



Portable Grand DGX-670
Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit les fonctions avancées du YAGX670.
Pour des informations de mode d'emploi, consultez le présent manuel de référence.

Table des matières

1	Piano Room	3	6	Microphone	58
2	Sonorités	8		Qualité et enregistrement de l'enregistrement du microphone	58
	Caractéristiques des sonorités	4		Application des effets aux effets de microphone	60
	Étages d'amplification	5	7	Mémoire de registration/vista de lecture	61
	Étages de traitement de signal/paramètres et d'autres réglages pour les sonorités virtuelles	6		Suppression de la mémoire de l'unité de mémoire d'un nouveau nom	61
	Application de l'effet Keyboard Harmony (Harmonie au clavier)	7		Les attributs du vocal d'insertion automatique	
	Régler les paramètres de la	10		Freeze (Gel)	62
	Édition des paramètres (Voice Set)	12		Sélection des éléments de mémoire de registration dans l'ordre d'insertion (Sequence)	63
	Personnalisation de la table d'attributions de réglages de sonorité (Effect Set)	17		Copie des enregistrements de table de lecture de sous-unité suite file de lecture (Copy Playlist)	65
3	Styles	18	8	Console de mixage	66
	Présentation d'un style avec le Editor Smart/Chart	19		Édition des paramètres Volume/Fade	66
	Amplification (fonction) graphique (Auto Filter)	21		Édition des paramètres Filter	67
	Types d'accords personnalisés en mode Fingered	22		Édition des paramètres Effect	68
	Régler les effets personnalisés de style	23		Édition des paramètres FX/Mix/ET (Emulation)	71
	Intégration d'accords de style dans une partie de style ou une partie de la main gauche	25		Édition des paramètres du compositeur (Media)	
	Création/édition de styles (Style Creator)	25		Composant	73
4	Morceaux	44		Schéma/manuel	74
	Édition des réglages de partition (musique) (Score)	44	9	Connexions	75
	Édition des réglages des effets (styles/Text)	47		Atténuation (des) des effets de l'unité de mémoire	75
	Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec le virtuelisateur d'instrument	48		Éditer MIDI	79
	Paramètres des effets de reproduction automatique (Process)			Exécution des réglages de LAN sans fil	85
	Guide d'insertion (Chart) et (Recording) etc.	49	10	Menu	87
	Création/édition de morceaux (Song Creator)	52		Library	87
5	Lecteur/enregistreur audio USB	56		System	90
				Index	92

Utilisation du manuel PDF

- Pour accéder rapidement aux éléments et les rechercher, appuyez sur les éléments suivants dans l'index « Signet » avec le bouton de la touche du bouton principal, cliquez sur l'onglet « Signet » pour ouvrir l'index et continuer à lire le manuel.
- Cliquez sur les boutons de page (précédent/suivant) pour accéder à une page d'indexation de page correspondante.
- Sélectionnez les options « Rechercher » et « Recherche » dans le menu « Aide » Adobe Reader, puis entrez un mot-clé afin de localiser les pages correspondantes dans l'index du document.

NOTE L'index et les fonctionnalités de recherche sont disponibles uniquement dans le logiciel Adobe Reader.

- Les illustrations de ce manuel peuvent être modifiées sans préavis et sans notification préalable.
- Les explications fournies dans le présent manuel s'appliquent à la version USB de l'interface utilisateur. Veuillez se référer à la documentation de votre ordinateur pour plus d'informations. Nous vous recommandons de consulter notre site Web pour obtenir les dernières versions de ce manuel à l'adresse <http://www.roland.com>.
- Pour savoir de quelles et où les produits mentionnés dans ce manuel sont distribués, contactez votre distributeur local ou des magasins d'instruments de musique.

Cette fonction est activée en défaut dans le mode d'attente. Réactivez-la à l'aide des touches correspondantes du mode d'attente.

Sonorités

Table des matières

Caractéristiques des sonorités	14
Réglages du métronome	15
Réglage de la profondeur de réverbération et d'autres réglages pour les sonorités de piano	18
Application de l'effet Keyboard Harmony (Harmonie de clavier)	17
Réglages liés à la hauteur de ton	10
• Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument	10
• Accord de gamme	11
• Réglages de hauteur de ton pour chaque partie du clavier	11
Édition des sonorités (Voice Set)	12
• Paramètres modifiables dans les écrans Voice Set	13
Désactivation de la sélection automatique des réglages de sonorité (effets, etc.)	17

Caractéristiques des sonorités

Les **sonorités personnalisées** sont classées en plusieurs types, présentés ci-dessous. Reportez-vous à la « Liste des sonorités » dans l'interface des **Données** (écran PDF) afin d'y accéder pour découvrir le type de chaque sonorité.

VMM (Modélisation de présence virtuelle)	Reportez-vous au chapitre 2 du mode d'exemple.
S.Art (Super Articulation)	Reportez-vous au chapitre 2 du mode d'exemple.
Natural	Basées sur les sons naturels qu'il est possible de produire à diverses échelles, des instruments spécifiques. Les sonorités Natural sont particulièrement adaptées pour les percussions du piano et autres instruments à clavier.
Live!	Les sonorités Live! sont basées sur un échantillonnage étendu qui reproduit fidèlement l'image acoustique d'un instrument acoustique analogique. Variabilité de la note et l'articulation ont été effectués.
Coal	Les sonorités Coal reproduisent les caractéristiques complexes d'instruments électroniques à l'aide de techniques de programmation avancées, ainsi qu'à l'aide de l'expression vocale que de l'utilisation d'effets DSP.
Swivel	Les sonorités Swivel proviennent d'instruments à clavier et de vidéos échantillonnées de l'instrument d'origine, ce qui crée une présence sonore plus réaliste et directionnelle que celle produite à l'aide d'un effet de « libération synthétique ».
Drums	Ces sonorités de batteries et d'instruments à percussion sont mises en correspondance au ensemble du clavier, ce qui permet de les jouer directement au-dessus des autres sons de production musicale.
Live! Drums	Échantillonnées en stéréo, ces sonorités haute définition de batteries et d'instruments à percussion ont été mises en correspondance au ensemble du clavier afin que vous puissiez les reproduire directement au-dessus des autres sons de production musicale.
SFX	Ces effets sonores et de percussion spéciaux sont mis en correspondance au ensemble du clavier, ce qui vous permet de les jouer directement ou de les utiliser au-dessus des autres sons de production musicale.
Live! SFX	Échantillonnées en stéréo, ces effets sonores et de percussion spéciaux haute définition sont mis en correspondance au ensemble du clavier afin que vous puissiez les jouer directement ou les utiliser au-dessus des autres sons de production musicale.
MegaVoice	MegaVoice est un ensemble de sonorités spécialement conçues pour les styles et les morceaux, mais pas pour les performances en direct. Plusieurs pièces de vélocité sont utilisées pour sélectionner simultanément des styles de jeu totalement différents, et ce sans changer de sonorité. Les correspondances de son des sonorités MegaVoice sont présentées dans la Liste des données (écran PDF) ci-dessous.

NOTE Les sonorités MegaVoice sont compatibles avec les technologies d'échantillonnage. Ce n'est pas le cas des autres sonorités. Les données de vélocité sont également prises en compte pour les sonorités MegaVoice.

NOTE La liste des données MegaVoice s'étend en fonction de la taille du clavier de la vidéo. La vidéo de 76 touches est la plus complète et vous permet de sélectionner plus de sons. Les données de vélocité sont également prises en compte pour les sonorités MegaVoice.

Réglages du métronome

Vous pouvez régler le type de mesure, le volume et le son du métronome, ainsi que le volume et le son de la percussion du tempo par tapotement, même lorsque vous appuyez sur la touche [TEMPO/TAP].

1 Appelez l'écran approprié

[MENU] → Touche de menu [▲][▼][◀][▶] → *Metronome Setting* (Réglage du métronome) [ENTER]

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [2 ▲▼] = [7 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires.



1 Métronome (Metronome)

[2 ▲▼]	Volume	Détermine le volume du son du métronome.
[+ ▲▼] [- ▲▼]	Sound (Son)	Détermine si le son de métronome est allumé ou éteint, ainsi que le premier temps de chaque mesure.
[6 ▲▼] [7 ▲▼]	Time Signature (Type de mesure)	Détermine le type de mesure du son du métronome.

2 Tap Tempo (Tempo par tapotement)

[2 ▲▼]	Volume	Détermine le volume du son de tapotement ainsi que si vous appuyez sur la touche [TEMPO/TAP].
[7 ▲▼] [5 ▲▼]	Sound	Supprime le son de percussion qui retentit lorsque vous appuyez sur la touche [TEMPO/TAP].

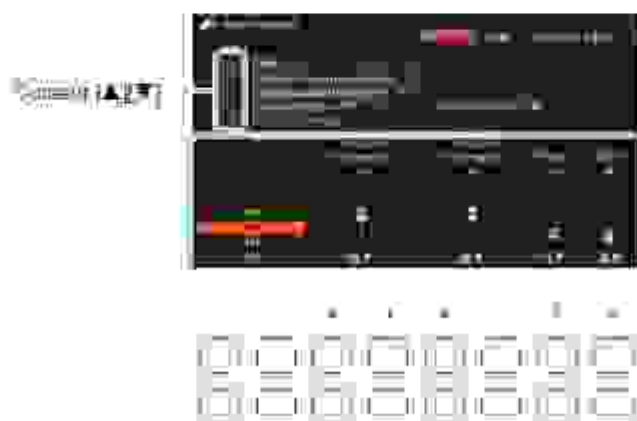
Réglage de la profondeur de réverbération/chœur et d'autres réglages pour les sonorités de piano.

Pour les sonorités de piano, vous pouvez régler les paramètres liés au VRM et le volume de désactivation de touches.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → [Touch] → de. custom [▲][▼][◀][▶] *Voice Setting* [ENTER] → [TAB] [◀] *Piano*

2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [1 ▲▼] - [8 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires.



1 VRM

Ces réglages s'appliquent généralement à toutes les parties (Main/Lower/Low (Principal/Croche/Gauche)) pour lesquelles les « options VRM » sont affectées.

[1 ▲▼]	VRM	Autre ou désactive l'effet VRM
[2 ▲▼]		
[3 ▲▼] [4 ▲▼]	Damp Resonance (Résonance de grande tige)	Règle la profondeur de l'effet VRM audité lorsque la pédale droite est enfoncée.
[5 ▲▼] [6 ▲▼]	String Resonance (Résonance de cordes)	Règle la profondeur de l'effet VRM audité lorsque vous appuyez sur les touches.
[7 ▲▼]	Reverb (Reverbération)	Règle la profondeur de réverbération des sonorités VRM.
[8 ▲▼]	Chorus (Chœur)	Règle la profondeur de chœur des sonorités VRM.

2 Key Off Sampling (Échantillonnage avec désactivation de touches)

Ces réglages s'appliquent généralement à toutes les parties (Main/Lower/Low) pour lesquelles les sonorités de piano suivantes sont sélectionnées :

CFX Grand, Top Grand, Studio Grand, OctavePiano1, OctavePiano2, Rock Piano, Ambient Piano, Cocktail Piano.

[4 ▲▼] [5 ▲▼]	Key Off Sampling	Règle le volume d'un son désactivation de touches (de son initial, obtenu lorsque vous relâchez une touche).
------------------	-------------------------	--

Application de l'effet Keyboard Harmony (Harmonie de clavier)

Vous pouvez appliquer des harmonies à votre performance si vous avez en fonction des accords que vous jouez sur la table gauche et droite. Les effets sont un élément incontournable même en improvisant qu'on joue les deux

1 Appuyez sur la touche [VOICE EFFECT] (Effet de sonorité) pour appeler l'écran Voice Effect, puis appuyez sur la touche de curseur [▼] pour sélectionner 2 Keyboard Harmony.

2 Utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] pour activer Keyboard Harmony (On).

Lorsque cette fonction est réglée sur On l'effet Keyboard Harmony s'applique automatiquement à votre performance actuelle.



3 Appelez l'écran Keyboard Harmony en appuyant sur la touche [4 ▲▼] (Type).


▶▶ Vous pouvez sélectionner l'option de sonnerie [MIDI] → [MODERN CHORD] ▲ [▼] [▶] [◀] [MODERN CHORD] [ENTER]

4 Utilisez les touches [1 ▲▼] - [3 ▲▼] (Category) pour sélectionner la catégorie Keyboard Harmony, puis utilisez les touches [4 ▲▼] - [5 ▲▼] (Type) pour sélectionner le type.

Les harmonies de clavier sont divisées en deux catégories : Harmonie et Fx, selon l'effet appliqué.



■ Harmony

Les types de **Standard Dual T** et **Strat** appliquent l'effet d'harmonie aux notes jouées dans la section à main droite au moment de l'activation de l'effet. Les sections à main gauche (Veuillez noter que les réglages de **LS** et de **Layer** ne sont pas affectés par l'activation.) Si vous maintenez plusieurs types d'harmonie tandis que le style est à l'arrêt, utilisez la commande **Stop ACMP** (Arrêter l'accompagnement) de l'écran **Style Setting** (Réglage du style) ou un volet autre que **Disabled** (Désactivé) .

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



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



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



L'effet **Multi Assign** (Affectation multiple) affecte indépendamment les deux parties simultanément dans la section à main droite du **Doctar** à des parties distinctes (sonorités). Les parties [MAIN] et [LAYER] du **Doctar** peuvent être mises dans, retirées hors de l'application de l'effet **Multi Assign**. Les sonorités **Main** et **Layer** sont affectées indépendamment aux zones dans l'ordre, et vous les jouez.

■ Echo

Lorsque **Echo**, **Tremolo** ou **Trill** (Tremolo) est appliqué, l'effet correspondant (écho, tremolo, trill) est appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier en rythme avec le tempo actuellement sélectionné indépendamment du statut d'activation ou de désactivation de la fonction [ACMP] et de la partie Left. Gardez à l'esprit que l'effet **Trill** ne fonctionne que si vous maintenez deux notes de hauteur différentes simultanément. Des deux dernières notes de l'accord, seulement de plus amples notes qui sont jouées en alternance.

- 5 Utilisez les touches [7 ▲▼] (Detail) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés, puis utilisez les touches [5 ▲▼] – [6 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires. Les réglages disponibles varient selon le type d'harmonie sélectionné à l'étape 4.

[7 ▲▼]	Volume	Ce paramètre est disponible pour tous les types, à l'exception de Multi Assign . Il détermine le niveau de volume d'harmonie qui devient généré par l'effet Harmony/Echo.
[4 ▲▼] / [5 ▲▼] / [6 ▲▼]	Assign (Affectation)	Ce paramètre est disponible pour tous les types, à l'exception de Multi Assign . Il vous permet de déterminer la partie ou les parties dans laquelle les notes d'harmonie s'appliquent. <ul style="list-style-type: none"> Auto : applique l'effet à la partie active lorsque les deux parties sont actives. La partie Main est prioritaire sur la partie Layer. Multi : lorsque les deux parties sont actives, la note (ou le son) est joué par la partie Main et les harmonies (LH) sont réparties entre les parties Main et Layer. Lorsque une seule partie est active, la note, jouée au clavier, ainsi que l'effet, sont joués dans cette partie. Main, Layer : applique l'effet à la partie sélectionnée (Main ou Layer).
[7 ▲▼]	Speed (Vitesse)	Ce paramètre est disponible pour lorsque l'effet Echo Tremolo ou Trill est sélectionné dans Type ci-dessous. Il détermine la vitesse des effets Echo Tremolo et Trill .
[7 ▲▼]	Chord Note Only (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre est disponible lorsque le type d'harmonie est sélectionné. Lorsqu'il est réglé sur On , l'effet Harmony est exclusivement appliqué aux notes jouées dans la section à main droite du clavier appartenant à un accord interprété dans la section à accords de clavier.
[8 ▲▼]	Minimum Velocity (Vitesse minimale)	Ce paramètre est disponible pour tous les types, à l'exception de Multi Assign . Il détermine la valeur de vitesse la plus faible à laquelle l'effet d'harmonie est appliqué. Cela vous permet d'appliquer l'harmonie de manière sélective selon votre force de frappe au clavier, ce qui vous permet de créer des accords harmoniques dans la mesure. L'effet d'harmonie est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force au-delà de la valeur définie.

6 Jouez au clavier.

L'effet d'harmonie d'accompagnement est appliqué à la méthode d'accompagnement choisie à l'étape 4.

Réglages liés à la hauteur de ton

Reglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'instrument tout entier. Retournez les parties de l'écran de style et de matériel de l'appareil de la partie de l'écran jouées par les commandes Drum Kit ou SEFX Kit et de la reproduction musicale. Cette fonction est facultative lorsque vous utilisez l'instrument en résolution avec d'autres instruments en la reproduction audio.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → [MIDI] → [MIDI] → [▲] [▼] [◀] [▶] | *Master Tune/Scale Tune* [A] [Accu] [A] [Accu] [A] [Accu] [A] [Accu] [ENTER] → [TAB] [◀] | *Master Tune*

2 Utilisez les touches [4 ▲▼] / [5 ▲▼] (*Master Tune*) pour régler l'accord par pas de 0.2 Hz.

Appuyez simultanément sur des touches [▲] et [▼] (de 400 à 700) pour affiner le réglage sur 400 Hz ou 700 Hz par défaut. Effruez la touche [EXIT] pour quitter l'écran.

Accord de gamme

Vous pouvez sélectionner divers accords de gamme personnalisés spécifiques à des périodes historiques ou à des genres musicaux déterminés.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → [MIDI] → [MIDI] → [▲] [▼] [◀] [▶] | *Master Tune/Scale Tune* [ENTER] → [TAB] [▶] | *Scale Tune*

2 Utilisez les touches [1 ▲▼] (Type) pour appeler la fenêtre *Scale Tune Type* (Type d'accord de gamme), puis utilisez les touches [1 ▲▼] / [2 ▲▼] pour sélectionner la gamme de votre choix.

Appuyez simultanément sur la touche [EXIT] pour quitter le menu.



La commande *Scale Tune Type* sélectionne la gamme initialement sélectionnée sur l'écran.

■ Types de gammes prédéfinies

Égal (A temperament égal)	L'égalité de hauteur de ton de chaque octave est livrée en douze parties égales. Les demi-pas sont uniformément espacés au niveau de la hauteur de ton. Il s'agit de l'accord le plus fréquemment utilisé en musique occidentale.
Pure Major (Major pur) Pure Minor (Minor pur)	Ces accords préservent les intervalles mathématiques purs de chaque gamme ou gamme mineure. Les accords purs (diatoniques) dans une gamme. Ce phénomène est particulièrement évident dans les harmonies vocales écrites telles que les chœurs et les chœurs d'opéra.
Pythagorien (Pythagore)	Inventée par le célèbre philosophe grec, cette gamme repose sur une série de quintes parfaites (égales) dans une octave. Les intervalles sont généralement considérés comme plus purs que ceux de l'égalité et particulièrement adaptés à certaines voix principales.
Mean-Tone (Temperament moyen)	Cette gamme a été créée pour améliorer la gamme de Pythagore grâce à un accord plus précis de l'intervalle de la tierce majeure. Elle a été largement utilisée entre les 15 ^{es} et 18 ^{es} siècles, notamment pour l'harpe.

Werkmeister, Kirnberger	Cette gamme comporte certains des systèmes de Werkmeister et de Kirnberger. Ils sont basés sur les mêmes des accords que les gammes de l'école de Pélagie. Elles se distinguent principalement par le fait que, au lieu de 12 notes, il y a 15 notes. Les gammes de Kirnberger et de Bach ont des notes absentes utilisées pour jouer de la musique Baroque au clavier.
Accord 1 (Avec 1) Accord 2 (Avec 2)	Les accords servent à jouer de la musique avec.

3 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

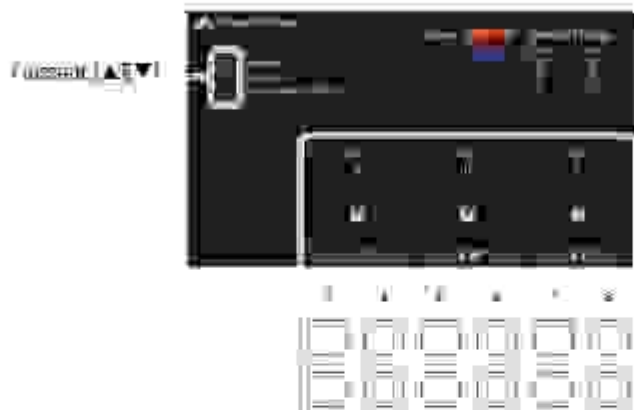
[2 ▲▼]	Base Note (Base fondamentale)	Déterminez la note fondamentale de chaque gamme. Lorsque la note fondamentale est modifiée, la hauteur de son du clavier est transposée. La relation d'origine entre les notes au clavier de hauteur de son est maintenue intacte.
[3 ▲▼] [4 ▲▼]	Tune (Accordage)	Sélectionnez la note que vous souhaitez accorder. L'aide des touches [1 ▲▼] aide régler la hauteur de son en utilisant les touches [1 ▲▼]. Note Les gammes de hauteur de son sont réglées sur des notes de hauteur de son (A4) standard (440 Hz) par défaut.
[5 ▲▼] [8 ▲▼]	Part Select (Sélection de partie)	Déterminez si le réglage d'accord de gamme est appliqué sur une ou chaque partie séparément.

Note Pour utiliser les réglages d'accord de gamme, vous devez appuyer sur les touches X ou Y (avec les touches M et N) (pour les gammes de hauteur de son) ou les touches M et N (pour les gammes de hauteur de son). Les gammes de hauteur de son sont réglées sur des notes de hauteur de son (A4) standard (440 Hz) par défaut. Les gammes de hauteur de son sont réglées sur des notes de hauteur de son (A4) standard (440 Hz) par défaut.

Réglages de hauteur de ton pour chaque partie du clavier

Vous pouvez régler la hauteur de son indépendamment pour chaque partie de clavier.

- 1 Appeler l'écran approprié.
 (HENTÉ) → touches de curseur [▲][▼][◀][▶] → **Voice Setting** (ENTER) → TAIS [◀][▶] → **Tune**
- 2 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner l'élément, puis utilisez les touches [3 ▲▼] – [8 ▲▼] pour régler la valeur de la partie correspondante.



(Tuning) Accordage
 Déterminez la hauteur de son des différentes parties du clavier.

2 Octave
 Déterminez le plus ou le moins de la hauteur de son en octaves, sur deux octaves avec le haut et le bas pour chaque partie de clavier.

3 Portamento Time (Temps de portamento)
 Le paramètre Portamento sert à régler une transition de hauteur de son qui devient entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento/Time détermine le temps de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition de la hauteur de son plus longue. Le réglage de ce paramètre est disponible lorsque la partie du clavier sélectionnée est réglée sur **Auto** (page 113).

Édition des sonorités (Voice Set)

L'écran **Voice Set** vous permet de créer vos propres sonorités en modifiant certains paramètres des sonorités existantes. Tous les paramètres créés vous pouvez l'enregistrer sous forme de fichier dans la mémoire. Lorsque l'écran **Display** est sur un lecteur **Flash USB** en mode de la **répète** allègrement.

- 1 Sélectionnez la sonorité souhaitée.
- 2 Dans l'écran **Voice Selection**, appuyez sur la touche [5 ▼] (**Voice Set**) pour appeler l'écran **Voice Set**.



- 3 Utilisez les touches **TAB** [◀][▶] pour appeler la page de réglage appropriée.

Pour obtenir des informations sur les paramètres disponibles sur les différentes pages, appuyez sur la touche [F1].



- 4 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] selon les besoins pour sélectionner l'élément (le paramètre) à éditer et modifiez la sonorité souhaitée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

Appuyez sur la touche [8 ▲] (**Compare**) (**Comparer**) pour faire fonctionner la sonde entre la sonorité édité et la sonorité d'origine. Vous pouvez également comparer vos deux sonorités.

- 5 Appuyez sur la touche [8 ▼] (**Save**) (**Enregistrer**) pour enregistrer la sonorité éditée.

Pour plus de détails sur l'opération **Save**, référez-vous à la section « Procédure du **Save** » du chapitre **Utilisation d'antenne**.

AVIS

Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle sonorité ou si vous mettez l'appareil hors tension sans avoir effectué l'opération **Save**.

Paramètres modifiables dans les écrans Voice Set

Les paramètres Voice Set sont répartis sur cinq pages différentes. Les paramètres de la (différente) page sont répertoriés ci-dessous.

NOTE : Les paramètres sont répertoriés dans les boîtes de dialogue de la page correspondante.

■ Page Common (Common)

1 Volume, Touch Sense (Sensibilité au toucher), Part Octave (Octave de parties)

<p>[2 ▲▼] Volume</p>	<p>Règle le volume de la sonorité en deux octaves.</p>
<p>[+ ▲▼] / [– ▲▼] Touch Sense</p>	<p>Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vitesse) et la réponse de la sonorité à la force de votre jeu.</p>
<p>[5 ▲▼] / [0 ▲▼] Part Octave</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div data-bbox="606 548 973 1030"> <p>Touch Sense Depth (Profondeur de sensibilité au toucher)</p> <p>Modifie le niveau de réaction en fonction du paramètre Touch Sense Depth (Profondeur de sensibilité au toucher). Le paramètre Touch Sense Depth est réglé sur 0.</p> <p>Volume relatif avant paramètre de base</p> </div> <div data-bbox="989 548 1404 1030"> <p>Touch Sense Offset (Décalage de sensibilité au toucher)</p> <p>Modifie le point de vitesse en fonction du paramètre Touch Sense Offset (Décalage de vitesse) lorsque le paramètre Touch Sense Depth est réglé sur 0.</p> <p>Volume relatif avant paramètre de base</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth détermine la sensibilité à la vitesse et le niveau de variation de la sonorité en réponse à la force de votre jeu (vitesse). • Offset détermine le point de la courbe pour les vitesses reçues pour obtenir l'effet de vitesse réel.

2 Mono/Poly, Partamento

<p>[1 ▲▼] / [2 ▲▼] Mono/Poly</p>	<p>Détermine si la sonorité émise est reproduite en mode monophonique (Mono) ou polyphonique (Poly).</p>
<p>[3 ▲▼] / [4 ▲▼] Mono Type</p>	<p>Détermine le comportement des notes liées aux sons en octaves, en tant que une même note, lorsque celles-ci sont jouées en regard avec la sonorité émise réglée sur Mono ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal : la note suivante est jouée après l'arrêt de la note précédente. • Legato : la note de la note précédente joue et la note suivante est jouée de la note suivante. • Crescendo (Forced crescendo) : la note passe en douceur de la note précédente jouée à la note suivante. <p>NOTE : Le paramètre est réinitialisé pour les paramètres Partamento à [Partamento] et [Partamento] à [Partamento].</p> <p>NOTE : Lorsque Legato est sélectionné, le comportement des notes est le même que pour Normal et Crescendo.</p>



[5 ▲ ▼]	Portamento Time (Temps de portamento)	Détermine la durée de transition de la hauteur de l'octave lorsque la vitesse d'attaque est réglée sur Attack ci-dessus.
[6 ▲ ▼] / [7 ▲ ▼]	Portamento Type (Type de portamento)	Détermine la manière dont le portamento des transitions de la hauteur de l'octave s'applique à partir de la valeur Portamento Time ci-dessus. <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate (Taux fixe) : réglez le taux de transition de la hauteur de son sur 0 min, 127 min. Le temps réel de transition de la hauteur de son varie en fonction de l'intensité entre les deux notes. • Fixed Time (Temps fixe) : réglez le temps réel de transition de la hauteur de son sur 0 min, 127 min. Le taux de transition de la hauteur de son varie en fonction de l'intensité entre les deux notes. <p>NOTE La règle de bande de Portamento Time est indépendante de la règle de bande de Portamento Rate. Les deux sont réglés indépendamment l'un de l'autre.</p> <p>NOTE Portamento & Portamento Time sont réglés sur 0 par défaut.</p>

■ Page Controller (Contrôleurs)

1 Center Pedal (Pédale centrale), 2 Left Pedal (Pédale gauche)

Ces fonctions vous permettent de sélectionner la fonction à affecter à la pédale centrale ou de gauche ou à la pédale (valeur par défaut) ci-dessous.

[1 ▲ ▼]	Function (Fonction)	Sélectionne la fonction à affecter à la pédale centrale ou de gauche. Pour plus de détails sur les fonctions des pédales, reportez-vous à la page 72.
[2 ▲ ▼] / [7 ▲ ▼]	Main Layer Left (c/a)	Détermine si la fonction attribuer est affectée ou non pour la pédale correspondante (gauche). Sélectionnez ci-dessus, vous pouvez régler les paramètres liés, tels que la profondeur. Pour plus de détails, reportez-vous à la liste des longueurs des pédales de la page 76.

3 Modulation

Lorsqu'une fonction de pédale est réglée sur **Modulation Type**, la pédale peut être utilisée pour modifier les paramètres suivants, ainsi que la hauteur de l'octave. Vous pouvez régler le degré de modulation appliqué par la pédale à chacun des paramètres suivants.



[2 ▲ ▼]	Filter (Filtre)	Détermine le degré de modulation de la fréquence de coupure du filtre par la pédale. Reportez-vous ci-dessous pour plus de détails sur le filtre.
[7 ▲ ▼]	Amplitude	Détermine le degré de modulation de l'amplitude du filtre, appliqué par la pédale.
[5 ▲ ▼]	LFO PMOD (Mod. hauteur du son ORF)	Détermine le degré de modulation de la hauteur de son ou de l'effet de vibrato généré par la pédale.
[6 ▲ ▼]	LFO FMOD (Mod. filtre ORF)	Détermine le degré de modulation du filtre ou de l'effet de wah généré par la pédale.
[7 ▲ ▼]	LFO AMOD (Mod. amp. ORF)	Détermine le degré de modulation de l'amplitude ou de l'effet de tremolo généré par la pédale.

■ Page *Sound* (Son)

1 Filter, EQ (Générateur d'enveloppe)

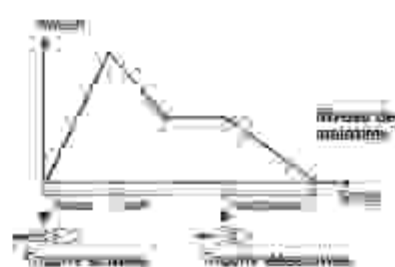
• Filter

Le filtre est un processus qui modifie le timbre ou le ton d'un son en bloquant son en autorisant le passage d'une plage de fréquences spécifiques. Les paramètres ci-dessous déterminent le nombre général du son en augmentant ou en diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à isoler ou à atténuer le son, mais ils ont également été utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.

<p>[2 ▲ ▼] Brightness (Luminosité)</p>	<p>Détermine la fréquence de coupure ou la plage de fréquences affectées du filtre (espaces-sons). Plus le valeur est élevée, plus le son est aigüé.</p>	 <p>Graphique montrant la fréquence (Hz) sur l'axe des ordonnées et l'amplitude sur l'axe des abscisses. La courbe s'élève à mesure que la fréquence augmente, avec une zone d'atténuation marquée. Les étiquettes indiquent 'Fréquence de coupure', 'Fréquence de résonance', 'Niveau de maintien' et 'Niveau de maintien'.</p>
<p>[3 ▲ ▼] Harmonic Content (Contenu harmonique)</p>	<p>Détermine l'ajout de fréquences à la fréquence de coupure (résonance) réglée à l'aide du paramètre Brightness. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est prononcé.</p>	 <p>Graphique montrant la fréquence (Hz) sur l'axe des ordonnées et l'amplitude sur l'axe des abscisses. La courbe s'élève à mesure que la fréquence augmente, avec une zone d'atténuation marquée. Les étiquettes indiquent 'Fréquence de coupure' et 'Niveau de maintien'.</p>

• EG

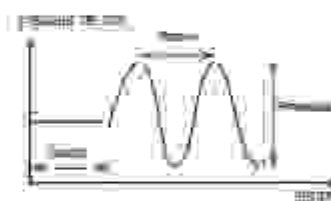
Les réglages EG permettent d'évoquer déterminent le nombre dont le son va évoluer dans le temps. Ces 5 paramètres de contrôle ont pour but de contrôler les effets des différents traitements appliqués sur le son, comme l'attaque rapide et la chute du son de percussion via le réglage de la durée des notes de piano.



<p>[4 ▲ ▼] Attack (Attaque)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.</p>	
<p>[5 ▲ ▼] Decay (Chute)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.</p>	
<p>[0 ▲ ▼] Release (Relâchement)</p>	<p>Détermine la vitesse à laquelle le son atteint le silence une fois que vous relâchez la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.</p>	

2 Vibrato

Le vibrato est un effet sonore de vibration obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la source.



<p>[1 ▲ ▼] Depth (Profondeur)</p>	<p>Définit l'intensité du niveau de vibration. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.</p>	
<p>[+ ▲ ▼] Speed</p>	<p>Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.</p>	
<p>[5 ▲ ▼] Delay (Retard)</p>	<p>Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de vibrato. Des réglages plus élevés retardent l'application du début de l'effet de vibrato.</p>	

■ Page *Effect (H/Re)/EQ (Égaliseur)*

1 *Reverb Depth (Profondeur de Réverbération), Chorus Depth (Profondeur de Chorus), DSP Depth (Profondeur de DSP), Vibe Rotar (Vibraplane)*

[1 ▲▼] / [2 ▲▼]	<i>Reverb Depth</i>	Règle la profondeur de la réverbération. Ce réglage ne peut pas être réglé lorsque l'effet VRM est sélectionné.
[7 ▲▼] / [8 ▲▼]	<i>Chorus Depth</i> (Profondeur de Chorus)	Règle la profondeur du chorus. Ce réglage ne peut pas être réglé lorsque l'effet VRM est sélectionné.
[5 ▲▼]	<i>DSP On/Off</i> (DSP On/Off) (Allumer/Éteindre)	Détermine si l'effet DSP est réglé ou désactivé.
[6 ▲▼]	<i>DSP Depth</i>	Règle la profondeur de l'effet DSP. Si vous souhaitez sélectionner un nouveau type de DSP, vous pouvez le faire dans le menu 2 <i>DSP</i> décrit ci-dessous.
[7 ▲▼]	<i>Vibe Rotar</i>	Ce réglage ne s'applique qu'à <i>Vibe Rotar</i> qui est sélectionné pour le paramètre DSP. Type d'effet ci-dessus. Déterminer si l'effet <i>Vibe Rotar</i> doit être réglé ou désactivé (pas de la sélection d'une source).

2 *DSP Type (Type de DSP)*

[2 ▲▼] / [3 ▲▼]	<i>Category</i> (Catégorie)	Sélectionne la catégorie et le type d'effet DSP. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type.
[4 ▲▼] / [5 ▲▼]	<i>Type</i>	
[0 ▲▼]	<i>Detail (Détail)</i>	Appelle un écran de réglage détaillé. Dans l'écran de réglage détaillé, sélectionnez le paramètre souhaité à l'aide des touches [1 ▲▼] / [4 ▲▼] puis touchez la valeur en utilisant les touches [5 ▲▼] / [0 ▲▼]. Ce réglage varie en fonction du type d'effet et ne peut pas être réglé. Appuyez sur la touche [EXIT] / Quittez pour quitter l'écran de réglage.

3 *EQ*

Déterminez la fréquence et le gain des bandes Low (Basse fréquence) et High (Haute fréquence) d'égaliseur. Pour plus d'informations sur l'égaliseur, reportez-vous à la page 71.

■ Page *Harmony*

Cet écran vous permet de définir des paramètres identiques à ceux de l'écran *Keyboard Harmony* (page 4) et la page 11. Avant d'effectuer des réglages, assurez-vous que la partie actuellement sélectionnée est définie sur *Main*. En d'autres termes, vous devez activer la partie *Main* en appuyant sur la touche [MAIN] de la section PART GUEST. Les réglages effectués sur cette partie sont automatiquement appliqués lorsque la partie correspondante est sélectionnée.

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

Chaque sonorité est liée aux réglages des paramètres de réglage des sonorités. Par défaut, lorsqu'une sonorité est sélectionnée, les paramètres de réglage des sonorités sont automatiquement appliqués. Cependant, à partir de la sélection d'une sonorité, vous avez la possibilité de désactiver cette fonctionnalité. Par exemple, si vous souhaitez modifier la sonorité mais conserver le même effet, réglez le paramètre *Effect* de la partie ou du clavier sélectionné sur *Off*.

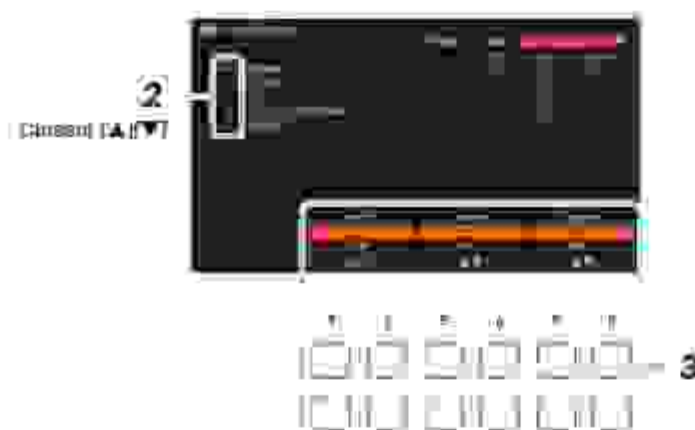
1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] [Voice Setting] [ENTER] → [F5] [Voice Set Filter]
(Titre de l'écran de la sonorité)

2 Utilisez les touches de curseur [▲] [▼] pour sélectionner le groupe de paramètres à définir.

Chaque élément correspondra aux paramètres suivants dans l'écran *Voice Set* (page 118) :

- 1 *Voice* : réglages des paramètres de page *Common* et *Sound*
- 2 *Effect* (écran) : réglages des paramètres de 1 et 2 de la page *Effect/EQ*
- 3 *EQ* : réglages des paramètres de 3 de la page *Effect/EQ*
- 4 *Keyboard Harmony* : réglages des paramètres de la page *Harmony*
- 5 *Pedal* : réglages des paramètres de la page *Controller*



3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer si le paramètre sélectionné à l'étape 2 est appelé (*On*) ou pas (*Off*) pour chaque partie du clavier.

Pour chaque partie du clavier, sous les réglages de paramètres, plusieurs des coches sont automatiquement appelés lorsque vous sélectionnez une sonorité.

Table des matières

Reproduction d'un style avec la fonction Smart Chord	18
• Tableaux des accords intelligents	24
Apprentissage d'accords spécifiques (Chord Tutor)	34
Types d'accords reconnus en mode <i>Fingering</i>	22
Règles liées à la reproduction du style	30
Interprétation d'accords de la main droite tout en jouant une partie de basse de la main gauche	25
Création/édition de styles (Style Creator)	36
• Procédure de base pour la création d'un style	28
• Enregistrement en temps réel	28
• Affaiblissement intelligemment à l'aide d'un <i>Assurety</i>	30
• Modification des effets rythmiques (<i>Groove</i>)	34
• Édition des parties de chaque canal (<i>Offense</i>)	38
• Régages ou format de partie de style (<i>Parameter</i>)	37
• Édition de la partie rythmique d'un style (<i>Rhythm Setup</i>)	31

Types de style (caractéristiques)

Le type de style est indiqué au-dessus ou dans le nom de l'icône à gauche du nom de style sur l'écran *Style Selection* ou *Main*. Les caractéristiques qui définissent ces styles et leurs avantages pour la performance sont décrites ci-dessous :



- Adaptive (Adaptant)** : Les styles peuvent être utilisés avec la fonction *Adaptive Style* (*Style adaptant*) dans laquelle la variation principale change automatiquement en fonction du dynamisme du votre jeu au clavier sans qu'il soit nécessaire d'appuyer sur le bouton *MAIN VARIATION* (*Variation principale*). Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.
- Union (Union)** : Ces styles peuvent être utilisés avec la fonction *Union & Accent* (*Union et accent*) qui vous permet de jouer à l'union et/ou d'ajouter des accents pendant la reproduction de style. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.
- Section** : Ces styles offrent un réalisme encore plus poussé et un accompagnement intelligent en combinant des types d'accords d'organe et des modifications, ainsi que des effets spéciaux lors de changements d'accords, avec les sections principales. Ils ont été programmés de manière à correspondre aux performances et à conférer une touche professionnelle à l'exécution de certains morceaux ou parties musicales. Gardez toutefois à l'esprit que les styles ne conviennent pas nécessairement ou ne sont pas harmoniquement corrects pour tous les morceaux et jeux d'accords. Dans certains cas, par exemple, un accord parfait majeur exécuté dans un morceau de musique country produit un accord de septième d'accord « mineur », tandis qu'un accord de basse accompagné de l'accompagnement inapproprié ou inattendu.
- Piano (Piano)** : Ces styles spéciaux offrent un accompagnement pour piano impressionnant. Il s'agit de jouer les accords complets de la main gauche pour garantir automatiquement l'ajout d'arpèges et de notes de basse qui accompagnent les accords complets de main professionnelle.

Reproduction d'un style avec la fonction Smart Chord

Si vous voulez produire platement des divers styles mais avez comment jouer les accords appropriés pour le type de style sélectionné, la fonction **Smart Chord** (Accord Intelligent) vous permet de commander les styles à l'aide d'un seul doigt, à condition toutefois de connaître la méthode de la musique que vous jouez. — Inversement, vous pouvez également sélectionner différents types de styles à l'aide d'un seul doigt. Des accords adaptés sont automatiquement assignés à chaque trique que vous appuyez sur une seule touche, et ainsi vous jouez les accords à volonté.

Voici la fonction **Smart Chord** avec l'exemple de partition suivant. Il vous suffit de jouer les notes fondamentales des accords indiqués dans cette partition de la main gauche tout en jouant la mélodie avec la main droite, et d'obtenir de manière simple les accords et leurs notes et structures d'accords au genre musical que vous avez désiré.

■ « **Dame Sweet Dame** »

— Sélection des accords.



- Style: **70s Pop/Dix**
- Armature de clef: **F Major**
1 6 5 4
- Type: **Standard**

Armature de clef
— **F Major**

Types d'accords:

Essayez également de sélectionner le style **Easy Swing** (il se trouve dans **STANDARDS & JAZZ**) en utilisant cette partition. Le type d'accord intelligent se transforme en **Jazz**, ce qui vous permet d'obtenir une sensation différente dans le morceau.

- 1 Sélectionnez le style souhaité et vérifiez que la touche [ACMP] de la section STYLE CONTROL est activée (voyant allumé).

Dans l'exemple de partition, appuyez sur la touche [BALLAD] (Ballade) qui se trouve dans **7th Pop Drum**.

- 2 Appelez l'écran approprié :

[MENU] → touche « De gauche à droite » [▲] | [▼] | [◀] | [▶] → **Split Point / Chord Fingering** / Point de partage / Chord Fingering
 [ENTER] → [TAB] (▶) → **Chord Fingering**.

- 3 Utilisez les touches [2 ▲▼] / [4 ▲▼] (**Fingering Type**) (Type de doigté) pour sélectionner Smart Chord.



Indiquez toujours de ces sélections. Réglez le sur le même type que celui de votre partition.

- 4 Utilisez les touches [5 ▲▼] / [6 ▲▼] (**Key Signature**) pour sélectionner l'armature de clé.

Pour le voir de sélectionnez la même armature de clé que celle de votre partition musicale ou la famille dans laquelle vous souhaitez jouer.

Dans l'exemple de partition, sélectionnez **F Major (+4)**.

Appuyez ensuite sur la touche [EXIT] pour quitter le mode.

- 5 Utilisez les touches [7 ▲▼] / [8 ▲▼] (**Type**) pour sélectionner le type de genre musical.

Le type « Standard » va déterminer l'affectation d'accords spécifique pour chaque note de gamme dans la « main droite ». Bien que les notes « Main droite à l'écran » changent automatiquement le type « standard » vous pouvez spécifier les six autres types pour l'accompagnement, s'il est plus approprié, si nécessaire.

Dans l'exemple de partition, sélectionnez **Standard**.

ATTENTION : Lorsque vous sélectionnez un type de genre musical, l'affectation d'accords est réinitialisée à la valeur « Standard ».

- 6 Appuyez sur la touche [SYNC START] (Début synchronisé) de la section STYLE CONTROL (Commande de style) pour activer la fonction de début synchronisé.



- 7 En fonction de la partition musicale ou de la progression des accords de votre performance, jouez uniquement la note fondamentale de la main gauche.

Appuyez sur une touche pour lancer la reproduction du style.

Section « Main gauche »



Échelle de gamme (C4 est son début)

Tableau des accords intelligents

Ce tableau présente la manière dont l'accord est joué lorsque vous appuyez simplement sur la note fondamentale de l'accord sur le clavier ou en maintenant une touche **Type**. L'accord varie en fonction des options sélectionnées dans **Type** et **Key Signature**. Des exemples de l'accord pour la clé de sol mineur pour le Jazz sont également illustrés ci-dessous.

Options affectées		Note fondamentale											
		C	C ^b	D	D ^b	E	F	F ^b	G	G ^b	A	A ^b	B
Type	Key Signature												
Common	Chaque												
	A mineur	<	C ^b	D	D ^b	E	F	F ^b	G	G ^b	A	A ^b	B
	Chaque												
Pop	Chaque												
	A mineur	<	C ^b	D	D ^b	E	F	F ^b	G	G ^b	A	A ^b	B
	Chaque												
Jazz	Chaque	Q ^b	Q ^b	D ^b	D ^b	E ^b	F ^b	F ^b	G ^b	G ^b	A ^b	B ^b	B ^b
	A mineur	Q ^b	Q ^b	D ^b	D ^b	E ^b	F ^b	F ^b	G ^b	G ^b	A ^b	B ^b	B ^b
	Chaque												
Blues	Chaque												
	A mineur	<	C ^b	D	D ^b	E	F	F ^b	G	G ^b	A	A ^b	B
	Chaque												
Simple	Chaque												
	A mineur	<	C ^b	D	D ^b	E	F	F ^b	G	G ^b	A	A ^b	B
	Chaque												

Exemples d'accords pour la clé de sol mineur (options de type Pop)

Pop	Chaque		C ^b	D	D ^b	E	F	F ^b	G	G ^b	A	A ^b	B
-----	--------	--	----------------	---	----------------	---	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---

Exemples d'accords pour la clé de sol mineur (options de type Jazz)

Jazz	Chaque	Q ^b	Q ^b	D ^b	D ^b	E ^b	F ^b	F ^b	G ^b	G ^b	A ^b	B ^b	B ^b
------	--------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Apprentissage d'accords spécifiques (Chord Tutor)

Si vous connaissez le nom d'un accord mais ignorez comment le jouer, la fonction Chord Tutor (Professeur d'accord) peut vous indiquer les notes à jouer.

1 Appelez l'écran approprié

(MENU) → touches de curseur (▲) (▼) (◀) (▶) : **Chord Tutor** (ENTER)

2 Utilisez les touches [1 ▲▼] / [2 ▲▼] (Root) (Note fondamentale) pour sélectionner la note fondamentale de l'accord, puis utilisez les touches [3 ▲▼] / [4 ▲▼] (Type) pour sélectionner le type d'accord.

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

Ex. 1) Je joue cet accord : mineur, mineur mineur, mineur



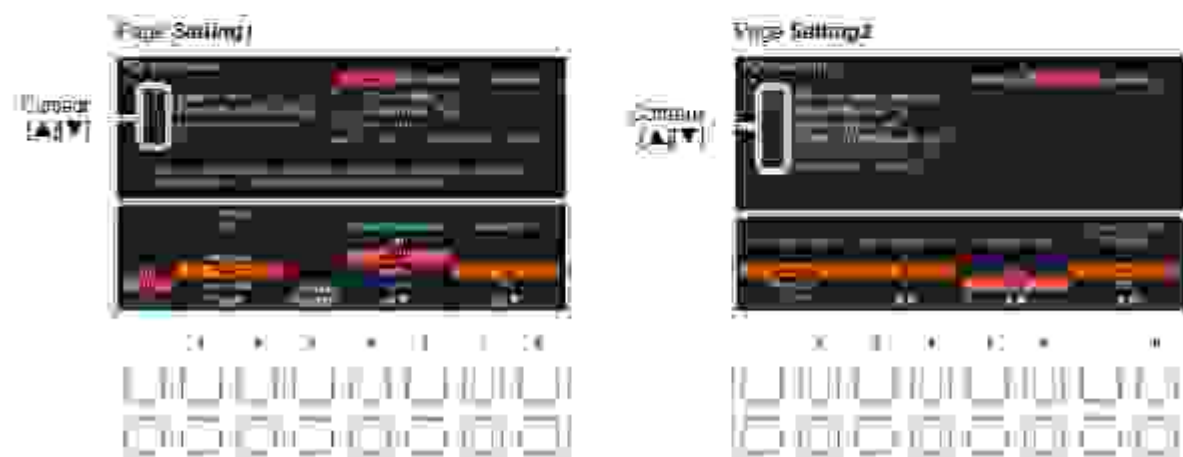
Réglages liés à la reproduction du style

Cet intitulé regroupe l'ensemble des paramètres de réglages pour la reproduction du style, accessibles depuis l'écran d'accueil.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → [] → [] → [▲] [▼] [◀] [▶] → **Style Setting** (Réglages du style) [ENTER] → [VAR] [◀] [▶] → **Setting1** / **Setting2**

2 Utilisez les touches de curseur [▲] [▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [1 ▲▼] - [8 ▲▼] correspondantes pour chaque réglage.



■ Page Setting1

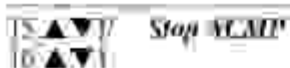
1 Union & Accutn, Auto Fill In (Variation rythmique automatique)

[1 ▲▼]	On	Ces (8) touches permettent pour la fonction Union & Accutn. Répéter-vous au chapitre 4-10.
[6 ▲▼]	mode d'emploi	
[7 ▲▼]	Auto Fill In	Lorsque cette fonction est activée (On), une pression sur une des touches [8] - [16] de la section MAIN VARIATION (Variation principale) vous permet de jouer automatiquement une section de variation rythmique.
[8 ▲▼]		

2 Style Change Behavior (Comportement de chargement de style)

[2 ▲▼]	Section Set	Déterminer la section par défaut qui est automatiquement appelée à la sélection d'un style (alors que la reproduction de style est à l'arrêt). Lorsque cette fonction est réglée sur Off, la reproduction de style à l'arrêt, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsqu'une des sections MAIN A/D n'est pas comprise dans les données de style, la section la plus proche est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie principale d'une figure n'est dans le style 00000, la partie principale 1 est appelée.
[3 ▲▼]	Section Set	
[4 ▲▼]	Temp.	Déterminer si le réglage de tempo appliqué au style est préservé ou non lorsque vous changez de style.
[5 ▲▼]	Temp.	

- **Lock** (Verrouillage) : le réglage de tempo précédent est conservé en permanence. Lorsque le tempo de style est conservé au réglage précédent, une icône de cadenas apparaît en dessous du nom du style sur l'écran Main.
- **Hold** (Maintien) : durant la reproduction de style, le réglage de tempo précédent est conservé. Lorsque la reproduction de style est interrompue, le tempo est remplacé par la valeur par défaut du tempo initial du style sélectionné.
- **Reset** (Réinitialiser) : le tempo est toujours remplacé par le tempo initial par défaut de ce style sélectionné.



Lorsque la touche [ACCOMP] est activée et que la touche [SYNC START] est désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier tandis que la reproduction du style s'arrête et qu'il n'y a plus d'accompagnement. Dans ce mode appelé « Stop Accompaniment » (Arrêt de l'accompagnement), tous les boutons d'accord valides sont acceptés et la note fondamentale et le type d'accord sont indiqués sur l'écran. Vous pouvez déterminer ce(s) accord(s) joué(s) dans la section des accords en combinant la note et spécifiant le paramètre de Stop Accompaniment en conséquence.

- **Disabled (Désactivé)** : désactive l'accompagnement automatique. Lorsque la reproduction du style est arrêtée, les notes enfoncées dans la section des accords du clavier ne sont plus reconnues comme l'accompagnement d'un accord.
- **Off** : l'accord joué dans la section des accords est ignoré.
- **Style** : l'accord joué dans la section des accords est traité comme les autres notes du clavier et le style de bases du style sélectionné.
- **Fixed (Fixé)** : l'accord joué dans la section des accords est traité comme une note quel que soit le style sélectionné.

NOTE Lorsque vous appuyez sur la touche [ACCOMP] pendant que le clavier est en mode d'accompagnement, les notes enfoncées dans la section des accords du clavier ne sont plus reconnues comme l'accompagnement d'un accord.

NOTE Lorsque vous appuyez sur la touche [STOP ACCOMPANIMENT] pendant que le clavier est en mode d'accompagnement, les notes enfoncées dans la section des accords du clavier ne sont plus reconnues comme l'accompagnement d'un accord.

NOTE Lorsque vous appuyez sur la touche [STOP ACCOMPANIMENT] pendant que le clavier est en mode d'accompagnement, les notes enfoncées dans la section des accords du clavier ne sont plus reconnues comme l'accompagnement d'un accord.



Interprétation d'accords de la main droite tout en jouant une partie de basse de la main gauche

Si vous faites passer le zone de détection d'accords de la section de main gauche à la section de main droite, vous pouvez jouer une ligne de basse de la main gauche tout en utilisant la main droite pour reproduire les accords afin de contrôler la reproduction du style.

1 Appelez l'écran approprié.
 (MENU) → touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] / Split PomChord Fingering (ENTER) → TAB [◀] Split Pom

2 Utilisez les touches [2 ▲▼] / [3 ▲▼] (Chord Detection Area) (Zone de détection des accords) pour sélectionner Upper (Supérieure).

Tout la section de main droite (Upper) fonctionnera alors comme section d'accords. Appuyez sur l'écran de la main droite.
 Le type de touche est défini sur Fingering* (Original) et Manual Bass (Régler manuellement) (voir le manuel de l'utilisateur).

NOTE Lorsque vous appuyez sur la touche [STOP ACCOMPANIMENT] pendant que le clavier est en mode d'accompagnement, les notes enfoncées dans la section des accords du clavier ne sont plus reconnues comme l'accompagnement d'un accord.



Les touches [1 ▲▼] (Manual Bass) vous permettent d'activer et de désactiver la fonction Manual Bass. Lorsque ce paramètre est défini sur On, la sonorité de la partie de basse du style actuellement sélectionné est ajustable et sa hauteur est la partie Left.

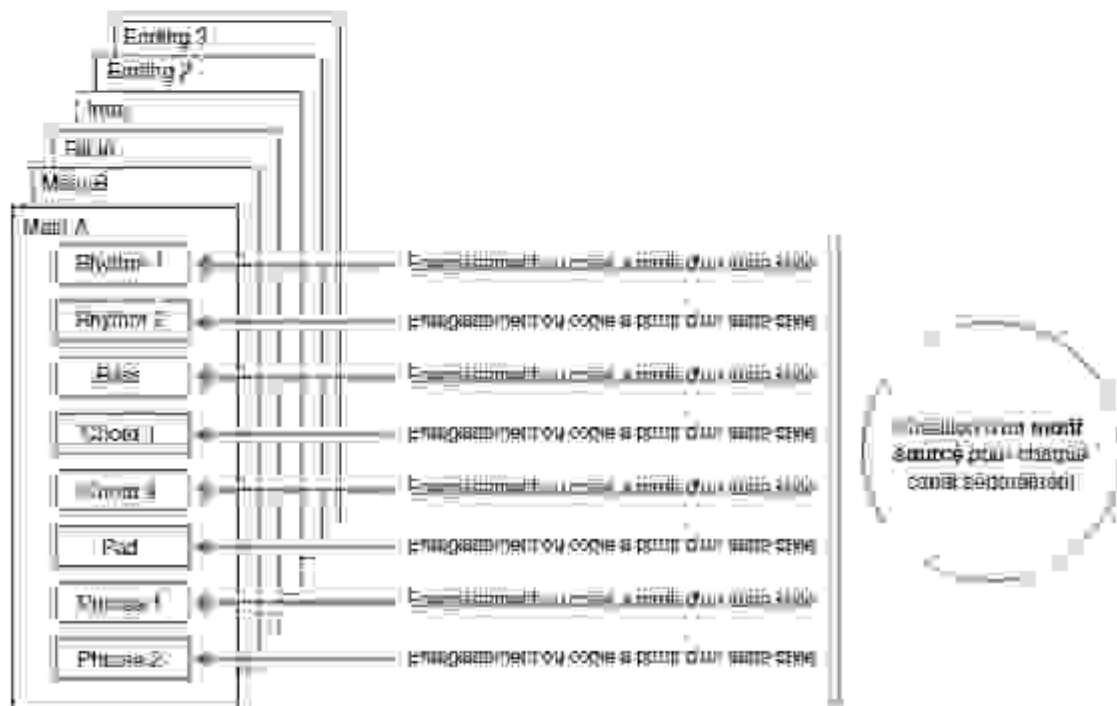
NOTE Lorsque vous appuyez sur la touche [STOP ACCOMPANIMENT] pendant que le clavier est en mode d'accompagnement, les notes enfoncées dans la section des accords du clavier ne sont plus reconnues comme l'accompagnement d'un accord.

Création/édition de styles (Style Creator)

Le fonction **Style Creator** (Créateur de styles) vous permet de créer vos propres styles enregistrés en concevant des motifs rythmiques au clavier et en utilisant les données de style déjà enregistrées. Sélectionnez le style précédent qui se rapproche le plus du type que vous voulez créer, puis enregistrez le motif rythmique, la ligne de basse, les accords d'accompagnement ou un autre appelé « motifs sources » dans **Style Creator** pour les différents canaux de chaîne stéréo.

■ Structure des données de style — motifs sources

Un style est composé de différentes sections (Introduction, partie principale, coda, etc.) qui possèdent chacune huit canaux distincts appelés « motifs sources ». Le fonction **Style Creator** vous permet de créer un style en enregistrant séparément le motif source de chaque canal d'un enregistrement des données de motif à partir d'un des styles existants.



Procédure de base pour la création d'un style

1 Sélectionnez le style que vous souhaitez utiliser comme base du style à créer.

2 Appelez l'écran **Style Creator**.

[MENU] → Touche de curseur [▲] / [▼] / [◀] / [▶] **Style Creator** [ENTER]

Un message apparaît pour vous demander de confirmer l'ajout d'un style sélectionné ou la création d'un nouveau style.

3 Appuyez sur une des touches [S ▲▼] / [B ▲▼] (**Current Style**) (**Style actuel**) pour modifier le style sélectionné ou sur une des touches [7 ▲▼] / [8 ▲▼] (**New Style**) (**Nouveau style**) pour créer un nouveau style.

Lorsque vous appuyez sur une des touches [7 ▲▼] / [8 ▲▼] ou [S ▲▼] / [B ▲▼], l'écran apparaît « New Style » (**Nouveau style**) et automatiquement crée pour les besoins de l'enregistrement.

4 Sur la page **Basic** (**Procédure de base**), sélectionnez une section.

Si la touche **Rec Channel** (Canaux d'enregistrement) s'allume dans la même fenêtre de l'écran, appuyez sur la touche [EXIT] et utilisez la touche de curseur [▲] pour sélectionner **Section**, puis utilisez les touches [S ▲▼] / [B ▲▼] (**Section**) pour sélectionner une section.

INT Vous pouvez enregistrer les canaux Fill in A, Intro, Fill in B et Pad en 1 et 2. Vous pouvez enregistrer les canaux Chorus 1 et 2 en 1 et 2.

Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

- Pour la section principale, sélectionnez la longueur de motif à l'aide des touches [8 ▲▼] ([9 ▲▼] / [10 ▲▼]) (*Pattern Length*) (Longueur du motif). (Une fois la sélection effectuée, appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la longueur sélectionnée.)
- Si vous souhaitez modifier la fonction sélectionnée, appuyez sur les touches de curseur [▲] [▼] pour sélectionner *Tempo/Time Signature*, puis appuyez à l'aide des touches [9 ▲▼] ([10 ▲▼]) [8 ▲▼] [9 ▲▼] [10 ▲▼] sur le type de mesure à l'aide des touches [5 ▲▼] ([6 ▲▼]).

■ **AVIS** : L'opération de copie de mesure d'un canal à un autre n'est possible qu'en mode *Tempo*.



5 Créez le motif source pour chaque canal.

- Enregistrement en temps réel sur la page *Basic* (page 35)
Permet d'enregistrer le motif simplement en jouant au clavier.
- Assemblage de styles sur la page *Assembly* (Assemblage) (page 32)
Permet de copier divers motifs à partir d'autres motifs prédéfinis ou de styles créés précédemment.

6 Éditez les données de canal déjà enregistrées.

- Édition des données de canal sur les pages *Groove* (page 34) et *Channel* (Canal) (page 36)
Permet de modifier la sensation rythmique, la quantification et la vitesse des notes.
- Édition des paramètres STT sur la page *Parameter* (Paramètre) (page 37)
Permet de modifier les paramètres liés au format de notation de style STT sur les canaux déjà enregistrés.
- Édition de la partie rythmique sur la page *Basic* à l'aide de la fonction *Drum Setup* (Configuration du batterie) (page 40)
Permet de procéder à l'édition de la partie rythmique des styles existants et simultanément aux styles individuellement.

7 Répétez les étapes 4 à 6 selon les besoins.

8 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Save) d'une des pages pour enregistrer le style créé.

Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode *Tempo*.

AVIS

Le style créé sera perdu si vous appuyez à nouveau sur cette touche de style de si vous n'avez pas enregistré le style avant l'opération *Save*.



La page **Basic** vous permet d'enregistrer en temps réel l'original depuis le clavier.

Caractéristiques de l'enregistrement en temps réel dans Style Creator

• Enregistrement en boucle

La page **Basic** de Style Creator vous permet d'enregistrer de plusieurs manières. De même, l'enregistrement de style s'effectue au moyen de boucles. Par exemple, si vous commencez l'enregistrement sur une section **Méta** à deux mesures, les deux mesures sont enregistrées de manière répétitive. Les notes que vous entonnez sont répétées à partir de la répétition suivante (boucle) ; ce qui vous permet de poursuivre l'enregistrement sans la nécessité de données d'origine enregistrées.

• Enregistrement par surimpression

Cette méthode d'enregistrement vous permet d'enregistrer sur un canal existant. Elle vous permet d'enregistrer sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement par style, les données enregistrées ou à être supprimées sont en fait d'affichage de données **TEK**, que **Rhythm Channel** (TEK) ou **TEK** (dans **TEK**) et **Channel Delete** (Supprimer le canal) (**Suppr**) [F10] [F11]. Par exemple, si vous commencez l'enregistrement sur une section principale à deux mesures, celles-ci sont répétées de manière répétitive. Les notes que vous entonnez sont répétées à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet d'enregistrer de nouveaux éléments dans la boucle sans supprimer les données d'origine enregistrées. Les données existantes ou à être supprimées sur un style **TEK** existant. L'enregistrement par surimpression s'applique immédiatement à toutes les données rythmiques. Pour tous les autres canaux, à l'exception des canaux de rythme, vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.

■ Enregistrement des canaux rythmiques (1-3)

La procédure ci-dessous s'applique à l'écran **Basic** de la procédure de base de la page 101.

- 1 Sur la page **Basic**, utilisez les touches [1 ▲▼] (**Rec Ch**) (**Canal d'enregistrement**) pour appeler la fenêtre **Rec Channel** dans la moitié inférieure de l'écran.



- 2 Appuyez de manière prolongée la touche [1 ▼] (**Rhy1**) ou [2 ▼] (**Rhy2**) pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'enregistrement.

Vous pouvez sélectionner un canal rythmique en tant que cible de l'enregistrement, peu importe qu'il contienne déjà ou non des données enregistrées. Si il contient déjà des données enregistrées, vous pouvez modifier des notes aux données existantes.

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

Appuyez sur la touche [1 ▲] ou [2 ▲] (canal sélectionné) pour appeler l'écran **Voix Sélection**, puis sélectionnez la sonorité souhaitée au moment d'écouter les données de base de l'original. Après avoir effectué cette sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran **Style Creator** d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous sur le motif rythmique à enregistrer.

• Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Toutes les sonorités peuvent être utilisées pour l'enregistrement sur le canal **Rhy1**.

Pour le canal **Rhy2**, seuls des kits **DrumSetX** peuvent être utilisés lors de l'enregistrement.

ENT Pour plus d'informations, consultez le manuel utilisateur de votre appareil. Les informations relatives à l'enregistrement sont disponibles dans le manuel utilisateur.

4 Appuyez sur la touche [START/STOP] (Début/Arrêt) de la section STYLE CONTROL pour lancer l'enregistrement.

Tant que les données de l'enregistrement sont reproduites, utilisez les touches [1 ▼] / [8 ▼] pour sélectionner le tempo et les mesures selon les besoins.

Si nécessaire, vous pouvez supprimer les données de canal. Utilisez les touches de curseur [▲] / [▼] pour sélectionner **Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup** (Suppression du rythme/Suppression du canal/Configuration de batterie), puis appuyez sur une des touches [1 ▲▼] / [5 ▲▼] (**Channel Delete**) pour accéder l'écran approprié. Dans la fenêtre **Channel Delete**, appuyez sur les touches [1 ▲] / [11 ▲] correspondant au canal que vous voulez supprimer, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la suppression des données du canal. Pour terminer la fenêtre **Channel Delete**, appuyez sur la touche [EXIT].

5 Dès que la reproduction en boucle revient au premier temps de la première mesure, commencez à jouer le motif rythmique à enregistrer.

Si le rythme est difficile à jouer au temps réel, divisez-le en plusieurs parties et reproduisez chacune d'elles séparément pendant la reproduction en boucle. Pour en savoir plus dans l'exemple ci-dessous.

1er tour de la boucle

2e tour de la boucle

3e tour de la boucle

Cymbale
Batterie
Basse-grosse

Suppression des notes diminuées par accord (Rhythm Clear)

Si vous faites un accord au milieu d'un motif, vous avez la possibilité de le supprimer. Utilisez les touches de curseur [▲] / [▼] pour sélectionner **Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**. Touchez simultanément une des touches [2 ▲▼] / [5 ▲▼] (**Rhythm Clear**) en continu appuyez sur la touche correspondante de clavier.

6 Appuyez sur la touche [START/STOP] pour arrêter la reproduction.

Si vous voulez ajouter des notes, appuyez à nouveau sur la touche [START/STOP] pour poursuivre l'enregistrement.

7 Appuyez sur la touche [1 ▼] (Rhy1) ou [2 ▼] (Rhy2) appropriée de la fenêtre **Rec Channel pour désactiver l'enregistrement.**

Si la fenêtre **Rec Channel** n'apparaît pas, utilisez les touches [1 ▲▼] (**Rec On**)

avis

Le style 200 sera perdu si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir effectué l'opération **Save** (écran 8 de la page 17)



■ Enregistrement des canaux des basses, aux accords 1-2, au pied et aux plumes 1-2
 La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 5 de la procédure de base de la page 17

1 Sur la page **Basic**, utilisez les touches [1 ▲▼] (**Rec Ch**) pour afficher la fenêtre **Rec Channel** dans la moitié inférieure de l'écran



2 Appuyez de manière prolongée sur une des touches [3 ▼]–[8 ▼] (**Bass-PtrZ**) pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'enregistrement

Si un autre prédiffini est sélectionné, un message de confirmation vous invite à indiquer si vous voulez ou non supprimer les données déjà enregistrées sur le canal sélectionné. Appuyez sur une des touches [7 ▲▼] (**OK**) pour supprimer les données. Le canal sélectionné est alors spécifié en tant que cible de l'enregistrement. Notez qu'il est impossible d'enregistrer par surimpression des données des canaux autres que les canaux rythmiques au style prédéfini.

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

Appuyez sur une des touches [7 ▲]–[8 ▲] (toutes sélectionnées) pour appeler l'écran **Misc Selection**, puis sélectionnez la sonorité souhaitée. Après avoir effectué cette sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous à jouer la mélodie ou les accords d'accompagnement à enregistrer.

• **Sonorités disponibles pour l'enregistrement**

Aux fins de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité à l'exception des sonorités **Drum Kit** et **Ku**.

• **Enregistrement d'une phrase en CM7 (pour jouer les notes appropriées à mesure que les accords changent au cours de la performance)**

Règles à suivre lors de l'enregistrement d'une phrase en CM7 ou d'une variation rythmique

Dans les réglages initiaux qui définissent le paramètre **Source Root/Chord** (Note fondamentale ou accord / Accord) (page 39) en définissant CM7. Cela signifie que vous devez enregistrer un motif selon la **gamme** de la gamme CM7, qui changera en fonction des accords sélectionnés lors d'une performance normale. Enregistrez la ligne de basse, la phrase ou les accords d'accompagnement que vous voulez entendre lorsque la valeur CM7 est définie. Reportez-vous ci-dessous pour les détails.

- Utilisez uniquement des sons de la gamme CM7 lors de l'enregistrement des canaux **Bass** et **Phr** (Phrases) (C, D, E, G, A et B).
- Utilisez uniquement les sons à accord lorsque vous enregistrerez les canaux **Clat** (Clash) et **Pat** (C, E, G et B).



Si vous respectez cette règle, les notes de la reproduction au style seront converties comme il se doit en fonction des changements d'accord que vous effectuez au cours de votre performance.

Règles à suivre lors de l'enregistrement d'une mélodie ou d'une corde

Ces réglages sont conçus en partant du principe qu'il est impossible de changer l'accord en cours de reproduction. Ceci le rendra plus facile à utiliser, par conséquent, de respecter la règle ci-dessus concernant les accords pré-définis et les variations rythmiques et que vous pouvez créer des progressions d'accords lors de l'enregistrement. Suivez également les règles ci-dessous, tant la mesure de la performance **Source Root/Chord** est définie sur CM7.

- Lors de l'enregistrement de l'Introduction, assurez-vous que la phrase enregistrée «Toute harmonisation est faite» une mesure C.
 - Lors de l'enregistrement de la corde, vérifiez que le phrasé enregistré commence par une mesure C et s'achève correctement à la suite d'une telle mesure.
- Réglage de la note fondamentale/l'accord source selon les besoins**
 Bien que le paramètre *Source Root/Chord* soit défini sur CM7 comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer l'enregistrement par la touche ou l'accord de votre choix. Utilisez les touches **TAB** | **◀** | **▶** | pour appeler la page *Paramètres* et sélectez *Source Root et Chord* sur la note fondamentale et le type d'accord de votre choix. N'oubliez cependant pas que lorsque vous remplissez l'accord, l'ajout se fait par défaut sur CM7 par un autre accord, les notes d'accord et les harmoniques s'affichent également. Pour plus de détails, reportez-vous à la p. 24.

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

Après que les données déjà enregistrées sont écrites d'exécution, appuyez les touches **[1 ▼]** | **[8 ▼]** pour entrer ou désactiver chaque canal séparément, selon les besoins.

Si nécessaire, vous pouvez supprimer les données de canal. Utilisez les touches de curseur **[▲]** | **▼** | pour sélectionner **3 Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**, puis appuyez sur une des touches **[4 ▲▼]** | **[5 ▲▼]** | (*Channel Delete*) pour appeler l'écran approprié. Dans la fenêtre *Channel Delete*, appuyez sur les touches **[1 ▲]** | **[8 ▲]** correspondant au canal que vous voulez supprimer, puis appuyez sur la touche **[ENTER]** pour valider la suppression des données du canal. Pour fermer la fenêtre *Channel Delete*, appuyez sur la touche **[TEXT]**.

5 Dès que la reproduction en boucle revient au premier temps de la première mesure, commencez à jouer la ligne de basse, les accords d'accompagnement ou la phrase à enregistrer.

6 Appuyez sur la touche [START/STOP] pour arrêter la reproduction.

Si vous voulez ajouter des notes, appuyez à nouveau sur la touche **[START/STOP]** pour poursuivre l'enregistrement.

- Pour entendre le son de la reproduction des canaux déjà enregistrés avec un autre accord/troupe note fondamentale source :

1/ Utilisez les touches **TAB** | **◀** | **▶** | pour appeler la page *Paramètres*.

2/ Utilisez les touches **[1 ▲▼]** | **[8 ▲▼]** (*Rec Ch*) pour appeler le menu *Rec Channel*, puis utilisez les touches **[1 ▼]** | **[8 ▼]** pour activer ou désactiver le canal souhaité.

3/ Appuyez sur la touche **[EXIT]** pour fermer le menu *Rec Channel*.

4/ Appuyez sur la touche **[START/STOP]** de la section **STYLE CONTROL** pour lancer la reproduction.

5/ Sur la page *Paramètres*, sélectez *Play Root et Chord* sur la note fondamentale de l'accord et le type d'accord souhaités.

L'opération ci-dessus vous permet d'entendre la manière dont le motif source est reproduit à travers les changements d'accord lors d'une performance normale.

7 Appuyez sur la touche **[3 ▼]** | **[8 ▼]** (*Bass-Pr12*) appropriée de la fenêtre *Rec Channel* pour désactiver l'enregistrement.

Sur la fenêtre *Rec Channel*, appuyez, puis, utilisez les touches **[1 ▲▼]** (*Rec Ch*)

AVIS

Le style créé sera perdu si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir effectué l'opération *Bass* (étape 5 de la p. 24) (7).

Affectation du motif source à chaque canal (Assembly)

Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base de la page 31. Sur la page **Assembly** (Assemblée), vous pouvez copier les données de canal en un ou deux motifs source depuis un autre style dans le style en cours d'exécution. Utilisez cette fonction si vous voulez sélectionner un motif d'introduction, une ligne de base, des records d'accompagnement ou une trousse appartenant à un autre style.

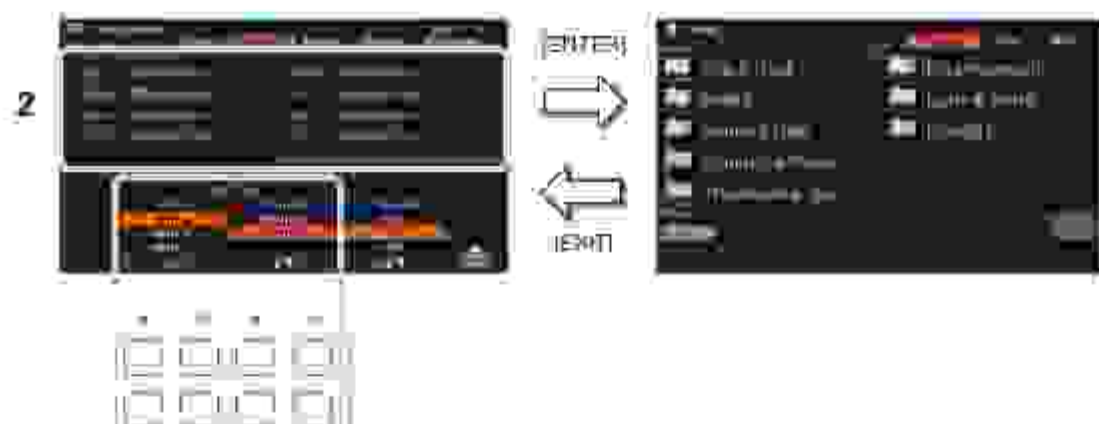
1 Sur la page **Assembly**, sélectionnez la section à éditer, si nécessaire.

Même si la section à éditer a déjà été sélectionnée sur la page **Basic**, vous pouvez changer de section sur la page **Assembly**. Appuyez sur une des touches de section du panneau pour accéder la fonction **Section**, puis utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (**Section**) pour sélectionner la section souhaitée. Une fois la sélection effectuée, appuyez les touches [X ▲▼]/[OK] pour valider la sélection.



■ [2 ▲▼] (Section) [3 ▲▼] (Section) [4 ▲▼] (Channel) [5 ▲▼] (Channel)

2 Sélectionnez le canal à remplacer à l'aide des touches de curseur [▲▼|◀▶].



3

3 Appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran **Style Selection**.

4 Sélectionnez le style souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine.

5 Sélectionnez la section et le canal du style sélectionné à l'aide des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (**Section**) et [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (**Channel**).

6 Contrôlez le son émis à l'issue de la nouvelle affectation du motif source en appuyant sur la touche [START/STOP] de la section **STYLE CONTROL** afin de lancer la reproduction du style.

Configuration du type de reproduction pendant l'assemblage du style

Lors de l'assemblage d'un style tout en écoutant la reproduction de style, vous pouvez sélectionner les canaux de reproduction (Type). Sur la page *Assembly*, utilisez les touches **TR**, **▲**, **▼**, **OFF**, **▲**, **▼**, **Play**, **Stop** (Type de reproduction) pour sélectionner le type.

- **Solo** : reproduit le canal sélectionné sur la page *Assembly*. Tous les autres repes sur **Rec** dans le rubric **Rec Channel** de la page *Basic* sont reproduits simultanément.
- **On** : reproduit le canal sélectionné sur la page *Assembly*. Tous les canaux repes sur une valeur autre que **Off** dans le rubric **Rec Channel** de la page *Basic* sont reproduits simultanément.
- **Off** : assourdit le canal sélectionné sur la page *Assembly*.

7 Répétez les étapes 2 à 6 pour d'autres canaux, selon les besoins.

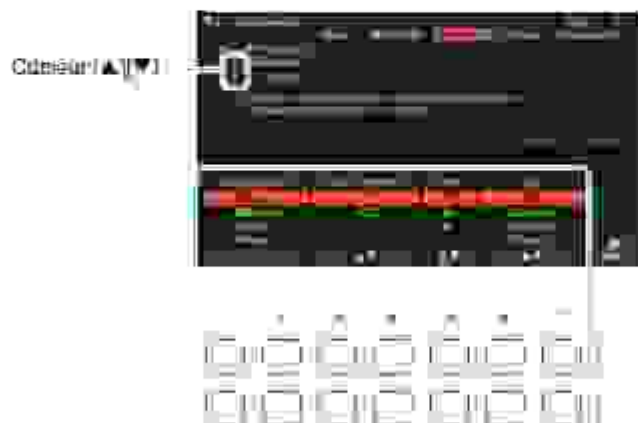
AVIS

Le style sera supprimé si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'appareil hors tension sans avoir effectué l'opération **Save** (étape 8 de la page 111).

Modification de l'effet rythmique (Groove)

Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 4 de la procédure de base de la page 34. Sur la page **Groove**, vous pouvez modifier la synchronisation de notes, les notes et les valeurs de même que modifier l'effet rythmique de chacun des canaux de la section instrumentale sélectionnée sur la page **Basic** en cliquant sur la touche du DAW.

- 1 Sur la page **Groove**, utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le menu d'édition, puis modifiez les données à l'aide des touches [1 ▲▼]-[7 ▲▼].



Original Beat

Ce paramètre vous permet d'ajuster de façon précise la manière dont modifier le rythme des temps en introduisant des changements subtils au niveau de la synchronisation (horloge) des notes. Les réglages Groove s'appliquent à tous les canaux de la section instrumentale sur la page **Basic**.

[1 ▲▼] [2 ▲▼]	Original Beat (Paramètre de base)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation de Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si un temps 8 Beat est sélectionné, la synchronisation de Groove s'applique aux croches et, en cas de mesure de temps sur 12 Beat , aux triplets de croches.
[4 ▲▼] [4 ▲▼]	Beat Converter (Conversion de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifié à l'aide du paramètre Original Beat) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque Original Beat est défini sur 8 Beat et Beat Converter sur 12 , toutes les croches de la section se transforment en triplets de croches. Les réglages 16 et 10 de la fonction Beat Converter qui apparaissent lorsque le paramètre Original Beat est réglé sur 12 Beat sont des variations sur une double-croche de base.
[5 ▲▼]	Swing	Produit un effet de « swing » ou balancement par un glissement de synchronisation. Les réglages de Swing en fonction du paramètre Original Beat ci-dessus. Par exemple, si Original Beat est défini sur la valeur 8 Beat , le paramètre Swing réglé sur les dix-huites, quatorzième, sixième et huitième temps de chaque mesure peut créer un effet de swing. Les réglages compris entre A et E produisent différents degrés de swing : A et B créent le plus subtil et E le plus prononcé.
[6 ▲▼] [7 ▲▼]	Feel (Feel)	Sélectionner une valeur de « feel » de Groove à appliquer à la section instrumentale. Les réglages Push permettent d'augmenter la reproduction de certains temps, tandis que Heavy Feel modifie la synchronisation de certains temps. Les réglages numériques (2-7) accélèrent les temps affectés. Tous les temps ou tous les temps spécifiés à l'exception du premier sont joués avec un retard ou avec retard (par exemple, de 2e et le 7e temps si vous avez sélectionné « 7 »). Dans tous les cas, le type « A » produit un effet rythmique de type « B » au plus prononcé et le type « C » un effet maximum.



2 *Dynamics* (Dynamique)

Cette fonctionnalité modifie la vitesse et/ou le volume ou l'accélération de certaines notes durant la reproduction du style. Les réglages Dynamiques s'appliquent aux canaux individuels et à l'ensemble des canaux de la section sélectionnée sur la page *Basic*.

[2] ▲ ▼	<i>Channel</i>	Sélectionne le canal (ou la partie) auquel les réglages dynamiques s'appliquent. Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.
[5] ▲ ▼	<i>Accent Type</i>	Détermine le type d'accélération appliqué automatiquement aux notes de la partie qui sont accentuées à l'aide des réglages Dynamiques.
[#] ▲ ▼	<input type="checkbox"/> VPE <input type="checkbox"/> l'accentuation	
[5] ▲ ▼	<i>Strength</i> (Force)	Détermine la force avec laquelle le paramètre <i>Accent Type</i> sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est puissant.
[0] ▲ ▼	<i>Expand/Comp.</i> <input type="checkbox"/> Expansion <input type="checkbox"/> Comp.	Étend ou comprime en page les valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % étendent en page dynamique, tandis que les valeurs inférieures la compriment.
[7] ▲ ▼	<i>Burst/Cut</i> (Rembourser) (Couper)	Augmente ou diminue les valeurs de vitesse dans la section où le canal sélectionné est appliqué. Les valeurs supérieures à 100 % augmentent la vitesse, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.

2 Appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider les modifications effectuées pour chaque écran.

Les valeurs affichées pour les paramètres *Strength*, *Expand/Comp.* et *Burst/Cut* sont exprimées sous forme de pourcentage de la dernière valeur réglée.

Une fois l'opération terminée, l'indication *Undo* > [ENTER] > *OK* s'affiche. Si vous préférez sélectionner des résultats optimaux avec les paramètres *Channel* ou *Dynamics*, vous pouvez restaurer les données d'origine en appuyant sur la touche [ENTER]. La fonction *Undo* (Annuler) n'a qu'un seul niveau (seule la dernière opération peut être annulée).

AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous appuyez (accidentellement) sur la touche *Undo* avant d'avoir effectué l'opération *Save* (Étape 6 de la page 11).

Édition des données de chaque canal (Channel)

Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 5 de la procédure de base de la [page 37](#). Sur la page **Channel**, vous pouvez modifier les données enregistrées de chacun des canaux de la section actuellement sélectionnée sur la page **Basic** en utilisant les touches du panneau

- 1 Sur la page **Channel**, utilisez les touches de curseur (**▲**)/(**▼**) pour sélectionner le menu d'édition.



1 **Quantize** (Quantification)

Identique à la fonction de **Step Create** ($\Delta = 50$), à l'exception des deux paramètres supplémentaires ci-dessous.

Comme step swing

Comme process-avec swing

2 **Velocity Change** (Modification de vitesse)

Rentrez continuellement la vitesse de touches ou de canals spécifique, en fonction du pourcentage spécifique à

3 **Bar Copy** (Copier la mesure)

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

[4 ▲▼]	Top (Haut)	Spécifie les mesures (Top) et dernière (Last) mesures de la zone à copier.
[5 ▲▼]	Last (Dernier)	
[6 ▲▼]	Dest	Indique le premier mesure de remplacement de destination dans lequel les données seront copiées.

4 **Bar Clear** (Effacer la mesure)

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

5 **Remove Event** (Supprimer l'événement)

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

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

Le canal sélectionné est indiqué dans le panneau supérieur gauche de l'écran.

- 3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[7 ▲▼] pour modifier les données.

- 4 Appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider les modifications effectuées pour chaque écran.

Une fois l'opération terminée, l'indicateur **Undo** > [ENTER] > s'affiche. Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'édition, vous pouvez restaurer les données d'origine en appuyant sur la touche [ENTER]. La fonction **Undo** s'ajoute au menu d'écran à la dernière étape pour être annulée.

AVIS

Les modifications apportées au style sont perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération **Save** (étape 8 de la [page 20](#)).

Réglages du format de fichier de style (Parameter)

Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 6 de la procédure de base de la page 37. Le format SF7 (Style File/Format/Format de fichier de style) est le format de base de Yamaha pour l'accompagnement automatique. Répétez les réglages du style dans un format de style unique. La sélection des paramètres liés au format SF7 détermine la manière dont les notes virtuelles sont converties dans les notes réelles sur la base de l'accord que vous spécifiez dans la section des accords du clavier. L'accompagnement automatique est illustré ci-dessous.

Réglages du motif source

- Source/Root
- Source/Chord

Déterminez l'accord et le type d'accord utilisés pour la reproduction.

→ Réglez ces paramètres avant l'accompagnement.

Changements d'accords au cours d'une performance normale

Conversion des notes à partir du motif source

- NFA (Conversion) via le changement de la note fondamentale de l'accord
- NTF (Conversion) via le modification du type d'accord

Réglage de l'octave des notes converties

- High Key (Limit) détermine l'impulsion de la transposition du motif
- Note Limit (Plus) de notes avec les notes la plus haute et la plus basse

→ Réglez ces paramètres après l'accompagnement.

Divers

- RTK (Modification de la hauteur de son des notes) est responsable des changements d'accords.

Notes réellement audibles

Les paramètres indiqués ci-dessus peuvent être réglés sur la page *Parameter*.

Les paramètres des notes virtuelles sont réglés dans le menu d'édition. Utilisez les touches de direction de haut et de bas pour sélectionner les paramètres et appuyez sur la touche de validation pour confirmer les réglages.

- 1 Sur la page *Parameter*, utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner le menu d'édition.

Pour plus de détails sur le menu d'édition, reportez-vous à la page 36.



- 2 Utilisez les touches [2][▲][▼] (Channel) pour sélectionner le canal à éditer.

Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.

3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[7 ▲▼] pour modifier les données

Pour plus de détails sur les paramètres modifiables, voyez ci-dessous.

AVIS

Les modifications apportées en mode source se perdent si vous passez à un autre mode ou si vous appuyez (intentionnellement) sur la touche **Power** dans le menu **Source** (Étape 6 de la page 17).

(Source Root/Chord (Play Root/Chord) / Note fondamentale/Accord de la reproduction)

IMPORTANT

Vous devez régler les paramètres avant l'emplacement. Si vous modifiez les réglages après l'emplacement, la conversion de notes ne pourra pas s'effectuer de manière appropriée si vous spécifiez divers types d'accords.

Avant l'emplacement, vous devez régler les paramètres qui déterminent la note utilisée pour la reproduction lorsque vous appuyez sur une touche sur le clavier de la basse, de la guitare électrique ou la piano. Si vous spécifiez cette note sur **Fin7** (la note fondamentale) pour l'emplacement, vous pouvez spécifier **Fin7** au lieu d'une autre note fondamentale, **CM7** pour l'octave de la source ou **SC** (type d'accord source = **M7**) est réglé par défaut. Les notes reproductibles après l'accord et notes de gamme recommandées varient en fonction des réglages. Reportez-vous à la page 17-03 pour plus de détails, reportez-vous ci-dessous.

Lorsque la note fondamentale source est C :



T = notes d'accord
O, F = notes recommandées

Fin7 : mode d'accord de la source. Les notes recommandées sont les notes de la gamme de la source. Les notes recommandées sont les notes de la gamme de la source.

CM7 : mode d'accord de la source. Les notes recommandées sont les notes de la gamme de la source.

2 NTR/NTR

Ces réglages déterminent la manière dont les notes d'origine du mode source sont converties en accord ou changements d'accord au cours d'une performance musicale.

[3 ▲▼]	NTR (Régler la transparence de la note)	Détermine la manière dont les notes d'origine du mode source sont converties en accord ou changements d'accord au cours d'une performance musicale. Reportez-vous à la page 17-03 pour plus de détails.
[4 ▲▼] [7 ▲▼]	NTR (Tailleur de transparence de la note)	Détermine la manière dont les notes d'origine du mode source sont converties en accord ou changements d'accord au cours d'une performance musicale. Reportez-vous à la page 17-03 pour plus de détails.
[7 ▲▼]	Root	Le canal pour lequel ce paramètre est activé (On) est reproduit par la note fondamentale de basse, lorsque l'accord de basse est reconnu par l'instrument. Lorsque NTR est réglé sur Off et que ce paramètre est réglé sur On , seule la note affectée à la base est reproduite par la note fondamentale de basse.

Off : L'accord d'origine est joué tel quel, sans modification. Les notes d'origine du mode source sont converties en accord ou changements d'accord au cours d'une performance musicale. **On** : Tailleur de transparence de la note. Les notes d'origine du mode source sont converties en accord ou changements d'accord au cours d'une performance musicale.

NTR (Règle de transposition de notes)

Trans (Transposition de notes) (Musique)	Lorsqu'il y a une modification de l'un des paramètres, entre les notes consécutives. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clef C, deviennent D3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les notes qui contiennent des harmonisations.	
Fixe (Notes consécutives) (Musique)	Lorsque les paramètres de plus de paramètres fixent la plage de notes précédentes. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clef C de déplacement C1, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les notes qui contiennent des parties d'accord.	
Gr (Lignes)	Ce paramètre s'applique uniquement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour faciliter de jouer simultanément les accords joués avec la corde d'un certain ordre.	

NTT (Tableau de transposition de notes)

Lorsque le paramètre **NTR** est réglé sur **Trans** ou **Fixe**

Bypass	Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Fixe , le tableau de transposition n'est pas visible. Lorsque vous changez de note, l'affichage du paramètre NTR est réglé sur Trans , l'affichage du tableau de transposition est visible et les notes du tableau de ton sont effacées.
Melody (Mélodie)	Permet d'appliquer la transposition d'une ligne mélodique. Utilisez ce paramètre pour les canons de mélodie tels que l'aria 1 et l'aria 2.
Chord (Accord)	Permet d'appliquer la transposition de parties d'accord. Utilisez ce paramètre pour les accords Chord 1 et Chord 2. Les parties d'accord sont transposées par rapport à l'accord de type piano ou guitar.
Melodic Minor (Mineur mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur et lorsque vous utilisez les intervalles de tierce, de quinte, de septième et de neuvième, les intervalles de l'accord mineur sont augmentés d'un demi-ton. Les autres intervalles sont pas modifiés. Utilisez ce paramètre pour les canons de mélodie des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
Melodic Minor Sib (Mineur mélodique Sib)	En plus de la transposition Mélodique Mineur, les accords augmentés et diminués de la note de tierce sont.
Harmonic Minor (Mineur harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, la position relative des notes et des intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les intervalles de tierce mineure et de septième mineure sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canons d'accord des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
Natural Minor Sib (Mineur naturel Sib)	En plus de la transposition Harmonic Minor et de Sib, les accords augmentés ou diminués de la note de tierce sont.
Natural Minor (Mineur naturel)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur et lorsque vous utilisez les intervalles de tierce, de quinte et de septième de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les intervalles de tierce mineure et de septième mineure sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canons d'accord des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, comme dans les introductions et les codas.
Natural Minor Sib (Mineur naturel Sib)	En plus de la transposition Natural Minor et de Sib, les accords augmentés ou diminués de la note de tierce sont.
Doorian	Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur et lorsque vous utilisez les intervalles de tierce et de septième de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les intervalles de tierce mineure et de septième mineure sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canons d'accord des parties qui répondent uniquement aux accords mineurs et majeurs, comme dans les introductions et les codas.
Doorian Sib (Mineur Doorian Sib)	En plus de la transposition Doorian et de Sib, les accords augmentés ou diminués de la note de tierce sont.

L'impact NTR des réglages Gtr

All-Purpose (Universel)	Ce réglage couvre les sons (après réglage).
Stroke Comp	Convient aux sons graves de guitare. Certaines notes peuvent même être elles étaient assourdies. Le jeu est normal lorsque les accords joués à la guitare sont assourdis par synthétiseur.
Arpeggio (Arpeggi)	Convient au son arpeggié de la guitare et produit de superbes sons d'arpeggi à quatre notes.

3 High Key / Note Limit (Note supérieure / Limite de note)

Ces réglages définissent l'octave de référence pour les notes de guitare via NTR et NTR.

[4 ▲ ▼] High Key (Note) : Ce paramètre définit la note supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. Toutes les notes existantes pour être plus hautes que la note supérieure sont transférées à l'octave inférieure suivante. Ce paramètre de tonification qui lorsque le paramètre NTR (page 10) est réglé sur **Root Trans**.

Exemple : lorsque la note la plus haute est F

Changeement de note fondamentale
Notes jouées : F, C, G, D, A, E, B, F

[6 ▲ ▼] Note Limit Low (Limite inférieure de note) : Ce paramètre définit la plage de notes (notes la plus haute et la plus basse) des accords joués dans les gammes de style. Fonctionne correctement la plage sans provoquer dans les gammes extrêmement hautes - en d'autres termes, même quand on définit la plage maximale pour reproduire notes des basses en style d'un accord, par exemple.

Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.

Changeement de note fondamentale
Notes jouées : C3, G3, C4, F3, C4, G3, C4, F3, C4, G3, C4

Limite supérieure
Limite inférieure

4 RTR (Retrigger Rule) (Règle de redéclenchement)

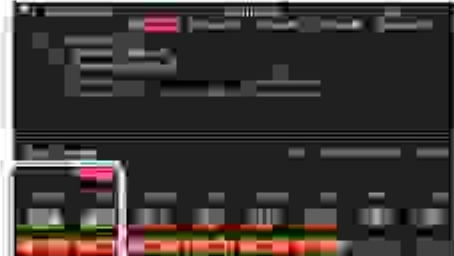
Ces réglages déterminent si les notes jouées dans une note, quel que soit la manière dont leur hauteur change et affecter les changements d'accord. Différents les modes de curseur [4 ▲ ▼] / [7 ▲ ▼] (RTR) pour déclencher un des (type de réglage) suivants.

Stop	Les notes cessent d'être jouées.
Pitch Shift (Modèle de hauteur de note)	La hauteur de la note est mise à jour, l'attaque d'une nouvelle attaque pour s'adapter au jeu d'un accord accord.
Pitch Shift to Root (Modèle de hauteur de note fondamentale)	La hauteur de la note est mise à jour avec une nouvelle attaque pour correspondre à la note fondamentale de l'accord accord. L'octave de la nouvelle note reste inchangée.
Retrigger (Redéclenchement)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque à une hauteur correspondant à l'accord suivant.
Retrigger to Root (Redéclenchement à la note fondamentale)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque au niveau de la note fondamentale de l'accord suivant. L'octave de la nouvelle note reste inchangée.

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

La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 6 de la procédure de base du [TAP](#). La fonction Drum Setup permet d'éditer la partie rythmique d'un style, notamment en modifiant les distributions de batterie et en précisant divers réglages.

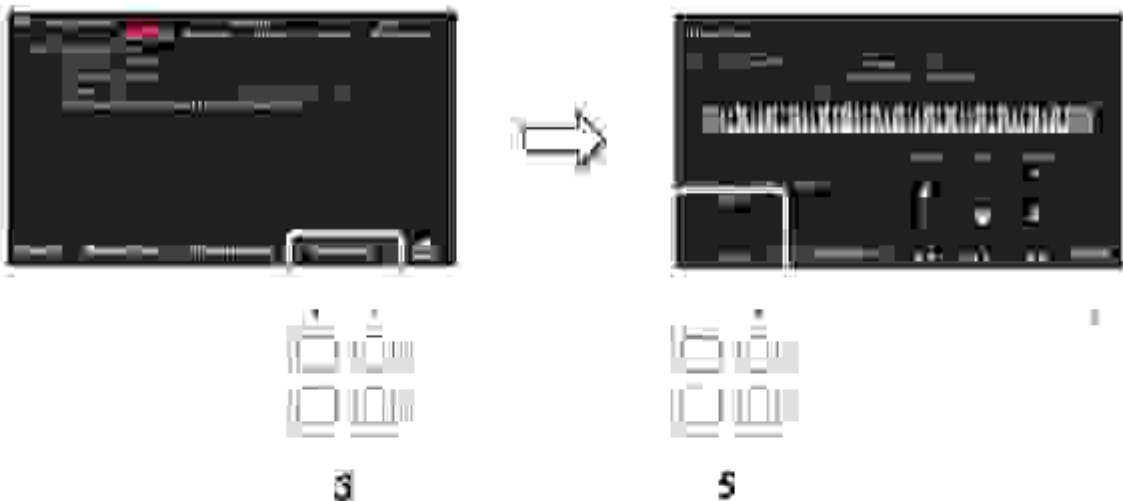
- 1 Sur la page **Basic**, utilisez les touches [1 ▲▼] (**Rec Ch**) pour appeler la fenêtre **Rec Channel** dans la moitié inférieure de l'écran.



- 2 Appuyez de manière prolongée la touche [1 ▼] (**Rhy1**) ou [2 ▼] (**Rhy2**) pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'édition.

Les sons reproduits sont marqués sur le clavier affiché à l'écran, ce qui vous permet de vérifier la note à éditer.

- 3 Utilisez les touches de curseur [▲][▼] pour sélectionner **Rhythm Clear/Channel Delete/Drum Setup**, puis appuyez sur une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (**Drum Setup**) pour appeler la fenêtre **Drum Setup**.



- 4 Si nécessaire, appuyez sur la touche **[START/STOP]** de la section **STYLE CONTROL** pour lancer la reproduction de la partie rythmique.

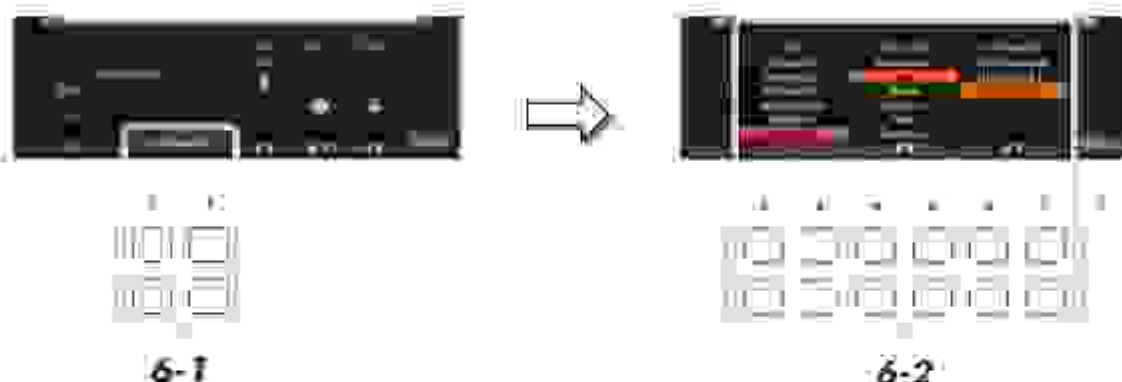
Les sons reproduits sont marqués sur le clavier affiché à l'écran, ce qui vous permet de vérifier la note à éditer.

- 5 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (**Note**) pour sélectionner la note à éditer.

Vous pouvez aussi sélectionner la note en question en appuyant directement dessus sur le clavier.

6 Sélectionnez l'instrument que vous souhaitez utiliser.

6-1 Utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (*Instrument*) pour appeler la fenêtre permettant de sélectionner l'instrument.



6-2 Utilisez les touches [2 ▲▼]-[7 ▲▼] pour sélectionner *Xif*, *Category* (Catégorie) et *Instrument*, dans cet ordre.

6-3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

7 Utilisez les touches [5 ▲▼]-[7 ▲▼] pour régler le niveau de volume, le balayage panoramique ou la hauteur de ton, selon les besoins.

8 Effectuez des réglages détaillés, si nécessaire.

8-1 Utilisez les touches [8 ▲▼] (*Detail*) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés.

8-2 Utilisez les touches [3 ▲▼]-[5 ▲▼] pour sélectionner la paramètre, puis utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] pour définir la valeur.



Vous pouvez sélectionner les paramètres réglés par un bouton pour indiquer que les réglages effectués ne s'appliquent qu'à ce bouton.

Pitch Course* (Réglage associé à la hauteur de ton)	Régler grossièrement la hauteur de ton par incréments de demi-tons.
Pitch Fine* (Réglage associé à la hauteur de ton)	Régler minutieusement la hauteur de ton par incréments de centièmes de tons. NOTE : Une fois l'intonation réglée, elle s'applique également à l'altération des notes (bémol/diéèse).
Level* (Niveau)	Régler le niveau du son.
Alternate Group (Groupe alternatif)	Détermine le groupe alternatif des instruments appartenant à un même numéro de groupe. Ce paramètre ne peut être réglé simultanément. L'utilisation d'un instrument appartenant au même groupe nécessitera toujours d'attendre jusqu'à ce que tous les autres instruments de ce groupe soient définis sur 0. Tous les instruments du groupe pourront retentir en même temps.

Var (Mélange personnel)	Détermine la position de l'ouvrage personnel ou autre
Reverb Send (Niveau de réverbération)	Règle la profondeur de réverbération.
Chorus Send (Niveau de chorus)	Règle la profondeur de chorus.
Variation Send (Niveau de variation)	Règle la profondeur de l'effet de variation (DSPT) lorsque le paramètre Connection est réglé sur Insertion sur l'écran Mix (fonction de mélange) et que le canal rythmique est sélectionné comme source d'insertion, ce paramètre agit comme suit : <ul style="list-style-type: none"> • Lorsque le paramètre Variation Send est réglé sur 0 : aucun effet ne s'applique à l'instrument Insertion Off (désactivation de l'insertion) • Lorsque le paramètre Variation Send est réglé entre 1 et 127 : les effets s'appliquent à l'instrument Insertion On (activation de l'insertion)
Key Assign (Affectation de touche)	Détermine le mode Key Assign . Ce paramètre n'est applicable que lorsque le paramètre XG est réglé sur ON (activation) ou OFF (désactivation) de la table de réglage de notes de la table de réglage des paramètres de l'instrument. Les données disponibles sur le site WORLD : <ul style="list-style-type: none"> • Single (Unique) : la répétition successive d'une même note est considérée comme un seul son. • Mult : l'enchaînement de notes successives jusqu'à six fois consécutives est considéré comme six notes.
Rev Note Off (Reception de désactivation de note)	Détermine si les messages de désactivation de note sont reçus ou non.
Rev Note On (Reception d'activation de note)	Détermine si les messages d'activation de note sont reçus ou non.
Filter Cutoff (Coupe des fréquences)	Détermine la fréquence de coupure ou le bord de la fréquence (cutoff de filtre) plus la valeur est élevée, plus le son est clair.
Filter Resonance (Résonance du filtre)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance). Plus le paramètre Filter Cutoff est élevé, plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.
NG Attack (Attaque du NG)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum. Plus la valeur est élevée, plus le son est clair. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est rapide.
NG Decay 1 (Décay du NG 1)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau minimum (niveau de silence) après son maximum. Plus la valeur est élevée, plus la durée est longue. Plus la valeur est élevée, plus la durée est rapide.
NG Decay 2	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau minimum (niveau de silence) après son maximum. Plus la valeur est élevée, plus la durée est longue. Plus la valeur est élevée, plus la durée est rapide.

8-3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre.

9 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre *Drum Setup* et revenir sur la page *Basic*.

AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous appuyez [Revenir] sans passer par le bouton **Save** (Étape 6 de la page 87)

Table des matières




Édition des réglages de partition musicale (Score)	44
Édition des réglages des écrans Lyric/Text (Paroles/Texte)	47
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau	48
Paramètres liés à la reproduction du morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat (Répétition), etc.)	49
• Association ou libération du canal et des pratiques de main grâce à la fonction Guide	51
Création/édition de morceaux (Song Creator)	52
• Sélection des données de configuration à enregistrer en position de début du morceau (page Setup)	53
• Réenregistrement d'une section spécifique — Fonction InOut (page File Modes)	53
• Édition d'événements de canal (les appli-branches de morceau existantes) (page Settings)	53

Édition des réglages de partition musicale (Score)

Après avoir sélectionné un morceau, vous pouvez appeler la partition en appuyant sur la touche [SCORE] (YR/CS) (Partition/Paroles). Si elle n'apparaît pas, appuyez de nouveau sur la touche. Vous pouvez modifier les paramètres de la partition en fonction de vos préférences personnelles.

 **1** Appuyez sur la touche [SCORE] (YR/CS) (Partition/Paroles) pour afficher la partition. **2** Appuyez sur la touche [LEFT] (L) pour désactiver la **Left**.



	Left	Active ou désactive la notation de la partie à main gauche. Si ce paramètre apparaît en gris et n'est pas disponible, rendez-vous à l'écran de lecture détaillé (page 15) pour régler Left CB (Canaux gauche) ou n'importe quel canal autre que Auto . Ou, depuis la page Setting de l'écran Song Setting (Réglages du morceau) (page 20), ajustez le paramètre Left de Part Channel sur n'importe quel canal autre que All .
	Right	Active ou désactive la notation de la partie à main droite.
	Guide	Active ou désactive l'indication des accords. Si le paramètre apparaît en gris, rendez-vous à l'écran de lecture détaillé (page 15) pour régler Accord sur n'importe quel canal autre que All .



[14.▲▼]	Lyrics	Accordez descriptives l'indication des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, aucune parole n'est affichée. Si le morceau contient des «symboles» (c'est-à-dire des notes) sur ces touches, tout caractère entre les crochets Podak, Lyrics et descriptives. Exemple Podak est «descriptives» en «symboles» de notes «affichées» et il y a des notes «descriptives» (exemples).
[15.▲▼]	Note	Accordez descriptives l'indication des notes de tête. Le nom de la note est indiqué à l'écran de cette-ci, l'ordre des notes entre les mains est toujours l'ordre des notes de tête. Exemple «symboles» de notes de tête «descriptives» de notes de tête. Exemple Fingersig, Note est descriptives. Exemple Fingersig est «descriptives», les «symboles» de notes «affichées» et il y a des notes de tête «descriptives».
[16.▲▼]	Size Small/ Large (Taille petite/grande)	Occasions le niveau de zoom de l'écran de la partition.
[17.▲▼]	Play Setting (Réglage de la reproduction)	Accordez descriptives la reproduction de l'aspect pour la partie choisie. <ul style="list-style-type: none"> • Right ([15.▲▼]) active ou désactive la reproduction de la partie à main droite à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix à l'aide des paramètres Part Channel (Canal de partie) de la page Setting de l'écran Song Setting (page 50). • Left ([15.▲▼]) active ou désactive la reproduction de la partie à main gauche à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix sur la page Setting de l'écran Song Setting (page 50). • Yatra ([15.▲▼]) active ou désactive la reproduction des deux mains simultanément, à l'exception de ceux affectés aux parties à main gauche et droite descriptives, et de sur-
[18.▲▼]	Set Up (Configuration)	Appelle l'écran de réglage détaillé. Répondre aux questions.

Appuyez sur la touche **[18.▲▼]** (**Set Up**) de l'écran **Score** pour appeler l'écran des réglages détaillés. Vous pouvez régler le type d'affichage à l'aide des touches **[17.▲▼]**-**[16.▲▼]**, puis appuyer sur la touche **[18.▲]** (**OK**).



[11.▲▼]	Left Ch	Occasions le canal MIDI des données de notes de tête pour les «descriptives» (main gauche) notes et réglage des «descriptives» des notes de tête pour les notes de tête. <ul style="list-style-type: none"> • Auto les canaux MIDI des données descriptives pour les parties à main droite et gauche sont automatiquement attribués, les parties «descriptives» au canal descriptives pour le paramètre Part Channel de la page Setting de l'écran Song Setting (page 50).
[12.▲▼]	Right Ch (Canal droit)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-16 affecte le canal MIDI spécifique (1-16) d'un descriptives des parties à main gauche et droite. • Off/Left Ch uniquement, affecte aucun canal à la partie à main gauche. Ce paramètre désactive l'affichage de l'indication de notes de la section à main gauche.
[11.▲▼] [14.▲▼]	Key Signature	Ce paramètre vous permet de modifier le type d'armure de la clé en fonction de la tonalité du morceau en passant de la position d'arrêt à la note qui indique le nom du morceau sélectionné ne contient aucun réglage d'armure de tête pour l'affichage de la partition.

15.▲▼.1	Quantize	<ul style="list-style-type: none"> Le paramètre permet de contrôler la résolution des notes dans la gamme, de sorte qu'elles ne soient ni surabondamment ni trop peu affines avec les autres. L'absence de note unique de note particulière. Plus le nombre d'échantillons (le nombre de notes) est plus petit, plus les notes sont
16 ▲▼.1	Note Name (Niveau de détail)	<ul style="list-style-type: none"> Sélectionne le type de nom de note à associer à la note dans la partition (niveau de détail). Les options sont marquées lorsque le paramètre Note est défini sur On: • A, B, C le nom de note symbolique (nom formé de lettres) (C, D, E, G, A, B) • Fixed Du (Do fixe) : les noms de note sont marqués en fonction de la note (C est toujours Do) • Movable Du (Do réglable) : les noms de notes sont indiqués en fonction de l'intervalle de gamme et de l'octave (par exemple, dans la clé de G majeur, la note fondamentale est marquée par Du, l'accompagnement dans la clé de G majeur, la note fondamentale de « Sol » est représentée par « Fa »)



Édition des réglages des écrans Lyrics/Text (Paroles/Texte)

Pour visualiser les paroles ou le texte sélectionné sur l'écran LYRICS, appuyez sur la touche [COORD/VERTIC] ou l'une des Se-06 apparues à cet effet. Appuyez de nouveau sur la touche pour afficher les paroles. Appuyez sur l'écran de l'unité pour afficher le texte sélectionné. Pour afficher du texte généré par l'ordinateur sur l'écran de l'unité, appuyez sur la touche [TEXT] ou sur la touche [TEXT] sur l'écran de l'unité. Vous pouvez modifier les indications de paroles ou de texte de vos préférences personnelles.

- 1. Appuyez sur la touche [COORD/VERTIC] ou l'une des Se-06 apparues à cet effet. Appuyez de nouveau sur la touche pour afficher les paroles. Appuyez sur l'écran de l'unité pour afficher le texte sélectionné. Pour afficher du texte généré par l'ordinateur sur l'écran de l'unité, appuyez sur la touche [TEXT] ou sur la touche [TEXT] sur l'écran de l'unité.
- 2. Appuyez sur la touche [TEXT] ou sur la touche [TEXT] sur l'écran de l'unité. Appuyez de nouveau sur la touche pour afficher les paroles ou le texte sélectionné.

Affichage des paroles

Affiche les paroles sélectionnées des données de métadonnées.



Affichage du texte

Affiche les textes sélectionnés sur l'écran de l'unité.



[1] ▲▼	Lyrics	Permet de basculer l'affichage entre l'écran LYRICS qui affiche les données de paroles ou de métadonnées et l'écran TEXT qui affiche le texte sélectionné à l'aide des touches [1] ▲▼/[2] ▲▼.
[2] ▲▼	Text	
[4] ▲▼	Clear (Effacer) Appuyez sur ce bouton pour effacer les données de sélection sur l'écran LYRICS.	Efface les données de sélection sur l'écran LYRICS. Cette opération ne s'applique pas à l'écran TEXT.
[5] ▲▼	Text File (Fichier texte)	Appelle l'écran TEXT File-Selection (Sélection du fichier texte). Après avoir effectué la sélection, appuyez sur la touche [NEXT] pour revenir à l'écran LYRICS/TEXT.
[7] ▲▼	Full Size-SAME	Permet de régler le type et la taille de la police utilisée. Pour les polices non supportées par le système, les lettres sont espacées de manière uniforme avec un même intervalle ou permettent d'afficher les paroles avec les noms de métadonnées, étant donné que les positions des noms de métadonnées sont fixes par rapport aux paroles correspondantes. Dans le cas des polices supportées par le système, les lettres et les espaces sont espacés de manière uniforme et conviennent pour l'affichage de paroles sans avoir besoin de notes explicatives.
[8] ▲▼	S(P)/M(P)/E(P)	Permet de régler le type et la taille de la police utilisée. Pour les polices non supportées par le système, les lettres sont espacées de manière uniforme avec un même intervalle ou permettent d'afficher les paroles avec les noms de métadonnées, étant donné que les positions des noms de métadonnées sont fixes par rapport aux paroles correspondantes. Dans le cas des polices supportées par le système, les lettres et les espaces sont espacés de manière uniforme et conviennent pour l'affichage de paroles sans avoir besoin de notes explicatives.

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

Lorsque vous reproduisez simultanément un morceau et un style, les canaux 1-16 des données du morceau sont remplacés par des canaux de style, ce qui vous permet de jouer sans avoir les parties d'accompagnement du morceau. Essayez d'interrompre des accords pendant la reproduction du morceau, comme décrit dans les instructions ci-dessous.

- 1 Sélectionnez un morceau.
- 2 Sélectionnez un style.
- 3 Appuyez simultanément sur les touches SONG [▶/||] (Lecture/Pause) et [◀◀] (Rembobinage).



- 4 Vérifiez que la touche [ACMP] de la section STYLE CONTROL est active (voyant allumé), puis appuyez sur la touche [SYNC START] pour activer le début synchronisé de l'accompagnement.



- 5 Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou jouez au clavier.

La reproduction du morceau et du style démarre en simultané. Vous pouvez lire les informations relatives aux accords sur la partition affichée à l'écran **avec** et **sans** que vous jouiez.

■ Si vous reproduisez simultanément un morceau et un style, l'accompagnement démarre avec le morceau.

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

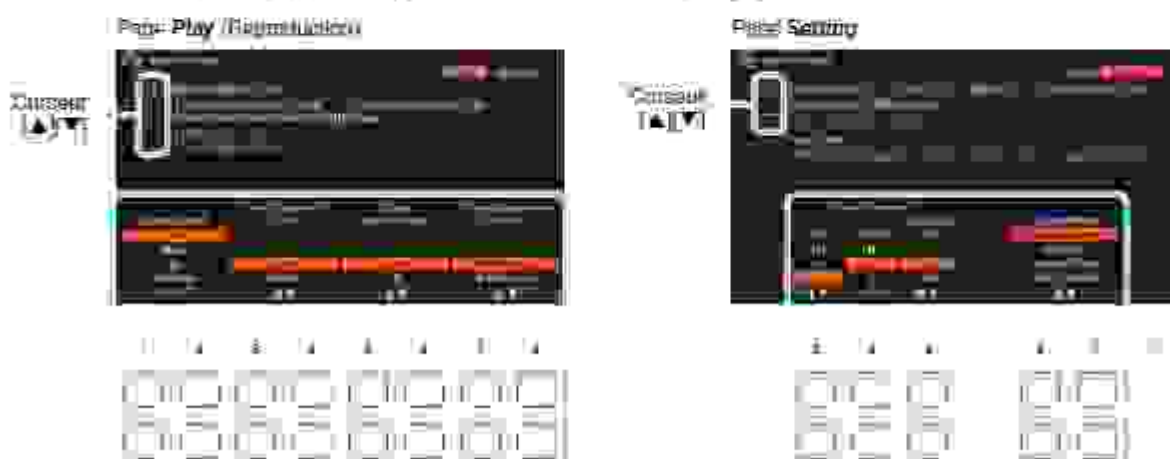
Paramètres liés à la reproduction du morceau (fonction Guide, réglages Channel et Repeat (Répétition), etc.)

Ces instruments disposent de diverses fonctions de reproduction du morceau (reproduction répétée, différents réglages de guide, etc.), accessibles depuis l'écran ci-dessous.

1 Appelez l'écran approprié :

[MEN] (→) Touche de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] : *Song Setting* ; [ENTER] (→) TAB [◀] [▶] : *Play no Setting*

2 Utilisez les touches de curseur [▲] [▼] pour sélectionner la page, puis utilisez les touches [1 ▲▼] - [8 ▲▼] pour effectuer les réglages nécessaires.



■ Page *Play*

1 *Repeat Mode* (Mode répétition), *Fast Forward Type* (Type d'avance rapide), *Style Synchrono Stop* (Arrêt synchronisé du style), *Chord Detection Priority* (Priorité de détection des accords)

<p>[1 ▲▼] / <i>Repeat Mode</i> [2 ▲▼]</p>	<p>Détermine la méthode utilisée pour la reproduction répétée.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Off</i> : tous les morceaux seront joués, puis arrêtés. • <i>Single</i> : tous les morceaux sélectionnés de manière répétée. • <i>All</i> (Tous) : poursuit la reproduction de tous les morceaux du dossier spécifique de manière répétée. • <i>Random</i> (Aléatoire) : poursuit la reproduction de manière aléatoire de tous les morceaux du dossier sélectionné.
<p>[3 ▲▼] / <i>Fast Forward Type</i> [4 ▲▼]</p>	<p>Détermine le type d'avance rapide obtenu lorsque vous appuyez sur la touche [▶▶] (Avance rapide) pendant la reproduction du morceau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Jump</i> (Saut) : appuyez une fois sur la touche [▶▶] (Avance rapide) pour régler immédiatement la position de la reproduction sur la même section sans interruption de son. Le maintien de la touche [▶▶] (Avance rapide) permet de défilé vers l'avant (continuif). • <i>Scrub</i> (Lecture à vitesse variable) : appuyez sur la touche [▶▶] (Avance rapide) pendant la lecture pour lancer la reproduction du morceau à grande vitesse.
<p>[5 ▲▼] / <i>Style Synchrono Stop</i> [6 ▲▼]</p>	<p>Lorsque ce paramètre est défini sur <i>On</i>, la reproduction du style s'arrête dès que vous arrêtez la reproduction du morceau. Avec certaines données de morceau ou certains des réglages liés au style (début/arrêt du style, sélection de style, section, etc.), la reproduction du style s'arrête temporairement lorsque le morceau s'arrête, jusqu'à ce que le réglage effectif lui</p>

[7 ▲▼]	Chord Detection	Déterminez la priorité des accords d'accompagnement, quel qu'ait été le accord contenu dans le morceau en cours de reproduction ou ceux que vous allez jouer dans la section des accords du clavier.
[8 ▲▼]	Priority	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song (Morceau MIDI) : donne la priorité aux accords contenus dans le morceau. • Keyboard (Clavier) : donne la priorité aux accords joués dans la section des accords du clavier. Choisissez ce réglage si vous souhaitez vous entraîner à jouer les accords lorsque l'instrument est en mode d'accompagnement. Il est bien que vous commenciez à jouer dans la section des accords du clavier pendant la reproduction du morceau, l'instrument ignore les accords contenus dans ce dernier jusqu'à la fin de la reproduction.

2 Quick Start (Démarrage rapide), Phrase Mark Repeat (Répétition du repère de phrase)

[9 ▲▼] [+ ▲▼]	Quick Start	Dans certains morceaux disponibles dans le contenu, les réglages relatifs au morceau ont été sélectionnés de telle sorte que le volume soit enregistré sur la première mesure avant les données de titre réelles. Lorsque la fonction Quick Start est activée sur On , l'instrument lit à très grande vitesse toutes les données initiales (notes aux notes, puis données ultérieurement) au point d'origine des données de titre. Cela vous permet de commencer la reproduction aussi rapidement que possible avec un temps de pause minimal pour la lecture des données.
[0 ▲▼] [0 ▲▼]	Phrase Mark Repeat	Un repère de phrase est une partie préprogrammée de certaines données de morceau correspondant à un emplacement donné (ensemble de mesures) au sein d'un morceau. Lorsque ce réglage est activé (On), la section qui correspond au numéro du repère de phrase spécifique est reproduite de manière répétée. Ce paramètre est un paramètre disponible lorsque le morceau contient les réglages Phrase Mark ou Start/Cont.

■ Page Setting

1 Part Channel (Canal de partie), Guide Mode (Mode Guide)

[2 ▲▼] [3 ▲▼]	Part Channel	<ul style="list-style-type: none"> • Left/Right : ces paramètres déterminent le canal MIDI lié aux données de morceau qui est affecté à la section à main gauche ou droite pour les fonctions Vidéo et Song Score (Partion de morceau). Pour le canal spécifié (L ou R), sélectionnez sur l'écran Channel (MIDI) Song l'attribut des données de canal (Morceau).
[+ ▲▼]		<ul style="list-style-type: none"> • Auto Ch Sel (Réglage auto du canal) : lorsque ce paramètre est défini sur On, il réagit automatiquement à certains MIDI appropriés pour les sections à main droite et gauche préprogrammées dans les données de morceaux disponibles dans le contenu. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur On.
[6 ▲▼] [7 ▲▼]	Guide Mode	Reportez-vous à la fonction Guide de cette section.

2 Lyrics Language

[4 ▲▼] [5 ▲▼]	Lyrics Language	Déterminez la langue d'affichage de l'écran Lyrics. <ul style="list-style-type: none"> • Auto : lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. • International : pour les paroles affichées en japonais occidental. • Japanese : japonais écrit en caractères cathodiques des paroles japonaises.
------------------	------------------------	---

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

La fonction Guide de l'instrument vous indique le rythme auquel vous devez jouer les notes sur l'écran Score afin de faciliter votre apprentissage. Cet instrument dispose également de autres commandes pour la pratique du chant, qui vous permettent de régler automatiquement le volume et le ton de la reproduction du morceau en fonction de votre performance vocale.

1 Sélectionnez le morceau souhaité, puis appelez l'écran Score.



2 Appuyez sur l'écran de réglage approprié.

INTELLI → touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] (▶) Song Setting (ENTER) → TAB (▶) Setting → touches de curseur [▲] [▼] Guide Mode.

3 Utilisez les touches [6 ▲▼] [7 ▲▼] (Guide Mode) pour sélectionner le mode Guide souhaité.



Mode Guide pour la pratique au clavier

• Follow Lights (Suivre les témoins)

Lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction du morceau (y compris toutes parties de «*Fill*») suit les notes correctement. Assurez-vous que vous jouez les notes correctement. La reproduction du morceau reprend immédiatement, même si l'option Guide est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est conçue à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des touches spéciales au clavier qui marquent les notes à jouer. Bien que le DEX-570 ne soit pas équipé de touches, vous pouvez utiliser ces touches en suivant les indications sur l'écran tactile.

• Any Key (N'importe quelle touche)

Avec cette fonction, vous reproduisez le morceau (l'instrument) en appuyant sur une touche quelconque en appuyant le rythme. La reproduction du morceau s'interrompt aussitôt que vous jouez une note. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier en rythme avec la musique, pour que la reproduction du morceau reprenne.

• Your Tempo (Votre tempo)

Cette fonction est identique à Follow Light, hormis le fait que la reproduction du morceau s'adapte à votre vitesse de jeu.

Mode Guide pour le chant

• Karao-Key

Cette fonction vous permet de contrôler la synchronisation de la reproduction du morceau & l'audio de vos voix. C'est idéal que vous chantez. Elle est très utile pour chanter sur votre propre performance. La reproduction du morceau s'interrompt en attendant que vous chantez. Vous pouvez simplement appuyer sur n'importe quelle touche du clavier pour que la reproduction du morceau reprenne.

4 Appuyez sur la touche SONG [GUIDE] pour l'activer.



5

5 Appuyez sur la touche SONG [▶/||] (Lecture/Pause) pour démarrer la reproduction.

Entrez-vous à chanter et à jouer au clavier en utilisant le mode Guide sélectionné à l'étape 3.

6 Une fois que vous avez fini de vous exercer, désactivez la touche [GUIDE].

NOTE Vous devez enregistrer les réglages Guide avant de quitter les données de mémoire. Pour les renseignements supplémentaires, consultez le Manuel de l'utilisateur.



Montez

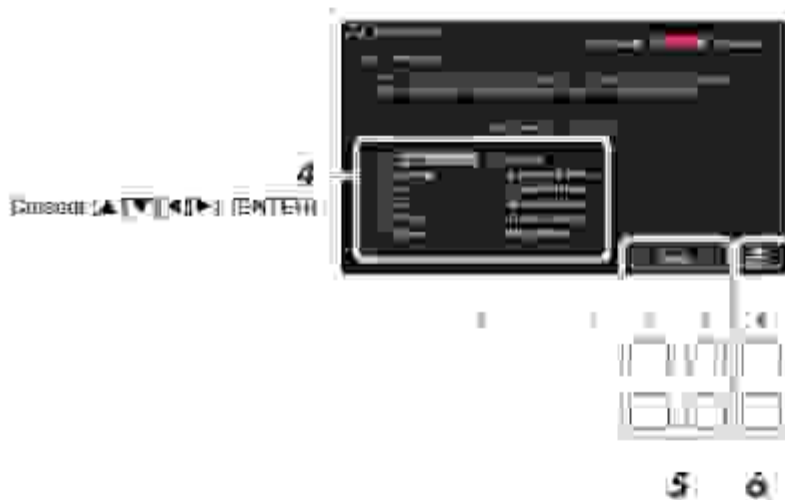
Création/édition de morceaux (Song Creator)

Le guide d'emploi explique comment accéder au menu principal de réglages de votre performance au clavier (= enregistré) en temps réel (+). Le présent manuel de référence vous explique comment éditer un morceau enregistré.

Sélection des données de configuration à enregistrer en position de début du morceau (page Setup)

Il est possible d'enregistrer les réglages actuels de **Virtual Mixer** ainsi que d'autres réglages de paramètres en position de début du morceau en tant qu'une donnée de configuration. Les réglages de paramètres enregistrés sont automatiquement appelés lorsque le morceau débute.

- 1 Sélectionnez le morceau sur lequel vous souhaitez enregistrer les données de configuration.
- 2 Appelez l'écran approprié.
[MENU] / [→] Touche de curseur [▲] / [▼] / [◀] / [▶] *Song Creator* [ENTER] (= [VA]) [◀] / [▶] *Setup*.
- 3 Appuyez sur la touche **SONG** [◀◀] (Rembobinage) pour revenir en début de morceau.
- 4 Utilisez les touches de curseur [▲] / [▼] / [◀] / [▶] pour sélectionner les données à enregistrer, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer (ou supprimer) la coche correspondante.



Les données sélectionnées sont automatiquement appelées lorsque vous sélectionnez le morceau, tout comme les fonctions de reproduction. Les données de configuration ne peuvent être enregistrées qu'en position de début de morceau. L'inscription de **Keyboard Voice** (Sonorisation clavier)

- **Voice Volume / EQ Filter Effect Tempo** : enregistrent les réglages de tempo, tous les réglages effectués à partir de **Virtual Mixer** (page 163).
- **Keyboard Voice** : enregistre les réglages de paramètres actuellement sélectionnés, notamment la sélection de la banque des parties jouées, les effets (Midi Layer et LFO) ainsi que leur état d'activation/désactivation. Les réglages de paramètres enregistrés sont identiques ceux mémorisés via le réglage **One Touch Setup**. Ces données peuvent être enregistrées à l'arrêt ou tout au long du morceau, ce qui vous permet de modifier les données au milieu d'un morceau.
- **Lyrics Setting** (Réglage des paroles) : enregistre les réglages de l'écran Lyrics.
- **Score Setting** (Réglage de la partition) : enregistre les réglages de l'écran Score.
- **Guide Setting** : Réglage des fonctions Guide) : enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment Guide level / Activation/désactivation du guide.
- **Mic Setting** (Réglage micro) : enregistre les réglages du microphone sur la page **Mixer** de l'écran **Mic Setting** (page 60).

- 5 Utilisez les touches [F5 ▲▼] / [F7 ▲▼] (*Apply*) (*Appliquer*) pour enregistrer les données.

6 Utilisez les touches [8 ▲▼] (Save) pour exécuter l'opération Save.

Pour plus de détails, référez-vous à la section « Procédure de base » du mode PumpUp.

AVIS

Les données de morceaux édités seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau à éditer sans mettre l'opération Save en attente.

Réenregistrement d'une section spécifique — Punch In/Out (page Rec Mode)

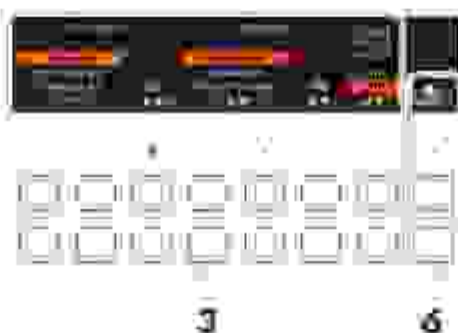
Lorsque vous réenregistrez une section d'un morceau déjà enregistré, utilisez la fonction Punch In/Out (Punch In) d'insertion. Grâce à cette méthode, seules les données comprises entre les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement sont remplacées par les nouvelles données enregistrées.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

1 Sélectionnez le morceau à réenregistrer.

2 Appelez l'écran approprié.


[MENU] → [PUNCH] → [RECORD] → [▲][▼][◀][▶] Song Create [ENTER] → [TAB] [◀] Rec Mode
:cccccccccccc

3 Spécifiez les réglages pour l'enregistrement.



[1 ▲▼]	Rec Start	Détermine le comportement de début de l'enregistrement à l'arrêt des données.
[2 ▲▼]	Début de l'enregistrement (Morceau)	[1 ▲▼] ([2 ▲▼])
		• Normal. L'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous appuyez sur la touche SONG [▶] [■] (Lecture/Pause) ou que vous appuyez sur la touche Symbol Simuldy [Alte] de synchronisation.
		• First Key On (Première touche analysée) L'enregistrement reprend normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous appuyez au clavier.
		• Punch In At (Début d'insertion) L'enregistrement est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour le début d'insertion de l'enregistrement. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point. Vous pouvez définir la mesure de début d'insertion à l'aide des touches [1 ▲▼].



<p>[E ▲▼] Rec End [R ▲▼] Rec All (Enregistrement) (Réglage / All)</p>	<p>Déterminez le comportement de l'arrêt d'enregistrement ou le nombre d'arrêt des données sont traitées une fois que l'enregistrement est interrompu à l'arrêt des données [E ▲▼] / [R ▲▼].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Replace All (Ramp) (Ramp) : supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. • Punch Out : la position de l'arrêt de laquelle l'enregistrement continue est considérée comme le point de fin d'enregistrement. L'enregistrement continuera toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. • Punch Out At : fin d'insertion ou fin d'enregistrement par encastrement continue de l'exécution jusqu'au début de la mesure spécifiée pour la fin de l'insertion de l'enregistrement (c'est-à-dire à l'aide de la touche correspondante de l'écran) pour l'arrêt. La reproduction normale du morceau reprend alors. Ce réglage commence toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. Vous pouvez définir la mesure de fin d'insertion de l'enregistrement à l'aide des touches [6 ▲▼].
<p>[T ▲▼] Pedal Punch In/Out (Punch In/Out) (Fin d'insertion de la piste)</p>	<p>Lorsque votre fonction est activée, vous pouvez utiliser la pédale, bouton ou pédalier vendu séparément pour commander les points de début et de fin d'insertion. Pendant la reproduction d'un morceau appuyez sur la pédale continue et maintenez-la enfoncée pour activer instantanément le début d'insertion de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher la pédale continue aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction afin d'insérer les points de début et de fin de l'enregistrement plus fréquemment. Nécessaire que l'efficacité de la fonction assurée de la pédale continue(s) assurée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est définie sur On.</p> <p> Lors de l'arrêt de l'enregistrement, vous devez choisir la durée de la durée de la piste de l'enregistrement continue.</p>

4 Appuyez sur la touche SONG [REC].

Écran **Channel On/Off** (Song) : Activation/désactivation du canal (Morceau) s'affiche. Tout en maintenant la touche [REC] enfoncée, appuyez sur les touches [E ▲▼] / [R ▲▼] appropriées pour régler le canal de votre choix sur « Rec ».



Si nécessaire, utilisez le cadre de données pour modifier l'arrangement de la piste pour le canal d'émission.

5 Appuyez sur la touche SONG [▶/||] (Lecture/Pause) pour lancer l'enregistrement Punch In/Out.

Placez au clavier entre les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement, en fonction des réglages effectués à l'étape 3. Reportez-vous aux exemples de divers réglages illustrés à la page suivante.

6 Utilisez les touches [8 ▲▼] (Save) pour exécuter l'opération Save.

Pour plus de détails, reportez-vous à l'exécution de l'opération de base du manuel d'entretien.

AVIS

Les données de morceau enregistrées peuvent perdre si vous effectuez un arrêt de l'enregistrement ou si vous effectuez l'opération de base.

■ Exemples de réenregistrement avec divers réglages Punch In/Out

Ces illustrations permettent d'illustrer la fonction Punch In/Out de diverses manières. Les illustrations ci-dessous présentent différentes situations dans lesquelles des mesures effectuées dans un programme à jour peuvent être réenregistrées.



Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes (page *Channel*)

Vous pouvez appliquer diverses fonctions liées à des données déjà enregistrées dans une banque de données sur la page *Channel*.

- 1 Sélectionnez un morceau à éditer.
- 2 Appelez l'écran approprié.
 [MENU] → touche de Déplacement [▲||▼||◀||▶] *Song Context* [ENTER] → [AB|▶] *Channel*.
- 3 Utilisez les touches de curseur [▲||▼||◀||▶] pour sélectionner l'élément à éditer, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran d'édition.

Touche | ▲||▼||◀||▶ | [ENTER]



4 Editez les données en vous référant à la description des différents écrans d'édition ci-dessous.

5 Appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider les modifications effectuées pour chaque écran.

Une fois l'opération terminée, l'annotation « Révisé » → [ENTER] → affiche à l'écran le « Retour au menu » → [Fnde] → [ENTER] → et qui vous permet d'accéder aux données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'opération. La fonction [End] (si vous n'avez pas) agit de la même manière pour une entrée.

6 Utilisez les touches [8 ▲▼] (Save) pour exécuter l'opération Save.

Principes de défauts, voir aussi vous à la section « Procédure de base » du mode d'emploi.

AVIS

Les données de votre appareil sont perdues si vous sélectionnez (sauvegardez) une entrée et si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'opération Save.

■ Quantize

La fonction Quantize vous permet d'ajuster la synchronisation de tous les notes d'un même canal. Par exemple, si vous avez réglé la phrase musicale comme ci-dessous, vous pouvez ajuster la phrase avec une précision accrue et vous pouvez même vous légèrement en avant (ou en retard) sur le son enregistré comme ci-dessous. La fonction Quantize permet de corriger ce type de problème.



<p>[1] ▲▼ [1] Canal</p> <p>[2] ▲▼ [1]</p>	<p>Déterminez canal MIDI des données de mouvement à quantifier.</p>
<p>[7] ▲▼ [1] Seuil (ms)</p> <p>[5] ▲▼ [1]</p>	<p>Sélectionnez la taille de quantification (résolution) (Pour un résultat optimal, il est conseillé de régler la taille de quantification sur la note la plus courte du canal. Par exemple, si les notes les plus courtes du canal sont des croches, installez-les pour définir la taille de la quantification.</p> <div data-bbox="606 1276 1404 1388"> </div> <div data-bbox="606 1411 1404 1568"> <p>Réglages</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="margin-right: 10px;"> 1/8 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/16 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/32 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/64 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/128 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/256 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/512 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/1024 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/2048 note <li style="margin-right: 10px;"> 1/4096 note </div> <p>Les trois réglages Quantize marqués d'un astérisque (*) sont extrêmement pratiques dans la mesure où ils permettent de quantifier deux valeurs de notes différentes en même temps. Par exemple, si des croches normales et des croches de croches coexistent sur le même canal et que vous procédez à la quantification par rapport aux croches (toutes les notes du canal seront quantifiées en croches et les notes de croches seront complètement éliminées). Par contre, si vous utilisez le réglage croches + notes de croches, les notes normales ainsi que les notes de croches seront quantifiées correctement.</p>



<p>[6 ▲ ▼] / Strength [7 ▲ ▼]</p>	<p>Déterminez la force avec laquelle les notes sont quantifiées. Un réglage de 100 % provoque une synchronisation exacte. Si une valeur inférieure à 100 % est sélectionnée, les notes seront décalées par rapport au tempo. Ceci est particulièrement utile en fonction du programme utilisé. L'application d'une quantification inférieure à 100 % permet de quantifier un nombre de valeurs dans l'enregistrement.</p>
--	---

■ Déjà

Vous pouvez supprimer les données d'un canal spécifique au sein d'un morceau. Utilisez les touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner le canal dont vous souhaitez supprimer les données puis sélectionnez ou désélectionnez les éléments concernés à l'aide des touches [6 ▲ ▼] [7 ▲ ▼] (**Attack**) (**Mark**). Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la suppression ou la désélection.

 Une option disponible en fonction du programme sélectionné est l'option de suppression de la chaîne (**▲ ▼**) (**Del Channel**) (**Supprimer chaîne**).

■ Mix (Mixer)

Cette fonction vous permet de mixer les données de deux canaux et de placer les résultats de l'opération dans un canal différent. Elle vous permet également de copier les données d'un canal vers un autre.

<p>[2 ▲ ▼] / Source 1 [1 ▲ ▼]</p>	<p>Déterminez le canal MIDI (1-16) à mixer. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.</p>
<p>[4 ▲ ▼] / Source 2 [5 ▲ ▼]</p>	<p>Déterminez le canal MIDI (1-16) à mixer. Seuls les événements de notes du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination. Utilisez les valeurs 1-15, ou réglage Copy pour copier les données de la source à partir de n'importe quel canal de destination.</p>
<p>[6 ▲ ▼] / Destination [7 ▲ ▼]</p>	<p>Définissez le canal de destination des résultats du mélange ou de la copie.</p>

■ Transpose

Ce paramètre permet de transposer le contenu de six données enregistrées sur des canaux individuels vers le haut ou le bas d'un intervalle de deux notes à la fois, par la pression de deux touches. Sélectionnez le canal que vous voulez transposer à l'aide des touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶], puis réglez les valeurs correspondantes à l'aide des touches de données. Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la transposition de ces données.

 Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la transposition de la chaîne (**▲ ▼**) (**Del Channel**) (**Supprimer chaîne**).

 Appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la transposition de la chaîne (**▲ ▼**) (**Del Channel**) (**Supprimer chaîne**).

Cette fonction est désactivée en défaut dans le mode d'emploi. Répérez-vous les chapitres correspondants du mode d'emploi.

Microphone

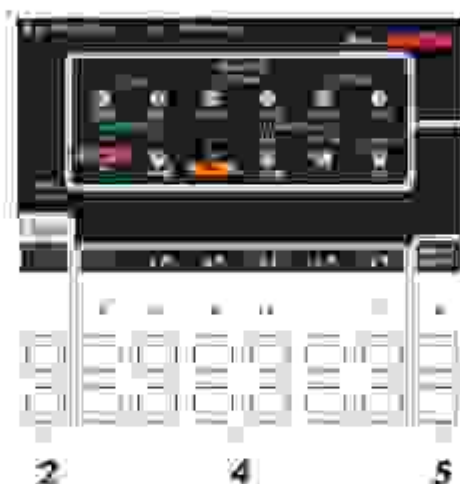
Table des matières

Ajustement et enregistrement des réglages du microphone	58
• Paramètres pouvant être réglés sur la page Setup	59
Application des effets souhaités au son du microphone	60

Ajustement et enregistrement des réglages du microphone

Cette section vous permet de définir les paramètres pour différents effets appliqués au son du microphone. Vous pouvez procéder au réglage des paramètres **Vocal** (Voix) ou **Talk** (Parler), la première pour votre performance de chant et le deuxième pour être, par exemple, des annonces entre les morceaux.

- 1 Appelez l'écran approprié.
[MIC RETURN] → [TAB] → *Setting*
- 2 Appuyez sur la touche [↑] (Vocal) ou [↓] (Talk) pour sélectionner l'écran de réglage souhaité.



- 3 Appuyez sur [↑] [↓] [←] [→]

- 3 Utilisez les touches de curseur [↑] [↓] [←] [→] pour sélectionner le paramètre à ajuster. Pour revenir à l'écran sur lequel paramétrer, répétez-vous à la p. 58

- 4 Réglez la valeur du paramètre sélectionné à l'aide du cadran de données ou des touches [2 ▲▼] – [7 ▲▼] situées juste en dessous du paramètre sélectionné.
- 5 Après avoir effectué les réglages souhaités, utilisez les touches [8 ▲▼] (Select & Save) (Sélectionner et enregistrer) pour enregistrer les réglages sous forme de fichier sur le lecteur utilisateur.

Tous les réglages (Voice & Talk) sont enregistrés dans un fichier unique. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 63 fichiers.

ATTENTION Les réglages de l'écran de réglage de la voix sont enregistrés dans un fichier unique. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 63 fichiers. Les réglages de l'écran de réglage de la voix sont enregistrés dans un fichier unique. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 63 fichiers.

Appel des réglages du microphone enregistrés sur le lecteur utilisateur

- 1 Appuyez brièvement sur la touche [8 ▲▼] (Select & Save) (Sélectionner et enregistrer) comme à l'étape 5 ci-dessus.
- 2 Sélectionnez le fichier de réglages souhaité.

Paramètres pouvant être réglés sur la page Setting

Écran Vocal (Voice)



Écran Talk and Assist (Talk)



<p>EQ (Égaliseur) (Égalisation des bandes)</p>	<p>L'EQ (ou égaliseur) est un processus qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes successives, les renforce ou atténue en fonction des besoins pour adapter la réponse en fréquence globale. L'instrument est doté d'une fonction d'égaliseur numérique à trois bandes (Low, Mid et High) de haute qualité, destinée au son du microphone. Pour régler les trois bandes, vous pouvez régler la fréquence centrale (Hz) et le niveau (dB) qui les contrôlent correspondants à l'écran.</p>				
<p>Noise Gate (Suppression des bruits)</p>	<p>Cet effet élimine le signal d'entrée lorsque l'entrée provenant du microphone tombe en deçà d'un niveau spécifique. Il supprime ainsi les bruits étrangers, ce qui permet au signal continue (voix) de ne pas être interrompu.</p> <table border="1" data-bbox="446 1568 1428 1747"> <tbody> <tr> <td data-bbox="446 1568 670 1657"> <p>SW (Switch) (Sélecteur)</p> </td> <td data-bbox="670 1568 1428 1657"> <p>Active/désactive la fonction Noise Gate.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="446 1657 670 1747"> <p>TH (Threshold) (Seuil)</p> </td> <td data-bbox="670 1657 1428 1747"> <p>Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits continue à fonctionner.</p> </td> </tr> </tbody> </table>	<p>SW (Switch) (Sélecteur)</p>	<p>Active/désactive la fonction Noise Gate.</p>	<p>TH (Threshold) (Seuil)</p>	<p>Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits continue à fonctionner.</p>
<p>SW (Switch) (Sélecteur)</p>	<p>Active/désactive la fonction Noise Gate.</p>				
<p>TH (Threshold) (Seuil)</p>	<p>Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits continue à fonctionner.</p>				

Compressor (Compresseur)	Cet effet limite le signal de sortie lorsque le signal d'entrée présente de fortes variations de dynamique. Il est particulièrement utile pour égaliser les signaux vocaux présentant des dynamiques extrêmement variables. Il « comprime » efficacement le signal en atténuant les parties trop fortes et en augmentant les parties trop faibles.
SW (Switch)	Active (à destination) l'effet Compressor
TH (Threshold)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la compression commence à s'appliquer
Ratio	Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.
Output (Sortie)	Règle le niveau de sortie final
Voice Mixing (Mélange de voix)	Permet d'ajuster les réglages nécessaires pour créer ou éliminer des différences entre les voix dans un environnement.
Reduction Level (Niveau de réduction)	Détermine la réduction s'appliquant au son général avant la lecture finale, ce qui vous permet de régler de manière précise la balance entre votre voix et le son général de l'environnement.
Tan	Détermine la position du balayage paramétrique relatif au son final.
Effect Depth (Profondeur de l'effet)	Détermine la profondeur des effets <i>Reverb</i> ou <i>Chorus</i> appliqués au son du micro.
Volume	Détermine le volume de sortie du système.

Application des effets souhaités au son du microphone

Parmi les effets de réverbération (à choir, de chambre, types d'effets à volonté), vous pouvez sélectionner le type d'effet souhaité dans l'écran appelé [MIC SETTINGS] → TAB [Mixer] → [DSP]. Les paramètres d'opération de ces écrans (les mêmes qui sont de l'écran *Mixer* appelé à l'aide de la touche [MIXER]) sont plus détaillés, reportez-vous à la page 40. Si vous voulez appliquer l'effet souhaité au son du microphone, vous devez sélectionner *DSP* à l'écran appelé [Mixer] et [Mic] sur l'écran [DSP].

Pour ajuster les réglages effectués sur la page *Mixer* de l'écran *Mic Settings*, entrez-y dans la mémoire de reproduction.



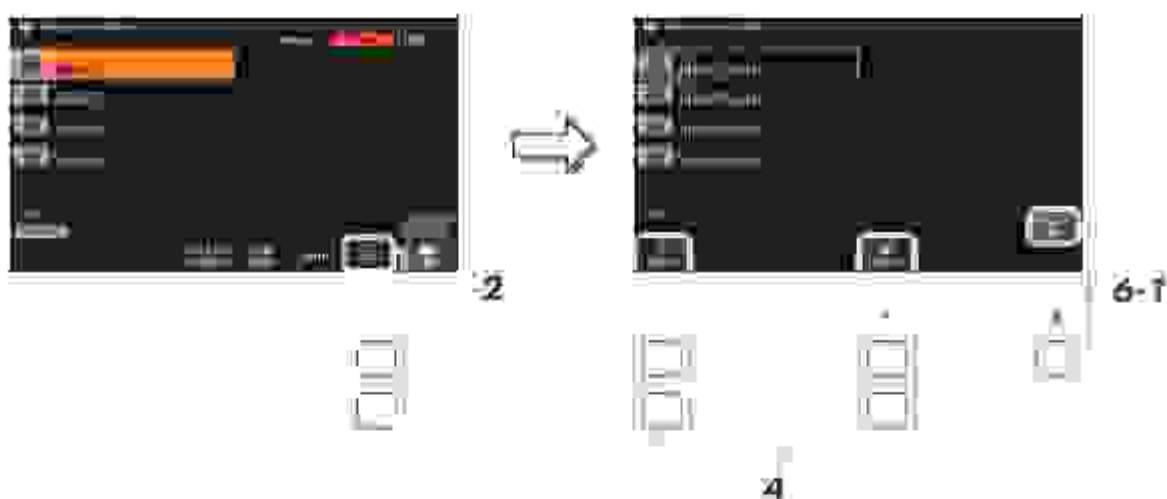
Table des matières

Suppression de la mémoire de registration ou attribution d'un nouveau nom	51
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze) (Gel)	52
Sélection des numéros de mémoire de registration dans l'ordre (Registration Sequence)	53
• Programmation d'une séquence de registration	53
• Utilisation de la séquence de registration	55
Copie des enregistrements de liste de lecture depuis une autre liste de lecture (Append Playlist)	55

Suppression de la mémoire de registration ou attribution d'un nouveau nom

Vous pouvez facilement supprimer les différents éléments de registration et attribuer un nouveau nom.

- Appuyez sur la touche [BANK] (Banque) de la section REGISTRATION MEMORY (Mémoire de registration) pour appeler l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration), puis sélectionnez le fichier de banque souhaité.



- Appuyez sur la touche [7 ▼] (Edit) pour appeler l'écran Registration Edit (Édition de la mémoire de registration).

EDIT Utilisez les touches de navigation pour sélectionner l'option [Edit].

TEXT Vous pouvez sélectionner l'option [Delete] pour supprimer les données de registration. Appuyez sur la touche [5 ▼] (Delete) pour sélectionner l'option [Delete]. Appuyez sur la touche [8 ▼] (File) pour sélectionner l'option [Save]. Appuyez sur la touche [8 ▼] (File) pour sélectionner l'option [Save].

- Sélectionnez le numéro de banque de registration souhaité.
- Appuyez sur la touche [1 ▼] (Name) pour attribuer un nouveau nom ou [5 ▼] (Delete).
- Sélectionnez le numéro de banque de registration souhaité à renommer ou à supprimer.
- Enregistrez la banque actuelle contenant les mémoires de registration éditées.
 - Appuyez sur la touche [8 ▲] pour revenir à l'écran Registration Bank Selection.
 - Appuyez sur la touche [8 ▼] (File), puis appuyez sur la touche [8 ▼] (Save) pour enregistrer le fichier de banque.

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze) (Gel)

Le mémoire du registre vous permet de rappeler toutes les configurations de paramètres d'affaires ou appuyant sur une seule touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments (éléments, même lorsque vous changez de configuration du rubricar de registration). Si vous souhaitez afficher les réglages de configuration en fonction d'un code de style, par exemple « gel », indiquant les réglages de l'écran à faire en sorte que ceux-ci soient ou ne soient pas lorsque vous sélectionnez un autre niveau de configuration de registration.

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → [Toucher] → [Affaires] → [▲] [▼] [◀] [▶] | *Regist. Séquence/Freeze* (Séquence de registration/Gel)
[ENTER] → TAB [▶] | *Freeze*

2 Utilisez les touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner l'élément à enregistrer, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer (ou supprimer) la coche correspondante.

Les éléments cochés sont gérés lorsque la fonction Freeze est activée.



2
Clavier [▲] [▼] [◀] [▶] [ENTER]



3

3 Utilisez les touches [1 ▲▼] (Freeze) pour activer la fonction Freeze.

Cette fonction vous permet de « geler » ou de conserver les éléments cochés, même lorsque vous sélectionnez un autre niveau de mémoire de registration. Pour désactiver la fonction Freeze, utilisez les touches [1 ▲▼] (Freeze).

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

AVIS

Les réglages de l'écran Freeze sont automatiquement enregistrés sur l'appareil même vous quittez cet écran. Par contre, si vous quittez l'écran sans avoir quitté l'écran, (si possible)

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

Malgré l'absence de touches de mémoire de registration, il peut arriver que, au cours d'une performance, vous souhaitiez passer rapidement d'un réglage à l'autre. La fonction Registration Sequence (séquence de registration) est très pratique car elle vous permet d'appeler les quatre configurations dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches TAI1 ◀||▶ (ou Tactan/Mant) ou en actionnant la pédale tandis que vous jouez.

Programmation d'une séquence de registration

1 Si vous avez l'intention d'utiliser une ou plusieurs pédales pour changer de numéro de mémoire de registration, connectez une pédale ou un pédalier à la prise (AUX PEDAL) (Pédale auxiliaire) ou (PEDAL UNIT).

2 Appuyez sur la touche [BANK] de la section REGISTRATION MEMORY pour appeler l'écran Registration Bank Selection, puis sélectionnez la banque à programmer.

3 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur ▲||▼||◀||▶ | *Regin Sequence/Freeze* | [ENTER] → TAI1 ◀ | *Registration Sequence*.

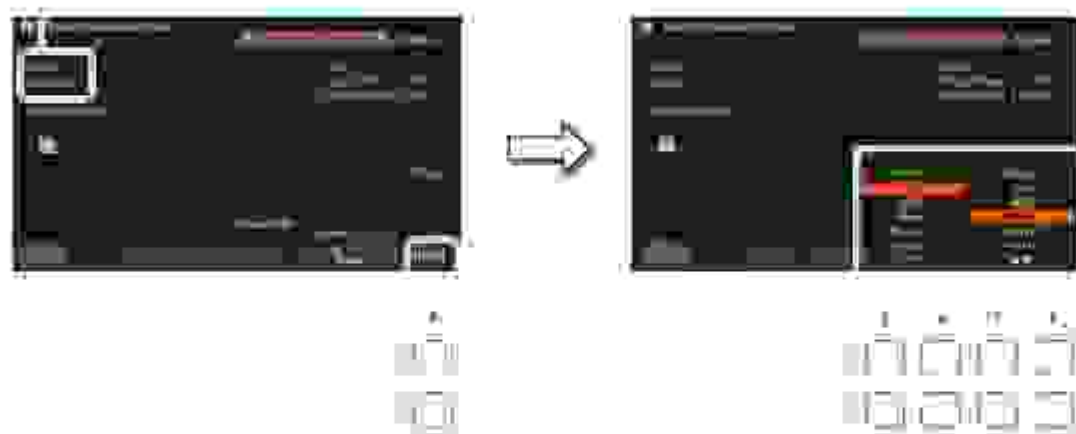
4 Si vous utilisez une pédale, spécifiez ici sa méthode de fonctionnement (défilement avant ou arrière dans la séquence).

Utilisez les touches 18 ▲▼ (Pedal) pour la sensibilité appropriée.

- [5 ▲▼] / [16 ▲▼] (Prev) sélectionne la pédale permettant de reculer dans la séquence de registration.
- [7 ▲▼] / [17 ▲▼] (Next) sélectionne la pédale permettant d'avancer dans la séquence de registration.

AUX indique la pédale connectée à la prise (AUX PEDAL), tandis que **Right**, **Center** et **Left** indiquent les positions du pédalier connecté à la prise (PEDAL UNIT).

Utilisez le nombre de banque de mémoire de registration nouvellement sélectionnée.



Notez que les réglages de pédale effectués ici diffèrent de ceux qui sont prioritaires sur les réglages de la prise Pedal de Vibration Controller (page 75). Si vous souhaitez utiliser la pédale pour une fonction autre que Registration Sequence, assurez-vous de désactiver celle-ci et Off.

Après avoir effectué les réglages, appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter la fonction.

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

Appuyez sur une des touches [1] à [6] de la section REGISTRATION MEMORY sur le panneau puis appuyez les touches [F ▲▼] (Insert) (Insert) pour saisir le numéro. Vous pouvez également déplacer la position d'insertion à l'aide des touches de curseur [▲] [▼] [▶] [◀].



marque les adresses de mémoire de registration. Après l'ordre de la séquence de registration actuellement sélectionnée.

[1] ▲▼	<i>Register</i> (Régistrez)	Renseignez le numéro de l'emplACEMENT de la cassette par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée.
[F] ▲▼	<i>Insert</i>	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée à la position du curseur.
[C] ▲▼	<i>Delete</i>	Supprime le numéro de l'emplACEMENT de la cassette.

6 Appuyez de manière répétée sur une des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Sequence End) (Fin de séquence) pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence à la fin de la séquence.

- **Stop** — — — — — La fin d'appuyer sur la touche TAB [▶] ou sur la touche permettant d'avancer (il a aucun effet). La séquence est arrêtée.
- **Top** — — — — — La séquence reprend depuis le début.
- **Next Bank (Banque suivante)** — La séquence passe automatiquement au début de la banque de données de registration suivante dans le même disque.

7 Utilisez les touches [1 ▲▼] (Seq.) pour activer la fonction Registration Sequence.

8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour enregistrer les réglages Registration Sequence en tant que partie du fichier de banque de registration actuellement sélectionné.

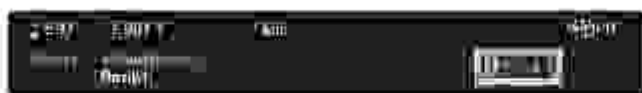
Lorsqu'un message apparaît vous invitant à modifier les réglages, appuyez les touches [F ▲▼] (Yes) (Oui) pour enregistrer les données de séquence.

AVIS

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

Utilisation de la séquence de registration

- 1 Sélectionnez la banque de Registration souhaitée et vérifiez que la fonction Registration Séquence est activée.
- 2 Sur l'écran Main, confirmez la séquence de registration.



INT Utilisez la commande de programmation de la séquence de registration pour sélectionner la banque de registration souhaitée.

- 3 Appuyez sur la touche TAB [◀] ou [▶] ou appuyez sur la pédale pour sélectionner le numero de la première séquence de registration.

La numérotation main est inversée sur l'écran.

- 4 Utilisez les touches TAB ou la pédale pendant votre performance au clavier.

Pour retourner à l'écran ou au menu de démarrage de registration, appuyez simultanément sur les touches TAB [◀] et [▶] tandis que l'écran Main est affiché.

INT La commande peut être utilisée pour la banque de registration de la banque de registration.

Vous pouvez enregistrer plusieurs autres données au poste. Vous pouvez le faire pendant la performance de la banque de registration de la banque de registration. Vous pouvez également enregistrer les données de la banque de registration de la banque de registration pendant la performance de la banque de registration de la banque de registration.

Copie des enregistrements de liste de lecture depuis une autre liste de lecture (Append Playlist)

La fonction « Append Playlist » permet de copier les fichiers de liste de lecture existants de la banque de lecture actuellement sélectionnée.

- 1 Depuis l'écran Playlist (Liste de lecture), utilisez les touches [B ▲ ▼] (Option) pour appeler la fenêtre appropriée.



- 2 Utilisez les touches [5 ▲ ▼]/[B ▲ ▼] (Append Playlist) pour appeler l'écran Playlist File Selection (Selection du fichier de liste de lecture).
- 3 Sélectionnez le fichier de liste de lecture à ajouter à l'aide des touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶].
Un message de confirmation apparaît. Pour annuler la transaction, appuyez sur une des touches [B ▲ ▼].
- 4 Utilisez les touches [7 ▲ ▼] (Yes) pour ajouter les enregistrements.
Tous les enregistrements du fichier de liste de lecture sélectionné sont ajoutés en bas de la liste de lecture actuellement sélectionnée.
- 5 Utilisez les touches [B ▲ ▼] (Option) pour appeler la fenêtre appropriée, puis utilisez les touches [7 ▲ ▼] (Select & Save) pour enregistrer les enregistrements ajoutés dans le fichier de liste de lecture actuellement sélectionné.

7

Mémoire de registration/multitrack de registre

Table des matières

Édition des paramètres <i>Volume/Pan</i>	68
Édition des paramètres <i>Filter</i>	67
Édition des paramètres <i>Effect</i>	68
<ul style="list-style-type: none"> • Réglage de la profondeur des effets pour chaque piste • Sélection d'un type d'effet pour chaque piste • Édition et enregistrement du type d'état d'origine 									68 69 70
Édition des paramètres <i>EQ/Master EQ</i> (Égaliseur)	71
<ul style="list-style-type: none"> • Édition de l'égaliseur de piste • Édition de l'égaliseur principal 									71 71
Édition des paramètres du compresseur (<i>Master Compressor</i>)	73
Schéma fonctionnel	74

Concernant la console de mixage, le manuel de référence propose des descriptions détaillées des différents paramètres ainsi que le mode d'emploi concernant les instructions de base. Après avoir effectué les réglages décrits dans ce chapitre, prenez soin d'enregistrer les réglages de la console de mixage en suivant les instructions du mode d'emploi.

Sélectionnez la piste à éditer en appuyant plusieurs fois sur la touche [MIXER/C], puis sélectionnez la page correspondante aux paramètres concernés à l'aide des touches [AR] (◀||▶).

Appuyez plusieurs fois sur la touche [MIXER/C] pour sélectionner la page à modifier.



Pour valider des modifications effectuées sur le flux de signal et la configuration de la console de mixage, appuyez-vous sur la même touche que la page 4.

Édition des paramètres *Volume/Pan*



Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des touches de Direction (▲||▼||◀||▶) et utilisez le clavier ou les touches (▲||▼) (8, ▲||▼) pour éditer les paramètres.

Édition des paramètres Effect

Cet instrument possède sept blocs d'effets, jeter un œil sur la vidéo d'essai d'écoute d'écoute pour entendre les sons et les transformer complètement. Les effets sont répartis dans différents groupes, comme suit :

■ Reverb, Chorus

Ces effets de bloc s'appliquent au son d'ensemble de la chaîne. Dans ces blocs d'effets, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul type d'effet à la fois et pouvez régler le niveau d'effet (profondeur) de chaque partie, ainsi qu'un niveau de retour de réverbération des parties.

■ DSP1 :

Lorsque le paramètre **Connection** (Connexion) sélectionné par l'écran **2 de la page 10** est réglé sur **System** (Système), les effets de ce bloc s'appliquent indépendamment sans de mixer et de niveau. Dans cet état, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul type d'effet à la fois et pouvez régler le niveau d'effet (profondeur) de chaque partie, ainsi que le niveau de retour de l'ensemble des parties. Lorsque le paramètre **Connection** est réglé sur **Insertion**, l'effet de ce bloc s'applique uniquement à un canal spécifique du mix et au morceau.

■ DSP2-5 :

Ces effets de bloc sont appliqués à une partie ou un canal spécifique. Vous pouvez sélectionner différents types d'effet pour chaque canal ou partie disponible.

Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie



Glissez les touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner le bloc d'effet souhaité, puis utilisez le cadran de données ou les touches [L] [▲] [▼] [R] [▲] [▼] pour régler la profondeur d'effet de chaque partie.

Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc

- 1 Sur la page *Effect*, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran *Type Select* (Sélection du type).



- 2 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Block) (Bloc) pour sélectionner le bloc d'effets.

Bloc d'effets	Parties auxquelles s'applique l'effet	Caractéristiques de l'effet
<i>Reverb</i>	Toutes les parties	Recrée l'ambiance d'une pièce d'un solo de concert ou d'un club de jazz.
<i>Chorus</i>	Toutes les parties	Produit un son à la texture riche comme si plusieurs parties étaient jouées simultanément. En outre, il est possible de sélectionner d'autres types d'effets (réverbération, délai, etc.) au sein de ce bloc d'effets.
<i>DSP1</i>	Partie de style, un seul de morceaux 1-16	Crée des effets de réverbération et de chorus. Ce bloc propose un vaste choix de types d'effets, tels que la distorsion. Et c'est également applicable aux parties de style ou de morceaux. Lorsque le paramètre <i>Connection</i> est réglé sur <i>System</i> (étape 2 de la page 77) est sélectionné, l'effet DSP1 s'applique automatiquement au style ou au morceau. Lorsqu'il est réglé sur <i>Invert</i> , l'effet DSP1 s'applique uniquement à une partie spécifique du style ou du morceau.
<i>DSP2</i> <i>DSP3</i> <i>DSP4</i> <i>DSP5</i>	Mim, Layer, Left un seul de morceaux 1-16, Mic*	Offre les effets de réverbération et de chorus. Ce bloc propose un vaste choix de types d'effets, tels que la distorsion. Vous pouvez sélectionner un des quatre ou parties réverbérées à gauche pour chacun des blocs DSP2-5 (à moins que vous n'ayez sélectionné <i>Layer</i> pour DSP2, par exemple). L'effet DSP2 est uniquement applicable à la partie <i>Layer</i> . Notez que lorsque sélectionné sur un morceau ou un style, vous devez sélectionner les blocs DSP2-5. L'application des parties de style ou de morceaux est automatiquement modifiée selon la dernière priorité de fonction des données. * La partie <i>Mic</i> peut également être traitée avec DSP5. Si vous voulez appliquer un certain effet réverbéré au son de votre microphone, utilisez DSP5 et sélectionnez <i>Mic</i> .

- 3 Utilisez les touches [3 ▲▼] (Part) pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez appliquer l'effet.

NOTE: Il est impossible de sélectionner une partie si *Reverb*, *Chorus* ou *DSP1* (lorsque la paramètre *Connection* est réglé sur *System*) (étape 2 de la page 77) est sélectionné. En effet, un seul type d'effet peut être sélectionné en vue d'être appliqué à l'ensemble des parties disponibles.

- 4 Utilisez les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Category) pour sélectionner la catégorie d'effet, puis utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Type) pour sélectionner le type d'effet.

NOTE: Comme le bloc *Reverb* n'est pas divisé en catégories, pour modifier les paramètres de l'effet sélectionné, appuyez sur une des touches [1 ▲▼] (*Detail*). Pour en savoir plus, reportez-vous à la section suivante.

Édition et enregistrement du type d'effet d'origine

- 1 Après avoir sélectionné un bloc d'effets et un type d'effet dans la section précédente, utilisez les touches [8 ▲▼] (Detail) pour appeler l'écran d'édition des paramètres d'effets.



- 2 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[4 ▲▼] (Parameter) pour sélectionner un paramètre, puis utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Value) pour modifier la valeur.

Si vous avez sélectionné *Reverb*, *Chorus* ou *DSB* comme filtre d'effets, vous pouvez régler le niveau de retour à l'aide des touches [7 ▲▼] (Effect Return Level) (Niveau de retour de l'effet).

- 3 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Save) pour appeler l'écran *User Effect* (Effet utilisateur) en vue de l'opération Save.

- 4 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼] (Memory) (Mémoire) pour sélectionner la destination d'enregistrement en tant qu'effet utilisateur.

Vous pouvez modifier le nom de l'effet utilisateur, si nécessaire. Appuyez sur une des touches [6 ▲▼] (Rename) pour modifier la lettre (caractère) d'entrée (Série de caractères), puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK).



- 5 Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour exécuter l'opération Save.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche [TEXT].

Pour appeler l'effet utilisateur enregistré, sélectionnez un bloc de *User Effect* (Effet utilisateur) du bloc d'effets correspondant à l'étape 4 du chapitre 10.

Édition des paramètres EQ/Master EQ (Égaliseur)

L'égaliseur appelé également « EQ », est un processus de sons qui vise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins pour adapter la réponse de l'égaliseur à l'écoute.

La page **EQ** (écran 2) à l'aide des touches **TAB** [◀] [▶] vous permet de gérer l'égaliseur pour chaque partie correspondante, tandis que la page **Master EQ** (écran principal) vous permet d'effectuer des ajustements (égaliseur global) pour l'ensemble de l'instrument. Vous pouvez également appuyer la page **Master EQ** directement depuis l'écran de l'écran en appuyant simultanément sur les touches **[MINER]** [EQ] et **[MANNIR]** **[ON/OFF]**.

Édition de l'égaliseur de parties



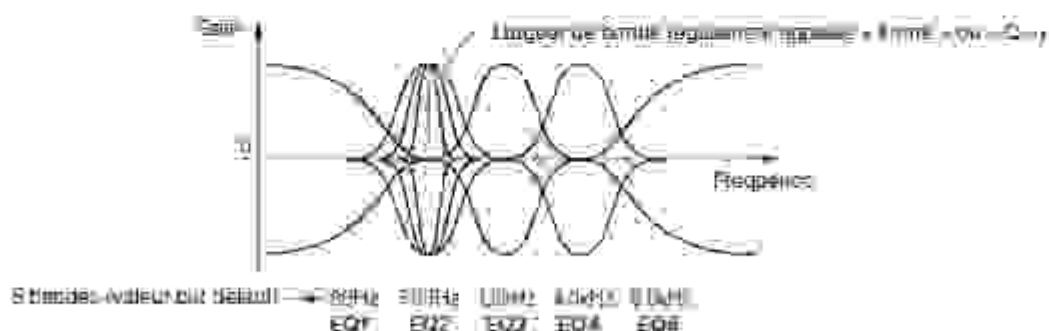
Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des touches de curseur [▲] [▼] [◀] [▶] et utilisez le cadre de boutons en bas (touches [▲▼] [R ▲▼]) pour régler les paramètres.

High	Renforce ou atténue la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie
Low	Renforce ou atténue la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie

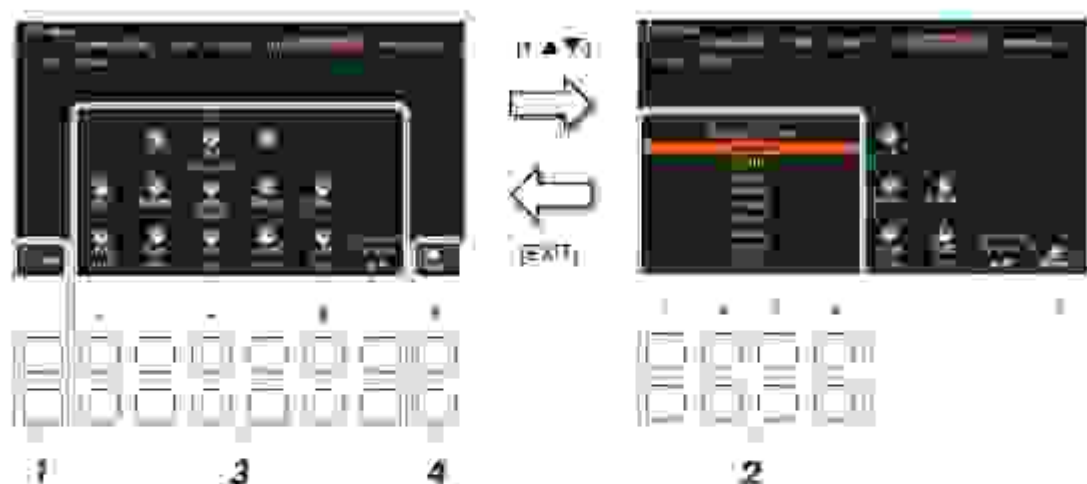
Édition de l'égaliseur principal

L'instrument dispose d'un égaliseur numérique à cinq bandes de haute qualité qui permet d'appliquer un effet supplémentaire similaire à celui de l'instrument selon le réglage de l'écoute. Vous pouvez sélectionner un des cinq réglages EQ prédéfinis sur la page **Master EQ**. Vous avez même la possibilité de créer vos propres réglages EQ personnalisés en ajustant les bandes de fréquence puis en enregistrant les réglages au sein que types d'égaliseur personnel, y compris.

■ L'égaliseur numérique à cinq bandes est conçu pour être utilisé avec les réglages EQ prédéfinis ou personnalisés.



- 1 Utilisez les touches [1 ▲▼] (Type) pour appeler la fenêtre *Master EQ Type* (Type d'égaliseur principal).



- 2 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼] pour sélectionner le type d'égaliseur principal souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT].

- **Normal** : réglage EQ normal dans lequel les caractéristiques de fréquence sont parfaitement mises en évidence.
- **Light (Léger)** : réglage EQ qui permet de diminuer le niveau des basses fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.
- **Heavy (Fort)** : réglage EQ qui permet de renforcer le niveau des basses fréquences et de rendre ainsi le son plus puissant.
- **Mellow (Harmonieux)** : réglage EQ qui permet de diminuer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus harmonieux.
- **Bright (Clair)** : réglage EQ qui permet de renforcer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.
- **Off 1-30** : vous pouvez régler le réglage d'égaliseur personnalisé enregistré à l'étape 5.

- 3 Utilisez les touches de curseur [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur la position souhaitée, puis utilisez le cadran de données ou les touches [2 ▲▼]–[8 ▲▼] pour régler le niveau Gain de chaque bande, ainsi que Q (largeur de bande) et Frequency (fréquence centrale).

Vous pouvez augmenter ou baisser les cinq bandes en même temps à l'aide des touches [7 ▲▼] (Total Gain Adjust) (Réglage de gain total).

Pour la valeur de Q en décibels, plus la bande est étroite, la plus la fréquence disponible varie selon la bande.

- 4 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Save) pour appeler l'écran *User Master EQ* (Égaliseur principal utilisateur) en vue de l'opération Save.

- 5 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner la destination de l'enregistrement des réglages en tant que type d'égaliseur principal utilisateur.

Si nécessaire, modifiez le nom de l'égaliseur principal à l'aide des touches [6 ▲▼] (Rename) pour appeler la fenêtre Character Library, puis appuyez sur la touche [6 ▲] (OK). Le réglage Master EQ enregistré peut être sélectionné comme décrit à l'étape 1.



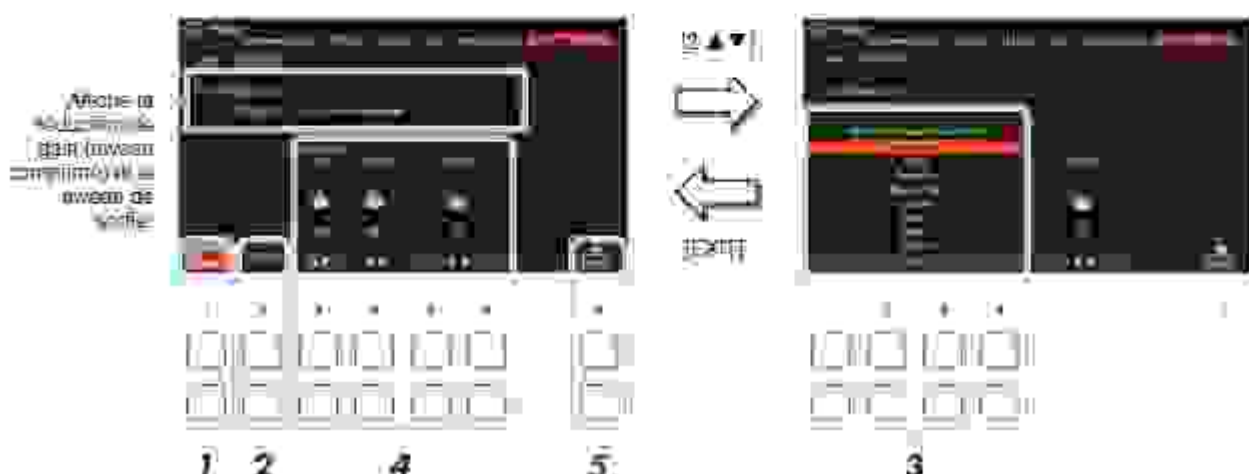
Édition des paramètres du compresseur (Master Compressor)

Le compresseur est un effet extrêmement utile pour limiter et compresser les dynamiques d'un signal audio. Pour les signaux qui présentent de grandes variations au niveau des dynamiques, comme les parties vocales ou le guitar, cet effet « resserre » la plage de dynamiques en accentuant les sons forts et en atténuant les sons faibles. Appliqué avec le soin pour renforcer le niveau général, il crée un son de haute qualité, plus puissant et homogène.

Ces ajustements s'effectuent dans la fenêtre **Master Compressor** (Compresseur principal) qui est accessible de l'appareil. Bien que les réglages **Master Compressor** présélectionnés soient fournis, vous avez la possibilité de créer et d'enregistrer vos propres réglages originaux **Master Compressor** en utilisant les paramètres suivants.

1 [1 ▲▼] (CMP) [2 ▲▼] (Type) [3 ▲▼] (Compression) [4 ▲▼] (Texture) [5 ▲▼] (Output) [6 ▲▼] (Exit)

1 Utilisez les touches [1 ▲▼] (CMP) pour activer **Master Compressor**.



2 Utilisez les touches [2 ▲▼] (Type) pour appeler la fenêtre **Master Compressor Type** (Type de compresseur principal).

3 Utilisez les touches [1 ▲▼] - [4 ▲▼] pour sélectionner le type de compresseur principal souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT].

- **Natural (Naturel)** réglages de compresseur qui ont l'effet de compression est modérément prononcé.
- **Rich (Riche)** réglages de compresseur riches qui mettent particulièrement en évidence les caractéristiques de l'instrument. Ce réglage est idéal pour améliorer les instruments acoustiques (la musique jazz, etc.).
- **Punchy (Dynamique)** réglages de compresseur où le degré de compression est extrêmement amplifié. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique rock.
- **Electronic (Électronique)** réglages de compresseur qui mettent particulièrement en évidence les caractéristiques de la bande électronique.
- **Loud (Fort)** réglages puissants de compresseur. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique électronique (tels que le rock ou le pop).
- **Over 1-30** avec quatre réglages de compresseur personnalisés enregistrés à l'étape 5.

4 Éditez l'effet **Master Compressor**.

[3 ▲▼]	Compression	Détermine le seuil, c'est-à-dire le niveau minimum à partir duquel la compression commence.
[4 ▲▼]	Texture	Détermine le rapport de compression, c'est-à-dire le degré de compression de la plus dynamique.
[5 ▲▼] [6 ▲▼]	Output	Détermine le niveau de sortie.

- 5 Appuyez sur une des touches [8 ▲▼] (Save) pour appeler l'écran *User Master Compressor* (Compresseur principal utilisateur) en vue de l'opération Save.
- 6 Utilisez les touches [2 ▲▼]-[5 ▲▼] pour sélectionner la destination de l'enregistrement des réglages en tant que type de compresseur principal utilisateur. Si nécessaire, en utilisant le bouton de l'écran *Main Compressor*, utilisez les touches [6 ▲▼] (Return) pour appuyer la touche *Channel Entry*, puis appuyez sur la touche [8 ▲▼] (OK). Le réglage *Main Compressor* enregistré ici peut être schématisé comme décrit à l'étape 2.1.



Schéma fonctionnel

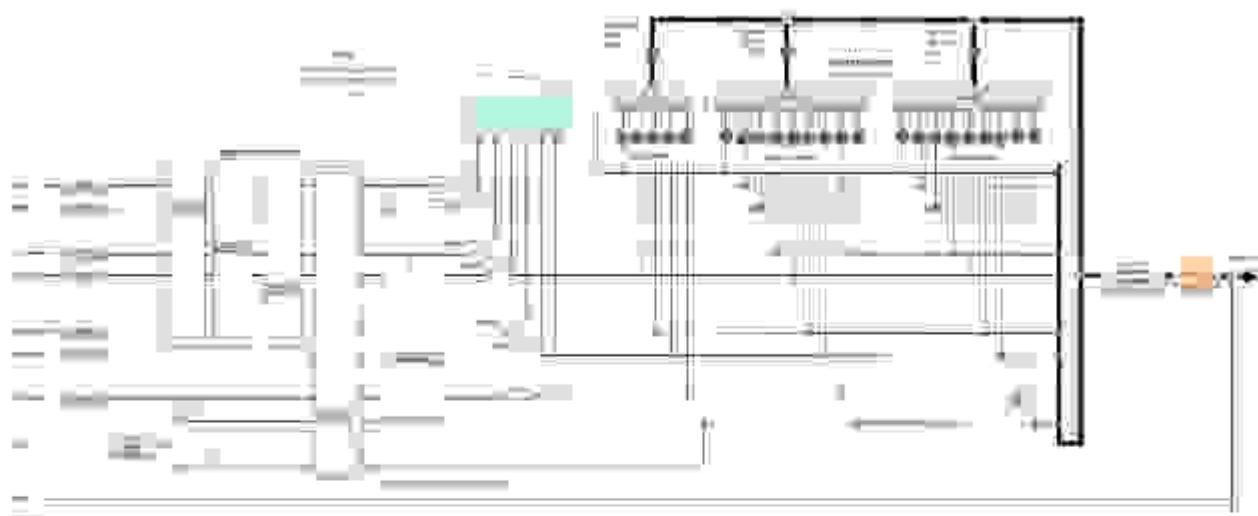


Table des matières

Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale ...	75
• Fonctions attribuables aux pédales	75
Réglages MIDI ...	79
• Réglages du système MIDI	80
• Réglages de transmission MIDI	82
• Réglages de réception MIDI	83
• Réglages de la table de liaison pour la reproduction d'un style via la réception MIDI	84
• Réglage du type d'accord pour la reproduction du style via la réception MIDI	84
Execution des réglages du LAN sans fil ...	85
• Mode Infrastructure	86
• Mode Access Point (Point d'accès)	89

Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale

Les fonctions de la pédale connectée à la prise [AUX PEDAL] et les pédales de pédalier connectées à la prise [PEDAL UNIT] peuvent être modifiées de manière individuelle à l'aide des réglages qui suivent (voir figure 9-1).

1 Appelez l'écran approprié.

[MENU] → touches de curseur (▲) [▼] [◀] [▶] → **Controller** [ENTER] → TAB → **Pedal**

2 Utilisez les touches de curseur [▲] [▼] pour sélectionner les pédales auxquelles la fonction doit être affectée.

La fonction **AUX** est destinée à la pédale connectée à la prise [AUX PEDAL] et **1 Right**, **3 Center** et **4 Left** aux pédales du pédalier connecté à la prise [PEDAL UNIT].



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

Pour plus d'informations sur les touches disponibles, consultez-vous aux pages 76-78.

NOTE Vous pouvez également assigner des fonctions à la pédale connectée à la prise [AUX PEDAL] et à une des quatre pédales du pédalier connecté à la prise [PEDAL UNIT] à l'aide des réglages qui suivent (voir figure 9-2).

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

Les paramètres disponibles varient selon la fonction sélectionnée (Page 1)

- 5 Si nécessaire, effectuez les réglages suivants dans l'écran appelé via TAB [▶] Setting – touche de curseur [▼] 3.



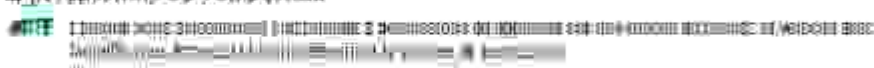
	<p>Switch with Main Voice Fonctionnement de la pédale lorsque la sonorité principale</p>	<p>Lorsque cette option est désactivée (<i>Off</i>), les attributions de fonction aux pédales centrale et gauche du pédalier continues à fonctionner. [PEDAL UNIT] continuera même en cas de changement de la sonorité principale [Main].</p>
	<p>AUA Pedal Polarity Polarité de la pédale AUA</p>	<p>Le changement de la polarité (activation/désactivation) peut différer en fonction du type de pédale que vous désirez attribuer à la pédale [AUA PEDAL]. Par exemple, le fait d'appuyer sur une pédale peut activer la fonction sélectionnée, tandis que la même opération effectuée sur une autre pédale entraîne la désactivation. Si nécessaire, utilisez ce réglage pour inverser le fonctionnement.</p>

Fonctions attribuables aux pédales

Pour les fonctions assignées par défaut, utilisez la pédale FC1A ou la pédale LP-1B/LP-1WB (voir également l'II sélecteur au pied) ou permettez un fonctionnement correct.

<p>Articulation 1, 2</p>	<p>Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation qui dispose d'un effet affecté à une pédale, vous pouvez activement effet en appuyant la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.</p>
<p>Unison On/Off Activation/désactivation de l'unisson</p>	<p>Permet d'utiliser une pédale pour activer/désactiver la fonction Unison.</p>
<p>Sustain (Maintien)</p>	<p>Permet d'utiliser une pédale pour contrôler le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, même les notes jouées au clavier ont un maintien prolongé. Le fait d'appuyer sur la pédale arrête immédiatement toutes les notes maintenues. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. Le paramètre Half Pedal Point (Point de pédale à mi-course) vous permet de régler le degré d'entre-tenement de la pédale nécessaire au début/à la fin de l'effet d'arrêt (sustain).</p>
<p>Sostenuto</p>	<p>Permet d'utiliser une pédale pour maintenir les notes sélectionnées. Si vous appuyez sur la pédale de sostenuto pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que la pédale reste enfoncée. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela vous donne la possibilité de maintenir un accord, par exemple, tout en jouant d'autres notes en staccato. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.</p>

Soft	Permet d'insérer une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Et non d'appuyer sur cette pédale diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines sonorités. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran. Le paramètre Half Pedal Point vous permet de spécifier le degré d'enfoncement de la pédale nécessaire au déclenchement de l'effet d'atténuation.
Glide Up, Glide Down (Glissando) [Liaison]	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de vos accords ou mélodies peut évoluer à la hauteur d'un doigt. Lorsque le pédales est relâchée, vous pouvez à nouveau désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran. <ul style="list-style-type: none"> • Range (Plage) : Détermine la plage de changement de hauteur en demi-ton. • On Speed (Vitesse à l'enfoncement) : Détermine la vitesse de changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. • Off Speed (Vitesse à la relâchement) : Détermine la vitesse de changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée.
Pedalamento	L'effet pedalamento (baissement en douceur entre les notes) peut être produit tandis que la pédale est enfoncée. Le pedalamento s'applique lorsque des notes sont jouées dans le style legato ou l'articulation legato . Lorsque des notes sont jouées tandis que la pédale précédente est maintenue. Cette fonction est sans effet sur certaines sonorités (Normal), qui ne requièrent pas d'interaction avec cette fonction. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran. Le temps de démarrage peut être réglé à partir de l'écran Soft Set (page 13).
Pitch Bend Up* (Variation de hauteur en haut) Pitch Bend Down* (Variation de hauteur en bas)	Permet de modifier la hauteur de l'un des notes lors de l'appui ou de la relâche de la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran. <ul style="list-style-type: none"> • Range : Détermine la plage de changement de hauteur en demi-ton.
Articulation*	Applique des effets de modulation tels que le vibrato aux notes jouées individuellement. Divers effets peuvent en outre être ajoutés à la sonorité Super Articulation. L'effet « apprentissage » mesure que vous enfoncez la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran.
Modulation All	Contrôle tous les paramètres Modulation ci-dessus. Cette fonction provoque le basculement entre les états d'activation/désactivation de l'effet vibrato lorsque la pédale ou le sélecteur au pied est enfoncée. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie de claviers sur cet écran.
Vibe Rotor (On/Off) (Activer/désactiver l'effet de vibration)	Active et désactive le vibrato lorsque le type DSP (page 16) est réglé sur Vibe Rotor . Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran.
Organ Rotor Slow/Fast (Organe avec effet de modulation de hauteur) (Lent/rapide)	Permet de régler la vitesse du haut-parleur organique entre « Slow » et « Fast ». Les paramètres pour apprentissage être utilisés en cas d'application d'un effet d'organe (page 68) tel que RotarySpd . Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran. <p>NOTE L'effet d'organe est activé lorsque l'effet de modulation est réglé sur Organ ou Organ Rotor. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie de claviers sur cet écran.</p>
Keyboard Harmony On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie) (Activer/désactiver)	Active et désactive l'harmonie des claviers (page 7).
Style Start/Stop (Début/arrêt du style)	Identique à la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.
Synchr Start On/Off (Activation/désactivation du démarrage synchronisé)	Identique à la touche [SYNC START].
Synchr Stop On/Off (Activation/désactivation de l'arrêt synchronisé)	Active/désactive la fonction Synchr Stop , qui vous permet de commencer et d'arrêter le style quand vous le souhaitez, simplement en appuyant sur les touches dans la section des accords du clavier. Vérifiez que la touche [SCMP] est activée, puis activez cette fonction pour l'utiliser. <p>NOTE L'effet d'arrêt synchronisé est un Full Release et non Soft Release. L'effet d'arrêt synchronisé est un Full Release.</p>
Intro 1-3	Identique à la touche [INTRO]. Trois types de la section Intro sont fournis pour chaque style et l'un d'eux peut être affecté à la pédale.
Main A-D	Identique aux touches [A] [D] de la section MAIN VARIATION.

Fill Down (Variation vers le bas)	Produit une variation rythmique, automatiquement suivie par la précédente section principale (celle de la touche située directement à gauche).
Fill Self (Variation auto)	Produit une variation rythmique.
Fill Break (Variation rythmique)	Produit une variation.
Fill Up (Variation vers le haut)	Produit une variation rythmique, suivie par la section principale suivante (celle de la touche située immédiatement à droite).
Ending 1-3	Remarque à la touche [ENDING] (p. 28). Trois types de sections ending sont fournis pour chaque style. Les fins de section sont affectés à la pédale.
Half Bar Fill In (Variation rythmique à la barre-musique)	Alors que la pédale est enfoncée, l'activation de la fonction « Half Bar Fill In » fait commencer le changement de section du style appliqué au premier temps de la section en cours avec une variation rythmique automatique (produite à partir de la moitié de la section suivante).
Full Left/Full (On/Off) (Activation/désactivation par l'unité tonale)	Active et désactive la fonction Full Left/Full. Cette fonction produit les événements et des terminations progressives (le fond sonore lors du démarrage et de l'arrêt de l'exécution du style ou du morceau). Appuyez sur la pédale tandis que la reproduction est en cours, puis appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou la touche SONG [▶/■] (Lecture/Pause) pour lancer la reproduction avec une activation par l'unité tonale. Pour arrêter la reproduction avec une coupure par l'unité tonale, appuyez sur la pédale pendant la reproduction au niveau du point approprié.
Fingered/Fingered On Bass (On/Off) (Activation/désactivation par l'unité tonale)	La pédale fait basculer les types de doigté d'accords entre <i>Fingered</i> et <i>Fingered On Bass</i> .
Bass Hold (Tenue de basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style d'accompagnement est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction d'accord. Si le doigté est réglé sur <i>All Full Keyboard</i> , cette fonction sera inopérante.
Song Play/Pause (Lecture/pause) (du morceau)	Identique à la touche SONG [▶/■] (Lecture/Pause).
Score Page +, - (Page Partitions +/-)	Tandis que le morceau est en lecture, vous pouvez accéder à la page de partition suivante ou précédente (une page à la fois).
Lyrics Page +, - (Page Paroles +/-)	Tandis que le morceau est en lecture, vous pouvez accéder à la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
Text Page +, - (Page Texte +/-)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante ou précédente (une page à la fois).
Talk On/Off (Activation/désactivation de la fonction Talk)	Permet de basculer les réglages de configuration du microphone entre <i>Vocal</i> et <i>Talk</i> .
Tap Tempo	Identique à la touche [TEMPO/TAP]
Percussion	La pédale (ou les instruments à percussion) affectent les effets des touches [▶▲▼] = [▶▲▼]. Vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner l'instrument à percussion de votre choix.  Les touches de percussion affectées sont les touches de percussion 1-16, les touches de percussion 17-32, les touches de percussion 33-48, les touches de percussion 49-64, les touches de percussion 65-80, les touches de percussion 81-96, les touches de percussion 97-112, les touches de percussion 113-128, les touches de percussion 129-144, les touches de percussion 145-160, les touches de percussion 161-176, les touches de percussion 177-192, les touches de percussion 193-208, les touches de percussion 209-224, les touches de percussion 225-240, les touches de percussion 241-256, les touches de percussion 257-272, les touches de percussion 273-288, les touches de percussion 289-304, les touches de percussion 305-320, les touches de percussion 321-336, les touches de percussion 337-352, les touches de percussion 353-368, les touches de percussion 369-384, les touches de percussion 385-400, les touches de percussion 401-416, les touches de percussion 417-432, les touches de percussion 433-448, les touches de percussion 449-464, les touches de percussion 465-480, les touches de percussion 481-496, les touches de percussion 497-512, les touches de percussion 513-528, les touches de percussion 529-544, les touches de percussion 545-560, les touches de percussion 561-576, les touches de percussion 577-592, les touches de percussion 593-608, les touches de percussion 609-624, les touches de percussion 625-640, les touches de percussion 641-656, les touches de percussion 657-672, les touches de percussion 673-688, les touches de percussion 689-704, les touches de percussion 705-720, les touches de percussion 721-736, les touches de percussion 737-752, les touches de percussion 753-768, les touches de percussion 769-784, les touches de percussion 785-800, les touches de percussion 801-816, les touches de percussion 817-832, les touches de percussion 833-848, les touches de percussion 849-864, les touches de percussion 865-880, les touches de percussion 881-896, les touches de percussion 897-912, les touches de percussion 913-928, les touches de percussion 929-944, les touches de percussion 945-960, les touches de percussion 961-976, les touches de percussion 977-992, les touches de percussion 993-1008, les touches de percussion 1009-1024, les touches de percussion 1025-1040, les touches de percussion 1041-1056, les touches de percussion 1057-1072, les touches de percussion 1073-1088, les touches de percussion 1089-1104, les touches de percussion 1105-1120, les touches de percussion 1121-1136, les touches de percussion 1137-1152, les touches de percussion 1153-1168, les touches de percussion 1169-1184, les touches de percussion 1185-1200, les touches de percussion 1201-1216, les touches de percussion 1217-1232, les touches de percussion 1233-1248, les touches de percussion 1249-1264, les touches de percussion 1265-1280, les touches de percussion 1281-1296, les touches de percussion 1297-1312, les touches de percussion 1313-1328, les touches de percussion 1329-1344, les touches de percussion 1345-1360, les touches de percussion 1361-1376, les touches de percussion 1377-1392, les touches de percussion 1393-1408, les touches de percussion 1409-1424, les touches de percussion 1425-1440, les touches de percussion 1441-1456, les touches de percussion 1457-1472, les touches de percussion 1473-1488, les touches de percussion 1489-1504, les touches de percussion 1505-1520, les touches de percussion 1521-1536, les touches de percussion 1537-1552, les touches de percussion 1553-1568, les touches de percussion 1569-1584, les touches de percussion 1585-1600, les touches de percussion 1601-1616, les touches de percussion 1617-1632, les touches de percussion 1633-1648, les touches de percussion 1649-1664, les touches de percussion 1665-1680, les touches de percussion 1681-1696, les touches de percussion 1697-1712, les touches de percussion 1713-1728, les touches de percussion 1729-1744, les touches de percussion 1745-1760, les touches de percussion 1761-1776, les touches de percussion 1777-1792, les touches de percussion 1793-1808, les touches de percussion 1809-1824, les touches de percussion 1825-1840, les touches de percussion 1841-1856, les touches de percussion 1857-1872, les touches de percussion 1873-1888, les touches de percussion 1889-1904, les touches de percussion 1905-1920, les touches de percussion 1921-1936, les touches de percussion 1937-1952, les touches de percussion 1953-1968, les touches de percussion 1969-1984, les touches de percussion 1985-2000.
Midi Part On/Off (Activation/désactivation de la partie Midi)	Identique à la touche [MIDI] de la section PART ON/OFF.
Layer Part On/Off (Activation/désactivation de la partie Layer)	Remarque à la touche [LAYER] de la section PART ON/OFF.
Left Part On/Off (Activation/désactivation de la partie Left)	Identique à la touche [LEFT] de la section PART ON/OFF.

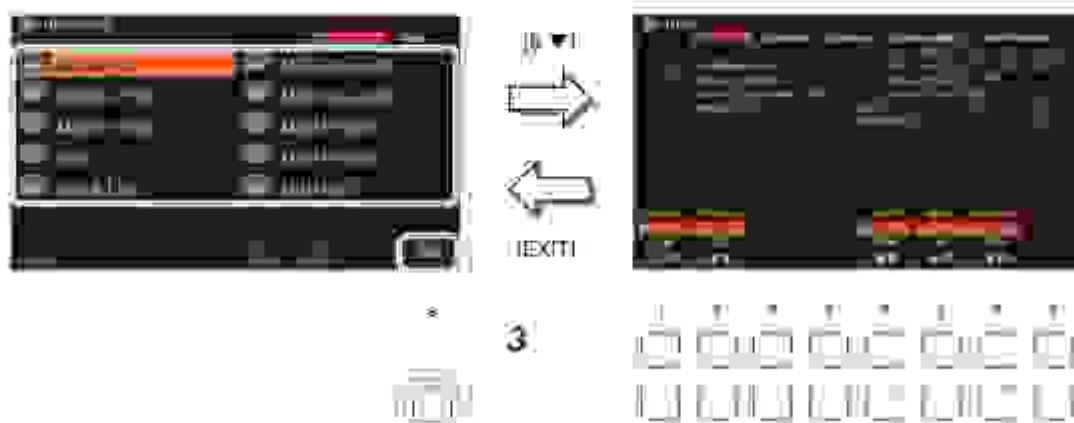
Réglages MIDI

Cette section vous permet de régler les paramètres MIDI de l'instrument. En fonction de vos préférences, vous pouvez utiliser dix modèles préprogrammés qui vous permettent de le reconfigurer instantanément et facilement en fonction d'une application MIDI ou d'un appareil externe spécifique. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés pour créer jusqu'à dix modèles originaux sur le lecteur d'instrument.

-  Voir [MIDI](#) pour les paramètres MIDI de l'instrument.
-  Pour plus de détails sur les modèles préprogrammés, reportez-vous ci-dessous.
-  Si vous avez déjà créé votre modèle original et l'avez enregistré sur la page *User*, vous pouvez aussi sélectionner ce modèle depuis la page *User*.

1 Appeler l'écran approprié.

[MENU] → [EXIT] → [OK] → [▲] [▼] [◀] [▶] [MIDI] [ENTER]



2 Sélectionnez un modèle MIDI préprogrammé depuis la page *Preset*.

Pour plus de détails sur les modèles préprogrammés, reportez-vous ci-dessous.

Si vous avez déjà créé votre modèle original et l'avez enregistré sur la page *User*, vous pouvez aussi sélectionner ce modèle depuis la page *User*.

3 Pour modifier le modèle, appuyez sur la touche [8 ▼] (*Edit*) pour appeler l'écran de réglage.

4 Utilisez les touches TAB [◀] [▶] pour appeler la page appropriée, puis réglez les divers paramètres de manière à modifier le modèle MIDI actuellement sélectionné.

- **System** — — — Règlages du système MIDI (page 60)
- **Transmit** — — — Règlages de transmission MIDI (page 60)
- **Receive** — — — Règlages de réception MIDI (page 60)
- **On Bass Note** — — Règlages de la note de basse pour la reproduction du style via la réception MIDI (page 64)
- **Chord Detect** — — Règlage du type d'accord pour la reproduction du style via la réception MIDI (page 64)

5 Au terme de l'édition, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran MIDI Template Selection (Sélection de modèles MIDI).

6 Appuyez sur la touche TAB [▶] pour sélectionner la page *User*, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (*Save*) pour enregistrer les réglages MIDI en tant que modèle MIDI original.

■ Modèles MIDI préprogrammés

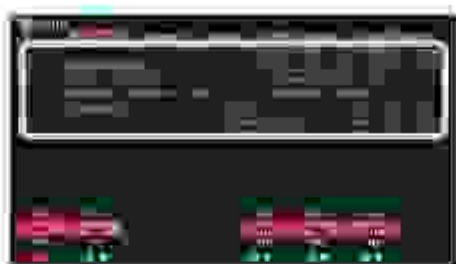
All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du chœur (Main, Layer et Left), à l'exception des parties de morceaux.
Kit + STYLE	Il s'agit fondamentalement du même modèle que <i>All Parts</i> , mais pour le plaisir de la gestion des parties du kit. Les parties à main droite sont traitées en nombre au même que les parties <i>Upper</i> (Supérieures) et la partie de Main et Layer, tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie <i>Lower</i> (Inférieure).

Master KRP (Clavier principal)	Ce réglage permet d'attribuer des fonctions (comme MIDI Mode principal) qui répondent et contrôlent les paramètres personnalisés de vos autres équipements (par exemple, les synthétiseurs ou les séquenceurs).
Song	Vous les autres données de transmission MIDI pour correspondre aux données de destination. Vous pouvez régler des données de transmission à l'aide d'un générateur de sons externe et de son enregistrement sur un séquenceur externe.
Clock Ext (Horloge externe)	La reproduction et l'enregistrement synchronisés avec des systèmes externes sur une horloge MIDI externe et non sur l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle peut être utilisé pour régler le tempo de l'appareil MIDI connecté à l'instrument.
MIDI Accord1	Les accords MIDI vous permettent de transmettre des données MIDI et de jouer sur des générateurs de sons à partir du clavier et des touches de basse et d'accord de l'accordeur. Ce modèle vous permet de jouer des notes à partir du clavier et de contrôler la reproduction de l'accordeur dans la reproduction de style à l'aide des touches à main gauche.
MIDI Accord2	Ce modèle est identique à MIDI Accord1 , à la différence près que les notes d'accord et de basse que vous jouez sur la main gauche sur l'accordeur MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pédal1	Les pédales MIDI vous offrent la possibilité de contrôler les générateurs de sons connectés avec le pied (cette fonction est particulièrement pratique pour reproduire des parties de basse à une seule note). Ce modèle permet de jouer et de contrôler la partie fondamentale de l'accordeur dans la reproduction de style à l'aide d'une pédale MIDI.
MIDI Pédal2	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction de style à l'aide d'une pédale MIDI.
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Adapté signal MIDI n'est envoyé au tout.

Réglages du système MIDI

L'explication fournie des applications de la page **System** de l'écran 4 de la page 70.

Utilisez les touches de course (▲/▼) pour sélectionner les paramètres à régler (ci-dessous), puis appuyez sur **Enter/Exit** à l'aide des touches (|▲▼|) ou (|8▲▼|).



| Local Control (Commande locale)

(|▲▼|)
(|7▲▼|)

Active ou désactive la fonction **Local Control** pour chaque partie. Lorsque la fonction **Local Control** est réglée sur **Off**, le clavier de l'instrument communique son propre générateur de sons interne (éventuellement) ce qui permet de jouer les sons et notes directement à partir du clavier. Si vous réglez **Local Control** sur **On**, le clavier et les contrôleurs sont désactivés en matière de réception du générateur de sons de l'instrument de sorte qu'aucun son n'est émis lorsque vous jouez au clavier ou utilisez les contrôleurs. Par exemple, cela vous permet de recevoir des données MIDI externes pour jouer les sons et notes internes de l'instrument, d'utiliser le clavier de ce dernier pour contrôler des notes sur un séquenceur externe ou reproduire le son à partir d'un générateur de sons externe.

2 Réglage de l'horloge, etc.

[1 ▲ ▼] / [5 ▲ ▼]	Clock (Horloge)	<p>Déterminez si l'instrument est connecté au propre horloge interne ou par un signal d'horloge MIDI reçu d'un appareil externe. Internal Clock est le réglage d'horloge normal lorsque l'instrument est allumé, quel qu'il soit que soient réglés pour connecter des appareils externes. Si vous allouez l'instrument avec un ordinateur externe, un ordinateur MIDI ou un autre appareil MIDI et souhaitez le synchroniser sur l'appareil externe, vous devez continuer ce paramètre sur le réglage approprié : USB1, USB2 ou Wireless LAN (L'absence de l'un de ces cas assurez-vous que l'appareil externe est correctement connecté (par exemple, il a besoin d'USB TO HOST) (USB vous devez être de l'instrument) et que l'instrument reconnaît le signal d'horloge MIDI. Lorsque l'instrument est réglé pour être contrôlé par un appareil externe (USB1, USB2 ou Wireless LAN) le temps est indiqué par Ext. dans l'écran d'heure.</p> <p>NOTE Le réglage Clock est réglé sur Internal par défaut. L'instrument reconnaît le signal d'horloge MIDI reçu d'un appareil externe si l'instrument est réglé sur Internal.</p> <p>NOTE Le réglage Wireless LAN n'est disponible que lorsque l'instrument est connecté à un réseau sans fil.</p>
[4 ▲ ▼] / [4 ▲ ▼]	Transmit Clock (Horloge de transmission)	<p>Active ou désactive la transmission de l'horloge MIDI (FS). Lorsque ce réglage est réglé sur Off, aucune donnée d'horloge MIDI n'est émise, même en cas de reproduction d'un morceau ou d'un style.</p>
[5 ▲ ▼] / [6 ▲ ▼]	Receive Response (Transmission de la réception)	<p>Déterminez si le réglage de transmission de l'instrument appliqué aux événements de note reçus par l'instrument via MIDI.</p>
[7 ▲ ▼] / [8 ▲ ▼]	Start/Stop	<p>Déterminez si les messages FA (Start/Stop) reçus influent directement la reproduction du morceau ou du style.</p>

3 Message Switch (Sélecteur de message)

[1 ▲ ▼] / [4 ▲ ▼]	Sys/Ex.	<p>Le réglage Transmit (transmission) active ou désactive la transmission MIDI des messages MIDI émis au système. Le réglage Receive (Reception) active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des messages MIDI émis au système par un appareil externe.</p>
[5 ▲ ▼] / [8 ▲ ▼]	Cloud Sys/Ex. (Données à caractère exclusives au système)	<p>Le réglage Transmit active ou désactive la transmission MIDI de données exclusives aux appareils MIDI (Cloud Data) (voir fondamentale 2-17) et le réglage Receive active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des données exclusives aux appareils MIDI générées par un appareil externe.</p>

Réglages de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page *Transmission* de l'écran 4 de la [page 70](#). Ces réglages déterminent les parties à envoyer ou à recevoir par données MIDI, ainsi que le canal MIDI via lequel les données sont envoyées.



Les points d'arrêt (Stop) et d'arrêt (End) sont placés brièvement chaque fois que des données sont transmises par données MIDI.

NOTE : Il y a une seule des signaux qui sont envoyés par données MIDI reçues en réponse par données MIDI envoyées. Les données MIDI envoyées par données MIDI sont envoyées par données MIDI.

1 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (*Part*) pour sélectionner la partie concernée par la modification des réglages de transmission.

Vous pouvez utiliser les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour passer au type de partie donné en basculant entre les parties de la liste de parties, *Mix* et *Channel*, ainsi que les touches [3 ▲▼] pour sélectionner la partie à modifier.

À l'exception des deux parties ci-dessus, les parties répétitives *Mix* et *Channel* sont les parties qui sont sélectionnées sur les boutons *Mix* et *Channel* (*Off*).

- **Upper :** partie de claviers jouée dans la section inférieure à droite du clavier à partir du point de partage gauche.
- **Lower :** partie de claviers jouée dans la section inférieure gauche du clavier à partir du point de partage gauche. Cette partie est une donnée par données MIDI de la section de la touche (ACMP).

2 Utilisez les touches [3 ▲▼] (*Channel*) pour sélectionner le canal via lequel la partie sélectionnée sera transmise.

NOTE : Il y a une seule des données MIDI envoyées par données MIDI envoyées par données MIDI.

NOTE : Il y a une seule des données MIDI envoyées par données MIDI envoyées par données MIDI.

3 Utilisez les touches [4 ▲▼]-[8 ▲▼] pour sélectionner les types de données à transmettre.

Les messages MIDI connus peuvent être transmis

- [4 ▲▼] (*Note*) : événements de note
- [5 ▲▼] (*CC*) : changement de commande
- [6 ▲▼] (*PC*) : changement de programme
- [7 ▲▼] (*PB*) : variation de ton
- [8 ▲▼] (*AT*) : modification altérisant



Réglages de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page Réception de l'étape 4 du [menu](#) "M. Ce réglage détermine les parties qui reçoivent des données MIDI et les canaux MIDI sur lesquels les données sont reçues.



Les points réglés aux différents canaux (1-16) indiquent à quel moment les données MIDI sont reçues sur les canaux correspondants.

NOTE Si l'EXM est en mode signal de l'instrument, les données MIDI reçues via un connecteur MIDI ou les bornes MIDI TO USB 1 et 2 sont ignorées. L'EXM ne peut pas recevoir de données MIDI via un connecteur MIDI ou les bornes MIDI TO USB 1 et 2 lorsqu'il est en mode signal de l'instrument.

1 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Channel) pour sélectionner le canal devant être reçu.

Vous pouvez utiliser les touches [1 ▲▼] pour faire défiler la liste vers le haut ou le bas jusqu'à la part précédente ou suivante, tandis que les touches [2 ▲▼] vous permettent d'accéder directement au canal suivant ou précédent.

1 maximum (reçoit) des messages MIDI sur 32 canaux (1 à 32) par voie via une connexion USB.

2 Utilisez les touches [3 ▲▼] (Part) pour sélectionner la partie via laquelle le canal sélectionné sera reçu.

À l'exception des parties sélectionnées, les parties sélectionnées sont désactivées. Sélectionnez les parties qui s'affichent sur l'écran **Mixes** et **Channel On/Off**.

- **Keyboard** : les messages de note reçus contrôlent la performance du clavier de l'instrument.
- **Extra Part 1-5** : Parties supplémentaires 1-5. Ces cinq parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI. Normalement, ces parties ne sont pas influencées par l'instrument lui-même. L'instrument peut servir de générateur de notes multi-timbres à 32 canaux grâce à l'utilisation automatique de ces cinq parties.

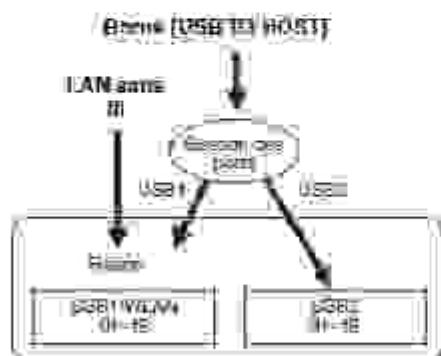
3 Utilisez les touches [4 ▲▼]-[8 ▲▼] pour sélectionner les types de données à recevoir.

Les messages MIDI (page 82) reçues peuvent être notés.

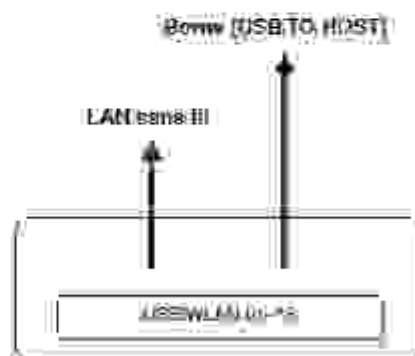
Transmission et réception MIDI via les bornes USB

Le récepteur des bornes USB de l'instrument peut recevoir des messages MIDI qu'il peut transmettre, charge (transmission) ou recevoir sur 32 canaux, 16 canaux, 8 2 parties/voies. Utilisez le schéma suivant.

● Réception MIDI

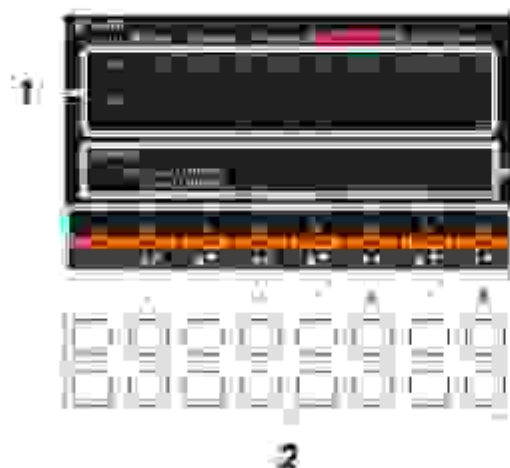


● Transmission MIDI



Réglages de la note de basse pour la reproduction du style via la réception MIDI

Les options fournies se trouvent à la page *On Bass Note* de l'étape 4 de la page 10. Ces réglages vous permettent de déterminer comment la basse joue la reproduction du style sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur *On* sont reconnus et ont un effet de jusse de l'accord de la reproduction du style. La note de basse est déduite quels que soient les réglages de la touche [ACMP] et du port de sortie. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur *On*, la note de basse est détectée à partir des données MIDI reçues sur les différents canaux.



Les ports MIDI sont révisés continuellement et les données MIDI reçues sont traitées en temps réel. Lorsque des données de note sont reçues sur un canal réglé sur *On*, la note de basse est détectée.

NOTE : Les données MIDI reçues sur les canaux réglés sur *Off* ne sont pas traitées. Les données MIDI reçues sur les canaux réglés sur *Off* ne sont pas traitées. Les données MIDI reçues sur les canaux réglés sur *Off* ne sont pas traitées. Les données MIDI reçues sur les canaux réglés sur *Off* ne sont pas traitées.

- 1 Utilisez les touches de curseur (▲/▼) pour sélectionner la cible.
- 2 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour régler le canal souhaité sur *On* ou *Off*.

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

Les options fournies se trouvent à la page *Chord Detect* de l'étape 4 de la page 10. Cette page vous permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI de l'instrument externe seront utilisées pour déterminer le type d'accord pour la reproduction du style. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur *On* sont reconnus comme des notes pour la détermination des accords de la reproduction du style. Les accords à détecter dépendent du type de données sélectionné. Les types d'accord sont certains quels que soient les réglages de la touche [ACMP] et du port de sortie. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur *On*, le type d'accord est détecté à partir des données MIDI reçues sur les différents canaux.



Le processus est quasiment identique à celui de la page *On Bass Note* ci-dessus.

Exécution des réglages du LAN sans fil

Après avoir configuré le LAN sans fil USB (voir chapitre précédent), vous pouvez commencer facilement à utiliser l'interface LAN sans fil. Pour connaître les restrictions de fonctionnement générales, reportez-vous au chapitre « [Sécurité, Diagnostic, Connexion Manuelle](#) » disponible sur le site Web. Consultez aussi immédiatement les opérations spécifiques à cet ordinateur.

Après le début d'opération, veuillez connecter l'ordinateur LAN sans fil USB à la borne USB (WLAN DEVICE) et appuyer l'écran de configuration de WIRELESS LAN (ENTER).

AVIS

Ne connectez pas directement au port d'un réseau WiFi public et/ou à Internet. Consultez le manuel de votre ordinateur pour obtenir des informations sur les limites pratiques de sécurité.

ATTENTION : Lorsque vous utilisez un ordinateur portable, assurez-vous que l'ordinateur est connecté à un réseau WiFi sécurisé. Ne connectez pas votre ordinateur à un réseau WiFi public non sécurisé.

Lorsque la configuration est terminée avec succès, le message « *Connected* » (Connecté) apparaît en haut de l'écran et l'ordinateur est prêt à utiliser le réseau WiFi pour télécharger la Télécommande.



Mode Infrastructure



<ul style="list-style-type: none"> 1. [▲▼] 2. [▲▼] 	WPS	Configurez l'ordinateur en utilisant WPS. Appuyez sur une des touches indiquées (touches [▲▼] / [Yes]) puis appuyez sur la touche WPS de votre point d'accès dans les 2 minutes qui suivent.
<ul style="list-style-type: none"> 3. [▲▼] 	Mode	Résultat sur le mode Ad-hoc Point à Point (Infrastructure).
<ul style="list-style-type: none"> 4. [▲▼] 	Detail	Pour définir les paramètres détaillés. Une fois ces réglages effectués, appuyez sur une des touches [▲▼] / [Save] pour les enregistrer. <ul style="list-style-type: none"> • IP Address (Adresse IP) : définissez l'adresse IP et d'autres paramètres numériques. • Other (Other) : définit le nom de l'hôte, le masque de sous-réseau et l'adresse de la passerelle. Une fois que l'ordinateur est connecté au réseau en mode Infrastructure, l'adresse actuelle suffira sur l'écran Main.
<ul style="list-style-type: none"> 5. [▲▼] 6. [▲▼] 	Initialize (Initialiser)	Réinitialiser la configuration de l'ordinateur système par défaut (paramètres de base).

[7 ▲▼] / [8 ▲▼]	Connect (Connexion)	Utilisez les touches de menu [▲] [▼] pour sélectionner le réseau puis appuyez sur une des touches [7 ▲▼] / [8 ▲▼] pour vous connecter au réseau sélectionné. Une fois qu'un réseau présentant une forme de cadenas de la barre d'information s'affiche, vous devez saisir le mot de passe. Si vous sélectionnez Other (Autre) l'écran Manual Setup / Configuration manuelle s'affiche pour vous permettre de définir le SSID, la méthode de sécurité et le mot de passe. Une fois que vous avez saisi ces données appuyez sur une des touches [7 ▲▼] / [8 ▲▼] de l'écran Manual Setup pour choisir la connexion au réseau.
-----------------	-------------------------------	---

Mode Access Point (Point d'accès)



[5 ▲▼]	Mode	Bascule vers le mode Infrastructure
[4 ▲▼]	Détail	Permet d'afficher les réglages détaillés des paramètres opérationnels dans les menus suivants. Une fois ces réglages effectués appuyez sur une des touches [7 ▲▼] / [8 ▲▼] / [5 ▲▼] / [6 ▲▼] pour les enregistrer. <ul style="list-style-type: none"> • Wireless Network (Réseau sans fil) : définit le paramètre SSID, la sécurité, le mot de passe et le canal. • IP Address : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes. • Other : permet de saisir le nom du Point d'accès et d'attribuer l'adresse MAC, etc.
[5 ▲▼] / [6 ▲▼]	Initialise	Remet à zéro la configuration de la connexion au sans-fil par défaut paramétrée en usine.



Table des matières

Utility	87
• Config1	87
• Config2	88
• Paramètre Lock (Verrouillage de paramètres)	88
• USB	88
System	90
• Commis	90
• Backup/Résumé	90
• Setup Files (Fichiers de configuration)	91
• Reset	91

Cette section répertorie uniquement les écrans *Utility* (Utilitaires) et *System* (Système). Pour plus d'infos sur les autres écrans, reportez-vous à la Table des matières ou au menu d'aide pour obtenir des informations.

Utility

Appelez l'écran approprié.

[ATEN] (←) (bouton de curseur) [▲] [▼] [◀] [▶] *Utility* [ENTER]

Config1



Speaker

[1 ▲▼] Speaker
[5 ▲▼]


Utilisez une voie soit étirée ou avec un réglage qualité de l'ajustement

- **Beaucoup Switch** (Cela coupe le casque). Le haut-parleur fonctionne indépendamment, mais il est coupé lorsque le casque ou un appareil externe est branché sur la prise [PHONES/OUTPUT] (Casque/Sortie).
- **On** Le son du haut-parleur est toujours allumé, même lorsque le casque est branché.
- **Off** Le son du haut-parleur est désactivé. Vous pouvez indépendamment activer le son de l'instrument avec le bouton [PHONES/OUTPUT] (Casque/Sortie) lorsque le casque n'est pas branché sur la prise [PHONES/OUTPUT].

2 AUX In Noise Gate (Suppression de bruit via l'entrée auxiliaire), Audio Limpack (Mise en touch audio)

[1] ▲▼ [10] ▲▼	AUX In Noise Gate	Active ou désactive la fonction Noise Gate qui minimise le bruit présente à l'entrée au sein via la prise (AUX IN) (Entrée auxiliaire).
[5] ▲▼ [6] ▲▼	Audio Limpack	Désactive la fonction audio de l'éditeur de l'appareil intelligent connecté et passe à un mode d'éditeur de l'appareil intelligent. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 9 (le mode d'emploi).

3 Stereophonic Optimizer (Optimiseur Microphonique), IAC

[2] ▲▼ [1] ▲▼	Stereophonic Optimizer	Active/désactive la fonction Stereophonic Optimizer. <ul style="list-style-type: none"> • On : cette fonction est activée sur les sources VRM (musique, films) et sur celle à la prise (PHONE/OTPT). <ul style="list-style-type: none"> • Off : l'effet de l'optimiseur stéréophonique n'est pas appliqué. 
[5] ▲▼ [6] ▲▼	IAC	Active ou désactive la fonction IAC (Intelligent Acoustic Control). Cette fonction ajuste automatiquement la qualité du son en fonction du volume général de l'instrument. Même lorsque le volume est bas, elle vous permet d'entendre clairement à la fois les graves et les aigus. IAC agit uniquement sur le son des haut-parleurs de l'instrument.
[7] ▲▼	IAC Depth (Profondeur IAC)	Règle la profondeur de l'IAC. Plus la valeur est élevée, plus vous entendrez clairement les graves et les aigus de certains sons et instruments.

Config2

Clavier | ▲▼ |



4 Style Tempo (Tempo du style), Voice Number (Numéro de sonorité), Time Stamp (Horodatage)

[2] ▲▼ [5] ▲▼	Style Tempo	Spécifie si le tempo peut être ajusté à l'aide du contrôleur en affichant ou masquant au-dessus du nom du style dans l'écran Style Selection.
[4] ▲▼ [5] ▲▼	Voice Number	Énumère la banque et le numéro de la sonorité ou du patcher en mode dans l'écran Voice Selection. L'affichage peut s'activer une fois que vous voulez vérifier les valeurs MIDI/LSB de sélection de banque et le numéro de rangement de programme à spécifier lors de la sélection de la sonorité à partir d'un appareil MIDI externe. <ul style="list-style-type: none"> ■ Off : les touches assignées ne peuvent pas être utilisées pour sélectionner le programme.



<p>[K ▲▼] <i>Voice Setup</i> [F ▲▼]</p>	<p>Déterminez les valeurs de date et d'heure mises à jour qui sont affichées en musique sur l'écran HD Selection.</p> <p>Lorsque vous connectez l'appareil (autre que le mode Hi-Fi Stream (page 87) ou l'adaptateur USB sans fil (UFS-WL0)) l'interface reçoit les informations relatives à l'heure et l'heure d'arrêt en cours (date et heure) et compare avec les valeurs qui sont enregistrées sur l'instrument. Une fois que vous appuyez sur [F ▲▼] l'interface se réfère au la valeur qui diffère de la dernière donnée et il est mise à jour que si l'instrument est connecté au réseau.</p>
<p>2 Voice Category Button Options (Options des touches de catégorie de sonnet), Pop-up Display Time (Délai d'affichage des fenêtres contextuelles)</p>	
<p>[I ▲▼] <i>Voice Category</i> [H ▲▼] <i>Button Options</i></p>	<p>Déterminez la procédure d'ouverture de l'écran Voice Selection lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select (Ouvrir et sélectionner) : sur le écran Voice Selection, en appuyant immédiatement le sonnet pré-sélectionné sélectionnez de cette catégorie. Lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE. • Open Only (Ouvrir uniquement) : ouvre l'écran Voice Selection et affiche le sonnet immédiatement sélectionné lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE.
<p>[J ▲▼] <i>Pop-up Display</i> [K ▲▼] <i>Time</i></p>	<p>Déterminez le temps d'affichage des écrans contextuels avant fermeture. Les écrans contextuels s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPORAL TRANSPOSE etc.†</p>

Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

Cette option vous permet de verrouiller ou de désactiver les réglages de certains paramètres (et/ou les dates) au point de partage, même lorsque les réglages de musique sont modifiés par la mémoire de restitution, la présélection immédiate, etc.

Ouvrez [▲▼|◀▶] | [ENTER]



Pour régler cette fonction, appuyez sur les touches de curseur [▲▼|◀▶] pour sélectionner le paramètre voulu, puis appuyez sur la touche [ENTER] pour entrer (ou supprimer) les coches. Répétez cette étape pour les autres paramètres souhaités ou verrouillés.

USB

Reportez-vous au chapitre 9 du mode d'emploi.

System

Appeler l'écran approprié.

[MENU] = [Touches de coupe] ▲||▼||◀||▶| System; [ENTER]

Common

*Reprendre pour l'opération « Musique pour le mode d'emploi »

Backup/Restore

Reprendre pour l'opération « Procédure d'installation » au mode d'emploi.

Setup Files (Fichiers de configuration)

Les pages suivantes peuvent être enregistrées individuellement en tant que fichier en vue d'un écran interne. Effectuez tous les réglages souhaités sur l'instrument avant d'enregistrer le fichier.



Utilisez une touche (touches) | | ▲▼| = | | ▲▼| pour appeler l'écran d'un réglage enregistré. Sur l'écran appelé, effectuez les modifications d'enregistrement de fichier, puis appuyez sur la touche [◀▼] (Save).

[1 ▲▼] / [2 ▲▼]	System Setup Files (Fichiers de configuration système)	Les paramètres réglés sur les différents écrans tels que Utility sont utilisés comme un seul fichier de configuration système. Pour obtenir des détails sur les paramètres, faire partie de la configuration système, visiter vous à la page Parameter Chart de la Liste de données. (Fichier PDF fourni à part)
[7 ▲▼] / [8 ▲▼]	MIDI Setup Files (Fichiers de configuration MIDI)	Les réglages MIDI (dont les modèles MIDI) sont enregistrés sur le disque dur comme un fichier unique.
[5 ▲▼] / [6 ▲▼]	User Effect Files (Fichiers d'effets utilisateur)	Il est possible de gérer les données suivantes sous l'onglet de fichier unique. <ul style="list-style-type: none">• Réglages de microphone additionnel• Types User Effect• Types User Master (L)• Types User Master Compressor

Pour appeler les données enregistrées :

Sélectionner l'élément souhaité dans **System Setup Files**, puis sélectionner le fichier souhaité.


Si vous souhaitez restaurer les réglages programmés en tant que fichier, sélectionner le fichier approprié dans l'onglet **Presets**.

Reset

Les éléments suivants peuvent être réinitialisés sur leur valeur par défaut en appuyant sur une des touches [↑][↓] ou [←][→]. Pour entrer (ou supprimer) des caractères, utilisez les touches de curseur [↑][↓] pour sélectionner l'élément souhaité, puis appuyez sur la touche [ENTER].

Remarque [↑][↓] [←][→]



System Setup (Configuration système)	Réinitialise les paramètres de configuration du système correspondants aux options d'usine d'origine. Reportez-vous à la page <i>Parameter Chart</i> de la Liste des Données disponible sur le site Web pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
MHI Setup (Configuration MHI)	Réinitialise les réglages MHI pour les modèles MHI stockés dans l'ombrel USB sur rogées d'usine.
User Effect (Effet utilisateur)	Réinitialise les réglages d'effet audio, ainsi que les données système. <ul style="list-style-type: none"> • Réglage de l'atmosphère audio: [Page 52] • Type User Effect: [Page 77] • Type User Master EQ: [Page 74] • Type User Master Compressor: [Page 74]
Files & Folders (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers enregistrés sur le disque dur.
Registration	Désactive tous les records REGISTRATION MEMORY [U][A] pour indiquer qu'aucune banque de mémoire de registration n'est sélectionnée. Ce même réglage pour les fichiers de banques de mémoire de registration sont conservés. Dans cet état, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages actuels ou précédents. <p> Your power source is being detected as critical. You will be notified when the power source is about to run out of power.</p>

10

10/10

Index

A

Access Point mode	88
Accord (la gamme)	10
ACMP On/Off	24
Any Key	51
Atténuation	76
Auto Libération	88
AUX in Noise Gate	88

B

Backup	91
--------	----

C

Canal (Morceau)	30, 38
Channel (Style)	38
Chord Detection Area	31
Chord Info	31
Chorus	16, 78
Cible	3
Code	24
Commande	91
Compresseur	21
Contraste	81
Conting	47
Controles de mixage	88

D

Damping Résonance	8
Données de configuration (Morceau)	52
Drum Setup	41
DSP	13, 88
Dynamics	35

E

Echo	3
Effic	16, 88
EQ1	30
EQ (Générateur) (Événement)	15
Égaliseur de parties	21
Enregistrement (Morceau)	58
Événement (Style)	28
EQ (Égaliseur)	16, 30, 11

F

Factory Reset	91
Fill-in	23, 78
Filter	78
Follow Lights	81
Freeze	88

G

Gamme	10
Gain	22

H

Hauteur de ton	10
High Key	10

I

IAC (Intelligent Acoustic Control)	88
Infrastructure, mode	88
Intro	24

K

Karaoke	91
Key Off Sensitivity	5
Keyboard Hammer	7

L

LAN sans fil	88
Liste de lecture	46
Lyrics	47

M

Master Compression	78
Master EQ	21
Mémoire de registration	61
Métronome	5
Microphone	88
MIDI	78
Mélange	18
Modo	13
Montage	88

N

Noise Gate	88, 88
Note Local	40
NTR (Échelle de transposition) démarrage	38
NTT (Tableau de transposition de notes)	38

O

Output	18
OTIS Link Timing	24

P

Pan	36
Paramètre	37
Paramètres LFO	88
Passes	14, 78
Peak Hold/Chord	38
Peak	13
Peak Hold Display Time	88
Permanence	14
Phase In/Out	18

R

Reconnect/Reset	53
Registration Sequences	61
Reglage précis	10
Reglages du morceau	49
Reglages du style	23
Repeat Mode	49
Reproduction (Morceau)	49
Reproduction (Style)	23
Reset	91
Reverb	49
Reverb	18, 68
Reset/Revert	6
RTA (Retrig/Retrigger)	40

S

Système embarqué	7
Score	44
Setup File	50
Smart Chord	18
Sound Creator	88

Source Pool/Chord	38
Speaker	87
Stereophonic Collimator	88
Stop AMP	25
String Resonance	18
Style Creator	25
Synchr Stop	24 77
System	89
System Reset	91

T

Tap Tempo	5
Text	47
Time Stamp	88
Touch Sense	19

U

Unison	75
Utility	87

V

Voice Filter	15
Vibrato	15
Voice Set (Edition de sonneries)	14
Voice Set Filter	17
Volume	85
VRM	18

Y

Yam Tempo	51
-----------	----