct)					Direct	(F3→SF3/ F4→SF2)	134
<b>F6 (Nom de l'onglet)</b>	<b>EFFECT</b>			<b>EQ</b>			<b>EFFECT</b>	<b>1-4/PLG1-3</b>	<b>EFFECT</b>	<b>1-4/PLG1-3</b>			<b>PLUG</b>	
EL: OUT 1-4/KEY: OUT	SF1	SF1												190
InsEF Connect	SF1	SF1	SF1											191
Ins1 Ctgr/Type	SF1	SF1	SF1											192
Ins2 Ctgr/Type	SF1	SF1	SF1											193
Reverb/Chorus Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					194
Reverb/Chorus Send	SF1	SF1	SF1											195
Reverb/Chorus Return	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					196
Reverb/Chorus Pan	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					197
Chorus to Reverb	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1					198
EFF PART→VCE INS							SF1		SF1					199
EFF PART→PLG-EF							SF1		SF1					200
Variation Type/Return/Pan							SF1		SF1					201-203
Variation to Chorus/Reverb							SF1		SF1					204
(Effect Parameters)	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5				SF2/3/4/5		SF2/3/4/5					205
PolyExpand													SF1	206
DEV NO.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)						SF2 (F5→SF1)	178
PORT NO.													SF2	207
GM/XG													SF2	208
(Native System Parameter)													SF3/4/5	209
Type				Direct	Direct									210
L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct								211
H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct								212
Freq (Type=P.EQ)				Direct	Direct									213
Gain (Type=P.EQ)				Direct	Direct									214
Q (Type=P.EQ)				Direct	Direct									215

**NOTE** En ce qui concerne les paramètres du même nom appartenant à des modes différents, les valeurs et les réglages disponibles pour ce paramètre peuvent différer en fonction du mode.

**NOTE** Pour de plus amples informations sur les paramètres d'effets, reportez-vous à la liste des données fournies à part.

**NOTE** Pour les opérations relatives aux tâches, reportez-vous à la page 70 ; pour les opérations de stockage, consultez la page 73 ; pour les opérations liées aux cartes, allez à la page 82.

**NOTE** Pour plus d'informations sur le mode Sequence Play, reportez-vous à la page 75.

**NOTE** Dans le mode Performance/Mixing, les réglages d'arpèges, d'effets et de contrôleurs de Voice Common sont ignorés ; seuls les réglages Performance/Mixing sont pris en compte. Les réglages des effets Chorus et Reverb et des arpèges du mode Voice peuvent être copiés dans le mode Performance/Mixing à l'aide de la fonction Job (page 71).

**NOTE** Vous pouvez utiliser les curseurs de commande en tant que commandes d'édition rapide pour les paramètres suivants. Ils ne modifient toutefois pas directement les valeurs correspondantes des paramètres d'élément ou de partie, mais altèrent momentanément leurs valeurs.

- Cutoff
- Attack
- Resonance
- Release

**NOTE** L'utilisation d'une commande d'édition rapide ne modifie pas directement la valeur des paramètres ci-dessous, mais altère momentanément leurs valeurs

Elément

- FEG Time/Level/Depth
- AEG Time/Level/Depth

Partie

FEG/AEG ([F4]→[SF3]/[SF4])

**Vous trouverez les numéros de référence aux pages suivantes :**

N° de référence	Page de référence
1 - 17	98
18 - 38	99
39 - 66	100
67 - 88	101
89 - 113	102
114 - 135	103
136 - 154	104
155 - 179	105
180 - 202	106
203 - 221	107

# Liste des paramètres et des fonctions

<b>A</b>	Paramètres d'effets ..... F6	LocalCtrl ..... F5	<b>S</b>
A/DSource ..... F2	EGLevel (AMP) ..... F4	LPFCutoff ..... F3	ScalingPan ..... F4
AEG Sustain (Level) ..... F4	EGLevel (FILTER) ..... F3	LPFCutoff (VEL SENS) ..... F3	Segment (AEG) ..... F4
AEG Attack/Decay/Release (Time) ..... F4	EGLevel (PITCH) ..... F2	LPFReso ..... F3	Segment (FEG) ..... F3
AlternatePan ..... F4	EGTime (AMP) ..... F4		Segment (PEG) ..... F2
AltnateGroup ..... F1	EGTime (FILTER) ..... F3	<b>M</b>	SeqCtrl ..... F5
AMod (LFO) ..... F5	EGTime (PITCH) ..... F2	M.TuningNo. .... F1	Set Remote Template Type ..... F4
AMod/PMod/FMod (AC) ..... F4	EGTimeSens (AMP) ..... F4	MainCtgr ..... F1	SHAPE/FREQ/GAIN/Q ..... F2/F3
AMod/PMod/FMod (AT) ..... F4	EGTimeSens (FILTER) ..... F3	MEQ OFFSET ..... F1	Slider ..... F2
AMod/PMod/FMod (MW) ..... F4	EGTimeSens (PITCH) ..... F2	Mic/Line ..... F2	Source ..... F4
ArpSwitch (Switch) ..... F1	EL: OUT 1-4/KEY: OUT ..... F6	MIDI IN/OUT ..... F5	Speed ..... F5
ASA/ASB ..... F4	ElementSw (CTL SET) ..... F4	MIDI Sync ..... F5	SubCtgr ..... F1
AssignA/B/1/2 ..... F1	ElementSw (LFO) ..... F5	MIDISwitch ..... F1	Switch (ArpSwitch) ..... F3
AssignL/RGain ..... F2	ElementSw (OSC) ..... F1	Mode (PORTA) ..... F1	Switch (PORTA) ..... F1
AssignMode ..... F1		Mono/Poly ..... F1	Switch/Hold (ARP) ..... F4
AutoLoad ..... F1			
	<b>F</b>		<b>T</b>
<b>B</b>	FadeIn ..... F5	<b>N</b>	Tempo ..... F3
Bank ..... F1/F3	FadeOut ..... F5	Name ..... F1	TempoSpeed ..... F5
BankMSB/LSB ..... F4	FEG Attack/Decay/Release (Time) ..... F4	Native Parameters ..... F4	TempoSync ..... F5
BankSel ..... F5	FEG Depth ..... F3	NoteLimit (ARP) ..... F3	TGSwitch ..... F1
BasicRcvCh ..... F5	FEG LEVEL ..... F3	NoteLimit (L/H) ..... F1/F2	ThruPort ..... F5
BC/AS1/AS2/FC1/FC2 ..... F3/F4	FEG Sustain (Level) ..... F4	NoteShift ..... F1/F4	TIME (AEG) ..... F4
BCCurve ..... F1	FEG TIME ..... F3	Number ..... F1	TIME (FEG) ..... F3
BREAKPOINT (AMP) ..... F4	FEGDepth ..... F4		TIME (PEG) ..... F2
BREAKPOINT (FILER) ..... F3	FileUtilID ..... F5	<b>O</b>	Time (PORTA) ..... F1
	Filter (AC) ..... F4	Octave ..... F1/F2	TimeMode (PORTA) ..... F1
<b>C</b>	Filter (AT) ..... F4	OFFSET (AEG) ..... F4	TransCh ..... F1
CenterKey (AEGTimeSens) ..... F4	Filter (MW) ..... F4	OFFSET (FEG) ..... F3	Transmit Switch ..... F3
CenterKey (CutoffSens) ..... F3	Fine ..... F2	OutputSel ..... F1/F3	TransmitCh ..... F3
CenterKey (FEGTimeSens) ..... F3	Fixed Velocity ..... F1	OutputSwitch ..... F3	Transpose ..... F1/F2
CenterKey (LevelSens) ..... F4	FMod (LFO) ..... F5		Tune ..... F1
CenterKey (PEGTimeSens) ..... F2	Freq (Type=P.EQ) ..... F6	<b>P</b>	Type (ARP) ..... F3
CenterKey (PitchSens) ..... F2	FS ..... F4	Pan ..... F2/F4	Type (EQ) ..... F6
ChoCtrl ..... F1		Part Receive Switch ..... F5	Type (FILTER) ..... F3
Chorus Pan ..... F6	<b>G</b>	PartSw ..... F1	Type (OSC) ..... F1
Chorus Return ..... F6	Gain (FILTER) ..... F3	PartSwitch (PORTA) ..... F1	
Chorus Send ..... F6	Gain (Type=P.EQ) ..... F6	PB Range ..... F1	<b>U</b>
Chorus to Reverb ..... F6	GateTimeRate ..... F3	PB Upper/Lower ..... F1	UnitMultiply ..... F3
Chorus Type ..... F6	GM/XG ..... F6	PEG Depth ..... F2	
ChoSend ..... F1/F2		PEG LEVEL ..... F2	<b>V</b>
ClockOut ..... F5	<b>H</b>	PEG TIME ..... F2	Variation to Chorus/Reverb ..... F6
Coarse ..... F2	H.Freq/Gain ..... F6	PgmChange (CS/MIDI) ..... F5	Variation Type/Return/Pan ..... F6
CSAssign ..... F1	Hold (ARP) ..... F3	PgmChange (PRESET) ..... F4	VarSend ..... F2
Ctgr ..... F1	Hold (LFO) ..... F5	Phase ..... F5	VelCrossFade ..... F1
CtrlChange ..... F5	HPFCutoff ..... F3	Pitch ..... F4	VelCurve ..... F1
CtrlReset ..... F1	HPFKeyFlw ..... F3	Pitch (VEL SENS) ..... F2	VelMode ..... F3
CtrlSlider ..... F5		PitchSens ..... F2	VelocityDepth ..... F1
Curve (AEG Level) ..... F4	<b>I</b>	PlugEF Type ..... F6	VelocityLimit (ARP) ..... F3
Curve (FEG Level) ..... F3	Ins1 Ctgr/Type ..... F6	PMod (LFO) ..... F5	VelocityLimit (L/H) ..... F1
Curve (PEG Level) ..... F2	Ins2 Ctgr/Type ..... F6	PolyExpand ..... F6	VelocityOffset ..... F1
Cutoff ..... F3/F4	InsChoSend ..... F2	PORT NO. .... F6	VelocityRate ..... F3
Cutoff (VEL SENS) ..... F3	InsEF ..... F3	Mode PORTA ..... F1	VoiceELPan ..... F2
CutoffSens ..... F3	InsEF Connect ..... F6	PORTA PartSwitch ..... F1	Volume ..... F1/F2/SF4
	InsEffect(Eff)Out ..... F1	PORTA Switch ..... F1	
<b>D</b>	InsRevSend ..... F	PORTA Time ..... F1	<b>W</b>
Delay (KeyOn Delay) ..... F5		PORTA TimeMode ..... F1	Wave ..... F5
Depth (CTL SET) ..... F4	<b>K</b>	PowerOnMode ..... F1	WaveNo. .... F1
Depth (FEG) ..... F3	KBDTransCh ..... F5		Width ..... F3
Depth (LFO) ..... F5	KeyAsgnMode ..... F1	<b>Q</b>	
Depth (PEG) ..... F2	KeyMode ..... F3	Q (Type=P.EQ) ..... F6	
Dest (CTL ASN) ..... F4	KeyOnDelay (LFO) ..... F5		<b>R</b>
Dest (CTL SET) ..... F4	KeyOnDelay (OSC) ..... F1	Random ..... F2	RandomPan ..... F4
Dest (LFO) ..... F5	KeyOnReset ..... F5	RcvBulk ..... F5	RcvNoteOff ..... F1
Detune ..... F4		ReceiveCh ..... F1	Resonance ..... F3/F4
DEV NO. .... F6	<b>L</b>	Resonance (VEL SENS) ..... F3	Reverb Pan ..... F6
DeviceNo. .... F5	L&RGain ..... F2	Reverb Return ..... F6	Reverb Send ..... F6
Distance ..... F3	L.Freq/Gain ..... F6	Reverb Type ..... F6	RevSend ..... F1/F2
DryLevel ..... F2	Level ..... F4		
	LEVEL (AEG) ..... F4	<b>S</b>	
<b>E</b>	LEVEL (FEG) ..... F3	ScalingPan ..... F4	
EF BYPS ..... F1	LEVEL (PEG) ..... F2	Segment (AEG) ..... F4	
EFF PART→PLG-EF ..... F6	Level (VEL SENS) ..... F4	Segment (FEG) ..... F3	
EFF PART→VCE INS ..... F6	LevelSens ..... F4	Segment (PEG) ..... F2	

# Référence (liste des fonctions)

Cette liste décrit en quelques mots la fonction de chaque paramètre. Le tableau est suivi de plusieurs notes qui proposent des détails et des explications supplémentaires sur les éléments marqués d'un astérisque (\*). La colonne « Page correspondante » fournit également des références croisées sur des exemples d'opérations, d'autres détails et des paramètres pertinents. Les numéros de référence présents dans ce manuel renvoient aux éléments connexes de la Structure des fonctions (page 88) et du Tableau des paramètres (page 92).

En vérifiant les numéros de référence, vous pouvez rapidement et facilement trouver la fonction et le paramètre correspondants dans les tableaux.

**NOTE** Pour plus d'informations sur les indications des écrans et la sélection de mode, reportez-vous à la page 30. Pour plus de détails sur le mode Play, consultez les pages 36, 41 et 48.

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
1	MainCtgr/SubCtgr	Main/Sub Category (Voice/Performance)	Définit le nom de la voix (jusqu'à 10 caractères) et ses catégories.	34, 35, 84
2	Name	Name 1-10 (Voice/Performance/Master)		
3	Mono/Poly	Mono/Poly Mode	Détermine si une voix ou une partie doit être reproduite en mode monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (plusieurs notes à la fois).	
4	Key/AsgnMode (AssignMode)	Same Note Number Key On Assign Mode	Ce réglage s'applique lorsque le générateur de sons reçoit le même numéro de note (touche). Lorsqu'il est paramétré sur « single », le son précédent est coupé par le suivant. Lorsqu'il est réglé sur « multi », la note retentit dans sa durée originale.	*1
5	M. TuningNo.	Micro Tuning	Définit le système d'accordage de la voix. Ce paramètre doit normalement être réglé sur 00 (gamme normale). Cependant, trente et un systèmes d'accordage supplémentaires sont disponibles pour diverses applications et effets d'accordage.	*2
6	MEQ OFFSET	Master EQ Offset	Spécifie les réglages d'ensemble de l'EQ. Les réglages effectués dans cet écran sont appliqués sous la forme de décalages à ces réglages EQ (à l'exception de « MID »). Ceux-ci peuvent également être édités avec les curseurs de commande.	*3
7	(PORTA) Switch (Sw)	Portamento Switch	Détermine l'activation ou la désactivation du portamento (transition en douceur de la hauteur de ton entre une note et la suivante).	
8	(PORTA) Time	Portamento Time	Définit le temps de transition de la hauteur de ton du portamento. Plus la valeur est élevée, plus le temps de transition est long. Plus la valeur est élevée, plus le temps de transition est long. L'effet s'applique en fonction du réglage du paramètre « TimeMode ».	*4
9	(PORTA) PartSwitch	Part Switch	Détermine si le Portamento est activé ou désactivé pour chaque partie.	
10	(PORTA) Mode	Portamento Mode	Lorsqu'il est réglé sur « fingered/fingr », le mode Portamento est uniquement appliqué lorsque vous jouez en legato (c'est-à-dire, en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente). Dans le cas de « fulltime/full », le mode Portamento s'applique en permanence.	*4 *5
11	(PORTA) TimeMode	Portamento Time Mode	Lorsque « TimeMode » est réglé sur « rate (normal voice) », le temps de transition varie en fonction de l'intervalle entre une note et la suivante. Le fait de le paramétrer sur « time » transforme ce paramètre en un véritable réglage de temps, déterminé par le paramètre « Time ».	*4
12	CSAssign	Control Function Select	Détermine la rangée de paramètres CONTROL FUNCTION sélectionnée automatiquement lorsque ce programme est appelé.	*6
13	ChoCtrl	Chorus Control	Définit la profondeur de l'effet de chœur, contrôlée par le curseur affecté à la fonction Chorus Send.	
14	PB Upper/Lower, PB Range	Pitch Bend Range	Détermine le degré (en demi-tons ; 12 : une octave) de variation de ton lorsque vous déplacez la molette de variation de ton vers le haut ou le bas. Lors de la sélection d'une voix plug-in, il est impossible de régler les plages supérieure et inférieure indépendamment l'une de l'autre.	53
15	AssignA/B/1/2	Assign A/B/1/2	Ce réglage vous permet de définir et de mettre directement en mémoire la valeur de chaque contrôleur attribuable (A, B, 1 et 2) à partir du curseur lui-même.	*7
16	BCCurve	BC (Breath Controller) Curve	Ces quatre courbes déterminent la manière dont le son du S90 réagit à l'utilisation d'un contrôleur de souffle. L'aspect spécifique du son affecté par le contrôleur de souffle et la courbe sélectionnée sont définis dans l'écran Controller Set ([F4]→[SF1/2/3]) du mode Normal Voice Common Edit.	87
17	Octave	Master Octave Shift	Détermine la valeur en octaves du glissement de la plage du clavier vers le haut ou le bas. Ce réglage peut être réinitialisé par le sélecteur au pied (UTILITY [F4]→[SF3] FS=101).	*8

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
18	Transpose	Master Transpose	Transpose la hauteur de ton du clavier vers le haut ou le bas (en demi-tons). Ce réglage a une incidence sur les données MIDI transmises.	
19	VelCurve	Velocity Curve	Réglez le paramètre Velocity Curve pour déterminer dans quelle mesure la force avec laquelle les notes sont jouées affecte la sortie du son. Lorsqu'elle est réglée sur « fixed », la vélocité de la note que vous jouez est fixée sur la valeur spécifiée dans Fixed Velocity (ci-dessous).	87
20	FixedVelocity	Fixed Velocity	Lorsque Velocity Curve (ci-dessus) est réglé sur « fixed », ce paramètre détermine la valeur de la vélocité. Ce réglage a une incidence sur les données MIDI transmises.	87
21	(EF BYPS)	Effect Bypass	Ce réglage vous permet de sélectionner le(s) effet(s) spécifique(s) à ignorer lorsque la touche [EFFECT BYPASS] est activée.	67
22	AutoLoad	Auto Load	Détermine si la fonction Auto Load est activée ou non. Lorsqu'elle l'est, le S90 charge automatiquement les fichiers spécifiés (de la carte mémoire) vers la mémoire utilisateur, dès sa mise sous tension. Appuyez sur la touche [Sf5] pour enregistrer le dossier comportant les fichiers destinés au chargement automatique.	84
23	PowerOnMode	Power On Mode	Ce réglage détermine le mode d'activation par défaut (et la banque mémoire), ce qui vous permet de sélectionner l'état qui est appelé automatiquement lors de la mise sous tension. Le premier numéro de programme de la banque spécifiée est automatiquement sélectionné.	*9
24	CtrlReset	Controller Reset	Détermine si l'état actuel du contrôleur (molette de modulation, commande au pied, modification ultérieure) est conservé ou réinitialisé dès que vous passez d'une voix à l'autre.	
25	TransCh	Transmit Channel	Détermine le canal MIDI de chaque zone via lequel le S90 envoie des données MIDI (vers un séquenceur externe, un générateur de sons ou un autre dispositif).	48
26	TGSwitch	Tone Generator Switch	Détermine s'il faut transmettre ou non des messages MIDI de chaque zone à chacun des blocs du générateur de sons de la partie.	48
27	MIDISwitch	MIDI Switch	Détermine s'il faut transmettre ou non des messages MIDI de chaque zone à une borne externe USB ou MIDI.	48
28	ElementSw/PartSw	Element Switch/Part Switch	Détermine la méthode utilisée pour régler la sortie de chaque élément, touche ou partie sont produites. En mode Drum Key edit, ce paramètre n'est disponible que lorsque « Type » est réglé sur « pre wave ». En mode Performance, vous pouvez sélectionner sept parties au total, dont quatre en provenance du générateur de sons et trois des cartes plug-in installées.	
29	WaveNo/Ctgr/Number	Wave Number/Category/ Voice Number	Normal Element Edit...Sélectionne l'onde ou la catégorie souhaitée (page 35) utilisée pour l'élément. En mode Drum Key Edit...Sélectionne une catégorie ou un numéro de voix normale ou d'onde. En mode Performance/Mixing Part Edit...Sélectionne le numéro de la voix souhaitée utilisée pour chaque partie (reportez-vous à la Liste des données fournie à part). En mode Plug-in Element Edit...Sélectionne le numéro de la voix enregistrée sur carte souhaitée.	*10
30	KeyonDelay	Key On Delay	Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son est entendu.	
31	InsEffect(Eff)Out	Insertion Effect Out	Définit quel effet d'insertion (1 ou 2) est utilisé pour traiter chaque touche ou élément donné. Le réglage « thru » permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche ou l'élément spécifique (ce paramètre est identique à « EL/KEY: OUT ([F6]→[SF1]) » du mode Normal Common Edit. Un réglage effectué ici modifie également automatiquement la valeur de ce paramètre).	67
32	NoteLimit (L/H)	Note Limit Low/High	Détermine les notes les plus basses et les plus aiguës de la plage du clavier.	*11 *12
33	VelocityLimit (L/H)	Velocity Limit Low/High	Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans laquelle chaque élément doit répondre.	*13
34	VelCrossFade	Velocity Limit Cross Fade	Détermine si la transition entre les éléments est douce ou brutale en réponse à la vélocité. (Ce réglage ne s'applique qu'aux éléments séparés par des limites de vélocité à l'aide du paramètre Velocity Limit ci-dessus.) Les valeurs minimales créent une transition abrupte entre les éléments, tandis que les valeurs maximales entraînent une transition douce entre les éléments, en fonction de la force de votre jeu.	
35	Type	Wave Type	Détermine s'il faut utiliser une onde ou une voix normale pour la touche sélectionnée.	*14
36	Bank	Bank	En mode Drum Key Edit...Ce paramètre est disponible lorsque Type (ci-dessus) est réglé sur « voice ». Il est possible de sélectionner n'importe quelle banque de voix normales. Il est par contre impossible de sélectionner des voix plug-in. En mode Plug-in Element Edit...Détermine la banque de voix enregistrées sur carte. En mode Performance/Mixing Part Edit... Détermine la banque de voix (page 36) pour chaque partie.	
37	RcvNoteOff	Receive Note Off	Active (on) ou désactive (off) la réception de messages de notes (touches) désactivées.	
38	AltnateGroup	Alternate Group	Affecte le même numéro aux notes de batterie que vous ne voulez pas entendre simultanément (par exemple, des cymbales charleston ouvertes et fermées).	*17

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
39	VelocityDepth (VelSensDpt)	Velocity Sensitivity Depth	Détermine la sensibilité à la vélocité ou le niveau de variation de la voix en réponse à la force de votre jeu (vélocité).	
40	VelocityOffset (VelSensOfs)	Velocity Sensitivity Offset	Détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour obtenir l'effet de vélocité réel.	*19
41	NoteShift	Note Shift	Détermine le réglage de hauteur (transposition de note) en demi-tons (12 : une octave). Ce paramètre n'a pas d'incidence sur les données MIDI transmises.	
42	ReceiveCh	Receive Channel	Chaque partie reçoit des messages MIDI en fonction du canal réglé ici. Choisissez « off » pour les parties ne devant pas répondre à un appareil MIDI.	*63
43	Volume	Volume	Règle le niveau de sortie.	
44	Pan	Pan	Détermine la position de balayage panoramique stéréo. L63 (entièrement à gauche) ~ C (Centre) ~ R63 (entièrement à droite)	*15 *21
45	VoiceLPan	Voice Element Pan	Détermine si les différents réglages de balayage de chaque élément (définis en mode Voice Edit) sont appliqués ou non.	*22
46	RevSend	Reverb Send	Règle le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou du signal ignoré) vers l'effet de réverbération.	67
47	ChoSend	Chorus Send	Détermine le niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion 1/2 (ou du signal ignoré) vers l'effet de chœur.	*15 *16
48	VarSend	Variation Send	Détermine le niveau de transmission de l'effet de variation de la partie sélectionnée, tout en vous offrant un contrôle détaillé de l'équilibre de variation entre les parties.	67
49	InsRevSend	Insertion Reverb Send	Détermine le niveau d'envoi de l'ensemble de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion 1/2 vers l'effet de réverbération.	*20
50	InsChoSend	Insertion Chorus Send	Définit le niveau d'envoi de l'ensemble de la voix de batterie (toutes les notes) depuis l'effet d'insertion 1/2 vers l'effet de chœur.	67
51	SHAPE/FREQ/ GAIN/Q	Master EQ Shape/ Frequency/Gain/Q	Règle la qualité tonale du son. Vous pouvez appliquer une égalisation à cinq bandes à toutes les parties de la partie sélectionnée ou à tous les éléments de la voix choisie.	*23 *24
52	DryLevel	Dry Level	Détermine le niveau du son non traité (sans effet) de la partie sélectionnée tout en vous permettant de contrôler l'équilibre global des effets entre les parties.	
53	A/D Source	A/D Source	Le S90 propose deux connexions d'entrée différentes pour le transfert des données audio analogiques à partir d'un dispositif externe : les prises A/D INPUT (Entrée A/N) ou la borne mLAN (si le mLAN8E en option installé). Vous devez paramétrer l'une ou l'autre, mais pas les deux en même temps.	44
54	Mic/Line	Mic/Line	Si vous utilisez des prises A/D INPUT, ce réglage détermine la source d'entrée : le microphone (mic) ou la ligne (line).	
55	L&R Gain	OUTPUT L&R Gain	Définissez le gain de sortie de chaque prise. Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur faible, vous pouvez contrôler le volume précis à l'aide de MASTER VOLUME.	
56	AssignL/R Gain	ASSIGNABLE OUTPUT L&R Gain		
57	(MLAN)	mLAN Settings	Règlent les paramètres relatifs au mLAN8E installé en option.	*25
58	Slider	Control Function Select	Détermine le statut de CONTROL FUNCTION lors de l'activation de programmes sur la piste maître.	*6
59	Coarse	Pitch Coarse	Détermine le réglage de la hauteur en demi-tons (12 : une octave).	*18
60	Fine	Pitch Fine	Détermine le réglage fin.	
61	Random	Random Pitch	Fait varier aléatoirement la hauteur de l'élément pour chaque note jouée. 127...changement de hauteur de ton maximal. 0...pas de changement de hauteur.	
62	EGTime	PEG Level Velocity Sensitivity	Détermine la mesure dans laquelle la vélocité affecte le changement de hauteur de ton de Pitch EG. Des réglages positifs font que la hauteur change plus rapidement au fur et à mesure que vous jouez au clavier avec une force de frappe plus grande. Les valeurs négatives produisent l'effet inverse. Ce paramètre n'affecte que les segments spécifiés.	*27
63	Segment	PEG Time Segment		*26
64	EGLevel	PEG Level Velocity Sensitivity	Détermine la sensibilité du niveau du PEG (la largeur de modification du PEG) par rapport à la vélocité. Le paramètre Curve vous permet de sélectionner l'une des cinq courbes de vélocité prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte le PEG.	*27
65	Curve	Velocity Sensitivity Curve		
66	Pitch (VEL SENS)	Pitch Velocity Sensitivity	Détermine la sensibilité du niveau du PEG (le degré de modification du PEG) par rapport à la vélocité.	

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
67	(PEG) TIME	PEG Time	Détermine la transition de la hauteur de ton entre le moment où vous appuyez sur une note et celui où le son disparaît.	63
68	(PEG) LEVEL	PEG Level		
69	(PEG) Depth	PEG Depth		
70	PitchSens	Pitch Key Follow Sensitivity	Détermine la sensibilité de l'effet de suivi des touches (l'intervalle entre les notes voisines). A +100, les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton (100 centièmes). A 0, toutes les notes ont la même hauteur de ton (pour les sons de percussions, etc.). A 50, une octave peut s'étendre sur vingt-quatre notes. Dans le cas des valeurs négatives, les réglages sont inversés.	*28
71	CenterKey	Pitch Key Follow Center Key	Règle la hauteur de base (numéro de note) utilisée par le paramètre PitchSens (ci-dessus). Le numéro de note de ce réglage a une hauteur de ton normale (100 %).	*28 *12
72	EGTimeSens	PEG Time Key Follow Sensitivity	Détermine la sensibilité des réglages de temps du PEG (la vitesse de modification du PEG) par rapport à la vélocité.	*28
73	CenterKey	PEG Time Key Follow Center Key	Règle la hauteur de base (numéro de note) utilisée par le paramètre EGTimeSens (ci-dessus). Lorsque la note centrale est jouée, le temps du PEG varie en fonction es réglages en cours. Pour les autres notes, la vitesse varie en fonction de la touche jouée et de l'intervalle qui la sépare de la touche centrale.	*28 *12
74	Bank	Arpeggio Type Bank	Définit la banque d'arpèges. pre1 : preset 1, pre2 : preset 2, user : données d'arpège utilisateur (page 83) enregistrées par le S90 (lorsqu'elles sont chargées depuis une carte mémoire).	*29
75	Type	Arpeggio Type	Définit le type d'arpège. Le préfixe à deux lettres précédant le nom indique la catégorie générale de l'arpège.	*29 *34
76	Tempo	Arpeggio Tempo	Permet de définir le tempo des arpèges. Lorsque la fonction MIDI sync (Utility [F5]→[SF3]) est activée, la mention « MIDI » s'affiche ici sans qu'il soit possible de la régler. En mode Sequence Play, le tempo est synchronisé sur celui du morceau (page 76).	45
77	Switch (ArpSwitch)	Arpeggio Switch	Détermine si le mode Arpeggio est activé ou désactivé. Vous pouvez contrôler le sélecteur à l'aide de la fonction Foot Switch (Utility [F4]→[SF3] FS=96).	*30
78	Hold	Arpeggio Hold	Détermine si la reproduction de l'arpège est « maintenue » ou non. Lorsqu'il est réglé sur « on », l'arpège est automatiquement reproduit en cycle, même après que vous avez relâché les touches, et poursuit son cycle jusqu'à ce que vous appuyiez sur une autre touche. Vous pouvez contrôler ce réglage à l'aide de la fonction Foot Switch (Utility [F4]→[SF3] FS=97).	*31
79	KeyMode	Arpeggio Key Mode	Définit la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier.	*32 *33 *34
80	VelMode	Arpeggio Velocity Mode	Détermine la vélocité de la reproduction de l'arpège ou la manière dont il répond à la force de votre jeu.	*35
81	NoteLimit	Arpeggio Note Limit Low/High	Définit les notes les plus aiguës et les plus graves de la plage de notes des arpèges.	*36 *12
82	VelocityLimit	Arpeggio Velocity Limit Low/High	Définit la vélocité la plus basse et la plus élevée de la plage de vélocité de l'arpège. Il permet de contrôler la réaction de l'arpège à la force de votre jeu.	*13
83	UnitMultiply	Arpeggio Unit Multiply	Règle la durée de reproduction d'un arpège. Par exemple, si vous définissez une valeur de 200 %, la durée sera doublée et le tempo divisé par deux. Si vous choisissez une valeur égale à 50 %, le temps de reproduction sera divisé par deux et le tempo doublé.	
84	VelocityRate	Arpeggio Velocity Rate	Détermine la mesure dans laquelle la reproduction de l'arpège est décalée par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre est réglé sur 100 %, les valeurs d'origine sont utilisées.	*37 *38
85	GateTimeRate	Arpeggio Gate Time Rate	Détermine la mesure dans laquelle le temps de suspension (longueur) des notes de l'arpège est décalé par rapport à la valeur d'origine. Lorsque le paramètre est réglé sur 100%, les valeurs d'origine sont utilisées.	*37
86	OutputSwitch	Arpeggio MIDI Out Switch	Lorsque ce paramètre est activé, les données de reproduction des arpèges sont produites via la borne MIDI.	
87	TransmitCh	Arpeggio MIDI Transmit Channel	Détermine le canal de transmission MIDI des données de reproduction des arpèges. ModCh...Les données de reproduction des arpèges sont transmises par KBDTransCh ([F5]→[SF1] Keyboard Transmit Channel) en mode Utility (Performance/Mixing)	*39
88	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	BC/Assign1/Assign2/FC1/FC2 Control Number	Règle le numéro de commande du contrôleur de souffle (BC), des curseurs attribuables 1/2 (AS1/2) et des commandes au pied 1/2 (FC1/2).	*40

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
89	(Transmit Switch)	Transmit Switch	Quand le paramètre concerné est réglé sur « on », la reproduction de la zone sélectionnée entraîne la transmission des données MIDI correspondantes (par exemple, des messages de changement de commande ou de changement de programme). Appuyez sur la touche [F5] pour passer de l'écran des quatre zones à celui d'une seule zone (dans laquelle tous les réglages de transmission de canal sont affichés). Dans l'écran affichant les quatre zones, utilisez les touches de curseur pour faire défiler l'affichage.	
90	Type	Filter Type	Définit le type de filtre. Les paramètres varient en fonction du type sélectionné.	*41 63
91	Gain	Filter Gain	Définit le gain (degré d'accentuation appliqué au signal envoyé au filtre).	
92	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Détermine la fréquence de coupure du filtre ou la fréquence centrale autour de laquelle le filtre est appliqué.	*42 63
93	Resonance	Filter Resonance	Définit le degré de résonance (accentuation harmonique) appliqué au signal à la fréquence de coupure.	*41 64
94	Width	Filter Width	Dans le cas du BPFw, le paramètre « Width » sert à ajuster la largeur de la bande des fréquences que le filtre laisse passer.	
95	Distance	Distance	Détermine la distance entre les fréquences de coupure pour les doubles filtres. (Lorsqu'ils sont combinés, les deux filtres sont connectés en parallèle.)	63
96	HPFCutoff	HPF Cutoff Frequency	Définit la fréquence centrale du paramètre Key Follow (ci-dessous) du HPF. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le type de filtre « LPF12 » or « LPF6 » est sélectionné (voix normale).	64
97	HPFKeyFlw	HPF Cutoff Frequency Key Follow	Définit le réglage Key Follow pour la fréquence de coupure du HPF (uniquement lorsque Type=LPF12/LPF6). Ce paramètre modifie la fréquence centrale en fonction de la position des notes jouées sur le clavier. Un réglage positif augmente la fréquence centrale des notes aiguës et diminue celle des notes graves. Les valeurs négatives ont un effet inverse.	
98	EGTime	FEG Time Velocity Sensitivity	Détermine la mesure dans laquelle la vitesse affecte le changement de hauteur de ton de Filter EG. Des réglages positifs modifient la hauteur plus rapidement au fur et à mesure que vous jouez au clavier avec une force de frappe plus importante. Les valeurs négatives ont un effet inverse. Ce paramètre n'affecte que les segments spécifiés.	*27
99	Segment	FEG Time Segment		*26
100	EGLevel	FEG Level Velocity Sensitivity	Détermine la sensibilité du niveau du FEG (la profondeur de modification du FEG) par rapport à la vitesse. Le paramètre Curve vous permet de sélectionner l'une des cinq courbes de vitesse prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vitesse affecte le générateur d'enveloppe du filtre.	*27
101	Cutoff (VEL SENS)	Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Définit la sensibilité de la fréquence de coupure à la vitesse.	
102	Resonance (VEL SENS)	Filter Resonance Velocity Sensitivity	Définit la sensibilité de la résonance à la vitesse.	
103	(FEG) TIME	FEG Time	Détermine la transition de la hauteur de ton (fréquence de coupure) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son disparaît.	65
104	(FEG) LEVEL	FEG Level		65
105	(FEG) Depth	FEG Depth		65
106	CutoffSens	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Détermine la sensibilité de suivi des touches du filtre (l'échelle de filtre) ou la modification du niveau de la fréquence de coupure en réponse à la position des notes sur le clavier (gamme).	
107	CenterKey	Filter Cutoff Key Follow Center Key	Indique que la note centrale du paramètre Cutoff Sensitivity est C3. Sur C3, la fréquence de coupure varie en fonction des réglages actuels. Pour les autres notes, le niveau est fonction de la touche jouée et de l'intervalle qui la sépare la touche centrale. (Affichage seulement, ne peut pas être modifié ici.)	
108	EGTimeSens	FEG Time Key Follow Sensitivity	Détermine la sensibilité des réglages du taux du FEG (vitesse de modification du FEG) par rapport à la position de la note.	*28
109	CenterKey	FEG Time Key Follow Center Key	Règle la hauteur de base (numéro de note) utilisée par le paramètre EGTimeSens (ci-dessus). Lorsque la note centrale est jouée, le temps du FEG varie en fonction des réglages en cours. Pour les autres notes, la vitesse est fonction de la touche jouée et de l'intervalle qui la sépare de la touche centrale.	*12 *28
110	(Scaling) BREAKPOINT	Filter Cutoff Scaling Break Point	Détermine les points de rupture de l'échelle de filtre (ou la réponse de la fréquence de coupure du filtre à la position de la note) et les niveaux de décalage.	*12 *43 *45
111	(Scaling) OFFSET	Filter Cutoff Scaling Offset		*43 *45
112	LPFCutoff	Low Pass Filter Cutoff	Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas.	63
113	LPFReso	Low Pass Filter Resonance	Détermine la résonance du filtre ou l'accentuation de la fréquence de coupure.	63

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
114	LPFCutoff (VEL SENS)	Low Pass Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Détermine la sensibilité de la fréquence de coupure du filtre passe-bas à la vélocité.	
115	OutputSel	Output Select	Détermine la ou les sorties spécifiques affectées à chaque partie (en mode Performance/Mixing Part Edit). Définit la (les) sortie(s) spécifique(s) du signal d'une touche de percussion individuelle (en mode Drum Key Edit).	*16 *46
116	(Insef)	Insertion Effect	Indique si l'effet d'insertion est appliqué ou non à chaque partie. Cette fonction est uniquement utilisée à des fins d'affichage et ne peut pas être définie ici.	
117	ElementSw	Controller Set 1-6 Element Switch	Détermine si la commande sélectionnée affecte ou non chaque élément individuel. « - »...désactivé.	*47
118	Source	Controller Set 1-6 Source	Détermine la commande de panneau à attribuer et à utiliser pour le jeu sélectionné. Cette commande sert alors à contrôler le paramètre défini dans Destination ci-dessous.	*48 *49
119	Dest	Controller Set 1-6 Destination	Détermine le paramètre qui est contrôlé par la commande Source	*50
120	Depth	Controller Set 1-6 Depth	Détermine dans quelle mesure la commande Source affecte le paramètre Destination.	55
121	Filter	MW/AT(CAT)/AC(AC1) Filter Control	Détermine la profondeur du contrôle de la molette de modulation ((SF2)), de l'aftertouch ((SF3)) et du contrôleur attribuable ((SF4)) sur la fréquence de coupure du filtre.	
122	PMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Pitch Modulation Depth	Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation ((SF2)), de l'aftertouch ((SF3)) et du contrôleur attribuable ((SF4)) sur la modulation de la hauteur de ton (effet vibrato).	
123	FMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Filter Modulation Depth	Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation ((SF2)), de l'aftertouch ((SF3)) et du contrôleur attribuable ((SF4)) sur la modulation de la coupure du filtre (effet wah).	
124	AMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Amplitude Modulation Depth	Définit la profondeur du contrôle de la molette de modulation ((SF2)), de l'aftertouch ((SF3)) et du contrôleur attribuable ((SF4)) sur la modulation d'amplitude (effet de trémolo).	
125	Pitch (AT)	AT (CAT) Pitch Control	Définit la profondeur du contrôle de la fonction Aftertouch du clavier sur la hauteur. La valeur choisie peut aller jusqu'à deux octaves (en demi-tons).	
126	Src	AC Source (AC1 Control Number)	Détermine le numéro de changement de commande MIDI utilisé pour contrôler le filtre, PMod, FMod et AMod.	
127	(ARP) Switch/Hold	Arpeggio Switch/Hold Control Number	Détermine le numéro de commande qui contrôle l'activation ou la désactivation des fonctions de reproduction et de maintien des arpèges.	
128	ASA/ASB	Assignable A/B Slider Control Number	Détermine le numéro de changement de commande que les curseurs ASSIGN A et B doivent contrôler. Ce paramètre est disponible en cas de contrôle d'un dispositif MIDI externe.	
129	Dest	Assignable A/B Slider Destination	Détermine la fonction que le numéro de changement de commande défini ci-dessus doit contrôler. Reportez-vous à la Liste des données fournies à part.	*50
130	FS	FS Control Number/ FS Function Assignment	Affecte une fonction et un numéro de commande spécifiques au sélecteur au pied.	*51
131	Set Remote Template Type	Set Remote Mode Template Type	Sélectionne le modèle correspondant au logiciel séquenceur que vous utilisez.	57
132	BankMSB/LSB	Bank Select MSB/LSB	Sélectionne la voix correspondant à chaque zone en spécifiant ces trois messages MIDI. Reportez-vous à la Liste des voix disponible dans la Liste des données fournies à part.	
133	PgmChange	Program Change (Program Number 1-128)		
134	CtrlSlider	Control Slider Control Number	Détermine les numéros de commande qui doivent être utilisés pour les curseurs de chaque zone. Ces réglages ne sont disponibles que lorsque le paramètre ZoneSwitch (Master Play Mode [F2] ) est réglé sur « on » et la touche CONTROL FUNCTION du panneau sur « zone ».	*6
135	Level	Element Level	Règle le niveau de sortie de la touche d'élément ou de batterie sélectionnée, ce qui vous permet de contrôler l'équilibre de niveau entre les éléments et les touches.	

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
136	AlternatePan	Alternate Pan Depth	Détermine l'étendue du balayage alternatif à droite et à gauche du son de l'élément sélectionné pour chaque note jouée. Le paramètre Pan est utilisé comme position de base du balayage.	*17
137	RandomPan	Random Pan Depth	Détermine l'étendue du balayage aléatoire à droite et à gauche du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le réglage principal Pan est utilisé comme position de base du balayage.	
138	ScalingPan	Scaling Pan Depth	Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique, à gauche et à droite, de l'élément sélectionné. Pour la note C3, le réglage principal Pan (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.	
139	EGTime	AEG Time Velocity Sensitivity	Détermine la mesure dans laquelle la vitesse affecte le générateur d'enveloppe d'amplitude. Des réglages positifs entraînent un changement plus rapide de l'AEG au fur et à mesure que vous jouez au clavier avec une force de frappe plus importante (avec une valeur de vitesse élevée). Les valeurs négatives ont un effet inverse. Ce paramètre n'affecte que les segments spécifiés.	*27
140	Segment	AEG Time Segment		*26
141	EGLevel	AEG Level Velocity Sensitivity	Détermine la sensibilité du niveau de l'AEG (le degré de modification de l'AEG) par rapport à la vitesse. Le paramètre Curve vous permet de sélectionner l'une des cinq courbes de vitesse prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vitesse affecte l'AEG.	*27
142	Curve	Velocity Sensitivity Curve		
143	(AEG) TIME	AEG Time	Détermine la transition de volume (Amplitude) entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le son disparaît. Cela vous permet de reproduire de nombreuses caractéristiques sonores des instruments acoustiques réels, tels que l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano maintenus. N'oubliez pas que les différentes sonorités ont divers degrés de chute naturelle. Par exemple, le volume d'un son de piano décroît progressivement lorsque vous maintenez la touche enfoncée, alors que, dans le même cas de figure, le volume du son d'orgue reste constant. »Plus la valeur du temps de relâchement de l'AEG est élevée, plus le maintien est long. «	66
144	(AEG) LEVEL	AEG Level		66
145	LevelSens	Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity	Détermine la sensibilité (l'échelle de niveau) du suivi des touches de niveau, c'est-à-dire le degré de changement de volume en réponse aux notes jouées au clavier.	
146	CenterKey	Amplitude Key Follow Center Key	Indique que la note centrale du paramètre Level Sensitivity ci-dessus est C3. Sur C3, le volume varie en fonction des réglages actuels. Pour les autres notes, le niveau est fonction de la touche jouée et de l'intervalle qui la sépare de la touche centrale. (Affichage seulement, ne peut pas être modifié ici.)	*28
147	EGTimeSens	AEG Time Key Follow Sensitivity	Détermine la sensibilité des réglages du temps de l'AEG (la vitesse de modification de l'AEG) par rapport à la vitesse.	
148	CenterKey	AEG Time Key Follow Center Key	Règle la hauteur de base (numéro de note) utilisée par le paramètre EGTimeSens (ci-dessus). Lorsque la note centrale est jouée, le temps de l'AEG varie en fonction des réglages en cours. Pour les autres notes, la vitesse est fonction de la touche jouée et de l'intervalle qui la sépare de la touche centrale.	*12 *28
149	(Scaling) BREAKPOINT	Amplitude Scaling Break Point	Détermine les points de rupture de l'échelle d'amplitude (ou la réponse du volume à la position de la note) et des niveaux de décalage.	*12 *44 *45
150	(Scaling) OFFSET	Amplitude Scaling Offset		*44 *45
151	Level (VEL SENS)	Level Velocity Sensitivity	Détermine la réponse du volume par rapport à la vitesse. Un réglage de « 0 » entraîne une vitesse maximale, indépendamment de la force avec laquelle la touche est enfoncée. Un réglage de « 32 » entraîne une réponse vitesse normale, alors qu'avec un réglage de « 64 », le générateur de sons ne reproduit les notes que lorsqu'il reçoit une vitesse maximale de « 127 ».	
152	(Native Parameters)	Plug-in Native Parameters	Pour l'édition des paramètres natifs (paramètres exclusifs à une carte spécifique). Utilisez les touches [ < > ] pour faire défiler l'écran. Les paramètres varient en fonction de la carte plug-in. Pour plus de détails sur chaque paramètre et ses fonctions, reportez-vous au mode d'emploi ou à l'aide en ligne de votre carte plug-in. Pour des détails concernant la gamme de cartes plug-in actuellement disponible, reportez-vous à la page 21.	
153	Detune	Detune	Détermine le réglage fin.	
154	FEGDepth	FEG Depth	Détermine la profondeur du générateur d'enveloppe de filtre (c'est-à-dire la valeur de la fréquence de coupure) pour chaque partie.	*52

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
155	(FEG) Attack/Decay/Release (Time)	FEG Attack/Decay/Release Time	Règler les paramètres FEG (Générateur d'enveloppe de filtre) et AEG (Générateur d'enveloppe d'amplitude) de chaque partie. Ces paramètres entraînent les mêmes décalages que les paramètres du mode Voice Element Edit (F3)→[SF3]/[F4]→[SF3].	*53
156	(FEG) Sustain (Level)	FEG Sustain Level		
157	(AEG) Attack/Decay/Release (Time)	AEG Attack/Decay/Release Time		
158	(AEG) Sustain (Level)	AEG Sustain Level		*54
159	Wave	LFO Wave	Sélectionne la forme d'onde de l'OBF utilisée pour moduler le son. user...applique l'onde utilisateur que vous avez éditée avec le Voice Editor (reportez-vous au Manuel d'installation fourni à part). Pour plus de détails, consultez le Mode d'emploi du Voice Editor (PDF).	*55
160	Speed	LFO Speed	Définit la vitesse de la forme d'onde de l'OBF. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est importante.	*56
161	TempoSync	LFO Tempo Sync	Détermine si l'OBF est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou du séquenceur (morceau).	
162	TempoSpeed	LFO Tempo Speed	Vous permet d'effectuer des réglages de valeur de note détaillés qui déterminent la synchronisation des impulsions de l'OBF avec les arpèges ou le séquenceur lorsque le paramètre TempoSync est réglé sur « on ».	*57
163	KeyOnReset	Key On Reset	Détermine si l'OBF est réinitialisé chaque fois qu'une note est enfoncée. Trois réglages sont disponibles (en mode Voice Edit Common).	*58
164	Phase	LFO Phase	Détermine le point de départ de la phase de l'onde de l'OBF lorsqu'une note est jouée.	*59
165	(KeyOn)Delay	LFO (Key On) Delay Time	Définit le temps de retard avant que l'OBF n'entre en jeu.	
166	FadeIn	LFO Fade-in Time	Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour augmenter progressivement (une fois le retard écoulé). Plus la valeur est élevée, plus le fondu sonore est lent.	*60
167	Hold	LFO Hold Time	Détermine le temps pendant lequel l'OBF est maintenu à son niveau maximal.	
168	FadeOut	LFO Fade-out Time	Détermine le temps nécessaire à l'effet de l'OBF pour s'atténuer (une fois le retard écoulé).	
169	ElementSw	LFO Destination Element Switch	Détermine si chaque élément doit être affecté ou non par l'OBF. Le numéro de l'élément (1-4) s'affiche lorsque l'OBF est activé ; un tiret (-) indique que l'OBF est désactivé pour cet élément.	
170	Dest	LFO Destination	Définit les paramètres qui doivent être contrôlés (modulés) par l'onde de l'OBF.	
171	Depth	LFO Depth	Définit la profondeur de l'onde de l'OBF.	
172	PMod (LFO)	LFO Pitch Modulation Depth	Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la hauteur du son.	
173	FMod (LFO)	LFO Filter Modulation Depth	Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module la fréquence de coupure de filtre.	
174	AMod (LFO)	LFO Amplitude Modulation Depth	Définit la profondeur à laquelle la forme d'onde de l'OBF module l'amplitude du son.	
175	(Part Receive Switch)	Part Receive Switch	Définit la réponse de chaque partie individuelle aux différents messages MIDI, tels que les messages de modification de commande ou de changement de programme.	*61
176	BasicRcvCh	Basic Receive Channel	Détermine le canal MIDI sur lequel le S90 reçoit les données MIDI (depuis un équipement MIDI externe). Ce paramètre est disponible pour le mode Voice/Performance. Lorsque ce paramètre est réglé sur « omni », il est possible de recevoir des données de n'importe quel canal.	*62
177	KBDTransCh	Keyboard Transmit Channel (Voice/Performance Mode)	Détermine le canal MIDI sur lequel le S90 transmet les données MIDI (vers un équipement MIDI externe). Ce paramètre est disponible pour le mode Voice/Performance.	
178	DeviceNo./DEV NO.	Device No.	Détermine le numéro de l'appareil MIDI. Ce numéro doit correspondre au numéro de l'appareil MIDI externe lors de la transmission ou de la réception de messages exclusifs au système.	
179	FileUtilID	File Utility ID	Le numéro d'ID de l'utilitaire de fichiers et le numéro du dispositif (ci-dessus) doivent correspondre à ceux du logiciel File Utility (consultez le Manuel d'installation fourni à part) pour que le transfert de fichiers entre le S90 et un ordinateur connecté puisse s'effectuer correctement.	

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
180	BankSel	Transmit/Receive Bank Select	Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque ou de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque le paramètre BankSel est réglé sur « on », le S90 répond aux messages de sélection de banque entrants et transmet les messages de sélection de banque appropriés (si vous utilisez le panneau).	
181	PgmChange	Transmit/Receive Program Change		
182	CtrlChange	Control Change (AEG Sustain)	Ce paramètre vous permet de configurer le S90 pour qu'il réponde de manière adéquate à chacun des types de données système GM, Level 1 ou Level 2 (en particulier pour AEG Sustain). Lorsque vous utilisez GM Level 2, réglez ce paramètre sur Mode 1 ; le S90 répondra aux messages sous forme de données de changement de paramètre. Lorsque vous utilisez GM Level 1, réglez-le sur Mode 2 pour que le S90 réponde aux messages sous forme de données de modification de commande.	
183	LocalCtrl	Local Control	Lorsque ce paramètre est désactivé (« off »), le clavier et les contrôleurs sont déconnectés en interne de la section du générateur de sons du synthétiseur.	*64 *65
184	RcvBulk	Receive Bulk	Détermine si des blocs de données peuvent être reçus. protect...pas de réception, on...réception	
185	MIDI Sync	MIDI Sync	Détermine si la reproduction de morceau ou d'arpèges est synchronisée sur l'horloge interne du S90 (« int ») ou bien sur une horloge MIDI externe (« MIDI »).	
186	ClockOut	Clock Out	Détermine si les messages d'horloge MIDI [F8] sont transmis via la borne MIDI OUT/USB.	
187	SeqCtrl	Sequencer Control	Détermine si les signaux de commande du séquenceur (démarrer, continuer, arrêter et le curseur de position de morceau) sont reçus et/ou transmis via la borne MIDI OUT/USB.	*66
188	MIDI IN/OUT	MIDI IN/OUT	Détermine la ou les bornes de sortie physiques utilisées pour la transmission/réception de données MIDI : MIDI IN/OUT/THRU, USB ou mLAN (si le mLAN est en option installé).	*67
189	ThruPort	Thru Port	De nombreux séquenceurs informatiques sont capables de transmettre des données via plusieurs ports MIDI, dépassant ainsi la limite des 16 canaux. Lorsque la borne USB est utilisée pour la réception des données MIDI, les messages MIDI reçus via le connecteur USB peuvent être transférés par le connecteur MIDI OUT du S90 vers d'autres appareils connectés. Vous devez paramétrer le numéro du port ici. Ce paramètre est disponible lorsque les bornes MIDI IN et MIDI OUT sont réglées sur « USB ».	22
190	EL: OUT 1-4/KEY: OUT	EL 1-4/KEY Insertion Effect Out	Détermine l'effet d'insertion (1 ou 2) utilisé pour traiter chaque touche ou élément individuel. Le réglage « thru » vous permet d'ignorer les effets d'insertion pour la touche ou l'élément donné. (Ce paramètre est identique à « InsFOut » dans le mode Normal Element/Key Edit ([F1]→[SF2]). Un réglage effectué ici modifie également automatiquement la valeur de ce paramètre.)	67
191	InsEF Connect	Insertion Effect Connection Type	Détermine l'acheminement des effets d'insertion 1 et 2. Le graphique à l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une image claire de l'acheminement du signal. para... parallèle	*68
192	Ins1 Ctgry/Type	Insertion 1 Category/Type	Détermine le type d'effet pour Insertion 1. Reportez-vous à la Liste des types d'effets dans la Liste des données fournies à part.	67
193	Ins2 Ctgry/Type	Insertion 2 Category/Type		67
194	Reverb/Chorus Type	Reverb Type/Chorus Type	Définit le type d'effet pour la réverbération et le chœur. Reportez-vous à la Liste des types d'effet dans la Liste des données fournies à part.	67
195	Reverb/Chorus Send	Reverb Send/Chorus Send	Définit le niveau de son (à partir de l'insertion 1 ou 2 ou du signal ignoré) envoyé à l'effet de réverbération ou de chœur. Une valeur de « 0 » annule tout effet de réverbération du son.	67
196	Reverb/Chorus Return	Reverb Return/Chorus Return	Détermine le niveau de retour de l'effet de réverbération ou de chœur.	67
197	Reverb/Chorus Pan	Reverb Pan/Chorus Pan	Définit le réglage de la position de balayage panoramique de l'effet de réverbération ou de chœur. L64 (extrême gauche) ~ c (Centre) ~ R63 (extrême droite)	
198	Chorus to Reverb	Send Chorus to Reverb	Définit le niveau d'émission du signal envoyé depuis l'effet de chœur vers l'effet de réverbération.	67
199	EFF PART/VOICE INS	Insertion Effect Part (Voice)	Détermine la partie à laquelle l'effet d'insertion est appliqué. Le type de connexion d'insertion (page 69) dépend de la voix de la partie sélectionnée.	67
200	EFF PART→PLG-EF PlugEF Type	Plug-in Insertion Effect Part/Type	Détermine la partie à laquelle l'effet d'insertion est appliqué ainsi que le type d'effet. Ce paramètre n'est disponible que si une carte d'effets plug-in spéciale est installée. Dans l'écran PLG-EF (SF2), vous pouvez effectuer différents réglages détaillés. (Reportez-vous au mode d'emploi de votre carte plug-in.)	67
201	Variation Type	Variation Type	Détermine le type d'effet de variation. Reportez-vous à la Liste des types d'effet dans la Liste des données fournies à part.	67
202	Variation Return	Variation Return	Détermine le niveau de retour de l'effet de variation.	67

Ref.	Ecran	Nom du paramètre	Explication	Page
203	Variation Pan	Variation Pan	Détermine la position de balayage panoramique du son de l'effet de variation.	
204	Variation to Reverb/Chorus	Variation to Reverb/Chorus	Détermine le niveau de transmission du signal envoyé par l'effet de réverbération ou de chœur.	
205	(Effect Parameters)	Effect Parameters	Le nombre de paramètres et de valeurs disponibles varie en fonction du type d'effet actuellement sélectionné. Pour davantage d'informations, reportez-vous à la Liste des types d'effets dans la Liste des données fournies à part.	
206	PolyExpand	Poly Expand	Ce paramètre est accessible uniquement lorsque deux ou trois cartes plug-in identiques sont installées. Le réglage « off » permet à deux ou trois cartes de travailler individuellement (vous pouvez les sélectionner dans deux ou trois parties différentes). Lorsque PolyExpand est activé (« on »), les deux cartes travaillent ensemble comme une seule carte (dans une seule partie), doublant ainsi la polyphonie des notes.	
207	PORT NO.	Port No.	Détermine le numéro du port MIDI par lequel la carte plug-in reçoit les données MIDI. Il est possible de régler un port pour la carte plug-in Multi Part et deux autres ports pour la carte plug-in Single Part. Le numéro du port de la carte d'effets plug-in (VH) est paramétré sur 1.	
208	GM/XG	GM/XG	Détermine si les messages « GM on » et « XG on » sont reconnus (on) ou non (off). Ce paramètre est disponible uniquement si une carte plug-in multi-parties est installée dans l'emplacement 3.	
209	(Native System Parameters)		Règlent les paramètres de système natifs de la carte plug-in installée dans chaque emplacement. Pour plus de détails sur ces paramètres, reportez-vous au mode d'emploi qui accompagne votre carte plug-in.	
210	Type	EQ Type	Détermine le type d'égaliseur. Le S90 propose une vaste sélection de types d'égaliseurs, qui peuvent servir non seulement à améliorer le son d'origine, mais aussi à modifier complètement le caractère du son. Les paramètres et réglages disponibles dépendent du type d'égaliseur sélectionné.	*69
211	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ Low Frequency/Low Gain		*17
212	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ High Frequency/High Gain		
213	Freq (Type=PEQ)	Frequency		
214	Gain (Type=PEQ)	Gain		
215	Q (Type=PEQ)	EQ Resonance		
216	Tune	Master Tune	Règle l'accordage du générateur de sons (100 : un demi-ton).	
217	FORMAT/Volume Label	Format/Volume Label	Formate la carte mémoire et vous permet d'attribuer un nom à l'étiquette de volume.	82
218	SAVE	Save	Enregistre les réglages sur la carte mémoire sous forme de fichier.	82
219	LOAD	Load	Charge les fichiers de la carte mémoire sur le synthétiseur.	82
220	RENAME	Rename	Affecte un nom ne pouvant pas excéder huit caractères aux fichiers.	82
221	DELETE	Delete	Supprime les fichiers enregistrés sur la carte mémoire.	82

**\*3** **Voice...** Entraîne le décalage des réglages de l'EQ du mode Utility [F3] → [SF1].

**Performance/Mixing...** Entraîne le décalage des réglages Master EQ (Common [F2] → [SF2]).

**\*4** Les paramètres Portamento ci-dessus ne sont pas disponibles pour la partie à laquelle la voix de batterie est affectée.

**\*5** Le réglage Mode n'est pas disponible pour la partie plug-in.

**\*6** **CONTROL FUNCTION SELECT (CS Assign)**

CONTROL FUNCTION	PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
1	CUTOFF <td>RESONANCE <td>ATTACK <td>RELEASE </td></td></td>	RESONANCE <td>ATTACK <td>RELEASE </td></td>	ATTACK <td>RELEASE </td>	RELEASE
2	ASSIGN A <td>ASSIGN B <td>ASSIGN 1 <td>ASSIGN 2 </td></td></td>	ASSIGN B <td>ASSIGN 1 <td>ASSIGN 2 </td></td>	ASSIGN 1 <td>ASSIGN 2 </td>	ASSIGN 2
3	MED LOW <td>MED LOW MID <td>MED HI MID <td>MED HIGH </td></td></td>	MED LOW MID <td>MED HI MID <td>MED HIGH </td></td>	MED HI MID <td>MED HIGH </td>	MED HIGH
4	VOLUME 1 <td>VOLUME 2 <td>VOLUME 3 <td>VOLUME 4 </td></td></td>	VOLUME 2 <td>VOLUME 3 <td>VOLUME 4 </td></td>	VOLUME 3 <td>VOLUME 4 </td>	VOLUME 4
5	ZONE 1 <td>ZONE 2 <td>ZONE 3 <td>ZONE 4 </td></td></td>	ZONE 2 <td>ZONE 3 <td>ZONE 4 </td></td>	ZONE 3 <td>ZONE 4 </td>	ZONE 4
6	MASTER VOLUME <td>CS 1 <td>CS 2 <td>CS 3</td> </td></td>	CS 1 <td>CS 2 <td>CS 3</td> </td>	CS 2 <td>CS 3</td>	CS 3
				CS 4

**1 pan**  
**2 tone**  
**3 assign**  
**4 MEQofs**  
**5 vol**  
**6 zone** (En mode Master uniquement. Le réglage « zone » ci-dessus n'est disponible que lorsque le paramètre Zone Switch est réglé sur « on » dans l'écran [F2] MEMORY du mode Master Play.)

**F1234** **Voice/Performance/Mixing...** Réglé par chaque édition commune [F1] → [SF5] [CSAssign]  
**Master...** Réglé par l'édition commune [F2] (Slider)

**\*7** Veuillez noter que le déplacement du curseur est sans effet tant que vous n'atteignez pas le réglage actuel.

**\*8** Si vous transposez les notes au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), les notes des octaves adjacentes seront utilisées. Par exemple, une note transposée en F9 deviendra F8.

**\*1** Lorsque le paramètre Alternate Group (AltGrp (Groupe alternatif) est réglé sur une valeur autre que « off », ce paramètre est indisponible et « --- » apparaît à l'écran (en mode Drum Key Edit).

**\*2** **Type de Micro Tuning (Accord micro)**

N°	Type	Touche	Remarques
00	Equal temperament (Gamme classique)		L'accordage de « compromis », le plus répandu au cours des 200 dernières années de musique occidentale et disponible sur la plupart des claviers électroniques. Chaque demi-ton correspond exactement à 1/12 d'octave, et la musique peut être exécutée dans n'importe quelle gamme avec la même facilité. Cependant, aucun des intervalles n'est parfaitement dans le ton.
01-1 2	Pure major (Majeur pur)	C-B	Cet accordage est conçu de telle sorte que la plupart des intervalles (notamment la tierce majeure et la quinte parfaite) de la gamme majeure sont purs. Cela signifie que d'autres intervalles ne sont des lors pas dans le ton. Vous devez spécifier la gamme (C-B) dans laquelle vous jouez.
13- 24	Pure minor (Mineur pur)	A-G#	Similaire à Pure Major, mais conçu pour la gamme mineure.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, contemporain de Bach, a conçu cet accord de manière à pouvoir utiliser les instruments à clavier dans n'importe quelle note. Chaque note a un caractère unique.
26	Kimberger		Johann Philipp Kimberger s'est également penché sur le tempérément de la gamme de manière à pouvoir jouer dans n'importe quelle note.
27	Vallotti & Young		Francesco Vallotti et Thomas Young (tous deux du milieu des années 1700) ont conçu cet accord pythagoricien dont les six premières quintes sont abaissées du même degré.
28	1/4 shifted (Transposition d'1/4)		C'est la gamme tempérée normale transposée de 50 pour cent.
29	1/4 tone (1/4 de ton)		Vingt-quatre notes par octave, avec un écart identique. (On atteint l'octave suivante en jouant vingt-quatre notes.)
30	1/8 tone (1/8 de ton)		Quarante-huit notes par octave, avec un écart identique. (On atteint l'octave suivante en jouant quarante-huit notes.)
31	Indian (Indien)	C-B	Généralement présent dans la musique indienne (touches blanches [C-B] uniquement).

**\*9** **Réglages Power On Mode (Mode d'alimentation)**

Ecran	Mode	Programme
performance	Performance Play	USER: 001
voice (USER)	Voice Play	USER: 001
voice (PRE1)	Voice Play	PRE1: 001
GM	Voice Play	GM : 001
master	Master Play	USER: 001

**\*10** Ces réglages dépendent de la carte plug-in utilisée ; reportez-vous au mode d'emploi correspondant pour plus de détails.

**\*11** Vous pouvez également créer une plage inférieure et supérieure pour l'élément, avec un « vide » au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, une plage de notes « C5 - C4 » permet de jouer l'élément depuis deux plages séparées : C2 à C4 et C5 à G8. Les notes jouées entre C4 et C5 ne reproduisent pas l'élément, la partie ou la zone sélectionnée(e).

**\*12** Vous pouvez également définir directement la gamme à partir du clavier en maintenant la touche [INFORMATION] enfoncée tout en appuyant sur les touches haut et bas.

**\*13** Vous pouvez également créer une plage inférieure et supérieure, avec un « vide » de vélocité au milieu, en spécifiant d'abord la valeur maximale. Par exemple, une limite de vélocité de 93 - 34 permet de jouer les éléments appartenant à deux plages de vélocité séparées : doucement (1 - 34) et fort (93 - 127). Les notes jouées à des vélocités moyennes, entre 35 et 92, ne reproduisent pas l'élément, la partie ou la zone sélectionnée(e).

**\*14** Lorsque le réglage « voice » est sélectionné ici, certains paramètres ne peuvent pas être réglés.

**\*15** Vous pouvez également régler ce paramètre à l'aide du curseur de commande situé sur le panneau avant (en mode Common Edit).

**\*16** En mode Drum Key edit, cette option n'est disponible que lorsque le paramètre Insertion Effect Output (ci-dessus) est réglé sur « thru ».

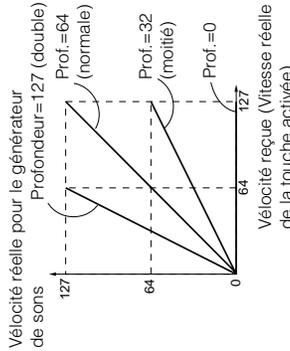
**\*17** Ce paramètre est actif pour les ondes (pre wav) sélectionnées dans l'écran Drum Key Oscillator Wave [F1] - [SF1] (en mode Drum Key Edit).

**\*18** Si une voix normale a été affectée à la touche, ce paramètre règle la position de sa note (et non de sa hauteur) par rapport à la note C3. Supposons, par exemple, que la voix initiale soit composée d'un son de piano à deux éléments jusqu'à la note C3 et d'un son de corde à deux éléments au-delà de cette note. En augmentant la valeur du réglage Coarse de + 1, la hauteur du son de piano ne variera pas jusqu'à C3. La note C3 de la voix initiale (c'est-à-dire le son de corde) sera utilisée à la place.

**\*19**

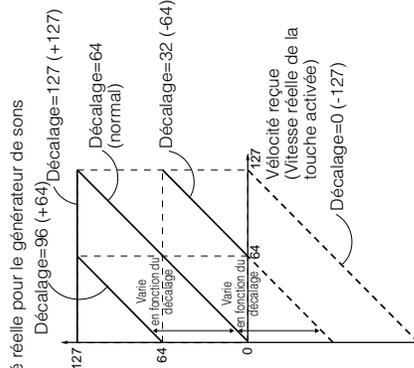
**Modifications de la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelDepth (lorsque Offset est réglé sur 64)**

**Velocity Depth**



**Modifications de la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelOffset (lorsque Depth est réglé sur 64)**

**Velocity Offset**



**\*20**

Il est impossible de régler le niveau d'envoi (vers la réverbération et le chœur) indépendamment pour chaque touche de percussion ; la valeur est fixée à 127 (maximum).

**\*21**

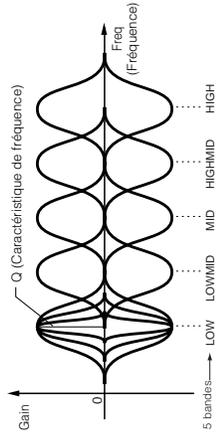
Le réglage « C » (centre) permet de conserver les réglages Pan individuels de chaque élément ou partie (en mode Common edit).

**\*22**

Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties plug-in.

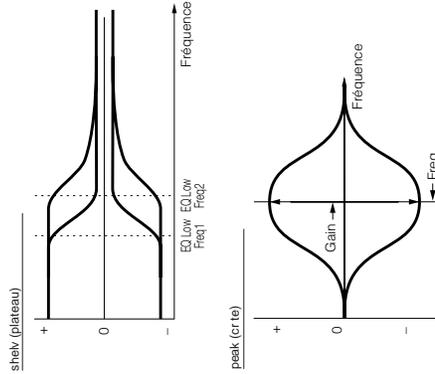
**\*23**

**MEQ (Egaliseur principal)**



**Shape (Forme)**

Déterminez si l'égaliseur utilisé est de type Shelving (Plateau) ou Peaking (Crête). L'égaliseur en crête atténue ou accentue le réglage de la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau atténue ou accentue le signal à des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de la fréquence spécifiée. Ce paramètre est disponible pour les bandes LOW, MID et HIGH.



**Freq (Fréquence)**

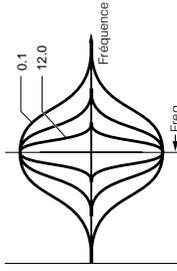
Déterminez la fréquence centrale. Les fréquences de part et d'autre de cette valeur sont atténuées ou accentuées par le paramètre Gain.

**Gain**

Déterminez le niveau de gain de la fréquence (définie ci-dessus) ou la valeur d'atténuation ou d'accentuation de la fréquence sélectionnée.

**Q (Caractéristique de fréquence)**

Elle permet de varier le niveau de signal lors du réglage de la fréquence afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence.



**\*24**

Vous ne pouvez régler les paramètres relatifs à la voix que lorsque vous passez du mode Voice au mode Utility (F3) → [SF1].

**\*25**

**Connexion mLAN**

Cet écran vous permet de définir les paramètres liés à la connexion d'un mLAN8E en option (page 126). L'écran suivant est disponible uniquement si le mLAN8E en option est installé.

Pour les détails sur ce paramètre, reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.

UTILITY

Connect Number

Module

Unit

INPUT OUTPUT I MLAN J SETUP

Toucher [EXIT]

Toucher [SF4]

Mode (int)

Nick name (S90)

Press [ENTER] TO SET

Réglez l'horloge des mots. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.

En mode Utility, les réglages relatifs au mLAN8E sont stockés dans la mémoire du mLAN8E uniquement et non dans la mémoire utilisateur du S90. Pour initialiser tous les réglages du mLAN repris ci-dessus, suivez la procédure décrite ci-après.

UTILITY

INITIALIZE

Initialize mLAN

Press [ENTER] TO INITIALIZE

Toucher [EXIT]

Toucher [SF5]

Appuyez sur la touche [ENTER] pour initialiser les réglages du mLAN.

**\*26**

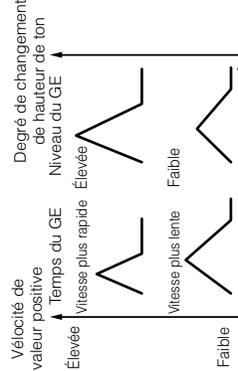
**Réglages (écran)**

- alk temps d'attaque
- alk+dcy temps d'attaque/temps de chute
- dcy temps de chute
- alk+ris temps d'attaque/temps de relâchement
- all tout le temps

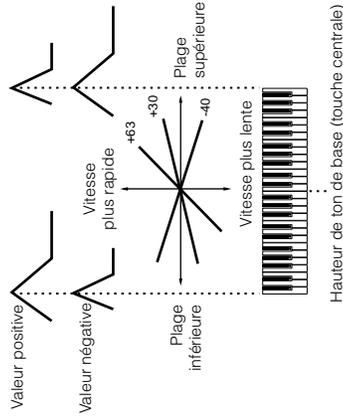
**Segment disponible pour EGTime**

**\*27**

**Commande d'élément en fonction de la vélocité (par ex. PEG)**



### \*28 Commande d'élément en fonction de la position de note sur le clavier (par ex. PEG Time : vitesse de modification du PEG)



### \*29

Lorsque vous sélectionnez des arpèges utilisateur, vous pouvez effacer les données d'arpège sélectionnées en utilisant la touche [SF5].

### \*30

Vous pouvez également activer ou désactiver le mode Arpeggio à partir du panneau avant à l'aide de la touche [ARPEGGIO ON/OFF] (en mode Voice Edit). Le paramètre Arpeggio Switch est indisponible pour les parties plug-in multiples 17 à 32.

### \*31

#### désactivation de la synchronisation

La première fois que vous appuyez sur une touche, la première note du motif d'arpégiateur est jouée. À partir de la deuxième pression et les fois suivantes, la note d'arpège exécutée dépend du tempo de l'arpège et de la synchronisation du motif d'arpège. Par exemple, dans le cas d'un motif d'arpège sur une mesure, si la deuxième pression exercée sur la touche tombe sur le troisième temps de la mesure, le motif d'arpège est exécuté à partir du troisième temps. Autrement dit, la première pression sur une touche sert à lancer le motif d'arpège et vous pouvez ensuite utiliser la touche pour « assourdir » ou « désassourdir » le motif en maintenant la touche enfoncée ou en la relâchant, selon le cas. C'est particulièrement utile lorsque l'arpégiateur sert à générer des motifs de batterie.

### \*32

#### sort (tri)

Permet de reproduire les notes par ordre croissant, de la plus grave à la plus aiguë.

#### thru

Permet de reproduire les notes dans l'ordre dans lequel elles sont jouées sur le clavier.

#### direct

Permet de reproduire les notes exactement de la façon dont vous les jouez. Si les modifications des paramètres de voix (tels que Pan ou Cutoff Frequency) sont ajoutées aux données de séquence des arpèges, elles seront appliquées et reproduites à chaque fois que l'arpège est reproduit.

### \*33

Avec les paramètres « sort » (tri) et « thru » (relais), l'ordre dans lequel les notes sont jouées dépend des données de séquence des arpèges.

### \*34

Si la catégorie d'arpège est réglée sur « Ct », vous n'entendrez aucun son, sauf si vous sélectionnez « direct ».

### \*35

#### original

L'arpège est reproduit aux vitesses prédéfinies.

#### thru

L'arpège est reproduit en fonction de la vitesse de votre jeu. Par exemple, si vous jouez les notes avec force, le volume de reproduction de l'arpège augmente.

### \*36

Vous pouvez également créer une plage de déclenchement de l'arpège inférieure et supérieure avec un « vide » au milieu, en spécifiant d'abord la note la plus élevée. Par exemple, la plage de notes « C5 - C4 » vous permet de déclencher l'arpège en jouant des notes figurant dans les deux plages C2 à C4 et C5 à G8 ; les notes jouées entre C4 et C5 n'ont aucun effet sur l'arpège.

### \*37

Il est impossible de diminuer la vitesse ou le temps de suspension en dessous de la valeur minimale de 1 ; toutes les valeurs en dehors de cette plage sont automatiquement limitées à la valeur minimale.

### \*38

Il est impossible de diminuer ou d'augmenter la vitesse au-delà de la plage normale de 1 à 127 ; toutes les valeurs hors de cette plage sont automatiquement limitées à la valeur minimale ou maximale.

### \*39

Vous ne pouvez régler les paramètres relatifs à la voix que lorsque vous passez du mode Voice au mode Utility ([F3] → [SF2]).

### \*40

Vous ne pouvez régler les paramètres relatifs à la voix que lorsque vous passez du mode Voice au mode Utility ([F3] → [SF3]).

### \*41

La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF, un HPF, un BPF (sauf le BPFw) ou un BEF, ce paramètre sert à définir la résonance. Dans le cas du filtre passe-bande large, il sert à ajuster la largeur de la bande.

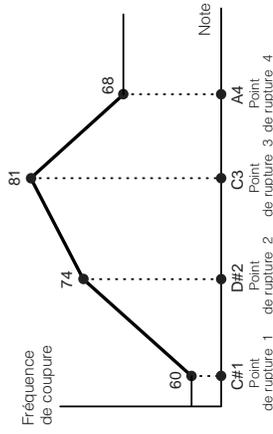
### \*42

Ce paramètre est disponible pour le filtre passe-bas lorsque le filtre utilisé par la partie est une combinaison de filtre passe-bas et passe-haut.

**\*43 Réglages Filter Scaling (Echelle du filtre)**

La meilleure manière de comprendre le paramètre Filter Scaling est d'utiliser un exemple. Pour les réglages affichés dans l'exemple de tableau ci-dessous, la valeur de base de la fréquence de coupure est 64 et les différentes valeurs de décalage aux points de rupture sélectionnés modifient cette valeur en conséquence. Les modifications spécifiques de la fréquence de coupure figurent dans le graphique ci-dessous. La fréquence de coupure varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.

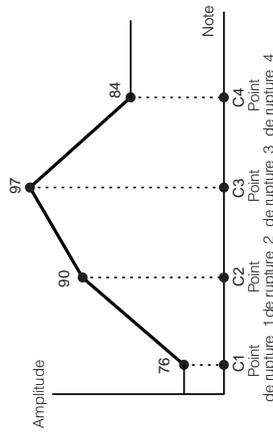
	1	2	3	4
BREAKPOINT	C#1	D#2	C3	A4
OFFSET		+4	+10	+17
				+4



**\*44 Réglages Amplitude Scaling (Echelle d'amplitude)**

La meilleure manière de comprendre le paramètre Amplitude Scaling est d'utiliser un exemple. Pour les réglages présentés dans l'exemple de tableau ci-dessous, la valeur de base de l'amplitude (volume) de l'élément sélectionné est de 80 et les diverses valeurs de décalage aux points de rupture modifient cette valeur en conséquence. Les modifications spécifiques de l'amplitude figurent dans le graphique ci-dessous. L'amplitude varie de manière linéaire entre les points de rupture successifs, tel qu'illustré.

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C1	C2	C3	C4
OFFSET		-4	+10	+17
				+4



**\*46 L&R...OUTPUT L&R asL&R...ASSIGNABLE OUTPUT L&R asL...ASSIGNABLE OUTPUT L asR...ASSIGNABLE OUTPUT R drum...**

Ce réglage concerne les parties avec voix de batterie. Lorsque ce paramètre est sélectionné, les réglages de la destination de sortie de chaque touche de percussion sont activés. **asL&2...OUTPUT 1&2** sur le mLAN8E **as3&4...OUTPUT 3&4** sur le mLAN8E **as1/2/3/4...OUTPUT 1/2/3/4** sur le mLAN8E

**\*47** Ce paramètre est désactivé si le paramètre Destination ci-dessous est réglé sur une valeur de 00 à 33.

**\*48**

PB	Moilette de variation de ton
MW	Moilette de modulation
AT	Affertouch (Modification ultérieure)
FC1/2	Commande au pied 1/2
FS	Sélecteur au pied
BC	Contrôleur de souffie
AST/2	Curseur attribuable ASSIGN 1/2

**\*49** Les curseurs ASSIGN A et B peuvent être attribués à une fonction commune pour l'ensemble du mode Voice, mais pas à différentes fonctions d'une même voix individuelle. Reportez-vous également au mode Utility ([F4]→ [SF2]).

**\*50** Pour obtenir une liste complète des paramètres et des commandes disponibles, reportez-vous à la Liste des données fournie à part.

**\*51** Par exemple, pour activer le sélecteur d'arpège uniquement lorsque vous appuyez sur le sélecteur au pied, il suffit d'attribuer le même numéro de commande à Arpeggio Switch et à Footswitch (en mode Utility [F4]→ [SF1][SF3]). (Pour les réglages d'activation et de désactivation, réglez le paramètre FS sur « 96 » dans le mode Utility [F4]→ [SF3].)

**\*52** Ce paramètre n'est pas disponible pour les parties plug-in.

**\*53** Ce paramètre est indisponible pour les parties plug-in ou les parties auxquelles des voix de batterie sont affectées.

**\*54** Le réglage Sustain Level/Release Time est indisponible pour les parties plug-in ou les parties auxquelles des voix de batterie ont été affectées.

**\*55 Onde de l'OBF**  
tri...onde triangulaire, saw...onde en dents de scie, squ...onde carrée, trpzd...onde trapézoïdale, S/H...échantillonnage et maintien (aléatoire)  
En mode Element Edit, les paramètres « trpzd » et « S/H » sont indisponibles.

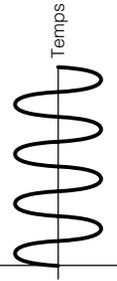
**\*45** Les réglages BP1 à BP4 sont automatiquement affectés par ordre croissant à différentes touches du clavier. Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure et de volume (0 et 127 respectivement) ne doivent pas être dépassées.

Toute note jouée en-dessous de la note BP1 entraîne un réglage de niveau sur BP1. De même, toute note jouée au-dessus de la note BP4 règle le niveau sur BP4.

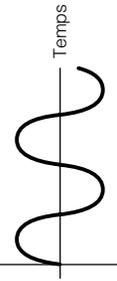
## \*56

**Vitesse de l'OBF**

Vitesse = grande



Vitesse = petite



## \*57

**Réglages LFO Tempo Speed (Vitesse du tempo de l'OBF)**

16th, 8th/3 (trioletts de croches), 16th. (double croches pointées), 8th 4th/3 (trioletts de noires), 8th. (croches pointées), 4th (noires), 2nd/3 (trioletts de croches), 4th. (noires pointées), 2nd (blanches), whole/3 (trioletts de rondes), 2nd. (noires pointées) 4th x 4 (quadruples de noires ; quatre noires par temps), 4th x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 4th x 6 (sextuples de noires ; six noires par temps), 4th x 7 (septuples de noires ; sept noires par temps), 4th x 8 (octuples de noires ; huit noires par temps)

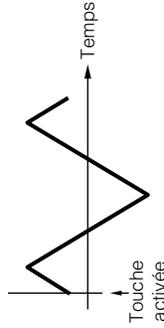
La longueur réelle de la note dépend du réglage du tempo MIDI interne ou externe (mode Utility [F5] → [SF3]).

## \*58

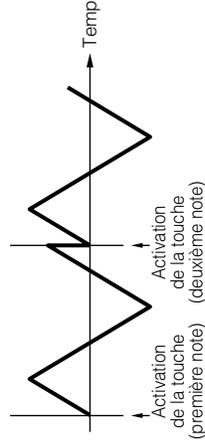
**Keu On Reset (Réinitialisation de la touche)**

off

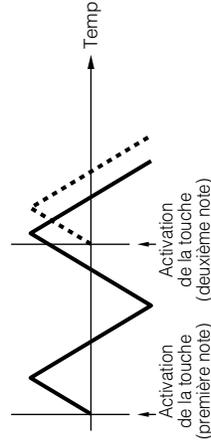
L'OBF effectue des cycles libres sans synchronisation de touche. Une simple pression de touche déclenche l'onde de l'OBF quelle que soit la phase où se trouve celui-ci à ce moment.

**on (Element Edit)****each-on (Common Edit)**

L'OBF repart à zéro chaque fois qu'une note est jouée et lance une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase.

**1st-on (Common Edit)**

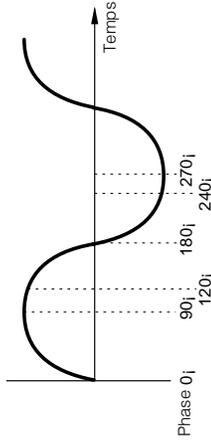
L'OBF repart à zéro chaque fois qu'une note est jouée et lance une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase (voir ci-dessous). Cependant, si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première enfoncée, l'OBF continue d'effectuer des cycles selon la même phase que celle déclenchée par la première note. Autrement dit, l'OBF n'est réinitialisé que si vous relâchez la première note avant de jouer la deuxième.



## \*59

**LFO Phase (Phase de l'OBF)**

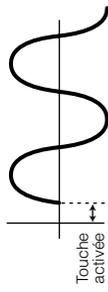
Détermine le point de départ de la phase de l'onde de l'OBF lorsqu'une note est jouée.



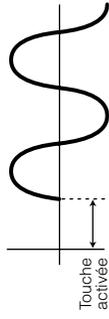
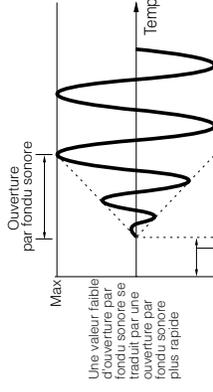
## \*60

**LFO Delay****Retard**

Retard court



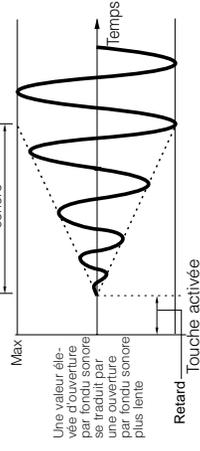
Retard important

**Temps d'ouverture par fondu sonore**

Une valeur faible d'ouverture par fondu sonore se traduit par une ouverture par fondu sonore plus rapide

Retard

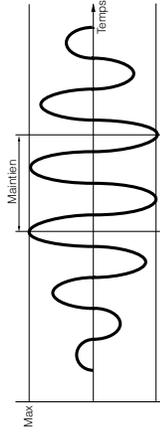
Touche activée



Une valeur élevée d'ouverture par fondu sonore se traduit par une ouverture par fondu sonore plus lente

Retard

Touche activée

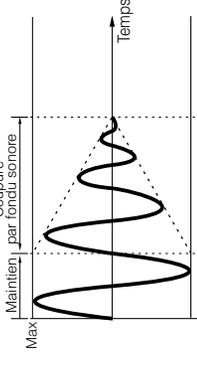
**Temps de maintien**

Max

Temps

**Coupeure par fondu sonore**

Une valeur faible de coupeure par fondu sonore se traduit par une coupeure par fondu sonore plus rapide



Max

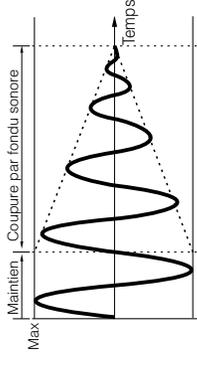
Maintien

Coupeure

par fondu sonore

Temps

Une valeur élevée de coupeure par fondu sonore se traduit par une coupeure par fondu sonore plus lente



Max

Maintien

Coupeure

par fondu sonore

Temps

### \*61

Appuyez sur la touche [SF5] pour passer de l'écran des quatre parties à celui d'une seule partie (qui affiche tous les réglages de réception). Dans l'écran affichant les quatre zones, utilisez les touches de curseur pour faire défiler l'affichage.

### \*62

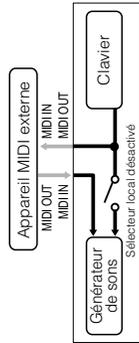
Le paramètre ReceiveCh du mode Sequence Play est réglé dans le mode Mixing Part Edit ([F1] → [SF2]).

### \*63

Le paramètre BasicRcvCh du mode Voice/Performance Play est réglé dans le mode Utility ([F5] → [SF1]).

### \*64

Même si le paramètre LocalCtrl est réglé sur « off », les données seront transmises via la borne de sortie MIDI OUT. En outre, la section du générateur de sons répond aux messages reçus par la borne d'entrée MIDI IN.



### \*65

En mode Master, vous pouvez choisir de transmettre ou non les messages MIDI pour chaque zone (Master Edit [F1] TGSwitch).

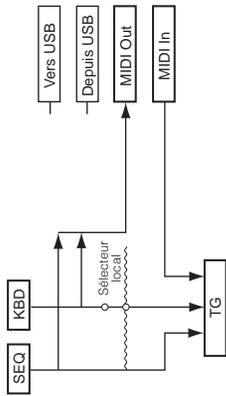
### \*66

#### Sequencer Control (Contrôle du séquenceur)

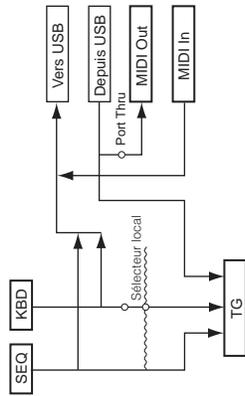
- off...Non transmis/reconnu.
- in...Reconnu mais non transmis.
- out...Transmis mais non reconnu.
- in/out...Transmis/reconnu.

### \*67

#### MIDI IN/OUT=MIDI



#### MIDI IN/OUT=USB



### \*68

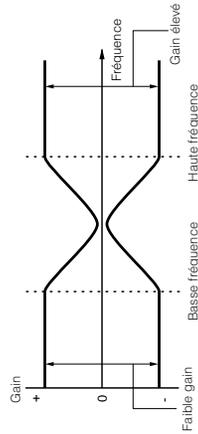
Le paramètre « para (parallèle) » est indisponible pour la voix plug-in.

### \*69

#### EQ (Egaliseur)

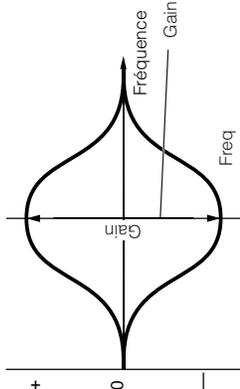
#### EQ L/H (Egaliseur bas/haut), Plug-in Element EQ (Egaliseur de l'élément plug-in)

C'est un égaliseur « en plateaux », qui combine des bandes de haute et basse fréquences distinctes.



### P.EQ (Egaliseur paramétrique)

L'égaliseur paramétrique sert à atténuer ou à accentuer les niveaux de gain du signal autour d'une fréquence. Ce type d'égaliseur possède 32 réglages « Q » différents, qui définissent la largeur de bande de fréquence de l'égaliseur.



Q (Caractéristique de fréquence)

#### Boost6 (Gain 6 dB)/Boost12 (Gain 12 dB)/

#### Boost18 (Gain 18 dB)

Ces réglages peuvent servir à augmenter le niveau du signal de 6 dB, 12 dB et 18 dB respectivement.

### thru

Si vous sélectionnez ce réglage, les égaliseurs sont ignorés et le signal n'est pas affecté.

## Ecrans Information

Les écrans Information conviviaux vous permettent d'avoir une vue d'ensemble des principaux réglages correspondants à chaque mode. Sélectionnez le mode souhaité, puis appuyez sur la touche [INFORMATION] pour appeler l'écran Information de ce mode. Pour quitter l'écran, appuyez à nouveau sur cette touche (ou sur une autre touche du panneau).

### Mode Voice



#### Bank

Indique la banque (MSB/LSB) de la voix actuellement sélectionnée.

#### EL 1234

Indique la voix actuellement sélectionnée, le statut d'activation/désactivation de quatre éléments et le statut mono/poly.

#### Porta (Portamento)

Indique le statut d'activation/désactivation du sélecteur Portamento de la voix actuellement sélectionnée.

#### PB (Pitch Bend - Variation de ton)

Indique la limite supérieure/inférieure de la plage de variation de ton.

#### Ins1 (Insertion 1), Ins2 (Insertion 2), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque type de bloc d'effets (page 67).

### Mode Performance



#### Bank

Indique la banque (MSB/LSB) de la performance actuellement sélectionnée.

#### 1 (carte plug-in 1), 2 (carte plug-in 2), 3 (carte plug-in 3)

Indique le statut d'installation de la carte plug-in correspondante. Le nom de la carte plug-in est affiché à droite du numéro de logement correspondant. Lorsque PolyExpand (Ref. 206) est activé dans le mode Utility, « P » apparaît à gauche du numéro de logement.

#### InsPart (Partie d'insertion), PLG (Partie d'insertion plug-in)

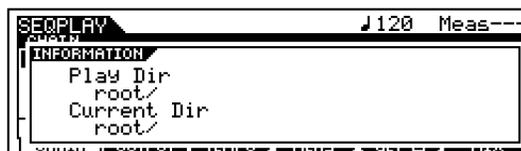
Indique le numéro de la partie à laquelle l'effet d'insertion s'applique et le numéro de la partie à laquelle l'effet d'insertion plug-in s'applique (lorsque le PLG100-VH est installé).

#### Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque type de bloc d'effets (page 67).

### Mode Sequence Play

#### ● Mode Sequence Play (Reproduction de séquence)



#### Play Dir (Play Directory)

Désigne le répertoire faisant l'objet de la reproduction (page 75).

#### Current Dir (Répertoire en cours)

Indique le répertoire actuellement sélectionné (page 83).

## ● Mode Sequence Play Mixing



### PlugInfo/Port (statut d'installation de la carte plug-in)

Indique le nom de la carte plug-in et son numéro de port MIDI (Ref. 207, page 77) à droite du numéro de logement. Lorsque PolyExpand (Ref. 206) est activé dans le mode Utility, « P » apparaît à gauche du numéro de logement.

### InsPart (Partie d'insertion), PLG (Partie d'insertion plug-in)

Indique le numéro de la partie à laquelle l'effet d'insertion s'applique et le numéro de la partie à laquelle l'effet d'insertion plug-in s'applique (lorsque le PLG100-VH est installé).

### Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)

Indique le type d'effet actuellement sélectionné pour chaque type de bloc d'effets (page 67).

## Mode Utility



### PlugInfo/Port (statut d'installation de la carte plug-in)

Indique le nom de la carte plug-in et son numéro de port MIDI (Ref. 207, page 77) à droite du numéro de logement. Lorsque PolyExpand (Ref. 206) est activé dans le mode Utility, « P » apparaît à gauche du numéro de logement.

### MIDI IN/OUT

Détermine les bornes de sortie physiques qui seront utilisées pour transmettre/recevoir des données MIDI : MIDI IN/OUT/THRU, USB ou mLAN (si le mLAN8E en option installé).

### (USB firm Ver) (Ver. log. USB)

Indique la version du micrologiciel de l'interface USB.

## Mode Card



### Card Free (Mémoire carte disponible)

Indique la quantité de mémoire disponible (non utilisée) de la carte de mémoire insérée dans le logement pour carte.

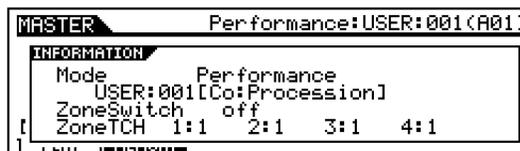
### Volume Label

Indique le volume de la carte mémoire insérée dans le logement de carte.

### Current Dir (Répertoire en cours)

Indique le répertoire actuellement sélectionné.

## Mode Master



### Mode

Indique le numéro de mode et de programme mémorisé pour la piste maître actuellement sélectionnée.

### ZoneSwitch

Indique le statut (activé/désactivé) du sélecteur Zone.

### ZoneTCH (Canal de transmission de zone)

Indique le canal de transmission MIDI de chaque zone (lorsque le sélecteur Zone est activé).

# Messages de l'écran

Messages	Informations
<b>Are you sure? (Etes-vous sûr ?) [YES]/[NO]</b>	Confirmez si vous voulez exécuter une opération donnée ou non. Appuyez sur [INC/YES] ou [DEC/NO] selon les besoins.
<b>Bad Card. (Mauvaise carte.)</b>	Cette carte est inutilisable. Formatez-la - et essayez à nouveau.
<b>Bulk protected. (Bloc protégé.)</b>	Les blocs de données ont été reçus alors que RcvBulk était réglé sur « protect ». (Utility [F5]→[SF2] Ref. 184)
<b>Can't make folder. (Impossible de créer le dossier.)</b>	Aucun autre répertoire ne peut être créé en-dessous du niveau actuel.
<b>Card full. (Carte pleine.)</b>	La carte est pleine et les données ne peuvent plus être sauvegardées. Utilisez une carte neuve ou libérez de la place en effaçant des données inutiles sur la carte.
<b>Card not ready. (Carte non prête.)</b>	La carte est mal insérée ou connectée au S90.
<b>Card read/write error. (Erreur de lecture/d'écriture de la carte.)</b>	Erreur lors de la lecture ou de l'écriture de/vers la carte mémoire.
<b>Card unformatted. (Carte non formatée.)</b>	La carte n'est pas formatée ou le format est inutilisable par le S90. Vérifiez le contenu de la carte.
<b>Card write protected. (Carte protégée en écriture.)</b>	La carte est protégée en écriture.
<b>Completed. (Terminé.)</b>	La tâche de chargement, d'enregistrement, de formatage ou autre est terminée.
<b>Device number is off. (Le numéro du périphérique est désactivé.)</b>	Les blocs de données ne peuvent pas être transmis/reçus car le numéro du périphérique est désactivé.
<b>Device number mismatch. (Numéro de périphérique inapproprié.)</b>	Les blocs de données ne peuvent pas être transmis/reçus car les numéros de périphérique ne correspondent pas.
<b>Effect plug-in is not in slot 1. (La carte plug-in d'effets n'est pas dans le logement 1.)</b>	La carte plug-in d'effets ne fonctionne pas car elle n'a pas été installée dans le logement 1. Installez-la dans ce logement.
<b>Executing... (Exécution en cours...)</b>	N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).
<b>File not found. (Fichier non trouvé.)</b>	Le fichier correspondant n'a pas été trouvé sur la carte lors d'une opération de chargement. Réessayez après avoir réinséré/reconnecté la carte.
<b>Folder is too deep. (Fichier trop éloigné.)</b>	Les répertoires situés en-dessous de ce niveau ne sont pas accessibles.
<b>Folder not empty (Dossier avec données)</b>	Vous essayez de supprimer un dossier qui contient des données.
<b>Illegal Card. (Carte non valide.)</b>	Le type de format de la carte mémoire n'est pas valide.
<b>Illegal file. (Fichier non valide.)</b>	Le fichier spécifié pour le chargement ne peut pas être utilisé par le S90.
<b>Illegal file name. (Nom de fichier invalide.)</b>	Le nom de fichier spécifié n'est pas valide. Essayez de saisir un autre nom.
<b>MIDI buffer full. (Tampon MIDI plein.)</b>	Echec du traitement des données MIDI dû à un trop grand nombre de données reçues en même temps.
<b>MIDI checksum error. (Erreur des données de contrôle MIDI.)</b>	Erreur lors de la réception des blocs de données.
<b>MIDI data error. (Erreur des données MIDI.)</b>	Une erreur est survenue lors de la réception des données MIDI.
<b>mLAN connection error. (Erreur de connexion mLAN.)</b>	Indique un problème au niveau de la connexion mLAN8E. Vérifiez le statut (activé/désactivé) des témoins DEL du mLAN8E et reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.
<b>mLAN error (xxx). (Erreur mLAN (xxx).)</b>	Indique un problème non précisé par rapport au mLAN8E.
<b>mLAN network error. (Erreur de réseau mLAN.)</b>	Indique un problème au niveau du réseau mLAN8E. Vérifiez le statut (activé/désactivé) des témoins DEL du mLAN8E et reportez-vous au mode d'emploi du mLAN8E.
<b>mLAN now in Mixer mode. (mLAN maintenant en mode Mixer.)</b>	La carte du mLAN8E a été configurée sur le mode Mixer par votre ordinateur et le S90 ne peut dès lors pas contrôler le mLAN8E.
<b>Multi plug-in is not in slot 3. (La carte plug-in Multi Part n'est pas dans le logement 3.)</b>	La carte plug-in Multi-Part ne fonctionne pas car elle n'a pas été installée dans le logement 3. Placez-la dans ce logement.
<b>Now checking plug-in board. (Vérification en cours de la carte plug-in.)</b>	Le S90 vérifie l'état d'installation de la carte plug-in lors de la mise sous tension du S90.

Messages	Informations
<b>Now loading... (xxxx) (Chargement en cours... (xxxx))</b>	Indique qu'un fichier est en train d'être chargé.
<b>Now saving... (Sauvegarde en cours... (xxxx) (Sauvegarde en cours... (xxxx))</b>	Indique qu'un fichier est en train d'être sauvegardé.
<b>Now working... (Travail en cours...)</b>	Indique que le S90 exécute actuellement une opération (écriture ou lecture de carte, etc.)
<b>Overwrite? (Ecraser ?) [YES]/[NO]</b>	Une opération de sauvegarde risque d'écraser les données présentes sur la carte de mémoire et ce message vous demande si vous voulez poursuivre l'opération ou non. Appuyez sur [INC/YES] ou [DEC/NO] selon les besoins.
<b>Please keep power on. (Veuillez laisser l'appareil sous tension.)</b>	N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Veuillez laisser l'appareil sous tension) apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire Flash ROM).
<b>Please stop sequencer. (Veuillez arrêter le séquenceur.)</b>	Essayez de réaliser cette opération après avoir arrêté le séquenceur.
<b>PLG100 not supported. (PLG100 non pris en charge.)</b>	La fonction plug-in All Bulk Save ne s'applique pas aux cartes de la série PLG100.
<b>Plug-in 1 communication error. (Erreur de communication plug-in 1.)</b>	La carte plug-in 2 installée dans le logement 1 ne fonctionne pas.
<b>Plug-in 2 communication error. (Erreur de communication plug-in 2.)</b>	La carte plug-in 2 installée dans le logement 2 ne fonctionne pas.
<b>Plug-in 3 communication error. (Erreur de communication plug-in 3.)</b>	La carte plug-in installée dans le logement 3 ne fonctionne pas.
<b>Plug-in 1 type mismatch. (Type plug-in 1 inapproprié.)</b>	La voix utilisateur créée à l'aide de la carte plug-in précédemment installée dans le logement 1 (mais qui en a été retirée) a été sélectionnée.
<b>Plug-in 2 type mismatch. (Type plug-in 2 inapproprié.)</b>	La voix utilisateur créée à l'aide la carte plug-in précédemment installée dans le logement 2 (mais qui en a été retirée) a été sélectionnée.
<b>Plug-in 3 type mismatch. (Type plug-in 3 inapproprié.)</b>	La voix utilisateur créée en utilisant la carte plug-in précédemment installée dans le logement 3 (mais qui en a été retirée) a été sélectionnée.
<b>Read only file. (Fichier en lecture seule.)</b>	Vous avez essayé de supprimer, de renommer ou de modifier un fichier en lecture seule.
<b>Receiving MIDI bulk. (Réception de blocs de données MIDI.)</b>	Le S90 est en train de recevoir des blocs de données MIDI.
<b>System memory crashed. (Incident dans la mémoire système.)</b>	L'écriture de données dans la mémoire Flash ROM a échoué à la suite de la mise hors tension de l'appareil pendant l'opération. Les données utilisateur ont été automatiquement initialisées. Mettez l'appareil hors tension, puis remettez-le sous tension.
<b>This Performance uses User Voices. (Cette performance fait appel à des voix utilisateur.)</b>	La performance que vous venez de charger contient des données de voix utilisateur. Vérifiez que la voix que vous avez enregistrée existe dans la banque USER appropriée.
<b>Too many favorites. (Trop de favoris.)</b>	Vous avez essayé d'affecter plus de 257 voix à la catégorie Favorite.
<b>Transmitting MIDI bulk. (Transmission de données MIDI en bloc.)</b>	Le S90 est en train de transmettre des blocs de données MIDI.
<b>Unknown file format. (Format de fichier inconnu.)</b>	Le type de format de fichier n'est pas pris en charge par le S90.

# A propos de la norme MIDI

Le terme MIDI est l'acronyme de Musical Instruments Digital Interface (Interface numérique des instruments de musique), qui permet aux instruments de musique électroniques de communiquer entre eux, en envoyant et en recevant des données de note, de changement de commande et de changement de programme compatibles, ainsi que divers autres types de données ou de messages MIDI.

Le S90 peut contrôler un appareil MIDI en transmettant des données liées aux notes et différents types de données de contrôleur. Il peut être contrôlé par les messages MIDI entrants qui déterminent automatiquement le mode de générateur de sons, sélectionnent les canaux, les voix et les effets MIDI, modifient les valeurs des paramètres et reproduisent, bien sûr, les voix définies pour les diverses parties.

De nombreux messages MIDI sont exprimés sous forme de nombres hexadécimaux ou binaires. Les nombres hexadécimaux peuvent inclure le suffixe « H ». La lettre « n » indique quant à elle un nombre entier déterminé.

Le tableau ci-dessous répertorie les nombres décimaux correspondant à chaque nombre hexadécimal/binaire.

Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

Decimal	Hexadecimal	Binary
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

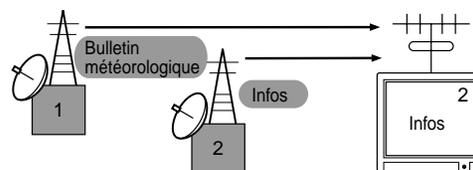
**NOTE** • Par exemple, 144 - 159(Décimal)/9nH/1001 0000 - 1001 1111(Binaire) correspondent aux messages relatifs aux notes des canaux 1 à 16, 176-191/BnH/1011 0000-1011 1111 aux messages de changement de commande des canaux 1 à 16 et 192-207/CnH/1100 0000-1100 1111 aux messages de changement de commande des canaux 1 à 16. 240/F0H/1111 0000 se place au début des données pour signaler un message exclusif au système. 247/F7H/1111 0111 se positionne à la fin d'un message exclusif au système.

- aaH(Hexadécimal)/0aaaaaa(Binaire) précise les adresses des données. Celles-ci sont constituées de High (Elevé), Mid (Moyen) et Low (Bas).
- bbH/0bbbbbbb indique le nombre d'octets.
- ccH/0ccccccc indique des données de contrôle.
- ddH/0ddddddd indique les données/valeurs.

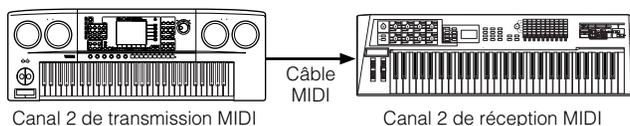
## Canaux MIDI

Les données de performance MIDI sont affectées à l'un des seize canaux MIDI. Ceux-ci, numérotés de 1 à 16, permettent d'envoyer simultanément les données de performance de seize parties d'instrument différentes sur un seul câble MIDI.

Imaginez que les canaux MIDI sont des canaux TV. Chaque station TV émet sur un canal spécifique. Votre poste TV reçoit de nombreux programmes différents simultanément de plusieurs stations TV et vous sélectionnez le canal correspondant au programme de votre choix.



L'appareil MIDI fonctionne sur le même principe. L'instrument émetteur envoie des données MIDI sur un canal MIDI spécifique (canal de transmission MIDI) via un câble MIDI unique vers l'instrument récepteur. Si le canal MIDI de l'instrument récepteur (canal de réception MIDI) correspond au canal de transmission, le son émis par l'instrument récepteur dépend des données envoyées par l'instrument émetteur.



Le S90 est un générateur de sons entièrement multitimbre, qui vous permet d'entendre plusieurs parties d'instrument différentes en même temps — uniquement à partir du S90 — en affectant un canal MIDI différent à chaque partie.

## Messages MIDI transmis et reçus par le S90

Les messages MIDI peuvent être répartis en deux groupes : les messages de canaux et les messages système. Vous trouverez ci-dessous une explication des différents types de messages MIDI que le S90 peut recevoir et transmettre.

**NOTE** La section du séquenceur est à même de transmettre la totalité des messages de changement de commandes enregistrés sur un morceau.

## MESSAGES DE CANAL

Les messages de canal sont des données liées à la performance au clavier pour un canal spécifique.

### ■ Note On/Note Off (Activation/désactivation de note)

Messages générés lorsque vous jouez du clavier.  
 Plage de réception des notes = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60  
 Plage de vélocité = 1 - 127 (Seule la vélocité Note ON est reçue)  
 Note On : Généré lorsqu'une touche est enfoncée.  
 Note Off : Généré lorsqu'une touche est relâchée.  
 Chaque message comprend un numéro de note particulier qui correspond à la touche enfoncée, ainsi qu'une valeur de vélocité qui dépend de la force avec laquelle la touche est enfoncée.

### ■ Control Change

Les messages de changement de commande vous permettent de sélectionner une banque de voix et de contrôler le volume, la position panoramique, la modulation, le temps de portamento, l'intensité et d'autres paramètres du contrôleur, par l'intermédiaire de numéros de changement de commande spécifiques correspondant à chacun des différents paramètres.

#### Bank Select MSB (MSB de sélection de banque) (Commande n° 000)

#### Bank Select LSB (LSB de sélection de banque) (Commande n° 032)

Messages qui sélectionnent les numéros de banque de voix de variation en combinant et en envoyant les MSB et LSB à partir d'un périphérique externe.

Le MSB et le LSB ont une fonction différente selon le mode du générateur de sons.

Les numéros MSB permettent de sélectionner le type de voix (voix normale ou voix de batterie), tandis que les numéros LSB sélectionnent les banques de voix. (Pour plus d'informations sur les banques et les programmes, reportez-vous à la liste des voix proposée dans le manuel « Liste des données ».)

Une nouvelle sélection de banque ne devient effective qu'à la réception du message de changement de programme suivant.

**NOTE** Si, après être entré dans l'un des modes, vous recevez un changement de programme, la voix correspondante dans le type/la mémoire actuellement sélectionné(e) est rappelée.

**NOTE** Le numéro de la piste maître et les modes Performance/Mixing/Voice ne peuvent être modifiés que par le changement de paramètres.

**NOTE** A noter toutefois qu'en mode Performance, la voix de la partie ne peut pas être modifiée par le biais du changement de programme.

### Modulation (Commande n° 001)

Messages qui contrôlent la profondeur de vibrato au moyen de la molette de modulation. Réglez cette valeur sur 127 pour produire un vibrato maximal et sur 0 pour le désactiver.

### Portamento Time (Temps de portamento) (Commande n° 005)

Messages qui contrôlent la durée du portamento, c'est-à-dire le glissement continu de la hauteur de ton entre deux notes jouées successivement. Lorsque le paramètre Portamento Switch (Sélecteur de portamento) (Commande n° 065) est réglé sur « on », la valeur spécifiée ici permet de régler la vitesse du changement de hauteur. Réglez cette valeur sur 127 pour obtenir le temps de portamento maximal ou sur 0 pour obtenir le temps de portamento minimal.

### Data Entry MSB (MSB d'entrée de données) (Commande n° 006)

### Data Entry LSB (LSB de saisie de données) (Commande n° 038)

Messages qui permettent de régler la valeur du paramètre spécifié par le RPN MSB/LSB (page 121) et le NRPN MSB/LSB (page 120).

La valeur de ce paramètre est déterminée en combinant le MSB et le LSB.

### Main Volume (Volume principal) (Commande n° 007)

Messages qui contrôlent le volume de chaque partie. Réglez cette valeur sur 127 pour obtenir le volume maximal et sur 0 pour le couper.

### Pan (Commande n° 010)

Messages qui contrôlent la position panoramique stéréo de chaque partie (pour la sortie stéréo). Réglez cette valeur sur 127 pour positionner le son à l'extrême droite et sur 0 pour le placer à l'extrême gauche.

**Expression (Commande n° 011)**

Messages qui contrôlent l'expression de chaque partie au cours de la performance.

Réglez cette valeur sur 127 pour produire le volume maximal et sur 0 pour le couper.

**Hold1 (Maintien 1) (Commande n° 064)**

Messages qui contrôlent l'activation/désactivation de l'effet de maintien.

Réglez cette valeur entre 64 - 127 pour activer le maintien et entre 0 - 63 pour le désactiver.

**Portamento Switch (Sélecteur de Portamento) (Commande n° 065)**

Messages qui contrôlent l'activation/désactivation du portamento.

Réglez cette valeur entre 64 - 127 pour activer le portamento et entre 0 - 63 pour le désactiver.

**Sostenuto (Commande n° 066)**

Messages qui contrôlent l'activation/désactivation de l'effet de sostenuto.

Le fait de maintenir des notes spécifiques enfoncées et d'appuyer ensuite sur la pédale de sostenuto et de la maintenir enfoncée provoque le maintien de ces notes lorsque vous jouez les notes suivantes et ce, jusqu'à ce que vous relâchiez la pédale.

Réglez cette valeur entre 64 - 127 pour activer le sostenuto et entre 0 - 63 pour le désactiver.

**Harmonic Content (Contenu harmonique) (Commande n° 071)**

Messages qui règlent la résonance du filtre pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage qui est ajoutée à ou soustraite des données de voix.

Plus cette valeur est élevée, plus le son sera caractéristique et résonnant.

En fonction de la voix, il est possible que la plage effective soit plus réduite que celle disponible pour le réglage.

**Release Time (Temps de relâchement) (Commande n° 072)**

Messages qui règlent le temps de relâchement du générateur d'enveloppe d'amplitude défini pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage qui est ajoutée à ou soustraite des données de voix.

**Attack Time (Temps d'attaque) (Commande n° 073)**

Messages qui règlent le temps d'attaque du générateur d'enveloppe d'amplitude défini pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage qui est ajoutée à ou soustraite des données de voix.

**Brightness (Intensité) (Commande n° 074)**

Messages qui règlent la fréquence de coupure du filtre définie pour chaque partie.

La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage qui est ajoutée à ou soustraite des données de voix.

Plus cette valeur est faible, plus le son est doux.

En fonction de la voix, il est possible que la plage effective soit plus réduite que celle disponible pour le réglage.

**Decay Time (Temps de chute) (Commande n° 075)**

Messages qui règlent le temps de chute du générateur d'enveloppe d'amplitude défini pour chaque partie. La valeur spécifiée ici est une valeur de décalage qui est ajoutée à ou soustraite des données de voix.

**Effect1 Depth (Profondeur de l'effet 1) (Niveau d'envoi de la réverbération) (Commande n° 091)**

Messages qui règlent le niveau d'envoi de l'effet de réverbération.

**Effect3 Depth (Niveau d'envoi du chœur) (Commande n° 093)**

Messages qui règlent le niveau d'envoi de l'effet de chœur.

**Data Increment (Incrément de données) (Commande n° 096)****Decrement (Décrément) (Commande n° 097) pour le RPN**

Messages qui augmentent ou diminuent la valeur du MSB de la sensibilité de la hauteur de ton, de l'accord fin ou de l'accord grossier par paliers de 1. Vous devez d'abord affecter l'un de ces paramètres en utilisant le RPN du dispositif externe.

L'octet de données est ignoré.

Lorsque la valeur maximale ou minimale est atteinte, la valeur n'est plus incrémentée ou décrémentée.

(Le fait d'incrémenter l'accord fin ne provoque pas une incrémentation de l'accord grossier.)

**NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)****LSB (Commande n° 098) (Carte plug-in uniquement)****NRPN (Numéro de paramètre non enregistré)****MSB (Commande n° 099) (Carte plug-in uniquement)**

Messages qui règlent les paramètres de vibrato, de filtre, de générateur d'enveloppe, de configuration de batterie et autres paramètres d'une voix.

Transmettez d'abord le MSB NRPN et le LSB NRPN pour spécifier le paramètre qui doit être contrôlé. Utilisez ensuite Data Entry (page 119) pour régler la valeur du paramètre spécifié.

Veillez noter qu'une fois que le NRPN a été défini pour un canal, les saisies de données suivantes sont interprétées comme utilisant le même changement de valeur de NRPN. Par conséquent, après avoir utilisé le NRPN, vous devez spécifier une valeur nulle (7FH, 7FH) pour éviter d'obtenir des résultats inattendus. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi correspondant à la carte plug-in.

### RPN (Numéro de paramètre enregistré) LSB (Commande n° 100)

### RPN (Numéro de paramètre enregistré) MSB (Commande n° 101)

Messages qui décalent, c'est-à-dire qui ajoutent ou soustraient des valeurs aux réglages de sensibilité de variation de ton, d'accord et autres paramètres d'une partie.

Réglez d'abord le MSB RPN et le LSB RPN afin de spécifier le paramètre à contrôler. Utilisez ensuite Data Increment/Decrement (page 120) pour régler la valeur de ce paramètre.

Veillez noter qu'une fois que le RPN a été défini pour un canal, les saisies de données suivantes sont interprétées comme utilisant le même changement de valeur de RPN. Par conséquent, après avoir utilisé le RPN, vous devez spécifier une valeur nulle (7FH, 7FH) pour éviter d'obtenir des résultats inattendus.

Les numéros RPN suivants peuvent être reçus.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETRE
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

## ■ Messages du mode Channel

Les messages de mode Channel suivants peuvent être reçus.

2ème OCTET	3ème OCTET	MESSAGE
120	0	All Sound Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 ~ 16	Mono
127	0	Poly

### All Sounds Off (Désactivation de tous les sons) (Commande n° 120)

Permet d'annuler tous les sons actuellement audibles sur le canal spécifié. Le statut des messages de canal tels que Note On et Hold On est toutefois maintenu.

### Reset All Controllers (Réinitialisation de tous les contrôleurs) (Commande n° 121)

Les valeurs par défaut des contrôleurs suivants sont restaurées.

CONTROLEUR	VALEUR
Pitch Bend Change	0 (centre)
Aftertouch	0 (désactivé)
Polyphonic Aftertouch	0 (désactivé)
Modulation	0 (désactivé)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (désactivé)
Portamento	0 (désactivé)
Sostenuto	0 (désactivé)
Soft Pedal	0 (désactivé)
Portamento Control	Annule le numéro de la touche source de portamento
RPN	Numéro non spécifié ; les données internes demeurent inchangées
NRPN	Numéro non spécifié ; les données internes demeurent inchangées

### All Notes Off (Désactivation de toutes les notes) (Commande n° 123)

Permet d'annuler toutes les notes actuellement activées pour le canal spécifié.

Cependant, si Hold1 ou Sostenuto sont activés, les notes continuent d'être audibles jusqu'à ce qu'elles soient désactivées.

### Mono (Commande n° 126)

Joue le même rôle que lorsqu'un message All Sounds Off est reçu ; si le 3ème octet (numéro mono) est compris dans la plage de 0 - 16, ce message fait passer le canal correspondant en mode Mono (Mode 4 : m = 1).

### Poly (Commande n° 127)

Joue le même rôle que lorsqu'un message All Sounds Off est reçu et fait passer le canal correspondant en mode Poly.

## ■ Program Change (Changement de programme)

Messages qui déterminent quelle voix sélectionner pour chaque partie. En combinant ce message à un message de sélection de banque, vous pourrez sélectionner des numéros de voix de base, ainsi que des numéros de banque de voix de variation.

## ■ Pitch Bend (Variation de ton)

Les messages de variation de ton sont des messages de contrôleur continu qui permettent de monter ou de baisser la hauteur des notes spécifiées d'une valeur spécifiée sur une durée donnée.

## ■ Channel Aftertouch (Modification ultérieure des canaux)

Messages qui vous permettent de contrôler les sons sur l'ensemble du canal en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial.

Le S90 ne transmet pas ces données depuis le clavier ; par contre, il répond correctement à ces données lorsqu'il les reçoit d'un périphérique externe.

## ■ Polyphonic Aftertouch (Modification polyphonique ultérieure )

Messages qui vous permettent de contrôler les sons pour chaque touche individuelle en fonction de la pression exercée sur les touches du clavier après le contact initial.

Le S90 ne transmet pas ces données depuis le clavier ; par contre, il les transmet depuis l'action du séquenceur interne.

## MESSAGES SYSTEME

Les messages système sont des données portant sur l'ensemble du système de l'appareil.

### ■ Messages exclusifs au système

Les messages exclusifs au système permettent de contrôler diverses fonctions du S90, y compris le volume principal, l'accord principal, le mode du générateur de sons, le type d'effet et divers autres paramètres.

#### General MIDI (GM) System On (Activation du système GM) (uniquement mode Sequence Play)

Lorsque le message « General MIDI system on » s'affiche, cela signifie que le S90 reçoit les messages MIDI compatibles avec la norme GM System Level 1 et, par conséquent, ne reçoit pas ni messages NRPN ni les messages de sélection de banque.

#### F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadécimal)

**NOTE** Assurez-vous que l'intervalle entre ce message et la première donnée de note du morceau est supérieur ou égal à une noire.

#### Master Volume (Volume principal)

Lorsque ce message est reçu, le MSB de volume est effectif pour le paramètre système.

#### F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hexadécimal)

\* mm (MSB) = valeur de volume adéquate,  
ll (LSB) = ignoré

### ■ Messages système en temps réel

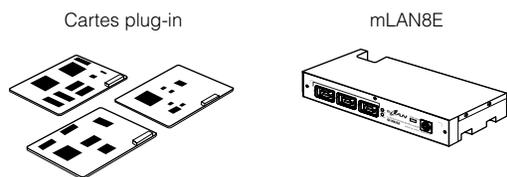
#### Active Sensing (Détection active) (Réception uniquement)

Une fois qu'un message FEH (Détection active) est reçu, si aucune donnée MIDI n'est reçue pendant un intervalle de temps dépassant 300 msec environ, le S90 exécute les mêmes fonctions que lors de la réception de messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers. Il revient ensuite à un état dans lequel FEH n'est pas contrôlé.

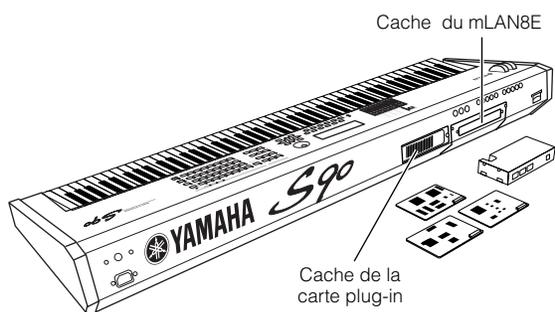
**NOTE** Pour plus d'informations sur les différents messages, reportez-vous au format des données MIDI qui se trouve dans le manuel « Liste des Données ».

# Installation du matériel en option

## Unités en option pouvant être installées sur le S90



## Emplacements



Vous pouvez installer jusqu'à trois cartes sur le panneau arrière.

## Précautions d'installation

Avant d'installer le matériel en option, munissez-vous d'un tournevis cruciforme.



- Avant de procéder à l'installation, mettez le S90 et les périphériques qui lui sont connectés hors tension, puis débranchez-les de l'alimentation de secteur. Retirez tous les câbles reliant le S90 à d'autres appareils. (Si vous laissez le cordon d'alimentation branché au cours de cette manipulation, vous risquez de provoquer un choc électrique. Le raccordement à d'autres câbles peut nuire au bon déroulement des opérations.)
- Prenez garde à ne pas laisser tomber une vis à l'intérieur de l'instrument au cours de l'installation (pour ce faire, gardez les unités optionnelles et le couvercle à distance de l'instrument lorsque vous le fixez). Si une vis vient à tomber dans l'instrument, retirez-la avant de remettre l'unité sous tension. Si une vis se trouve à l'intérieur de l'instrument, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement ou une panne importante. (Si vous n'arrivez pas à retirer une vis de l'intérieur de l'unité, consultez votre revendeur Yamaha.)

- Installez avec précaution les unités en option, comme décrit dans la procédure ci-dessous. Une mauvaise installation peut provoquer des courts-circuits risquant d'occasionner des dégâts irrémediables et constituer un danger d'incendie.
- Vous ne devez en aucun cas démonter, modifier ou exercer une force excessive sur la plaque et les connecteurs des unités en option. Le fait de toucher aux plaques et aux connecteurs risque de provoquer un choc électrique, un incendie ou une panne de l'instrument.
- Avant de manipuler les unités en option, vous devez brièvement toucher de la main la surface métallique à laquelle est fixé le couvercle de l'unité en option (ou tout autre surface métallique — attention aux coins coupants) pour neutraliser toute charge statique en provenance de votre corps. Rappelez-vous que la moindre décharge électrostatique risque d'endommager ces composants.



- Il est recommandé de porter des gants pour protéger vos mains des projections métalliques sur les unités en option et les autres composants. Si vous touchez aux plombs et aux connecteurs avec les mains nues, vous risquez de vous blesser les doigts et de provoquer un mauvais contact électrique ou une décharge électrostatique.
- Manipulez avec précaution les unités en option. Si vous laissez tomber l'un de ces éléments ou que vous lui faites subir des chocs, il risque d'être endommagé et de ne plus fonctionner correctement.
- Faites attention à l'électricité statique. Les décharges d'électricité statique peuvent endommager les composants de circuits intégrés sur la carte plug-in. Avant de prendre la carte plug-in en option, touchez les parties métalliques en dehors de la zone peinte ou un fil de terre dans le cas des éléments reliés à la terre afin de réduire les risques d'électricité statique.
- Ne touchez pas les parties métalliques exposées sur la plaquette, car vous risqueriez de provoquer un faux contact.
- Si vous déplacez un câble, veillez à ce qu'il ne soit pas coincé dans la carte plug-in imprimée. Si vous tirez sur le câble, vous risquez de le couper, de l'endommager ou de provoquer des dysfonctionnements.
- Veillez à placer chacune des vis conformément aux instructions car vous les utiliserez toutes.
- N'utilisez pas d'autres vis que celles qui sont installées sur l'instrument.

# Installation de la carte plug-in fournie en option

Une grande variété de cartes plug-in sont vendues en option (page 21) pour vous permettre de développer la bibliothèque de voix de votre instrument.

Vous avez le choix entre les types de cartes plug-in ci-dessous :

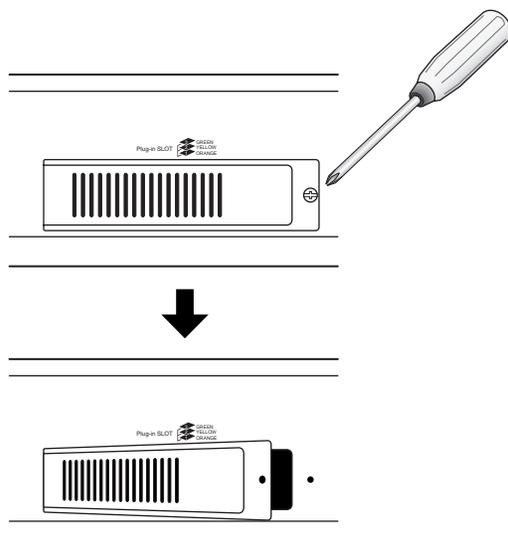
- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG150-DR
- PLG150-PC
- PLG100-XG
- PLG100-VH

## Installation de la carte plug-in

Le S90 dispose de trois emplacements situés sur le panneau arrière, qui vous permettent d'installer et d'utiliser jusqu'à trois cartes plug-in distinctes.

- 1 Mettez le S90 hors tension et débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur. Veillez également à débrancher le S90 de tous les appareils externes connectés à celui-ci.
- 2 Retirez la grande vis du couvercle du logement d'extension situé sur le panneau arrière à l'aide d'un tournevis cruciforme.

**IMPORTANT** Gardez la vis que vous avez retirée en lieu sûr. Vous en aurez besoin plus tard pour fixer à nouveau le couvercle sur le S90.

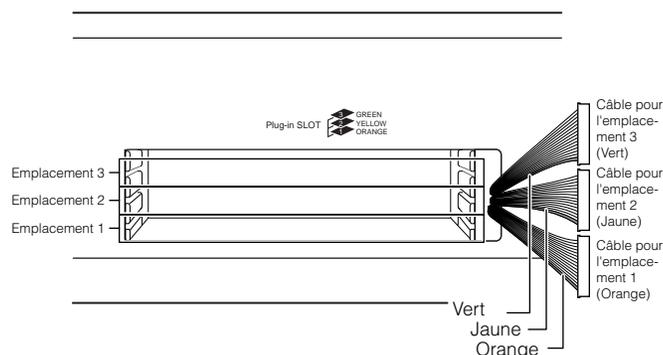


- 3 Retirez les câbles à ruban qui doivent être connectés à la carte plug-in depuis l'intérieur du S90. Les emplacements sont affectés aux câbles de couleur comme suit :

Emplacement 1 — orange

Emplacement 2 — jaune

Emplacement 3 — vert

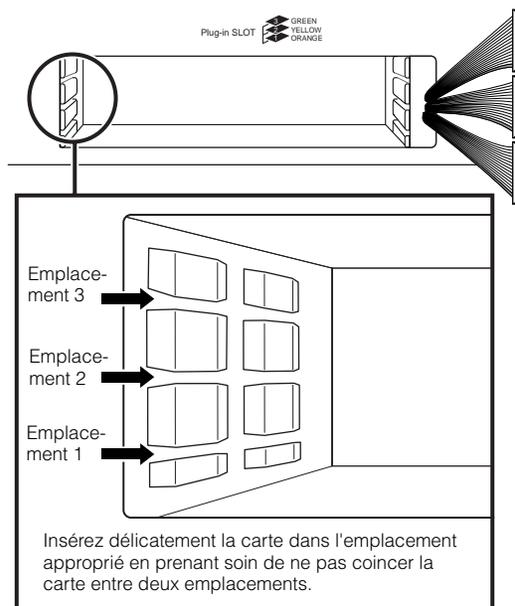


- 4 Insérez la carte le long des rails, le connecteur face vers le haut et tourné vers vous.

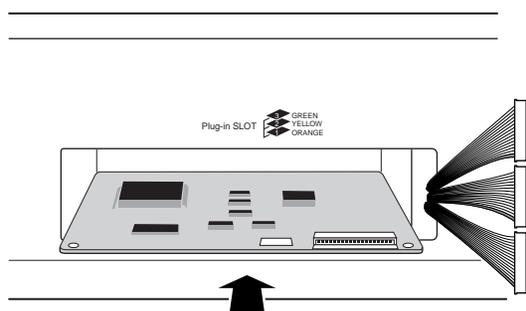
**NOTE** La carte plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) peut uniquement être installée dans l'emplacement 1.

**NOTE** La carte plug-in Multi Part (PLG-100XG) peut uniquement être installée dans l'emplacement 3.

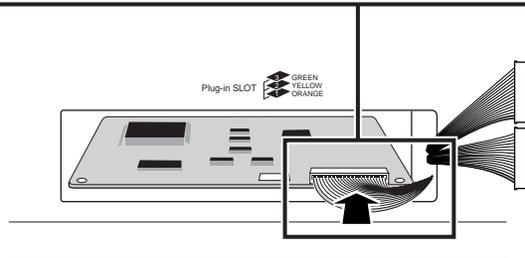
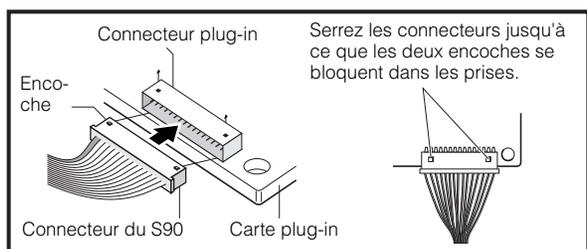
**NOTE** La carte plug-in Single Part peut être installée dans un des trois emplacements.



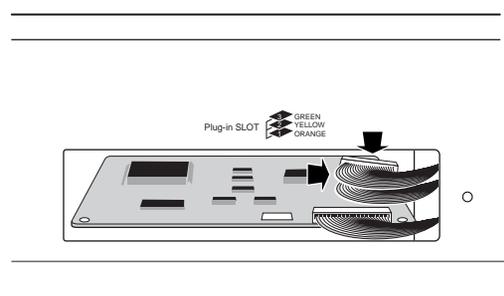
- 5 Insérez la carte plug-in dans le logement d'extension, en la poussant lentement jusqu'à ce qu'elle soit correctement placée.



- 6 Ramenez l'extrémité du câble et branchez-la sur la carte. Connectez le câble approprié, en faisant correspondre la couleur du câble à l'emplacement utilisé. Veillez également à ne pas trop enfoncer le câble lorsque vous le connectez à la carte.



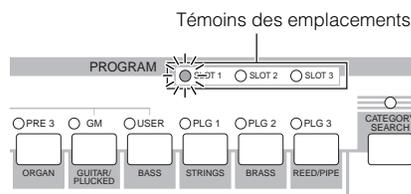
- 7 Remettez avec précaution le câble à ruban dans le S90, en vérifiant qu'aucune partie du câble n'adhère à l'instrument.



- 8 Remettez le couvercle avec la vis que vous avez retirée à l'étape 2 ci-dessus. Cette opération permet également de maintenir la ou les cartes plug-in en place et ce, de manière sécurisée.

- 9 Vérifiez que la carte plug-in installée fonctionne correctement. Mettez l'instrument sous tension.

- Un message s'affiche, vous indiquant que la carte plug-in que vous avez installée est en cours d'initialisation. L'écran principal apparaît alors, ainsi que l'indicateur de l'emplacement correspondant en haut à droite des témoins du panneau avant. Il indique que la carte a été installée avec succès.
- Si un message d'erreur s'affiche, le S90 se bloque au bout de quelques instants, indiquant que l'installation a échoué. Dans ce cas, mettez l'appareil hors tension et reprenez scrupuleusement la procédure d'installation.



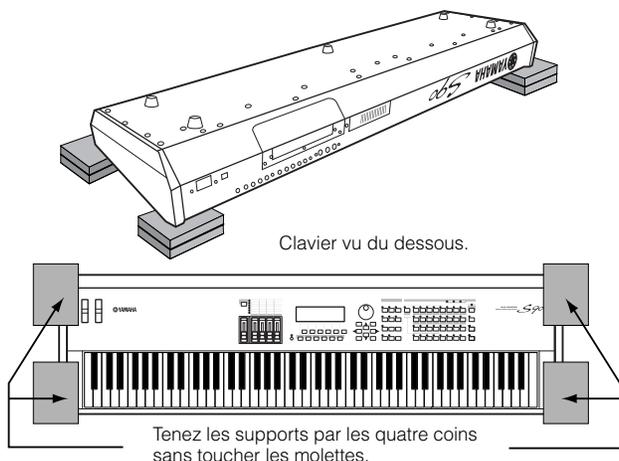
Dans cet exemple, une carte plug-in a été installée dans l'emplacement 1.

# Installation du mLAN8E en option

La carte mLAN8E vous permet de connecter facilement votre S90 à d'autres instruments ou périphériques compatibles avec mLAN.

## Installation du mLAN8E

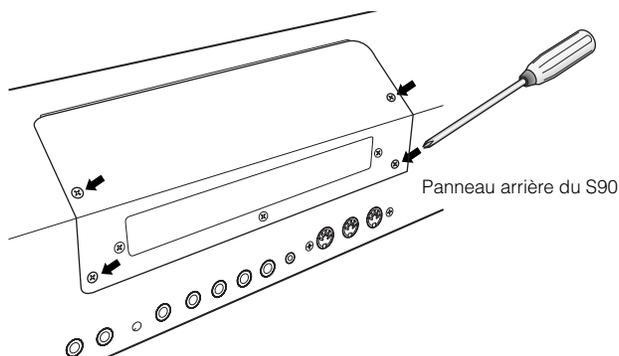
- 1 Mettez le S90 hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Veillez également à débrancher le S90 de tous les appareils externes connectés à celui-ci.
- 2 Retournez le S90 de manière à accéder directement à la partie inférieure. Pour protéger les boutons et les molettes, placez le clavier de manière à ce que les quatre coins soient posés sur un objet assurant un soutien suffisant (par exemple, des magazines ou des coussins).



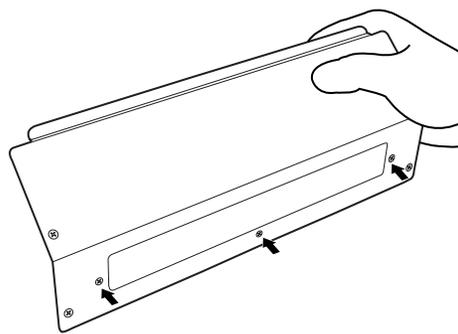
**NOTE** Veillez à ne pas laisser tomber ou cogner le clavier et vérifiez qu'il est en équilibre avant de poursuivre.

- 3 Lorsque le panneau arrière de l'instrument renversé vous fait face (comme indiqué dans l'illustration ci-dessus de l'étape 2), ôtez le couvercle du panneau arrière. Enlevez les quatre vis (comme indiqué ci-dessous) et retirez le couvercle de l'instrument.

**IMPORTANT** Conservez les vis que vous avez retirées en lieu sûr. Elles seront utilisées pour fixer à nouveau le couvercle sur le S90 après avoir installé la carte mLAN8E.

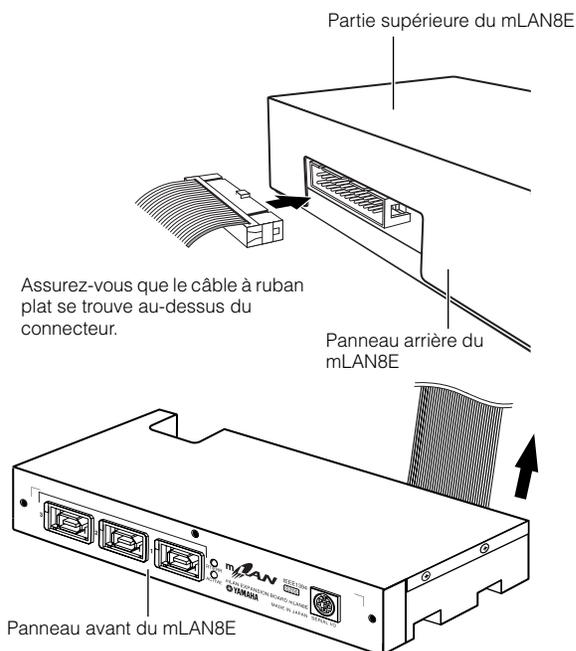


- 4 Retirez les trois vis du couvercle arrière tout en le tenant depuis l'intérieur du S90 à l'aide de votre main gauche.



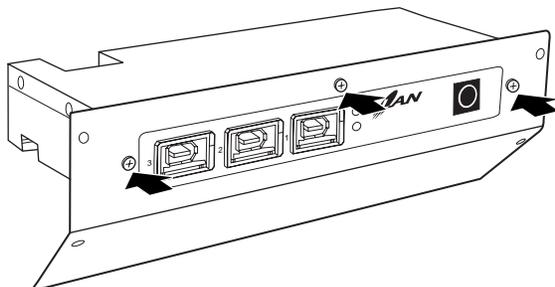
**IMPORTANT** Conservez les vis que vous avez retirées en lieu sûr. Elles seront utilisées pour fixer à nouveau le couvercle sur le S90 lorsque la carte mLAN8E sera retirée.

- 5 Retirez la carte mLAN8E de son emballage et branchez le câble à ruban plat fourni. Attachez-le correctement au panneau arrière de mLAN8E. Assurez-vous que le ruban est en haut, comme indiqué.

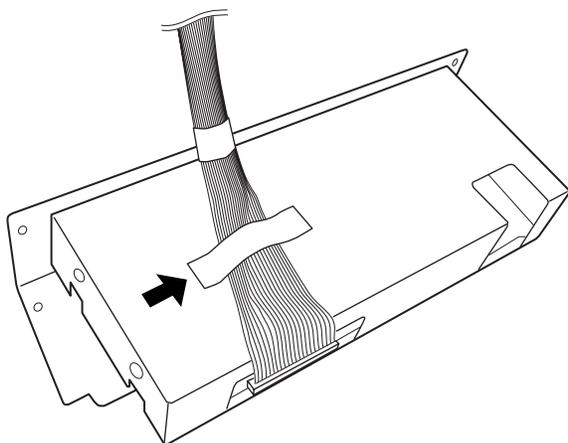


Assurez-vous que le câble à ruban plat dépasse et que l'indication « mLAN8E » est visible.

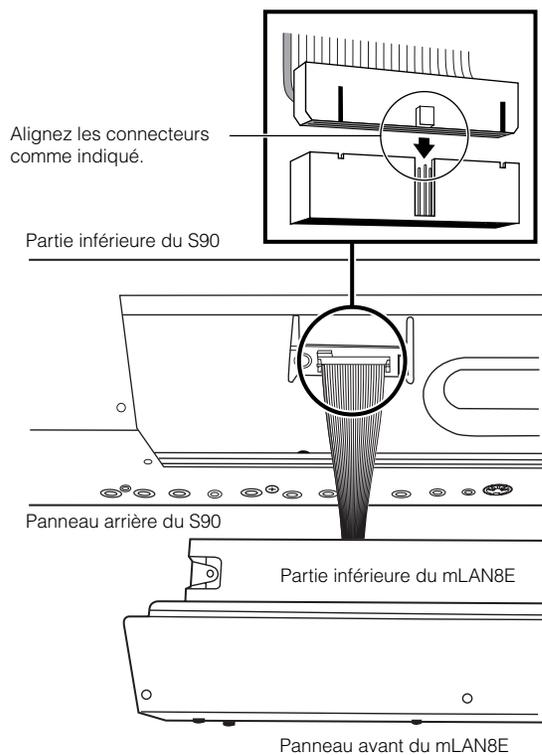
- 6 Fixez la carte mLAN8E au couvercle arrière que vous avez retiré à l'étape 3. Fixez l'unité au couvercle avec les trois vis retirées précédemment (à l'étape 4). Si vous commencez à remettre les vis en commençant par la vis centrale, il sera plus facile de remettre les vis restantes.



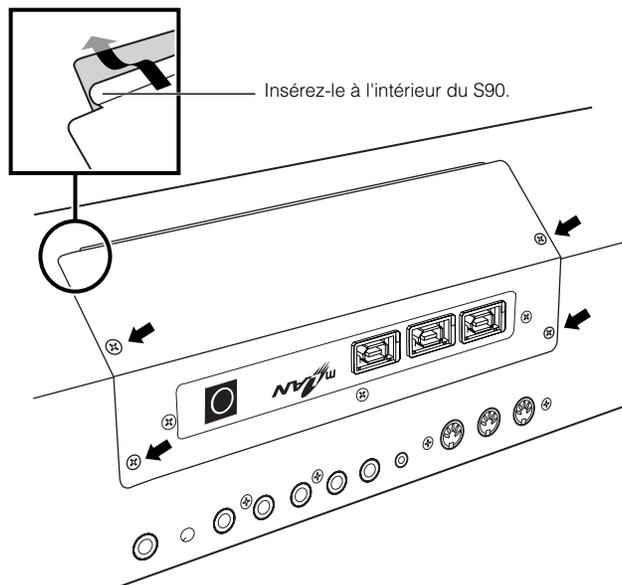
- 7 Fixez le câble à ruban en haut de la carte mLAN8E à l'aide de l'une des bandes adhésives livrées avec la carte mLAN8E.



- 8 Tenez le mLAN8E à l'envers et insérez le connecteur à l'autre extrémité du câble à ruban plat, dans la carte imprimée du S90.



- 9 Remplacez le couvercle (avec la carte mLAN8E fixée) sur le S90.



# Résolution des problèmes

Absence de son ? Son mauvais ? Lorsqu'un problème de ce genre se produit, vérifiez d'abord les points suivants avant de dire que le produit est défectueux. Dans la plupart des cas, vous trouverez ici la solution à votre problème. Si le problème persiste, contactez votre revendeur Yamaha ou le service technique (page 138).

## Aucun son n'est produit.

- Le S90 et les autres équipements externes qui lui sont connectés sont-ils sous tension ? (Page 14)
- Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés, notamment le volume général du S90 et les réglages de volume des différents équipements qui lui sont connectés ? (Page 14)
- La commande au pied est-elle enfoncée (lorsqu'elle est connectée à la prise FOOT CONTROLLER) ? (Page 18)
- Le S90 est-il correctement connecté aux équipements externes correspondants (par ex., l'amplificateur ou le haut-parleur) via des câbles audio ? (Page 15)
- Lorsque la voix ne produit aucun son : les réglages de volume ou de niveau du mode Voice Common Edit sont-ils correctement paramétrés ? (Ref. 43, 135)
- Lorsque le son de la voix produit peu ou pas de son : avez-vous modifié les réglages des curseurs de commande ? (Les curseurs de commande 1 à 4 contrôlent les niveaux des éléments dans la voix. S'ils sont tous paramétrés sur « 0 », la voix ne produira aucun son.) (Page 53)
- Lorsque la voix ne produit pas de son : les paramètres du mode Voice Element Edit (par exemple, le sélecteur d'éléments, la limite de note ou la limite de vitesse) sont-ils correctement réglés ? (Page 62)
- Lorsque la voix ne produit aucun son : les réglages d'effets et de filtres sont-ils corrects ? (Des réglages incorrects de la fréquence de coupure du filtre peuvent entraîner l'absence de production de son.) (Pages 63, 67)
- Lorsque la performance ne produit aucun son : avez-vous affecté une voix à chacune des parties ? (Ref. 29, 36)
- Lorsque la performance ne produit aucun son : la limite de note de chaque partie a-t-elle été correctement réglée ? (Ref. 32)
- Lorsque la performance ne produit aucun son : le volume de chaque partie a-t-il été correctement réglé ? (Ref. 43, 135)
- Lorsque la performance produit peu ou pas de son : avez-vous modifié les réglages des curseurs de commande ? (Les curseurs de commande 1 à 4 contrôlent les niveaux des éléments de la performance. S'ils sont tous réglés sur « 0 », la performance ne produira aucun son.) (Page 53)
- Lorsque la performance ne produit aucun son : la sélection de sortie de chaque partie a-t-elle été correctement réglée ? (Ref. 115)
- Lorsque la reproduction de morceau ne produit aucun son : une ou plusieurs pistes ont-elles été assourdis ? (Page 76)
- Lorsque la reproduction de morceau ne produit pas de son : le canal de sortie de chaque piste du mode Play et le canal de réception de chaque partie du mode Mixing ont-ils été correctement réglés ? (Page 77)
- Lorsque la reproduction de morceau ne produit aucun son : le volume de chaque partie du mode Mixing a-t-il été correctement réglé ? (Page 78)
- Lorsque la reproduction de morceau ne produit aucun son : la sélection de la sortie de chaque partie du mode Mixing a-t-elle été correctement réglée ? (Page 77)
- Lorsque l'arpège ne produit aucun son : la limite de note et la limite de vitesse ont-elles été correctement réglées ? (Ref. 81, 82)
- Le réglage MIDI Local est-il désactivé en mode Utility ? (Ref. 183)

## Son distordu.

- Les réglages d'effets sont-ils corrects ? (Ref. 190, 205)
- Les réglages de filtre sont-ils corrects ? (Des réglages de résonance de filtre trop élevés peuvent entraîner une distorsion.) (Ref. 91, 93)
- Le paramètre MASTER VOLUME est-il réglé sur une valeur trop élevée, ce qui provoque un écrêtage ? (Page 14)
- Le volume de chaque élément du mode Voice, le volume de chaque partie du mode Performance ou le volume de chaque piste ou partie du mode Song sont-ils réglés sur un niveau trop élevé ? (Ref. 43, 135)

## Niveau sonore trop faible.

- Le volume MIDI ou les réglages d'expression MIDI sont-ils réglés sur un niveau trop faible (en utilisant la commande au pied) ? (Page 18)
- La fréquence de coupure des filtres est-elle réglée trop haut ou trop bas ? (Ref. 92, 96)

## Le son est coupé.

- Avez-vous dépassé la limite de polyphonie maximale du S90 ? (Page 22)

## La hauteur ou les intervalles sont incorrects.

- Le paramètre Master Tune du mode Utility est-il réglé sur une valeur différente de « 0 » ? (Ref. 216)
- Le paramètre Note Shift du mode Utility est-il réglé sur une valeur différente de « 0 » ? (Ref. 41)
- Lorsque la hauteur de ton de la voix est incorrecte : le système d'accordage approprié est-il sélectionné à partir du paramètre Micro Tuning du mode Voice Edit ? (Ref. 5)
- Lorsque la hauteur de ton de la voix est incorrecte : la profondeur de modulation de la hauteur de l'OBF en mode Voice Edit est-elle réglée sur une valeur trop élevée ? (Ref. 172)
- Lorsque la hauteur de ton de la performance est incorrecte : le paramètre Note Shift de chaque partie est-il réglé sur une valeur différente de « 0 » ? (Ref. 41)
- Lorsque la hauteur de ton de la performance est incorrecte : le paramètre Detune de chaque partie est-il réglé sur une valeur différente de « 0 » ? (Ref. 153)

## Une seule note est émise à la fois.

- Le paramètre Mono/Poly du mode Voice est-il réglé sur « mono » ? (Ref. 3)

## Aucun effet n'est appliqué.

- La touche [EFFECT BYPASS] est-elle désactivée ? (Page 12)
- Un ou plusieurs paramètres de sortie d'effet des éléments sont-ils réglés sur « thru » ? (Ref. 190)
- Un ou plusieurs types d'effets ont-ils été réglés sur « thru » ou sur « off » (dans l'écran Effect du mode Voice Edit) ? (Ref. 192-194)

## Le morceau ne peut pas être lancé.

- Le morceau sélectionné contient-il des données ? (Page 75)
- La fonction Remote Control est-elle activée ? (Page 12)
- Le paramètre MIDI sync est-il réglé sur MIDI (à l'aide de l'horloge externe) dans le mode Utility ? (Ref. 185)
- Le répertoire Play (pour la reproduction de séquences) est-il correctement sélectionné ? (Page 75)

## Impossible d'enregistrer des données sur la carte mémoire.

- La carte mémoire est-elle protégée en écriture ? (La protection en écriture doit être désactivée pour enregistrer des données.) (Page 82)
- La carte mémoire utilisée est-elle correctement formatée ? (Page 82)

## La transmission/réception de blocs de données MIDI ne fonctionne pas correctement.

- Le paramètre Receive Bulk est-il réglé sur « protect » dans le mode Utility ? (Ref. 184)

## La carte plug-in ne fonctionne pas.

- Le témoin du numéro de l'emplacement dans lequel la carte plug-in est insérée est-il allumé ? (Pages 73 et 125)
- La carte plug-in Vocal Harmony est-elle installée dans l'emplacement 2 ou 3 ? (La carte VH doit être installée dans l'emplacement 1.) (Page 124)
- La carte plug-in Multi Part est-elle installée dans l'emplacement 1 ou 2 ? (La carte plug-in Multi Part doit être installée dans l'emplacement 3.) (Page 124)

## Le S90 se bloque au démarrage à cause d'un dysfonctionnement ou d'une opération incorrecte.

- N'essayez jamais de mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire Flash ROM (le message « Executing... » (Exécution en cours...) ou « Please keep power on » (Laissez l'appareil sous tension) apparaît à l'écran). Sinon, toutes les données utilisateur seront perdues ou le système risque de se bloquer. Si c'est le cas, mettez l'appareil hors tension, maintenez simultanément les touches [MASTER], [STORE], et [PRE1] en mettant à nouveau l'instrument sous tension. Si le message « System memory crashed » (Incident dans la mémoire système) apparaît, reportez-vous à la page 117.

# Spécifications techniques

<b>Claviers</b>		88 touches, clavier à effet de marteau équilibré (Toucher initial/Modification ultime)
<b>Bloc du générateur de sons</b>	Générateur de sons	AWM2 (conforme au système plug-in de synthèse modulaire)
	Polyphonie	64 notes + la polyphonie de la carte plug-in (si installée)
	Capacité multi-timbre	16 parties (internes) + 3 parties de carte plug-in ou plus (1 pour chaque carte plug-in Single Part ; 16 pour la carte plug-in Multi Part), entrée A/N
	Onde	110 Mo (lorsqu'elle est convertie au format linéaire à 16 bits), 1347 formes d'onde
	Voix	Prédéfinies : 384 voix normales + 48 kits de batterie GM : 128 voix normales + 1 kit de batterie Utilisateur : 128 voix normales + 16 kits de batterie
	Voix plug-in	Prédéfinies pour le PLG150-AN/PF/DX/DR/PC : 64 Prédéfinies pour le PLG-150VL : 192 Utilisateur : 64 pour chaque emplacement de carte plug-in
	Performance	Utilisateur : 128 (jusqu'à 4 parties)
	Arpège	Prédéfini 1 x 128 types Prédéfini 2 x 128 types Utilisateur x 128 types (chargement uniquement) * Il est possible de régler la synchronisation MIDI, le canal de transmission/réception MIDI, la limite de vitesse et la limite de note.
	Filtre	21 types
	Système d'effets	Reverb x 12 types, Chorus x 25 types, Insertion 1 x 25 types, Insertion 2 x 104 types, Variation x 25 types (disponibles pour les performances/morceaux), Master Equalizer (5 bandes), Plug-in Insertion (disponible lorsque le PLG100-VH est installé dans l'emplacement 1)
	Extensibilité	3 emplacements pour cartes plug-in de synthèse modulaire
<b>Bloc du séquenceur</b>	Reproduction de séquences	Format SMF 0 (Reproduction directe uniquement)
	Tempo	1 - 300
	Nombre de chaînes de séquences	100 étapes (100 morceaux)
<b>Autres</b>	Piste maître	Utilisateur : 128
	Logiciel séquenceur contrôlé via la fonction Remote Control (page 59)	
	Contrôleurs	Molette de variation de ton, molette de modulation, curseur de commande attribuable x 4, cadran de données
	Ecran	Ecran LCD rétro-éclairé de 240 x 64 pixels
	Mémoire externe	SmartMedia™ (3,3 V) * Il est possible d'utiliser jusqu'à 128Mo.
	Dimensions, poids	1 357(L) x 386(P) x 163(H)mm, 23,0kg
	Accessoires fournis	Câble d'alimentation, mode d'emploi TOOLS pour le CD-ROM du S90

Les caractéristiques techniques et descriptions de ce mode d'emploi sont uniquement données à titre d'information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou de modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment et sans aucun préavis. Les caractéristiques techniques, les équipements et les options pouvant différer d'un pays à l'autre, adressez-vous au distributeur Yamaha le plus proche.

# Index

## A

(AEG) Attack (Attaque)/Decay (Chute)/Release (Relâchement) (Time) (temps).....	105
(AEG) LEVEL .....	104
(AEG) Sustain (Level) .....	105
(AEG) TIME .....	104
(FEG) Attack (Attaque)/Decay (Chute)/Release (Relâchement) (Time).....	105
(FEG) Depth .....	102
(FEG) Sustain (Level) .....	105
(KeyOn)Delay .....	105
(Mode Voice/Performance) .....	105
(PEG) Depth (Profondeur du PEG).....	100
(PORTA) Mode .....	98
(PORTA) PartSwitch .....	98
(PORTA) Time (Temps PORTA) .....	98
(PORTA) TimeMode .....	98
(Scaling) BREAKPOINT (Point de rupture de l'échelle) .....	102, 104
(Scaling) OFFSET (Décalage de l'échelle) .....	102, 104
[CS1] - [CS4] (Curseur de commande) .....	12
A/D (Performance Play) .....	44
Absolu .....	35
AC INLET (Prise du cordon d'alimentation secteur) .....	13
AC Source (AC1 Control Number) (Numéro de commande de l'AC1).....	103
AC(AC1) Filter Control (Contrôle du filtre par l'AC1) .....	103
AC(AC1) LFO Amplitude Modulation Depth (Profondeur de modulation de l'amplitude de l'OFB par l'AC1) .....	103
AC(AC1) LFO Filter Modulation Depth (Profondeur de modulation du filtre de l'OFB par l'AC1) .....	103
AC(AC1) LFO Pitch Modulation Depth (Profondeur de modulation de hauteur de ton de l'OFB par l'AC1) .....	103
Activation de la piste (Remote Control) .....	58
Activation/désactivation de la commande locale (en cas de connexion à un ordinateur) .....	18
Activation/désactivation de piste de morceau .....	76
Active Sensing (Détection active) (Réception uniquement) .....	122
AD (Mixage).....	78
AEG Attack Time (Temps d'attaque de l'AEG) .....	105
AEG Level (Niveau de l'AEG) .....	104
AEG Level Velocity Sensitivity (Sensibilité du niveau de l'AEG à la vitesse) .....	104
AEG Sustain Level (Niveau de maintien de l'AEG) .....	105
AEG Time (Temps de l'AEG) .....	104
AEG Time Key Follow Center Key (Touche centrale du suivi de touches du temps de l'AEG) .....	104
AEG Time Key Follow Sensitivity (Sensibilité du temps de l'AEG au suivi de touches) .....	104
AEG Time Segment (Segment du temps de l'AEG) .....	104
AEG Time Velocity Sensitivity (Sensibilité du temps de l'AEG à la vitesse) .....	104
AEG .....	66
Aftertouch (Modification ultérieure) .....	54
All Notes Off (Désactivation de toutes les notes) (Commande n° 123) .....	121
All Sounds Off (Désactivation de tous les sons) (Commande n° 120) .....	121
Alternate Group (Groupe alternatif) .....	99
Alternate Pan Depth (Profondeur du balayage panoramique alternatif).....	104
AlternatePan .....	104
AltRateGroup .....	99
AMod (LFO).....	105
AMod .....	103
AMP .....	66
Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity (Sensibilité du niveau d'amplitude au suivi de touches) .....	104
Amplitude Key Follow Center Key (Touche centrale du suivi de touches de l'amplitude) .....	104

Amplitude Scaling Break Point (Point de rupture de l'échelle de l'amplitude).....	104
Amplitude Scaling Offset (Décalage de l'échelle de l'amplitude).....	104
Amplitude.....	66
Arborescence des fonctions.....	88
ARP (Voice Common).....	62
Arpège utilisateur .....	45
Arpèges (Performance Play) .....	44
Arpèges (quatre catégories de reproduction) .....	45
Arpèges (Voice Play) .....	40
Arpeggio Gate Time Rate (Taux du temps de suspension de l'arpège) .....	101
Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège).....	101
Arpeggio Key Mode (Mode de touches arpégées) .....	101
Arpeggio MIDI Out Switch (Sélecteur de sortie d'arpèges MIDI) .....	101
Arpeggio MIDI Transmit Channel (Canal de transmission d'arpèges MIDI).....	101
Arpeggio Note Limit Low/High (Limite de note inférieure/supérieure d'arpèges) .....	101
Arpeggio Switch (Sélecteur d'arpèges) .....	101
Arpeggio Switch Control Number (Numéro de commande du sélecteur d'arpèges) .....	103
Arpeggio Tempo (Tempo d'arpèges) .....	101
Arpeggio Type (Type d'arpège) .....	46, 101
Arpeggio Type Bank (Banque des types d'arpège) .....	101
Arpeggio Unit Multiply .....	101
Arpeggio Velocity Limit Low/High (Limite de vitesse inférieure/supérieure des arpèges).....	101
Arpeggio Velocity Mode (Mode de vitesse des arpèges) .....	101
Arpeggio Velocity Rate (Taux de vitesse des arpèges) .....	101
AS1/AS2 .....	101
ASA/ASB .....	103
Assign1/Assign2 Control Number (Numéro de commande de Assign1/Assign2) .....	101
AssignA/B/1/2 .....	98
Assignable A/B Slider Control Number (Numéro de commande du curseur attribuable A/B) .....	103
Assignable A/B Slider Destination (Destination du curseur attribuable A/B).....	103
ASSIGNABLE OUTPUT L&R Gain (Gain des sorties attribuables G et D) .....	100
AssignL/RGain .....	100
Assourdissement (Morceau) .....	76
AT(CAT) Filter Control (Commande du filtre de la modification ultérieure) .....	103
AT(CAT) LFO Amplitude Modulation Depth (Profondeur de modulation d'amplitude de l'OFB de la modification ultérieure) .....	103
AT(CAT) LFO Filter Modulation Depth (Profondeur de modulation du filtre de l'OFB de la modification ultérieure) .....	103
AT(CAT) LFO Pitch Modulation Depth (Profondeur de modulation de la hauteur de l'OFB de la modification ultérieure) .....	103
AT(CAT) Pitch Control (Commande de la hauteur de la modification ultérieure).....	103
Attack Time (Commande n°073) .....	120
Attack Time (FEG).....	105
Attack Time (Temps d'attaque) (AEG) .....	105
Attribution d'un nom .....	34
AutoLoad (Chargement automatique).....	99
AWM2 (Mémoire d'onde avancée 2) .....	21

## B

Bank (Banque) .....	99, 101
Bank Select LSB (LSB de sélection de banque) (Commande n°032) .....	119
Bank Select MSB (MSB de sélection de banque) (Commande n°000) .....	119
Bank Select MSB/LSB.....	103
BankMSB/LSB .....	103
BankSel .....	106
Banque d'arpèges .....	46
Banque de voix (Guide rapide) .....	36
Basic Receive Channel (Canal de réception de base) .....	105
BasicRcvCh.....	105

BC (Breath Controller) Curve (Courbe du contrôleur de souffle) .....	98
BC Control Number (Numéro de commande du contrôleur de souffle) .....	101
BC .....	101
BCCurve .....	98
Borne USB .....	13
Bornes MIDI IN/OUT/THRU .....	13
Bouton [GAIN] .....	13
BREAKPOINT (Point du rupture) .....	102, 104
Brightness (Intensité) (Commande n°074).....	120
Bulk Dump (Envoi en bloc) .....	72

## C

Cache de carte plug-in .....	13
Cache de la carte d'extension mLAN (mLAN8E).....	13
Cadran de données .....	12
Cakewalk ProAudio Ver9.0 (Remote Control) .....	59
Canal de transmission .....	37
Canaux MIDI .....	118
Carte de mémoire .....	28, 82
Carte plug-in (Installation) .....	124
Cartes plug-in .....	21
Catégorie favorite .....	39
Catégorie .....	38, 99
Category Search (Recherche par catégorie).....	38
CD-ROM .....	6
CenterKey .....	101, 102, 104
CHAIN (Enchaînement) .....	75
Chain Step Number (Numéro d'étape d'enchaînement) .....	75
Changement de commande .....	119
Channel Aftertouch (Modification ultérieure des canaux) .....	122
ChoCtrl .....	98
Chorus (Chœur) .....	67
Chorus Control (Commande de chœur) .....	98
Chorus Pan (Panoramique de chœur) .....	106
Chorus Return (Retour de chœur) .....	106
Chorus Send (Envoi de chœur) .....	100, 106
Chorus to Reverb (Effet de chœur vers effet de réverbération) .....	106
Chorus Type (Type de chœur) .....	106
ChoSend .....	100
Clock Out (Horloge désactivée).....	106
ClockOut .....	106
Coarse (Réglage grossier).....	100
Commande à distance pour un séquenceur externe .....	57
Commande au pied .....	54
Commande d'activation/désactivation de partie .....	42
Commande de contraste de l'écran LCD .....	12
Commande de niveau (Remote Control) .....	58
Commande des fonctions de transport (Remote Control) .....	58
Common Edit (mode Master) .....	51
Connecteur USB .....	17
Connexion à un appareil audio externe .....	15
Connexion à un ordinateur personnel .....	17
Connexion de divers contrôleurs .....	18
Connexion d'un appareil MIDI externe .....	16
Connexions .....	15
Contenu de l'emballage .....	6
Control Change (AEG Sustain) (Changement de commande de maintien de l'AEG) .....	106
Control Function Select (Sélection de la fonction de commande) .....	98, 100
Control Slider Control Number (Numéro de commande du curseur de commande) .....	103
Contrôleur de souffle .....	54
Contrôleur .....	20
Controller Reset (Réinitialiser les contrôleurs) .....	99
Controller Set (Jeu de commande) .....	103
Copie de performance (Job) .....	72
Copy (Copier) (Job) .....	71
correspondants .....	37
Couche (Mode Master) .....	49
Couche (Mode Performance Play) .....	42
CS .....	53
CSAssign .....	98
Ctgrty .....	99

CTL SET (Voice Common).....	62
CtrlChange.....	106
CtrlReset.....	99
CtrlSlider.....	103
Cubase VST 5.0 (Remote Control).....	59
Cubase VST/32 (Remote Control).....	59
Curseur [MASTER VOLUME]	
(Volume principal).....	12
Curseurs de contrôle.....	53
Curve (Courbe).....	100, 104
Cutoff (Coupure).....	102
Cutoff Frequency (Fréquence de coupure).....	63
Cutoff Velocity Sensitivity	
(Sensibilité de la coupure du filtre à la vitesse)....	102
CutoffSens.....	102

## D

Data Entry LSB (LSB de saisie de données)	
(Commande n°038).....	119
Data Entry MSB (MSB de saisie	
de données) (Commande n°006).....	119
Data Increment (Incrémentation de données)	
(Commande n°096).....	120
Decay Time (AEG).....	105
Decay Time (Commande n°075).....	120
Decay Time (FEG).....	105
Decay Time (Temps de chute).....	105
Decrement (Décrément) (Commande n°097)	
pour le RPN.....	120
Delay (Retard).....	105
Delay Time (Temps de retard).....	105
DELETE (Supprimer).....	86, 107
Delete.....	107
Démonstration de reproduction.....	19
Dépistage des pannes.....	128
Déplacement de la position du morceau.....	76
Depth (Profondeur).....	100, 102, 103, 105
Dest.....	103, 105
Detune (Désaccord).....	104
DEV NO. (N° d'appareil).....	105
Distance.....	102
DRAM.....	28
Dry Level (Niveau de pureté du son).....	100

## E

Echo.....	18
Ecran Information (Principe d'utilisation).....	33
Ecrans Information (Annexe).....	114
Edit Recall (Job).....	71
Edition rapide (Mode Performance Play).....	44
Edition rapide (Mode Voice Play).....	39
EF BYPS.....	99
EFF PARTÆPLG-EF.....	106
EFF PARTÆVCE INS.....	106
EFFECT (Voice Common).....	62
Effect Bypass (Ignorer l'effet).....	99
Effect1 Depth (Profondeur de l'effet 1) (Niveau	
d'envoi de la réverbération) (Commande n°091)...	120
Effect3 Depth (Profondeur de l'effet 3) (Niveau	
d'envoi du chœur) (Commande n°093).....	120
Effets de système.....	67
Effets d'insertion plug-in.....	67
Effets d'insertion.....	67
Effets.....	24
EG (Générateur d'enveloppe) (Performance Play) ..	44
EG (Voice Play).....	40
Egaliseur (Voice Element).....	66
Egaliseur principal.....	67
EGLevel.....	100, 102, 104
EGTime.....	100, 102, 104
EGTimeSens.....	101, 102, 104
EL 1-4 Insertion Effect Out.....	106
EL: OUT 1-4.....	106
Element Level (Niveau de l'élément).....	103
Element Switch (Sélecteur d'élément).....	99
Elément.....	26
ElementSw.....	99, 103, 105
Emplacement CARD.....	13
Enregistrement des réglages.....	73
Entrée A/N (Connexions).....	15
Entrée de données.....	33
EQ (Egaliseur) (Voice Element).....	66
EQ High Frequency (Fréquence supérieure	
de l'EQ).....	107
EQ High Gain (Gain supérieur de l'EQ).....	107
EQ Low Frequency (Fréquence inférieure	
de l'EQ).....	107

EQ Low Gain (Gain inférieur de l'EQ).....	107
EQ Resonance (Résonance de l'EQ).....	107
EQ Type (Type de l'EQ).....	107
Equipement audio compatible mLAN.....	15
Expression (Commande n°011).....	119
Extensions.....	27

## F

FadeIn.....	105
FadeOut.....	105
FC1/FC2 Control Number	
(Numéro de commande de FC1/FC2).....	101
FC1/FC2.....	101
FEG.....	65
FEG Attack Time (Temps d'attaque du FEG).....	105
FEG Depth (Profondeur du FEG).....	102, 104
FEG Level (Niveau du FEG).....	102
FEG Level Velocity Sensitivity (Sensibilité	
du niveau du FEG à la vitesse).....	102
FEG Sustain Level (Niveau de maintien	
du FEG).....	105
FEG Time (Temps du FEG).....	102
FEG Time Key Follow Center Key (Touche centrale	
du suivi de touches du temps du FEG).....	102
FEG Time Key Follow Sensitivity (Sensibilité	
du temps du FEG au suivi de touches).....	102
FEG Time Segment (Segment du temps du FEG) ..	102
FEG Time Velocity Sensitivity	
(Sensibilité du temps du FEG à la vitesse).....	102
FEGDepth.....	104
Fichier de morceau.....	75
File Utility ID (ID de l'utilitaire de fichiers).....	106
FileUtilID.....	106
Filter (Filtre).....	103
FILTER (Voice Element).....	63
Filter Cutoff Frequency	
(Fréquence de coupure du filtre).....	102
Filter Cutoff Key Follow Center Key (Touche centrale	
du suivi de touche de la coupure de filtre).....	102
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity (Sensibilité	
de la coupure de filtre au suivi de touche).....	102
Filter Cutoff Scaling Break Point (Point	
de rupture de l'échelle de la coupure de filtre).....	102
Filter Cutoff Scaling Offset (Décalage de l'échelle	
de la coupure de filtre).....	102
Filter Gain (Gain du filtre).....	102
Filter Resonance (Résonance de l'EQ).....	102
Filter Resonance Velocity Sensitivity (Sensibilité	
de la résonance du filtre à la vitesse).....	102
Filter Type (Type de filtre) (Référence).....	101
Filter Width (Largeur du filtre).....	102
Filtre d'élimination de bande.....	64
Filtre passe-bande.....	64
Filtre passe-bas.....	63
Filtre passe-haut.....	64
Fine (Fin).....	100
fixed (Velocity).....	87
Fixed Velocity (Vitesse fixe).....	99
FMod (LFO).....	105
FMod.....	103
Fonction Remote Control (Commande à distance) ..	58
Fonction Arpeggio.....	45
Fonction Compare (Comparaison).....	61
Fonctions.....	32
FORMAT (Carte mémoire).....	84
Formatage des cartes mémoire (Utility).....	84
Forme d'onde.....	21
FORWARD/REWIND (Avance/Retour	
(Remote Control).....	58
Freq (Type = P.EQ).....	107
FREQ.....	100
Frequency (Fréquence).....	100, 107
FS (Sélecteur au pied).....	103
FS Control Number (Numéro de commande	
du sélecteur au pied).....	103
FS Function Assignment (Affectation de fonction	
au sélecteur au pied).....	103

## G

Gain.....	100, 102, 107
GAIN.....	15, 100
GateTimeRate.....	101
GENERAL (Voice Common).....	62
General MIDI (GM) System On	
(Activation du système GM).....	122
Générateur de sons.....	20
Générateur d'enveloppe (Voice Play).....	40

Générateur d'enveloppe d'amplitude.....	66
Générateur d'enveloppe de filtre.....	65
Générateur d'enveloppe de hauteur de ton.....	63
Gestion des fichiers.....	27
GM/XG.....	107
Groupe de performances (Guide rapide).....	41
Groupe de voix (Guide rapide).....	37

## H

H.Freq (Type = EQ L/H).....	107
hard (Vitesse élevée).....	87
Harmonic Content (Contenu harmonique)	
(Commande n°071).....	120
Haut-parleurs amplifiés.....	15
Hold (ARP).....	103
Hold (Maintien).....	101, 105
Hold Control Number	
(Numéro de commande de maintien).....	103
Hold1 (Commande n°064).....	119
HPF Cutoff Frequency (Fréquence de coupure	
du filtre passe-haut).....	102
HPF Cutoff Frequency Key Follow (Suivi de touche	
de la fréquence de coupure du filtre passe-haut)....	102
HPFCutoff.....	102
HPFKeyFlw.....	102

## I

Indicateur [E].....	39
Indicateur d'édition.....	39
Indications de l'écran.....	30
Initialisation (Job).....	70
Ins1 Ctgry/Type.....	106
Ins2 Ctgry/Type.....	106
InsChoSend.....	100
InsEF Connect.....	106
InsEF.....	103
InsEffect(Eff)Out.....	99
Insertion 1 Category/Type	
(Catégorie/type d'insertion 1).....	106
Insertion 2 Category/Type	
(Catégorie/type d'insertion 2).....	106
Insertion Chorus Send	
(Insertion d'envoi de chœur).....	100
Insertion Effect (Effet d'insertion).....	103
Insertion Effect Connection Type	
(Type de connexion de l'effet d'insertion).....	106
Insertion Effect Out (Sortie de l'effet d'insertion)....	99
Insertion Effect Part (Partie de l'effet	
d'insertion) (Voice).....	106
Insertion Reverb Send (Insertion d'envoi	
de réverbération).....	100
InsRevSend.....	100
Installation du matériel en option.....	123
Interface IEEE1394.....	17
Interface MIDI de l'ordinateur.....	18
Interface MIDI externe.....	18
Interface USB.....	17
Interrupteur [POWER].....	13

## J

Jeux de commandes.....	55
------------------------	----

## K

KBDTransCh.....	105
KEY Insertion Effect Out (Sortie de l'effet	
d'insertion de la touche).....	106
Key On Delay (Retard de l'activation de touche).....	99
Key On Reset (Réinitialisation de la touche).....	105
Key On/Key Off (Touches activées/désactivées)....	119
KEY: OUT.....	106
KeyAsgnMode (AssignMode).....	98
Keyboard Transmit Channel	
KeyMode.....	101
KeyOnDelay.....	99
KeyOnReset.....	105

## L

L&RGain.....	100
L.Freq (Type = EQ L/H).....	107
LCD (Ecran à cristaux liquides).....	12
Lecteur de carte.....	24
Level (Niveau).....	100, 102, 103, 104
LEVEL (Niveau).....	100, 102, 104
Level (VEL SENS).....	104

Level Velocity Sensitivity (Sensibilité du niveau de volume à la vitesse).....	104
LevelSens .....	104
LFO (Key On) Delay Time (Temps de retard de l'activation de touche de l'OBF) .....	105
LFO (OBF) .....	66
LFO (Voice Common).....	62
LFO Amplitude Modulation Depth (Profondeur de modulation de l'amplitude de l'OBF) .....	105
LFO Depth (Profondeur de l'OBF) .....	105
LFO Destination (Destination de l'OBF).....	105
LFO Destination Element Switch (Sélecteur d'élément de destination de l'OBF) .....	105
LFO Fade-in Time (Temps de l'ouverture par fondu sonore de l'OBF) .....	105
LFO Fade-out Time (Temps de coupure par fondu sonore de l'OBF) .....	105
LFO Filter Modulation Depth (Profondeur de modulation du filtre de l'OBF).....	105
LFO Hold Time (Temps de maintien de l'OBF).....	105
LFO Phase (Phase de l'OBF) .....	105
LFO Pitch Modulation Depth (Profondeur de modulation de la hauteur de l'OBF) .....	105
LFO Speed (Vitesse de l'OBF) .....	105
LFO Tempo Speed (Vitesse du tempo de l'OBF)....	105
LFO Tempo Sync (Synchronisation du tempo de l'OBF) .....	105
LFO Wave (Onde OBF) .....	105
Limite (Arpèges).....	46
Limite de note inférieure (Guide de référence rapide) .....	43
Limite de note inférieure/supérieure (Voice Element).....	62
Limite de note supérieure (Guide de référence rapide) .....	43
Limite de vitesse (Arpèges).....	47
Limite de vitesse inférieure/supérieure (Voice Element).....	62
Line (Ligne) .....	100
Liste des caractères.....	35
Liste des données.....	7
Liste des paramètres et des fonctions.....	97
LOAD (Chargement) .....	107
Load (Charger) .....	85, 107
Local Control (Commande locale).....	106
LocalCtrl.....	106
Logic Audio (Remote Control) .....	59
Low Pass Filter Cutoff (Coupure du filtre passe-bas) .....	102
Low Pass Filter Cutoff Velocity Sensitivity (Sensibilité de la coupure du filtre passe-bas à la vitesse).....	102
Low Pass Filter Resonance (Résonance du filtre passe-bas) .....	102
LPFCutoff (VEL SENS) .....	102
LPFCutoff.....	102
LPFReso .....	102
LSB (Commande n°098) (carte plug-in uniquement).....	120

## M

M.TuningNo.....	98
Main Category (Catégorie principale) (Voice/Performance).....	98
Main Volume (Volume principal) (Commande n°007) .....	119
MainCtgr.....	98
Manuel d'installation .....	7
Master EQ Offset (Décalage de l'égaliseur principal).....	98
Master EQ Shape (Forme de l'égaliseur principal).....	100
Master Mode .....	115
Master Octave Shift (Changement d'octave de la piste maître) .....	98
Master Transpose (Transposition de la piste maître).....	98
Master Tune (Accord principal) .....	107
Mémoire Flash ROM.....	28
Mémoire interne.....	27, 28
MEQ OFFSET .....	98
Message de confirmation .....	33
Messages de l'écran .....	116, 128
Messages exclusifs au système.....	122
Messages système en temps réel .....	122
Mic/Line (Micro/ligne).....	100
Micro Tuning (Accord micro).....	98

Microphone.....	15
MIDI IN/OUT (Entrée/Sortie MIDI).....	106
MIDI OUT.....	106
MIDI Switch (Sélecteur MIDI) .....	99
MIDI Sync (Synchronisation MIDI) .....	106
MIDI Thru (Relais MIDI) .....	18
MIDI .....	118
MIDISwitch.....	99
Mise en mémoire sur une piste maître .....	50
Mise sous tension du S90 .....	14
Mixeur (Sequence Play) .....	77
Mixeur .....	15
MLAN.....	100
mLAN.....	13
mLANSE (Installation) .....	126
Mode Card .....	115
Mode Master Edit (Structure des fonctions) .....	91
Mode Master Play (Arborescence des fonctions) .....	91
Mode Master .....	48
Mode Mixing (Connexion d'effet) .....	69
Mode Mixing Edit.....	79
Mode Mixing .....	77
Mode Mono/Poly .....	98
Mode Performance (Connexion d'effet).....	68
Mode Performance (Connexion d'effet).....	69
Mode Performance Edit (Arborescence des fonctions).....	89
Mode Performance Play (Arborescence des fonctions).....	89
Mode Performance Play (Arpèges).....	46
Mode Performance Play (Guide rapide).....	41
Mode Performance.....	114
Mode Poly .....	98
Mode Portamento .....	98
Mode Sequence Play (Arborescence des fonctions).....	90
Mode Sequence Play (Connexion d'effet) .....	69
Mode Sequence Play (Structure des parties).....	24
Mode Sequence Play Mixing (Arborescence des fonctions).....	90
Mode Sequence Play Mixing Edit (Arborescence des fonctions).....	90
Mode Sequence Play .....	114
Mode Utility .....	115
Mode Voice (Structure des parties) .....	23
Mode Voice Edit (DRUM) (Arborescence des fonctions).....	88
Mode Voice Edit (Edition de voix normale) (Arborescence des fonctions) .....	88
Mode Voice Edit (Plug-in) (Arborescence des fonctions).....	89
Mode Voice Play (Arborescence des fonctions).....	88
Mode Voice Play (Guide rapide).....	36
Mode Voice.....	114
Mode .....	98
Modèle de mixage .....	75
Modes .....	29
Modification du tempo .....	76
Modulation (Commande n°001) .....	119
Molette de [MODULATION] .....	12
Molette de modulation.....	53
Molette de variation [PITCH] .....	12
Molette de variation de ton .....	53
Mono (Commande n°126).....	121
Morceau de démonstration .....	19
MSB (Commande n°099) (carte plug-in uniquement) .....	120
MW Filter Control (Contrôle du filtre par la molette de modulation) .....	103
MW LFO Amplitude Modulation Depth (Profondeur de modulation de l'amplitude de l'OBF par la molette de modulation) .....	103
MW LFO Filter Modulation Depth (Profondeur de modulation du filtre de l'OBF par la molette de modulation) .....	103
MW LFO Pitch Modulation Depth (Profondeur de modulation de la hauteur de l'OBF par la molette de modulation) .....	103

## N

N° de l'appareil.....	105
N° de port .....	107
Name (Nom) .....	98
Name 1-10 (Voice/Performance/Master).....	98
Native Parameters (Paramètres natifs).....	104
Native System Parameters (Paramètres système natifs) .....	107

norm (Vitesse normale) .....	87
Note Limit Low/High (Limite de note inférieure/supérieure).....	99
Note On/Note Off (Activation/désactivation de note) .....	119
Note Shift (Changement de note) .....	99
NoteLimit (L/H) (Limite de note inf./sup.) .....	99
NoteLimit (Voice Element) .....	62
NoteShift.....	99
NRPN (Numéro de paramètre non enregistré).....	120
Number (Numéro) .....	99
Numéro de performance (Guide rapide) .....	42
Numéro de voix (Guide rapide) .....	37
Numéro d'onde (Voice Element) .....	62
Numéros de programmes et groupes/numéros.....	37

## O

Octave .....	98
OFFSET (Décalage) .....	102, 104
Offset.....	102
OSC (Oscillateur) (Voice Element).....	62
Oscillateur de basse fréquence.....	66
OUTPUT (Sortie) (Voice Common).....	62
Output Channel (Canal de sortie) (Song Play).....	77
OUTPUT L&R Gain (Gain des sorties G/D).....	100
Output Select (Sélection de sortie).....	103
OutputSel.....	103
OutputSwitch .....	101

## P

Pan (Commande n°010).....	119
Pan (Panoramique) .....	100
Panneau arrière.....	13
Panneau avant.....	12
Paramètres d'effets.....	107
Part Receive Switch (Sélecteur de réception de partie).....	105
Part Switch (Sélecteur de partie) .....	98, 99
Partie en solo .....	42
PartSw .....	99
PartSwitch .....	98
PB Lower (Plage de variation de ton inférieure).....	98
PB Range (Plage de variation de ton) .....	98
PB Upper (Plage de variation de ton supérieure).....	98
PEG (Voice Element).....	63
PEG Depth (Profondeur du PEG).....	100
PEG Level (Niveau du PEG) .....	100
PEG Level Velocity Sensitivity (Sensibilité du niveau du PEG à la vitesse) .....	100
PEG Time (Temps du PEG) .....	100
PEG Time Key Follow Center Key (Touche centrale du suivi de touches du temps du PEG) .....	101
PEG Time Key Follow Sensitivity (Sensibilité du temps du PEG au suivi de touches) .....	101
PEG Time Segment (Segment du temps du PEG)..	100
PEG Time Velocity Sensitivity (Sensibilité du temps du PEG à la vitesse).....	100
Performance .....	25, 26
PgmChange .....	103, 106
Phase .....	105
Pitch (AT) (Hauteur de ton, modification ultérieure).....	103
Pitch (VEL SENS) .....	100
PITCH (Voice Element).....	63
Pitch Bend Range (Plage de variation de ton).....	98
Pitch Coarse (Réglages grossier de la hauteur de ton) .....	100
Pitch Fine (Réglage fin de la hauteur de ton).....	100
Pitch Key Follow Center Key (Touche centrale du suivi de touches de la hauteur de ton) .....	101
Pitch Key Follow Sensitivity (Sensibilité de la hauteur de ton au suivi de touches) .....	101
Pitch Velocity Sensitivity (Sensibilité de la hauteur de ton à la vitesse) .....	100
PitchSens.....	101
PLAY/STOP (Remote Control) .....	58
PlugEF Type .....	106
Plug-in Bank (Banque de voix plug-in) (Voice Play) .....	40
Plug-in Insertion Effect Part/Type (Partie/type d'effet d'insertion plug-in) .....	106
Plug-in Native Parameters (Paramètres plug-in natifs) .....	104
PMod (LFO) .....	F5
PMod .....	103
Point de partage (Mode Performance Play).....	42

Point de rupture .....	102
Poly (Commande n° 127) .....	121
Poly Expand (Expansion polyphonique) .....	107
Poly .....	98
PolyExpand .....	107
Polyphonic Aftertouch (Modification ultérieure polyphonique) .....	122
Polyphonie maximale .....	22
Polyphonie .....	22
PORT NO. (N° de port) .....	107
Port .....	77
PORTA) Switch (Sw) .....	98
Portamento (Performance Play) .....	44
Portamento (Voice Play) .....	40
Portamento Switch (Sélecteur Portamento) (Commande n°065) .....	119
Portamento Time (Temps de portamento) (Commande n°005) .....	119
Portamento Time Mode (Mode Portamento Time) .....	98
Power On Mode (Mode Power On) .....	99
PowerOnMode .....	99
Présentation des voix, éléments et performances .....	26
Présentation du S90 .....	20
Prise BREATH Controller .....	13
Prise FOOT SWITCH (Sélecteur au pied) (ASSIGNABLE) (Attribuable) ..	13
Prise FOOT SWITCH (SUSTAIN) (Maintien) .....	13
Prise PHONE .....	13
Prises A/D INPUT .....	13
Prises ASSIGNABLE OUT L & R .....	13
Prises FOOT CONTROLLER 1, 2 .....	13
Prises OUTPUT L/MONO & R (Sortie G/Mono et D) .....	13
Pro Tools V5.0 (Remote Control) .....	59
Program Change (Modification de programme) .....	122
Program Change (Program Number 1-128) (Modification de programme/ numéro de programme de 1 à 128) .....	103
Programme de la piste maître .....	49

## Q

Q (Type = P.EQ) .....	107
Q .....	100

## R

RAM .....	28
Random (Aléatoire) .....	100
Random Pan Depth (Profondeur du balayage panoramique aléatoire) ..	104
Random Pitch (Hauteur aléatoire) .....	100
RandomPan .....	104
RcvBulk .....	106
RcvNoteOff .....	99
Receive Bank Select (Réception de sélection de banque) .....	106
Receive Bulk (Réception en bloc) .....	106
Receive Channel (Canal de réception) .....	99
Receive Note Off (Réception de note désactivée) ..	99
Receive Program Change (Réception de modification de programme) .....	106
ReceiveCh .....	99
Réglage d'usine .....	72
Réglages des notes (touches) .....	34
Réglages du numéro de commande (Zone) .....	52
Réglages mLAN .....	100
Relatif .....	35
Release Time (AEG) .....	105
Release Time (Commande n°072) .....	120
Release Time (FEG) .....	105
Release Time (Temps de relâchement) .....	105
Remote Control (Commande à distance) .....	57
Rename (Renommer) .....	86, 107
Reproduction d'arpèges .....	46
Reproduction de morceau .....	75
Reproduction de morceaux .....	75
Reproduction de performances .....	41
Reproduction de voix .....	36
Reproduction en chaîne .....	76
Reset All Controllers (Réinitialisation de tous les contrôleurs) (Commande n° 121) .....	121
Resonance (Résonance) .....	63, 102
Reverb (Réverbération) .....	67, 106
Reverb Send (Envoi de réverbération) .....	100
RevSend .....	100
ROM .....	28
RPN (Numéro de paramètre enregistré) .....	121

## S

Saisie de caractères .....	34
Same Note Number Key On Assign Mode (Mode Réinitialisation de la touche du même numéro de note) .....	98
Save (Enregistrer) .....	85, 107
Scaling Pan Depth (Profondeur du balayage panoramique de l'échelle) .....	104
ScalingPan .....	104
Segment .....	100, 102, 104
Sélecteur au pied .....	54
Sélecteur de partie d'arpèges .....	47
Sélecteur de portamento .....	98
Sélecteur de zone (Guide rapide) .....	51
Sélecteur d'élément (Voice Element) .....	62
Sélection de la piste de morceau .....	76
Sélection d'un mode .....	30
Sélection d'une piste (Remote Control) .....	58
Sélection d'une voix .....	36
SEND (Envoi d'effet) (Mixage) .....	79
Sensibilité au toucher .....	87
SeqCtrl .....	106
Sequencer Control (Contrôle du séquenceur) .....	106
Séquenceur .....	24
Série de cartes plug-in .....	21
Set Remote Mode Template Type (Réglage du type de modèle à distance) .....	103
Set Remote Template Type (Réglage du modèle à distance) .....	103
SHAPE (Forme) .....	100
Slider (Curseur) .....	100
SmartMedia .....	82
soft (Vitesse douce) .....	87
Solo (Morceau) .....	76
SONAR (Remote Control) .....	59
Sostenuto (Commande n°066) .....	120
Source A/N .....	100
Source .....	103
Sous-catégorie .....	38
Speed (Vitesse) .....	105
Split (Partage) (Mode Master) .....	9
SQ01 (Remote Control) .....	59
Src .....	103
Store (Stocker) .....	73
Structure des arpèges .....	45
Structure des banques (mémoires) .....	25
Structure des parties .....	22
Sub Category (Sous-catégorie) (Voice/Performance) .....	98
SubCtgr .....	98
Sustain (Level) (Niveau de maintien) .....	105
Switch (ARP) .....	103
Switch (ArpSwitch) .....	101
Switch (Sw) .....	98
Système GM .....	122
Système plug-in de synthèse modulaire .....	22

## T

Tableau des modes .....	29
Tableau des paramètres .....	92
Tampon de rappel .....	28
Tampon d'édition .....	28
TÉMOINS SLOT (Emplacements) 1 à 3 .....	12
TEMPLATE (Modèle) (Mixage) .....	79
Tempo (Arpèges) .....	46
Tempo .....	101
TempoSpeed .....	105
TempoSync .....	105
Temps de portamento .....	98
TGSwitc .....	99
Thru Port (Port relais) .....	106
Time .....	98, 100, 102, 104
TIME (Temps) .....	100, 102, 104
TimeMode .....	98
Tone Generator Switch (Sélecteur du générateur de sons) .....	99
Touche [ARPEGGIO] .....	12
Touche [CATEGORY SEARCH] .....	12
Touche [CONTROL FUNCTION] .....	12
Touche [DEC/NO] .....	12
Touche [EFFECT BYPASS] .....	12
Touche [ENTER] .....	12
Touche [EXIT] .....	12
Touche [INC/YES] .....	12
Touche [INFORMATION] .....	12
Touche [MUTE] (Assourdir) .....	12
Touche [PLAY/STOP] (Lecture/arrêt) .....	12

Touche [REMOTE CONTROL] .....	58
Touche [TRACK SELECT] (Sélection de piste) .....	12
Touche d'activation/désactivation de [REMOTE CONTROL] .....	12
Touches BANK .....	12
Touches de curseur .....	12
Touches de fonction [F1] - [F6] .....	12
Touches de fonction .....	32
Touches de sous-fonction [SF1] - [SF5] .....	12
Touches de sous-fonction .....	32
Touches GROUP [A] - [H] .....	12
Touches MODE .....	12
Touches NUMBER [1] à [16] .....	12
TransCh .....	99
Transmit Bank Select (Transmission de sélection de banque) .....	106
Transmit Channel (Canal de transmission) .....	99
Transmit Program Change (Transmission de modification de programme) .....	106
Transmit Switch (Sélecteur de transmission) .....	101
TransmitCh .....	101
Transpose (Transposition) .....	98
Tune (Accord) .....	107
Type .....	99, 101, 106, 107
Types de fichier (Load) (Charger) .....	83
Types de fichier (Save) (Enregistrer) .....	83
Types de filtre (Guide de référence rapide) .....	63

## U

UnitMultiply .....	101
USB .....	13
Utilisation de la fonction Arpeggio .....	45
Utilisation des cartes mémoire .....	82
Utilisation des contrôleurs .....	53
Utilisation des effets .....	67
Utilisation des tâches .....	70
Utilisation en tant que clavier principal .....	48

## V

Variation de hauteur de ton (Annexe) .....	122
Variation Pan (Panoramique de variation) .....	107
Variation Return (Retour de variation) .....	107
Variation Send (Envoi de variation) .....	100
Variation To Chorus (Envoi de variation au chœur) .....	107
Variation To Reverb (Envoi de variation à la réverbération) .....	107
Variation Type (Type de variation) .....	107
Variation .....	67
VarSend .....	100
VelCrossFade .....	99
VelCurve .....	98
VelMode .....	101
Velocity Curve (Courbe de vitesse) .....	98
Velocity Limit Cross Fade (Fondu enchaîné de la limite de vitesse) .....	99
Velocity Limit Low/High (Limite de vitesse inférieure/supérieure) .....	99
Velocity Sensitivity (Sensibilité à la vitesse) .....	102
Velocity Sensitivity Curve (Courbe de sensibilité à la vitesse) .....	100, 104
Velocity Sensitivity Depth (Profondeur de sensibilité à la vitesse) .....	99
Velocity Sensitivity Offset (Décalage de sensibilité à la vitesse) .....	99
VelocityDepth (VelSensDpt) .....	99
VelocityLimit (L/H) .....	99
VelocityLimit (Voice Element) .....	62
VelocityLimit .....	101
VelocityOffset (VelSensOfs) .....	99
VelocityRate .....	101
VOICE (Mixing) .....	78
Voice (Voix) .....	26
Voice Edit (Edition de voix) .....	60
Voice Element Pan (Panoramique de l'élément de voix) .....	00
Voice Number (Numéro de voix) .....	99
VoiceELPan .....	100
Voix (Performance Play) .....	44
Voix de batterie .....	27
Voix enregistrées sur carte (Save) (Enregistrer) .....	73
Voix enregistrées sur carte .....	40
Voix et élément .....	26
Voix et Performance .....	25
Voix GM .....	27
Voix normales .....	27
Voix personnalisée enregistrée sur carte .....	66

Voix plug-in (Guide rapide)..... 40  
 Voix plug-in (Stocker)..... 73  
 Voix ..... 25  
 VOL/PAN (Mixage)..... 78  
 Volume Label (Etiquette de volume)..... 107  
 Volume principal ..... 122  
 Volume ..... 100

**W**

Wave (Onde) ..... 105  
 Wave Number (Numéro d'onde)..... 99  
 Wave Type (Type d'onde) ..... 99  
 WaveNo. .... 99  
 wide (Large vélocité) ..... 87  
 Width (Largeur) ..... 102

**Z**

Zone Edit (Edition de zone) ..... 51  
 Zone..... 48, 51

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

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

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

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

## NORTH AMERICA

### CANADA

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

### U.S.A.

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

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

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

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil LTDA.**  
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### ARGENTINA

**Yamaha de Panamá S.A. Sucursal de Argentina**  
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-4371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN

#### AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha de Panamá S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: 507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

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

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA

**Yamaha Music Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Nederland**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-2828411

### BELGIUM

**Yamaha Music Belgium**  
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,  
Division Professionnelle**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

## ITALY

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

## SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid) Spain  
Tel: 91-201-0700

## GREECE

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

## SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

## DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

## FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

## NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

## ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

## OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: 971-4-881-5868

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,  
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea  
Tel: 02-3770-0661

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-703-0900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building,  
Singapore  
Tel: 65-747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,  
Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: 02-2713-8999

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
121/60-61 RS Tower 17th Floor,  
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,  
Bangkok 10320, Thailand  
Tel: 02-641-2951

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank, Victoria  
3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

# FCC INFORMATION (U.S.A.)

## 1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

## 2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

## 3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which

can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

## IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

### Connecting the Plug and Cord

#### WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	: EARTH
BLUE	: NEUTRAL
BROWN	: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.

(3 wires)



Yamaha Web Site (English only)  
[www.yamahasynt.com](http://www.yamahasynt.com)  
Yamaha Manual Library  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2002 Yamaha Corporation

V943770 206MWCP65.1-01A0  
Printed in Japan