

# Genos

**CLAVIER ARRANGEUR  
PROFESSIONNEL**

## Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit les fonctions avancées du Genos qui ne sont pas expliquées dans le mode d'emploi de l'instrument. Lisez attentivement le mode d'emploi avant de consulter le présent manuel de référence.



# Contenu

<b>Liste des fonctions</b>	<b>4</b>
<b>1 Styles</b>	<b>6</b>
Types de style (caractéristiques).....	7
Utilisation de la fonction Chord Tutor .....	7
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite.....	8
Modification du type de doigté d'accords.....	9
Activation/désactivation des canaux de style .....	10
Réglages liés à la reproduction de style .....	11
Réglage du tempo .....	12
Enregistrement et reproduction d'une séquence d'accords — Chord Looper .....	13
Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction de style est à l'arrêt (Chord Looper).....	15
Enregistrement et rappel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper) .....	16
Création/édition de style (Style Creator).....	19
<b>2 Sonorités</b>	<b>33</b>
Écran Voice Part Setup .....	33
Réglages liés à l'écran Voice Selection.....	35
Types de sonorités (caractéristiques).....	36
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite.....	38
Réglages du métronome .....	38
Réglages liés au clavier et au joystick.....	39
Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting) .....	41
Transposition de la hauteur de ton par demi-tons.....	42
Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune).....	43
Sélection ou création d'un tempérament (Scale Tune).....	43
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio .....	46
Édition des sonorités (Voice Edit).....	48
Édition d'une sonorité Organ Flutes (Voice Edit).....	52
Édition des sonorités Ensemble Voice (Voice Edit).....	54
<b>3 Multi-pads</b>	<b>60</b>
Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — Enregistrement d'un multi-pad via MIDI) .....	60
Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad) (Multi-pad de lien audio) .....	62
Édition de multi-pads .....	64
<b>4 Reproduction de morceau</b>	<b>65</b>
Création d'une Liste des morceaux pour la reproduction .....	65
Utilisez le mode de reproduction répétée .....	66
Édition des réglages de notation musicale (Score) .....	67
Affichage des paroles et configuration de l'écran.....	69
Affichage du texte et configuration de l'écran.....	70
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau MIDI .....	71
Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI .....	72
Réglages relatifs à la reproduction de morceau .....	73
<b>5 Enregistrement/édition de morceau MIDI</b>	<b>75</b>
Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI .....	75
Enregistrement des différents canaux séparément (Enregistrement en temps réel) .....	77
Réenregistrement d'une section spécifique—Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel).....	79
Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau .....	81
Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes.....	82
Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit).....	85
<b>6 Enregistrement audio multi-pistes</b>	<b>94</b>
Enregistrement de votre performance en mode audio multi-pistes .....	94
Conversion d'un fichier (Import/Export) .....	98
Édition des données enregistrées (fichier audio multi-pistes) .....	99
Réenregistrement d'un fichier audio d'enregistrement multi-pistes .....	102
<b>7 Mémoire de registration</b>	<b>108</b>
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze) .....	108
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (fonction Registration Sequence) .....	109
Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration .....	111

<b>8</b>	<b>Playlist</b>	<b>113</b>
	Importation des enregistrements Musique Finder dans Playlist (Liste de reproduction) .....	113
<b>9</b>	<b>Microphone</b>	<b>115</b>
	Définition des réglages de microphone (Mic Setting) .....	115
	Édition du type d'harmonie vocale (Vocal Harmony) .....	118
	Édition des types Synth Vocoder (Vocal Harmony) .....	122
<b>10</b>	<b>Mixer</b>	<b>124</b>
	Édition des paramètres de filtre (Filter) .....	124
	Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ) .....	125
	Édition des paramètres d'effet (Effect) .....	127
	Édition des paramètres d'effet (Chorus/Reverb) .....	129
	Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume) .....	129
	Édition des réglages de Master Compressor (Compressor) .....	130
	Schéma fonctionnel .....	132
<b>11</b>	<b>Réglages de la fonction Controller</b>	<b>133</b>
	Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable) .....	133
	Édition des types d'affectation des boutons et des curseurs de contrôle en temps réel (Live Control) .....	139
<b>12</b>	<b>Réglages MIDI</b>	<b>142</b>
	Procédure de base pour les réglages MIDI .....	142
	System—Réglages MIDI applicables au système .....	144
	Transmit—Réglages du canal de transmission MIDI .....	145
	Receive—Réglages des canaux de réception MIDI .....	146
	On Bass Note—Réglage de la note de basse pour la reproduction de style via MIDI .....	147
	Chord Detect – Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via MIDI .....	147
	External Controller—Réglage du contrôleur MIDI .....	148
<b>13</b>	<b>Paramètres réseau</b>	<b>152</b>
	Réglages LAN sans fil .....	152
	Réglages de l'heure .....	154
<b>14</b>	<b>Utilitaires</b>	<b>155</b>
	Speaker/Connectivity (Haut-parleur/Connectivité) .....	155
	Touch Screen/Display (Écran tactile/Affichage) .....	156
	Parameter Lock (Verrouillage de paramètre) .....	156
	Stockage—Formatage du lecteur .....	156
	System (Système) .....	157
	Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde) .....	158
<b>15</b>	<b>Opérations liées aux packs Expansion</b>	<b>160</b>
	Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB .....	160
	Sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB .....	161
<b>16</b>	<b>Connexions</b>	<b>162</b>
	Accès au lecteur utilisateur du Genos à partir d'un ordinateur (en mode USB Storage) .....	162
	Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out) .....	163
	<b>Index</b>	<b>164</b>

#### Utilisation du manuel PDF

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

- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument. Notez que toutes les illustrations contenues dans ce guide sont en anglais.
- Les documents « Data List » (Liste des données) et « iPhone/iPad Connection Manual » (Manuel de connexion d'un iPhone/iPad) sont disponibles au téléchargement sur le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante : <http://download.yamaha.com/>
- Les noms de société et les noms de produit mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives.

# Liste des fonctions

Cette section explique de manière simple et succincte les opérations qu'il est possible d'effectuer à partir des écrans qui s'affichent lorsque vous appuyez sur les touches du panneau ou que vous touchez les différentes icônes de l'écran Menu.

Pour plus d'informations, reportez-vous aux pages fournies ci-dessous ou au mode d'emploi de l'instrument. La marque « ● » indique que la fonction en question fait l'objet d'une description dans le mode d'emploi.

## Écrans accessibles via les touches de panneau

Écran	Touche d'accès	Description	Pages	Mode d'emploi
<b>Home (Accueil)</b>	Touche [HOME] (Accueil)	Portail de la structure des écrans de l'instrument, qui offre en un clin d'œil des informations sur tous les réglages actuels.	-	●
<b>Menu</b>	Touche [MENU]	En touchant les différentes icônes, vous appelez les menus correspondant aux diverses fonctions répertoriées ci-dessous.	-	●
<b>Style Selection (Sélection de style)</b>	Touche [STYLE]	Permet de sélectionner les fichiers de style.	-	●
<b>Voice Part Setup (Configuration de la partie de sonorité)</b>	Touche [VOICE] (Sonorité)	Permet de vérifier les réglages de sonorité actuels et d'effectuer les réglages relatifs aux sonorités tels que les effets.	33	-
<b>Song Player (Lecteur de morceau)</b>	Touche [SONG] (Morceau)	Permet de commander la reproduction de morceau.	65	●
<b>Playlist (Liste de reproduction)</b>	Touche [PLAYLIST] (Liste de reproduction)	Permet de sélectionner et de modifier les listes de reproduction et de gérer le répertoire.	113	●
<b>Song Recording (Enregistrement de morceau)</b>	Touche [RECORDING] (Enregistrement)	Permet d'enregistrer vos performances.	76, 94	●
<b>Voice Selection (Sélection de sonorité)</b>	Touches [LEFT] (Gauche)–[RIGHT 3] (Droite 3) de la section VOICE SELECT (Sélection de sonorité)	Permet d'affecter les sonorités aux différentes parties de clavier.	-	●
<b>Multi Pad Selection (Sélection de multi-pad)</b>	Touche [SELECT] (Sélection) de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad)	Permet de sélectionner les multi-pads.	64	●
<b>Registration Memory Bank Selection (Sélection de banque de mémoires de registration)</b>	Touches [-] et [+] de la section REGISTRATION BANK (Banque de registration)	Permet de sélectionner les banques de mémoires de registration.	109	●
<b>Fenêtre Registration Memory (Mémoire de registration)</b>	Touche [MEMORY] (Mémoire)	Permet d'enregistrer les réglages actuels du panneau.	-	●

## Fonctions de l'écran Menu

Menu	Description	Pages	Mode d'emploi
<b>Mixer (Console de mixage)</b>	Règle les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur, et ajuste aussi les commandes de son d'ensemble, telles que Master Compressor et Master EQ.	124	●
<b>Channel On/Off (Activation/désactivation de canal)</b>	Active/désactive les canaux de style et le morceau MIDI.	10, 72	-
<b>Line Out (Sortie de ligne)</b>	Détermine la prise utilisée pour émettre en sortie les différentes parties et les divers instruments de batterie et de percussion.	163	-



Menu	Description	Pages	Mode d'emploi
<b>Score (Partition)</b>	Affiche la partition du morceau MIDI actuellement sélectionné.	67	●
<b>Lyrics (Paroles)</b>	Affiche les paroles du morceau actuellement sélectionné.	69	●
<b>Text Viewer (Visionneuse de texte)</b>	Affiche les fichiers texte créés sur ordinateur.	70	-
<b>Chord Looper (Boucleur d'accords)</b>	Enregistre une séquence d'accords et la reproduit en boucle.	13, 15, 16	-
<b>Mic Setting (Réglage de micro)</b>	Règle le son du micro.	115	●
<b>Vocal Harmony (Harmonie vocale)</b>	Ajoute des effets d'harmonie vocale à votre chant. Vous pouvez modifier l'harmonie vocale et l'enregistrer en tant qu'harmonie d'origine.	118, 122	●
<b>Kbd Harmony/Arp (Harmonie/Arpège clavier)</b>	Ajoute l'effet Harmony/Arpeggio à la section à main droite du clavier. Il est possible de définir ici des paramètres tels que Harmony/Arpeggio.	46	●
<b>Split &amp; Fingering (Partage et doigté)</b>	Définit le point de partage ou modifie le type Chord Fingering (Doigté d'accords) et la zone Chord Detection (Détection d'accords).	9	●
<b>Regist Sequence (Séquence de registration)</b>	Détermine l'ordre d'appel des réglages de mémoire de registration lors de l'utilisation de la pédale.	109	-
<b>Regist Freeze (Gel de la registration)</b>	Définit les éléments qui restent inchangés même lorsque vous appelez des configurations de panneau depuis la mémoire de registration.	108	-
<b>Tempo</b>	Règle le tempo du morceau MIDI, du style ou du métronome. Cette même opération peut être réalisée sur l'écran au moyen des touches [-]/[+] de la section Tempo et de la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement).	12	●
<b>Metronome (Métronome)</b>	Effectue les réglages du métronome et de la touche [TAP TEMPO].	38	●
<b>Live Control (Contrôle en temps réel)</b>	Détermine les fonctions affectées aux boutons et curseurs Live Control.	139	●
<b>Assignable (Affectable)</b>	Détermine les fonctions affectées aux pédales et aux touches attribuables ainsi que les raccourcis dans l'écran Home.	133	●
<b>Panel Lock (Verrouillage de panneau)</b>	Verrouille les réglages de panneau. Lorsque les réglages de panneau sont verrouillés, les touches de panneau deviennent inopérantes.	-	●
<b>Demo (Démonstration)</b>	Appelle l'écran de démonstration Demo.	-	●
<b>Voice Edit (Édition de sonorité)</b>	Modifie les sonorités prédéfinies afin de vous permettre de créer vos propres sonorités. L'écran varie selon que vous ayez sélectionné une sonorité Organ Flutes ou un autre type de sonorité.	48, 52, 54	-
<b>Style Creator (Créateur de style)</b>	Permet de créer un style en modifiant le style prédéfini ou en enregistrant des canaux de style un par un.	19	-
<b>Song Recording (Enregistrement de morceau)</b>	Enregistre vos performances. (Cette fonction est identique à celle de la touche [RECORDING] du panneau.)	75	●
<b>M.Pad Creator (Créateur de multi-pad)</b>	Permet de créer un multi-pad en modifiant un multi-pad prédéfini existant ou en enregistrant un nouveau multi-pad.	60, 62	-
<b>Voice Setting (Réglage de sonorité)</b>	Détermine les réglages détaillés des parties de clavier, tels que la hauteur de ton de chaque partie, le filtre Voice Set ainsi que les réglages relatifs aux sonorités Super Articulation.	41	-
<b>Style Setting (Réglage de style)</b>	Définit les réglages liés à la reproduction de style, tels que la synchronisation de la liaison OTS, le contrôle des dynamiques (Dynamics Control), etc.	11	-
<b>Song Setting (Réglage de morceau)</b>	Définit les réglages liés à la reproduction de morceau, tels que la fonction Guide, les réglages de canal, etc.	73	-
<b>Chord Tutor (Professeur d'accords)</b>	Indique comment jouer les accords correspondants aux noms des accords spécifiés.	7	-
<b>Scale Tune (Accord de gamme)</b>	Règle avec précision la hauteur de ton de chaque touche individuelle.	43	-
<b>Master Tune (Accord général)</b>	Règle avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument.	43	-
<b>Transpose (Transposition)</b>	Transpose la hauteur de ton du son global en demi-tons ou transpose uniquement la hauteur de ton du clavier ou du morceau MIDI.	42	●
<b>Keyboard/Joystick (Clavier/joystick)</b>	Détermine la réponse au toucher du clavier et les réglages liés au joystick.	39	-
<b>MIDI</b>	Permet d'effectuer les réglages MIDI.	142	-
<b>Utility (Utilitaires)</b>	Permet d'effectuer les réglages généraux, de gérer les lecteurs flash USB, de réinitialiser l'instrument sur ses valeurs par défaut spécifiées en usine ou de sauvegarder les données stockées sur l'instrument, etc.	155	●
<b>Wireless LAN* (LAN sans fil)</b>	Définit les réglages permettant de connecter l'instrument à un périphérique intelligent tel qu'un iPad par le biais d'une fonction LAN sans fil.	152	-
<b>Time (Temps)</b>	Permet d'effectuer les réglages liés au temps affichés sur l'écran Home.	154	-
<b>Expansion</b>	Permet d'installer les packs Expansion pour ajouter du contenu téléchargé à partir du site Web ou créé par vous à l'aide du gestionnaire Yamaha Expansion Manager.	160	-

\* Cette icône apparaît uniquement lorsque la fonction LAN sans fil est incluse.

## Contenu

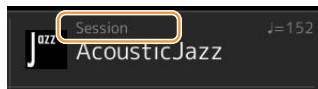
---

<b>Types de style (caractéristiques) .....</b>	<b>7</b>
<b>Utilisation de la fonction Chord Tutor .....</b>	<b>7</b>
<b>Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite .....</b>	<b>8</b>
• Suppression de fichier depuis l'onglet Favorite .....	8
<b>Modification du type de doigté d'accords .....</b>	<b>9</b>
<b>Activation/désactivation des canaux de style .....</b>	<b>10</b>
<b>Réglages liés à la reproduction de style .....</b>	<b>11</b>
• Setting (Réglage) .....	11
• Change Behavior (Comportement de changement) .....	12
<b>Réglage du tempo .....</b>	<b>12</b>
<b>Enregistrement et reproduction d'une séquence d'accords — Chord Looper .....</b>	<b>13</b>
• Reproduction en boucle d'une séquence d'accords pendant la reproduction du style.....	13
<b>Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction de style est à l'arrêt (Chord Looper).....</b>	<b>15</b>
<b>Enregistrement et rappel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper) .....</b>	<b>16</b>
• Mémorisation des données Chord Looper enregistrées .....	16
• Enregistrement des données enregistrées sous forme de fichier de banque.....	17
• Rappel d'un fichier de banque Chord Looper et reproduction d'un style avec séquence d'accords.....	17
• Modification de la banque Chord Looper (exportation, importation, effacement).....	18
<b>Création/édition de style (Style Creator).....</b>	<b>19</b>
• Structure des données de style — constituée de motifs sources .....	19
• Procédure de base pour la création d'un style .....	20
• Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) .....	21
• Step Recording.....	24
• Assembly — Affectation des motifs sources aux différents canaux séparément.....	25
• Channel Edit (Édition de canal) .....	25
• SFF Edit (Édition SFF) — Réglages du format de fichier de style .....	27
• Édition des parties rythmiques d'un style (Drum Setup) .....	31

---

## Types de style (caractéristiques)

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

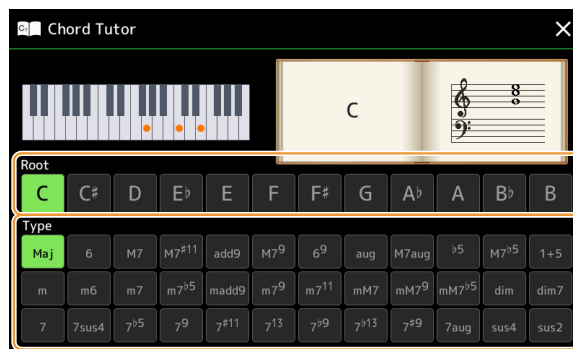


Session	Pour plus d'informations sur ces types, reportez-vous à la section « Caractéristiques de style » du mode d'emploi.
Free Play	
DJ	
+Audio	<p>Les styles Audio (+Audio) ont été spécialement créés par l'ajout d'enregistrements audio de morceaux interprétés en studio par des musiciens du monde entier. Cela ajoute une sensation de naturel, une ambiance et une chaleur à la batterie et aux percussions du Style et apporte à votre performance un plus grand potentiel expressif. Surtout, les nuances et les mouvements rythmiques subtils, difficiles à reproduire avec le kit de batteries/percussions prédéfinies sont conservés. Grâce à la technologie Time Stretch (Extension de la durée) de Yamaha, les données audio s'adaptent à vos modifications de tempo sans introduire de changement à la hauteur de ton, si bien que tout reste parfaitement synchronisé.</p> <p>Les styles audio peuvent être reproduits et commandés sur cet instrument. Cependant, des données ne sont pas incluses sur cet instrument par défaut. Les styles Audio ou les packs Expansion contenant des styles Audio peuvent être disponibles sur le site Web de Yamaha.</p> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le réglage du tempo est supérieur à 160 % du tempo par défaut, la partie audio sera assourdie.</li> <li>• N'oubliez pas que le chargement des styles Audio peut nécessiter plus de temps que d'autres styles et que les fonctions spécifiques qu'ils prennent en charge peuvent présenter des restrictions et des différences.</li> </ul>

## Utilisation de la fonction Chord Tutor

La fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) permet de visualiser les notes à jouer pour spécifier l'accord. Utilisez-la lorsque vous connaissez le nom d'un accord sans savoir comment le jouer.

Cette fonction peut être utilisée dans l'écran appelé via [MENU] → [Chord Tutor].



Root (Note fondamentale)	Permet de sélectionner la note fondamentale de l'accord souhaité.
Type	Permet de sélectionner le type d'accord souhaité.

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

**NOTE**

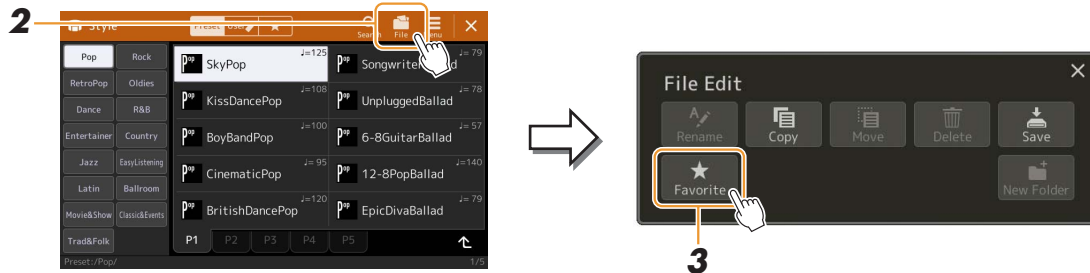
- Bien que cette fonction vous montre uniquement comment jouer un accord dans le cas du mode « Fingered », les indications peuvent également s'avérer utiles lorsqu'un type autre que « Single Finger » est sélectionné.
- En fonction de l'accord, certaines notes seront omises.

## Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite

Vous pouvez appeler rapidement les styles ou sonorités que vous préférez ou que vous utilisez le plus souvent en les enregistrant dans l'onglet Favorite (Favoris) de l'écran File Selection (Sélection de fichier).

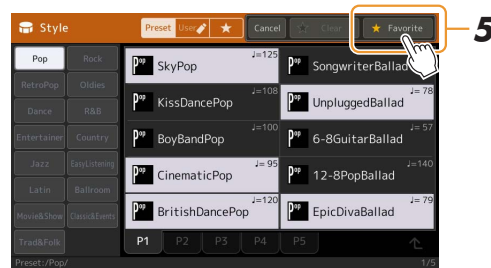
**1** Dans l'écran File Selection, sélectionnez la catégorie souhaitée dans l'onglet Preset (Présélection).

**2** Touchez  (Fichier) pour appeler la fenêtre « File Edit » (Édition de fichier).



**3** Touchez [Favorite] (Favoris) pour appeler l'écran de sélection de fichier.

**4** Sélectionnez les fichiers souhaités pour l'enregistrement dans l'onglet Favorite.



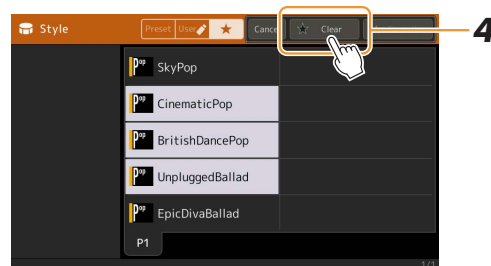
**5** Touchez [Favorite] pour procéder à l'enregistrement des fichiers dans l'onglet Favorite. Les fichiers sélectionnés sont affichés dans l'onglet Favorite.

## Suppression de fichier depuis l'onglet Favorite

**1** Dans l'onglet Favorite de l'écran File Selection, touchez  (Fichier) pour appeler la fenêtre « File Edit ».

**2** Touchez [Favorite] pour appeler l'écran de sélection de fichier.

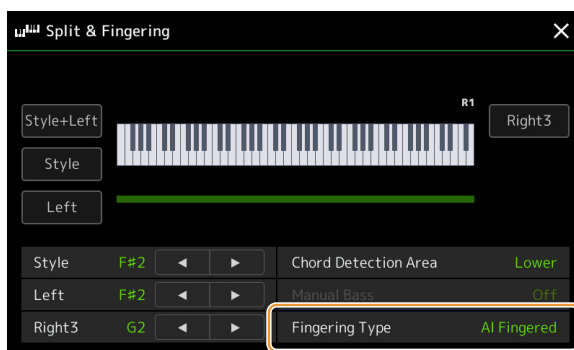
**3** Sélectionnez les fichiers à supprimer de l'onglet Favorite.



**4** Touchez [Clear] (Effacer) afin de supprimer les fichiers de l'onglet Favorite.





## Modification du type de doigté d'accords

Le type Chord Fingering (Doigté d'accords) détermine la façon dont les accords sont spécifiés pour la reproduction de style. Vous pouvez sélectionner le type souhaité sur l'écran appelé via [MENU] → [Split & Fingering].



1

Styles

<p>Single Finger (Doigté unique)</p>	<p>Ce mode facilite la production d'un accompagnement bien orchestré grâce à des accords majeurs, des accords de septième, des accords mineurs et des accords mineurs de septième interprétés en appuyant sur une, deux ou trois touches de la section des accords du clavier.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Accord majeur</b> Appuyez uniquement sur la note fondamentale.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Accord de septième</b> Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche située à sa gauche.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Accord mineur</b> Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche noire située à sa gauche.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Accord mineur de septième</b> Appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche et une touche noire situées à sa gauche.</p> </div> </div>
<p>Multi Finger (Doigté multiple)</p>	<p>Détecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger ou Fingered (À plusieurs doigts), de sorte que vous pouvez utiliser n'importe quel doigté sans devoir basculer entre les différents types de doigté disponibles.</p>
<p>Fingered (Doigté)</p>	<p>Vous permet de spécifier l'accord en appuyant sur les notes qui le constituent dans la section à main gauche du clavier lorsque ACMP ou la partie gauche est activé. Pour obtenir des informations sur les notes à enfoncer pour chaque accord, reportez-vous au document Data List (Liste des données) comportant les types d'accords reconnus en mode Fingered, téléchargeable depuis Yamaha Manual Library (Bibliothèque de manuels Yamaha) ou utilisez la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) décrite à la section suivante.</p>
<p>Fingered On Bass (Doigté sur basse)</p>	<p>Ce mode accepte les mêmes doigtés que le mode Fingered, mais la note la plus basse jouée dans la section des accords du clavier sert de note de basse, ce qui vous permet de jouer des accords « sur basse ». (En mode Fingered, la note fondamentale de l'accord sert toujours de note de basse.)</p>
<p>Full Keyboard (Clavier entier)</p>	<p>Détecte les accords joués sur la plage des toniques initiales entière. Les accords sont détectés de façon similaire au mode Fingered, même si vous séparez les notes entre votre main droite et votre main gauche — par exemple, si vous jouez une note de basse de la main gauche et un accord de la droite, ou si vous jouez un accord de la main gauche et une note mélodique de la droite.</p>
<p>AI Fingered (Doigté IA)</p>	<p>Ce mode est à peu près identique au mode Fingered, si ce n'est qu'il permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué précédemment, etc.).</p>
<p>AI Full Keyboard (Clavier complet IA)</p>	<p>Ce mode est identique à Full Keyboard, si ce n'est qu'il permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué auparavant, etc.). Les accords de 9ème, de 11ème et de 13ème ne peuvent pas être joués.</p>

### NOTE

- « IA » signifie « Intelligence artificielle ».
- Lorsque la zone de détection d'accords est spécifiée sur « Upper », seul le type « Fingered\* » est disponible. Ce type est pratiquement identique à « Fingered », sauf que les options « 1+5 », « 1+8 » et Chord Cancel (Annulation de l'accord) ne sont pas disponibles dans ce cas.

## Activation/désactivation des canaux de style

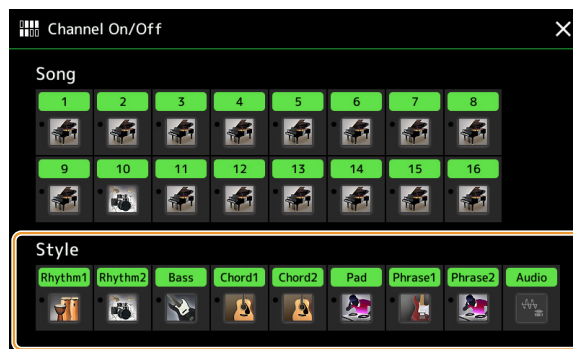
Vous pouvez ajouter des variations et modifier le rythme d'un style en activant/désactivant des canaux de façon sélective pendant la reproduction de style.

### Canaux de style

Chaque style contient les canaux répertoriés ci-dessous.

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

Les canaux de style peuvent être activés ou désactivés dans l'écran appelé via [MENU] → [Channel On/off].



Pour reproduire uniquement un canal donné (reproduction en solo), touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce que le nom du canal en question s'affiche en violet. Pour annuler la reproduction en solo, touchez à nouveau le nom du canal (apparaissant en violet).

#### NOTE

Vous pouvez également activer ou désactiver les canaux à partir de l'écran Mixer (Console de mixage).

### Pour modifier la sonorité de chaque canal :

Touchez l'icône de l'instrument située sous le canal visé pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée.

#### NOTE

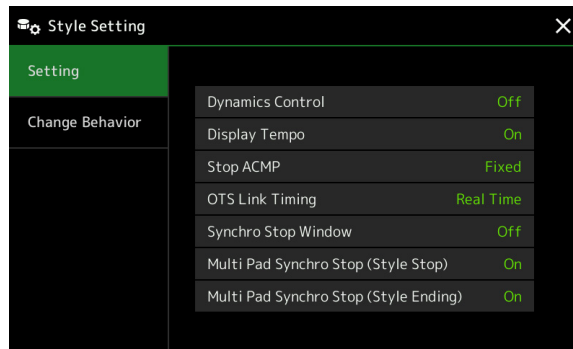
La sonorité de la partie audio du style Audio ne peut pas être modifiée.

#### NOTE



Vous pouvez sauvegarder les réglages effectués ici dans la mémoire de registration. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

# Réglages liés à la reproduction de style

Vous pouvez effectuer divers réglages pour la reproduction de style, sur l'écran appelé via [MENU] → [Style Setting].



## Setting (Réglage)

<p>Dynamics Control (Courbe de dynamique)</p>	<p>Ce paramètre détermine les variations du volume de la reproduction de style en fonction de la force de jeu au clavier.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off (désactivé)</b> : le volume reste identique quelle que soit la force de jeu au clavier.</li> <li>• <b>Narrow (Étroit)</b> : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs étroite.</li> <li>• <b>Medium (Moyen)</b> : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs moyenne.</li> <li>• <b>Wide (Large)</b> : les variations de volume sont comprises dans une plage de valeurs vaste.</li> </ul>
<p>Display Tempo (Afficher le tempo)</p>	<p>Active ou désactive l'indication de tempo pour chaque style séparément sur l'écran Style Selection (Sélection de style).</p>
<p>Stop ACMP (Arrêt de l'accompagnement)</p>	<p>Lorsque la touche [ACMP] (Accompagnement) est activée et que la touche [SYNC START] (Début synchronisé) est désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier en ayant la reproduction de style à l'arrêt, tout en faisant quand même retentir les accords de l'accompagnement. Dans cet état qualifié de « Stop Accompaniment » (Arrêt de l'accompagnement), tous les doigtés d'accord valides sont reconnus, et la note fondamentale ainsi que le type de l'accord s'affichent dans la zone Style de l'écran Home (Accueil). Vous pouvez déterminer ici si l'accord joué dans la section des accords sera entendu ou non, en réglant Stop Accompaniment en conséquence.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : l'accord joué dans la section des accords est inaudible.</li> <li>• <b>Style</b> : l'accord joué dans la section des accords est entendu via les sonorités correspondant au canal de pad et au canal de basses du style sélectionné.</li> <li>• <b>Fixed (Fixe)</b> : l'accord joué dans la section des accords sera entendu via les sonorités pour la partie de pad et le canal des basses spécifiées, indépendamment du style sélectionné.</li> </ul> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Lorsque le style sélectionné contient une sonorité MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « Style ».</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Lorsque vous enregistrez un morceau, l'accord détecté en cas d'activation de la fonction Stop Accompaniment peut être enregistré indépendamment du réglage défini ici. Veuillez noter que la sonorité audible et les données d'accord seront enregistrées si la fonction est réglée sur « Style » mais que seules les données d'accord le seront en cas de réglage sur « Off » ou « Fixed ».</p>
<p>OTS Link Timing (Synchronisation du lien OTS)</p>	<p>Ce paramètre s'applique à la fonction OTS Link (Lien de présélection immédiate). Il détermine la synchronisation en fonction de laquelle les réglages de présélection immédiate sont modifiés en cas de changement de réglage des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale). (La touche [OTS LINK] doit être activée.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Real Time (Temps réel)</b> : la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une des touches de la section MAIN VARIATION.</li> <li>• <b>Next Bar (Mesure suivante)</b> : la présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches MAIN VARIATION.</li> </ul>
<p>Synchro Stop Window (Fenêtre d'arrêt de synchronisation)</p>	<p>Cette fonction détermine la durée pendant laquelle vous pouvez maintenir un accord avant que la fonction Synchro Stop ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] est activée et que ce paramètre est réglé sur une valeur autre que « Off », la fonction Synchro Stop sera automatiquement annulée si vous maintenez un accord sur une durée de temps plus longue que celle qui est spécifiée ici. Cela permet de réinitialiser facilement la commande de la reproduction de style sur une valeur normale, de sorte que vous puissiez relâcher les touches et continuer d'entendre le style s'exécuter. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclencherez la fonction Synchro Stop.</p>

Multi Pad Synchro Stop (Style Stop) (Arrêt synchronisé multi-pad (Arrêt de style))	Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête lorsque la reproduction de style est arrêtée.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending) (Arrêt synchronisé multi-pad (Fin de style))	Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête lorsque la coda d'un style est reproduite.

## Change Behavior (Comportement de changement)

Section Set (Réglage de section)	Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lors de la sélection d'un style (alors que la reproduction de style est à l'arrêt). Lorsque ce réglage est spécifié sur « Off » et la reproduction de style à l'arrêt, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsque l'une des parties A-D de la section MAIN (Principale) n'est pas incluse dans les données de style, c'est la partie la plus proche qui est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie MAIN D ne figure pas dans le style choisi, c'est la partie MAIN C qui sera appelée.
Tempo	Détermine si le tempo est modifié ou non lorsque vous changez de style. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock (Verrouillage)</b> : indépendamment de l'état de la reproduction, le réglage de tempo du style précédent est maintenu.</li> <li>• <b>Hold (Maintien)</b> : lorsque le style est en cours de reproduction, le réglage de tempo du style précédent est maintenu. Lorsque la reproduction de style est suspendue, le tempo est remplacé par la valeur de tempo par défaut du style sélectionné.</li> <li>• <b>Reset (Réinitialisation)</b> : quel que soit l'état de la reproduction, le tempo est remplacé par le tempo par défaut du style sélectionné.</li> </ul>
Part On/Off (Activation/désactivation de partie)	Détermine si l'état d'activation/désactivation du canal de style est modifié ou non lorsque vous changez de style. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock</b> : quel que soit l'état de la reproduction, l'état d'activation/désactivation de canal du style précédent est maintenu.</li> <li>• <b>Hold</b> : pendant la reproduction de style, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est toujours conservé. Lorsque le style est à l'arrêt, tous les canaux du style sélectionné sont activés.</li> <li>• <b>Reset</b> : quel que soit l'état de la reproduction, tous les canaux du style sélectionné sont activés.</li> </ul>

## Réglage du tempo

Vous pouvez régler le tempo du style, du morceau MIDI et du métronome sur l'écran appelé via [MENU] → [Tempo] ou en faisant pivoter le cadran de données sur l'écran d'accueil.



①	Indique la valeur du tempo durant la reproduction de métronome, de style ou de morceau MIDI. Le tempo peut être modifié à l'aide du cadran de données, des touches [DEC]/[INC] (Diminuer/augmenter) ou des touches [-]/[+] de la section TEMPO. Lorsque vous sélectionnez un style Audio (page 7), la limite supérieure du tempo s'affiche en dessous de la valeur de tempo, comme suit : Audio : ** max. Si le réglage du tempo dépasse la valeur de la limite supérieure, la partie audio sera assourdie.
②	Ceci est l'équivalent de la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement) du panneau.
③	Indique la valeur de tempo du morceau MIDI actuellement sélectionné. Le morceau démarre au tempo spécifié.
④	Indique la valeur de tempo du style actuellement sélectionné. Le style démarre au tempo spécifié.

### NOTE

La valeur de tempo d'un morceau audio se règle à l'aide de la fonction Time Stretch (Extension de temps). Reportez-vous au mode d'emploi.



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

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

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

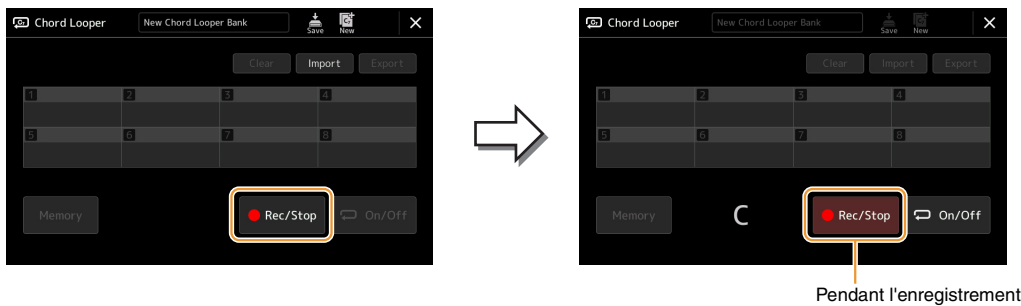
Vous pouvez enregistrer instantanément la séquence d'accords de votre choix et la mettre en boucle.

### 1 Sélectionnez le style souhaité.

Ajustez le tempo si vous le souhaitez (pour faciliter l'enregistrement).

### 2 Appelez l'écran Chord Looper.

### 3 Pendant la reproduction d'un style, touchez [Rec/Stop] (Enr./Arrêt) sur l'écran.



La touche [Rec/Stop] clignote pour indiquer que la fonction Chord Looper est en mode d'attente d'enregistrement. Sur la mesure de style suivante, la touche [Rec/Stop] est activée et l'enregistrement démarre.

#### NOTE

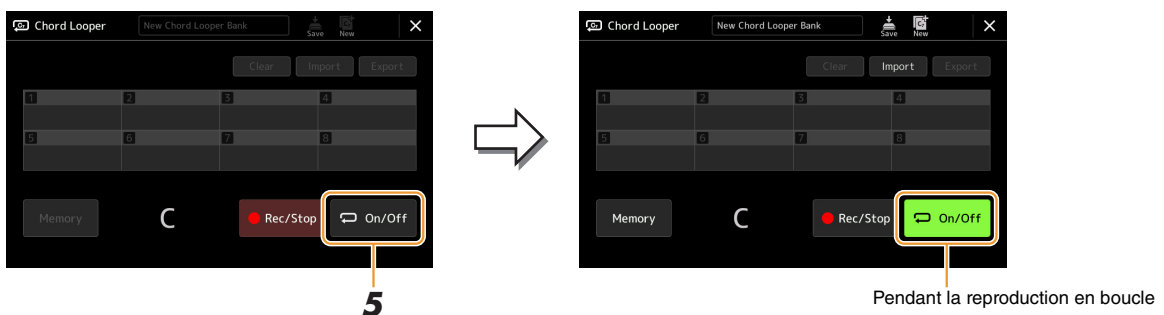
Lorsque la touche [Rec/Stop] est activée, la touche [ACMP] l'est aussi automatiquement.

### 4 Jouez les accords au clavier en fonction du tempo de reproduction du style concerné.



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

### 5 Touchez [On/Off] (Activer/Désactiver) pour arrêter l'enregistrement et lancer la reproduction en boucle de la séquence d'accords.



L'enregistrement s'interrompt, la touche [On/Off] clignote et la reproduction en boucle est mise en veille. La touche [On/Off] est activée sur la mesure suivante du style et la séquence d'accords enregistrée à l'étape 2 est reproduite en boucle.

 **NOTE**

Lorsque la séquence d'accords est en cours de reproduction, la touche [ACMP] clignote, la saisie d'accords depuis le clavier est désactivée et le clavier est utilisé exclusivement pour la performance.

## **6 Touchez [On/Off] pour arrêter la reproduction en boucle.**

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

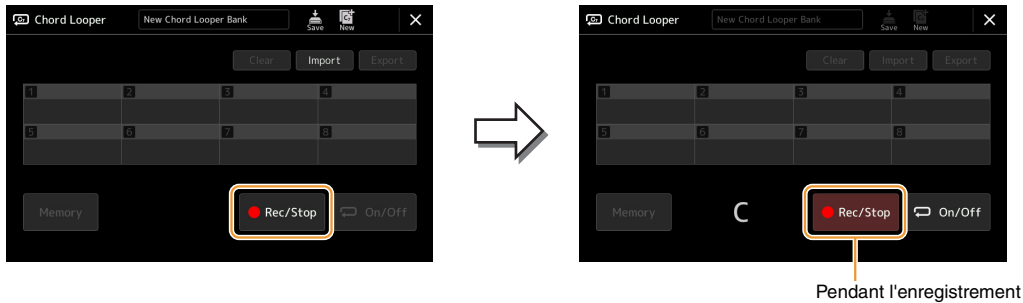
 **NOTE**

- La touche [On/Off] s'active pour indiquer que la séquence d'accords a été enregistrée et la reproduction en boucle s'arrête.
- Appuyez à nouveau sur la touche [On/Off] pour reprendre la reproduction en boucle de la séquence d'accords enregistrée aux étapes 1-3.

# Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction de style est à l'arrêt (Chord Looper)

Vous pouvez lancer l'enregistrement d'une séquence d'accords et la reproduire lorsque la reproduction de style est mise à l'arrêt en utilisant SYNC START (Début synchronisé). En enregistrant de cette manière, vous avez la possibilité d'ajuster la synchronisation de début précisément sur le premier temps de la mesure.

## 1 Tandis que la reproduction du style est à l'arrêt, touchez [Rec/Stop] sur l'écran.



La touche [Rec/Stop] clignote pour indiquer que la fonction Chord Looper est en attente d'enregistrement, et la touche [SYNC START] (Début synchronisé) de la section STYLE CONTROL (Commande de style) est automatiquement activée.

### NOTE

Lorsque la touche [Rec/Stop] est activée, la touche [ACMP] l'est également automatiquement.

## 2 Saisissez les accords au clavier en fonction du tempo de reproduction du style.



L'enregistrement et la reproduction du style démarrent simultanément. L'enregistrement de la séquence d'accords se poursuit jusqu'à ce que vous l'arrêtiez à l'étape 3.

## 3 Appuyez sur la touche [START/STOP] (Début/Arrêt) de la section STYLE CONTROL pour arrêter l'enregistrement et la reproduction du style.

L'enregistrement s'interrompt et la touche [On/Off] s'allume pour indiquer que les données sont déjà enregistrées.

### NOTE

Vous pouvez également arrêter l'enregistrement en touchant [Rec/Stop]. Dans ce cas, seul l'enregistrement est interrompu, et la reproduction du style se poursuit.

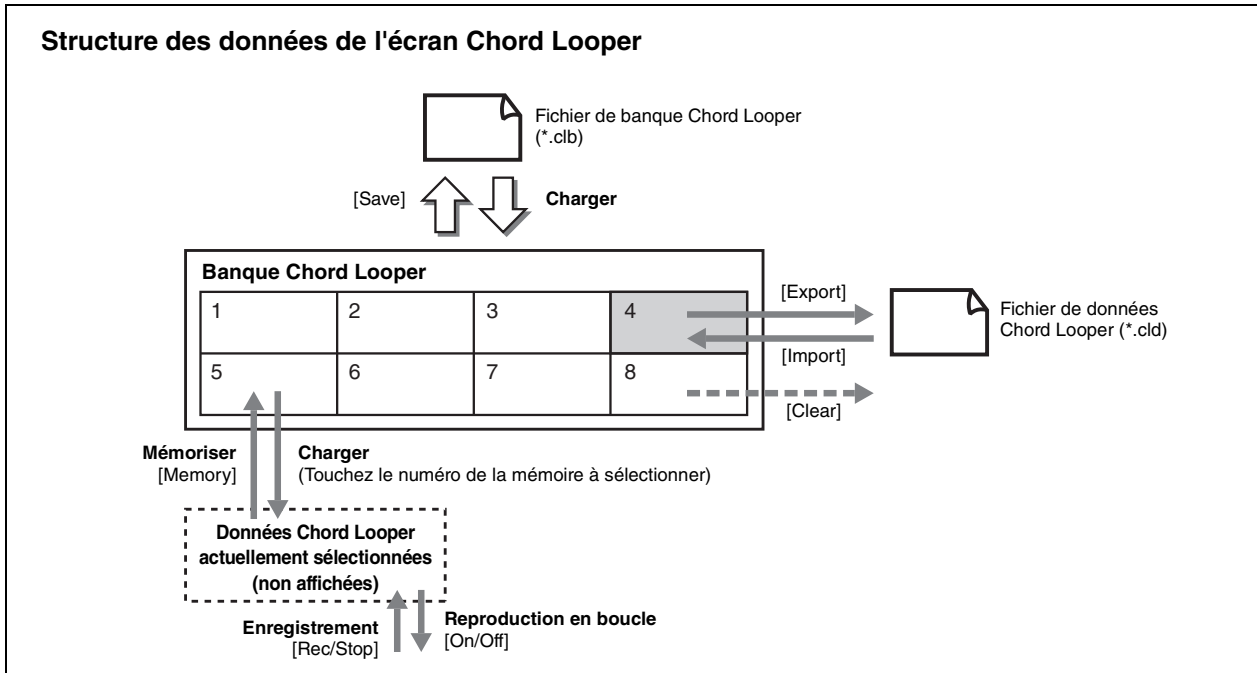
### AVIS

Les dernières données de la séquence d'accords que vous avez enregistrées sont conservées tant que vous ne mettez pas l'instrument hors tension ou ne sélectionnez pas un numéro de mémoire Chord Looper contenant des données. Pour enregistrer les données, reportez-vous à la page 16.

# Enregistrement et rappel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper)

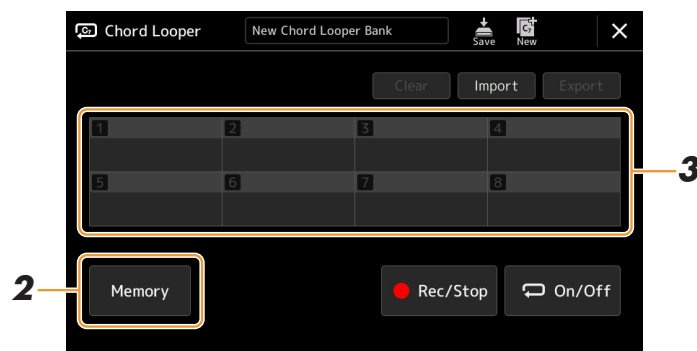
Sur l'écran Chord Looper, vous pouvez stocker la séquence d'accords enregistrée de la fonction Chord Looper dans l'une des huit mémoires disponibles pour en faciliter le rappel. Vous pouvez enregistrer les huit emplacements de données mémorisées sous forme de fichier de banque Chord Looper (\*.clb) unique ou les exporter en tant que mémoire unique sous forme de fichier de données Chord Looper (\*.cld).

L'écran correspondant à cette opération est appelé comme suit : [MENU] → [Chord Looper].



Cette section vous explique comment mémoriser, enregistrer/rappeler et importer/exporter les données enregistrées.

## Mémorisation des données Chord Looper enregistrées



### 1 Enregistrez la séquence d'accords souhaitée.

Pour plus de détails sur l'enregistrement de la séquence d'accords, reportez-vous aux pages 13 et 15.

### 2 Touchez [Memory] sur l'écran Chord Looper.

Un message apparaît sur l'écran pour vous guider.

### 3 Touchez le numéro sur lequel vous souhaitez effectuer la mémorisation.

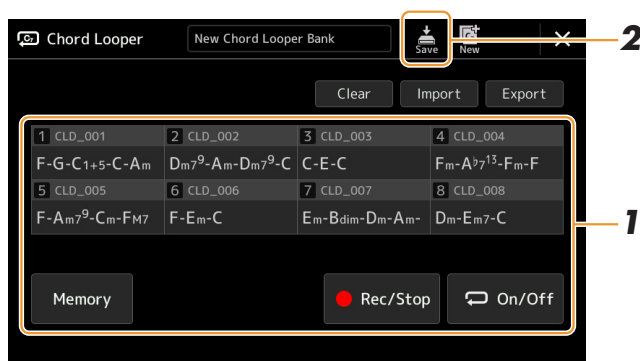
Les données sont mémorisées et le contenu des données mémorisées s'affiche dans la zone correspondante.

#### **AVIS**

Si vous mettez l'instrument hors tension à ce stade, la mémoire sera effacée. Pour enregistrer les données stockées en mémoire sous forme de fichier, reportez-vous aux pages 17 et 18.

## Enregistrement des données enregistrées sous forme de fichier de banque

Il est possible d'enregistrer les huit séquences d'accords mémorisées dans un fichier de banque Chord Looper (\*.clb) unique.



### 1 Enregistrez la séquence d'accords de votre choix, puis mémorisez-la sur une des touches numériques [1]–[8].

Pour enregistrer la séquence d'accords, reportez-vous aux pages 13 et 15.

Pour mémoriser les données enregistrées, reportez-vous à la page 16.

### 2 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer les données dans les emplacements [1]–[8] de la mémoire Chord Looper sous forme de fichier de banque unique.

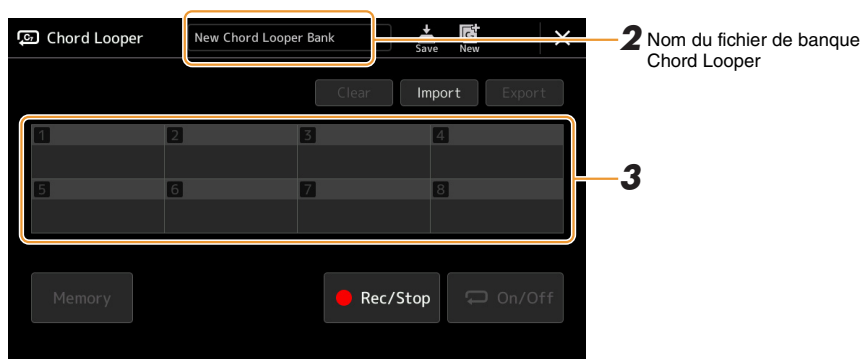
#### AVIS

Si vous sélectionnez un fichier de banque Chord Looper avant d'enregistrer les données éditées, les modifications seront perdues.

#### NOTE

Les mémoires Chord Looper sont automatiquement nommées « CLD\_001 » et ainsi de suite, mais il est possible de les renommer lors de l'exportation puis de l'importation du fichier (page 18).

## Rappel d'un fichier de banque Chord Looper et reproduction d'un style avec séquence d'accords



### 1 Sélectionnez un style.

### 2 Chargez le nom de la banque Chord Looper appropriée pour appeler l'écran Chord Looper Bank Selection (Sélection de banque Chord Looper), puis sélectionnez la banque de votre choix.

### 3 Touchez le numéro de la mémoire Chord Looper que vous souhaitez utiliser en premier.

#### NOTE

Touchez [On/Off] pour activer la touche, si vous voulez lancer la reproduction automatique du style en début de performance.

**4 Lancez la reproduction du style et jouez en même temps que celle-ci.**

**5 Activez la touche [On/Off] juste avant la mesure sur laquelle vous souhaitez lancer la reproduction en boucle de la séquence d'accords.**

La touche [On/Off] clignote pour indiquer que la reproduction en boucle est mise en attente. La touche [On/Off] est activée sur la mesure suivante du style et la séquence d'accords est reproduite en boucle.

**NOTE**

Durant la reproduction en boucle, la touche [On/Off] s'allume et la touche [ACMP] clignote. Dans cet état, la saisie d'accords depuis le clavier est désactivée et le clavier tout entier peut être utilisé pour les performances.

**6 Si nécessaire, modifiez le numéro de la mémoire Chord Looper.**

Pour modifier le numéro de la mémoire, touchez le numéro souhaité. La modification de la séquence d'accords intervient sur la mesure de style suivante.

**7 Touchez [On/Off] pour arrêter la reproduction en boucle.**

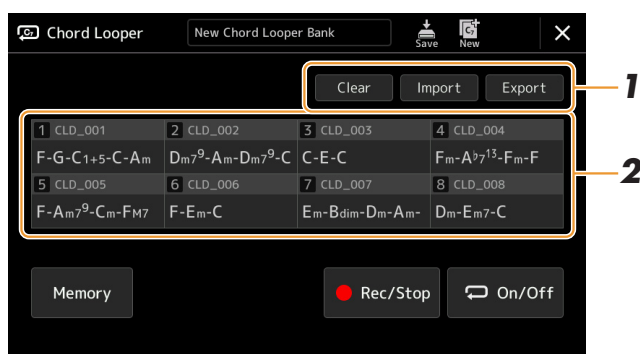
La reproduction de la séquence d'accords est immédiatement arrêtée et le style repasse en mode de reproduction normal.

## Modification de la banque Chord Looper (exportation, importation, effacement)

Les numéros de mémoire Chord Looper contenus dans la banque de mémoires Chord Looper peuvent être modifiés (effacés, importés ou exportés) séparément. Les données de la mémoire sont exportées/importées sous forme de fichier de données Chord Looper (\*.cld).

**NOTE**


Si vous souhaitez effacer toutes les données affichées sur l'écran Chord Looper, touchez  (Nouveau) pour créer une nouvelle banque.



**1 Touchez l'opération souhaitée : [Clear] (Effacer), [Import] (Importer) ou [Export] (Exporter).**

Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Pour annuler l'opération à ce stade, il vous suffit de toucher une zone vide de l'écran.

**2 Touchez le numéro de mémoire souhaité, puis exécutez l'opération sélectionnée à l'étape 1 comme ci-dessous.**

Clear (Effacer)	Un message de confirmation apparaît. Touchez [Yes] (Oui) pour exécuter l'opération d'effacement.
Import (Importer)	L'écran File Selection est appelé. Touchez le fichier que vous souhaitez importer, puis touchez  ou appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter.
Export (Exporter)	L'écran File Selection est appelé pour l'exportation. Touchez [Export] à l'écran, saisissez le nom de fichier, puis touchez [OK]. Le nom de fichier est automatiquement saisi, mais vous pouvez le renommer au moment de l'enregistrer.

**3 Si nécessaire, touchez  (Enregistrer) pour sauvegarder les données éditées de la banque Chord Looper dans un nouveau fichier.**

**AVIS**

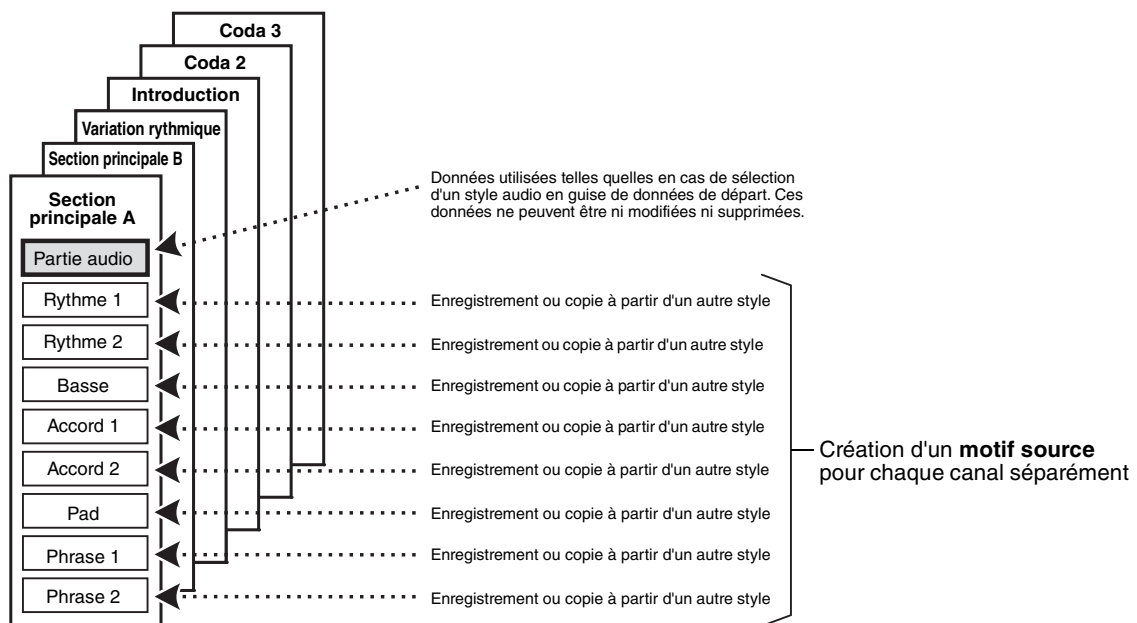
Si vous sélectionnez un fichier de banque Chord Looper avant d'enregistrer les données éditées, les modifications seront perdues.

## Création/édition de style (Style Creator)

La fonction Style Creator (Créateur de styles) vous permet de créer votre propre style original en enregistrant le motif rythmique via votre performance au clavier et en utilisant les données de style déjà enregistrées. Sélectionnez le style prédéfini 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 la phrase (appelés « motifs sources » dans Style Creator) pour les différents canaux de chaque section.

### Structure des données de style — constituée de motifs sources

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

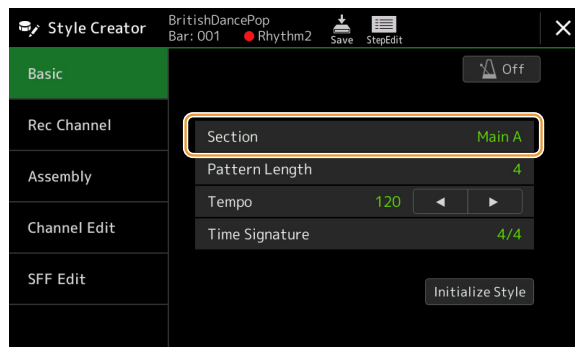


#### Limitations applicables à la partie audio :

- Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio sera utilisée telle quelle. La partie audio ne peut pas être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.
- Le style créé qui contient la partie audio peut uniquement être utilisé via un instrument prenant en charge les styles audio, ainsi que le format SFF GE.
- Vous ne pouvez pas copier la partie audio depuis un autre style ou une autre section dans l'écran « Assembly » (Assemblage) (page 25). Si vous voulez utiliser une partie audio spécifique, assurez-vous de sélectionner le style audio correspondant avant d'appeler l'écran Style Creator.

## 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 via [MENU] → [Style Creator].
- 3** Dans l'écran « Basic » (Procédures de base), sélectionnez la section souhaitée.



### Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

- Si vous souhaitez créer un style entièrement à partir de zéro, touchez [Initialize Style] (Initialiser le style) pour rendre le style actuellement sélectionné vide de toute donnée.
- Lorsque vous réinitialisez le style, vous devez définir « Pattern Length » (Longueur de motif), la plage de mesures du motif source. Une fois la valeur entrée, touchez [Execute] (Exécuter) pour valider la saisie des modifications. Notez que si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la modification de la longueur du motif supprimera la partie audio correspondante.
- Réglez les paramètres globaux tels que « Tempo » et le « Time Signature ». Les réglages ici s'appliquent communément à toutes les parties. Une fois le réglage de Time Signature spécifié, touchez [Execute] pour valider la saisie des modifications.

### 4 Créez le motif source pour chaque canal.

- **Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) (page 21)**  
Permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.
- **Step Recording (Enregistrement pas à pas) (page 24)**  
Permet d'entrer chaque note individuellement.
- **Style Assembly (Assemblage de styles) (page 25)**  
Permet de copier divers motifs à partir d'autres styles prédéfinis ou de styles que vous avez déjà créés.

### 5 Éditez les données de canal déjà enregistrées.

- **Channel Edit (Édition de canal) (page 25)**  
Permet de modifier les données MIDI des canaux déjà enregistrés.
- **SFF Edit (Édition SFF) (page 27)**  
Permet de modifier les paramètres au format de fichier de style SFF sur les canaux enregistrés autres que les canaux rythmiques.
- **Drum Setup (Configuration de batterie) (page 31)**  
Permet de procéder à l'édition de la partie rythmique d'un style, notamment la modification des sons d'instruments.

### 6 Répétez les étapes 3 à 5 selon les besoins.

### 7 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder le style créé.

#### AVIS

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



# Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la « Procédure de base » de la page [page 20](#). Dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement), vous créez les données de canal à l'aide de la fonction Realtime Recording.

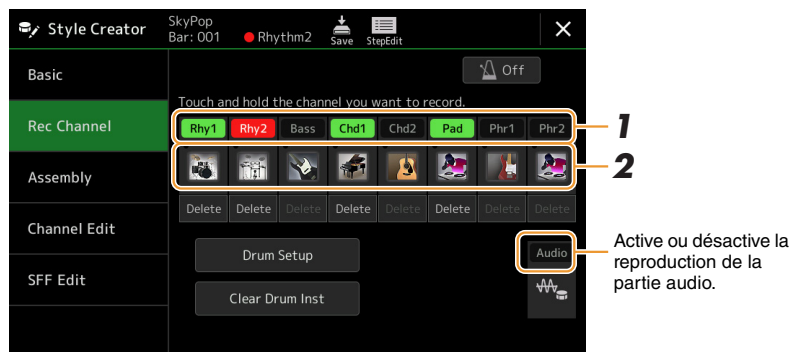
## Caractéristiques de l'enregistrement en temps réel dans Style Creator

### • Loop Recording (Enregistrement en boucle)

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

### • Overdub Recording (Enregistrement par surimpression)

Cette méthode enregistre de nouvelles données sur un canal contenant déjà des données enregistrées, sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement d'un style, les données enregistrées ne sont pas supprimées, sauf en cas d'utilisation de fonctions telles que « Clear Drum Inst » (Effacer l'instrument de batterie) ([page 22](#)), « Delete » (Supprimer) ([pages 22, 23](#)) et « Remove Event » (Supprimer l'événement) ([page 26](#)). Par exemple, si vous commencez l'enregistrement par une section principale à deux mesures, celles-ci seront répétées de nombreuses fois. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet de superposer de nouveaux éléments dans la boucle tout en écoutant les éléments déjà enregistrés. Lorsque vous créez un style reposant sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement aux canaux rythmiques. Pour tous les autres canaux (à l'exception des canaux de rythme), vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.



## ■ Enregistrement des canaux rythmiques 1–2

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ :

Vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver la reproduction de la partie audio mais vous ne pouvez ni la modifier ni la supprimer. Veuillez noter que le motif rythmique de cette partie sera utilisé dans le nouveau style que vous comptez créer. Si vous voulez créer une phrase rythmique en plus de la partie audio, suivez les étapes ci-dessous.

### 1 Dans l'écran « Rec Channel », touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce qu'il s'affiche en rouge.

Le canal sélectionné devient la cible de l'enregistrement, qu'il contienne ou non déjà des données. S'il renferme déjà des données enregistrées, vous devrez enregistrer les notes supplémentaires sur le canal sélectionné à l'aide de la fonction Overdub Recording



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

Touchez l'icône de l'instrument (illustration) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée, comme par exemple, Drum Kit. Après avoir effectué la sélection, fermez l'écran Voice Selection pour revenir à l'écran Style Creator. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous sur le motif rythmique à enregistrer.

### Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Sur le canal Rhythm1 (Rythme 1), vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité pour les besoins de l'enregistrement, à l'exception des sonorités Organ Flutes.

Pour le canal Rhythm2 (Rythme 2), seuls les kits Drum/SFX peuvent être utilisés lors de l'enregistrement.

#### NOTE

Pour plus de détails sur les touches susceptibles de reproduire les différents sons Drum/SFX, reportez-vous à la page « Drum/SFX Kit List » (Liste des kits de batterie/SFX) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

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


Dans la mesure où les données déjà enregistrées sont en cours d'exécution, il vous suffit de toucher le nom du canal que vous souhaitez activer ou désactiver dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement) selon les besoins. Si vous sélectionnez un style Audio en guise de données de départ, activez ou désactivez la partie audio en touchant la touche [Audio] du canal concerné.

Si nécessaire, supprimez un canal en touchant l'élément [Delete] (Supprimer), situé sous le canal souhaité.


### 4 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 trop difficile à jouer dans son intégralité, vous pouvez le décomposer en parties isolées, comme dans l'exemple suivant :


**1er tour de la boucle**



**2ème tour de la boucle**



**3ème tour de la boucle**



The diagram illustrates a three-part rhythmic loop. The first part shows a single bass drum pattern. The second part adds a snare drum pattern. The third part adds a charleston cymbal pattern. Arrows indicate the progression from one part to the next.

#### Suppression des notes enregistrées par erreur

Si vous faites une erreur ou jouez de fausses notes, vous avez la possibilité de supprimer les notes concernées.

Touchez [Clear Drum Inst] (Effacer l'instrument de batterie) pour sélectionner un message, puis appuyez sur la touche correspondante du clavier tandis que le message est affiché. Après avoir supprimé l'instrument de batterie souhaité, touchez [Exit] (Quitter) pour fermer le message.

### 5 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.

### 6 Touchez le canal d'enregistrement de manière prolongée (jusqu'à ce que la touche change de couleur) afin de quitter le mode Enregistrement.

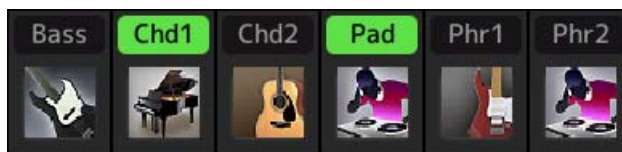
#### **AVIS**

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save (Enregistrer) (étape 7 à la page 20).

## ■ Enregistrement des basses, des accords 1–2, du pad et des phrases 1–2

### 1 Dans l'écran « Rec Channel », touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce qu'il s'affiche en rouge.

Si le canal sélectionné contient déjà des données, un message de confirmation s'affichera, vous demandant si vous voulez ou non supprimer les données existantes du canal sélectionné. Touchez (YES) (Oui) pour supprimer les données. Le canal sélectionné est alors spécifié en tant que cible de l'enregistrement. Notez qu'il est impossible, sur un style prédéfini, d'enregistrer par surimpression les données des canaux autres que les canaux rythmiques.



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

Touchez l'icône de l'instrument (illustration) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée. Après avoir effectué la sélection, fermez l'écran Voice Selection pour revenir à l'écran Style Creator. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous à jouer la phrase ou les accords d'accompagnement à enregistrer.

#### Sonorités disponibles pour l'enregistrement

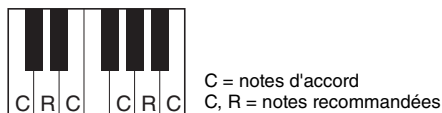
Aux fins de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Organ Flutes/ Drum Kit/SFX Kit.

- **Enregistrement d'une phrase en CM7 qui jouera les notes appropriées à mesure que les accords changent au cours de la performance**

#### Règles à suivre lors de l'enregistrement d'une partie principale ou d'une variation rythmique

Dans les réglages initiaux par défaut, le paramètre Source Root/Chord (Note fondamentale/accord sources) est défini sur CM7. Cela signifie que vous devez enregistrer un motif source déclenché par la valeur CM7 spécifiée au cours d'une performance normale. Enregistrez la ligne de basse, la phrase ou les accords d'accompagnement que vous souhaitez entendre retentir lorsque la valeur CM7 est définie. Pour plus de détails, reportez-vous aux règles énoncées ci-après.

- Utilisez uniquement des sons de la gamme CM7 lors de l'enregistrement de canaux de basse et de phrase (c.-à-d. C, D, E, G, A et B).
- Utilisez uniquement les sons d'accord lors de l'enregistrement de canaux d'accord et de pad (c.-à-d. C, E, G et B).



Si vous respectez ces règles, les notes générées par la reproduction de style seront correctement converties en fonction des changements d'accords que vous effectuez au cours de votre performance.

#### Règles à suivre lors de l'enregistrement d'une introduction ou d'une coda

Ces sections sont conçues en partant du principe qu'il est impossible de changer l'accord en cours de reproduction. C'est pour cette raison que vous n'êtes pas tenu de respecter les règles relatives aux sections principales et aux variations rythmiques décrites ci-dessus. Par conséquent, vous avez la possibilité de créer des progressions d'accord lors de l'enregistrement. Cependant, vous devez suivre les règles ci-dessous dans la mesure où le paramètre Source Root/Chord est défini sur CM7 par défaut.

- Lors de l'enregistrement de l'introduction, assurez-vous que la phrase enregistrée s'intègre harmonieusement dans une gamme en C (do).
- Lors de l'enregistrement de la coda, vérifiez que la phrase enregistrée commence par une gamme en C ou s'enchaîne correctement à la suite d'une telle gamme.

- **Réglage de la note fondamentale/l'accord source selon les besoins**

Bien que le paramètre Source Root/Chord soit défini par défaut sur CM7, comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer ce réglage par une valeur qui vous aide à jouer plus facilement. Appelez l'écran « SFF Edit » (Édition SFF) puis réglez Source Root et Source Chord respectivement sur la note fondamentale et le type d'accord que vous préférez ou souhaitez. N'oubliez cependant pas que lorsque vous remplacez l'accord source réglé par défaut sur CM7 par un autre accord, les notes d'accord et les notes recommandées changent également. Pour plus de détails, reportez-vous à la section [page 28](#).

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

Dans la mesure où les données déjà enregistrées sont en cours d'exécution, il vous suffit de toucher le nom du canal que vous souhaitez activer ou désactiver dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement) selon les besoins. Si vous sélectionnez un style Audio en guise de données de départ, activez ou désactivez la partie audio en touchant la touche [Audio] du canal concerné. Si nécessaire, supprimez un canal en touchant l'élément [Delete], situé sous le canal souhaité.

**4** 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.

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

Si vous voulez ajouter plus de 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 accord ou une note fondamentale source différent(e) :**

- 1) Appelez l'écran « SFF Edit », puis réglez le paramètre « Target Ch » (Canal cible) en haut de l'écran sur « Rhythm1 » ou « Rhythm2 ».
- 2) Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer la reproduction.
- 3) Touchez [Play Root/Chord] (Reproduire note fondamentale/accord) pour appeler l'écran approprié.
- 4) Sur l'écran, réglez le paramètre « Play Root/Chord » (Reproduire note fondamentale/accord) sur la note fondamentale de l'accord et le type d'accord souhaités.


Cette opération vous permet d'entendre la manière dont le motif source est reproduit à travers les changements d'accords lors d'une performance normale.

**6** Touchez le canal d'enregistrement de manière prolongée (jusqu'à ce que la touche change de couleur) afin de quitter le mode Enregistrement.

#### AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save (étape 7 à la page 20).

## Step Recording

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la « Procédure de base » de la page page 20. Dans l'écran Step Recording (Step Edit) (Édition pas à pas) que vous appelez en touchant  (Édition pas à pas), dans le coin supérieur de l'écran, vous pouvez enregistrer ou modifier les notes une par une. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement multi-pistes de morceau MIDI (page 85), sauf en ce qui concerne les points suivants :

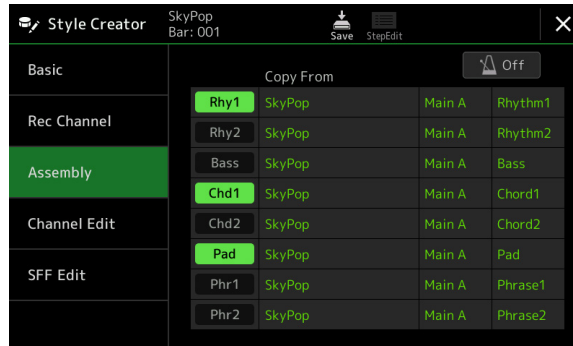
- En mode d'enregistrement de morceau, la position du repère de fin « End » peut être modifiée librement ; dans Style Creator, il est impossible de la changer. Cela s'explique par le fait que la durée du style est fixée, pour tous les canaux, par la valeur réglée dans l'écran « Basic » (page 20). Par exemple, si vous créez un style d'une longueur de quatre mesures, la position du repère « End » sera automatiquement réglée sur la fin de la quatrième mesure et ne pourra pas être changée dans l'écran Style Edit.
- Les canaux d'enregistrement peuvent être modifiés sur l'écran Edit spécifique à l'enregistrement de morceau, mais pas dans Style Creator. Sélectionnez le canal d'enregistrement dans l'écran « Rec channel ».
- Dans Style Creator, il est impossible de saisir des données d'accords et de paroles et des données exclusives au système. Il est possible de saisir les données de canal et d'éditer les données exclusives au système (suppression, copie ou déplacement).

#### NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio sera utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.

# Assembly — Affectation des motifs sources aux différents canaux séparément

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la « Procédure de base » de la page [page 20](#). L'écran « Assembly » (Assemblage) montre le style, la section et le canal à partir desquels les données des différents canaux de la section actuellement sélectionnée ont été copiées. Pour chacun de ces canaux, il suffit de toucher le nom de style, le nom de la section et le nom de canal pour faire votre choix.



## NOTE

- Vous ne pouvez pas copier une partie audio depuis un autre style. Si vous voulez utiliser une partie audio spécifique, assurez-vous de sélectionner le style audio correspondant avant d'appeler l'écran Style Creator.
- Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, vous ne pourrez pas remplacer la partie audio par d'autres données.

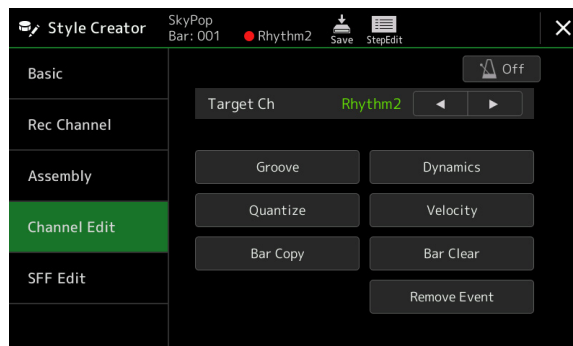
## AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save (étape 7 à la [page 20](#)).

## Channel Edit (Édition de canal)



Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la « Procédure de base » de la page [page 20](#). L'écran « Channel Edit » vous permet de modifier les données des canaux déjà enregistrés. Sélectionnez le canal cible puis modifiez-en les paramètres à votre gré.

Une fois que vous avez édité le paramètre souhaité, touchez [Execute] pour valider vos modifications dans les différentes fenêtres de configuration. Une fois l'opération terminée, cette touche se transforme en fonction [Undo], ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'édition. La fonction Undo (Rétablir) n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.



## NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio sera utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.

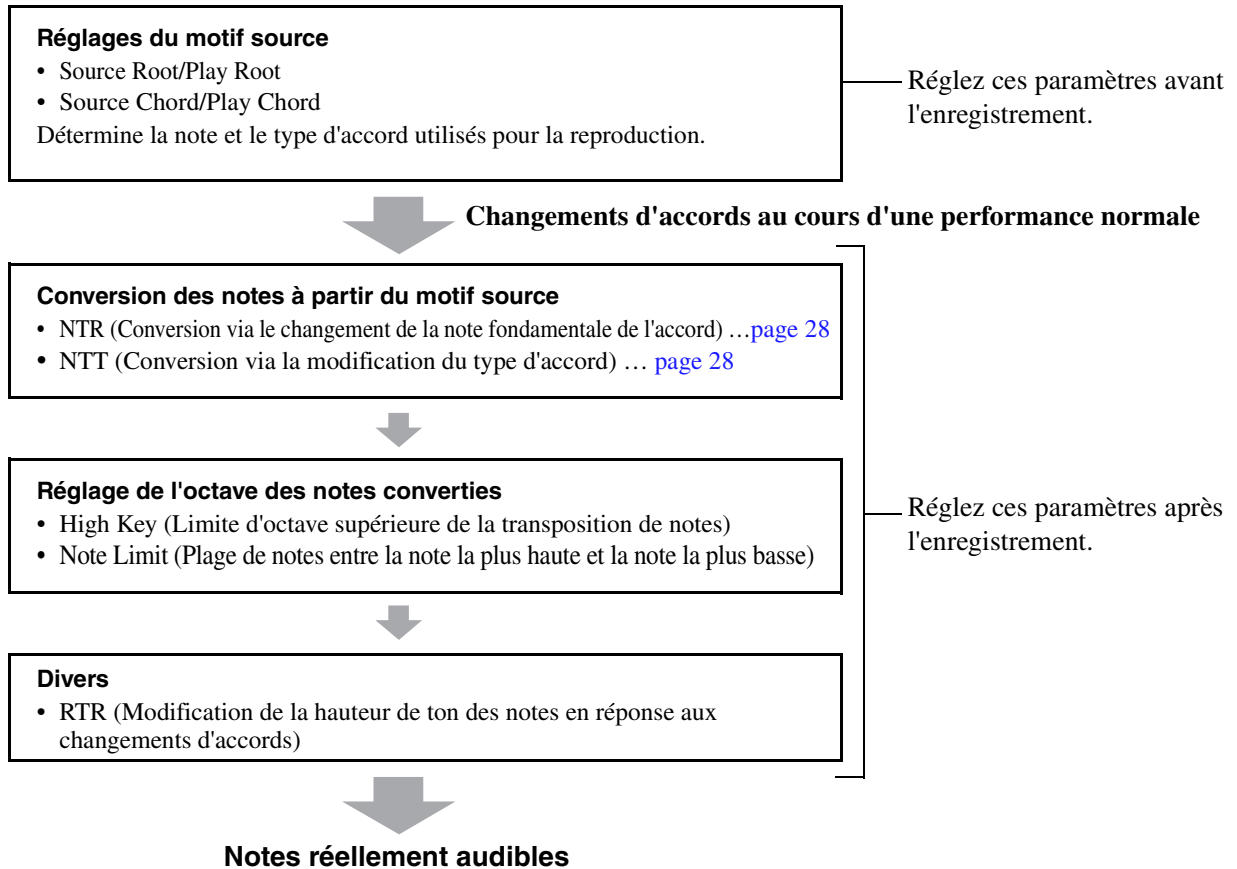
Target Ch (Canal cible)	Sélectionnez le canal cible à éditer. À l'exception de « Groove », tous les éléments s'appliquent au canal spécifié ici.	
Groove	Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de modifier le rythme des temps en introduisant des changements subtils au niveau de la synchronisation (horloge) du style. Les réglages de Groove s'appliquent à tous les canaux de la section sélectionnée.	
	Original Beat (Temps d'origine)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation de Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si le réglage « 8 Beat » est sélectionné, la synchronisation de Groove s'appliquera aux croches et, en cas de réglage du temps sur « 12 Beat », aux triolets de croches.
	Beat Converter (Convertisseur de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifiée à l'aide du paramètre « Original Beat » ci-dessus) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque les paramètres Original Beat et Beat Converter sont respectivement spécifiés sur « 8 Beat » et « 12 », toutes les croches de la section se transforment en triolets de croche. Les réglages « 16A » et « 16B » 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.
	Swing (Balancement)	Produit un effet de « swing » ou balancement par un glissement de synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre « Original Beat » ci-dessus. Par exemple, si « Original Beat » est spécifié sur « 8 Beat », le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages compris entre « A » et « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
	Fine (Réglage précis)	Sélectionne une variété de « modèles » de Groove à appliquer à la section sélectionnée. Les réglages « Push » permettent d'anticiper la reproduction de certains temps, tandis que « Heavy » retarde la synchronisation d'autres temps. Les réglages numériques (2, 3, 4, 5) déterminent les temps affectés. Tous les temps jusqu'au temps spécifié, à l'exception du premier, sont joués avec anticipation ou avec retard (par exemple, le 2ème et le 3ème temps si vous avez sélectionné « 3 »). Dans tous les cas, le type « A » produit un effet minimum, le type « B » un effet moyen et le type « C » un effet maximum.
Dynamics (Dynamiques)	Ce paramètre modifie la vitesse/le volume (ou l'accentuation) de certaines notes durant la reproduction de style. Les réglages du paramètre Dynamics peuvent s'appliquer à chaque canal séparément ou collectivement à l'ensemble des canaux du style sélectionné.	
	Accent Type (Type d'accentuation)	Détermine le type d'accentuation appliqué, autrement dit les notes qui sont accentuées.
	Strength (Force)	Détermine la force avec laquelle le type d'accentuation sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est puissant.
	Expand/ Compress (Expansion/ Compression)	Étend ou comprime la plage des valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % élargissent la plage dynamique, tandis que les valeurs inférieures compriment celle-ci.
	Boost/Cut (Renforcer/ Couper)	Renforce ou diminue toutes les valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures réduisent celle-ci.
	Apply To All Channels (Appliquer à tous les canaux)	Lorsque ce paramètre est spécifié sur « On », les réglages de l'écran s'appliquent à tous les canaux de la section actuellement sélectionnée. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « Off », les réglages de l'écran s'appliquent au canal spécifié par « Target Ch » dans l'écran « Channel Edit » (Édition de canal).
Quantize (Quantification)	Cette fonction est identique à la fonction MIDI Multi Recording (Enregistrement multi-pistes MIDI) (page 83), sauf en ce qui concerne les deux paramètres supplémentaires suivants.   Croches avec swing  Doubles croches avec swing	
Velocity (Vélocité)	Renforce ou diminue la vitesse de toutes les notes du canal spécifié, en fonction du pourcentage spécifié ici.	
Bar Copy (Copier la mesure)	Cette fonction permet de copier des données à partir d'une mesure ou d'un groupe de mesures vers un autre emplacement, à l'intérieur du canal spécifié.	
	Source Top (Début de la source)	Spécifient respectivement la première (Source Top) et la dernière (Source Last) mesures dans la zone à copier.
	Source Last (Fin de la source)	
Destination	Indique la première mesure de l'emplacement de destination dans lequel les données seront copiées.	
Bar Clear (Effacer la mesure)	Cette fonction efface toutes les données de la plage de mesures spécifiée à l'intérieur du canal sélectionné.	
Remove Event (Supprimer l'événement)	Cette fonction vous permet de supprimer certains événements du canal sélectionné.	

### AVIS

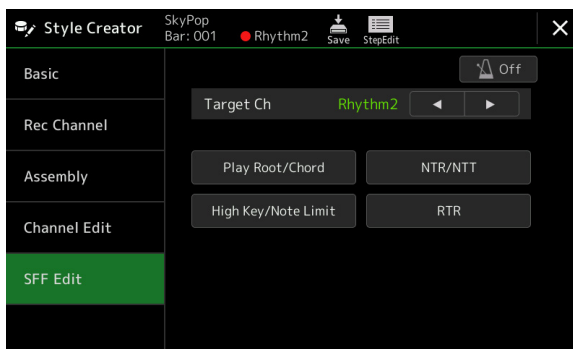
Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save (étape 7 à la page 20).

# SFF Edit (Édition SFF) — Réglages du format de fichier de style

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la « Procédure de base » de la page [page 20](#). Style File Format (SFF) est un format de fichier de style qui réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière de reproduction de style au sein d'un même format unifié. Le réglage des paramètres liés au format SFF détermine la manière dont les notes originales sont converties en notes réellement retentissantes sur la base de l'accord que vous spécifiez dans la section des accords du clavier. L'organigramme de conversion est illustré ci-dessous.



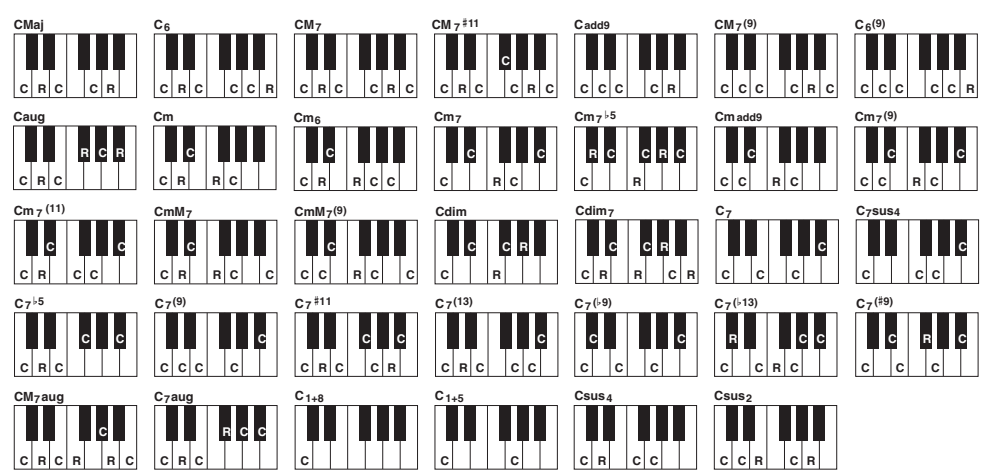






Les paramètres indiqués ci-dessus peuvent être réglés dans l'écran « SFF Edit ».



## NOTE

Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio sera utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.



<p>Target Ch (Canal cible)</p>	<p>Sélectionnez le canal cible à éditer.</p>															
<p>Source Root/ Chord (Note fondamentale/ accord sources) (Play Root/ Chord (Reproduire note fondamentale/ accord))</p>	<p>Ces réglages déterminent la clé d'origine du motif source (c'est-à-dire la clé utilisée lors de l'enregistrement du motif dans un canal non rythmique). Si vous définissez ici la valeur « Fm7 » le réglage « Fm7 » spécifié dans la section des accords du clavier reproduira les données enregistrées à l'origine (motif source). Le réglage par défaut est « CM7 » (note fondamentale de l'accord source = C et accord source = M7). Les notes reproductibles (notes de gamme et notes d'accord) varient selon le type d'accord sélectionné ici. Lorsque l'option « Initialize Style » (Initialiser le style) s'exécute dans l'écran « Basic », le réglage par défaut de CM7 est automatiquement sélectionné.</p> <p><b>Notes reproductibles lorsque la note fondamentale source est C :</b></p>  <p>C = notes d'accord C, R = notes recommandées</p> <p><b>IMPORTANT</b> Assurez-vous de régler ces paramètres avant l'enregistrement. Si vous modifiez les réglages après l'enregistrement, le motif source enregistré ne pourra pas être converti en notes appropriées lorsque vous changez l'accord durant votre performance au clavier.</p> <p><b>NOTE</b> Lorsque les paramètres se rapportant au canal sélectionné sous Target Ch sont réglés comme suit : NTR sur Root Fixed (Fondamentale fixe), NTT Type (Type NTT) sur Bypass (Contournement) et NTT Bass (Tableau de transposition de basses) sur Off, les paramètres réglés ici se transforment respectivement en « Play Root » (Reproduire note fondamentale) et « Play Chord » (Reproduire accord). Dans ce cas, vous pouvez modifier les accords et écouter le son ainsi obtenu sur tous les canaux.</p> <p><b>NOTE</b> Les réglages effectués ici ne sont pas appliqués lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » (Guitare).</p>															
<p>NTR/NTT (Règle de transposition de note/Tableau de transposition de notes)</p>	<p>Les paramètres réglés ici déterminent la manière dont les notes du motif source sont converties en réponse aux changements d'accord au cours de votre performance au clavier.</p> <table border="1" data-bbox="359 1344 1452 1836"> <tr> <td data-bbox="359 1344 478 1411">NTR</td> <td colspan="2" data-bbox="478 1344 1452 1411">Sélectionne la règle de transposition de note qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1411 478 1590">Root Trans (Transposition de note fondamentale)</td> <td data-bbox="478 1411 1165 1590">Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent respectivement F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des lignes mélodiques.</td> <td data-bbox="1165 1411 1452 1590">  <p>Pour jouer un accord majeur en C (do). → Pour jouer un accord majeur en F (fa).</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1590 478 1747">Root Fixed (Note fondamentale fixe)</td> <td data-bbox="478 1590 1165 1747">La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F (Fa). Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des parties d'accord.</td> <td data-bbox="1165 1590 1452 1747">  <p>Pour jouer un accord majeur en C. → Pour jouer un accord majeur en F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="359 1747 478 1836">Guitar (Guitare)</td> <td colspan="2" data-bbox="478 1747 1452 1836">Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux accords joués avec le doigté naturel d'une véritable guitare.</td> </tr> </table> <p>Type NTT</p> <p>Sélectionne le tableau de transposition de notes qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Type.</p> <p>● Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » (Transposition de note fondamentale) ou « Root Fixed » (Note fondamentale fixe) :</p> <table border="1" data-bbox="359 1971 1452 2083"> <tr> <td data-bbox="359 1971 478 2083">Bypass (Contournement)</td> <td data-bbox="478 1971 1452 2083">Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les relations de hauteur de ton entre les notes.</td> </tr> </table>		NTR	Sélectionne la règle de transposition de note qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root.		Root Trans (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent respectivement F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des lignes mélodiques.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C (do). → Pour jouer un accord majeur en F (fa).</p>	Root Fixed (Note fondamentale fixe)	La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F (Fa). Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des parties d'accord.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C. → Pour jouer un accord majeur en F.</p>	Guitar (Guitare)	Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux accords joués avec le doigté naturel d'une véritable guitare.		Bypass (Contournement)	Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les relations de hauteur de ton entre les notes.
NTR	Sélectionne la règle de transposition de note qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root.															
Root Trans (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent respectivement F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des lignes mélodiques.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C (do). → Pour jouer un accord majeur en F (fa).</p>														
Root Fixed (Note fondamentale fixe)	La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F (Fa). Utilisez ce réglage pour les canaux comportant des parties d'accord.	 <p>Pour jouer un accord majeur en C. → Pour jouer un accord majeur en F.</p>														
Guitar (Guitare)	Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux accords joués avec le doigté naturel d'une véritable guitare.															
Bypass (Contournement)	Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les relations de hauteur de ton entre les notes.															



NTR/NTT (Règle de transposition de note/Tableau de transposition de notes)	NTT Type (Type NTT)	Melody (Mélodie)	Fonction utilisée pour la transposition d'une ligne mélodique. Utilisez ce paramètre pour les canaux de mélodie tels que « Phrase1 » et « Phrase2 ».	
		Chord (Accord)	Fonction utilisée pour la transposition de parties d'accords. Utilisez ce paramètre pour les canaux « Chord1 » et « Chord2 », en particulier ceux-ci contiennent des parties d'accords de type piano ou guitare.	
		Melodic Minor (Mineure mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit le troisième intervalle de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de l'accord mineur est augmenté d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux mélodiques des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.	
		Melodic Minor 5th (Mineure mélodique en 5ème)	En plus de la transposition précédente, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.	
		Harmonic Minor (Mineure harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième et sixième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et le sixième intervalle diminué sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.	
		Harmonic Minor 5th (Mineure harmonique en 5e)	En plus de la transposition Harmonic Minor, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.	
		Natural Minor (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième, sixième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et les sixième et septième intervalles diminués sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.	
		Natural Minor 5th (Mineure naturelle en 5ème)	Outre la transposition opérée par Natural Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.	
		Dorian	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de l'accord mineur et le septième intervalle diminué sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.	
		Dorian 5th (Dorian en 5ème)	Outre la transposition opérée par Dorian ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5ème note du motif source.	
	<b>● Lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » :</b>			
		All Purpose (Universel)	Ce tableau convertit les sons grattés et arpégés.	
		Stroke (Coup)	Convient aux sons grattés de guitare. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdies. Ceci est normal lorsque l'accord est joué sous forme de coups de guitare.	
		Arpeggio (Arpège)	Convient au son arpégé de la guitare et produit de superbes sons d'arpège à quatre notes.	
	NTT Bass (Tableau de transposition de basses)	Le canal pour lequel ce paramètre est réglé sur « On » sera reproduit par la note fondamentale de basse si l'accord de basse est reconnu par l'instrument. Lorsque le réglage NTR est spécifié sur Guitar et que ce paramètre est réglé sur « On », seule la note affectée à la basse est reproduite par la note fondamentale de basse.		
<b>Réglages NTR/NTT pour les canaux rythmiques</b> Les canaux rythmiques n'étant pas concernés par les changements d'accords, veillez à effectuer les réglages suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>• NTR = Root Fixed</li> <li>• NTT = Bypass</li> <li>• NTT Bass = Off</li> </ul> Lorsque les valeurs ci-dessus sont spécifiées, les paramètres « Source Root » et « Source Chord » se transforment respectivement en « Play Root » et « Play Chord ».				

High Key/Note Limit (Note supérieure/ Limite de note)	Ajuste l'octave des notes converties via NTT et NTR.	
	High Key (Note supérieure)	<p>Ce paramètre définit la note supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. Toutes les notes calculées pour être plus hautes que la note supérieure sont ramenées à l'octave inférieure suivante. Ce réglage ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 28) est réglé sur « Root Trans ».</p> <p><b>Exemple : lorsque la note la plus haute est en F.</b></p> <p>Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . .</p> <p>Notes jouées → C3-E3-G3      C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3</p>
Note Limit Low (Note la plus basse)	<p>Ce paramètre définit la plage de notes (notes la plus haute et la plus basse) des sonorités enregistrées dans les canaux de style. En réglant correctement la plage, vous pouvez obtenir des sonorités extrêmement réalistes – en d'autres termes, aucune note en dehors de la plage naturelle n'est reproduite, comme les notes très basses ou les graves d'un piccolo.</p> <p><b>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</b></p> <p>Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Notes jouées → E3-G3-C4      E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>	
RTR (Règle de redéclenchement)	Ces réglages déterminent si les notes cessent de retentir ou non ainsi que la manière dont leur hauteur change en réponse aux changements d'accords.	
	Stop (Arrêt)	Les notes cessent d'être audibles.
	Pitch Shift	La hauteur de ton de la note varie, à moins d'une nouvelle attaque, pour s'adapter au type du nouvel accord.
	Pitch Shift to Root (Glissement de hauteur vers la note fondamentale)	La hauteur de ton de la note varie sans nouvelle attaque pour correspondre à la note fondamentale du nouvel accord. L'octave de la nouvelle note reste toutefois inchangée.
	Retrigger (Redéclenchement)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque dont la hauteur correspond à l'accord suivant.
Retrigger To Root (Redéclenchement à la note fondamentale)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque au niveau de la note fondamentale de l'accord suivant. L'octave de la nouvelle note reste toutefois inchangée.	

### AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save (étape 7 à la page 20).

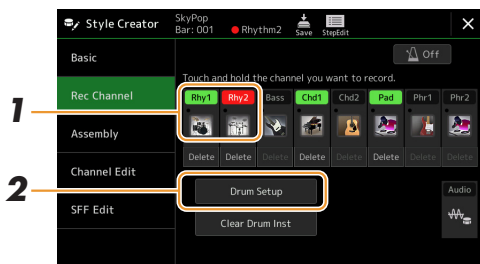
# Édition des parties rythmiques d'un style (Drum Setup)

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la « Procédure de base » de la page [page 20](#). Les parties rythmiques d'un style prédéfini sont constitués d'un kit de batterie prédéfini, chaque son de batterie étant affecté à une note distincte. Vous pouvez vouloir modifier le son et les affectations de note ou effectuer des réglages plus détaillés en termes de balance de volume, d'effet, etc. En utilisant la fonction Drum Setup (Configuration de batterie) de Style Creator, vous modifiez la partie rythmique d'un style et le sauvegardez en tant que style d'origine.

**1** Dans l'écran « Rec Channel », touchez le canal rythmique souhaité de manière prolongée jusqu'à ce qu'il s'affiche en rouge.

**NOTE**

Lorsque les sons de batterie sont affectés aux différentes sections du canal sélectionné, les sons sont spécifiés sur la section actuellement sélectionnée de sorte à utiliser la fonction Drum Setup.



**2** Touchez [Drum Setup] pour appeler la fenêtre « Drum Setup » (Configuration de batterie).

**3** 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 indiqués sur le clavier affiché à l'écran, ce qui vous permet de vérifier la note à éditer.

**4** Sélectionnez la note à éditer en touchant l'écran.

**NOTE**

Vous pouvez aussi sélectionner la note en question en appuyant sur celle-ci directement sur le clavier.

**5** Sélectionnez les éléments Kit, Category (Catégorie) et Instrument souhaités (dans cet ordre).

**6** Effectuez des réglages détaillés si nécessaire.

Level (Niveau)	Règle le niveau de volume.
Pan (Balayage panoramique)	Détermine la position de balayage panoramique stéréo.
Pitch (Hauteur de ton)	Règle de manière précise la hauteur de ton par incréments de centièmes de tons. <b>NOTE</b> Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton).
Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure ou la bande de fréquence effective du filtre. Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.
Resonance (Résonance)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), définie via le paramètre Filter Cutoff ci-dessus. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.

Attack (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est rapide.
Decay 1 (Chute 1)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.
Decay 2 (Chute 2)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.
Alt Group (Groupe alternatif)	Détermine le groupe alternatif. Des instruments appartenant à un même numéro de groupe ne peuvent pas retentir simultanément. L'utilisation d'un instrument répertorié au sein d'un groupe numéroté suspend immédiatement le son de tous les autres instruments de ce groupe. Si ce paramètre est défini sur 0, tous les instruments du groupe pourront retentir en même temps.
Reverb (Réverbération)	Règle la profondeur de réverbération.
Chorus (Chœur)	Règle la profondeur de chœur.
Variation	Règle la profondeur de l'effet de variation (DSP1). Lorsque le paramètre « Connection » (Connexion) est réglé sur « Insertion » dans l'écran Mixing Console (Console de mixage) et que le canal rythmique est sélectionné comme partie d'affectation, ce paramètre agit comme suit : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lorsque le paramètre Variation Send (Envoi de variation) est réglé sur « 0 » :</b> aucun effet ne s'applique à l'instrument (Insertion Off, Désactivation de l'insertion).</li> <li>• <b>Lorsque le paramètre Variation Send est réglé dans la plage de valeur « 1–127 » :</b> les effets s'appliquent à l'instrument (Insertion On, Activation de l'insertion).</li> </ul>
Rcv Note Off (Réception de désactivation de note)	Détermine si les messages de désactivation de note sont reçus ou non.
Key Assign (Affectation de touche)	Détermine le mode Key Assign (Assignation de touche). Ce paramètre n'est opérationnel que lorsque le paramètre XG « SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN » (Réinitialisation de la touche du même numéro de note) du kit est réglé sur « INST » (reportez-vous à cet effet au document « Data List », disponible sur le site Web). <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Single (Unique) :</b> la répétition successive d'un même son entraîne sa coupure ou son assourdissement.</li> <li>• <b>Multi :</b> l'émission d'un son se poursuit jusqu'à sa chute, même s'il est reproduit à plusieurs reprises.</li> </ul>

## **7** Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer la fenêtre « Drum Setup ».

### **AVIS**

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save (étape 7 à la [page 20](#)).















## Contenu

Écran Voice Part Setup .....	33
Réglages liés à l'écran Voice Selection .....	35
Types de sonorités (caractéristiques).....	36
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite .....	38
Réglages du métronome .....	38
• Metronome (Métronome).....	38
• Tap Tempo (Tempo par tapotement) .....	38
Réglages liés au clavier et au joystick .....	39
• Réglage de la réponse au toucher du clavier.....	39
• Réglages du joystick .....	40
Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting) .....	41
• Tune (Accord) .....	41
• Voice Set Filter (Filtre de réglage de sonorité) .....	41
• S.Art2/Arpeggio (S.Art2/Arpège).....	41
Transposition de la hauteur de ton par demi-tons .....	42
Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune).....	43
Sélection ou création d'un tempérament (Scale Tune).....	43
• Sélection ou création d'un tempérament à partir des deux types prédéfinis (Main Scale) .....	44
• Création et utilisation temporaire d'un tempérament (Sub Scale) .....	45
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio.....	46
Édition des sonorités (Voice Edit) .....	48
• Paramètres modifiables dans l'écran Voice Edit.....	49
Édition d'une sonorité Organ Flutes (Voice Edit) .....	52
Édition des sonorités Ensemble Voice (Voice Edit).....	54
• Paramètres modifiables dans l'écran Ensemble Voice Edit .....	54

## Écran Voice Part Setup

L'écran Voice Part Setup (Configuration de la partie de sonorité) appelé via la touche [VOICE] affiche de manière conviviale les réglages actuellement sélectionnés des différentes parties du clavier (ou des parties de sonorités Ensemble Voice). En outre, il permet d'effectuer d'importants réglages applicables aux sonorités, notamment en termes d'égalisation et d'effets.





①	Voice (Sonorité)	<p>Indique la sonorité actuellement sélectionnée et l'état d'activation/désactivation de la partie y afférente. Appuyez sur un nom de sonorité pour appeler l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité) de la partie correspondante. Il suffit de toucher l'icône de la partie en question pour l'activer ou la désactiver.</p> <p>Lorsque la sonorité Organ Flutes est sélectionnée, vous pouvez appeler l'écran Voice Edit (Édition de sonorité) (page 52) correspondant à la partie en touchant l'icône  (Organ Flutes) reproduite ici.</p> <p>Lorsqu'une sonorité Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums ou Revo SFX est sélectionnée, les icônes suivantes apparaissent pour indiquer la disponibilité des effets et la manière de les utiliser.</p> <p> : Appuyez sur la touche [ART. 1].</p> <p> : Appuyez sur la touche [ART. 2].</p> <p> : Appuyez sur la touche [ART. 3].</p> <p> : Déplacez le joystick vers le haut.</p> <p> : Appuyez à nouveau sur une touche après que la note a été jouée.</p> <p> : Positionnez le joystick horizontalement pour modifier la hauteur de ton. Lorsque vous appuyez sur plusieurs touches en même temps, le changement de hauteur de ton s'applique à une seule note uniquement.</p> <p> : Appuyez sur n'importe quelle touche à plusieurs reprises pour basculer entre les sons (formes d'ondes).</p> <p> : Jouez les notes en mode legato.</p> <p> : Tout en maintenant une touche enfoncée, appuyez sur une autre touche et relâchez-la pour jouer des trilles.</p> <p> : Le mode legato et les trilles s'appliquent. Voir ci-dessus.</p> <p> : Appuyez sur la touche avec force.</p> <p> : Appuyez sur la touche avec force tout en déplaçant le joystick vers le haut.</p> <p> : Appuyez sur la touche avec force tout en maintenant la touche [ART.1] enfoncée.</p>
②	Mono/Poly	Détermine si la sonorité est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.
	Octave	Détermine la plage de variation de la hauteur de ton en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier.
	EQ (Égaliseur)	Indique les réglages de l'égaliseur effectués dans l'écran Mixer (page 125). Touchez ici pour accéder à l'écran Mixer.
	Pan (Balayage panoramique)	Règle la position stéréo (panoramique) ou le volume de chaque partie. Les réglages effectués ici sont équivalents à ceux de l'écran Mixer (page 129).
	Volume	
③	Insertion Effect (Effet d'insertion)	Indique le type d'effet d'insertion actuellement sélectionné pour la partie ainsi que l'état d'activation/désactivation de l'effet. Touchez « On » ou « Off » respectivement pour activer ou désactiver les effets d'insertion. En touchant une autre zone à cet emplacement, vous appelez l'écran de réglage de l'effet d'insertion (page 128) pour la partie correspondante.
④	Effect Depth Ins/Cho/Rev (Profondeur de l'effet Ins/Cho/Rev)	Indique la profondeur de Insertion Effect, Chorus et Reverb pour la partie réglable dans l'écran Mixer (pages 127, 129). Touchez ici pour accéder à la page Effect (Effet) de l'écran Mixer.

## Stockage de la configuration d'une partie de sonorité

Si vous souhaitez stocker les réglages effectués sur l'écran Voice Part Setup (Configuration de partie de sonorité), utilisez la mémoire de registration. Appuyez sur la touche [MEMORY] (Mémoire) de la section REGISTRATION MEMORY (Mémoire de registration), cochez le paramètre « Voice » et appuyez sur l'une des touches [1]–[10] de la section REGISTRATION MEMORY pour enregistrer les réglages de sonorité.

## Réglages liés à l'écran Voice Selection

Dans la fenêtre contextuelle appelée en touchant  (Menu) dans l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité), vous pouvez effectuer les réglages décrits ci-après.

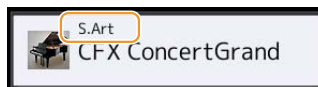
Category (Catégorie)	<p>Détermine la manière dont la page Voice Category (Catégorie de sonorité) s'ouvre lorsque une catégorie de sonorité est sélectionnée.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Open &amp; Select (Ouvrir et sélectionner)</b> : ouvre la page et affiche automatiquement comme réglage de la catégorie Voice la sonorité précédemment sélectionnée.</li><li>• <b>Open Only (Ouvrir uniquement)</b> : ouvre la page et affiche comme réglage la sonorité actuellement sélectionnée.</li></ul>
Voice Number (Numéro de sonorité)	<p>Détermine si la banque et le numéro de sonorité sont affichés dans l'écran Voice Selection. Cela peut s'avérer utile lorsque vous voulez vérifier les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le numéro de changement de programme à spécifier lors de la sélection de la sonorité à partir d'un périphérique MIDI externe.</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Les numéros affichés ici débutent à partir de « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réellement attribués sont inférieurs d'une unité à ce qui est affiché, puisque ce système de numérotation part de « 0 ».</p>

 **NOTE**

Les menus [Voice Edit] (Édition de sonorité), [Mixer] (Console de mixage) et [Voice Setting] (Réglage de sonorité) sont les mêmes que ceux de l'écran Menu appelé via la touche [MENU].

## Types de sonorités (caractéristiques)

Les caractéristiques qui définissent les différents types de sonorité et leurs avantages en termes de performance sont décrits ci-dessous. Pour visualiser les différents types de sonorité, reportez-vous à la page « Voice List » (Liste des sonorités) figurant dans le document « Data List » disponible sur le site Web. Seuls les types signalés par un astérisque « \* » dans la liste ci-dessous sont reportés en haut à gauche du nom de la sonorité dans l'écran Voice Selection.



S.Art (Super Articulation)*	<p>Ces sonorités offrent de nombreux avantages grâce à leurs possibilités de jeu très importantes et leur contrôle expressif en temps réel.</p> <p>Par exemple, avec la sonorité Saxophone, si vous jouez un C (do), puis un D (ré) dans un legato très appuyé, vous obtiendrez un changement de note homogène, comme si le saxophoniste jouait les deux notes dans un même souffle.</p> <p>De même, la sonorité Concert Guitar vous permet de reproduire un C puis un E (mi) dans un legato prononcé mais ferme, qui entraîne un glissement de hauteur de ton de C à E. Selon la force de votre jeu, d'autres effets tels que des bruits de trille ou de souffle (sonorité Trumpet) ou de doigts (sonorité Guitar) sont émis.</p>
S.Art2 (Super Articulation2)*	<p>En ce qui concerne les sonorités d'instruments à vent et à cordes, une technologie innovante baptisée AEM (page 37) a été adoptée, qui met en œuvre des échantillons détaillés de diverses techniques expressives spécialement utilisées sur ces instruments pour faire glisser les notes ou faire varier leur hauteur, « regrouper » des notes différentes ou ajouter des nuances expressives à la fin d'une note. Vous pouvez ajouter ces articulations en mode legato ou non legato ou en augmentant la hauteur de ton d'environ une octave.</p> <p>Par exemple, avec la sonorité Clarinet, si vous maintenez une note C enfoncée et jouez la note Bb (si bémol) au-dessus, vous entendrez un glissando jusqu'à Bb. Certains effets de « désactivation de note » sont également produits automatiquement lorsque vous maintenez une note enfoncée pendant un certain temps. Chaque sonorité S.Art2 dispose de son propre réglage de vibrato par défaut, de sorte que lorsque vous sélectionnez une sonorité S.Art2, le vibrato approprié est automatiquement appliqué, quelle que soit la position du joystick. Vous pouvez régler le vibrato en le déplaçant le joystick à la verticale.</p> <p>Pour plus de détails sur la manière d'ajouter les articulations, reportez-vous à la page « S. Arts Voice Effect Assignment List » (Liste d'affectation des effets des sonorités S.Art) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.</p>
Live	Ces sonorités d'instruments acoustiques ont été échantillonnées en stéréo afin de reproduire un son riche et authentique, rempli d'atmosphère et d'ambiance.
Cool	Ces sonorités font appel à une programmation très sophistiquée pour capturer les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques.
Sweet	Ces sonorités d'instruments acoustiques bénéficient également des technologies de pointe de Yamaha et offrent un son extrêmement précis et naturel.
Drums	Différents sons de batterie et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
SFX	Différents sons d'effets spéciaux et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
Live Drums	Ces sons de batterie de qualité supérieure tirent entièrement parti des échantillonnages stéréo et dynamique.
Live SFX	Il s'agit de sons d'effets spéciaux et de percussion haute qualité qui exploitent pleinement les possibilités offertes par les échantillonnages stéréo et dynamique.
Revo Drums*	Ces sonorités recréent le son naturel des véritables batteries en produisant différents échantillons de son instrumentaux (ou formes d'onde), émis par la répétition d'une même note à plusieurs reprises.
Revo SFX*	Ces sonorités recréent le son naturel des véritables percussions en produisant différents échantillons de son instrumentaux (ou formes d'onde), émis par la répétition d'une même note à plusieurs reprises.
Organ Flutes*	Ces sonorités d'orgue authentiques vous permettent de régler les différentes longueurs en pieds et de créer vos propres sons d'orgue originaux. Reportez-vous à la page 52 pour plus de détails.



## MegaVoice\*

Ces sonorités se caractérisent par une utilisation spéciale des variations de vélocité. Chaque plage de vélocité, qui mesure la force de votre frappe au clavier, retentit d'une manière unique. À titre d'exemple, une sonorité de guitare MegaVoice inclut les sons de diverses techniques de jeu. Sur les instruments traditionnels, les différentes sonorités disposant de ces sons sont rappelées via MIDI et combinées pour obtenir l'effet désiré. Avec les sonorités MegaVoice, vous pouvez désormais jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule sonorité, en utilisant des valeurs de vélocité particulières pour reproduire les sons voulus. En raison de leur nature complexe et de la haute précision des vélocités requises pour leur exécution, ces sonorités ne sont pas conçues pour être reproduites au clavier. Elles sont toutefois fort utiles et pratiques pour la création de données MIDI, en particulier lorsque vous cherchez à éviter d'utiliser plusieurs sonorités pour une seule et même partie instrumentale.

 **NOTE**

Pour localiser et sélectionner le dossier « MegaVoice », touchez  (Vers le haut) en bas à droite de l'écran Voice Selection (lorsque le réglage Preset est choisi) puis sélectionnez la page 2.


 **NOTE**

- Les sonorités S.Art, S.Art2 et MegaVoice ne sont pas compatibles avec d'autres modèles d'instrument. Cela explique que les données de morceau ou de style créées sur cet instrument à l'aide de ces sonorités ne sont pas correctement émises lorsqu'elles sont reproduites sur des instruments ne disposant pas de ces types de sonorités.
- Les sonorités S.Art, S.Art2 et MegaVoice retentissent différemment selon les réglages liés au clavier tels que la plage, la vélocité ou le toucher. Par conséquent, si vous activez la touche [HARMONY/ARPEGGIO] (Harmonie/Arpège), veillez à modifier le réglage de transposition ou les paramètres Voice Edit (Édition de sonorité), afin d'éviter tout son inattendu ou indésirable.

 **NOTE**

Les caractéristiques des sonorités S.Art2 (réglage du vibrato par défaut et effets d'articulation exécutés via les touches [ART]) s'appliquent aux performances en temps réel. Il est toutefois possible que ces effets ne soient pas intégralement reproduits lors de la reproduction d'un morceau MIDI enregistré à l'aide de sonorités S.Art2. Pour obtenir la liste des sonorités prédéfinies sur cet instrument, reportez-vous à la page « Voice List » figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

 **NOTE**

Pour localiser et sélectionner le dossier « Legacy », touchez  (Vers le haut) en bas à droite de l'écran Voice Selection (lorsque le réglage Preset est choisi) puis sélectionnez la page 2. Ce dossier contient les sonorités issues des précédents claviers Yamaha, tels que ceux de la série Tyros et assure la compatibilité des données avec d'autres modèles d'instruments.

### Conversion des sonorités d'un morceau MIDI en sonorités MegaVoice (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer est un logiciel qui convertit les données de morceau XG/GM (fichier MIDI standard) en données de morceau pouvant être reproduites sur un instrument ou un générateur de sons contenant des sonorités MegaVoice. Grâce à l'utilisation des sonorités MegaVoice sophistiquées, MEGAEnhancer confère automatiquement un son beaucoup plus réaliste et authentique aux fichiers de morceaux traditionnels comportant des parties de guitare, de basse et autres. Vous pouvez télécharger MEGAEnhancer depuis le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante : <http://download.yamaha.com/>

### Technologie AEM

Lorsque vous jouez au piano et appuyez sur une touche « C », vous obtenez une note C précise et relativement fixe. Par contre, lorsque vous jouez d'un instrument à vent, un même doigté peut produire plusieurs sons différents selon la force du souffle, la longueur des notes, l'ajout de trilles ou d'effets de variation et d'autres techniques de jeu. De même, lorsque vous jouez deux notes en continu (C et D, par exemple), celles-ci sont liées de manière homogène au lieu de produire des sons indépendants, comme sur un piano.

La technologie AEM (Articulation Element Modeling) est utilisée pour simuler cette caractéristique des instruments. Lors de la performance, les échantillons de son les plus appropriés sont sélectionnés dans l'ordre et en temps réel parmi les nombreuses données échantillonnées. Ils sont ensuite liés de manière homogène et émis aussi naturellement que sur un véritable instrument acoustique.

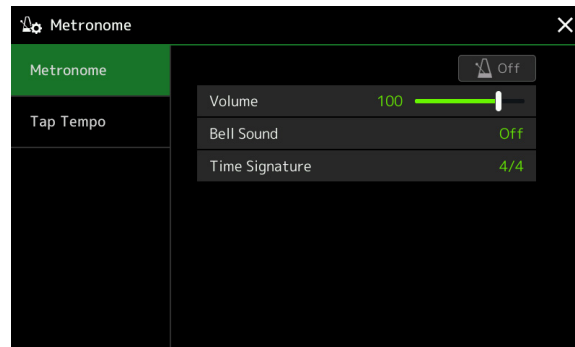
Cette technologie de liaison homogène de différents échantillons permet d'appliquer un vibrato réaliste. En général, sur les instruments de musique électroniques, un vibrato est appliqué en modifiant périodiquement la hauteur de son. La technologie AEM approfondit le processus en analysant et en désagrégeant les ondes de vibrato échantillonnées, puis en reliant progressivement les données ainsi désagrégées, en temps réel, durant votre performance. Si vous déplacez le joystick à la verticale (Y : modulation) lorsque vous reproduisez la sonorité S.Art2 (à l'aide de la technologie AEM), vous pourrez également contrôler la profondeur du vibrato, sans altérer son remarquable réalisme.

## Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite

La procédure d'enregistrement de vos sonorités préférées dans l'onglet Favorite est la même que pour les styles. Pour plus d'informations, reportez-vous à la [page 8](#).

## Réglages du métronome

Vous pouvez effectuer les réglages du métronome et de Tap Tempo sur l'écran appelé via [MENU] → [Metronome].



### Metronome (Métronome)

On/Off (Activation/désactivation)	Permet d'activer ou de désactiver le métronome.
Volume	Détermine le volume du son de métronome.
Bell Sound (Son de carillon)	Détermine si un son de carillon retentit ou non sur le premier temps de chaque mesure.
Time Signature (Type de mesure)	Détermine le type de mesure du son de métronome.

### Tap Tempo (Tempo par tapotement)

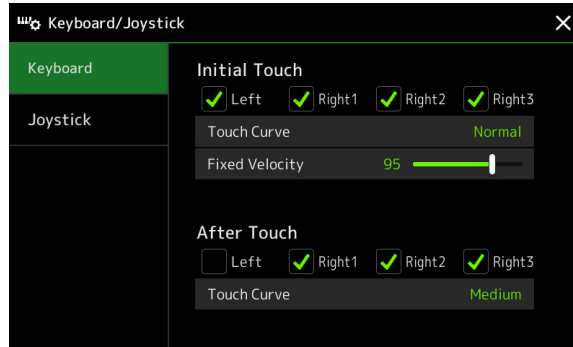
Volume	Ajuste le volume du son déclenché lorsque la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement) est sélectionnée.
Sound (Son)	Sélectionne l'instrument à percussion correspondant au son déclenché lorsque la touche [TAP TEMPO] est actionnée.
Style Section Reset	Détermine s'il faut ou pas « réinitialiser » la position de la reproduction de la section du style lorsque vous appuyez sur la touche [TAP TEMPO] pendant la reproduction du style.

# Réglages liés au clavier et au joystick

## Réglage de la réponse au toucher du clavier

La fonction Touch Response (Réponse au toucher) détermine la manière dont le son réagit à votre force de frappe au clavier. Le type Touch Response sélectionné devient un réglage commun à l'ensemble des sonorités.

Vous pouvez effectuer les réglages sur l'écran appelé via [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Keyboard].



### NOTE

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

### Initial Touch (Toucher initial)

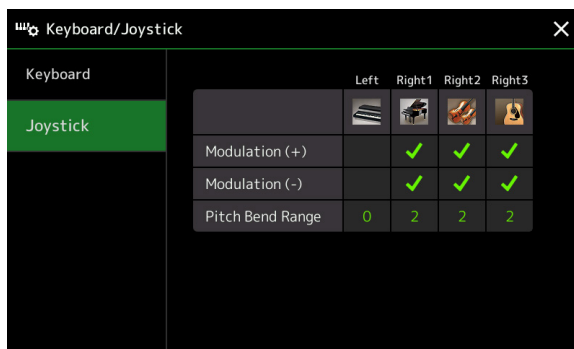
Touch Curve (Courbe de toucher)	Détermine le type de réponse au toucher initial. Assurez-vous de cocher les cases en regard des parties de clavier souhaitées. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Normal</b> : réponse au toucher standard.</li><li>• <b>Easy 1 (Facile 1)</b> : produit facilement un volume sonore fort ou faible en fonction de la puissance de frappe au clavier.</li><li>• <b>Easy 2 (Facile 2)</b> : produit un volume supérieur (à celui émis via Easy 1) mais avec moins de force et plus de facilité de jeu. Idéal pour les interprètes novices.</li><li>• <b>Soft 1 (Atténué 1)</b> : produit un volume sonore élevé avec une puissance de frappe moyenne. Un volume faible est plus difficile à obtenir.</li><li>• <b>Soft 2 (Atténué 2)</b> : produit un volume relativement élevé même avec une puissance de frappe modérée. Idéal pour les interprètes ayant un toucher léger.</li><li>• <b>Hard 1 (Fort 1)</b> : requiert une puissance de frappe modérément forte pour générer un volume sonore plus élevé.</li><li>• <b>Hard 2 (Fort 2)</b> : requiert une forte puissance de frappe pour générer un volume sonore plus élevé. Idéal pour les interprètes ayant un jeu très appuyé.</li></ul>
Fixed Velocity (Vélocité fixe)	Détermine le niveau de volume fixe lorsque le paramètre Touch Response est réglé sur « off ». Le volume des parties du clavier non cochées reste constant, indépendamment de la force de jeu.

### After Touch (Modification ultérieure)

Touch Curve (Courbe de toucher)	Détermine le type de réponse à la modification ultérieure. Assurez-vous de cocher les cases en regard des parties de clavier souhaitées. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Soft (Atténué)</b> : permet de produire d'importants changements avec une très légère pression de modification ultérieure.</li><li>• <b>Medium (Moyen)</b> : produit une réaction standard à la modification ultérieure.</li><li>• <b>Hard (Fort)</b> : la pression de la modification ultérieure doit être relativement forte pour produire des changements.</li></ul>
---------------------------------	---

## Réglages du joystick

Vous pouvez spécifier si les effets contrôlés par le joystick seront ou non appliqués indépendamment à chaque partie du clavier depuis l'écran appelé via [MENU] → [Keyboard/Joystick] → [Joystick].



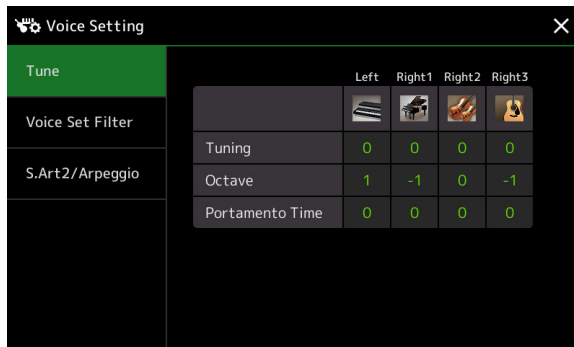
Modulation (+), (-)	Détermine les parties du clavier auxquelles les effets de modulation sont appliqués lors du déplacement du joystick à la verticale. Cochez la case de la partie de clavier souhaitée.
Pitch Bend Range (Plage de variation de ton)	Détermine la plage de variation de ton pour chaque partie du clavier affectée par la manipulation du joystick à l'horizontale. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton.

## Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting)

Cette section couvre les réglages des parties de clavier ainsi que d'autres réglages liés aux sonorités que vous pouvez configurer sur l'écran appelé via [MENU] → [Voice Setting].



L'écran peut être appelé depuis [Menu] sur l'écran Voice Selection.



### Tune (Accord)

Permet d'ajuster les paramètres relatifs à la hauteur de ton pour les différentes parties du clavier.

Tuning (Accordage)	Détermine la hauteur de ton des différentes parties du clavier.
Octave	Détermine la plage de variation de la hauteur de ton en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier.
Portamento Time (Durée de portamento)	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. 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 ton plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet. Ce paramètre est disponible pour les parties du clavier réglées sur « Mono » (page 49).

### Voice Set Filter (Filtre de réglage de sonorité)

Chaque sonorité est reliée aux réglages par défaut du paramètre Voice Set qui lui correspondent, et qui sont identiques à ceux de l'écran Voice Edit (page 48) pour les sonorités autres que Organ Flutes. Bien qu'en général ces réglages soient automatiquement appelés lors de la sélection d'une sonorité, vous avez la possibilité de désactiver cette fonctionnalité. Par exemple, si vous souhaitez modifier la sonorité tout en conservant le même effet d'harmonie, décochez le paramètre « Keyboard Harmony/Arpeggio » (Harmonie clavier/Arpège).

### S.Art2/Arpeggio (S.Art2/Arpège)

#### S.Art2 Auto Articulation (Articulation auto S.Art2)

Détermine si une articulation est ajoutée automatiquement aux sonorités S.Art2 pour les types de synchronisation de touche suivants :

- **Head** : lorsque la première touche est enfoncée.
- **Joint** : lorsque la touche est enfoncée ou relâchée pendant le maintien d'une ou de plusieurs autres touches enfoncée(s).
- **Tail** : lorsque la dernière touche est relâchée.



Cela affecte non seulement les sonorités S.Art2 de votre performance au clavier, mais également les sonorités S.Art2 contenues dans les morceaux et les styles.

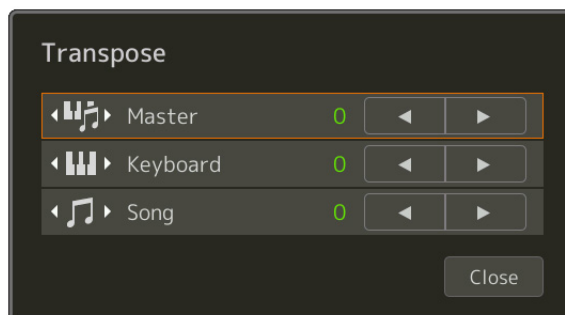
#### Arpeggio (Arpège)

Quantize (Quantification)	Détermine la synchronisation de la fonction Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège). La reproduction de l'arpège est synchronisée avec la reproduction de morceau ou de style. Toute imperfection de rythme, même imperceptible, est alors corrigée selon cette synchronisation.
Hold (Maintien)	Active ou désactive la fonction Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège). Lorsque ce paramètre est activé (On), l'activation de la touche [HARMONY/ARPEGGIO] entraîne la poursuite de la reproduction de l'arpège même après le relâchement des notes. Pour arrêter la reproduction, appuyez à nouveau sur la touche [HARMONY/ARPEGGIO].

## Transposition de la hauteur de ton par demi-tons

Vous pouvez transposer la hauteur de ton générale de l'instrument (son du clavier, reproduction de style, reproduction de morceau MIDI, etc.) par pas de demi-tons.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Transpose].



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

### NOTE

Vous pouvez également transposer la hauteur de ton en utilisant les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE.

### NOTE

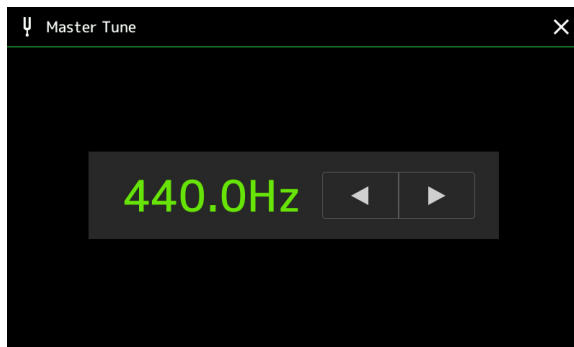
La hauteur de ton d'un morceau audio se règle à l'aide de la fonction Pitch Shift (Changement de hauteur). Reportez-vous au mode d'emploi.

### NOTE

La fonction Transpose (Transposition) est inapplicable aux sonorités des kits de batterie et des kits SFX.

## Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune)

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument par pas de 0,2 Hz, une fonction très utile lorsque vous jouez du Genos en même temps que d'autres instruments ou des CD de musique. Notez que la fonction Tune n'affecte ni les sonorités Drum Kit et SFX Kit ni les morceaux audio. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Master Tune].



Pour rétablir le réglage initial par défaut (440,0 Hz), touchez le réglage et maintenez-le enfoncé pendant un moment.

## Sélection ou création d'un tempérament (Scale Tune)

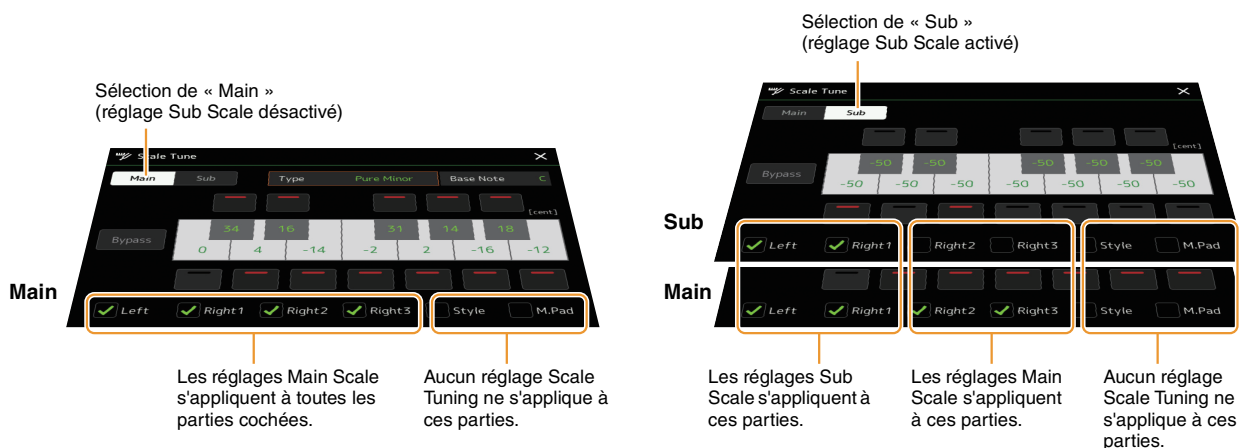
Vous pouvez modifier le tempérament de l'instrument pour l'adapter à la musique que vous souhaitez jouer. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Scale Tune].

Il existe deux méthodes pour modifier le tempérament : Main Scale et Sub Scale.

- **Main Scale (Gamme principale) :**  
Règle la gamme de base de l'instrument. Vous pouvez sélectionner un type de gamme existant ou en ajuster la valeur manuellement. Le réglage peut être stocké et appelé par la fonction Registration Memory (Mémoire de registration).
- **Sub Scale (Gamme secondaire) :**  
Modifie temporairement la gamme uniquement lorsque la fonction Sub Scale est activée (par exemple, sélectionnée sur l'écran Scale Tune). Ceci vous permet de définir temporairement un réglage Scale Tune (différent du réglage Main Scale) pour les parties souhaitées. Ce réglage est prioritaire sur le réglage Main Scale en ce qui concerne les parties cochées (voir ci-dessous). Le réglage peut être modifié manuellement, mais il ne peut pas être sauvegardé.

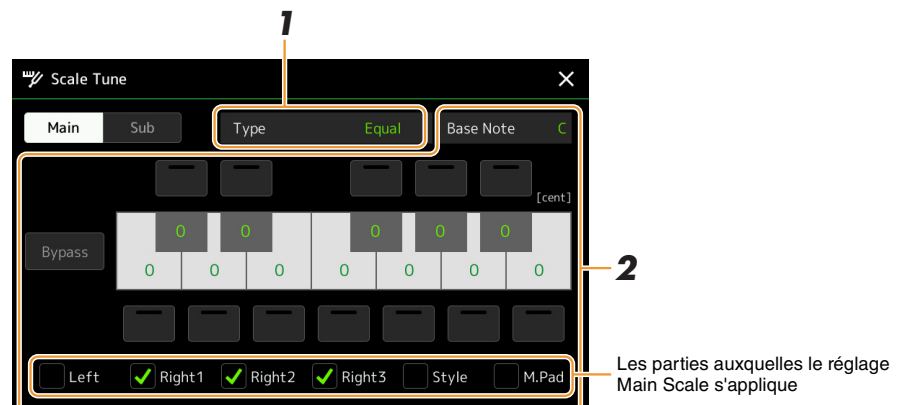
Vous pouvez activer/désactiver Sub Scale en touchant « Main/Sub » à l'écran ou à l'aide de la fonction « Scale Tune Quick Setting » (Réglage rapide de l'accord de gamme) qu'il est possible de régler sur les touches affectables ou sur les pédales (page 138).

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



# Sélection ou création d'un tempérament à partir des deux types présélectionnés (Main Scale)


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



## 1 Sélectionnez le type Scale souhaité (tempérament).

Type	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Equal (Gamme classique)</b> : la plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée de façon égale en douze parties, les demi-pas étant uniformément espacés au niveau de la hauteur de ton. Il s'agit de l'accord le plus fréquemment utilisé en musique aujourd'hui.</li> <li>• <b>Pure Major, Pure Minor (Majeure pure, Mineure pure)</b> : ces accords préservent les intervalles mathématiques purs de chaque gamme, en particulier les accords parfaits (fondamentale, tierce, quinte). Ce phénomène est nettement perceptible dans les véritables harmonies vocales, telles que celles des chœurs et des chants a cappella.</li> <li>• <b>Pythagorean (Gamme de Pythagore)</b> : Cette gamme a été inventée par le célèbre philosophe grec et repose sur une série de quintes parfaites regroupées dans une seule octave. La tierce de cet accord est légèrement instable mais la quarte et la quinte sont splendides et adaptées à certaines sonorités principales.</li> <li>• <b>Mean Tone (Tonalité moyenne)</b> : 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 16ème et 18ème siècles, notamment par Handel.</li> <li>• <b>Werckmeister, Kirnberger</b> : cette gamme composite combine les systèmes de Werckmeister et de Kirnberger, qui étaient eux-mêmes des améliorations des accords de tempérament moyen et de Pythagore. Elle se distingue principalement par le fait que chacune de ses clés est dotée d'un caractère unique. Son usage était très répandu du temps de Bach et de Beethoven et de nos jours encore, elle est souvent utilisée pour jouer de la musique d'époque au clavecin.</li> <li>• <b>Arabic1, Arabic2</b> : ces réglages servent à jouer de la musique arabe.</li> </ul>
------	--

## 2 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

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

### Pour stocker les réglages Scale Tune (Main Scale) :

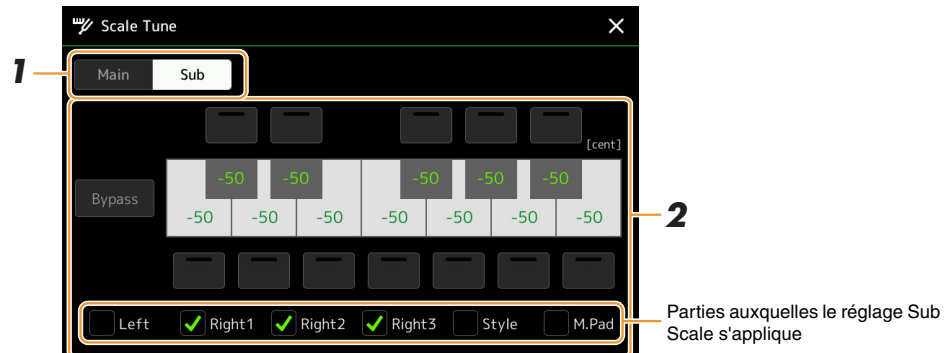
Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité de stocker les réglages Scale Tune (Main Scale) dans la mémoire de registration. Appuyez sur la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY, cochez le paramètre « Scale Tune » et appuyez sur l'une des touches [1]–[10] de la section REGISTRATION MEMORY pour enregistrer les réglages de Scale Tune.



## Création et utilisation temporaire d'un tempérament (Sub Scale)

Vous pouvez modifier temporairement la gamme à l'aide du réglage Sub Scale. Lorsqu'il est en cours d'édition, ce réglage a la priorité sur le réglage Main Scale. Il ne sera effectif que si le réglage Sub Scale est activé (par exemple, dans le cas où la valeur « Sub » est sélectionnée depuis l'écran Scale Tune).

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



Le réglage Sub Scale s'applique aux parties cochées dans le bas de l'écran.

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

### 2 Modifiez les réglages comme suit.

Tune	Touchez les zones situées en haut et en bas de l'illustration du clavier pour diminuer facilement de 50 centièmes la hauteur de ton de la note souhaitée. L'activation/désactivation de ces zones vous permet de spécifier si le réglage Tune s'applique ou non à la note sélectionnée. Pour ajuster la valeur de Tune, touchez l'illustration de la touche correspondante à l'écran et procédez au réglage précis en centièmes.
Bypass	L'activation de cette commande désactive temporairement tous les réglages Scale Tune. Cela vous permet d'écouter le son à des fins de comparaison.
Parts	Cochez la partie à laquelle le réglage Sub Scale s'applique.

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

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

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

#### NOTE

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

#### NOTE

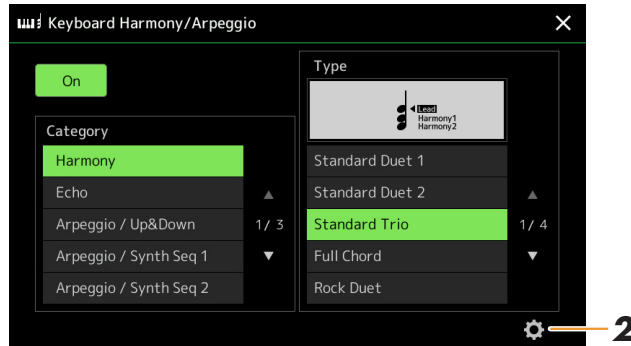
Vous pouvez activer/désactiver le réglage Sub Scale et en spécifier la valeur rapidement à l'aide de la fonction « Scale Tune Quick Setting » qu'il est possible d'affecter aux touches affectables ou aux pédales. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 138](#).

## Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio

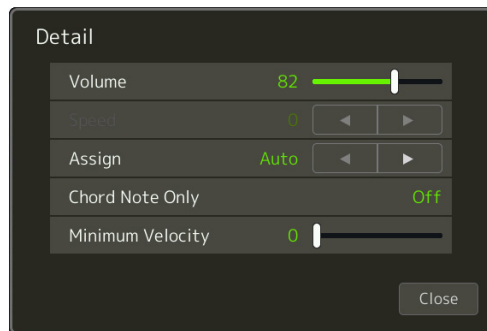
Vous pouvez effectuer différents réglages pour les fonctions Keyboard Harmony et Arpeggio, notamment le niveau de volume.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

### 1 Sélectionnez la catégorie et le type de Harmony/Arpeggio souhaités.




### 2 Touchez l'icône (Réglage) pour appeler la fenêtre des réglages détaillés.




### 3 Effectuez d'autres réglages Harmony/Arpeggio selon vos besoins.

Lorsqu'un type d'arpège est sélectionné, seuls les paramètres indiqués par « \* » dans la liste ci-dessous peuvent être réglés. Aucun des paramètres répertoriés dans la liste ci-dessous ne sera disponible si le type « Multi Assign » (Affectation multiple) de la catégorie Harmony est sélectionné.

Volume*	Détermine le niveau de volume des notes d'harmonie ou d'arpège générées par la fonction Harmony/Arpeggio.   <b>NOTE</b> Lorsque vous utilisez certaines sonorités, comme Organ Voice, pour laquelle le paramètre « Touch Sensitivity Depth » (Profondeur de sensibilité au toucher) est réglé sur 0 dans l'écran Voice Edit (Édition de sonorité) (page 49), le volume ne change pas.
Speed (Vitesse)	Ce paramètre est uniquement disponible lorsque la catégorie « Echo » (Echo, Tremolo ou Trill) est sélectionnée. Il détermine la vitesse des effets d'écho, de trémolo et de trille.

 PAGE SUIVANTE

Assign* (Affectation)	<p>Détermine la partie du clavier à laquelle l'effet est affecté.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b> : applique l'effet à la partie (Right 1–3) pour laquelle le paramètre PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie) est activé. Si la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée, les parties seront priorisées dans l'ordre suivant : Right 1, Right 2, Right 3 (lorsque toutes les parties sont activées).</li> <li>• <b>Multi</b> : ce paramètre est disponible lorsque la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée. Si plusieurs parties sont activées, la note jouée au clavier sera émise par la partie Right 1 et les sons d'harmonie (effet) seront réparties entre Right 1 et les autres parties. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier et l'effet sont émis par cette partie.</li> <li>• <b>Right 1, Right 2, Right 3</b> : applique l'effet à la partie sélectionnée (Right 1, Right 2 ou Right 3).</li> </ul> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Lorsque la catégorie « Harmony » est sélectionnée, la partie du clavier réglée sur Mono, Legato et Crossfade est sélectionnée (page 49) pour la sonorité est considérée comme désactivée. Par exemple, lorsque la partie Right 1 est réglée sur Legato (Mono) et la partie Right 2 sur Poly, et que les deux parties sont activées, l'activation de la touche [HARMONY/ARPEGGIO] entraîne l'application de l'effet d'harmonie uniquement à la partie Right 2.</p>
Chord Note Only (Note d'accord uniquement)	<p>Ce paramètre n'est disponible que si la catégorie « Harmony » est sélectionnée. Lorsque ce réglage est spécifié sur « On », l'effet Harmony est exclusivement appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier, qui appartient à un accord interprété dans la section des accords du clavier.</p>
Minimum Velocity (Vélocité minimale)	<p>Ce paramètre détermine la valeur de vélocité la plus faible à laquelle la note soumise aux effets Harmony, Echo, Tremolo ou Trill est audible. Cela vous autorise à appliquer l'harmonie de manière sélective, selon votre force de frappe au clavier, ce qui vous permet de créer des accents harmoniques dans la mélodie. L'effet d'harmonie est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force (au-delà de la valeur définie).</p>

 **NOTE**

Les réglages des fonctions Arpeggio Quantize (Quantification de l'arpège) et Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège) peuvent s'effectuer sur l'écran appelé via [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] (page 41).

## Édition des sonorités (Voice Edit)

La fonction Voice Edit (Édition de sonorité) vous permet de créer vos propres sonorités en modifiant les paramètres de sonorités existantes. Une fois la sonorité créée, vous pouvez l'enregistrer sous forme de fichier dans la mémoire interne (lecteur utilisateur) ou sur des périphériques externes en vue de la rappeler ultérieurement.

Cette section couvre l'édition des sonorités autres que Organ Flutes et Ensemble Voice, car celles-ci ont des méthodes de modification différentes de celle décrite ici. Pour obtenir des instructions sur l'édition des sonorités Organ Flutes, reportez-vous à la [page 52](#). Pour obtenir des instructions sur l'édition des sonorités Ensemble Voice, reportez-vous à la [page 54](#).

### 1 Sélectionnez la sonorité souhaitée (autre que Organ Flutes/Ensemble Voice).

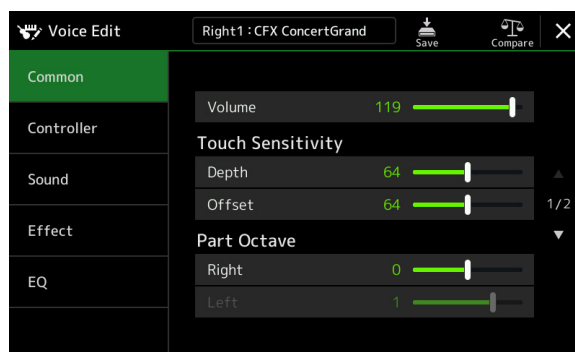
### 2 Sur l'écran Voice Selection, touchez (Menu) puis [Voice Edit] pour appeler l'écran Voice Edit.


#### NOTE

L'écran approprié peut aussi être appelé via [MENU] → [Voice Edit].

### 3 Sélectionnez le paramètre souhaité puis modifiez-en la valeur.

Pour plus d'informations sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages [49–51](#).



Touchez  (Comparer) à plusieurs reprises pour comparer le son de la sonorité éditée avec celui de la sonorité d'origine (non modifiée).

### 4 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité éditée.

#### AVIS

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

#### NOTE

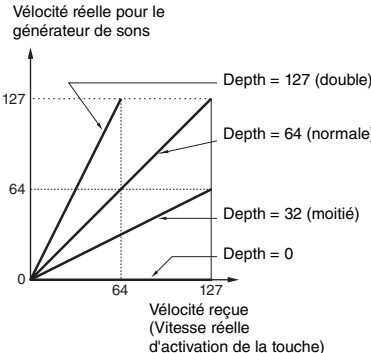
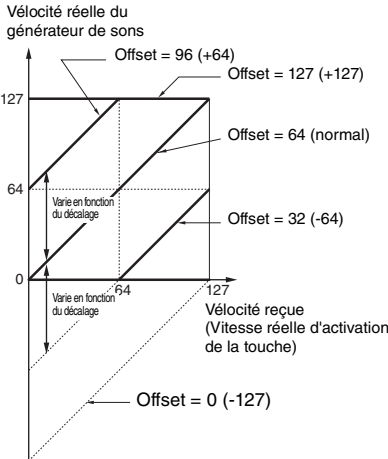
Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, touchez le nom de celle-ci en haut de l'écran Voice Edit pour sélectionner la partie de clavier. Vous avez également la possibilité d'appuyer sur les touches de la section VOICE SELECT (Sélection de sonorité) pour sélectionner la partie à laquelle la sonorité souhaitée est affectée. Confirmez ensuite le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit, effectuez les modifications souhaitées puis exécutez l'opération Save.

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

Chaque sonorité est liée aux réglages par défaut du paramètre Voice Set la concernant, qui sont équivalents à ceux de l'écran Voice Edit. Bien qu'en général ces réglages soient appelés automatiquement lorsqu'une sonorité est sélectionnée, vous pouvez également désactiver cette fonction en effectuant les réglages correspondants dans l'écran « Voice Set Filter » (Filtre de réglage de sonorité). Reportez-vous à la [page 41](#) pour plus d'informations.

# Paramètres modifiables dans l'écran Voice Edit

## Common (Commun)

Volume	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.	
Touch Sensitivity (Sensibilité du toucher)	Depth (Profondeur)	Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vitesse) ou la réponse du volume à la force de votre jeu.
	Offset (Décalage)	<p><b>Touch Sensitivity Depth (Profondeur de la sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre Velocity Depth (Profondeur de vitesse) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p>  <p><b>Touch Sensitivity Offset (Décalage de la sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre Velocity</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Depth</b> : détermine la sensibilité à la vitesse ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à la force de votre jeu (vitesse).</li> <li>• <b>Offset</b> : détermine la valeur de l'ajustement des vitesses reçues pour obtenir l'effet de vitesse réel.</li> </ul>
Part Octave (Octave de partie)	Right (Droite)	Déplace la plage d'octave de la sonorité éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la sonorité éditée est utilisée comme une partie Right 1-3, le paramètre Right 1/ Right 2/Right 3 correspondant est disponible. Si la sonorité éditée est exécutée en tant que partie Left, c'est le paramètre Left qui sera disponible.
	Left (Gauche)	
Mono	Mono/Poly	<p>Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.</p> <p><b>NOTE</b></p> <p>Lors de l'utilisation d'une sonorité réglée sur « Mono », les règles de sélection de la note à jouer changent automatiquement en fonction de la partie qui utilise la sonorité et de l'état des autres parties.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lors de l'utilisation d'une voix mono pour une des parties Right 1-3 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Note la plus haute : lorsqu'une sonorité Poly est sélectionnée pour d'autres parties Right 1-3 activées.</li> <li>- Dernière note : lorsqu'une sonorité Mono est sélectionnée pour toutes les autres parties Right 1-3 activées.</li> </ul> </li> <li>• Lors de l'utilisation d'une voix Mono pour la partie Left : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dernière note (non affectée par l'état des autres parties)</li> </ul> </li> </ul>
	Mono Type	<p>Détermine le comportement des notes liées aux sons en déclin, comme sur une guitare, par exemple, lorsque celles-ci sont jouées en legato avec la sonorité éditée spécifiée sur « Mono » ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal</b> : la note suivante retentit après l'arrêt de la note précédente.</li> <li>• <b>Legato</b> : le son de la note précédemment jouée est maintenu et seule la hauteur de ton bascule sur celle de la note suivante.</li> <li>• <b>Crossfade (Fondu enchaîné)</b> : le son passe en douceur de la note jouée précédemment à la note suivante.</li> </ul> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce paramètre étant indisponible pour les sonorités Super Articulation et Organ Flute ainsi que les kits de batterie/SFX, il se comporte comme un réglage « Normal » lorsque ces sonorités sont sélectionnées.</li> <li>• Lorsque le réglage Legato ou Crossfade est sélectionné, le comportement (autre que celui décrit ici) peut différer de la normale, selon les réglages de panneau.</li> </ul>
	Portamento Time (Durée de portamento)	<p>Détermine le temps de portamento (durée de transition de la hauteur de ton) lorsque la sonorité éditée est réglée sur « Mono » ci-dessus.</p> <p><b>NOTE</b></p> <p>La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.</p>

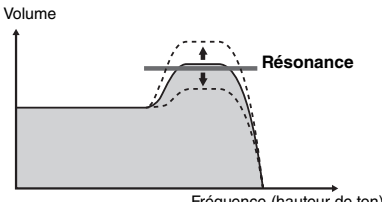
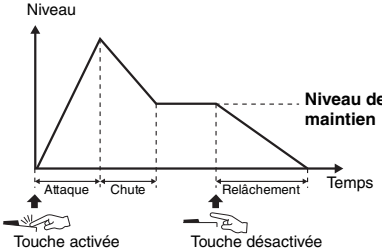

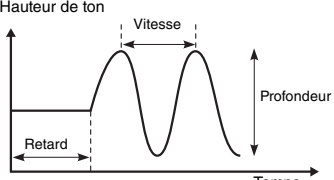
Mono	Portamento Time Type (Type de temps de portamento)	<p>Détermine la manière dont le temps de transition de la hauteur de ton réel est calculé à partir de la valeur de Portamento Time.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fixed Rate (Vitesse fixe):</b> définissez la vitesse de modification de la hauteur de ton sur une valeur maximale de 0 et une valeur minimale de 127. Le temps de transition réel de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes.</li> <li>• <b>Fixed Time (Temps fixe):</b> définissez le temps de transition réel de la hauteur de ton sur une valeur minimale de 0 et une valeur maximale de 127. La vitesse de modification de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes.</li> </ul> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le principe de base régissant le paramètre Portamento Time reste inchangé même en cas de modification de ce réglage. Une faible valeur de Portamento Time raccourcit le temps de portamento réel, tandis qu'une valeur élevée l'allonge.</li> <li>• Plus la valeur de Portamento Time est grande, plus l'effet de ce paramètre sera manifeste.</li> </ul>
Panel Sustain (Maintien via le panneau)	Détermine le niveau de maintien appliqué à la sonorité éditée lorsque la touche [SUSTAIN] (Maintien) du panneau est activée.	
Kbd Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège clavier)	Ce paramètre est pratiquement le même que dans l'écran appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], sauf que (Réglage) est situé sur un autre emplacement. Reportez-vous au mode d'emploi et à la section « Réglages détaillés des effets des effets Harmony/Arpeggio » à la <a href="#">page 46</a> .	

## Controller (Contrôleur)


Modulation (+), Modulation (-)	Le joystick permet de moduler les paramètres ci-dessous ainsi que la hauteur de ton (vibrato). Vous pouvez définir ici l'impact du joystick sur la modulation de chacun des paramètres suivants.	
	Filter (Filtre)	Détermine l'impact du joystick sur la modulation du paramètre Filter Cutoff Frequency (Fréquence de coupure du filtre). Reportez-vous ci-dessous pour plus de détails sur le filtre.
	Amplitude	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de l'amplitude (volume).
	LFO Pitch (Hauteur de ton de l'oscillateur de basse fréquence)	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de la hauteur de ton ou de l'effet de vibrato.
	LFO Filter (Filtre de l'oscillateur de basse fréquence)	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de filtre ou de l'effet de wah.
	LFO Amplitude (Amplitude de l'oscillateur de basse fréquence)	Détermine l'impact du joystick sur la modulation de l'amplitude ou de l'effet de trémolo.
After Touch	La modification ultérieure permet de moduler les paramètres ci-dessous. Vous pouvez également régler le degré de modulation de la modification ultérieure pour chacun des paramètres suivants.	
	Filter	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur la fréquence de coupure du filtre.
	Amplitude	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur l'amplitude (volume).
	LFO Pitch	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur la hauteur de ton ou l'effet de vibrato.
	LFO Filter	Détermine l'impact de la modification ultérieure sur la modulation de filtre ou l'effet de wah.
	LFO Amplitude	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur l'amplitude ou l'effet de trémolo.

## Sound (Son)

Filter	Le filtre est un processeur qui modifie le timbre ou le ton d'un son en bloquant ou en autorisant le passage d'une plage de fréquences spécifique. Les paramètres ci-dessous déterminent le timbre général du son en augmentant ou en diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir ou adoucir le son, mais ils sont également utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.	
	Cutoff (Coupure)	<p>Détermine la fréquence de coupure ou la plage de fréquences effective du filtre (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.</p> <p>Ces fréquences « passent » au travers du filtre.</p> <p>Plage de coupure</p> <p>Fréquence (hauteur de ton)</p>

Filter	Resonance (Résonance)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre Cutoff ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est marqué.	
EG (Égaliseur)	Les réglages EG (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux instruments acoustiques réels, comme l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano maintenus.		
	Attack (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.	
		 <b>NOTE</b> Certaines sonorités (tels que Piano et E. Piano) peuvent ne pas être affectées par le réglage spécifié ici.	
	Decay (Chute)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.	
	Release (Relâchement)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.	
Vibrato	Le vibrato est un effet sonore de vibration obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la sonorité.		
	Depth	Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.	
	Speed	Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.	
	Delay	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de vibrato. Des réglages plus élevés retardent davantage le début de l'effet vibrato.	

## Effect (Effet)

Insertion Effect (Effet d'insertion)	On/Off (Activation/désactivation)	Active ou désactive l'effet d'insertion.
	Type	Sélectionne le type d'effet d'insertion. Choisissez d'abord le réglage de Category (Catégorie) puis celui de Type. Vous pouvez effectuer des réglages détaillés des paramètres en touchant  (Réglage) avant de les sauvegarder. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Édition et sauvegarde des réglages d'effet » (page 128).
	Depth (Profondeur)	Règle la profondeur de l'effet d'insertion.
Reverb Depth (Profondeur de réverbération)	Règle la profondeur de réverbération.	
Chorus Depth (Profondeur de chœur)	Règle la profondeur de chœur.	

## EQ

Détermine la fréquence et le gain des bandes de l'égaliseur. Pour obtenir des informations complémentaires sur l'égaliseur, reportez-vous à la [page 125](#).

# Édition d'une sonorité Organ Flutes (Voice Edit)

Les sonorités Organ Flutes peuvent être modifiées par le réglage des leviers de longueurs en pied, l'ajout d'un son d'attaque, l'application d'effets et d'égalisation, etc.

Il existe trois types de sonorité Organ munies d'un affichage original qui recrée parfaitement l'apparence du véritable instrument. Chaque type offre un contrôle réaliste intuitif sur le son à l'aide de leviers de longueurs en pied, des onglets et des sélecteurs spéciaux qui vous permettent d'ajuster le son de la même façon que sur un instrument réel.



## 1 Sélectionnez la sonorité Organ Flutes souhaitée.

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

## 2 Sur l'écran Voice Selection, touchez (Menu) puis [Voice Edit] pour appeler l'écran Voice Edit.

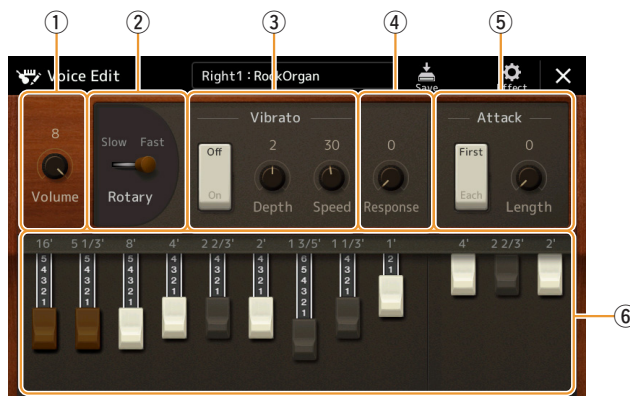
### NOTE

Vous pouvez également appeler l'écran Voice Edit correspondant aux sonorités Organ Flutes en touchant l'icône Organ Flutes, en bas à droite du nom de la sonorité Organ Flutes dans l'écran Home ou Voice Part Setup. L'écran approprié peut aussi être appelé via [MENU] → [Voice Edit].

## 3 Sélectionnez le paramètre souhaité puis modifiez-en la valeur.

### NOTE

Lorsque l'écran Voice Edit de la sonorité Organ Flutes est appelé, les types d'affectation des curseurs de Live Control (Commande en live) sont automatiquement modifiés, ce qui vous permet de commander les longueurs en pieds à l'aide des curseurs.



Les paramètres signalés par un astérisque « \* » ne sont disponibles que pour les types Vintage et Home. Le type de sonorité Organ Flutes sélectionné se distingue par la conception de l'écran Voice Edit qui lui est attribué, comme décrit ci-dessus.

①	Volume	Règle le volume d'ensemble des sonorités Organ Flutes.
②	Rotary/Tremolo* (Trémolo/Haut-parleur rotatif)	Fait basculer la vitesse du haut-parleur rotatif entre les valeurs « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). Ce paramètre est disponible uniquement en cas d'application d'un effet (page 51) dont le nom comporte le terme « Rotary ».
③	Vibrato*	Active ou désactive le vibrato et règle sa profondeur et sa vitesse.
④	Response (Réponse)	Affecte l'attaque et le relâchement (page 51) du son, en augmentant ou en diminuant le temps de réaction du crescendo et du relâchement initiaux, sur la base des commandes Footage. Plus la valeur est élevée, plus le crescendo et le relâchement sont lents.



⑤	Attack (Attaque)	Sélectionne « First » (Premier) ou « Each » (Chacun) et règle la longueur du son d'attaque. En mode First, l'attaque (le son de percussion) est exclusivement appliquée à la première note d'un accord ou d'un groupe de notes jouées et maintenues simultanément et ne concerne pas les notes suivantes. En mode Each, l'attaque est appliquée de la même façon à toutes les notes. La longueur du son d'attaque produit une chute plus longue ou plus courte immédiatement après l'attaque initiale. Plus la valeur est élevée, plus le temps de chute est long.
⑥	Footage (Longueur en pieds)	Détermine le son de base des flûtes d'orgue.

#### 4 Si nécessaire, touchez (Effet) puis réglez les paramètres liés aux effets et à l'égalisation.

Ces paramètres sont identiques à ceux des écrans Effect et EQ évoqués dans le précédent chapitre « Édition d'une sonorité (Voice Edit) » (page 51).

#### 5 Touchez (Enregistrer) et sauvegardez la sonorité Organ Flutes créée.

##### AVIS

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

##### NOTE

Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, touchez le nom de celle-ci en haut de l'écran Voice Edit pour sélectionner la partie de clavier. Vous avez également la possibilité d'appuyer sur les touches de la section VOICE SELECT pour sélectionner la partie à laquelle la sonorité souhaitée est affectée. Confirmez ensuite le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit, effectuez les modifications souhaitées puis exécutez l'opération Save.

# Édition des sonorités Ensemble Voice (Voice Edit)

Outre l'utilisation des présélections, vous pouvez créer votre sonorité Ensemble Voice originale en modifiant différents paramètres comme indiqué ici. Ces paramètres pertinents déterminent le choix des notes et des sonorités présélectionnées pour chaque partie séparément, le moment précis où les sons sont effectivement émis ainsi que les modalités de génération de l'enveloppe de hauteur de ton. Ces réglages produisent un son d'ensemble très réaliste, comme si les instruments acoustiques étaient joués par de vrais artistes.

## 1 Sélectionnez la sonorité Ensemble Voice souhaitée.

Touchez [Ensemble] dans les sous-catégories, puis sélectionnez la sonorité Ensemble Voice de votre choix.

## 2 Sur l'écran Voice Selection, touchez (Menu) puis [Voice Edit] pour appeler l'écran Voice Edit.

### NOTE

Vous pouvez également appeler l'écran Voice Edit correspondant aux sonorités Ensemble Voice en touchant l'icône correspondante en haut à droite du nom de la sonorité dans l'écran Home ou via [MENU] → [Voice Edit].

## 3 Sélectionnez le paramètre souhaité puis modifiez-en la valeur.

Pour plus d'informations sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages 54–59.

## 4 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité éditée.

### AVIS

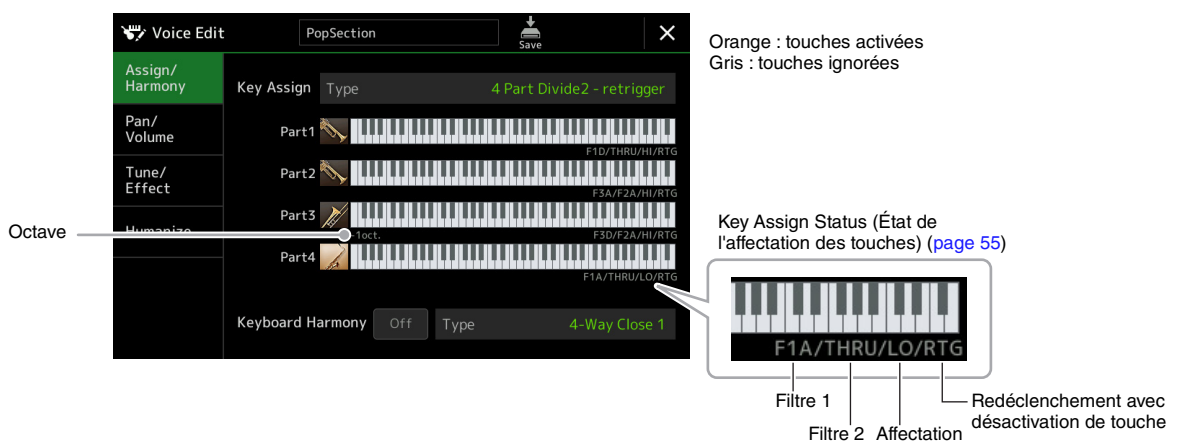
Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle sonorité ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

### NOTE

Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, appuyez sur une des touches VOICE SELECT pour sélectionner une sonorité Ensemble Voice, puis revenez à l'écran Voice Edit, effectuez les modifications désirées puis exécutez l'opération Save.

## Paramètres modifiables dans l'écran Ensemble Voice Edit

### Assign/Harmony (Affectation/Harmonie)



Orange : touches activées  
Gris : touches ignorées

Key Assign Status (État de l'affectation des touches) (page 55)

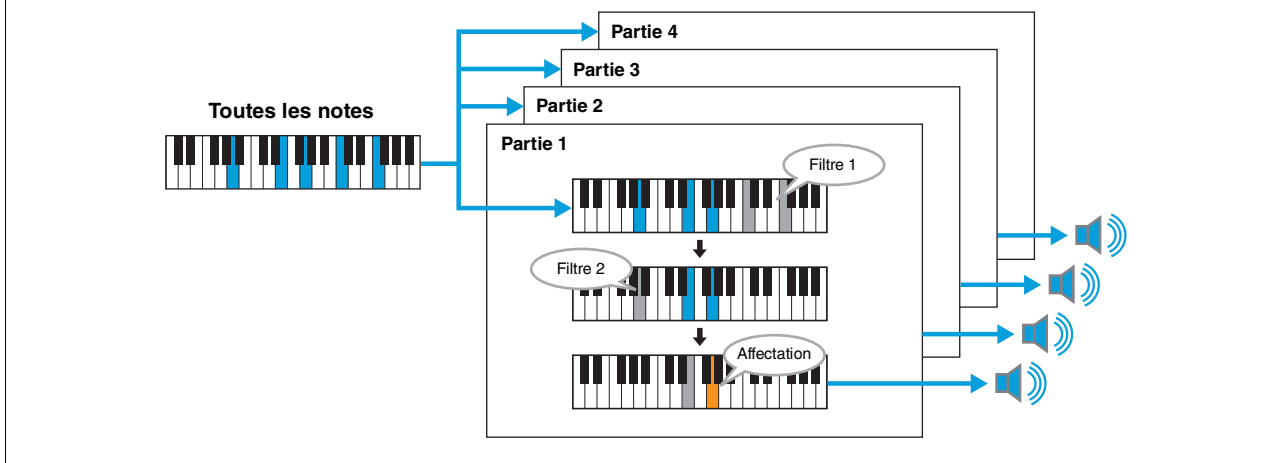
Filtre 1  
Filtre 2  
Affectation  
Redéclenchement avec désactivation de touche

Key Assign Type (Type d'affectation de touche)	Détermine le type d'affectation de touche. Ce paramètre s'applique communément à toutes les parties des sonorités. Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des types d'affectation de touche de la sonorité Ensemble Voice, à la page 56.	
Keyboard Harmony (Harmonie clavier)	On/Off (Activation/désactivation)	Active ou désactive l'harmonie clavier.
	Type	L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Reportez-vous à la section « Utilisation de la fonction Keyboard Harmony » du mode d'emploi. Seuls les types d'harmonie susceptibles d'être utilisés pour la sonorité Ensemble Voice sont disponibles.





## Structure des affectations de touches de la sonorité Ensemble Voice

Dans chaque partie, les notes sur lesquelles vous avez appuyé sont contrôlées et reproduites en fonction des réglages que vous avez effectués.

Pour plus de détails sur les réglages, reportez-vous ci-dessous à la Liste des états d'affectation de touches de la sonorité Ensemble Voice. Vous pouvez facilement appeler les réglages de toutes les parties à la fois. Le réglage actuellement sélectionné pour chaque partie (état d'affectation des touches) s'affiche à l'écran dans la partie inférieure de la figure de clavier qui lui est associée (voir ci-dessus).

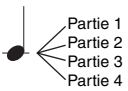
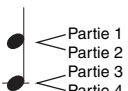
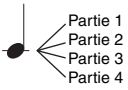
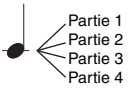




### ■ Liste des états d'affectation de touches de la sonorité Ensemble Voice (à titre indicatif uniquement)

Paramètre	Affichage à l'écran	Nom complet	Description
Filter 1/ Filter 2	F*D	First * in Descending	Les notes les plus hautes * (« * » indique le numéro de note) sont sélectionnées parmi les notes d'entrée puis envoyées vers l'étape suivante. 
	A*D	After *-th in Descending	La *ème note la plus haute ainsi que l'ensemble des notes hautes ne retentissent pas mais toutes les notes plus basses sont sélectionnées parmi les notes d'entrée et envoyées vers l'étape suivante. 
	F*A	First * in Ascending	Les notes les plus basses * sont sélectionnées parmi les notes d'entrée et envoyées vers l'étape suivante. 
	A*A	After *-th in Ascending	La *ème note la plus basse ainsi que l'ensemble des notes basses ne retentissent pas mais toutes notes plus hautes sont sélectionnées parmi les notes d'entrée et envoyées vers l'étape suivante. 
	THRU	Through (Relais)	Toutes les notes d'entrée sont envoyées vers l'étape suivante.
Assign (Affectation)	HI	Highest (Note la plus haute)	Parmi les notes restantes après l'application de Filter 2, la note plus haute est sélectionnée.
	LO	Lowest (Note la plus basse)	Parmi les notes restantes après Filter 2, la plus basse est sélectionnée.
	EA	Earliest (Note saisie en premier)	Parmi les notes restantes après Filter 2, celle qui a été saisie en premier est sélectionnée.
	LA	Latest (Note saisie en dernier)	Parmi les notes restantes après Filter 2, celle qui a été saisie en dernier est sélectionnée.
Redéclenchement avec désactivation de touche	RTG	Retrigger (Redéclenchement)	Le réglage Key Assign est actualisé toutes les fois que certaines touches sont relâchées (et les notes satisfaisant toutes les conditions applicables sont jouées).
	(Non affiché)	-	À chaque fois que des touches sont relâchées, les sonorités correspondantes s'arrêtent tout simplement de jouer et ne sont pas réaffectées. Cependant, lorsque vous jouez en legato, les notes seront redéclenchées, que le redéclenchement avec désactivation de touche soit désactivé ou activé (Oui ou Non dans la liste ci-dessous).

\* Indique qu'il s'agit d'un nombre entier égal ou supérieur à 1.

## ■ Liste des types d'affectation de touches de la sonorité Ensemble Voice

Type d'affectation de touche	Description	Redéclenchement avec désactivation de touche (*3)
Unison1 - latest	Ce réglage entraîne une parfaite unisson. Si une seule touche est jouée, les quatre parties reproduiront la même note. Si plusieurs touches sont activées, la note à l'unisson sera sélectionnée en fonction de la dernière note jouée. 	Oui
Unison2 - highest and lowest	Ce réglage produit le jeu d'une harmonie de deux notes à l'unisson. Si une seule touche est activée, les quatre parties reproduiront la même note. Cependant, si deux ou plusieurs touches sont jouées, les parties seront partagées entre la note la plus basse et la note la plus haute. 	Oui
4 Part Divide1 - retrigger	Ce réglage convient aux accords fermés. Si une seule touche est jouée, les quatre parties reproduiront un son. Si deux ou plusieurs touches sont activées, les parties seront réparties entre les différentes notes de l'accord. 	Oui
4 Part Divide1		Non
4 Part Divide2 - retrigger	Ce réglage convient aux accords ouverts. Si une seule touche est jouée, les quatre parties reproduiront un son. Si deux ou plusieurs touches sont activées, les parties seront réparties entre les différentes notes de l'accord. 	Oui
4 Part Divide2		Non
4 Part Incremental1 - retrigger	Plus le nombre de touches jouées est élevé, plus le nombre de parties produisant un son est important, avec la priorité donnée aux parties les plus hautes. Par exemple, la partie 1 est jouée pour une touche, la partie 1 et la partie 2 sont jouées pour deux touches, et ainsi de suite. 	Oui
4 Part Incremental1		Non
4 Part Incremental2 - retrigger	Plus le nombre de touches jouées est élevé, plus le nombre de parties produisant un son est important, avec la priorité donnée aux parties les plus basses. Par exemple, la partie 4 est jouée pour une touche, la partie 4 et la partie 3 sont jouées pour deux touches, et ainsi de suite. 	Oui
4 Part Incremental2		Non
3 Part Divide1 - retrigger	Ce réglage produit un ensemble de trois notes pour les accords fermés. (*1)	Oui
3 Part Divide1		Non
3 Part Divide2 - retrigger	Ce réglage produit un ensemble de trois notes pour les accords ouverts. (*1)	Oui
3 Part Divide2		Non

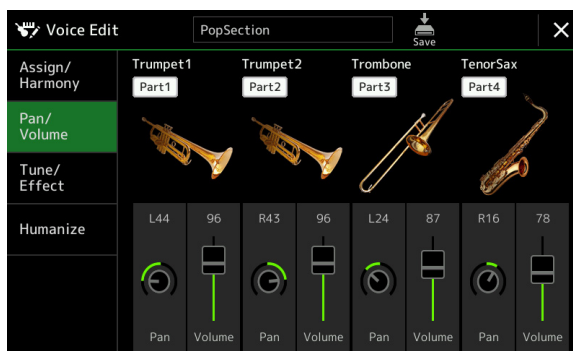
3 Part Incremental 1 - retrigger	Version à trois notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus hautes. Par exemple, les parties 1 et 4 sont jouées pour une touche, les parties 1 et 4 et la partie 2 sont jouées pour deux touches, et ainsi de suite. (*1)	Oui
3 Part Incremental 1		Non
3 Part Incremental 2 - retrigger	Version à trois notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus basses. Par exemple, la partie 3 est jouée pour une touche, la partie 3 et la partie 2 sont jouées pour deux touches, et ainsi de suite. (*1)	Oui
3 Part Incremental 2		Non
2 Part Divide 1 - retrigger	Ce réglage produit un ensemble de deux notes pour les accords fermés. (*2)	Oui
2 Part Divide 1		Non
2 Part Incremental 1 - retrigger	Version à deux notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus hautes. Par exemple, les parties 1 et 3 sont jouées pour une touche, les parties 1 et 3 et les parties 2 et 4 sont jouées pour deux touches. (*2)	Oui
2 Part Incremental 1		Non
2 Part Incremental 2 - retrigger	Version à deux notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus basses. Par exemple, les parties 2 et 4 sont jouées pour une touche, les parties 1 et 3 et les parties 2 et 4 sont jouées pour deux touches. (*2)	Oui
2 Part Incremental 2		Non


\*1: Dans les ensembles de trois sonorités, le mouvement de la partie 4 est identique à celui de la partie 1.

\*2: Dans les ensembles de deux sonorités, le mouvement de la partie 3 est identique à celui de la partie 1 ; et le mouvement de la partie 4 est identique à celui de la partie 2.

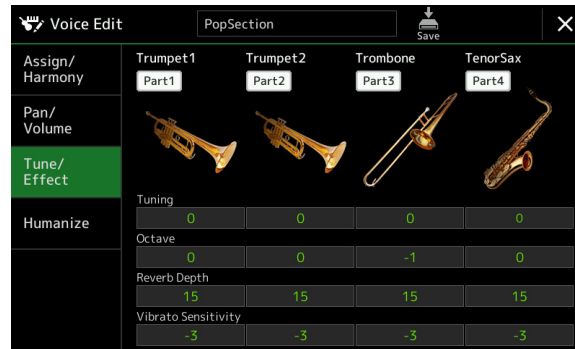
\*3: Avec les types de sonorités Ensemble Voice qui prennent en charge le redéclenchement des touches désactivées, à chaque fois qu'une partie s'arrête de jouer parce que la touche correspondante est relâchée, elle sera réaffectée en fonction des touches maintenues enfoncées et jouera la note appropriée.



## Pan/Volume (Balayage panoramique/Volume)



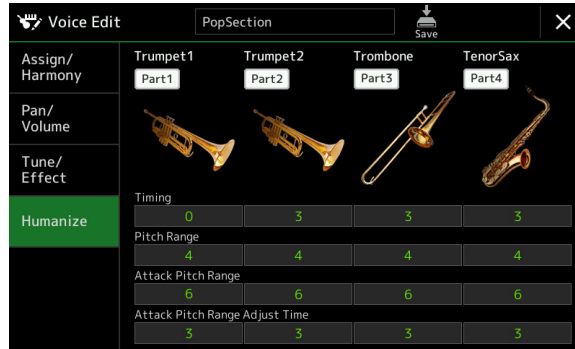
Part On/Off (Activation/désactivation de partie)	Active ou désactive la partie Ensemble. Les réglages Part 1–4 correspondent aux touches [LEFT] et [RIGHT 1-3] de la section PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie).
Voice (Sonorité)	Permet de re-sélectionner les sonorités pour chaque partie Ensemble.  <b>NOTE</b> Seules les sonorités qu'il est recommandé d'utiliser pour les sonorités Ensemble Voice sont sélectionnables.
Pan (Panoramique)	Détermine la position stéréo de la partie sélectionnée.
Volume	Détermine le volume de chaque partie et vous permet de contrôler avec une grande précision la balance entre les différentes parties. Ces paramètres correspondent aux paramètres Left et Right 1–3 de l'onglet Pan/Volume sur l'écran Mixer (page 129).

## Tune/Effect (Accord/Effet)

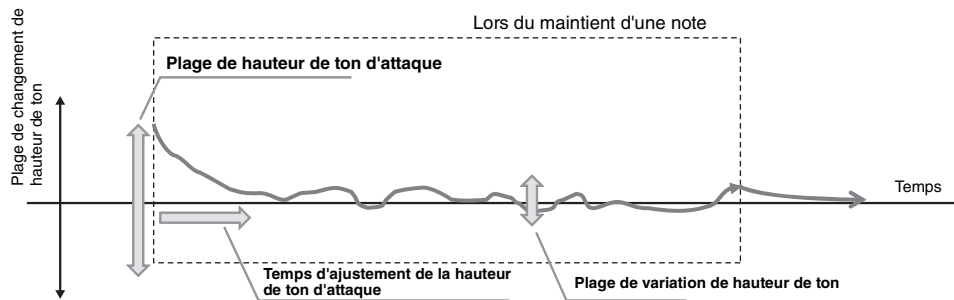


Part On/Off (Activation/désactivation de partie)	Active ou désactive la partie Ensemble. Les réglages Part 1–4 correspondent aux touches [LEFT] et [RIGHT 1-3] de la section PART ON/OFF.
Voice (Sonorité)	Permet de re-sélectionner les sonorités pour chaque partie Ensemble.   <b>NOTE</b> Seules les sonorités qu'il est recommandé d'utiliser pour les sonorités Ensemble Voice sont sélectionnables.
Tuning (Accord)	Détermine la hauteur de ton des différentes parties Ensemble en centièmes.   <b>NOTE</b> Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100ème de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton).
Octave	Détermine la plage de variation de la hauteur de ton en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier. La valeur spécifiée ici est ajoutée au réglage effectué via les touches [-]/[+] de la section OCTAVE.
Reverb Depth (Profondeur de réverbération)	Règle la profondeur de réverbération.
Vibrato Sensitivity (Sensibilité au vibrato)	Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.

# Humanize (Humanisation)



Part On/Off	Active ou désactive la partie Ensemble. Les réglages Part 1–4 correspondent aux touches [LEFT] et [RIGHT 1-3] de la section PART ON/OFF.
Voice	Permet de re-sélectionner les sonorités pour chaque partie Ensemble. <b>NOTE</b> Seules les sonorités qu'il est recommandé d'utiliser pour les sonorités Ensemble Voice sont sélectionnables.
Timing (Synchronisation)	Détermine le temps de retard entre le moment où vous appuyez sur les notes et le moment où le son de chaque partie est réellement émis.
Pitch Range (Plage de variation de hauteur de ton)	Détermine la vibration de la hauteur de ton (plage de hauteur de ton) lorsque le son est émis. Plus la valeur est élevée, plus la plage de hauteur de ton est élevée.
Attack Pitch Range (Plage de hauteur de ton d'attaque)	Détermine l'enveloppe de la hauteur de ton réelle juste après l'émission du son. Plus la valeur est élevée, plus la plage de hauteur de ton est élevée.
Attack Pitch Adjust Time (Temps d'ajustement de la hauteur de ton d'attaque)	Détermine le temps de retard entre le moment où le son est émis et le moment où l'enveloppe de hauteur de ton atteint la valeur correcte.



## Contenu

Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — Enregistrement d'un multi-pad via MIDI.....	60
• Multi-pad — enregistrement en temps réel via MIDI.....	60
• Multi-pad — enregistrement pas à pas via MIDI.....	62
Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator— Audio Link Multi Pad) (Multi-pad de lien audio).....	62
• Reproduction des multi-pads de lien audio.....	63
Édition de multi-pads.....	64

## Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — Enregistrement d'un multi-pad via MIDI

La fonction Multi Pad Creator (Créateur de multi-pad) vous permet de créer vos propres phrases de multi-pad, notamment en modifiant des phrases de multi-pads existantes. Tout comme l'enregistrement de morceau MIDI, l'enregistrement de multi-pad via MIDI propose des fonctions d'enregistrement en temps réel et pas à pas. Cependant, avec l'enregistrement de multi-pad via MIDI, un multi-pad ne comprend qu'un seul canal et certaines fonctions pratiques telles que Punch In/Out (Entrée/sortie d'insertion) ne sont pas disponibles.

### Multi-pad — enregistrement en temps réel via MIDI

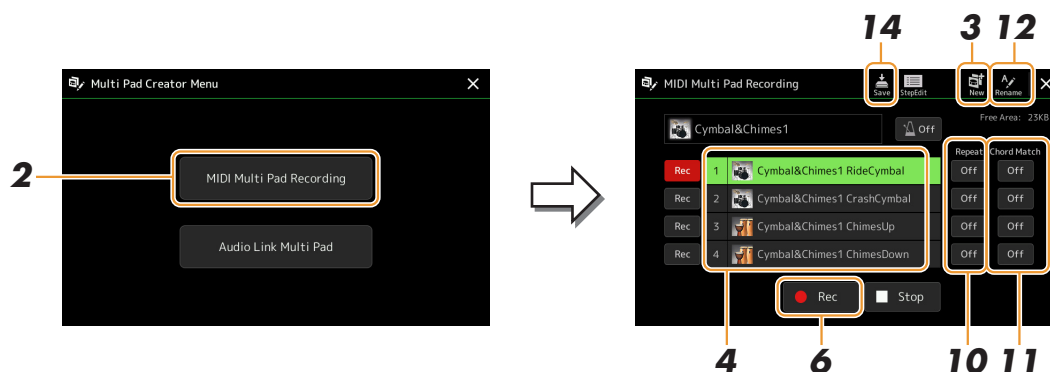
Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :

- Dans la mesure où seule la performance de la partie Right 1 est enregistrée sous forme d'une phrase de multi-pad, vous devez sélectionner la sonorité souhaitée pour la partie Right 1 au préalable.
- Les sonorités Super Articulation et Organ Flutes ne peuvent pas être utilisées pour l'enregistrement de multi-pads. Si l'une de ces sonorités est spécifiée pour la partie Right 1, elle sera remplacée par la sonorité Grand Piano lors de l'enregistrement.
- Dans la mesure où l'enregistrement peut être réalisé pendant la reproduction du style et synchronisé sur celle-ci, vous devez sélectionner le style souhaité au préalable. Gardez toutefois à l'esprit que le style n'est pas enregistré.

**1** Pour créer un multi-pad dans une banque existante, sélectionnez la banque de multi-pads souhaitée à l'aide de la touche [SELECT] (Sélection) de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad).

Si vous voulez créer un multi-pad dans une nouvelle banque vide, cette étape est superflue.

**2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].






**3** Si vous voulez créer un multi-pad dans une nouvelle banque vide, touchez  (Nouveau).


**4** Touchez pour sélectionner un multi-pad pour l'enregistrement.

**5** Sélectionnez la sonorité souhaitée, selon les besoins, à l'aide de la touche [RIGHT 1] de la section VOICE SELECT (Sélection de sonorité).

Après avoir sélectionné la sonorité, appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour revenir à l'écran précédent.

**6** Touchez  (Enregistrement) pour faire passer le multi-pad sélectionné à l'étape 4 en mode d'attente d'enregistrement.

#### NOTE

Pour annuler l'enregistrement, touchez  (Enregistrement) avant de passer à l'étape 7.

**7** Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement.

Pour garantir la synchronisation de l'enregistrement avec le tempo, touchez [Metronome] afin d'activer le métronome. Si vous voulez insérer un silence avant la phrase réelle, appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer l'enregistrement et la reproduction de rythme (du style actuellement sélectionné). Gardez à l'esprit que la partie rythmique du style actuellement sélectionné est reproduite pendant l'enregistrement sans toutefois être enregistrée.

#### Notes recommandées pour la phrase de correspondance d'accords

Si vous comptez créer une phrase de correspondance d'accords, utilisez les notes C, D, E, G, A et B, ou, en d'autres termes, jouez la phrase dans la note C majeur. Vous êtes ainsi certain que la phrase restera parfaitement harmonieuse et s'adaptera aux accords joués dans la section à main gauche du clavier.



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

**8** Arrêtez l'enregistrement.

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

**9** Écoutez la phrase que vous venez d'enregistrer, en appuyant sur une des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL. Pour réenregistrer la phrase, répétez les étapes 6 à 8.

**10** Touchez Repeat [On]/[Off] (Activation/désactivation de la répétition) pour chaque pad afin de l'activer ou le désactiver.

Si le paramètre Repeat (Répétition) est activé pour le pad sélectionné, la reproduction du pad correspondant se poursuivra jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche [STOP] de la section MULTI PAD CONTROL. Lorsque vous appuyez sur un multi-pad dont le paramètre Repeat est activé au cours de la reproduction du morceau ou du style, la reproduction démarre et se répète en synchronisation avec le temps.


Si le paramètre Repeat est désactivé pour le pad sélectionné, la reproduction se reproduira une seule fois avant de s'arrêter automatiquement en fin de phrase.

**11** Touchez Chord Match [On]/[Off] (Activation/désactivation de la correspondance d'accords) pour chaque pad afin de l'activer ou le désactiver.

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

**12** Touchez  (Renommer), puis entrez le nom souhaité pour chaque multi-pad.


**13** Si vous souhaitez enregistrer d'autres multi-pads, répétez les étapes 4 à 12.

**14** Touchez  (Enregistrer) pour sauvegarder le multi-pad, puis enregistrez les données de multi-pad dans une banque contenant un jeu de quatre pads.

#### AVIS

Les données de multi-pad éditées seront perdues si vous sélectionnez une autre banque de multi-pads ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

## Multi-pad — enregistrement pas à pas via MIDI

La fonction Step Recording peut s'exécuter sur la page Step Edit. Après avoir sélectionné un multi-pad à l'étape 4 de [page 61](#), touchez  (Édition pas à pas) pour appeler la page Step Edit.

La page Step Edit contient une liste d'événements qui vous permet d'enregistrer des notes avec une synchronisation extrêmement précise. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement de morceau MIDI ([page 85](#)), sauf en ce qui concerne les points suivants :

- Dans Multi Pad Creator, vous pouvez uniquement saisir des événements de canaux et des messages exclusifs au système. Les événements d'accords et de paroles de morceau sont indisponibles. Vous pouvez basculer entre les deux types de listes d'événements en touchant [Ch]/[SysEx].

## Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator— Audio Link Multi Pad) (Multi-pad de lien audio)

Vous avez la possibilité de créer un nouveau multi-pad en liant les fichiers audio (au format WAV : taux d'échantillonnage 44,1 kHz, résolution 16 bits) stockés sur le lecteur utilisateur et sur le lecteur flash USB aux différents multi-pads. Les fichiers audio (WAV) peuvent être des données que vous avez enregistrées sur cet instrument ou des fichiers disponibles dans le commerce. Les multi-pads auxquels les fichiers audio ont été liés sont appelés des multi-pads de lien audio. Les multi-pads de lien audio nouvellement créés peuvent être sauvegardés sur le lecteur utilisateur ou sur un lecteur flash USB.



**NOTE**

Un fichier audio ne peut pas être lié à un multi-pad MIDI.

- 1** Si vous voulez utiliser des fichiers audio (WAV) stockés sur le lecteur flash USB, connectez le lecteur en question contenant les données à la borne [USB TO DEVICE] (USB vers périphérique).



**NOTE**

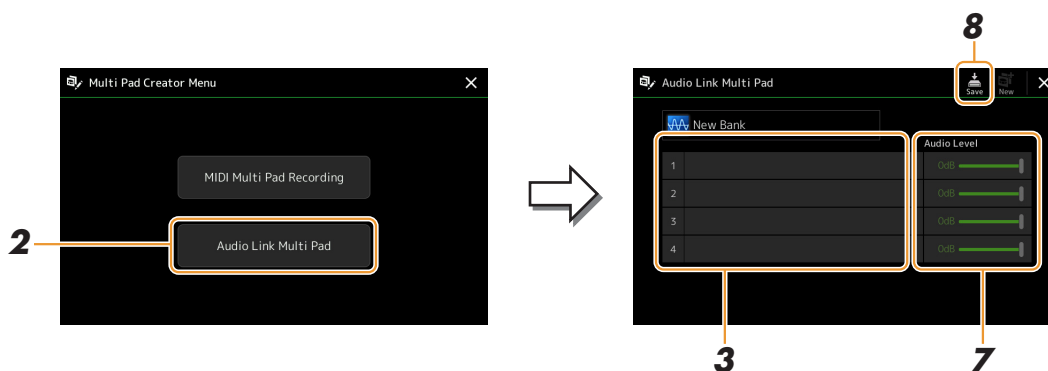
Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » du mode d'emploi.

- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].



**NOTE**

L'écran peut être appelé depuis [Menu] sur l'écran Multi Pad Selection (Sélection de multi-pad).



**NOTE**


Si un multi-pad de lien audio a été sélectionné lors de l'appel de l'écran Audio Link Multi Pad (Multi-pad de lien audio), les liens créés pour le pad sélectionné s'afficheront. Afin de créer un nouveau Pad, assurez-vous de toucher [New] (Nouveau). Sinon, vous ne ferez que resélectionner le lien dans le pad déjà sélectionné.

- 3** Touchez pour sélectionner le pad souhaité.

L'écran Audio File Selection (Sélection de fichier audio) apparaît.

## 4 Sélectionnez le fichier audio souhaité.

### Pour vérifier les informations du fichier audio sélectionné

En appuyant sur la touche  (Menu) puis sur [Audio Information] dans l'écran File Selection (Sélection de fichier), vous pouvez vérifier les informations relatives au fichier, tels que le nom, le débit binaire ou le taux d'échantillonnage y afférents.

## 5 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Audio Link Multi Pad.

## 6 Si vous souhaitez lier d'autres fichiers audio à d'autres pads, répétez les étapes 3 à 5.

## 7 Si vous le souhaitez, réglez le volume de chaque fichier audio en touchant le curseur du niveau audio.

En appuyant sur une des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL, vous pouvez régler le volume tout en jouant une phrase de multi-pad.

## 8 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder le multi-pad, puis enregistrez les données de multi-pad de lien audio dans une banque contenant un jeu de quatre pads.

### AVIS

Le réglage sera perdu si vous sélectionnez un autre multi-pad de lien audio ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

## 9 Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL pour vérifier le nouveau multi-pad de lien audio dans l'écran Multi Pad Bank Selection.

Le multi-pad de lien audio nouvellement créé est identifié par la mention « Audio Link » en haut du nom de fichier.

### Si vous souhaitez modifier le réglage de Link (Liaison) :

Sélectionnez le multi-pad de lien audio souhaité, puis exécutez les mêmes opérations qu'aux étapes 2 à 9.

## Reproduction des multi-pads de lien audio

Vous pouvez reproduire le multi-pad auquel le fichier audio est affecté en le sélectionnant sur le lecteur utilisateur ou flash USB de l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de banque de multi-pads). Bien que vous puissiez jouer en effectuant les mêmes opérations que pour le multi-pad ne contenant aucune liaison avec des fichiers audio, veuillez noter les limitations suivantes.

- Vous devez raccorder le lecteur flash USB contenant les fichiers audio correspondants.
- La reproduction automatique en boucle n'est pas disponible.
- La fonction Chord Match n'est pas applicable.

### NOTE

Le chargement des fichiers audio (WAV) prend un peu plus de temps que celui des fichiers MIDI.

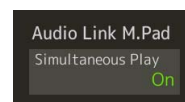
### Activation/désactivation de plusieurs reproductions simultanées des multi-pads Audio Link

Vous pouvez décider que l'instrument peut reproduire plusieurs multi-pads Audio Link simultanément ou non à l'aide du paramètre suivant :

#### MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]

Audio Link M.Pad « Simultaneous Play »

- **On (Allumé)** : l'instrument peut reproduire plusieurs pads simultanément. Même si vous lancez la reproduction d'un autre pad, celui déjà en cours de reproduction ne s'arrête pas.
- **Off (Éteint)** : vous ne pouvez jouer qu'un seul pad à la fois. La reproduction est exclusive. Si vous lancez la reproduction d'un autre pad, celui déjà en cours de reproduction s'arrête donc. (Ce comportement est le même avec le microprogramme v1.10 ou les versions antérieures.)



## Édition de multi-pads

Vous pouvez gérer (renommer, copier, coller et supprimer) la banque de multi-pads créée et les multi-pads qu'elle renferme. Pour obtenir des instructions sur la gestion du fichier de la banque de multi-pads, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi. Cette section examine la gestion des multi-pads.

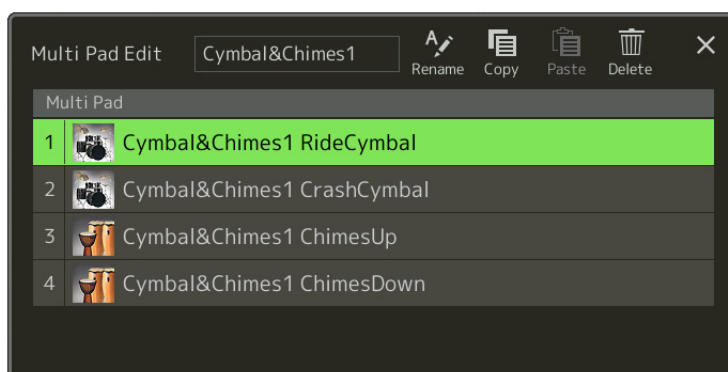
### 1 Sélectionnez la banque de multi-pads contenant le multi-pad à éditer.

Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad) pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection puis sélectionnez la banque de multi-pads de votre choix.

#### NOTE

Si vous sélectionnez une banque de multi-pads prédéfinie, puis modifiez les multi-pads, sauvegardez vos modifications sur le lecteur utilisateur en tant que banque utilisateur.

### 2 Sur l'écran Multi Pad Bank Selection, touchez (Menu) puis [Multi Pad Edit] pour appeler la fenêtre Multi Pad Edit (Édition de multi-pad).



### 3 Sélectionnez un multi-pad à éditer.

### 4 Éditez le pad sélectionné.

Rename (Renommer)	Modifie le nom de chaque multi-pad.
Copy (Copier)	Copie le multi-pad sélectionné (voir ci-dessous).
Paste (Coller)	Colle le multi-pad copié.
Delete (Supprimer)	Supprime le multi-pad sélectionné.


#### Copie de multi-pad

**1** Sélectionnez le multi-pad à copier à l'étape 4 ci-dessus.

**2** Touchez [Copy] (Copier).

Le multi-pad sélectionné est copié dans le presse-papiers.

**3** Sélectionnez l'emplacement de destination.

Si vous souhaitez copier le pad sélectionné dans une autre banque, sélectionnez la banque de votre choix sur l'écran Multi Pad Bank Selection, appelez la fenêtre Multi Pad Edit (Édition de multi-pad) via  (Menu), puis sélectionnez la destination.

**4** Touchez [Paste] (Coller) pour exécuter l'opération de copie.

#### NOTE

Les pads MIDI et les pads audio ne peuvent pas coexister dans la même banque.

### 5 Sauvegardez la banque actuelle contenant les multi-pads édités.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour appeler la fenêtre de confirmation, touchez [Save] pour appeler le lecteur utilisateur, puis touchez [Save here] (Sauvegarder ici) pour exécuter l'opération Save. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Procédures de base » du mode d'emploi.

## Contenu

Création d'une Liste des morceaux pour la reproduction .....	65
Utilisez le mode de reproduction répétée.....	66
Édition des réglages de notation musicale (Score) .....	67
• Réglage de la reproduction.....	67
• Réglage de l'affichage.....	68
• Réglage détaillé .....	68
Affichage des paroles et configuration de l'écran .....	69
Affichage du texte et configuration de l'écran .....	70
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau MIDI .....	71
Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI .....	72
Réglages relatifs à la reproduction de morceau .....	73
• Combinaison du jeu au clavier et de la pratique du chant grâce à la fonction Guide .....	73
• Part Ch (Canal de partie).....	74
• Lyrics (Paroles).....	74
• Play (Reproduction) .....	74

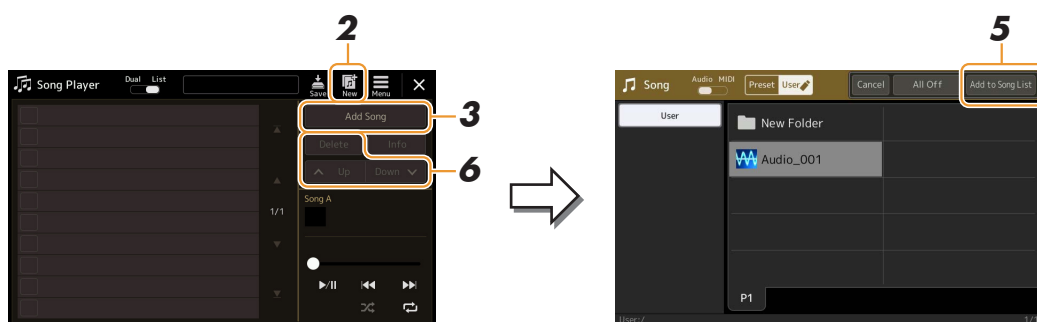
## Création d'une Liste des morceaux pour la reproduction

En ajoutant vos morceaux préférés à la Liste des morceaux, vous pouvez spécifier des titres à reproduire en continu, dans l'ordre que vous souhaitez.

### 1 Appuyez sur la touche [SONG] (Morceau) pour appeler l'écran Song Player (Lecteur de morceau).

Vérifiez que le mode Song List (Liste des morceaux) est sélectionné.

### 2 Touchez (Nouveau) pour créer une Liste des morceaux.



### 3 Touchez [Add Song] (Ajouter un morceau) pour appeler l'écran Song Selection (Sélection de morceau).

### 4 Touchez les noms de morceau souhaités pour ajouter les morceaux sélectionnés dans la Liste des morceaux.

Si vous voulez ajouter tous les morceaux du dossier sélectionné, touchez [Select All] (Tout sélectionner).

### 5 Touchez [Add to Song List] (Ajouter à la Liste des morceaux) pour ajouter à la liste.

Les morceaux sélectionnés sont affichés sur l'écran Song Player.

## 6 Si nécessaire, modifiez la Liste des morceaux.

- **Delete (Supprimer)** : supprime le morceau sélectionné de la liste.
- **Up (Vers le haut)** : déplace le morceau sélectionné plus haut dans la liste.
- **Down (Vers le bas)** : déplace le morceau sélectionné plus bas dans la liste.

## 7 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer la Liste des morceaux.

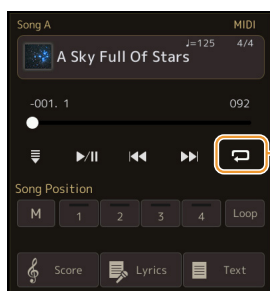
### AVIS

La Liste des morceaux créée sera perdue si vous passez à une autre Liste des morceaux ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

## Utilisez le mode de reproduction répétée

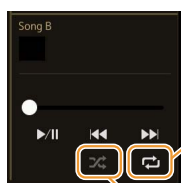
Depuis l'écran Song Player appelé via la touche [SONG], il est possible de configurer les paramètres associés à la reproduction du morceau actuellement sélectionné.

### Mode Dual Player (Double lecteur)







Active ou désactive le mode Single Repeat (Répétition unique). Lorsque cette touche est activée, le morceau sélectionné est reproduit de façon répétée.

### Mode Song List



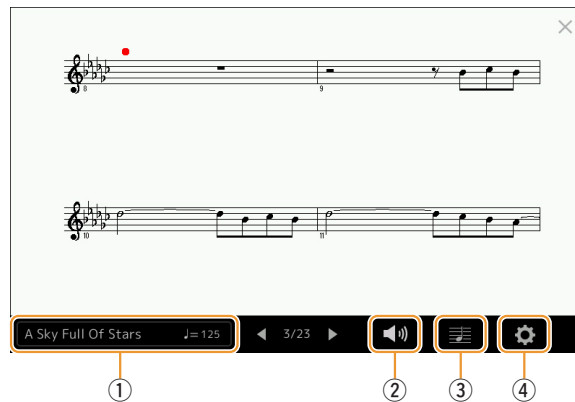
Touchez ici pour basculer en mode Repeat (Répétition).

-  (Off) : le mode Repeat est désactivé. Tous les morceaux de la Liste des morceaux sont reproduits une seule fois et la reproduction s'arrête automatiquement à la fin du dernier morceau de la liste.
-  (All Repeat) (Tout répéter) : tous les morceaux dans la Liste des morceaux sélectionnée sont reproduits à plusieurs reprises.
-  (Single Repeat) (Répétition unique) : seul le morceau sélectionné est reproduit de manière répétée.

L'activation de  (Réorganiser) réorganise l'ordre des morceaux de la Liste des morceaux sélectionnée. La désactivation de cette option rétablit l'ordre d'origine.

## Édition des réglages de notation musicale (Score)

Sélectionnez un morceau MIDI en mode Dual sur l'écran Song Player, puis touchez [Score] (Partition) afin d'appeler la partition du morceau MIDI actuellement sélectionné. Vous pouvez modifier les indications de la partition en fonction de vos préférences personnelles.



①	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. La valeur de tempo apparaît également à l'extrémité droite. Si vous souhaitez changer de morceau, touchez le nom du morceau pour appeler l'écran Song Selection (Sélection de morceau).
②	Permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 67).
③	Permet de régler les paramètres d'indication de la notation, y compris la taille de la notation, l'affichage des accords, etc. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de l'affichage » (page 68).
④	Permet de configurer les paramètres détaillés associés à l'indication de la notation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage détaillé » (page 68).

### NOTE


L'écran Score peut également être appelé via [MENU] → [Score].



## Réglage de la reproduction

Depuis l'écran appelé via (Réglage de la reproduction), il est possible de configurer les paramètres associés à la reproduction du morceau MIDI actuellement sélectionné.


Extra	Active ou désactive la reproduction sur tous les canaux, à l'exception de ceux qui sont affectés aux parties à mains gauche et droite décrites ci-dessous.
Left (Gauche)	Active ou désactive la reproduction de la partie à main gauche, à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix depuis l'écran Song Setting (Réglage de morceau) (page 74).
Right (Droite)	Active ou désactive la reproduction de la partie à main droite, à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix depuis l'écran Song Setting (page 74).
Guide	Active ou désactive la fonction Guide. Pour plus de détails, reportez-vous à la section page 73.

## Réglage de l'affichage

Depuis l'écran appelé via  (Réglage de l'affichage), il est possible de configurer les paramètres associés à l'affichage de la notation.

Size (Taille)	Modifie la taille de la partition.
Left (Partie à main gauche)	Active ou désactive la notation de la partie à main gauche. Si l'indication « - » apparaît à la place de ce paramètre et que ce dernier est indisponible, allez dans l'écran « Detail Setting » (Réglage détaillé) (page 68) et réglez le paramètre Left Ch (Canal gauche) sur n'importe quelle valeur à l'exception de « Auto ». Vous pouvez également accéder à l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch], et configurez le paramètre Left sur une valeur autre que « Off » (Désactivation) (page 74).   Les réglages Right (ci-dessous) et Left ne peuvent être désactivés en même temps.
Right (Partie à main droite)	Active ou désactive la notation de la partie à main droite.   Les réglages Right et Left (ci-dessus) ne peuvent être désactivés en même temps.
Chord	Active ou désactive l'indication des accords. Si le morceau actuellement sélectionné ne contient pas de données d'accord, aucune information sur les accords ne s'affichera même si cette option est cochée.
Lyrics (Paroles)	Active ou désactive l'indication des paroles. Si le morceau actuellement sélectionné ne contient pas de données de parole, aucune parole ne s'affichera même si cette option est cochée. Si le morceau comporte des événements liés à la pédale, le fait de toucher cette option permettra de basculer entre les réglages « Lyrics » (Paroles) et « Pedal » (Pédale). Lorsque l'option « Pedal » est cochée, les événements de pédale s'affichent à l'écran à la place des paroles.
Note	Active ou désactive l'indication des noms de note. Lorsque cette option est cochée, le nom de la note s'affiche à gauche de cette dernière. Si le morceau comporte des événements liés au doigté, le fait de toucher cette option permettra de basculer entre les réglages « Note » et « Fingering » (Doigté). Lorsque l'option « Fingering » est cochée, les événements de doigté s'affichent à l'écran à la place des noms de note.
Color (Couleur)	Lorsque cette option est cochée, les notes apparaissant à l'écran sont identifiées par des couleurs spécifiques (C (do) : rouge ; D (ré) : jaune ; E (mi) : vert ; F (fa) : orange ; G (sol) : bleu ; A (la) : violet ; et B (si) : gris).

## Réglage détaillé

Depuis l'écran appelé via  (Réglage détaillé), il est possible de configurer des paramètres plus détaillés.

Right Ch (Canal droit)	Détermine le canal MIDI des données de morceau MIDI utilisé pour les parties à main droite et à main gauche. Le réglage revient sur « Auto » après sélection d'un autre morceau. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b> : les canaux MIDI des données de morceau MIDI pour les parties à mains droite et gauche sont automatiquement attribués, les parties étant définies sur le canal spécifié par le paramètre Part Ch (page 74) dans l'écran Song Setting.</li> <li>• <b>1-16</b>: attribue un canal MIDI spécifique (1-16) à chacune des parties à main gauche et à main droite.</li> <li>• <b>Off</b> (uniquement pour Left Ch) : pas d'affectation de canal. Ceci active/désactive l'affichage de la partition de la partie à main gauche.</li> </ul>
Left Ch (Canal gauche)	
Key Signature (Type de mesure)	Permet d'introduire l'armature de clé au niveau de la position d'arrêt actuelle du morceau MIDI. Ce réglage est utile pour les morceaux que vous avez enregistrés avec des changements de tonalité, de sorte que les changements de l'armature de la clé puissent se refléter correctement dans la notation.
Quantize (Quantification)	Ce paramètre permet de contrôler la résolution des notes dans la partition, de sorte à décaler ou corriger la synchronisation de toutes les notes affichées afin qu'elles s'alignent sur une valeur de note particulière. Prenez soin de sélectionner la valeur de note la plus petite utilisée dans le morceau.
Note Name (Nom de note)	Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types indiqués ci-après. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre Note est coché dans « View Setting ». <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A, B, C</b> : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B).</li> <li>• <b>Fixed Do (Do fixe)</b> : les noms de note sont indiqués en solfège et varient en fonction de la langue sélectionnée.</li> <li>• <b>Movable Do (Do réglable)</b> : les noms de note sont indiqués en solfège, en fonction des intervalles de gamme et, en tant que tels, sont liés à la clé. La note fondamentale est signalée par Do. Par exemple, en clé de G majeur, la note fondamentale « Sol » est représentée par « Do ». De même que pour « Fixed Do », l'indication varie en fonction de la langue sélectionnée.</li> </ul>



# Affichage des paroles et configuration de l'écran

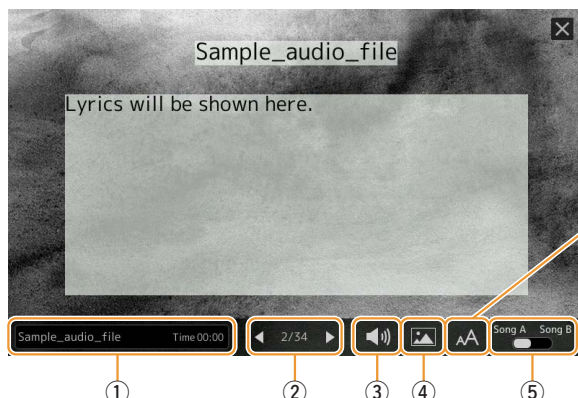
L'affichage des paroles peut s'effectuer pour les morceaux MIDI et les morceaux audio à condition que le morceau en question contient des données de paroles compatibles.

## 1 Sélectionnez un morceau en mode Dual Player (Double lecteur) sur l'écran Song Player.

## 2 Touchez [Lyrics] pour appeler l'écran Lyrics.

Si le morceau contient des paroles compatibles, celles-ci s'affichent à l'écran. Lorsque le morceau est en cours de reproduction, la couleur des paroles change pour vous indiquer la position actuelle.

## 3 Effectuez les réglages souhaités selon les besoins.



### NOTE

L'écran Lyrics (Paroles) peut également être appelé via [MENU] → [Lyrics].

### NOTE

Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) à partir de l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

Pour les morceaux audio, cette touche vous permet de choisir le type de police entre « Medium » (Moyen) ou « Proportional Medium » (Moyen proportionnel).

①	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Si vous souhaitez changer de morceau, touchez le nom du morceau spécifié ici pour appeler l'écran Song Selection. Pour les morceaux MIDI, le numéro de la mesure actuelle apparaît à l'extrémité droite. En ce qui concerne les morceaux audio, le temps écoulé s'affiche à l'extrémité droite.
②	Indique la page actuelle et la page entière. Si vous souhaitez parcourir les paroles, touchez [◀] ou [▶] lorsque le morceau est à l'arrêt.  <b>NOTE</b> Sur certains morceaux, il n'est pas possible de changer de page en touchant [◀]/[▶].
③	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MIDI Song (Morceau MIDI)</b> : permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 67).</li> <li>• <b>Audio Song (Morceau audio)</b> : permet d'activer ou de désactiver la fonction Vocal Cancel (Annulation de la voix). Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.</li> </ul>
④	Autorise le changement de l'image en arrière-plan des écrans Lyrics (Paroles) et Text (Texte). Vous pouvez sélectionner une des images fournies dans l'onglet Preset (Présélection) ou un fichier image original (fichier bitmap d'une résolution ne dépassant pas 800 x 480 pixels) dans le lecteur flash USB. Le fichier image original peut être copié depuis le lecteur flash USB dans la mémoire utilisateur interne.  <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Text.
⑤	Permet de faire basculer l'écran Lyrics entre les morceaux A et B.

### Priorité des données de paroles d'un morceau audio (fichier MP3)

Lors de l'affichage des données de paroles d'un morceau audio (fichier MP3), un seul type de données apparaît (en fonction de l'ordre de priorité ci-dessous) :

- 1) Fichier CDG (\*.cdg) portant le même nom que le fichier MP3 inclus dans le même dossier.
- 2) Paroles incluses dans le fichier MP3 portant l'étiquette LYRICSBEGIN.
- 3) Paroles incluses dans le fichier MP3 portant l'étiquette SLT/SYLT.
- 4) Paroles incluses dans le fichier MP3 portant l'étiquette ULT/USLT.
- 5) Fichier texte (\*.txt) portant le même nom que le fichier MP3 inclus dans le même dossier.

# Affichage du texte et configuration de l'écran

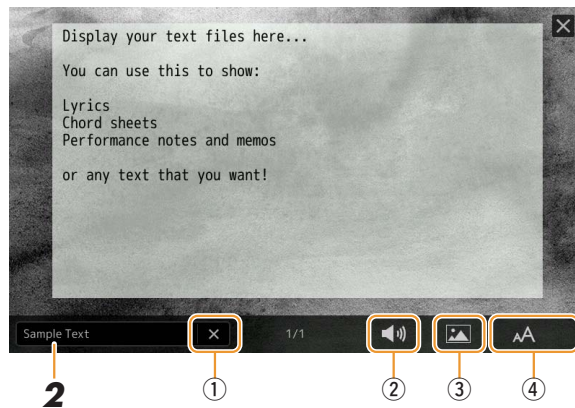
Vous pouvez visualiser sur l'écran de l'instrument le fichier texte (.txt) créé sur ordinateur. Cette fonction offre de nombreuses possibilités utiles, comme l'affichage de paroles, de noms d'accords et de notes textuelles.

**1** Dans le mode Dual Player de l'écran Song Player, touchez [Text] pour appeler l'écran Text.

## NOTE

L'écran Text (Texte) peut également être appelé via [MENU] → [Text Viewer].

**2** Touchez le coin inférieur gauche de l'écran pour appeler l'écran Text File Selection (Sélection d'un fichier texte).



Sur l'écran File Selection, vous pouvez sélectionner un fichier à partir du lecteur flash USB ou dans les données de texte copiées dans la mémoire utilisateur interne.

**3** Sélectionnez le fichier texte souhaité et fermez l'écran File Selection pour afficher le texte à l'écran.

Si le texte s'étend sur plusieurs pages, vous pourrez faire défiler l'ensemble du texte en touchant [◀] ou [▶], qui s'affichent respectivement à droite et à gauche de la page.

## NOTE

- Les sauts de ligne ne sont pas automatiquement saisis sur l'instrument. Lorsqu'une phrase ne s'affiche pas entièrement en raison des limitations d'espace à l'écran, il vous faut au préalable entrer les sauts de ligne manuellement sur l'ordinateur à l'aide d'un éditeur de texte, etc.
- Les informations relatives à la sélection du fichier texte peuvent être stockées dans la mémoire de registration. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

**4** Effectuez les réglages souhaités selon les besoins.


①	Efface le texte de l'écran. Cette opération ne supprime pas le fichier texte en lui-même, mais simplement l'affichage de texte à l'écran.
②	Permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 67).
③	Autorise le changement de l'image en arrière-plan des écrans Lyrics (Paroles) et Text (Texte). Vous pouvez sélectionner l'une des images fournies dans l'onglet Preset ou votre fichier image original (fichier bitmap d'une résolution ne dépassant pas 800 x 480 pixels) dans le lecteur flash USB. Le fichier image original peut être copié depuis le lecteur flash USB dans la mémoire utilisateur interne.  <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Lyrics.
④	Permet de sélectionner la taille ou le type de la police souhaité(e). Les réglages « Small » (Petit), « Medium » (Moyen) ou « Large » (Grand) affichent les caractères selon une même largeur et conviennent notamment à l'affichage des paroles avec les noms des accords au-dessus. Les valeurs « Proportional Small » (Petit proportionnel), « Proportional Medium » (Moyen proportionnel) ou « Proportional Large » (Grand proportionnel) sont mieux adaptées à l'affichage des paroles sans nom d'accord ou note explicative.

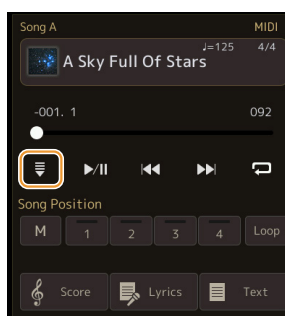
## NOTE

Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage System Language (Langue système) à partir de l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [System].

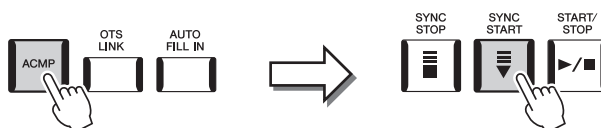
# Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau MIDI

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

- 1** Sélectionnez un style.
- 2** Sélectionnez un morceau MIDI.
- 3** En mode Dual Player de l'écran Song Player (Lecteur de morceau, touchez  (Début synchronisé) pour activer le début synchronisé de morceau.



- 4** Appuyez sur la touche [ACMP] pour activer la fonction d'accompagnement automatique, puis sur la touche [SYNC START] de la section STYLE CONTROL pour activer le début synchronisé de l'accompagnement.



- 5** Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou jouez des accords dans la section des accords.

La reproduction de morceau et de style démarre. Lorsque vous jouez des accords, vous pouvez activer la fonction « Chord » (Accord) (page 68) pour afficher les informations relatives aux accords que vous interprétez.

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

#### NOTE

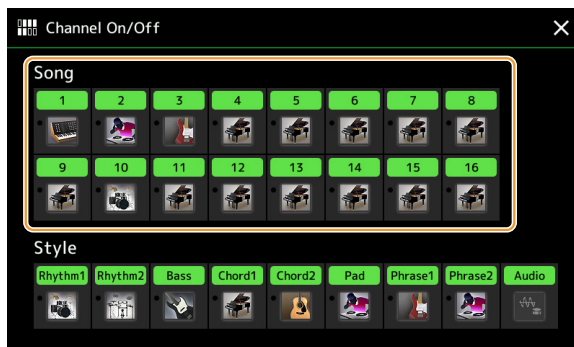
Si vous reproduisez simultanément un morceau et un style, la valeur du tempo définie pour le morceau est automatiquement utilisée.

#### NOTE

La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) (page 141) ne peut être utilisée pendant la reproduction de morceau.

## Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI

Un morceau MIDI est constitué de 16 canaux distincts. Vous pouvez activer ou désactiver séparément les canaux de la reproduction du morceau sélectionné sur l'écran appelé via [MENU] → [Channel On/Off].



Pour reproduire uniquement un canal donné (reproduction en solo), touchez le canal souhaité de manière prolongée jusqu'à ce qu'il s'affiche en violet. Pour annuler la reproduction en solo, touchez à nouveau le canal (apparaissant en violet).

### NOTE

Généralement, les différentes parties sont enregistrées sur les canaux suivants :

- **Canaux 1-4** : parties du clavier (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Canaux 5-8** : parties de multi-pads
- **Canaux 9-16** : parties de style

### NOTE

Vous pouvez également activer ou désactiver les canaux à partir de l'écran Mixer (Console de mixage).

### **Pour modifier la sonorité de chaque canal :**

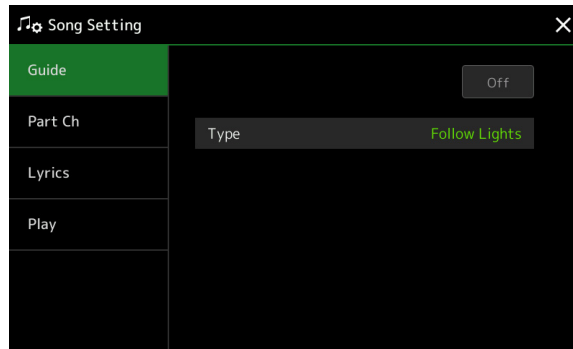
Touchez l'icône de l'instrument située sous le canal visé pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité souhaitée.

## Réglages relatifs à la reproduction de morceau

Vous pouvez effectuer divers réglages pour la reproduction de morceau sur l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting].

### NOTE

L'écran peut être appelé depuis [Menu] sur l'écran Song Player ou Song Selection.



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

La fonction Guide de l'instrument vous indique sur l'écran Score le rythme auquel vous devez jouer les notes afin de faciliter votre apprentissage. De même, lorsque vous chantez et jouez un morceau MIDI à l'aide d'un micro connecté, l'instrument ajuste automatiquement la durée de la reproduction du morceau MIDI en fonction de votre performance vocale.

- 1 Sélectionnez un morceau MIDI et appelez l'écran Score (page 67).
- 2 Effectuez les réglages Guide dans l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off (Activation/désactivation)	Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Guide. La fonction peut également être activée/désactivée à partir de la fenêtre « Play Setting » (Réglage de la reproduction) de l'écran Score (page 67).
Type	Permet de sélectionner le type de Guide. <b>Menu Guide pour l'entraînement au clavier</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Follow Lights (Suivre les témoins)</b> : lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction de morceau fait une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction de morceau reprend normalement. Follow Lights est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est fournie à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des témoins intégrés au clavier qui indiquent les notes à jouer. Bien que le Genos ne soit pas équipé de voyants, vous pouvez utiliser la même fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score.</li><li>• <b>Any Key (N'importe quelle touche)</b> : cette fonction vous permet de reproduire la mélodie d'un morceau en appuyant sur une touche quelconque, en suivant le rythme. La reproduction de morceau s'interrompt et attend que vous jouiez une note. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle note au clavier, en rythme avec la musique, pour que la reproduction du morceau reprenne son cours normal.</li><li>• <b>Your Tempo (Votre tempo)</b> : cette fonction est identique à Follow Lights, hormis le fait que la reproduction du morceau ici s'adapte à la vitesse de votre jeu.</li></ul> <b>Menu Guide pour le chant</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Karao-Key (Karaoké)</b> : cette fonction vous permet de contrôler la synchronisation de la reproduction du morceau à l'aide d'un seul doigt, tandis que vous chantez. Elle est très utile pour chanter sur votre propre performance. La reproduction du morceau s'interrompt en attendant que vous chantiez. Jouez simplement une note (n'importe laquelle) sur le clavier (aucun son n'est produit) pour que la reproduction du morceau continue.</li></ul>

- 3** Retournez à l'écran Score en appuyant sur la touche [EXIT] à plusieurs reprises, selon les besoins.
- 4** Appuyez sur la touche [▶/II] (PLAY/PAUSE) (Reproduction/Pause) de la section SONG pour démarrer la reproduction.  
Pratiquez le jeu au clavier ou le chant sur le type de fonction Guide sélectionné à l'étape 2.
- 5** Jouez au clavier en même temps que la reproduction de morceau.

#### NOTE

Les réglages Guide peuvent être sauvegardés en tant que partie des données de morceau (page 81). À la prochaine sélection du morceau sauvegardé, les réglages de la fonction Guide correspondants seront également appelés.

## Part Ch (Canal de partie)

Right (Partie à main droite)	Détermine le canal attribué à la partie à main droite.
Left (Partie à main gauche)	Détermine le canal attribué à la partie à main gauche.
Auto Set (Réglage auto)	Lorsque ce paramètre est sur spécifié sur « On », il règle automatiquement les canaux MIDI appropriés des parties à main droite et gauche préprogrammées dans les données de morceau disponibles dans le commerce. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « On ».

## Lyrics (Paroles)

Language (Langue)	<p>Détermine la langue d'affichage des paroles.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b> : lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. Si la langue n'est pas spécifiée dans les données de morceau, le réglage « International » ci-dessous sera adopté comme langue des paroles.</li> <li>• <b>International</b> : prend en charge l'affichage des paroles en langue occidentale.</li> <li>• <b>Japanese (Japonais)</b> : prend en charge l'affichage des paroles en japonais.</li> </ul>
-------------------	--

## Play (Reproduction)

Phrase Mark Repeat (Répétition du repère de phrase)	Le 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 spécifié sur « On », la partie qui correspond au numéro du repère de phrase indiqué est reproduite de manière répétée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le morceau MIDI contenant les réglages de la fonction Phrase Mark est sélectionné.
Quick Start (Démarrage rapide)	Dans certains morceaux MIDI disponibles dans le commerce, les réglages relatifs au morceau tels que la sélection de la sonorité, le volume, etc. sont enregistrés sur la première mesure, avant les données de note réelles. Lorsque la fonction Quick Start est réglée sur « On », l'instrument lit à très grande vitesse toutes les données initiales qui ne sont pas des notes, puis bascule automatiquement sur le tempo approprié dès la première note. Cela vous permet de commencer la reproduction aussi rapidement que possible, avec une durée de pause minimale pour la lecture des données.
Song Previous Type	<p>Détermine le comportement de l'instrument lorsque vous appuyez sur les touches [◀◀] (PREV) (Précédent) de la section SONG.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Previous Song (Morceau précédent)</b> : lorsque la reproduction est en début de morceau, cette touche permet de revenir au morceau précédent au sein du même dossier. Dans les autres cas, elle fait revenir la reproduction en début de morceau.</li> <li>• <b>Song Top Only (Début de morceau uniquement)</b> : fait uniquement revenir la reproduction d'un morceau en début de morceau, sans qu'il soit possible de revenir au morceau précédent.</li> </ul>
MIDI Song Fast Forward Type (Type d'avance rapide sur morceau MIDI)	<p>Détermine le type d'avance rapide sélectionné en appuyant sur [NEXT] (Suivant) (▶▶) pendant la reproduction du morceau MIDI.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jump (Saut)</b> : appuyez une fois sur [NEXT] (▶▶) pour régler instantanément la position de reproduction sur la mesure suivante sans émission de son. Le maintien de la touche [NEXT] (▶▶) enfoncée permet d'effectuer un défilement vers l'avant en continu.</li> <li>• <b>Scrub (Lecture à vitesse variable)</b> : appuyez sur la touche [NEXT] (▶▶) et maintenez-la enfoncée pour lancer la reproduction du morceau MIDI à grande vitesse.</li> </ul>
Style Synchro Stop (arrêt synchronisé du style)	Détermine si la reproduction d'un style s'arrête ou non lorsque la reproduction d'un morceau MIDI est arrêtée.
Multi Pad Synchro Stop (arrêt synchronisé d'un multi-pad)	Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête ou non lorsque la reproduction de morceau MIDI est arrêtée.

## Contenu

Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI .....	75
Enregistrement des différents canaux séparément (Enregistrement en temps réel) .....	77
Réenregistrement d'une section spécifique—Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel).....	79
Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau.....	81
Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes .....	82
• Détails relatifs aux fonctions .....	83
Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit) .....	85
• Procédure de base de l'enregistrement/édition pas à pas .....	85
• Enregistrement de mélodies via Step Recording.....	86
• Enregistrement des événements de changement d'accord ou de section via Step Recording .....	89
• Édition des événements MIDI spécifiques des données enregistrées.....	91
• Édition des repères de position dans le morceau.....	93

## Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI

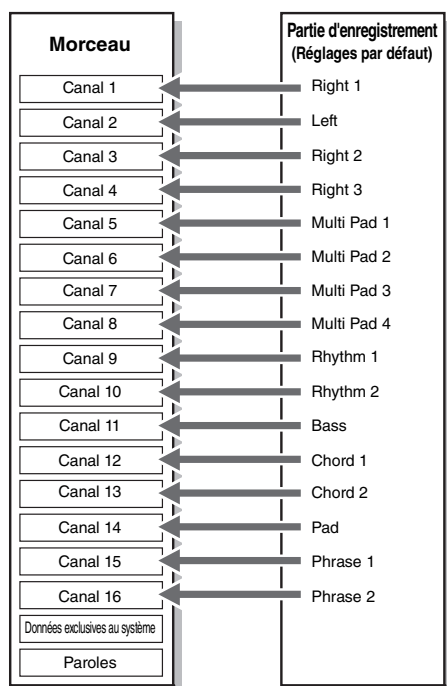
Le mode d'emploi de l'instrument décrit les modalités de création d'un morceau MIDI original via la fonction « Quick Recording » (Enregistrement rapide), qui permet d'enregistrer votre performance au clavier sans indication de canaux spécifiques. Quant au présent manuel de référence, il vous montre comment créer un morceau original en enregistrant votre performance au clavier sur un canal spécifié ou en entrant les notes une par une via la fonction « Multi Recording » (Enregistrement multi-pistes). Il vous indique également la procédure permettant d'améliorer le morceau créé par la modification des paramètres détaillés.

### ■ Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) et Step Recording (Enregistrement pas à pas)

Ces deux méthodes d'enregistrement sont disponibles pour la création d'un morceau MIDI. Grâce à Realtime Recording, l'instrument enregistre les données de performance au fur et à mesure de leur reproduction. Avec Step Recording, il vous permet de composer votre performance en « écrivant » un événement à la fois.

### ■ Structure des données de morceau MIDI

Un morceau MIDI est constitué de 16 canaux MIDI. Vous pouvez créer des données de morceau MIDI en enregistrant votre performance sur un canal ou plusieurs canaux en temps réel ou en exécutant la fonction Step Recording.



#### Performance au clavier

##### ● Realtime Recording :

Par défaut, votre performance au clavier est enregistrée sur les canaux MIDI 1–4. Si vous utilisez la sonorité Ensemble Voice lors de l'enregistrement, les performances des parties 1, 2, 3 et 4 seront respectivement enregistrées sur les canaux 2, 1, 3 et 4.

##### ● Step Recording :

Sans désigner une partie spécifique du clavier, vous pouvez entrer les mélodies ou les notes figurant sur la feuille de notation musicale une à une dans le canal de votre choix.

#### Reproduction de multi-pad

##### ● Realtime Recording :

Par défaut, la reproduction de multi-pad est enregistrée sur les canaux MIDI 5–8.

##### ● Step Recording :

Les événements liés à la reproduction de multi-pad ne peuvent pas être saisis via la fonction Step Recording.

#### Reproduction de style

##### ● Realtime Recording :

Par défaut, la reproduction de style est enregistrée sur les canaux MIDI 9–16.

##### ● Step Recording :

Après avoir saisi les événements liés au changement d'accord ou de section, touchez [Expand] (Extension) pour procéder à l'enregistrement des données de note sur les canaux MIDI 9–16.



## NOTE

Les données audio telles que les canaux rythmiques créés via les données audio des multi-pads de lien audio et les fichiers audio ne peuvent pas être enregistrés dans les morceaux MIDI.

### ■ Structure de l'écran MIDI Multi Recording (Enregistrement multi-pistes MIDI)

L'écran MIDI Multi Recording est l'écran du portail de l'enregistrement multi-pistes et peut être appelée via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].



①	Save (Enregistrer)	Enregistre le morceau modifié.
②	Step Edit (Édition pas à pas)	Crée ou modifie un morceau via la fonction Step Recording. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 85</a> .
③	Setup (Configuration)	Sélection des configurations de panneau à enregistrer en position de début de morceau Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 81</a> .
④	New (Nouveau)	Appelle un morceau vierge.
⑤	Menu	Appelle l'écran Mixer ou le réglage de volume de la reproduction du morceau en cours d'enregistrement pour ajuster la balance lors de l'enregistrement d'autres canaux.
⑥	Nom de morceau	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Lorsque vous touchez ceci, vous appelez l'écran Song Selection (Sélection de morceau) qui permet de sélectionner un morceau MIDI.
⑦	Mesure. Temps	Indique le numéro de la mesure en cours et du temps.
⑧	Mode d'enregistrement	Indique le mode d'enregistrement ( <a href="#">page 79</a> ), qui peut être réglé depuis l'écran appelé en touchant ici.
⑨	Métronome	Permet d'activer ou de désactiver le métronome.
⑩	Canaux	Spécifie les canaux à éditer.
⑪	Commande de morceau	Commande la reproduction ou l'enregistrement de morceau.
⑫	Fonctions	Permettent de modifier les événements liés aux canaux. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 82</a> .

## NOTE

L'écran MIDI Multi Recording peut également être appelé via [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].

## NOTE

L'activation du mode d'enregistrement maintient la sélection du morceau MIDI dans l'écran Song Player et permet de sélectionner un morceau MIDI.

## NOTE

La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) ([page 141](#)) ne peut être utilisée lorsque vous effectuez un enregistrement par surimpression sur des données existantes.



# Enregistrement des différents canaux séparément (Enregistrement en temps réel)

Avec l'enregistrement MIDI, vous pouvez créer un morceau MIDI comprenant 16 canaux en enregistrant individuellement votre performance sur chaque canal. Lors de l'enregistrement d'un morceau pour piano, par exemple, vous pouvez enregistrer la partie à main droite sur le canal 1, puis la partie à main gauche sur le canal 2, ce qui vous permet de créer un morceau complet, qui serait difficile à jouer en direct avec les deux mains. Pour enregistrer une performance avec reproduction de style, par exemple, enregistrez la reproduction de style sur les canaux 9 – 16, puis les mélodies sur le canal 1 tout en écoutant la reproduction de style déjà enregistrée. Vous pouvez ainsi créer un morceau entier dont l'interprétation en direct serait autrement difficile, voire impossible.

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

Un morceau vierge est automatiquement défini pour l'enregistrement et le nom de morceau apparaissant sur l'écran Multi Recording est spécifié sur « NewSong » (Nouveau morceau).



## 2 Pour réenregistrer un morceau existant, sélectionnez le morceau souhaité en touchant le nom de morceau, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Multi Recording.

Pour effectuer un enregistrement à partir de zéro, ignorez cette étape.

## 3 Touchez l'icône de l'instrument du canal cible pour appeler la fenêtre de réglage de partie puis sélectionnez la partie à enregistrer.

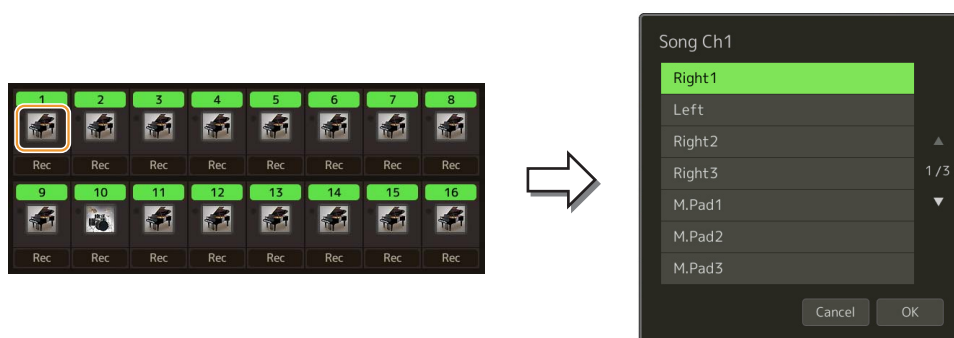
En touchant [OK], vous activez automatiquement l'option [Rec] sur le canal cible qui passe en mode d'attente d'enregistrement.

### AVIS

Si vous spécifiez sur [Rec] des canaux qui contiennent déjà des données enregistrées, ces données enregistrées, ces dernières seront écrasées.

### NOTE

Pour annuler l'enregistrement, touchez [●] (Rec) dans l'écran avant de passer à l'étape 4, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter le mode Enregistrement.



Si vous souhaitez activer ou désactiver les autres canaux pendant l'enregistrement, touchez le numéro du canal visé.

#### 4 Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement.

Vous pouvez également lancer l'enregistrement en touchez [●] (Enregistrement) ou [▶/II] (Reproduction/Pause). Lors de l'enregistrement sur le morceau comportant des données enregistrées, vous pouvez activer ou désactiver les canaux déjà enregistrés en touchant le numéro du canal concerné.



#### 5 Une fois votre performance terminée, touchez [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement.

#### 6 Pour écouter la performance enregistrée, touchez [▶/II] (Reproduction/Pause).

#### 7 Enregistrez votre performance sur un autre canal en répétant les étapes 3–6.

#### 8 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la performance enregistrée.

#### **AVIS**

Le morceau enregistré sera perdu si vous passez à un autre morceau ou éteignez l'instrument sans avoir exécuté l'opération Save.

# Réenregistrement d'une section spécifique—Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel)

Lorsque vous réenregistrez une section donnée d'un morceau MIDI déjà enregistré, utilisez la fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement). 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 de l'enregistrement ne sont pas remplacées par écrasement. Elles sont reproduites normalement afin de vous guider lors de la synchronisation de la fonction Punch In/Out.

- 1 Sur l'écran MIDI Multi Recording, sélectionnez le morceau à réenregistrer, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Multi Recording.



- 2 Touchez [Start/Stop] pour appeler l'écran approprié.
- 3 Réglez les différents paramètres qui déterminent, par exemple, le mode de démarrage et d'arrêt de l'enregistrement ainsi que la position de début/fin d'insertion.

### NOTE


Les paramètres dont il est question ici ne peuvent pas être réglés en cours d'enregistrement.

Rec Start (Début de l'enregistrement)	<p>Détermine le comportement du début de l'enregistrement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal</b> : l'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous lancez la reproduction de morceau à l'aide de la touche [▶/  ] (Reproduction/Pause) de l'écran MIDI Multi Recording ou que vous jouez au clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation).</li> <li>• <b>First Key On (Première touche activée)</b> : le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier.</li> <li>• <b>Punch In At (Début d'insertion sur)</b> : le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée ici. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point.</li> </ul>
Rec Stop (Arrêt de l'enregistrement)	<p>Détermine le comportement de l'arrêt de l'enregistrement ou comment les données sont traitées une fois que l'enregistrement a été interrompu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Replace All (Tout remplacer)</b> : supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</li> <li>• <b>Punch Out (Fin d'insertion)</b> : la position du morceau à laquelle l'enregistrement s'arrête est considérée comme le point de fin d'insertion de l'enregistrement. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</li> <li>• <b>Punch Out At (Fin d'insertion sur)</b> : L'enregistrement par écrasement continue jusqu'au début de la mesure spécifiée ici puis s'arrête et la reproduction normale du morceau continue. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</li> </ul>
Pedal Punch In/Out (Début/Fin d'insertion de la pédale)	<p>Lorsque ce réglage est sur « On », vous pouvez utiliser Foot Pedal 2 (Pédale 2) pour commander les points de début et de fin d'insertion. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale 2 (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher Foot Pedal 2 aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale centrale est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement via la pédale) est réglée sur « On ».</p> <p><b>NOTE</b></p> <p>L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connectée à l'instrument. Vous pouvez changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 133).</p>

**4** Sur l'écran MIDI Multi Recording, touchez l'option [Rec] correspondant au canal souhaité pour le réenregistrement afin de l'activer.

**5** Touchez [▶/II] (Reproduction/Pause) pour lancer l'enregistrement.

Jouez au clavier à partir du point de début d'insertion de l'enregistrement spécifié à l'étape 3. Arrêtez de jouer au clavier sur le point de fin d'insertion indiqué à l'étape 3.

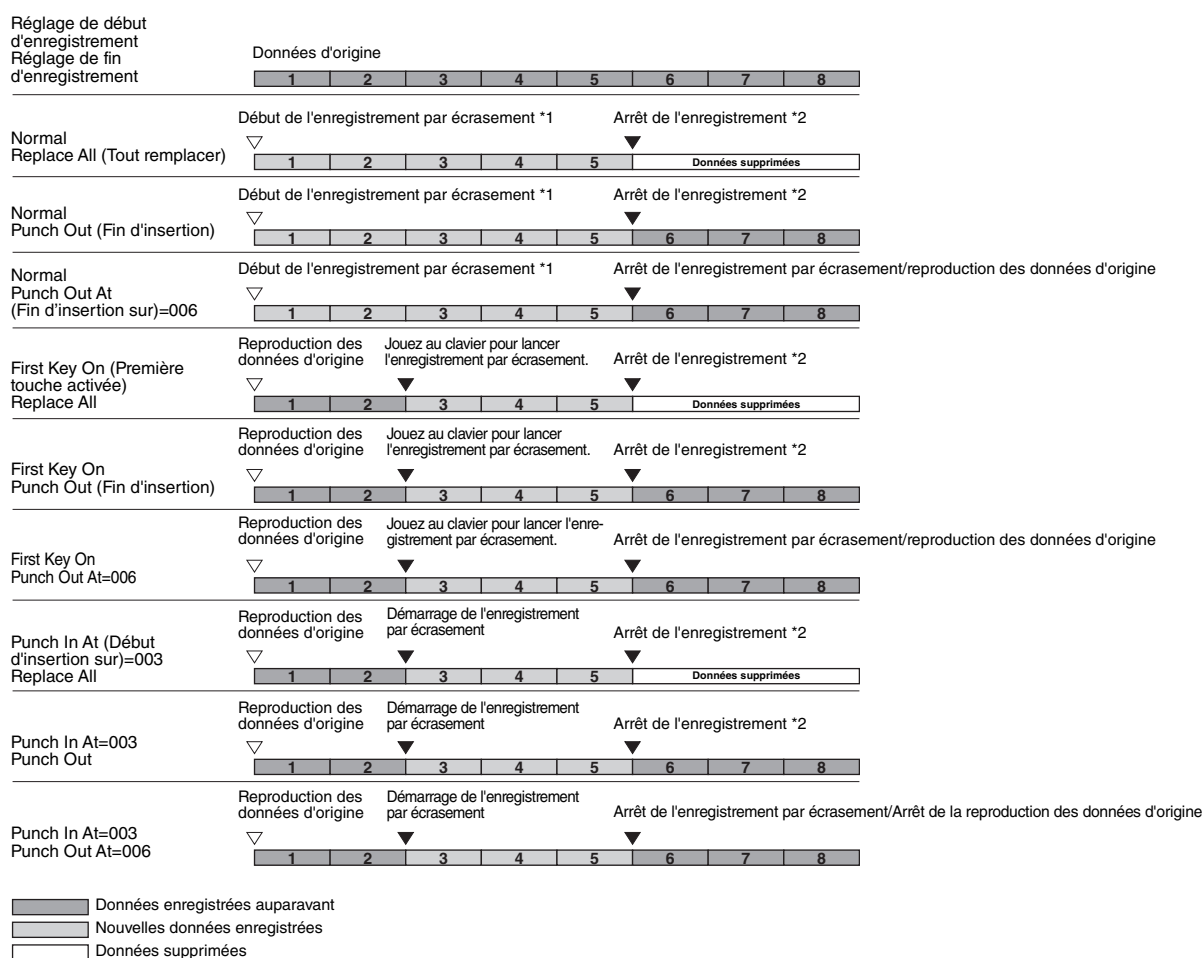
**6** Touchez  (Enregistrer) pour sauvegarder la performance enregistrée.

**AVIS**

Les données de morceau enregistrées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

**■ Exemples de réenregistrement avec divers réglages Punch In/Out**

Cet instrument permet d'utiliser la fonction Punch In/Out de diverses manières. Les illustrations ci-dessous représentent diverses situations de réenregistrement des mesures sélectionnées d'une phrase à huit mesures.




\*1 Pour éviter d'écraser les mesures 1 à 2, lancez l'enregistrement à partir de la mesure 3.  
 \*2 Pour arrêter l'enregistrement, touchez [●] (Rec) à la fin de la mesure 5.

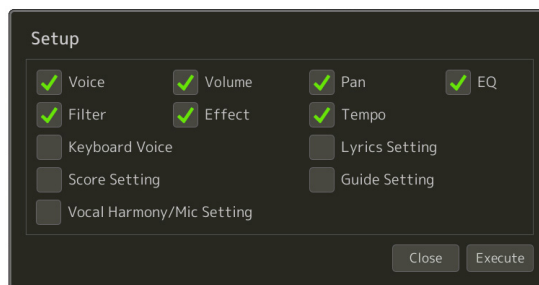
## Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau


Il est possible d'enregistrer les réglages actuels de l'écran Mixer ainsi que d'autres réglages de panneau sur la position de début de morceau en tant que données de configuration. Les réglages de l'écran Mixer et du panneau enregistrés ici sont automatiquement appelés lorsque le morceau démarre.

- 1 Sur l'écran MIDI Multi Recording, sélectionnez le morceau destiné à l'enregistrement des données de configuration, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Multi Recording.



- 2 Touchez [■] (Arrêt) pour revenir en début de morceau.
- 3 Touchez  (Configuration) pour appeler la fenêtre Setup.
- 4 Cochez les éléments liés aux fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités que vous souhaitez appeler automatiquement en même temps que le morceau sélectionné.



- 5 Touchez [Execute] (Exécuter) pour enregistrer les données puis touchez [Close] (Fermer).
- 6 Touchez  (Enregistrer) pour exécuter l'opération Save.

### AVIS

Les données de morceau éditées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

## Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes

Les fonctions affichées dans le coin inférieur droit de l'écran MIDI Multi Recording vous permettent de corriger ou de convertir une partie des données de morceau existantes.

- 1 Sur l'écran MIDI Multi Recording, sélectionnez le morceau à modifier, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Multi Recording.




- 2 Touchez la fonction souhaitée et éditez les paramètres.

Pour quitter cette fonction et en sélectionner une autre, touchez la fonction à nouveau.

Pour plus de détails sur les fonctions et les réglages disponibles, reportez-vous à la [page 83](#).

- 3 Touchez l'option [Execute] pour la fonction actuellement sélectionnée afin de saisir les modifications.

Une fois l'opération terminée, cette touche se transforme en fonction [Undo], ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'édition. La fonction Undo (Rétablir) n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

- 4 Touchez  (Enregistrer) pour exécuter l'opération Save.

### AVIS

Les données de morceau éditées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération Save.

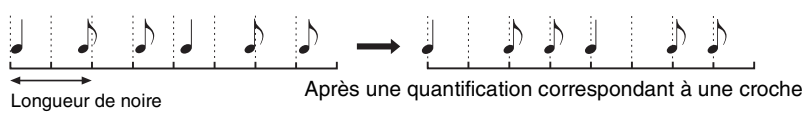










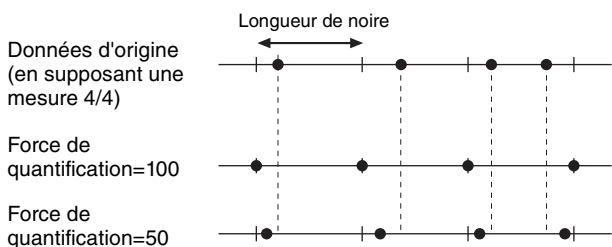
## Détails relatifs aux fonctions

### Quantize (Quantification)

La fonction Quantize vous permet d'aligner la synchronisation de toutes les notes d'un même canal. Par exemple, si vous enregistrez la phrase musicale illustrée ci-dessous, vous risquez de ne pas pouvoir la jouer avec une précision absolue, et votre performance sera légèrement en avance ou en retard au niveau de la synchronisation. La quantification permet de corriger ce type de problème.



Touchez l'option [Select] située sous l'icône de l'instrument pour sélectionner le canal à quantifier, puis modifiez les paramètres.

<p>Size (Taille)</p>	<p>Sélectionne 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, vous devrez utiliser celles-ci pour définir la taille de la quantification.</p>  <p><b>Réglages :</b></p> <p>  Noire             Croche             Double croche             Triple croche             Double croche + triolet de croches*     </p> <p>  Triolet de noires             Triolet de croches             Triolet de doubles croches             Croche + triolet de croches*             Double croche + triolet de doubles croches*     </p> <p>Les trois valeurs de quantification marquées d'un astérisque (*) sont extrêmement pratiques, dans la mesure où elles permettent de quantifier deux valeurs de notes différentes en même temps. Par exemple, si vous avez à la fois des croches normales et des triolets de croches sur le même canal et que vous quantifiez par rapport aux croches, toutes les notes du canal seront quantifiées en croches, éliminant complètement les effets de triolet. Par contre, si vous utilisez le réglage croche + triolet de croches, les notes normales ainsi que les notes de triolets seront quantifiées correctement.</p>
<p>Strength (Force)</p>	<p>Détermine la force avec laquelle les notes sont quantifiées. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte. Si une valeur inférieure à 100 % est sélectionnée, les notes seront déplacées par rapport aux temps spécifiés pour la quantification, en fonction du pourcentage indiqué. L'application d'une quantification inférieure à 100 % permet de maintenir une touche de chaleur dans l'enregistrement.</p> 

### Delete (Supprimer)

Vous pouvez supprimer les données d'un canal spécifique au sein d'un morceau. Touchez [Delete] et activez l'option pour le canal dont vous souhaitez supprimer les données, puis touchez [Execute] afin de supprimer les données.

## Mix (Mixage)

Cette fonction permet de mixer les données de deux canaux et de placer les résultats de l'opération dans un canal différent. Touchez l'un des éléments de menu ci-dessous, puis touchez l'icône de l'instrument ou l'encadré en-dessous pour le canal souhaité.

Source 1	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
Source 2	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Seuls les événements de note du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
Destination	Définit le canal de destination des résultats du mixage.

## Copy (Copie)

Cette fonction vous offre la possibilité de copier les données d'un canal vers un autre. Touchez l'un des éléments de menu ci-dessous, puis touchez l'icône de l'instrument ou l'encadré en-dessous pour le canal souhaité.

Source	Détermine le canal (1–16) de la section MIDI à copier. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
Destination	Définit le canal de destination dans lequel les résultats du mixage ou de la copie seront placés.

## Transpose (Transposition)

Ce paramètre permet de transposer la hauteur de ton des données enregistrées sur des canaux individuels vers le haut ou le bas, à raison de deux octaves au maximum, par incréments de demi-tons. Touchez l'encadré situé sous l'icône de l'instrument pour sélectionner le canal à transposer, puis modifiez la valeur. Si vous voulez transposer tous les canaux simultanément, servez-vous du menu ci-dessous.

All + (Tout +)	Augmente la valeur de transposition de tous les canaux d'1 unité.
All - (Tout -)	Diminue la valeur de transposition de tous les canaux d'1 unité.

### NOTE

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

### NOTE

Si vous souhaitez écouter les données qui viennent d'être modifiées, reproduisez-les avant de touchez [Execute]. Touchez [Execute] pour transposer la hauteur de ton, et réinitialiser également la valeur 0 qui permet d'effectuer une nouvelle transposition, si nécessaire.



# Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit)

Cette section vous montre comment créer un nouveau morceau ou éditer un morceau existant avec la fonction Step Edit (Édition pas à pas).

## Procédure de base de l'enregistrement/édition pas à pas

Cette section décrit la procédure de base de la fonction Step Recording.

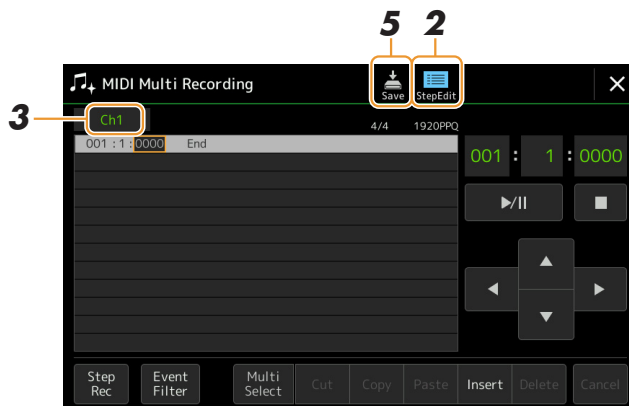
### 1 Appelez l'écran MIDI Multi Recording via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Un morceau vierge destiné à l'enregistrement est automatiquement défini, et le nom du morceau sur l'écran Multi Recording est réglé sur « NewSong ». Pour réenregistrer un morceau existant, sélectionnez le morceau souhaité en touchant le nom du morceau.

### 2 Touchez (Édition pas à pas) en haut de l'écran pour appeler l'écran Song Edit.

#### NOTE

Pour revenir à l'écran MIDI Multi Recording, touchez [StepEdit] sur l'écran Step Edit.



### 3 Touchez [Ch1] en haut de l'écran et sélectionnez le canal cible de l'enregistrement.

- Si vous voulez enregistrer la performance au clavier, sélectionnez un des canaux « Ch1 » – « Ch8 ». Par contre, si vous n'avez l'intention d'utiliser la reproduction de style sur le morceau, vous choisirez un des canaux « Ch9 » – Ch16 ».
- Si vous souhaitez éditer les données exclusives au système, sélectionnez « SysEx » (Exclusif au système).
- Si vous voulez éditer des paroles de morceau, sélectionnez « Lyrics ».
- Si vous cherchez à enregistrer la reproduction de style (événements de changement d'accord et de section), sélectionnez « Chord ».

### 4 Selon l'option que vous avez choisie à l'étape 3, exécutez la fonction Step Recording ou procédez à l'édition des données.

- **Lorsque l'un des canaux « Ch1 » – « Ch16 » est sélectionné :**

Pour obtenir des instructions sur l'édition des données déjà enregistrées, reportez-vous à la [page 91](#).

Pour obtenir des instructions sur l'entrée de mélodies via Step Recording, touchez [Step Rec] en bas à gauche de l'écran puis reportez-vous à la [page 86](#).

- **Lorsque le réglage « SysEx » est sélectionné :**

Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 91](#). Step Recording est indisponible.

- **Lorsque le réglage « Lyrics » est sélectionné :**

Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 91](#). Step Recording est indisponible.

- **Lorsque le réglage « Chord » est sélectionné :**

Pour obtenir des instructions sur l'édition des données déjà enregistrées, reportez-vous à la [page 91](#).

Pour obtenir des instructions sur l'entrée d'événements de changement d'accord ou de section aux fins de la reproduction de style via Step Recording, touchez [Step Rec] puis reportez-vous à la [page 89](#).

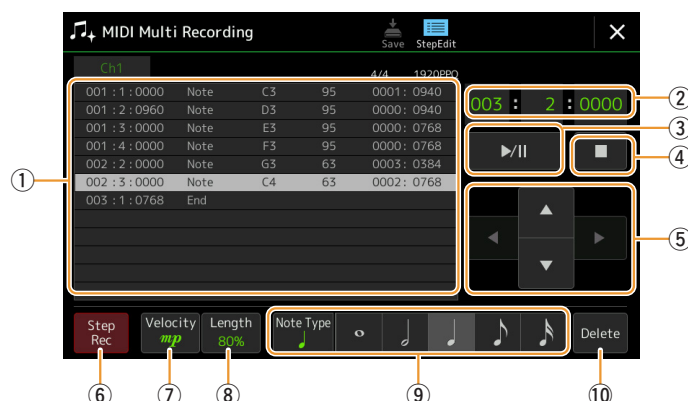
### 5 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer le morceau créé.

#### AVIS

Les données de morceau créées seront perdues si vous sélectionnez un nouveau morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

## Enregistrement de mélodies via Step Recording

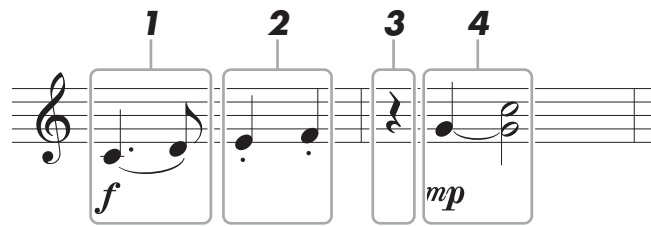
Les explications fournies ici s'appliquent uniquement dans le cas où vous avez sélectionné l'un des canaux « Ch1 »– « Ch16 » à l'étape 4 de la [page 85](#). En activant [Step Rec] en bas à gauche de l'écran, vous pouvez entrer les notes une à une, à l'aide des commandes décrites ci-après.



### Noms des commandes et fonctions

①	Liste d'événements	Indique les événements tels que la sélection de note ou de sonorité qui ont été saisis. Pour plus de détails, reportez-vous à la section <a href="#">page 91</a> .
②	Position dans le morceau (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements tels que la sélection de note ou de sonorité que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Impulsion d'horloge : il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.
③	▶/   (Reproduction/ Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.
④	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.
⑤	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.
⑥	Step Rec (Enregistrement pas à pas)	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Step Edit.
⑦	Velocity (Vélocité)	Détermine la vélocité (niveau sonore) de la note à saisir. La valeur de la vélocité peut être définie dans une plage comprise entre 1 et 127. Plus la vélocité est élevée, plus le son est fort. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kbd.Vel (Vélocité du clavier)</b> : vélocité réelle produite</li> <li>• <b>fff</b> : 127</li> <li>• <b>ff</b> : 111</li> <li>• <b>f</b> : 95</li> <li>• <b>mf</b> : 79</li> <li>• <b>mp</b> : 63</li> <li>• <b>p</b> : 47</li> <li>• <b>pp</b> : 31</li> <li>• <b>ppp</b> : 15</li> </ul>
⑧	Length (Longueur)	Détermine le temps de gate ou la longueur de la note à jouer. <b>Tenuto</b> : ██████████ 99% <b>Normal</b> : ██████████ 80% <b>Staccato</b> : ██████████ 40% <b>Staccatissimo</b> : ██████████ 20% <b>Manual (Manuel)</b> : permet de régler librement le temps de gate. Touchez « Manual » et fermez la fenêtre contextuelle en touchant « OK », puis spécifiez le temps de gate sous la forme du pourcentage souhaité à l'aide du cadran de données.
⑨	Note Type (Type de note), Note Indication (Indication de note)	En touchant [Note Type] à plusieurs reprises, vous basculez entre les différents types d'indication de note, apparaissant à droite, dans l'ordre suivant : normale, pointée et triolet. Sélectionnez l'un des trois types, puis activez l'indication de note utilisée pour la saisie de la note suivante. Si vous touchez à nouveau l'indication de note sélectionnée (qui est déjà activée), un soupir sera saisi selon la longueur correspondante.
⑩	Delete (Supprimer)	Supprime les données sélectionnées.

## Exemple d'enregistrement sous Step Recording : mélodies



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

### NOTE

L'illustration fournie ici est un simple exemple d'échantillon. Dans la mesure où la partition (appelée via [MENU] → [Score]) est générée à partir des données MIDI enregistrées, il est possible qu'elle ne s'affiche pas exactement comme celle qui est illustrée ci-dessus. Les symboles utilisés dans la performance qui ne sont pas des notes de musique ne s'affichent pas sur l'écran Score (Partition), même si vous les y avez saisis.

Cette section décrit les instructions relatives à l'entrée de mélodies selon la notation ci-dessus via la fonction Step Recording. Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :

- Pour entrer la note avec la ligature à l'étape 4, vous devez procéder sans relâcher la touche. Démarrez les opérations après avoir soigneusement lu les instructions.
- Avant d'entrer les notes comme indiqué ci-dessous, sélectionnez la sonorité souhaitée en appuyant sur la touche [VOICE] pour appeler l'écran Voice Selection. Même si une sonorité a déjà été sélectionnée, il est nécessaire de la sélectionner à nouveau pour entrer le numéro de sonorité dans la Liste d'événements. Gardez à l'esprit que la fonction Step Recording vous autorise uniquement à entrer les événements de sélection de note et de sonorité.

### NOTE

La touche [VOICE] n'a pas le même fonctionnement sur l'écran Step Edit que dans les autres écrans. Ainsi, elle ne sert pas ici à appeler l'écran Voice Part Setup.

## 1 Saisissez les deux premières notes avec liaison.

- 1-1** Touchez [Velocity] pour sélectionner « *f* ».
- 1-2** Touchez [Length] (Longueur) pour sélectionner « 99% (Tenuto) ».
- 1-3** Touchez [Note Type] (Type de note) à une ou deux reprises pour appeler le type de note pointée.
- 1-4** Touchez la longueur de la noire pointée (♩) pour activer celle-ci.
- 1-5** Appuyez sur la touche C3.

Les opérations précédentes ont permis d'entrer la première note. À présent, il faut entrer la deuxième note.

- 1-6** Touchez [Note Type] à une ou deux reprises pour appeler les indications de note normale.
- 1-7** Touchez la longueur de la croche (♪) pour activer celle-ci.
- 1-8** Appuyez sur la touche D3.

Les deux premières notes doivent être saisies avec liaison.

## 2 Saisissez les notes suivantes avec un staccato.

- 2-1** Touchez [Length] pour sélectionner « 40% (Staccato) ».
- 2-2** Touchez la longueur de la noire (♩) pour activer celle-ci.
- 2-3** Jouez les notes E3 et F3, dans l'ordre.

La saisie de la première mesure est ainsi terminée.

### 3 Entrez un soupir pointé.

Touchez la noire (♩) qui a été activée une seule fois pour entrer un soupir de longueur équivalente. Veillez à ne pas toucher la même note (qui a été activée) à plusieurs reprises. Cela entraînerait la saisie d'un nombre équivalent de soupirs successifs. Les soupirs ne sont pas indiqués en tant que tels dans la liste d'événements, mais vous pouvez vérifier s'ils ont été saisis ou non en consultant leur position dans le morceau.

### 4 Jouez les notes suivantes en appliquant une liaison.

**4-1** Touchez [Velocity] pour sélectionner « *mp* ».

**4-2** Touchez [Length] pour sélectionner « 80% (Normal) ».

**4-3** Tout en maintenant la note G3 du clavier enfoncée, touchez la noire (♩).

Ne relâchez pas encore la note G3. Continuez de la maintenir enfoncée pendant l'exécution des étapes suivantes.

**4-4** Tout en maintenant la touche G3 enfoncée, appuyez sur la touche C4.

Ne relâchez pas encore les touches G3 et C4. Continuez de les maintenir enfoncées pendant l'exécution des étapes suivantes.

**4-5** Pendant que vous maintenez les notes G3 et C4 enfoncées, touchez la blanche (♩).

Relâchez les notes après avoir touché la blanche (♩).

La saisie de la deuxième mesure est ainsi terminée.

### 5 Touchez [■] (Arrêt) pour revenir en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en touchant [▶/||] (Reproduction/Pause).

# Enregistrement des événements de changement d'accord ou de section via Step Recording

Les explications fournies ici s'appliquent uniquement dans le cas où vous avez sélectionné le réglage « Chord » à l'étape 4 de la [page 85](#). En activant [Step Rec] en bas à gauche de l'écran, vous pouvez entrer les événements Chord/Section Change (Changement accord/section) aux fin de la reproduction de style un à un.

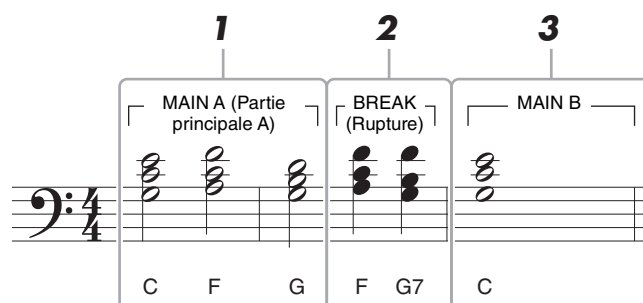


**NOTE**  
La partie audio d'un style audio ne peut pas être enregistrée.

## Noms des commandes et fonctions

①	Liste d'événements	Indique les événements tels que les changements d'accord ou de section qui ont été saisis. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 91</a> .
②	Position dans le morceau (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements tels que le changement d'accord ou de section que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Impulsion d'horloge : Il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.
③	▶/   (Reproduction/Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.
④	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.
⑤	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.
⑥	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Step Edit.
⑦	Indications de note	Sélectionnez l'une des quatre longueurs de note pour la saisie de l'événement suivant.
⑧	Delete	Supprime les données sélectionnées.

## Exemple d'enregistrement pas à pas—Événements liés aux accords ou aux sections



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

Ces instructions décrivent la manière d'entrer des événements de changement d'accord ou de section selon la notation ci-dessus via la fonction Step Recording. Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :

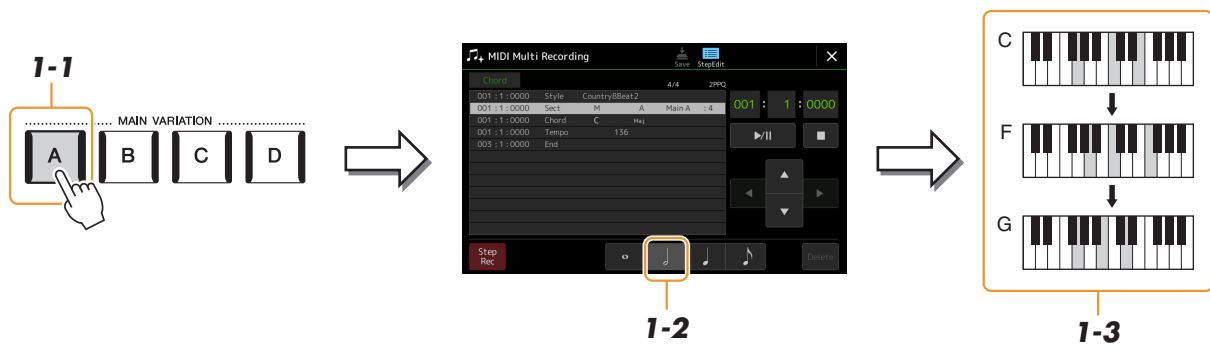
- Désactivez la touche [AUTO FILL IN] (Variation rythmique automatique) de la section STYLE CONTROL sur le panneau.
- Sélectionnez un style traditionnel à 4 temps.

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

**1-1** Appuyez sur la touche [A] de la section MAIN VARIATION (Variation principale).

**1-2** Touchez la longueur de la blanche (♩) pour activer celle-ci.

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

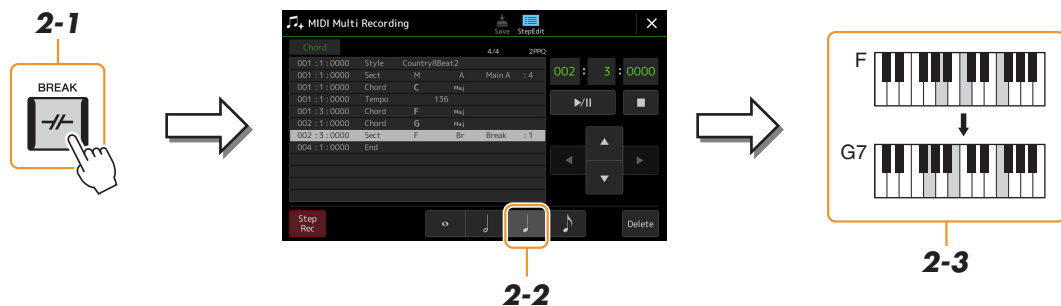


## 2 Saisissez les accords de la section Break (Rupture).

**2-1** Appuyez sur la touche [BREAK] (Rupture).

**2-2** Touchez la longueur de la noire (♩) pour activer celle-ci.

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



### NOTE

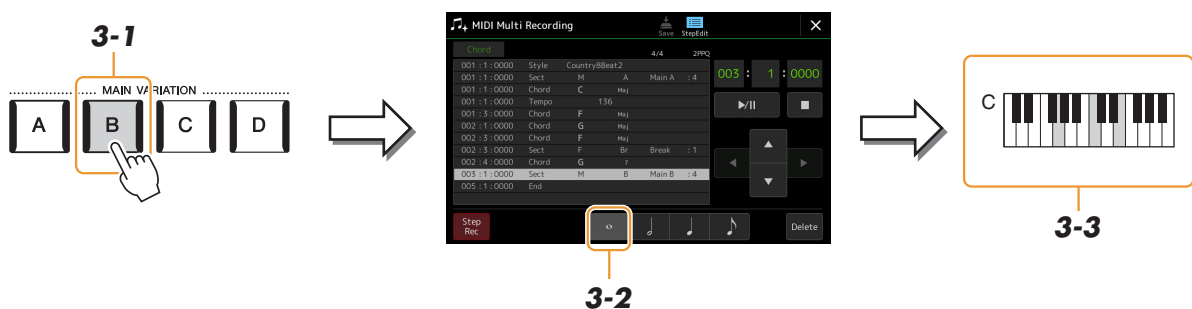
Pour introduire des variations rythmiques, activez la touche [AUTO FILL IN], puis appuyez simplement sur l'une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.

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

**3-1** Appuyez sur la touche [B] de la section MAIN VARIATION.

**3-2** Touchez la longueur de la ronde (♩) pour l'activer.

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



Les événements de changement d'accord et de section sont à présent saisis.

**4** Touchez [■] (Arrêt) pour revenir en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en touchant [▶/||] (Reproduction/Pause).

**5** Touchez et désactivez [Step Rec] pour appeler l'écran Step Edit.

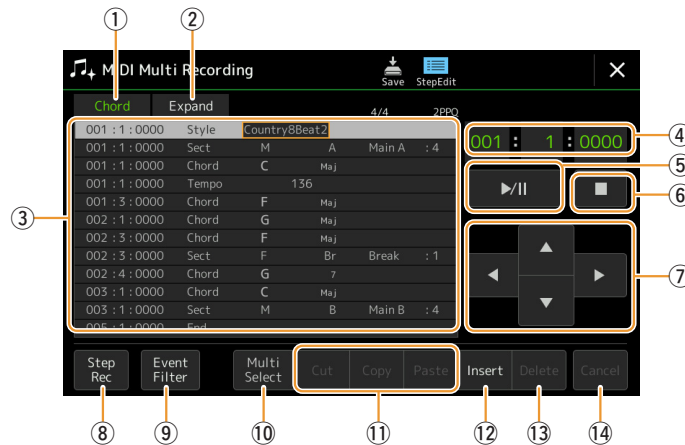
**6** Touchez [Expand] en haut à gauche de l'écran Step Edit pour convertir les événements de changement d'accord ou de section en données de morceau.

Conformément aux opérations décrites ci-dessus (étapes 1 – 3), seuls les événements de changement d'accord et de section sont enregistrés. Cela signifie qu'il n'y pas eu réellement de création de données de morceau et que la partie de style ne générera aucun son même si vous démarrez la reproduction de morceau après avoir quitté l'écran MIDI Multi Recording. Par conséquent, veillez à exécuter la fonction Expand après avoir terminé la saisie.

Si vous n'avez pas fini d'entrer les événements souhaités, sauvegardez le morceau pour conserver les événements enregistrés afin de pouvoir reprendre l'opération par la suite selon les besoins.

# Édition des événements MIDI spécifiques des données enregistrées

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 4 de la [page 85](#). Depuis l'écran Step Edit, vous pouvez éditer les différents événements MIDI spécifiques tels que les données de note et la sélection de sonorité que vous aviez créés à l'aide des fonctions Realtime Recording ou Step Recording.



①	Cible de l'édition	<p>Spécifie la cible d'édition.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ch 1-Ch 16 (Canal 1-16)</b> : lorsque l'un de ces canaux est sélectionné, vous avez la possibilité de modifier les données du canal concerné.</li> <li>• <b>SysEx (Exclusif au système)</b> : ce réglage vous permet d'éditer les données exclusives au systèmes, qui s'appliquent à l'ensemble des canaux.</li> <li>• <b>Lyrics</b> : ce réglage vous autorise à modifier les données de parole.</li> <li>• <b>Chord</b> : ce réglage vous donne la possibilité de modifier les événements de changement d'accord ou de section pour les besoins de la reproduction de style.</li> </ul>																								
②	Expand (Développer)	<p>Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le réglage « Chord » est sélectionné ci-dessus. Il vous permet de modifier les événements de changement d'accord ou de section que vous avez saisis dans l'écran Step Recording en données de note réellement reproductibles. Assurez-vous d'exécuter cette fonction pour finaliser les données de morceau. Si vous quittez l'écran MIDI Multi Recording sans avoir exécuté cette fonction, le lancement de la reproduction de morceau ne générera aucun son en provenance de la partie de style.</p>																								
③	Liste d'événements	<p>Dans cette zone, les événements des données de morceau sont répertoriés et peuvent être modifiés. Chaque ligne affiche un événement. Chaque événement peut être sélectionné à l'aide des touches de curseur (⑦) à l'écran, et peut être édité à l'aide du cadran de données.</p> <div data-bbox="662 1243 1252 1366" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1"> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Style</td> <td>Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p>Indique la position actuelle dans le morceau (mesure : temps : impulsion d'horloge) de l'événement correspondant.</p> <p>Indique le type d'événement.</p> <p>Indique la valeur ou les détails de l'événement.</p> <p>Selon la cible d'édition spécifiée ci-dessus (①), les événements modifiables répertoriés diffèrent de ce qui est décrit ci-dessous.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #f2f2f2;"> <th colspan="2">● Lorsque la cible d'édition est réglée sur l'un des canaux « Ch1 » – « Ch16 » :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 30%;">Note</td> <td>Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change) (Changement de commande)</td> <td>Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change) (Changement de programme)</td> <td>Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)</td> <td>Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (After Touch) (Modification ultérieure)</td> <td>Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.</td> </tr> </tbody> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	● Lorsque la cible d'édition est réglée sur l'un des canaux « Ch1 » – « Ch16 » :		Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).	Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.	Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.	P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.	A.T. (After Touch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																								
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																								
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																								
001 : 1 : 0000	Tempo	136																								
● Lorsque la cible d'édition est réglée sur l'un des canaux « Ch1 » – « Ch16 » :																										
Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).																									
Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.																									
Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.																									
P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.																									
A.T. (After Touch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.																									

		<p>● <b>Lorsque la cible d'édition est réglée sur « SysEx » :</b></p> <table border="1"> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)</td> <td>Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Définit la valeur du tempo.</td> </tr> <tr> <td>Time (Time signature) (Type de mesure)</td> <td>Détermine le type de mesure.</td> </tr> <tr> <td>Key (Key signature) (Armature de clé)</td> <td>Détermine l'armure de la clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.</td> </tr> <tr> <td>XGPrm (XG parameters) (Paramètres XG)</td> <td>Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Pour plus de détails, reportez-vous à la page « MIDI Data Format » (Format des données MIDI) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.</td> </tr> <tr> <td>Sys/Ex. (System Exclusive) (Exclusif au système)</td> <td>Affiche les données de morceau exclusives au système. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.</td> </tr> <tr> <td>Meta (Meta event) (Méta-événement)</td> <td>Affiche les méta-événements SMF du morceau. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.</td> </tr> </table> <p>● <b>Lorsque la cible d'édition est réglée sur « Lyrics » :</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Name (Nom)</td> <td>Permet de saisir le nom du morceau.</td> </tr> <tr> <td>Lyrics</td> <td>Permet d'entrer des paroles.</td> </tr> <tr> <td>Code</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CR</b> : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles.</li> <li>• <b>LF</b> : efface les paroles actuellement à l'écran et affiche les paroles suivantes.</li> </ul> </td> </tr> </table> <p>● <b>Lorsque la cible d'édition est réglée sur « Chord » :</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Style</td> <td>Nom de style</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Réglage de tempo</td> </tr> <tr> <td>Chord</td> <td>Note fondamentale de l'accord, type d'accord, accord sur basse</td> </tr> <tr> <td>Sect (Section)</td> <td>Section de style (introduction, section principale, variation rythmique, rupture, coda)</td> </tr> <tr> <td>OnOff</td> <td>Statut d'activation/désactivation de chaque partie (canal) de style</td> </tr> <tr> <td>CH.Vol (Channel Volume) (Volume du canal)</td> <td>Volume de chaque partie (canal) de style</td> </tr> <tr> <td>S.Vol (Style volume) (Volume du style)</td> <td>Volume général du style</td> </tr> </table>	ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.	Tempo	Définit la valeur du tempo.	Time (Time signature) (Type de mesure)	Détermine le type de mesure.	Key (Key signature) (Armature de clé)	Détermine l'armure de la clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.	XGPrm (XG parameters) (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Pour plus de détails, reportez-vous à la page « MIDI Data Format » (Format des données MIDI) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.	Sys/Ex. (System Exclusive) (Exclusif au système)	Affiche les données de morceau exclusives au système. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.	Meta (Meta event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.	Name (Nom)	Permet de saisir le nom du morceau.	Lyrics	Permet d'entrer des paroles.	Code	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CR</b> : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles.</li> <li>• <b>LF</b> : efface les paroles actuellement à l'écran et affiche les paroles suivantes.</li> </ul>	Style	Nom de style	Tempo	Réglage de tempo	Chord	Note fondamentale de l'accord, type d'accord, accord sur basse	Sect (Section)	Section de style (introduction, section principale, variation rythmique, rupture, coda)	OnOff	Statut d'activation/désactivation de chaque partie (canal) de style	CH.Vol (Channel Volume) (Volume du canal)	Volume de chaque partie (canal) de style	S.Vol (Style volume) (Volume du style)	Volume général du style
ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.																																			
Tempo	Définit la valeur du tempo.																																			
Time (Time signature) (Type de mesure)	Détermine le type de mesure.																																			
Key (Key signature) (Armature de clé)	Détermine l'armure de la clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.																																			
XGPrm (XG parameters) (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Pour plus de détails, reportez-vous à la page « MIDI Data Format » (Format des données MIDI) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.																																			
Sys/Ex. (System Exclusive) (Exclusif au système)	Affiche les données de morceau exclusives au système. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.																																			
Meta (Meta event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.																																			
Name (Nom)	Permet de saisir le nom du morceau.																																			
Lyrics	Permet d'entrer des paroles.																																			
Code	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CR</b> : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles.</li> <li>• <b>LF</b> : efface les paroles actuellement à l'écran et affiche les paroles suivantes.</li> </ul>																																			
Style	Nom de style																																			
Tempo	Réglage de tempo																																			
Chord	Note fondamentale de l'accord, type d'accord, accord sur basse																																			
Sect (Section)	Section de style (introduction, section principale, variation rythmique, rupture, coda)																																			
OnOff	Statut d'activation/désactivation de chaque partie (canal) de style																																			
CH.Vol (Channel Volume) (Volume du canal)	Volume de chaque partie (canal) de style																																			
S.Vol (Style volume) (Volume du style)	Volume général du style																																			
④	Position dans le morceau (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Impulsion d'horloge : Il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une note est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.																																		
⑤	▶/   (Reproduction/Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.																																		
⑥	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.																																		
⑦	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.																																		
⑧	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Step Edit.																																		
⑨	Event Filter (Filtre d'événement)	Appelle la fenêtre Event Filter, qui vous permet de ne sélectionner que les événements que vous souhaitez afficher dans la liste des événements. <input checked="" type="checkbox"/> : coche tous les éléments. <input type="checkbox"/> : décoche tous les éléments. <input checked="" type="checkbox"/> : inverse le cochage/décochage de tous les éléments.																																		
⑩	Multi Select (Sélection multiple)	Après avoir activé ce paramètre, servez-vous des touches du curseur (⑦) à l'écran pour sélectionner plusieurs événements.																																		
⑪	Cut/Copy/Paste (Couper/Copier/Coller)	Utilisez ces options pour copier ou déplacer les événements sélectionnés.																																		
⑫	Insert (Insérer)	Ajoute un nouvel événement.																																		
⑬	Delete (Supprimer)	Supprime les événements sélectionnés.																																		
⑭	Cancel (Annuler)	Annule la modification et restaure les valeurs d'origine.																																		



## Édition des repères de position dans le morceau

Cette section décrit dans le détail deux fonctions supplémentaires liées aux repères. Pour obtenir des informations de base sur l'utilisation des repères pour la reproduction avec sauts ou en boucle, reportez-vous au mode d'emploi.

### ■ Repère de saut

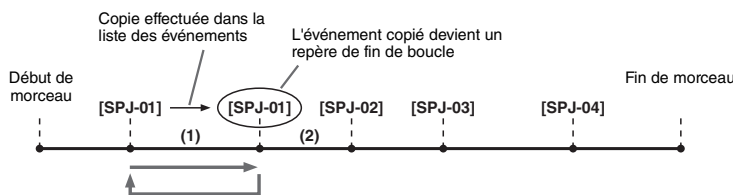
Les repères décrits dans le mode d'emploi sont également appelés « repères de saut ». Dans la Liste des événements des données exclusives au système (page 91), ils sont désignés par « SPJ-01 » – « SPJ-04 ». Dans la Liste des événements, ils peuvent être librement déplacés vers d'autres positions et même copiés pour créer des numéros de repères identiques à d'autres positions. Lorsque le même numéro de repère est présent à différents endroits du morceau, le dernier emplacement est utilisé en tant que « repère de fin de boucle » (voir ci-dessous).

### ■ Repère de fin de boucle

Les repères de fin de boucle servent à insérer des repères supplémentaires dans les données de morceau, autorisant ainsi une plus grande souplesse de maniement. Pour créer un repère de fin de boucle, utilisez la liste des événements (et non l'écran Song Player), en copiant simplement un événement de repère de saut « SPJ » sur un autre endroit du morceau.

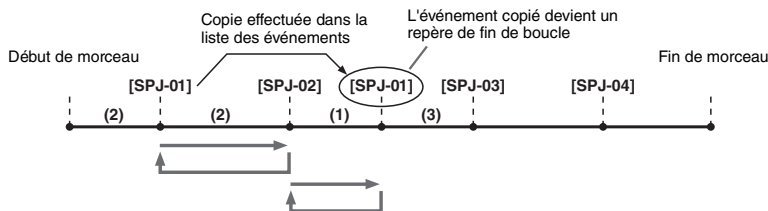
Les exemples ci-dessous expliquent comment utiliser les repères de fin de boucle dans la reproduction de morceau sur l'écran Song Player.

#### Exemple 1



- (1) Lorsque le morceau est exécuté entre les deux points SPJ-01, l'activation de la touche [Loop] (Boucle) entraîne la reproduction en boucle entre ces différents points.
- (2) Si le morceau est reproduit entre le second repère SPJ-01 et SPJ-02 et que la touche [Loop] est activée, la reproduction reviendra au premier repère SPJ-01 et se répètera en boucle entre les deux points SPJ-01.

#### Exemple 2



- (1) Si le morceau est reproduit entre le repère SPJ-02 et le deuxième repère SPJ-01, vous obtiendrez une reproduction en boucle entre ces points en activant [Loop].
- (2) Si la touche [Loop] est activée pendant la reproduction du morceau entre le début de morceau et le repère SPJ-02, la reproduction se répètera en boucle entre les repères SPJ-01 et SPJ-02.
- (3) Si le morceau est reproduit entre le second repère SPJ-01 et SPJ-03 et que la fonction [Loop] est activée, la reproduction reviendra au premier repère SPJ-02 et se répètera en boucle entre SPJ-02 et le deuxième repère SPJ-01 (repère de fin de boucle).

Dans les exemples ci-dessus, les données de repère de fin de boucle sont identiques à celles de l'événement à partir duquel elles ont été copiées. Seul l'emplacement du repère copié lui attribue cette fonction différente.

Lors de la reproduction de morceau, les repères formatés sous la forme « SPJ-xxxx » (où xxxx correspond à tout type de caractère excepté 01 – 04 et à tout nombre de lettres) sont gérés comme des repères de fin de boucle.

La liste des événements de la fonction MIDI Multi Recording ne vous permettant pas de nommer librement les repères, il est recommandé de suivre les instructions ci-dessus pour créer de nouveaux repères.

Cependant, grâce à un logiciel séquenceur installé sur l'ordinateur, vous pouvez créer de nouveaux repères et leur attribuer des noms appropriés. En nommant les repères de cette manière, vous pourrez facilement distinguer les repères de fin de boucle des repères de saut dans la liste des événements.

#### NOTE

Des problèmes de reproduction en boucle peuvent survenir lorsque des repères successifs sont trop rapprochés.

#### NOTE

Lorsque les réglages d'effet de la destination du saut (l'emplacement vers lequel s'effectue le saut) sont différents de ceux de la source, des dysfonctionnements ou des discontinuités au niveau du son peuvent se produire. Cela est dû aux limites des processeurs d'effets de cet instrument.

#### NOTE

Lorsque vous utilisez la fonction Guide (page 73) lors de la reproduction avec sauts, n'oubliez pas qu'il est possible que l'indication donnée par le guide ne soit pas en accord avec les sauts.

## Contenu

<b>Enregistrement de votre performance en mode audio multi-pistes .....</b>	<b>94</b>
• Structure de l'écran Audio Multi Recording .....	95
• Procédure de base de l'enregistrement audio multi-pistes.....	96
<b>Conversion d'un fichier (Import/Export) .....</b>	<b>98</b>
• Importation — Conversion d'un fichier WAV/MP3 en un fichier audio multi-pistes (.aud) .....	98
• Exportation — Conversion d'un fichier audio multi-pistes (.aud) en un fichier WAV .....	98
<b>Édition des données enregistrées (fichier audio multi-pistes).....</b>	<b>99</b>
• Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud).....	99
• Normalisation d'une piste .....	99
• Suppression d'une piste .....	99
• Réglage de la balance de volume de reproduction .....	100
• Réglage des points de début et de fin de l'enregistrement et de la reproduction .....	100
<b>Réenregistrement d'un fichier audio d'enregistrement multi-pistes.....</b>	<b>102</b>
• Enregistrement Normal — remplacement ou surimpression de toutes les données.....	102
• Enregistrement Punch In/Out — remplacement ou enregistrement par surimpression d'une certaine plage de données .....	104
• Enregistrement Bounce — Fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main.....	107

## Enregistrement de votre performance en mode audio multi-pistes

La fonction Audio Multi Recording (Enregistrement audio multi-pistes) vous permet de procéder à l'enregistrement de votre performance par étapes en vue de produire un morceau complet. Par exemple, vous pouvez 1) enregistrer votre performance au clavier sur la piste Main puis 2) enregistrer votre chant sur la piste Sub (Secondaire) via le microphone.

Les formats de fichiers audio multi-pistes sont comme suit :

Mode	Extension de fichier	Emplacement disponible	Diverses méthodes d'enregistrement (Bounce, Punch In/Out, etc.)
Enregistrement audio multi-pistes (Enregistrement et reproduction)	.aud (fichier Genos original : taux d'échantillonnage 44,1 kHz, résolution 16 bits, stéréo)	Lecteur utilisateur interne	Oui

## Structure de l'écran Audio Multi Recording

L'écran Audio Multi Recording (Enregistrement audio multi-pistes) peut être appelé via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



①	New (Nouveau)	Appelle un nouveau fichier audio multi-pistes vide.
②	Menu	Appelle les fonctions ou règle les paramètres connexes. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appel de l'écran Mixer.</li> <li>• Réglage temporaire du volume d'ensemble de la reproduction du fichier audio multi-pistes (<a href="#">page 100</a>).</li> <li>• Appel des fonctions liées à la conversion de fichier (Import (Importer)/Export (Exporter)).</li> </ul>
③	File name (Nom de fichier)	Indique le nom du fichier actuellement sélectionné. Touchez ceci pour appeler l'écran de sélection des fichiers audio multi-pistes afin de sélectionner un fichier.
④	Audio Position (Position audio)	Indique la position actuelle de l'enregistrement ou de la reproduction. Touchez cet élément pour appeler l'écran de réglage correspondant.
⑤	Start/End Point (Point de début/fin)	Indique les points de début et de fin de l'enregistrement ou de la reproduction. Touchez Start (Début) ou End (Fin) pour appeler respectivement l'écran de réglage des points de début ou de fin.
⑥	Metronome (Métronome)	Active ou désactive le métronome.
⑦	Rec Monitor/Slider (Moniteur/Curseur d'enregistrement)	Vérifie et règle le niveau d'entrée de l'enregistrement.
⑧	Main/Sub Tracks Control (Commande des pistes Main/Sub)	Vérifie et règle le volume de chaque piste ( <a href="#">page 100</a> ) et spécifie la destination de l'enregistrement ( <a href="#">page 96</a> ).
⑨	Rec Mode (Mode d'enregistrement)	Indique le mode d'enregistrement sélectionné.
⑩	Recording/Playback Control (Commande d'enregistrement et de reproduction)	Commande la reproduction et l'enregistrement.
⑪	Undo/Redo (Annuler/Rétablir)	Annule/restaure l'opération précédente. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 97</a> .
⑫	Delete (Supprimer)	Permet de supprimer une piste. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 99</a> .
⑬	Normalize (Normaliser)	Permet de procéder à la normalisation d'une piste. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 99</a> .

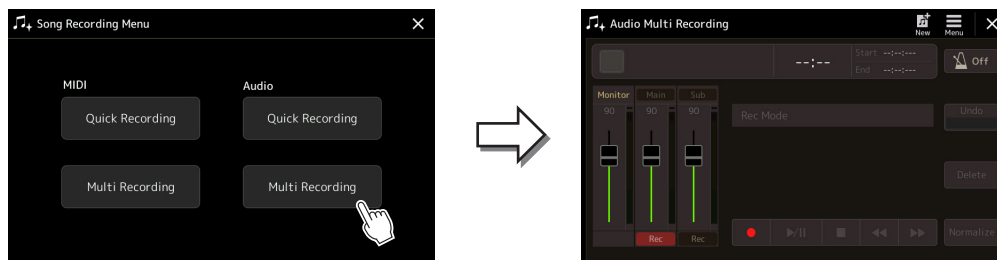
## Procédure de base de l'enregistrement audio multi-pistes

Cette section décrit la procédure de base de l'enregistrement audio multi-pistes. Les étapes de l'opération peuvent être résumées comme suit : 1) vous enregistrez d'abord votre performance au clavier sur la piste Main ; puis 2) vous enregistrez votre chant sur la piste Sub.

### NOTE

Il est possible d'enregistrer jusqu'à 80 minutes en continu au cours d'une même opération d'enregistrement.

- 1** Effectuez les réglages nécessaires, tels que la sélection de la sonorité et du style ainsi que la connexion d'un microphone (si vous voulez enregistrer votre voix).
- 2** Appelez l'écran Audio Multi Recording via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



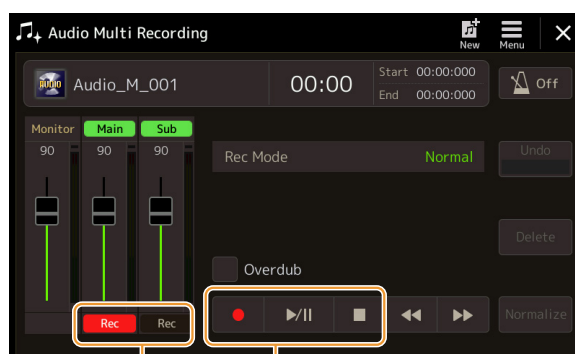
- 3** Touchez  (Nouveau) à l'écran.

Cette opération crée un nouveau fichier audio multi-pistes vide appelé « Audio\_M\_\*\*\*\*.aud. ».

### AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le lecteur utilisateur interne, mais assurez-vous de le faire aussi vous-même de temps à autre. La manière la plus simple de procéder consiste à les copier. Cependant, la copie au sein d'un dossier du lecteur utilisateur étant impossible, vous devez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au mode d'emploi.

- 4** Effectuez l'enregistrement sur la piste Main.



**4-1**

Indique la piste sélectionnée comme destination.

**4-2, 4-3, 4-4, 4-5**

- 4-1** Vérifiez que la piste Main est sélectionnée comme destination. Si la piste Main n'est pas sélectionnée, touchez la commande [Rec] correspondant au curseur de « Main » pour l'activer.
- 4-2** Touchez [●] (Enregistrement) pour activer l'enregistrement.
- 4-3** Touchez [▶/||] (Reproduction/Pause) pour lancer l'enregistrement.
- 4-4** Une fois votre performance terminée, touchez [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement.
- 4-5** Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/||] (Reproduction/Pause).

## Undo/Redo (Annuler/Répéter)

Si vous avez fait une erreur ou n'êtes pas entièrement satisfait de votre performance, vous pourrez recourir à la fonction Undo (Annuler) pour effacer la prise et réessayer.

- 1 Touchez [Undo] à l'écran.  
Le dernier enregistrement que vous avez effectué est annulé. Si vous souhaitez restaurer l'opération, touchez [Redo] (Rétablir) avant de passer à l'étape 2.
- 2 Recommencez à partir de l'étape 4 de la « Procédure de base de l'enregistrement audio multi-pistes ».

À présent, enregistrez votre chant sur la piste Sub. Vous pouvez enregistrer votre voix tout en écoutant la reproduction de la piste Main.

## 5 Entraînez-vous à jouer une partie (ou à chanter dans le microphone) pour vérifier le niveau sonore et réglez le volume d'enregistrement sur l'indicateur de niveau « Monitor » (Système d'écoute) à l'aide du curseur correspondant à l'écran.

Réglez la commande de volume de manière à ce que le niveau sonore ne passe pas au « rouge » en provoquant l'activation du voyant lumineux rouge. Le cas échéant, vous devez baisser légèrement le volume d'entrée du microphone.

### NOTE

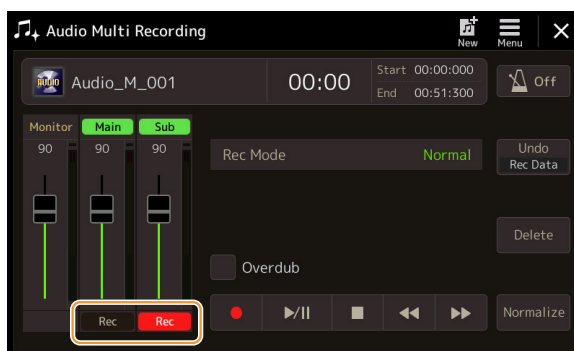
- Appuyez simultanément sur les touches [DEC] (Diminuer) et [INC] (Augmenter) pour réinitialiser instantanément le volume de l'enregistrement sur la valeur 90.
- Si un autre écran s'affiche, appuyez sur la touche [RECORDING] (Enregistrement) pour revenir à l'écran Multi Track Recorder (Enregistreur multi-pistes).

## 6 Procédez à l'enregistrement sur la piste Sub.

- 6-1** Touchez la commande [Rec] correspondant au curseur de la piste « Sub » pour l'activer.  
La piste Sub est sélectionnée comme destination.

### NOTE

Vérifiez que le réglage « Rec Mode » (Mode d'enregistrement) à l'écran est défini ici sur « Normal ».



- 6-2** Touchez [●] (Enregistrement) pour activer l'enregistrement.
- 6-3** Touchez [▶/||] (Reproduction/Pause) pour lancer l'enregistrement.  
Immédiatement après cette opération, commencez à chanter en accompagnant la reproduction de la piste Main.
- 6-4** Une fois votre performance terminée, touchez [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement.
- 6-5** Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/||] (Reproduction/Pause).

## Réglage de la balance de volume entre les pistes Main et Sub

Sur les indicateurs de niveau et les curseurs correspondant à « Main » et « Sub » à l'écran, vous pouvez régler le volume de la reproduction des pistes Main et Sub séparément. En touchant les commandes [Main]/[Sub] pour les désactiver, vous pouvez également assourdir les pistes Main/Sub.

## 7 Appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour quitter l'écran Audio Multi Recording.

À ce stade, les données enregistrées n'ont pas été soumises à l'opération Export (qui convertit un fichier audio multi-pistes en un fichier WAV). S'il est nécessaire de procéder à l'opération Export, reportez-vous à la section « Exportation — Conversion d'un fichier audio multi-pistes (.aud) en un fichier WAV », à la [page 98](#).

### NOTE

Le fichier audio multi-pistes (.aud) ne peut être reproduit que sur le Genos. Il est convertible au format WAV à l'aide de la fonction Export (Exporter).


## Conversion d'un fichier (Import/Export)

### Importation — Conversion d'un fichier WAV/MP3 en un fichier audio multi-pistes (.aud)

Vous pouvez convertir un fichier audio (.wav/.mp3), de type échantillonnage, boucle ou effets sonores disponible dans le commerce en un fichier audio multi-pistes (.aud), ce qui vous permet de travailler sur les deux pistes ou d'utiliser les différentes méthodes d'enregistrement proposées sur l'instrument (Bounce, Punch In/Out, etc.).

**1** Connectez la mémoire flash USB contenant le fichier audio à la borne USB TO DEVICE.

**2** Appelez l'écran Audio Multi Recording via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].

**3** Touchez  (Menu) puis touchez [Import].

L'écran Song Selection s'ouvre, qui permet de sélectionner un fichier audio à importer.

**4** Sélectionnez le fichier souhaité en le touchant, puis touchez [OK] pour procéder à l'importation.

Le fichier audio (.wav/.mp3) est converti au format audio multi-pistes (.aud) et chargé sur la piste Main. Une fois l'opération terminée, l'instrument revient automatiquement à l'écran Audio Multi Recording, et le fichier importé est automatiquement sélectionné.

Vous pouvez désormais appliquer au fichier les différentes méthodes d'enregistrement disponibles pour ce type de format. Par exemple, pour enregistrer la piste Sub, exécutez les mêmes opérations à partir de l'étape 6 de la section « Procédure de base de l'enregistrement audio multi-pistes » à la [page 97](#).

#### NOTE

Le temps nécessaire à la conversion d'un fichier audio (.wav/.mp3) en un fichier audio multi-pistes dépend de la taille du premier.

#### AVIS

Si un nom de fichier similaire existe déjà, un message apparaîtra vous invitant à écraser le fichier existant. Touchez [YES] pour convertir le fichier et l'enregistrer par écrasement sur la piste Main. Les données de la piste Sub seront supprimées.

### Exportation — Conversion d'un fichier audio multi-pistes (.aud) en un fichier WAV

Vous avez la possibilité de convertir un fichier audio multi-pistes (.aud) créé sur le Genos en un fichier audio (.wav) afin de le reproduire sur des périphériques autres que le Genos. Cela vous permet également d'exécuter sur le Genos des fichiers stockés sur le lecteur flash USB.


#### AVIS

Si vous voulez sauvegarder le fichier sur un lecteur flash USB, connectez celui-ci à la borne [USB TO DEVICE].

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

**2** Touchez la zone File name ([page 95](#)) pour appeler l'écran Multi Track Audio Selection (Sélection de fichiers audio multi-pistes).

**3** Sélectionnez le fichier souhaité en le touchant, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Audio Multi Recording.

**4** Touchez  (Menu) puis touchez [Export].

L'écran Song Selection s'ouvre, qui permet de sélectionner la destination du fichier audio exporté à sauvegarder.

#### NOTE

Si le fichier audio multi-pistes est vide, la commande [Export] sera indisponible.

**5** Sélectionnez l'emplacement sur lequel vous voulez sauvegarder le fichier exporté, puis touchez [Save here] (Enregistrer ici).

La fenêtre Character Entry est appelée.

**6** Entrez le nom, puis touchez [OK] pour lancer l'exportation.

Le fichier audio multi-pistes (.aud) est converti en un fichier audio (.wav). Une fois l'opération terminée, l'instrument revient automatiquement à l'écran Audio Multi Recording.

## Édition des données enregistrées (fichier audio multi-pistes)

Vous pouvez modifier les données enregistrées en mode audio multi-pistes.

### AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le lecteur utilisateur interne. Vous pouvez toutefois les sauvegarder avant de les modifier. La manière la plus simple de procéder consiste à les copier. Cependant, la copie au sein d'un dossier du lecteur utilisateur étant impossible, vous devez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au mode d'emploi.

## Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud)

- 1** Appelez l'écran Audio Multi Recording via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 2** Touchez la zone File name (page 95) pour appeler l'écran Multi Track Audio Selection.
- 3** Sélectionnez le fichier souhaité en le touchant, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Audio Multi Recording.

## Normalisation d'une piste

La fonction Normalize (Normaliser) augmente le volume des données audio enregistrées jusqu'au niveau optimal. Utilisez-la pour amplifier autant que possible le son des données enregistrées, sans distorsion. Techniquement, cette opération consiste à balayer le fichier enregistré afin d'y détecter le niveau sonore le plus élevé et d'augmenter en conséquence le volume d'ensemble du fichier de sorte que la plus haute crête soit réglée sur un niveau maximum, libre de distorsion. La normalisation est calculée par rapport au signal le plus fort décelé sur les deux canaux d'enregistrement stéréo et le même gain s'applique aux deux canaux.

- 1** Pour sélectionner le fichier souhaité, exécutez les étapes 1-3 de la section « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » ci-dessus.
- 2** Touchez [Normalize] pour appeler la fenêtre contextuelle de l'opération.
- 3** Touchez [Main]/[Sub] pour sélectionner la piste à normaliser, puis touchez [OK].

La piste sélectionnée est normalisée. Pour annuler l'opération et rétablir l'état de la piste avant normalisation, touchez [Undo] avant d'exécuter toute autre opération à l'exception de la reproduction.

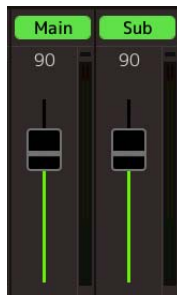
## Suppression d'une piste

- 1** Pour sélectionner le fichier souhaité, exécutez les étapes 1-3 de la section « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » ci-dessus.
- 2** Touchez [Delete] pour appeler la fenêtre contextuelle de l'opération.
- 3** Touchez [Main]/[Sub] pour sélectionner la piste à supprimer, puis touchez [OK].

La piste sélectionnée est supprimée. Pour annuler l'opération et laisser la piste intacte, touchez [Undo] avant d'exécuter toute autre opération, à l'exception de la reproduction.

## Réglage de la balance de volume de reproduction

Vous pouvez régler séparément le volume de reproduction des pistes Main et Sub en utilisant les indicateurs de niveau et les curseurs correspondant à [Main]/[Sub] sur l'affichage. En touchant les commandes [Main]/[Sub] pour les désactiver, vous pouvez également assourdir les pistes Main/Sub.

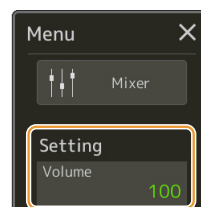


### NOTE

Le volume de reproduction de chaque piste est enregistré dans le fichier audio multi-pistes et prend effet lors du réenregistrement des pistes ou de l'exportation du fichier.

### Réglage temporaire du volume d'ensemble de la reproduction du fichier audio multi-pistes

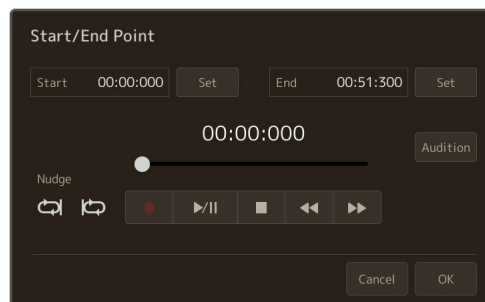
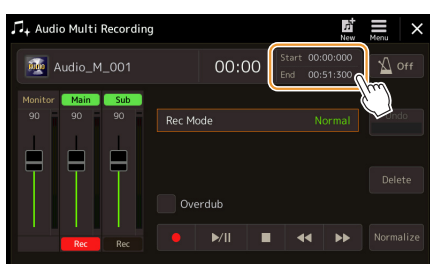
Pour commander le volume d'ensemble du fichier audio multi-pistes aux fins de l'ajustement temporaire de la balance entre les différents signaux d'entrée (microphone, son de la reproduction de style, etc.), touchez [Menu] dans l'écran Audio Multi Recording, puis réglez le paramètre « Volume » selon les besoins. Ce paramètre n'est pas enregistré sur le fichier audio multi-pistes.



## Réglage des points de début et de fin de l'enregistrement et de la reproduction

Cette fonction vous permet de définir les points de début et de fin du fichier audio multi-pistes. Cette action ne détruit ni ne supprime les données, que ce soit en début ou en fin de fichier. Elle en affecte uniquement la reproduction. Les points de début et de fin sont enregistrés dans le fichier audio multi-pistes, et affectent la reproduction, les nouveaux enregistrements et l'exportation.

- 1** Pour sélectionner le fichier souhaité, exécutez les étapes 1-3 de la section « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » à la [page 99](#).
- 2** Touchez la zone « Start/End Point » (Point de début/fin) à l'écran pour appeler l'écran approprié.





### 3 Spécifiez les points Start/End (Début/fin).

**3-1** Réglez la position de la reproduction sur le point de début souhaité.

Pour régler la position, touchez [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] à l'écran, utilisez le cadran de données ou les touches [DEC]/[INC].

Pour régler le point tout en écoutant la reproduction tout autour du point, utilisez la fonction Nudge. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Utilisation de la fonction Nudge » ci-dessous.

**3-2** Touchez la commande [Set] (Réglage) correspondant à l'élément « Start » (Début) pour spécifier le point de début.

**3-3** Réglez la position de la reproduction sur le point de fin souhaité.

Exécutez les mêmes opérations qu'aux étapes 3-1.

**3-4** Touchez la commande [Set] correspondant à l'élément « End » (Fin) pour spécifier le point de fin.

Les points Start/End sont ainsi spécifiés à l'écran, mais ils n'ont pas encore été saisis dans le fichier.

### 4 Touchez [Audition] (Écoute) pour vérifier la plage de reproduction spécifiée.

Le fichier audio est reproduit dans la plage spécifiée, et vous avez la possibilité de le vérifier en écoutant la reproduction.



Pour ignorer les points Start/End spécifiés et quitter cet écran, touchez [Cancel] (Annuler). Pour modifier les points spécifiés, exécutez à nouveau la procédure depuis l'étape 3.

### 5 Touchez [OK] pour définir les Start/End dans le fichier.

Les points Start/End sont à présent saisis de fait et enregistrés dans le fichier audio multi-pistes.

#### Utilisation de la fonction Nudge — Réglage de la position tout en écoutant la reproduction

La fonction Nudge permet d'écouter la reproduction du passage dans lequel se situe la position définie tout en déplaçant légèrement celle-ci (même de quelques millisecondes).

Pour utiliser la fonction Nudge, touchez les éléments  ou  afin de les activer.



: Reproduction en boucle de la plage commençant à 500 millisecondes avant et jusqu'à la position de reproduction actuelle.



: Reproduction en boucle de la plage à partir de la position de reproduction actuelle et jusqu'à 500 millisecondes après celle-ci.

Pour régler la position de reproduction tout en utilisant la fonction Nudge, touchez [◀◀]/[▶▶] à l'écran, servez-vous du cadran de données ou appuyez sur les touches [DEC]/[INC].

Pour désactiver la fonction Nudge, touchez  ou  de sorte que les deux éléments soient désactivés.

# Réenregistrement d'un fichier audio d'enregistrement multi-pistes

Les données audio multi-pistes que vous avez créées peuvent être réenregistrées de trois manières différentes :

- **Normal** : remplacement ou enregistrement par surimpression de toutes les données ..... Voir ci-dessous
- **Punch In/Out (\*)** : remplacement ou enregistrement par surimpression d'une certaine plage de données ..voir [page 104](#)
- **Bounce (Rebond)** : fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main ..... Voir [page 107](#)

\* L'enregistrement Punch In/Out dispose de trois modes différents selon la manière dont vous déclenchez l'enregistrement : Manual Punch In/Out (Début/fin d'insertion manuelle), Pedal Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement de la pédale) et Auto Punch In/Out (Début/fin d'insertion automatique).

## NOTE

Le réenregistrement répété des données entraîne la détérioration de la qualité du son.

## AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le lecteur utilisateur interne. Vous pouvez toutefois les sauvegarder avant de les modifier. La manière la plus simple de procéder consiste à les copier. Cependant, la copie au sein d'un dossier du lecteur utilisateur étant impossible, vous devez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au mode d'emploi.

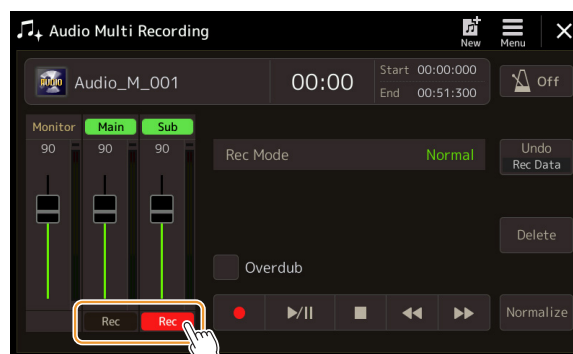
## Enregistrement Normal — remplacement ou surimpression de toutes les données

Vous pouvez remplacer toutes les données audio d'une piste par un enregistrement Normal ou en mixant les données audio avec les données de l'enregistrement Normal en ayant la fonction de surimpression activée. L'enregistrement Normal avec la méthode de surimpression n'ajoute aucune piste mais se contente de mixer les nouveaux enregistrements aux données existantes. À la fin de l'enregistrement, toutes les données seront effacées à partir du point d'arrêt.

## NOTE

Si vous avez l'intention de procéder à des enregistrements par surimpression de certaines parties sur cette piste, il est préférable d'adopter une méthode d'enregistrement toute simple pour cette première étape. Par exemple, il se peut que vous enregistriez un simple motif rythmique (comme par exemple lors de la reproduction d'un style) ou un riff de basse sommaire sur lequel vous pourriez ajouter d'autres parties par la suite.

- 1** Pour sélectionner le fichier souhaité, exécutez les étapes 1-3 de la section « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » à la [page 99](#).
- 2** Sélectionnez la piste à réenregistrer en touchant la commande [Rec] y afférente.



### **3** Réglez le mode d'enregistrement.

**3-1** Réglez le paramètre « Rec Mode » (Mode d'enregistrement) sur « Normal ».

**3-2** Réglez la case à cocher (activation/désactivation) de « Overdub ».

- **Désactivation** : remplacez simplement l'ensemble des données de la piste.
- **Activation** : mixez le nouvel enregistrement avec les données existantes de la piste.

## 4 Exercez-vous à jouer la partie tout en vérifiant et en ajustant les réglages de volume pour l'enregistrement.

### ■ Lorsque la fonction « Overdub » est désactivée :

Exercez-vous à jouer la partie tout en vérifiant le niveau sonore et réglez le volume de l'enregistrement à l'aide de l'indicateur de niveau ou du curseur de « Monitor ».

### ■ Lorsque la fonction « Overdub » est activée :

Reproduisez la piste enregistrée et exercez-vous à la partie que vous souhaitez enregistrer par surimpression tandis que la reproduction est en cours d'exécution sur la piste. Réglez les volumes de reproduction des pistes Main et Sub ([page 100](#)) et spécifiez le niveau sonore de l'enregistrement à l'aide de l'indicateur de niveau ou du curseur « Monitor ». La balance de volume définie ici est appliquée durant l'enregistrement.

## 5 Touchez [●] (Enregistrement) pour activer l'enregistrement.

## 6 Touchez [▶/II] (Reproduction/Pause) pour lancer l'enregistrement.

Jouez au clavier (ou chantez) et enregistrez votre performance.

## 7 Lorsque l'enregistrement est terminé, touchez [■] (Arrêt).

À la fin de l'enregistrement, les données situées après le point d'arrêt de la piste seront effacées, même si le réglage « Overdub » est activé.

## 8 Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/II] (Reproduction/Pause).

Si vous avez fait une erreur ou n'êtes pas entièrement satisfait de votre performance, vous pourrez recourir à la fonction Undo pour effacer le résultat de l'enregistrement Normal à ce stade. Pour ce faire, touchez [■] (Arrêt) pour arrêter la reproduction, puis touchez [Undo].

### NOTE

Avant de vous exercer à jouer la partie et de régler le volume, effectuez tous les réglages nécessaires tels que la sélection de sonorité. Si vous voulez enregistrer une sonorité jouée au clavier de l'instrument, sélectionnez la sonorité souhaitée. Pour enregistrer votre propre chant ou le son d'un instrument externe, connectez un microphone ou un autre instrument et effectuez les réglages appropriés.

### NOTE

Le son de la reproduction de l'autre piste (non sélectionnée comme destination de l'enregistrement) n'est pas enregistré sur la piste.

### NOTE

La fonction Audio Multi Recording réduit automatiquement, mais très légèrement, le niveau de la piste précédente afin de s'adapter au nouvel enregistrement. Cela est nécessaire pour minimiser toute éventuelle distorsion. Vous pouvez vous servir de l'effet Normalize pour optimiser le volume d'ensemble. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 99](#).

## Enregistrement Punch In/Out — remplacement ou enregistrement par surimpression d'une certaine plage de données

Cette méthode d'enregistrement ne peut s'utiliser que sur un enregistrement déjà existant. Elle vous permet d'effectuer un réenregistrement sur une partie spécifique du matériau déjà enregistré. Vous pouvez remplacer la partie originale par le nouvel enregistrement via l'enregistrement Punch In/Out ou conserver l'original en le mixant avec les nouvelles données à l'aide de la fonction Punch In/Out en ayant préalablement activé l'enregistrement par surimpression. Ceci vous permet de corriger une éventuelle erreur d'enregistrement ou d'enregistrer par surimpression de nouvelles parties sur l'enregistrement original.

Notez bien que les sections situées avant et après le début et la fin de l'insertion de l'enregistrement ne sont pas écrasées, elles sont conservées comme données originales et jouées normalement afin de vous guider pour définir l'entrée et la sortie de l'insertion de l'enregistrement.

### NOTE

Lorsque vous réenregistrez le fichier par la méthode de début/fin d'insertion, nous vous recommandons de réenregistrer une seule plage à la fois. Cela est dû au fait que la fonction Undo/Redo ne peut annuler ou rétablir que la plage qui vient d'être enregistrée.



**1** Pour sélectionner le fichier souhaité, exécutez les étapes 1-3 de la section « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » à la [page 99](#).

**2** Sélectionnez la piste à réenregistrer en touchant la commande [Rec] y afférente.

**3** Réglez le mode d'enregistrement.

**3-1** Réglez le paramètre « Rec Mode ».

Sélectionnez le mode de début/fin d'insertion souhaité selon la manière dont vous voulez déclencher l'enregistrement.

- **Manual Punch In/Out (Début/fin d'insertion manuelle)** : ce mode vous permet d'exécuter manuellement la fonction Punch In/Out via une opération effectuée sur l'écran.
- **Pedal Punch In/Out (Début/Fin d'insertion de la pédale)** : ce mode vous permet d'exécuter manuellement la fonction Punch In/Out à l'aide d'un sélecteur au pied relié à la prise ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2 (Pédale affectable 2).
- **Auto Punch In/Out (Début/fin d'insertion automatique)** : ce mode vous permet d'automatiser l'enregistrement Punch In/Out en spécifiant la plage d'enregistrement à l'avance (voir ci-dessous).

**3-2** Réglez la case à cocher (activation/désactivation) de « Overdub ».

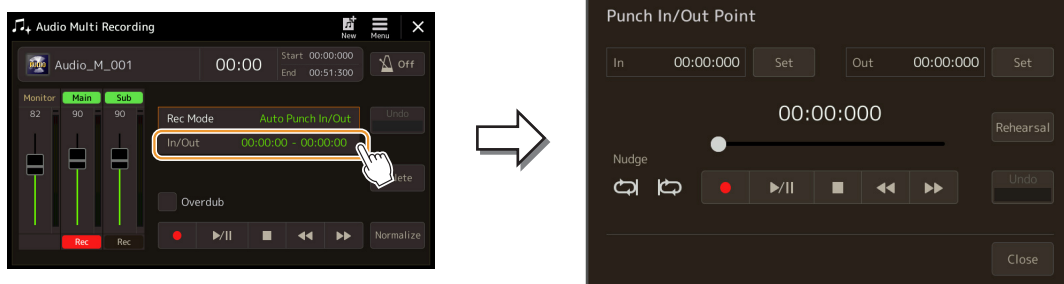
- **Désactivation** : remplacement d'une certaine plage de données sur la piste.
- **Activation** : mixage du nouvel enregistrement avec les données existantes d'une certaine plage de la piste.

 PAGE SUIVANTE

## Détermination de la plage d'enregistrement en mode Auto Punch In/Out

Si vous sélectionnez « Auto Punch In/Out » comme réglage de « Rec Mode », il faudra spécifier la plage d'enregistrement et s'entraîner à l'enregistrement à l'aide de la fonction Rehearsal (Répétition).

- 1 Touchez la zone « In/Out » (Entrée/Sortie) à l'écran pour appeler l'écran approprié.



- 2 Spécifiez les points de début/fin d'insertion.

### NOTE

La plage la plus petite possible pour le réglage Auto Punch In/Out est de 100 millisecondes.

- 2-1** Réglez la position de la reproduction sur le point d'entrée d'insertion souhaité.  
Pour régler la position, touchez [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] à l'écran, utilisez le cadran de données ou les touches [DEC]/[INC].  
Pour régler le point tout en écoutant la reproduction, utilisez la fonction Nudge de la même manière qu'en réglant les points de début et de fin. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Utilisation de la fonction Nudge » (page 101).
  - 2-2** Touchez la commande [Set] correspondant à l'élément « In » (Entrée) pour spécifier le point Punch In (Entrée d'insertion).
  - 2-3** Réglez la position de la reproduction sur le point de fin d'insertion souhaité.  
Exécutez les mêmes opérations qu'à l'étape 2-1.
  - 2-4** Touchez la touche [Set] correspondant à l'élément « Out » pour spécifier le point Punch Out.  
Lorsque les points In/Out sont spécifiés, ils sont immédiatement enregistrés dans le fichier.
- 3 Utilisez la fonction Rehearsal pour vous entraîner à l'enregistrement avant d'entamer véritablement celui-ci.
    - 3-1** Touchez [Rehearsal] pour activer la fonction.
    - 3-2** Touchez [●] (Enregistrement), puis touchez [▶/||] (Reproduction/Pause) à l'écran.  
Les données audio multi-pistes sont reproduites de façon répétée en débutant quatre secondes avant le point de début d'insertion pour finir à quatre secondes après le point de fin d'insertion. Entraînez-vous à jouer au clavier ou à chanter en accompagnement de la partie de votre choix.  
L'enregistrement proprement dit n'est pas lancé pendant l'exécution de la fonction de répétition.
    - 3-3** Touchez [■] (Arrêt) pour quitter la fonction Rehearsal.

### NOTE

La reproduction de la répétition de la fonction Rehearsal s'arrête automatiquement au bout de 99 exécutions.

- 4 Touchez [Close] (Fermer) pour revenir à l'écran Audio Multi Recording.

### NOTE

Lorsque la fonction Rehearsal n'est pas utilisée, vous pouvez aussi exécuter l'enregistrement Auto Punch In/Out sur l'écran Punch In/Out Point.

## 4 Enregistrez la partie spécifique de la piste à l'aide de la méthode que vous avez sélectionnée à l'étape 3.

### ■ Manual Punch In/Out :

- 4-1** Touchez [●] (Enregistrement) pour activer le mode d'enregistrement.
- 4-2** Touchez [▶/II] (Reproduction/Pause) pour lancer la reproduction en mode d'enregistrement.
- 4-3** Touchez [●] à nouveau pour lancer l'enregistrement à proprement dit (Punch In).
- 4-4** À la fin de la reproduction, touchez [▶/II] (Reproduction/Pause) pour arrêter l'enregistrement (Punch Out).  
La reproduction s'interrompt et l'enregistrement d'une plage donnée se termine.
- 4-5** Touchez [■] (Arrêt) dans l'écran pour quitter le mode d'enregistrement.

### ■ Pedal Punch In/Out :

Le point sur lequel vous enfoncez le sélecteur au pied (prise ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2) constitue le point de début d'insertion et le point sur lequel vous relâchez la pédale est le point de fin d'insertion de l'enregistrement.

- 4-1** Touchez [●] (Enregistrement) pour activer le mode d'enregistrement.
- 4-2** Touchez [▶/II] (Reproduction/Pause) pour lancer la reproduction en mode d'enregistrement.
- 4-3** Appuyez sur le sélecteur au pied et maintenez-le enfoncé pour lancer à proprement dit l'enregistrement (Punch In).
- 4-4** À la fin de la reproduction, relâchez le sélecteur au pied pour arrêter l'enregistrement (Punch Out).  
La reproduction s'interrompt et l'enregistrement d'une plage donnée se termine.
- 4-5** Touchez [■] (Arrêt) dans l'écran pour quitter le mode d'enregistrement.

### ■ Auto Punch In/Out :

- 4-1** Touchez [●] (Enregistrement) pour activer le mode d'enregistrement.
- 4-2** Touchez [▶/II] (Reproduction/Pause) pour lancer la reproduction en mode d'enregistrement.  
La reproduction commence quatre secondes avant le point de début d'insertion, puis l'enregistrement est automatiquement lancé et arrêté au niveau des points Punch In/Out spécifiés. La reproduction du morceau s'arrête automatiquement quatre secondes après le point de fin d'insertion.

## 5 Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/II] (Reproduction/Pause).

Si vous avez effectué une erreur ou que vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre performance, vous pourrez annuler l'opération Punch In/Out en appuyant sur la touche [Undo] de l'écran.

#### NOTE

Le son de la reproduction de l'autre piste (non sélectionnée comme destination de l'enregistrement) n'est pas enregistré sur la piste.

#### NOTE

Nous vous recommandons de réenregistrer une seule plage à la fois. Cela est dû au fait que la fonction Undo/Redo ne peut annuler ou rétablir que la plage qui vient d'être enregistrée.

## Enregistrement Bounce — Fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main

Vous pouvez mixer toutes les données des pistes Main et Sub sur une seule piste (Main) via le mode d'enregistrement Bounce (Rebond). Cette méthode vous permet de vider la piste Sub, en la rendant disponible pour l'enregistrement d'une autre partie sur la piste Sub via un enregistrement normal.

**1** Pour sélectionner le fichier souhaité, exécutez les étapes 1-3 de la section « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » à la [page 99](#).

**2** Réglez le paramètre « Rec Mode » sur « Bounce ».



### NOTE

Lorsque le paramètre « Rec Mode » est réglé sur « Bounce », la piste sélectionnée est automatiquement remplacée par Main.

**3** Lancez la reproduction audio tout en vérifiant et en ajustant les réglages de volume pour l'enregistrement.

Reproduisez les pistes enregistrées, réglez les volumes de reproduction des pistes Main et Sub ([page 100](#)) et spécifiez le niveau sonore de l'enregistrement à l'aide de l'indicateur de niveau ou du curseur «Monitor». La balance de volume définie ici est appliquée durant l'enregistrement.

**4** Touchez [●] (Enregistrement) puis appuyez sur [Yes] (Oui) pour poursuivre.

Si vous ne voulez pas supprimer les données enregistrées de la piste Sub, touchez [No] (Non) au lieu de [Yes] ci-dessus.

**5** Touchez [▶/II] (Reproduction/Pause) pour lancer l'enregistrement Bounce.

Les données des pistes Main et Sub sont mixées et enregistrées sur la piste Main. À la fin de la reproduction des pistes Main et Sub, l'enregistrement en mode Bounce s'arrête automatiquement.



### NOTE

Si vous chantez ou jouez au clavier pendant l'enregistrement en mode Bounce, votre performance sera aussi enregistrée sur la piste Main.

**6** Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/II] (Reproduction/Pause).

La piste Sub étant désormais vide. Vous pouvez dès lors enregistrer dessus une autre partie via un enregistrement Normal.

Si vous n'avez pas supprimé les données enregistrées de la piste Sub à l'étape 4, ces données seront enregistrées sur les pistes Main et Sub. Pour éviter de dupliquer la reproduction des données, assourdissez la reproduction de la piste Sub en touchant la commande [Sub] à l'écran pour la désactiver.

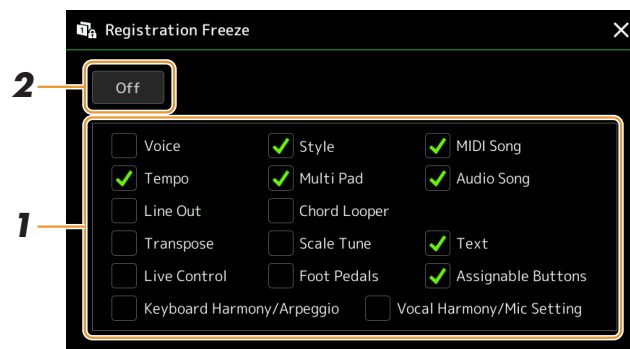
## Contenu

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze) .....	108
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (fonction Registration Sequence) .....	109
Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration .....	111
• Ajout d'étiquettes sur la banque de mémoires de registration pour les besoins de la recherche.....	112

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

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

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Regist Freeze].



### 1 Cochez l'élément ou le groupe que vous souhaitez « geler ».

Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie du groupe Freeze.

### 2 Réglez la fonction Registration Freeze (Gel de la registration) sur « On ».

#### NOTE

Vous pouvez également activer/désactiver la fonction Registration Freeze en appuyant sur la touche [FREEZE].



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

Pour changer rapidement la configuration du panneau durant une performance en live, cet instrument dispose de la fonction Registration Sequence (Séquence de registration), qui vous permet d'appeler les dix configurations concernées dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches [DEC]/[INC] de l'écran d'accueil, les touches ASSIGNABLE ou la pédale tout en jouant au clavier.

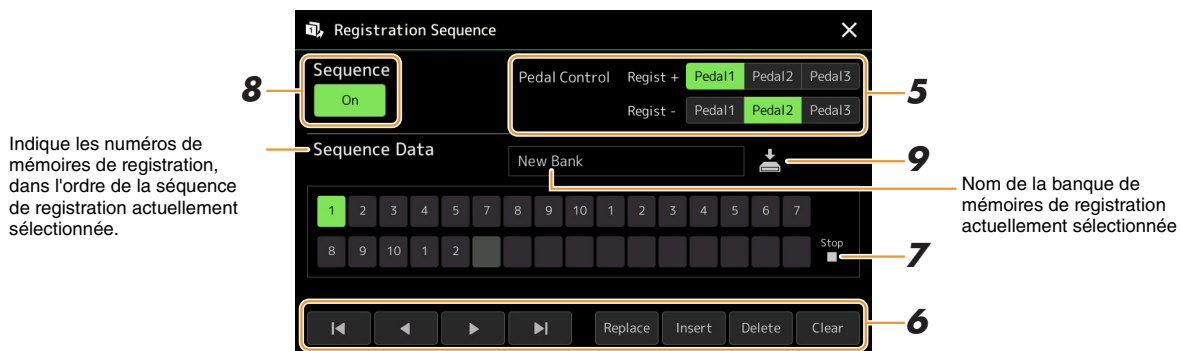
**1** Si vous avez l'intention d'utiliser une ou plusieurs pédales pour changer de numéro de mémoire de registration, connectez les pédales en option aux prises ASSIGNABLE FOOT PEDAL (Pédale affectable) appropriées.

Pour obtenir des instructions, reportez-vous au mode d'emploi.

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

**3** Sélectionnez la banque de mémoires de registration souhaitée pour créer une séquence.

**4** Appelez l'écran Registration Sequence (Séquence de registration) via [MENU] → [Regist Sequence].



Indique les numéros de mémoires de registration, dans l'ordre de la séquence de registration actuellement sélectionnée.

Nom de la banque de mémoires de registration actuellement sélectionnée

**5** Si vous avez l'intention d'utiliser une pédale pour changer le numéro de mémoire de registration, spécifiez ici la manière dont la pédale sera utilisée.

La pédale affectée à « Regist + » permet d'avancer dans la séquence. La pédale affectée à « Regist - » est utilisée pour effectuer un retour arrière dans la séquence.

Si vous avez l'intention d'utiliser la touche ASSIGNABLE pour changer le numéro de la mémoire de registration, affectez « Registration Memory + » ou « Registration Memory - » dans l'écran appelé via [MENU] → [Assignable] (page 133).

### NOTE

Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Voice Guide Controller (Contrôleur de Voice Guide) (page 157), Punch In/Out of Song (Début/fin d'insertion de l'enregistrement de morceau) (page 79) et la fonction définie dans l'écran Assignable (page 133). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Voice Guide Controller /Out of Song → Registration Sequence → Punch In/Out of Song /Out of Song → Registration Sequence /Out of Song → Registration Sequence → fonction définie dans l'écran Assignable.

**6** Programmez un ordre de séquence pour appeler les numéros des mémoires de registration dans l'ordre qui vous convient.

Il suffit d'abord d'appuyer sur la touche du numéro de la mémoire de registration souhaitée sur le panneau puis de toucher [Insert] (Insérer) pour entrer le numéro sélectionné.

	<p>Déplace le curseur.</p> <p><b>NOTE</b></p> <p>Si vous voulez déplacer le curseur de manière à le positionner directement sur un numéro déjà saisi, touchez le numéro souhaité.</p>
<p>Replace (Remplacer)</p>	<p>Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionné.</p>

Insert (Insérer)	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionné juste avant la position du curseur.
Delete (Supprimer)	Supprime le numéro à l'emplacement du curseur.
Clear (Effacer)	Efface tous les numéros de la séquence.

## 7 Sélectionnez l'action qui se produira en fin de séquence de registration.

- **Stop (Arrêt)** : le fait d'appuyer sur la touche ASSIGNABLE ou sur la pédale permettant d'avancer dans la séquence n'a aucun effet. La séquence est « arrêtée ».
- **Top (Position de début)** : la séquence reprend du début.
- **Next (Suivant)** : la séquence passe automatiquement au début de la banque de mémoires de registration suivante dans le même dossier sur l'écran Registration Bank Selection.

## 8 Réglez la fonction Registration Sequence sur « On ».

La séquence de registration que vous programmez ici s'affiche dans la zone Registration Memory Bank de l'écran Home. Appuyez sur la touche ASSIGNABLE ou sur la pédale pour vérifier si le numéro de la mémoire de registration est appelé ou non selon l'ordre programmé.

## 9 Touchez (Enregistrer) pour appeler l'écran File Selection, puis enregistrez le programme de séquence dans un fichier de banque de mémoires de registration.

### AVIS


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


## Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration

Vous pouvez rapidement trouver les fichiers de banque de mémoires de registration souhaités à partir d'un grand nombre de fichiers à l'aide de la fonction Search (Rechercher).

- 1** Appelez l'écran approprié en touchant  (Rechercher) dans l'écran Registration Bank Selection.
- 2** Touchez la zone de recherche pour appeler la fenêtre Character Entry (Saisie de caractères).



- 3** Entrez le nom de fichier/dossier (ou simplement une portion du nom) pour lancer la recherche.  
Pour saisir deux ou plusieurs mots, insérez un espace entre chaque mot.  
Au terme de la recherche, la liste des résultats apparaît. Pour effacer les résultats, touchez [Clear].
- 4** Si vous souhaitez restreindre la recherche, touchez  (Filtre) et saisissez vos options de recherche dans l'encadré.
  - **Tag (Étiquette)** : Saisissez les étiquettes ([page 112](#)) dans la zone ou sélectionnez les étiquettes de la liste en touchant [Existing Tag List] (Liste des étiquettes existantes). Pour saisir plusieurs étiquettes dans l'encadré, insérez un espace entre chaque étiquette.
  - **Song (Morceau)** : saisissez le nom du morceau.
  - **Style** : saisissez le nom de style.
  - **Style Tempo (Tempo de style)** : entrez la plage de tempo.

Pour effacer une demande de recherche, touchez [Clear]. Pour effacer tout, touchez [All Clear].  
Touchez  (Filtre) à nouveau pour renvoyer le résultat de la recherche.

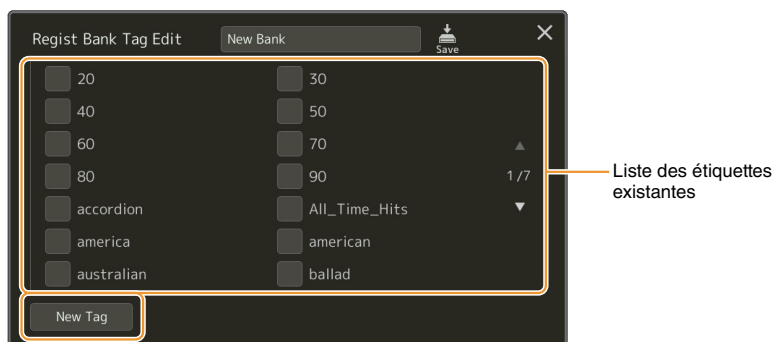
- 5** Sélectionnez le fichier de banque de mémoires de registration souhaité dans les résultats de la recherche.

Touchez [OK] pour fermer l'écran des résultats et appeler la banque sélectionnée depuis le résultat. Touchez [Cancel] pour fermer l'écran du résultat et revenir à la banque précédemment sélectionnée.

## Ajout d'étiquettes sur la banque de mémoires de registration pour les besoins de la recherche

Les étiquettes des banques de mémoire de registration vous aident à trouver rapidement les fichiers souhaités lors d'une recherche.

- 1** Sélectionnez le fichier de banque de mémoires de registration sur lequel vous souhaitez ajouter des étiquettes.
- 2** Sur l'écran Registration Bank Selection, touchez  (Menu) puis menu [Regist Bank Tag Edit] pour appeler l'écran approprié.
- 3** Touchez [New Tag] (Nouvelle étiquette) pour saisir le texte souhaité dans la fenêtre de saisie de caractères.



Si vous avez déjà ajouté des étiquettes à un autre fichier de banque de mémoires de registration, les étiquettes existantes apparaissent dans la liste. Vous pouvez les sélectionner en les cochant. L'affichage de la liste prend un certain temps.

- 4** Touchez  (Enregistrer) pour enregistrer les informations relatives aux étiquettes sur le fichier de banque de mémoires de registration.

## Contenu

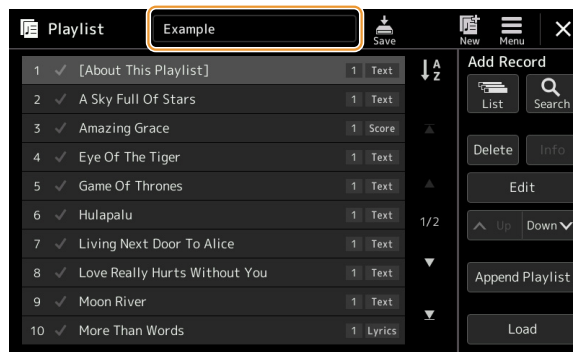
Importation des enregistrements Musique Finder dans Playlist (Liste de reproduction).....	113
--	-----

## Importation des enregistrements Musique Finder dans Playlist (Liste de reproduction)

En important des enregistrements Musique Finder utilisés sur les précédents claviers Yamaha (tels que les unités de la série Tyros), vous pouvez adjoindre ces enregistrements à la liste de reproduction du Genos exactement comme vous le faisiez avec la fonction Musique Finder (Chercheur de morceaux) sur ces différents instruments.

Pour plus de détails sur l'utilisation de Musique Finder, reportez-vous au mode d'emploi du clavier Yamaha qui contient les enregistrements Musique Finder souhaités.

- 1 Connectez le lecteur flash USB contenant le fichier Music Finder (\*\*\*.mfd) à la borne [USB TO DEVICE] du Genos.
- 2 Dans l'écran Playlist (Liste de reproduction), touchez le nom du fichier Playlist pour appeler l'écran Playlist File Selection (Sélection de fichier Playlist).



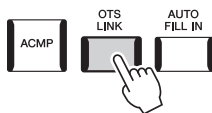
- 3 Sélectionnez le fichier Musique Finder pour appeler le message de confirmation.
- 4 Touchez [Yes] (Oui) pour démarrer l'importation.

Les enregistrements Musique Finder importés sont convertis en fichiers de banque de mémoires de registration portant le même nom que les fichiers importés et stockés dans un dossier spécifique sur le lecteur utilisateur de l'instrument. Dans le même temps, une liste de reproduction des fichiers de banque de mémoires de registration convertis (portant les mêmes noms que les fichiers importés) est créée sur le lecteur flash USB. Les réglages de Musique Finder sont stockés dans la mémoire de registration portant le numéro [1] de chaque banque.

### AVIS

Si un dossier portant le même nom que le fichier Musique Finder existe déjà, le fichier de la banque de mémoires de registration portant le même nom dans ce dossier sera remplacé par les données importées. Pour éviter d'écraser des données importantes, modifiez le nom du dossier ou du fichier Musique Finder.

- 5** Activez la touche [OTS LINK] pour autoriser l'utilisation des enregistrements importés de la même manière que pour la fonction Music Finder originale.



- 6** Touchez le nom de l'enregistrement sur l'écran Playlist et chargez les réglages contenus dans les données de Musique Finder.

#### **Recherche des enregistrements**

Les données de Musique Finder étant stockées dans la mémoire de registration, vous pouvez rechercher des enregistrements à l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration). Le mot-clé et le genre musical de Musique Finder sont stockés sur l'étiquette des fichiers concernés.

## Contenu

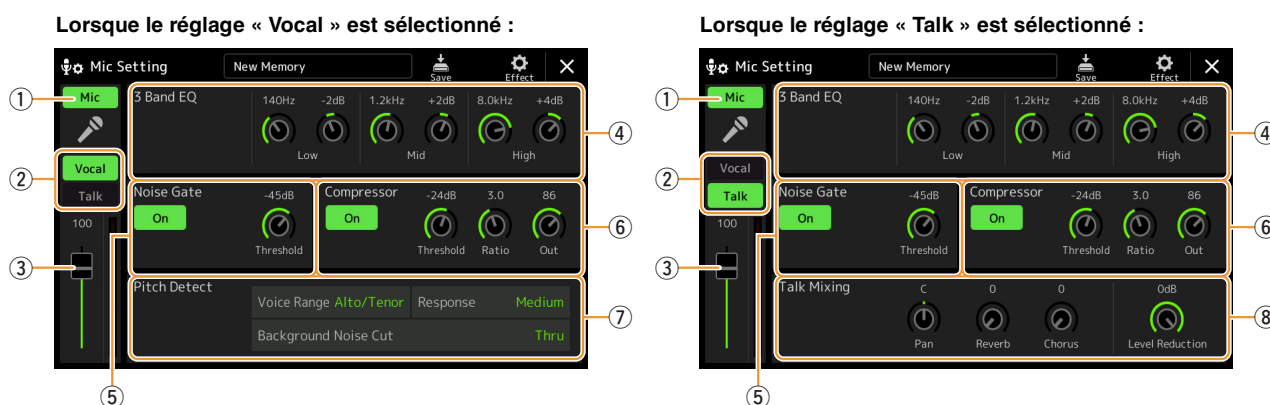
Définition des réglages de microphone (Mic Setting) .....	115
• Sauvegarde/Appel des réglages de microphone .....	117
Édition du type d'harmonie vocale (Vocal Harmony) .....	118
Édition des types Synth Vocoder (Vocal Harmony) .....	122

## Définition des réglages de microphone (Mic Setting)


Cette section vous offre la possibilité de régler les paramètres liés à différents effets appliqués au son du microphone. Vous pouvez ainsi procéder au réglage des paramètres « Vocal » (Chant) pour les besoins de votre performance de chant et des paramètres « Talk » (Parler) en vue, par exemple, d'effectuer des annonces entre les morceaux. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Mic Setting].

### NOTE

Ces réglages permettent d'ajuster EQ, Noise Gate et Compressor lorsque l'option « Vocal » est sélectionnée. Pour configurer les paramètres Pan et Reverb applicables à votre chant, vous devez recourir aux réglages de l'écran Mixer (page 129).



①	Activation/désactivation du microphone	Active ou désactive le son du microphone. Lorsque ce réglage est activé (On), le son du microphone est reçu sur l'instrument.  <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Vocal Harmony (Harmonie vocale) (page 118).
②	Basculement Vocal/Talk	Lorsque vous chantez dans le microphone au cours de votre performance, réglez ce paramètre sur « Vocal ». Si vous parlez normalement ou devez faire des annonces entre les morceaux, spécifiez-le sur « Talk ». Cette option vous permet de changer instantanément les réglages du microphone selon les besoins. Le réglage sur « Talk » est équivalent à l'activation de la touche [TALK] du panneau.
③	Réglage du volume	Règle le volume d'entrée du son du microphone. Le niveau d'entrée apparaît à droite.  <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Vocal Harmony (Harmonie vocale) (page 118).
④	3 Band EQ (Égaliseur 3 bandes)	L'EQ est un processeur qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes susceptibles d'être renforcées ou coupées en fonction des besoins, pour adapter la réponse de fréquence globale. 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 chacune des trois bandes, vous pouvez régler la fréquence centrale (Hz) et le niveau (dB) via les boutons correspondants à l'écran.

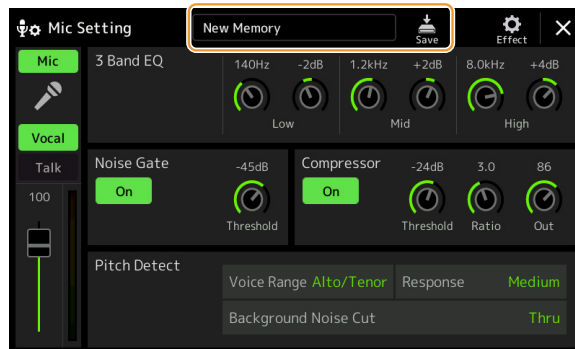
⑤	Noise Gate (Suppression des bruits)	Cet effet assourdit le signal d'entrée lorsque l'entrée provenant du micro tombe en deçà d'un niveau spécifié. Il supprime ainsi les bruits étrangers, ce qui permet au signal souhaité (voix, etc.) de passer.	
		On/Off (Activation/désactivation)	Active/désactive l'effet Noise Gate.
		Threshold (Seuil)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.
⑥	Compressor (Compresseur)	Cet effet diminue le signal de sortie lorsque le signal d'entrée provenant du micro dépasse un certain niveau. Il est particulièrement utile pour égaliser les sons vocaux possédant des dynamiques extrêmement variables. Il « comprime » efficacement le signal en atténuant les parties trop fortes et vice versa.	
		On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.
		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.
		Out (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.
⑦	Pitch Detect (Détection de la hauteur de ton) (Disponible uniquement en cas de sélection de « Vocal »)	Détermine la manière dont la hauteur de ton du son du microphone est détectée au cours de la performance.	
		Voice Range (Registre vocal)	Réglez ce paramètre pour obtenir l'harmonie vocale la plus naturelle possible, en fonction de votre voix. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bass (Basse)</b> : effet conçu pour améliorer les voix graves. Ce réglage s'applique également aux grognements et aux cris.</li> <li>• <b>Alto/Tenor</b> : effet conçu pour améliorer les voix de registre moyen.</li> <li>• <b>Soprano</b> : effet conçu pour améliorer les voix aiguës. Ce réglage convient également au chant au plus près du microphone.</li> <li>• <b>All Range (Registre étendu)</b> : effet conçu pour améliorer les voix au registre étendu, allant de Bass à Soprano.</li> </ul>
		Response (Réponse)	Ajuste la vitesse de réponse de l'effet Vocal Harmony ou la vitesse à laquelle les harmonies sont générées en réponse à votre voix. <p> <b>NOTE</b></p> <p>Ce paramètre s'applique dès lors que l'un des paramètres Lead Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de la sonorité principale) et Harm Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de l'harmonie) liés à Vocal Harmony (page 121) est spécifié sur « as Mic Setting » (Comme réglage micro). Pour les autres réglages, c'est la valeur de Pitch Detect Response (Réponse à détection de la hauteur de ton) ayant trait à Vocal Harmony qui est retenue.</p>
		Background Noise Cut (Coupure du bruit de fond)	Ce réglage vous permet de filtrer les bruits susceptibles d'interférer avec la détection de la hauteur de ton. Le réglage « Thru » (Relais) désactive le filtre de bruit.
⑧	Talk Mixing (Mixage de paroles) (Uniquement lorsque l'option « Talk » est sélectionnée)	Ceci vous permet d'effectuer les réglages pour parler ou diffuser des annonces entre les morceaux durant une performance.	
		Pan (Balayage panoramique)	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.
		Reverb (Réverbération)	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.
		Chorus (Chœur)	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.
		Level Reduction (Niveau de réduction)	Détermine la réduction à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler de manière efficace la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.


### AVIS


Les réglages effectués ici seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.



## Sauvegarde/Appel des réglages de microphone



Vous pouvez enregistrer tous les réglages de microphone dans un fichier unique en touchant  (Enregistrer) dans l'écran Mic Setting. Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à dix fichiers dans la mémoire utilisateur de l'instrument. Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs ou correspondant à votre performance.

Pour appeler les réglages de microphone, touchez le nom du réglage à gauche de  (Enregistrer), puis sélectionnez le fichier souhaité.

### NOTE

Pour stocker les réglages de microphone sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération Save (page 159).

## Édition du type d'harmonie vocale (Vocal Harmony)

Vous pouvez créer votre propre type d'harmonie vocale original en modifiant les paramètres du type d'harmonie vocale prédéfini.

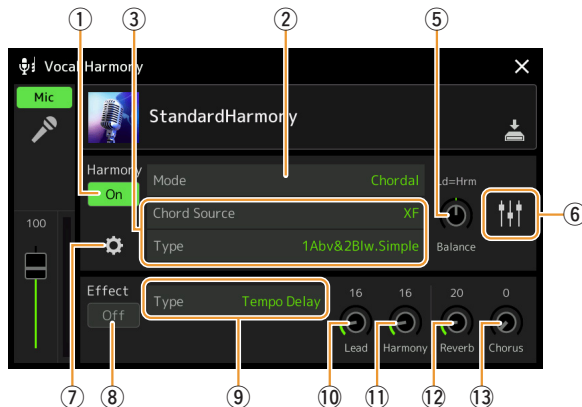
L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Touchez le nom de l'harmonie vocale pour appeler l'écran **Vocal Harmony Selection** (Sélection de l'harmonie vocale).
- 2 Touchez [Vocal Harmony], puis sélectionnez le type d'harmonie vocale souhaité.
- 3 Procédez aux modifications souhaitées en fonction du type d'harmonie vocale sélectionné.

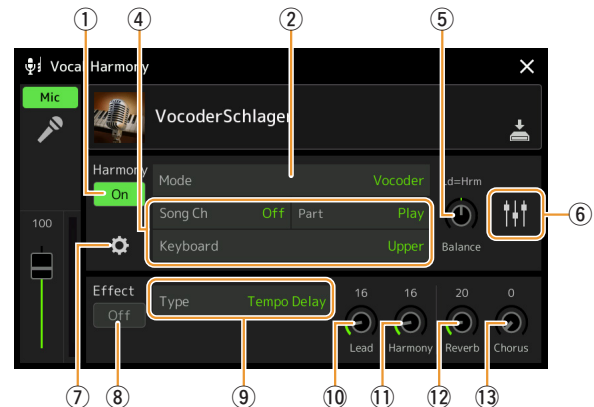
### NOTE

Vérifiez que le microphone est correctement branché (voir mode d'emploi) et que les réglages sont convenablement réglés (reportez-vous à la [page 115](#) du présent manuel de référence) avant de configurer ici les paramètres Vocal Harmony.

Lorsque le paramètre Mode (2) est réglé sur « Chordal » :






Lorsque le paramètre Mode (2) est réglé sur « Vocoder » ou « Vocoder-Mono » :






## Harmony (Harmonie)

Permet de modifier les paramètres d'harmonie vocale.

①	Harmony On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie)	Active ou désactive l'harmonie vocale. Ce réglage est équivalent à la touche [VOCAL HARMONY] du panneau.	
②	Mode	Bien que l'un des trois modes suivants soit automatiquement sélectionné lors de la sélection d'un type d'harmonie vocale, vous avez la possibilité de modifier le mode sélectionné.	
		Chordal	Les notes harmoniques sont déterminées par les trois types d'accord suivants : les accords joués dans la section d'accords du clavier (avec la touche [ACMP] activée), les accords interprétés dans la section à main gauche du clavier (avec la partie Left activée) et les accords contenus dans les données de morceau pour contrôler l'harmonie. (Réglage indisponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.)
		Vocoder	Le son du microphone est émis par l'intermédiaire des notes que vous jouez au clavier ou des notes du morceau en cours de reproduction.
	Vocoder-Mono	Pratiquement identique au mode Vocoder. Dans ce mode, seules les mélodies ou les lignes ne comportant qu'une seule note peuvent être reproduites (avec priorité à la dernière note).	

<b>③ (Lorsque le Mode est réglé sur « Chordal »)</b>	
Chord Source (Source d'accord)	<p>Détermine les données ou l'événement de morceau devant servir pour la détection d'accords.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau.</li> <li>• <b>XF</b> : les données d'accord définies via XF sont utilisées.</li> <li>• <b>1-16</b> : les accords sont détectés à partir des notes du canal MIDI spécifié ici.</li> </ul> <p> <b>NOTE</b></p> <p>L'harmonie vocale peut ne pas fonctionner correctement quel que soit le réglage effectué ici en fonction des données de morceau, puisque le morceau sélectionné peut ne contenir aucune donnée d'accord ou comporter des données de notes insuffisantes pour la détection d'accord.</p>
Type	<p>Détermine la manière dont les notes harmoniques sont appliquées au son du microphone lors de la sélection d'un type Chordal. Presque tous les types appliquent les notes harmoniques en fonction de l'accord spécifié via la section à main gauche et la section des accords du clavier, ou les données de morceau, à l'exception des deux types décrits ci-après.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ScaleDiatonic (Gamme diatonique)</b> : ce réglage génère les notes harmoniques sur la base des valeurs attribuées aux paramètres Key Root et Key Type dans l'écran Harmony Assign (Affectation de l'harmonie) (⑦), ce qui signifie que les notes harmoniques ne dépendent pas de l'accord mais correspondent à la gamme diatonique de l'armature de clé du morceau actuellement sélectionné.</li> <li>• <b>Parallel (Parallèle)</b> : ceci ajoute une note à la note principale (son de microphone), avec un intervalle spécifié en ⑥, indépendamment de l'accord.</li> </ul> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Dans la Liste des types d'accords, « Abv » (Au-dessus) signifie que les notes harmoniques sont générées au-dessus de la note principale (son du microphone) alors que « Blw » (Au-dessous) indique que les notes harmoniques sont produites au-dessous de celle-ci.</p> <p>Pour plus de détails sur les types Chordal, reportez-vous à la page « Vocal Harmony Parameter List » (Liste des paramètres d'harmonie vocale) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.</p>
<b>④ (Lorsque le paramètre Mode est réglé sur « Vocoder » ou « Vocoder -Mono »)</b>	
Song Ch (Canal de morceau)	<p>Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur entre 1 et 16, les données de note (jouées à partir d'un morceau sur cet instrument ou sur un ordinateur connecté) contenues dans le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie. Si ce paramètre est réglé sur « Off », la commande de l'harmonie par les données de morceau sera désactivée.</p>
Part (Partie)	<p>Lorsqu'il est réglé sur « Mute » (Assourdissement), le canal sélectionné ci-dessus (pour commander l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la reproduction de morceau, ce qui vous permet de désactiver la commande via certains canaux spécifiques selon les besoins.</p>
Keyboard (Clavier)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée.</li> <li>• <b>Upper (Plage supérieure)</b> : les notes jouées à droite du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> <li>• <b>Lower (Plage inférieure)</b> : les notes jouées à gauche du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> </ul> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Lorsque les réglages de la performance au clavier et des données de morceau sont appliqués, ces réglages sont fusionnés afin de contrôler l'harmonie.</p>
<b>⑤</b> Balance	<p>Ce paramètre vous permet de régler la balance entre la voix principale (le son du microphone) et le son de l'harmonie vocale. L'augmentation de la valeur accroît le volume de l'harmonie vocale et réduit celui de la voix principale. Lorsqu'il est réglé sur L&lt;H63 (L : voix principale, H : harmonie vocale), seule l'harmonie vocale est audible ; lorsqu'il est réglé sur L63&gt;H, seule la voix principale est entendue.</p>

⑥	Règlement de la balance des notes principales et des notes harmoniques	<p>Les paramètres suivants peuvent être réglés séparément pour les notes principales (son du microphone) et les notes harmoniques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose (Transposition)</b> : ceci vous permet de changer la hauteur de ton des notes harmoniques et des notes principales. La plage est la même pour toutes les notes ; la note principale ne peut toutefois être ajustée qu'en octaves.</li> </ul> <p>Lorsque le paramètre Chordal Type est réglé sur « ScaleDiatonic », ce paramètre est remplacé par Degree (Degré), ce qui vous permet de changer la hauteur de ton en degrés dans la plage de valeurs suivante : -3 octaves (-22 degrés d'échelle) – Unisson (1 degré d'échelle) – +3 octaves (+22 degrés d'échelle).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Detune (Désaccord)</b> : détermine le réglage de la hauteur de ton avec précision pour toutes les notes harmoniques séparément, dans une plage de valeurs comprise entre -50 centièmes et +50 centièmes.</li> <li>• <b>Formant</b> : détermine le réglage du formant pour chaque note harmonique séparément. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».</li> <li>• <b>Pan</b> : détermine le réglage de la position de balayage panoramique de chaque note harmonique. Si vous réglez la note harmonique sur une position de balayage panoramique différente, avec la voix principale au centre, par exemple, vous obtiendrez un son stéréo naturellement ample.</li> <li>• <b>Volume</b> : détermine le réglage de volume pour chaque note harmonique séparément. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance de niveau relative entre la voix principale et les notes harmoniques.</li> </ul> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Lorsque le réglage Pitch Correct Mode (Mode de correction de la hauteur de ton) (⑦) est désactivé (OFF), la partie Lead (Principale) est indisponible pour les paramètres Transpose, Detune et Formant.</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Les valeurs de transposition des harmonies ne sont disponibles que lorsque le Mode en (②) est réglé sur « Chordal ».</p>
⑦	Harmony Assign (Affectation de l'harmonie)	<p>Ce paramètre vous permet de régler la manière dont les harmonies sont affectées ou entendues au niveau de la note principale (le son du microphone). Pour plus de détails, reportez-vous à la page « Vocal Harmony Parameter List » figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.</p> <p>● <b>Lorsque le mode Harmony est réglé sur « Chordal » :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Session Table (Table de session)</b> : détermine la manière dont les harmonies sont entendues ou le type d'accord qui sera utilisé pour créer les harmonies, en fonction des différents styles musicaux.</li> </ul> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre Chordal Type (Type chordal) est défini sur une valeur autre que « ScaleDiatonic » ou « Parallel ».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Key Root (Note fondamentale), Key Type (Type de note)</b> : ce paramètre est disponible lorsque le paramètre Chordal Type (③) est réglé sur « ScaleDiatonic ». Les notes harmoniques basées sur les valeurs attribuées ici ne dépendent pas de l'accord mais correspondent à la gamme diatonique de l'armure de clé du morceau actuellement sélectionné.</li> </ul> <p>● <b>Lorsque le mode Harmony est réglé sur « Vocoder » ou « Vocoder-Mono » :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose Mode (Mode de transposition)</b> : détermine le degré de transposition des parties de l'harmonie. Dans le cas de « 0 », il n'y a pas de transposition. À l'inverse, le réglage « Auto » se traduit par une transposition automatique.</li> </ul>

⑦	Detail Setting (Réglage détaillé)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Correct Mode (Mode de correction de la hauteur de ton)</b> : corrige la hauteur de ton de la note principale (son de microphone). La valeur « Off » est inopérante alors que le réglage « Hard » (Fort) corrige la hauteur de ton de la manière la plus précise.</li> <li>• <b>Humanize (Humanisation)</b> : ce réglage vous permet de faire retentir les sons de l'harmonie vocale de manière plus naturelle et moins « électronique », en introduisant de légers écarts de temps entre les notes principales et les notes harmoniques.  <b>Off</b> : aucun effet Humanize n'est appliqué.  <b>1</b>: L'effet Humanize est appliqué à l'harmonie pour créer une sensation plus naturelle, un effet authentique d'élargissement du son qui donne l'impression qu'un grand nombre de personnes chantent en chœur.  <b>2</b>: L'effet Humanize est appliqué à l'harmonie pour produire un groove plus prononcé. Les passages les plus rapides conservent toutefois leur essence rythmique.  <b>3</b>: L'effet Humanize est appliqué à l'harmonie pour refléter l'interaction entre le chanteur principal et le chœur qui l'accompagne, la voix principale étant mise en avant et la synchronisation légèrement assouplie.</li> <li>• <b>Lead Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de la sonorité principale), Harm Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de l'harmonie)</b> : déterminent la vitesse de détection de la note principale et des notes harmoniques en réponse au signal transmis via le microphone. Dans la plage de valeurs disponibles, « 1 » fournit la réponse la plus lente, « 4 » est un réglage standard et « 15 » autorise la réponse la plus rapide, alors que « as Mic Setting » donne priorité à la vitesse spécifiée par le paramètre « Pitch Detect Response » dans l'écran Mic Setting (page 116).</li> <li>• <b>Harmony Effect (Effet d'harmonie)</b> : détermine le type d'effet appliqué aux notes harmoniques ajoutées à la note principale.</li> <li>• <b>Harmony Stability (Stabilité de l'harmonie)</b> : détermine le degré de stabilité de l'harmonie appliquée à la note principale. Lorsque le paramètre est réglé sur « Stable », cela signale un son relativement stable avec peu de mouvement d'harmonie. En revanche, un réglage sur « Dynamic » tend à ajouter de l'harmonie en dynamique avec la source d'entrée.</li> <li>• <b>Lead Vibrato Depth (Profondeur de vibrato de la voix principale)</b> : spécifie la profondeur de vibrato du son principal.</li> <li>• <b>Harm Vibrato Depth (Profondeur de vibrato de l'harmonie)</b> : spécifie la profondeur de vibrato du son harmonique.</li> <li>• <b>Vibrato Speed (Vitesse de vibrato)</b> : spécifie la vitesse de vibrato du son principal et du son harmonique.</li> <li>• <b>Vibrato Delay (Retard de vibrato)</b> : spécifie le retard de vibrato du son principal et du son harmonique.</li> </ul> <p>Pour plus de détails sur les paramètres liés à Detail Setting, reportez-vous à la page « Vocal Harmony Parameter List » figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.</p>
---	--------------------------------------	---

## Effect (Effet)

Permet de modifier les paramètres liés aux effets appliqués aux notes d'harmonie vocale.

⑧	Effect On/Off (Activation/désactivation de l'effet)	Active ou désactive les effets appliqués aux notes d'harmonie vocale.
⑨	Type	Sélectionne le type d'effet appliqué aux notes d'harmonie vocale. Vous pouvez modifier également les paramètres détaillés du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous aux pages « Vocal Effect Type List » (Liste des types d'effets de sonorité) et « Vocal Harmony Parameter List » figurant dans le document « Data List » disponible sur le site Web.
⑩	Lead (Principal)	Règle la profondeur de l'effet appliqué à la note principale.
⑪	Harmony (Harmonie)	Règle la profondeur de l'effet appliqué aux notes harmoniques.
⑫	Reverb (Réverbération)	Règle la profondeur de réverbération appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 129).
⑬	Chorus (Chœur)	Règle la profondeur de chœur appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 129).

## 4 Touchez (Enregistrer) puis sauvegardez les modifications sous forme de type d'harmonie vocale original.

Il est possible d'enregistrer 60 types au total (types Vocal Harmony et Synth Vocoder). Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs correspondant à leur contenu.

### AVIS

Les réglages effectués ici seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

### NOTE

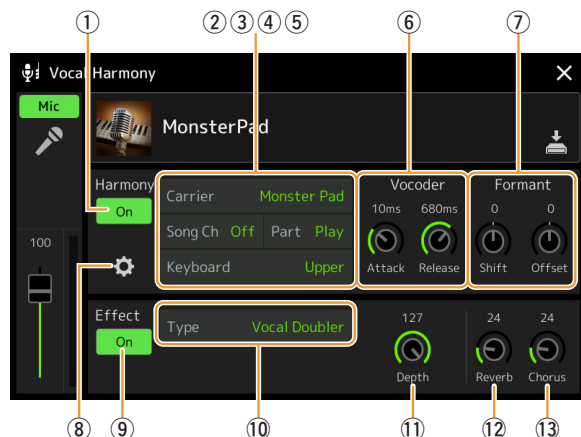
Pour stocker les réglages Vocal Harmony sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération Save (page 159).

## Édition des types Synth Vocoder (Vocal Harmony)

Vous pouvez créer votre propre type Synth Vocoder (Synthétiseur vocoder) en modifiant les paramètres du type Synth Vocoder prédéfini.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Touchez le nom de l'harmonie vocale pour appeler l'écran Vocal Harmony Selection.
- 2 Touchez [Synth Vocoder], puis sélectionnez le type Synth Vocoder souhaité.
- 3 Procédez aux modifications souhaitées en fonction du type Synth Vocoder sélectionné.






### NOTE

Vérifiez que le microphone est correctement branché (voir mode d'emploi) et que les réglages sont convenablement réglés (reportez-vous à la page 115 du présent manuel de référence) avant de configurer ici les paramètres Synth Vocoder.

## Harmony (Harmonie)

Permet de modifier les paramètres Synth Vocoder.

①	Harmony On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie)	Active ou désactive Synth Vocoder. Ce réglage est équivalent à la touche [VOCAL HARMONY] du panneau.
②	Carrier (Porteuse)	Sélectionne le son d'instrument de musique utilisé en tant que source (porteuse) de Synth Vocoder. (Le paramètre Carrier est le son de base auquel les caractéristiques vocales sont appliquées.)
③	Song Ch (Canal de morceau)	Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur entre 1 et 16, les données de note (jouées à partir d'un morceau sur cet instrument ou sur un ordinateur connecté) contenues dans le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie. Si ce paramètre est réglé sur « Off », la commande de l'harmonie par les données de morceau sera désactivée.
④	Part (Partie)	Lorsqu'il est réglé sur « Mute » (Assourdissement), le canal sélectionné ci-dessus (pour commander l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la reproduction de morceau, ce qui vous permet de désactiver la commande via certains canaux spécifiques selon les besoins.
⑤	Keyboard (Clavier)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée.</li> <li>• <b>Upper (Plage supérieure)</b> : les notes jouées à droite du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> <li>• <b>Lower (Plage inférieure)</b> : les notes jouées à gauche du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Lorsque les réglages de la performance au clavier et des données de morceau sont appliqués, ces réglages sont fusionnés afin de contrôler l'harmonie.</p>
⑥	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attack (Attaque)</b> : détermine le temps d'attaque du son de Synth Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente.</li> <li>• <b>Release (Relâchement)</b> : détermine le temps de relâchement du son de Synth Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus la chute est lente.</li> </ul>

⑦	Formant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Shift (Variation)</b> : détermine le degré de variation de la valeur de la fréquence de coupure du filtre passe-bande (pour l'entrée Inst). Ce paramètre peut être utilisé pour modifier le caractère du son du vocoder.</li> <li>• <b>Offset (Décalage)</b> : règle avec précision les fréquences de coupure de tous les filtres passe-bande pour l'entrée Inst. Ce paramètre peut être utilisé pour modifier avec précision le caractère du son du Vocoder.</li> </ul>						
⑧	Detail Setting (Réglage détaillé)	<table border="1"> <tr> <td>Carrier (Porteuse)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volume</b> : détermine le niveau de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> <li>• <b>Noise (Bruit)</b> : détermine le niveau du bruit appliqué au signal d'entrée de Synth Vocoder. Ceci peut servir à accentuer les sons sifflants et les consonnes occlusives qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Octave</b> : détermine le réglage d'octave de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>HPF (High Pass Filter) (Filtre passe-haut)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Freq (Fréquence)</b> : détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour le son d'entrée du microphone. Le réglage de ce paramètre sur une valeur faible produit un son d'entrée traitée de manière minimaliste, en d'autres termes, un son très proche de l'original. Le réglage du paramètre sur une valeur élevée accentue les sons sifflants et autres consonnes à hautes fréquences de la voix qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Level (Niveau)</b> : détermine le niveau de la sortie du son de microphone en provenance du filtre passe-haut.</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>BPF1-10 (Band-Pass Filter) (Filtre passe-bande)</td> <td> <p>Déterminent les gains de sortie des réglages BPF 1-10 sur Inst Input (Entrée de l'instrument) (son de performance au clavier). Le réglage BPF 1 correspond au formant le plus faible, tandis que le réglage BPF 10 correspond au formant le plus élevé.</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Un retour (sifflement) peut être généré selon les réglages de configuration. Soyez particulièrement prudent lorsque vous augmentez les valeurs.</p> </td> </tr> </table>	Carrier (Porteuse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volume</b> : détermine le niveau de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> <li>• <b>Noise (Bruit)</b> : détermine le niveau du bruit appliqué au signal d'entrée de Synth Vocoder. Ceci peut servir à accentuer les sons sifflants et les consonnes occlusives qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Octave</b> : détermine le réglage d'octave de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> </ul>	HPF (High Pass Filter) (Filtre passe-haut)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Freq (Fréquence)</b> : détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour le son d'entrée du microphone. Le réglage de ce paramètre sur une valeur faible produit un son d'entrée traitée de manière minimaliste, en d'autres termes, un son très proche de l'original. Le réglage du paramètre sur une valeur élevée accentue les sons sifflants et autres consonnes à hautes fréquences de la voix qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Level (Niveau)</b> : détermine le niveau de la sortie du son de microphone en provenance du filtre passe-haut.</li> </ul>	BPF1-10 (Band-Pass Filter) (Filtre passe-bande)	<p>Déterminent les gains de sortie des réglages BPF 1-10 sur Inst Input (Entrée de l'instrument) (son de performance au clavier). Le réglage BPF 1 correspond au formant le plus faible, tandis que le réglage BPF 10 correspond au formant le plus élevé.</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Un retour (sifflement) peut être généré selon les réglages de configuration. Soyez particulièrement prudent lorsque vous augmentez les valeurs.</p>
	Carrier (Porteuse)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volume</b> : détermine le niveau de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> <li>• <b>Noise (Bruit)</b> : détermine le niveau du bruit appliqué au signal d'entrée de Synth Vocoder. Ceci peut servir à accentuer les sons sifflants et les consonnes occlusives qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Octave</b> : détermine le réglage d'octave de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> </ul>						
	HPF (High Pass Filter) (Filtre passe-haut)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Freq (Fréquence)</b> : détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour le son d'entrée du microphone. Le réglage de ce paramètre sur une valeur faible produit un son d'entrée traitée de manière minimaliste, en d'autres termes, un son très proche de l'original. Le réglage du paramètre sur une valeur élevée accentue les sons sifflants et autres consonnes à hautes fréquences de la voix qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Level (Niveau)</b> : détermine le niveau de la sortie du son de microphone en provenance du filtre passe-haut.</li> </ul>						
BPF1-10 (Band-Pass Filter) (Filtre passe-bande)	<p>Déterminent les gains de sortie des réglages BPF 1-10 sur Inst Input (Entrée de l'instrument) (son de performance au clavier). Le réglage BPF 1 correspond au formant le plus faible, tandis que le réglage BPF 10 correspond au formant le plus élevé.</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Un retour (sifflement) peut être généré selon les réglages de configuration. Soyez particulièrement prudent lorsque vous augmentez les valeurs.</p>							

## Effect

Permet de modifier les paramètres liés aux effets appliqués aux notes de Synth Vocoder.

⑨	Effect On/Off (Activation/désactivation de l'effet)	Active ou désactive les effets appliqués aux notes de Synth Vocoder.
⑩	Type	Sélectionne le type d'effet appliqué aux notes de Synth Vocoder. Vous pouvez modifier également les paramètres détaillés du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous aux pages « Vocal Effect Type List » et « Vocal Harmony Parameter List » figurant dans le document « Data List » disponible sur le site Web.
⑪	Depth	Détermine la quantité d'effet appliquée au son général de Synth Vocoder.
⑫	Reverb	Règle la profondeur de réverbération appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 129).
⑬	Chorus	Règle la profondeur de chœur appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 129).

## 4 Touchez (Enregistrer) puis sauvegardez les modifications sous forme de type Synth Vocoder original.

Il est possible d'enregistrer 60 types au total (types Synth Vocoder et Vocal Harmony). Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs correspondant à leur contenu.

### AVIS

Les réglages effectués ici seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

### NOTE

Pour stocker les réglages de Synth Vocoder sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération Save (page 159).

## Contenu

Édition des paramètres de filtre (Filter) .....	124
Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ).....	125
Édition des paramètres d'effet (Effect).....	127
• Édition et sauvegarde des réglages d'effet.....	128
Édition des paramètres d'effet (Chorus/Reverb).....	129
• Édition et sauvegarde des réglages Chorus/Reverb.....	129
Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume) .....	129
Édition des réglages de Master Compressor (Compressor).....	130
Schéma fonctionnel .....	132

Le mode d'emploi décrit la procédure de base pour l'utilisation de la fonctionnalité Mixer. Le manuel de référence propose des informations plus détaillées sur les différents écrans (ou fonctions) de l'écran Mixer appelé via [MENU] → [Mixer].

Les onglets de sélection de partie « Panel » (Panneau) et « Song» (Canaux) situés en haut de l'écran Mixer vous permettent de régler le son de la partie correspondante, alors que l'onglet « Master » (Principal) vous autorise à effectuer des ajustements sonores globaux pour l'ensemble de l'instrument.

### NOTE

Lorsqu'un morceau audio est sélectionné, vous ne pouvez pas régler les paramètres liés aux parties ou aux canaux de morceau.

### NOTE

Les boutons et curseurs n'apparaîtront sur les écrans de réglages que si les paramètres pertinents sont disponibles.

Pour obtenir des indications visuelles sur le flux de signaux et la configuration du mixeur, consultez le Schéma fonctionnel à la [page 132](#).

## Édition des paramètres de filtre (Filter)

Cette fonction modifie les caractéristiques tonales (clarté, etc.) du son, en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. Elle est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



Resonance (Résonance)	Règle l'effet de résonance ( <a href="#">page 51</a> ) de chaque partie séparément. Ce paramètre peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre « Cutoff » pour ajouter davantage de caractère au son.
Cutoff (Coupure)	Permet de définir la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure correspondante ( <a href="#">page 50</a> ).



## Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ)

L'égaliseur, appelé également « EQ », est un processeur de sons qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins de la réponse en fréquence globale. Les onglets de sélection de partie « Panel » et « Song » situés en haut de l'écran Mixer vous permettent de régler l'égaliseur pour la partie correspondante, alors que l'onglet « Master » vous autorise à effectuer des ajustements d'égalisation généraux pour l'ensemble de l'instrument.

### Part EQ (Égaliseur de partie) (lorsque l'un des onglets « Panel » – « Song » est sélectionné)



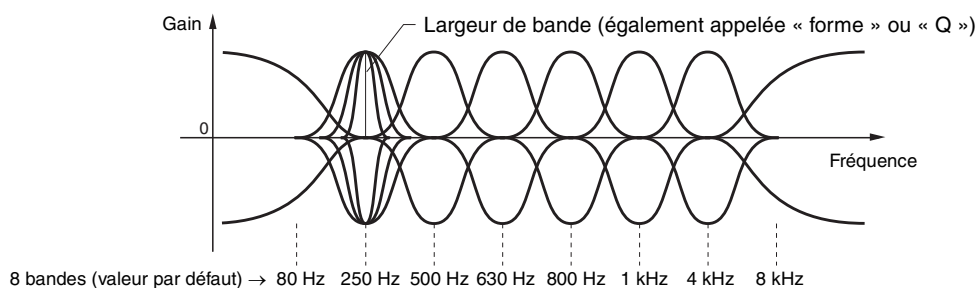
High (Élevé)	Renforce ou coupe la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
Low (Faible)	Renforce ou coupe la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

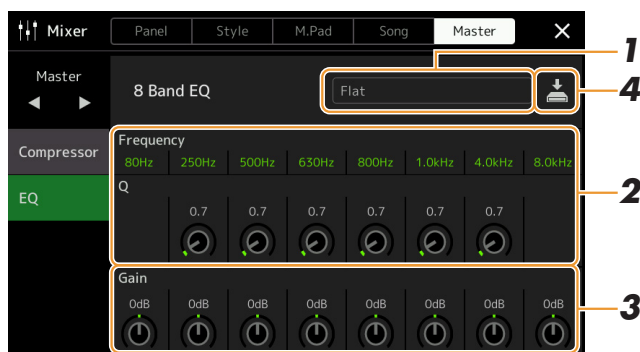
### Master EQ (Égaliseur principal) (Lorsque l'onglet « Master » est sélectionné)

Cet instrument dispose d'un égaliseur numérique à huit bandes de haute qualité, qui permet d'appliquer un effet final à la sortie de l'instrument, celui du réglage de tonalité. Vous pouvez sélectionner un des cinq types EQ prédéfinis dans l'écran « Master ». Vous avez même la possibilité de créer vos propres réglages EQ personnalisés en ajustant les bandes de fréquence, puis en enregistrant les réglages sous l'un des deux types User Master EQ (Égaliseur principal utilisateur).

#### NOTE

Le paramètre Master EQ ne s'applique ni aux morceaux audio sur l'entrée audio via les prises AUX IN, ni au son de métronome.





## 1 Sélectionnez le type d'EQ que vous voulez éditer.

- **Flat (Plat)** : Réglages d'EQ plats. Le gain de chaque fréquence est réglé sur 0 dB.
- **Mellow (Harmonieux)** : réglages d'EQ relativement doux et harmonieux pour lesquels les bandes de haute et moyenne fréquences sont légèrement réduites.
- **Bright (Clair)** : réglage EQ qui permet de renforcer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.
- **Loudness (Volume sonore)** : réglages d'EQ favorisant la clarté du son et pour lesquels les bandes de basse et haute fréquences sont renforcées. Ce réglage se conjugue parfaitement bien à la musique à tempo rapide.
- **Powerful (Puissant)** : puissants réglages d'EQ pour lesquels toutes les fréquences sont renforcées. Ce réglage peut servir à stimuler la musique dans les fêtes, etc.
- **User1/2 (Utilisateur 1/2)** : vos propres réglages d'égalisation personnalisés, sauvegardés à l'étape 4.

## 2 Réglez la valeur Q (largeur de bande) ainsi que la fréquence centrale de chaque bande d'égaliseur.

La plage de fréquences disponible varie selon la bande. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

## 3 Réglez le gain de niveau pour accentuer ou couper chacune des huit bandes selon les besoins.

## 4 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder les réglages sous forme de type User Master EQ.

Il est possible de créer et de sauvegarder jusqu'à deux types d'EQ.

### AVIS

Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

### NOTE

Pour stocker les réglages Master EQ sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect (Effet utilisateur). Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 159).

## Édition des paramètres d'effet (Effect)

Cet instrument est doté des blocs d'effets suivants.

- **System Effect (Effet système) (Chorus, Reverb) :** ces effets s'appliquent au son d'ensemble de l'instrument. Vous pouvez régler la profondeur de l'effet système pour chaque partie séparément. Il peut être réglé sur l'écran « Chorus/Reverb » (page 129).
- **Insertion Effect (Effet d'insertion) 1–28 :** ces effets s'appliquent uniquement à une partie spécifique. Pour chacun de ces effets, sélectionnez un type d'effet spécialement destiné à la partie souhaitée (comme par exemple, Distortion, qui s'applique uniquement à une partie de guitare).
- **Variation Effect (Effet de variation) :** ce bloc peut servir à la fois d'effet système et d'effet d'insertion, et vous avez la possibilité de basculer entre les deux effets.

Cette section couvre les réglages liés aux effets d'insertion et à l'effet de variation sur l'écran Effect. Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



<p>Insertion Effect (Effet d'insertion)</p>	<p>Permet d'affecter le type d'effet d'insertion souhaité à chaque partie séparément en touchant la zone située au-dessus du bouton correspondant. Vous pouvez régler le degré d'application de l'effet à l'aide des boutons.</p> <p>Si vous souhaitez affecter les effets d'insertion à différentes parties puis sélectionner un type d'effet, touchez [Assign Part Setting] (Affecter le réglage de partie) dans le coin supérieur droit de cette zone afin d'effectuer les réglages nécessaires dans la fenêtre.</p> <p>Les parties susceptibles de faire l'objet d'une affectation d'effet d'insertion sont comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Insertion Effect 1–19 :</b> parties de clavier, canaux de morceaux 1–16</li> <li>• <b>Insertion Effect 20 :</b> microphone, canaux de morceau 1–16</li> <li>• <b>Insertion Effect 21–28 :</b> parties de style (sauf en ce qui concerne la partie audio du style Audio)</li> </ul>
<p>Variation Effect (Effet de variation)</p>	<p>Touchez [Insertion] ou [System] (Système) pour basculer l'option Effect Connection (Connexion d'effets) entre Insertion Effect et System Effect, puis touchez l'extrémité droite de cette ligne afin de sélectionner le type d'effet souhaité.</p> <p>Lorsque le réglage « System » est sélectionné, cet effet s'applique à toutes les parties de morceau et de style en tant qu'effet système. Lorsque le réglage « Insertion » est sélectionné, cet effet s'applique uniquement à une partie spécifique de morceau/style.</p> <p>Servez-vous du bouton de chacune des parties pour régler le degré d'application de l'effet s'y rapportant.</p> <p><b>NOTE</b></p> <p>Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Panel » en haut de l'écran Mixer.</p>

## Édition et sauvegarde des réglages d'effet

Vous pouvez éditer les réglages des effets système (Chorus, Reverb), des effets d'insertion et de l'effet de variation. Les modifications peuvent être sauvegardées sous forme de type User Effect (Effet utilisateur).


- 1** Depuis l'écran Mixer, touchez le nom du type d'effet souhaité afin d'appeler l'écran de réglage de l'effet correspondant.



- 2** Sélectionnez un élément sous Category (Catégorie) et Type, puis réglez la valeur du paramètre à l'aide des contrôleurs à l'écran.

- 3** Si nécessaire, touchez [Detail] (Détail) afin d'appeler l'écran des paramètres d'effet pour effectuer des réglages supplémentaires.

Les paramètres disponibles varient selon le type d'effet.

- 4** Touchez  (Enregistrer) pour sauvegarder les réglages sous forme de type User Effect.

Vous pouvez stocker jusqu'à trois types d'effet pour les blocs d'effets Reverb, Chorus et Variation et un total de trente types d'effet pour les blocs d'effets d'insertion.

### NOTE

Les paramètres grisés ne peuvent pas être modifiés.

### AVIS

Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.

### NOTE

Pour stocker les réglages Effect sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 159).

## Édition des paramètres d'effet (Chorus/Reverb)

Tel qu'indiqué à la section précédente, Chorus et Reverb sont des effets système qui s'appliquent au son d'ensemble de l'instrument. Ils sont indisponibles en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



Chorus	Touchez le nom du type de Chorus en haut à droite de cette rangée pour sélectionner le type d'effet de chœur souhaité. Après avoir procédé à la sélection, retournez sur l'écran Mixer, puis utilisez les boutons pour régler la profondeur de Chorus correspondant à chaque partie séparément.
Reverb (Réverbération)	Touchez le nom du type de Reverb en haut à droite de cette rangée pour sélectionner le type de réverbération souhaité. Une fois la sélection effectuée, retournez sur l'écran Mixer et servez-vous des boutons pour régler la profondeur de Reverb correspondant aux différentes parties.

### NOTE

Pour plus de détails sur les types Chorus et Reverb, reportez-vous à la page « Effect Type List » (Liste des types d'effets) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web.

## Édition et sauvegarde des réglages Chorus/Reverb

Cette opération est identique à celle effectuée sur l'écran « Effect » (page 127).

## Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume)

Vous pouvez régler les valeurs des paramètres Pan (position de balayage panoramique stéréo du son) et Volume pour chaque partie séparément. Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



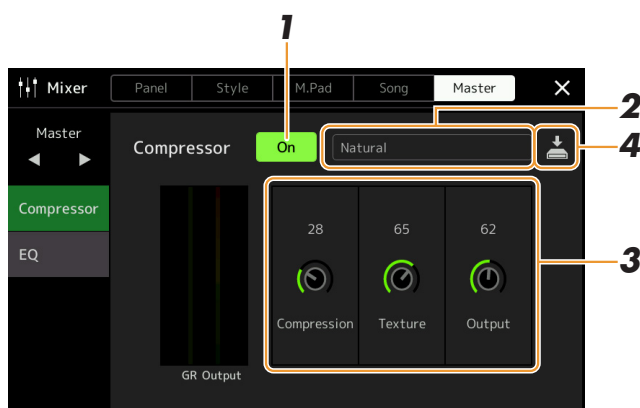
①	Pan	Détermine la position de balayage panoramique stéréo de chaque partie (canal).
②	Volume	Détermine le niveau de chaque partie ou canal et permet de contrôler avec précision la balance de toutes les parties.

## Édition des réglages de Master Compressor (Compressor)

Compressor est un effet couramment utilisé pour limiter et comprimer les dynamiques (douceur/force) d'un signal audio. Pour les signaux qui présentent de grandes variations au niveau des dynamiques, comme les parties vocales ou la guitare, cet effet « resserre » la plage de dynamiques, en accentuant les sons doux et en atténuant les sons forts. Appliqué avec le gain pour renforcer le niveau d'ensemble, il crée un son haute qualité, plus puissant et homogène. Cet instrument dispose d'un effet Master Compressor qui s'applique au son d'ensemble de l'appareil. Bien que des réglages Master Compressor prédéfinis soient fournis, vous avez aussi la possibilité de créer et de sauvegarder vos propres présélections Master Compressor originales en ajustant les paramètres concernés. Cet écran est disponible uniquement en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.

### NOTE

Le paramètre Master Compressor ne s'applique ni aux morceaux audio sur l'entrée audio via les prises AUX IN, ni au son de métronome.




### **1** Réglez l'effet Compressor sur « On » (Activation).

### **2** Sélectionnez le type de Master Compressor que vous voulez éditer.

- **Natural (Naturel)** : réglages de type Natural Compressor où l'effet de compression est modérément prononcé.
- **Rich (Riche)** : réglages Rich Compressor qui mettent parfaitement en évidence les caractéristiques de l'instrument. Ce réglage est idéal pour améliorer les instruments acoustiques, la musique jazz, etc.).
- **Punchy (Dynamique)** : réglages Compressor où le degré de compression est exagérément amplifié. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique rock.
- **Electronic (Électronique)** : réglages de Compressor qui mettent parfaitement en évidence les caractéristiques de la dance électronique.
- **Loud (Fort)** : réglages puissants de compresseur. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique énergique telle que le rock ou le gospel.
- **User1–5 (Utilisateur 1–5)** : vos propres réglages de compression personnalisés, sauvegardés à l'étape 4.

### **3** Modifiez les paramètres liés à Master Compressor.

Compression	Les paramètres tels que Threshold, Ratio et Soft Knee (disponibles sur les compresseurs communément utilisés) sont modifiés tous en même temps, ce qui vous permet de compresser le son modérément.
Texture	Ajoute à l'effet des caractéristiques naturelles. Plus la valeur est élevée, plus la texture est légère.  NOTE Il peut être plus facile d'écouter les modifications en utilisant ce réglage en combinaison avec « Compression » et « Output ».
Output (Sortie)	Détermine le niveau de sortie.

« GR » indique la réduction de gain (niveau compressé) alors que « Output » (Sortie) montre le niveau de sortie en fonction du son d'ensemble de l'instrument en temps réel.

#### 4 Touchez (Enregistrer) puis sauvegardez les réglages sous forme de type User Master Compressor.

Vous avez la possibilité de créer et d'enregistrer jusqu'à cinq types d'effets Master Compressor.

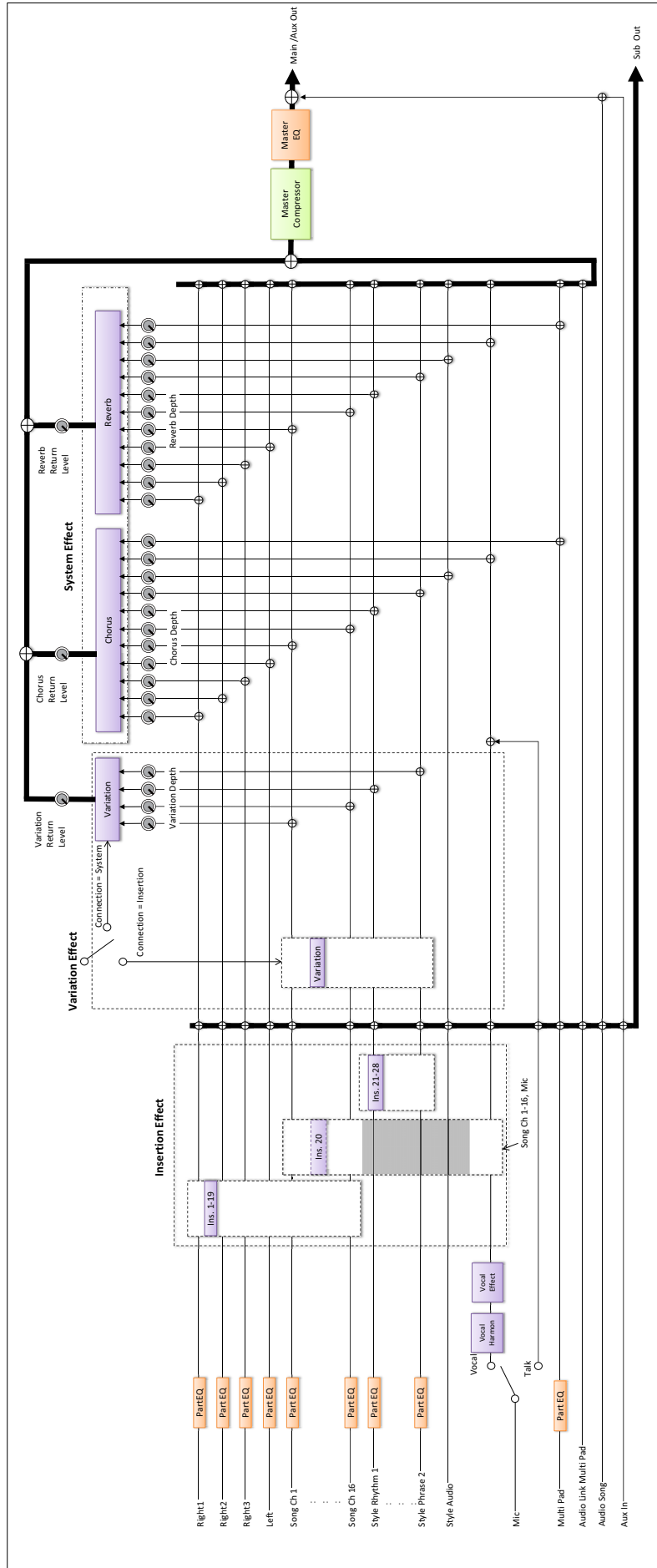
#### **AVIS**

**Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération Save.**

#### **NOTE**

Pour stocker les réglages Master Compressor sur un lecteur flash USB, sauvegardez-les dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération de sauvegarde ([page 159](#)).

# Schéma fonctionnel





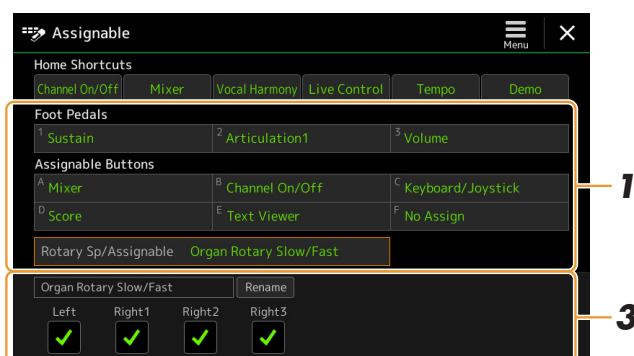
## Contenu

Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable).....	133
• Fonctions affectables.....	134
Édition des types d'affectation des boutons et des curseurs de contrôle en temps réel (Live Control) .....	139
• Fonctions affectables.....	139

## Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable)

Vous pouvez affecter différentes fonctions aux pédales connectées à la prise ASSIGNABLE FOOT PEDAL (Pédale affectable), ainsi que des touches ASSIGNABLE et la touche [ROTARY SP/ASSIGNABLE] (Haut-parleur tournant/Affectable).

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Assignable].



### 1 Touchez pour sélectionner la pédale ou la touche souhaitée.

Touchez cet élément à nouveau pour appeler la liste des fonctions.

### 2 Sélectionnez la fonction que vous souhaitez affecter à la pédale ou à la touche.

Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux pages 134–138.

### 3 Effectuez les réglages nécessaires de la fonction sélectionnée qui apparaît en bas de l'écran.

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de la fonction sélectionnée, tels que définir les parties affectées par la fonction, etc. Si vous souhaitez changer le nom de la fonction qui apparaît dans la fenêtre contextuelle, touchez [Rename] (Renommer) et entrez le nom souhaité. Vous pouvez saisir jusqu'à 50 caractères.

### 4 Si nécessaire, spécifiez la polarité de la pédale en touchant (Menu).

Le fonctionnement peut s'inverser en fonction du type de pédale connectée à l'instrument (c.-à-d. que l'application de l'effet se fait au relâchement et non plus à l'enfoncement). Dans ce cas, utilisez ce réglage pour inverser la polarité.

#### NOTE

Comme indiqué dans le mode d'emploi, les raccourcis peuvent également être affectés aux touches ASSIGNABLE.

#### NOTE

Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Voice Guide Controller (page 157), Punch In/Out of Song (page 79) et Registration Sequence (page 109). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → Fonctions affectées ici

#### Masquage de la fenêtre contextuelle lorsque les touches ASSIGNABLE sont enfoncées

Lorsque vous appuyez sur une des touches ASSIGNABLE, la fenêtre contextuelle affichant l'état de la fonction affectée apparaît à l'écran. Vous pouvez également définir la fenêtre contextuelle à masquer. Pour ce faire, touchez (Menu) dans l'écran Assignable, puis réglez « Popup Window » (Fenêtre contextuelle) sur Off.



## Fonctions affectables


Dans la liste ci-dessous, « P » indique les pédales, « A » indique les touches ASSIGNABLE et « R » la touche [ROTARY SP/ASSIGNABLE]. Les fonctions signalées par la mention « O » sont disponibles pour les pédales ou les touches correspondantes.

Les fonctions signalées par un astérisque « \* » peuvent uniquement être utilisées avec un contrôleur au pied et n'opèrent pas correctement avec un sélecteur au pied.






### NOTE

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de chaque fonction en bas de l'écran, tels que les parties qui seront affectées par la fonction, etc. (Les éléments concernés dépendent de chaque fonction.)

Fonctions			Possibilité d'affectation		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	R
Voice	Articulation 1–3	Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation dont un effet est affecté à la pédale ou au sélecteur au pied, vous pouvez activer cet effet en enfonçant la pédale ou le sélecteur au pied en question.	○	○	-
	Volume*	Contrôle le volume à l'aide d'un contrôleur au pied.	○	-	-
	Sustain	Commande le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées au clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête (amortit) immédiatement toutes les notes maintenues.	○	-	-
	Panel Sustain On/Off	Identique à la touche [SUSTAIN].	○	○	○
	Sostenuto	Commande l'effet de sostenuto. Si vous appuyez sur la pédale de sostenuto pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que la pédale reste enfoncée. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela permet de maintenir un accord, par exemple, tandis que d'autres notes sont jouées en staccato.   <b>NOTE</b> Cette fonction n'affecte pas les sonorités Organ Flutes ; elle agit seulement sur certaines des sonorités Super Articulation.	○	-	-
	Soft	Commande l'effet Soft. Le fait d'appuyer sur cette pédale diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines sonorités.	○	-	-
	Glide	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton change et revient à la hauteur normale dès que vous relâchez la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément et effectuer les réglages au bas de cet écran. • <b>Up/Down</b> : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. • <b>Range (Plage)</b> : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. • <b>On Speed (Vitesse à l'activation)</b> : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. • <b>Off Speed (Vitesse à la désactivation)</b> : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée.	○	-	-
	Mono/Poly	Détermine si la sonorité est reproduite en mode monophonique ou polyphonique. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément au bas de cet écran.	○	○	○
Portamento	L'effet portamento (glissement en douceur entre les notes) peut être produit tandis que la pédale est enfoncée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (c'est-à-dire lorsqu'une note est jouée alors que la note précédente est encore maintenue). Le temps de portamento peut être réglé à partir de l'écran Voice Edit (Édition de sonorité) (page 49). Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément au bas de cet écran.   <b>NOTE</b> Cette fonction agit sur certaines sonorités uniquement, spécialement Synth Lead et certaines sonorités de basse. Elle est sans effet sur les sonorités Organ Flutes et Super Articulation 2, ainsi que sur certaines sonorités Super Articulation, même lorsqu'elle est affectée aux pédales.	○	-	-	

Fonctions			Possibilité d'affectation		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	R
Voice	Portamento Time*	Commande le paramètre Portamento Time pour chaque partie de clavier à l'aide d'un contrôleur au pied. Pour plus de détails sur Portamento Time, reportez-vous à la <a href="#">page 49</a> .	○	-	-
	Pitch Bend*	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide de la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément et effectuer les réglages au bas de cet écran. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Up/Down</b> : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue.</li> <li>• <b>Range</b> : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons.</li> </ul>	○	-	-
	Modulation (+), (-)*	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier.	○	-	-
	Modulation (+), (-) Alt	Représente une légère variation de la fonction Modulation ci-dessus, qui vous permet d'activer/désactiver les effets (forme d'onde) chaque fois que vous appuyez sur la pédale ou le sélecteur au pied.	○	○	○
	Modulation Hold On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [MODULATION HOLD] (Maintien de modulation).	○	○	-
	Initial Touch On/ Off	Active et désactive le réglage de toucher initial de chaque partie de clavier sur l'écran Keyboard/Joystick.	○	○	-
	Left Hold On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [LEFT HOLD] (Maintien gauche).	○	○	-
	Pedal Control (Wah)*	Applique un effet de wah aux notes jouées au clavier.	○	-	-
	Organ Rotary Slow/ Fast	Bascule la vitesse du haut-parleur rotatif ( <a href="#">page 52</a> ) entre les réglages « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). Vous pouvez activer/désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier en bas de l'écran.	○	○	○
	Kbd Harmony/ Arpeggio On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○	-
Arpeggio Hold	Lorsque la pédale est enfoncée, la reproduction d'arpèges se poursuit même après que vous avez relâché le clavier. L'arpège s'arrête dès que la pédale est relâchée. Assurez-vous que le type Arpeggio est sélectionné et que la touche [HARMONY/ARPEGGIO] est activée.	○	○	-	
Registration	Registration Memory	Cette fonction est identique à celle de la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY.	○	○	-
	Registration Memory 1-10	Identique à l'action des touches [1]-[10] de la section REGISTRATION MEMORY.	○	○	-
	Registration Sequence +/-	Opère une avance ou un retour dans la séquence de registration.  <b>NOTE</b> Si vous voulez utiliser une pédale, réglez « Pedal Control » en conséquence dans l'écran Registration Sequence ( <a href="#">page 109</a> ).	-	○	-
	Registration Bank +/-	Cette fonction est identique à celle des touches [+]/[-] de la section REGIST BANK.	○	○	-
	Registration Freeze On/Off	Cette fonction est identique à celle des touches [On]/[Off] de l'écran Registration Freeze ( <a href="#">page 108</a> ).	○	○	-
	Registration Sequence On/Off	Cette fonction est identique à celle des touches [On]/[Off] de l'écran Registration Sequence ( <a href="#">page 109</a> ).	○	○	-
Live Control	Live Control Knob Assign	Identique à la touche [KNOB ASSIGN] (Affectation des boutons).	○	○	-
	Live Control Slider Assign	Identique à la touche [SLIDER ASSIGN] (Affectation des curseurs).	○	○	-
	Live Control Reset Value	Cette fonction est identique à celle de la touche [Reset Value] (Valeur de réinitialisation) de l'écran Live Control ( <a href="#">page 139</a> ). Réinitialise les valeurs de toutes les fonctions affectables de Live Control.	○	○	-

Fonctions			Possibilité d'affectation		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	R
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Cette fonction est identique à celle des touches [On/Off] de l'écran Chord Looper (page 13).	○	○	○
	Chord Looper Rec/Stop	Cette fonction est identique à celle des touches [Rec/Stop] de l'écran Chord Looper (page 13).	○	○	○
Style	Style Start/Stop	Cette fonction est identique à celle de la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.	○	○	-
	Synchro Start On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC START] (Début synchronisé).	○	○	-
	Synchro Stop On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC STOP] (Arrêt synchronisé).	○	○	-
	Intro 1-3	Cette fonction est identique à celle des touches [I]-[III] de la section INTRO.	○	○	-
	Main A-D	Cette fonction est identique à celle des touches [A]-[D] de la section MAIN VARIATION.	○	○	-
	Fill Down	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à gauche.	○	○	-
	Fill Self	Reproduit une variation rythmique.	○	○	-
	Fill Break	Reproduit une rupture.	○	○	-
	Fill Up	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à droite.	○	○	-
	Ending 1-3	Cette fonction est identique à celles des touches [I]-[III] de la section ENDING/rit. (Coda/rit.).	○	○	-
	Acmp On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [ACMP].	○	○	-
	OTS Link On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [OTS LINK] (Liaison OTS).	○	○	-
	Auto Fill In On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [AUTO FILL IN].	○	○	-
	Half Bar Fill In	Alors que la pédale est enfoncée, l'activation de la fonction « Half bar fill-in » fait démarrer le changement de section de style applicable au premier temps de la section en cours avec une variation rythmique automatique introduite à partir de la moitié de la section suivante. Lorsque cette fonction est affectée à la touche, chaque pression sur la touche permet de passer alternativement entre l'état d'activation et de désactivation de la fonction.	○	○	○
	Fade In/Out	Active ou désactive la fonction Fade In/Fade Out applicable à la reproduction de style ou de morceau MIDI. Les paramètres suivants peuvent être réglés au bas de cet écran. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fade In Time (Temps d'ouverture par fondu sonore)</b> : Détermine le temps nécessaire pour que le volume de style/morceau augmente ou passe du niveau minimum au niveau maximum (plage de 0 à 20,0 secondes).</li> <li>• <b>Fade Out Time (Temps de coupure par fondu sonore)</b> : Détermine le temps nécessaire pour que le volume de style/morceau diminue ou passe du niveau maximum au niveau minimum (plage de 0 à 20 secondes).</li> <li>• <b>Fade Out Hold Time (Temps de maintien de coupure par fondu sonore)</b> : Détermine le temps pendant lequel le volume est maintenu à 0 après l'atténuation (plage de 0-5 secondes).</li> </ul>	○	○	○
Fingered/Fingered On Bass	La pédale alterne entre les modes « Fingered » et « Fingered On Bass » (page 9).	○	○	-	
Bass Hold	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction de style. Lorsque cette fonction est affectée à la touche, chaque pression sur la touche permet de passer alternativement entre l'état d'activation et de désactivation de la fonction. Si le doigté est réglé sur « AI Full Keyboard », cette fonction sera inopérante.	○	○	-	
One Touch Setting 1-4	Cette fonction est identique à celle des touches [1]-[4] de la section ONE TOUCH SETTING (Présélection immédiate).	○	○	-	
One Touch Setting +/-	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.	○	○	-	

Fonctions			Possibilité d'affectation		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	R
Multi Pad	Multi Pad 1–4	Cette fonction est identique à celle des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad).	○	○	-
	Multi Pad Synchro Start	Cette fonction est identique à celle de la touche [SELECT, SYNC START] de la section MULTI PAD CONTROL.	○	○	-
	Multi Pad Stop	Cette fonction est identique à celle de la touche [STOP] de la section MULTI PAD CONTROL.	○	○	-
Song	Song A Play/Pause	Identique à la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG A.	○	○	-
	Song A Previous	Identique à la touche [PREV] de la section SONG A.	○	○	-
	Song A Next	Identique à la touche [NEXT] de la section SONG A.	○	○	-
	Song A Single Repeat On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition) de la section SONG A de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song A Vocal Cancel On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Annulation de la voix) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song A Time Stretch*	Commande le réglage  100% (Extension de temps) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	○	-	-
	Song A Pitch Shift*	Commande le réglage  0 (Pitch Shift) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	○	-	-
	Song A A-B Repeat	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition A-B) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song B Play/Pause	Identique à la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG B.	○	○	-
	Song B Previous	Identique à la touche [PREV] de la section SONG B.	○	○	-
	Song B Next	Identique à la touche [NEXT] de la section SONG B.	○	○	-
	Song B Single Repeat On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition) de la section SONG B de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song B Vocal Cancel On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Annulation de la voix) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song B Time Stretch*	Commande le réglage  100% (Extension de temps) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	○	-	-
	Song B Pitch Shift*	Commande le réglage  0 (Pitch Shift) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	○	-	-
	Song B A-B Repeat	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition A-B) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Début synchronisé) de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [M] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song MIDI Position Marker 1–4	Cette fonction est identique à celle de la touche [1]–[4] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
	Song MIDI Position Loop On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [Loop] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	○	○	-
Song List Shuffle On/Off	Cette fonction est identique à celle de  (Shuffle) de l'écran Song Playback en mode Song List (page 66).	○	○	-	
Score Page +/-	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page de partition suivante ou précédente (une page à la fois).	○	○	-	
Lyrics Page +/-	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page des paroles suivante ou précédente (une page à la fois).	○	○	-	
Text Viewer Page +/-	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante ou revenir sur la page précédente (une page à la fois).	○	○	-	

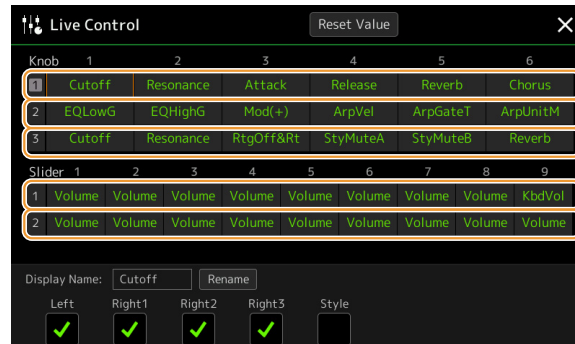
Fonctions			Possibilité d'affectation		
Catégorie	Fonction	Description	P	A	R
Mic	Talk On/Off	Identique à la touche [TALK].	○	○	-
	VH Harmony On/Off	Bascule le paramètre « Harmony » de l'écran Vocal Harmony entre les états d'activation et de désactivation (page 118).	○	○	-
	VH Effect On/Off	Bascule le paramètre « Effect » de l'écran Vocal Harmony entre les états d'activation et de désactivation (page 121).	○	○	-
Overall	Part On/Off	Active/désactive les parties souhaitées en une seule fois.	○	○	-
	Insertion Effect On/Off	Active ou désactive les effets d'insertion (page 127).	○	○	○
	Metronome On/Off	Active ou désactive le métronome.	○	○	-
	Tempo +/-	Identique à la fonction des touches [ + ]/[ - ] de la section TEMPO.	○	○	-
	Reset/Tap Tempo	Identique à la touche [TAP TEMPO].	○	○	-
	Master Tempo*	Modifie le tempo du morceau ou du style actuellement sélectionné. La plage de tempo disponible varie en fonction du style ou du morceau sélectionné. Identique à la fonction « Tempo (Master Tempo) » (Tempo (Tempo principal)) de Live Control (page 139).	○	-	-
	Style Tempo Lock/Reset	L'enfoncement de la pédale ou de la touche remplace le réglage « Reset » (Réinitialisation) du paramètre « Tempo » de l'écran Style Setting par le réglage « Lock » (Verrouillage). Pour rétablir le réglage « Reset » initial, il faut enfoncer à nouveau la pédale ou la touche. Pour plus de détails sur la fonction Style Change Behavior (Comportement de changement de style) applicable au tempo, reportez-vous à la page 12.	○	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	L'enfoncement de la pédale ou de la touche remplace le réglage « Reset » du paramètre « Tempo » de l'écran Style Setting par le réglage « Hold » (Maintien). Pour rétablir le réglage « Reset » initial, il faut enfoncer à nouveau la pédale ou la touche. Pour plus de détails sur la fonction Style Change Behavior applicable au tempo, reportez-vous à la page 12.	○	○	○
	Transpose +/-	Cette fonction est identique à celle des touches [ + ]/[ - ] de la section TRANSPOSE.	○	○	-
	Upper Octave +/-	Cette fonction est identique à celle des touches [ + ]/[ - ] de la section UPPER OCTAVE (Octave supérieure).	○	○	-
	Scale Tune Quick Setting	Permet de définir directement le réglage Sub Scale (Gamme secondaire) (page 43). Tout en enfonçant la pédale ou la touche à laquelle cette fonction est affectée, appuyez sur les touches souhaitées, puis relâchez la pédale ou la touche. Cela permet d'activer Sub Scale et de régler les touches saisies sur des valeurs de -50 centièmes. Pour désactiver le réglage Sub Scale, appuyez sur la pédale ou la touche concernée, puis relâchez-la sans appuyer sur aucune autre touche.	○	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Identique à la fonction de la touche [Bypass] de l'écran Scale Tune (page 43). Désactive temporairement tous les réglages Scale Tune. Cela vous permet d'écouter le son à des fins de comparaison.	○	○	○
	Percussion	La pédale joue un instrument à percussions sélectionné en bas de l'écran (ou dans la fenêtre appelée en touchant « Kit », « Category » ou « instrument »). Dans la fenêtre Drum Kit Instrument Selection (Sélection de la catégorie instrumentale du kit de batterie), vous pouvez également utiliser le clavier pour sélectionner un instrument.	○	-	-
Voice Guide On/Off	Active ou désactive la fonction Voice Guide (page 157).	○	○	-	
No Assign	Aucune fonction n'est attribuée.	-	○	○	



# Édition des types d'affectation des boutons et des curseurs de contrôle en temps réel (Live Control)

Les configurations des fonctions de boutons ou de curseurs Live Control (appelées « types d'affectation ») peuvent être modifiées selon les besoins, parmi une variété d'options.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Live Control].



- Type d'affectation de bouton 1
- Type d'affectation de bouton 2
- Type d'affectation de bouton 3
- Type d'affectation de curseur 1
- Type d'affectation de curseur 2

## 1 Touchez pour sélectionner le bouton ou le curseur souhaité.

Touchez cet élément à nouveau pour appeler la liste des fonctions.

## 2 Sélectionnez la fonction que vous souhaitez affecter au bouton ou au curseur.

Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux pages 139–141.

## 3 Effectuez les réglages nécessaires de la fonction sélectionnée qui apparaît en bas de l'écran.

Si vous souhaitez changer le nom de la fonction qui apparaît sur l'affichage Live Control (sous-écran), touchez [Rename] (Renommer) et entrez le nom souhaité. Vous pouvez utiliser jusqu'à neuf caractères.

Touchez [Reset Value] (Valeur de réinitialisation) pour rétablir sur leur valeur d'origine spécifiée en usine tous les réglages des fonctions attribuées aux différents boutons et curseurs.

### NOTE


L'affectation de curseur de type « balance » ne peut pas être modifiée et doit toujours être utilisée pour commander la balance de volume entre les parties.

## Fonctions affectables


### NOTE

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés des différentes fonctions en bas de l'écran Live Control, notamment les parties qui seront affectées par la fonction, etc. (Les éléments concernés dépendent de chaque fonction.)

Category	Function	Description
Mixer	Volume	Règle le volume des parties ou des canaux sélectionnés.
	KbdVol (Keyboard Volume)	Règle le volume de toutes les parties du clavier. C'est un moyen pratique de régler simultanément le volume de toutes les parties du clavier pour aboutir à une balance optimale du volume des parties avec celui des autres éléments (morceaux MIDI, styles, multi-pads, etc.).
	Balance	Règle la balance de volume entre les parties A et B. Vous pouvez sélectionner les parties appartenant à A ou B dans la fenêtre contextuelle appelée via [Balance Setting] (Réglage de la balance) en bas de l'écran.
	Pan	Détermine la position stéréo des parties sélectionnées.
	Reverb	Règle la profondeur de réverbération des parties sélectionnées.
	Chorus	Règle la profondeur de chœur des parties sélectionnées.
	Rev&Cho (Reverb & Chorus)	Règle la profondeur de réverbération et de chœur des parties sélectionnées.

Category	Function	Description
Mixer	InsEffect (Insertion Effect Depth)	Règle la profondeur de l'effet d'insertion des parties sélectionnées.
	EQHighG (EQ High Gain)	Renforce ou atténue la bande de hautes fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
	EQLowG (EQ Low Gain)	Renforce ou atténue la bande de basses fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
	Cutoff	Règle la fréquence de coupure du filtre appliquée aux parties sélectionnées.
	Resonance	Règle la résonance de filtre appliquée aux parties sélectionnées.
	Cut&Reso (Cutoff & Resonance)	Règle la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées.
	Filter	Règle les paramètres tels que la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées. Cependant, les paramètres ne changent pas de manière uniforme, mais sont spécialement programmés pour être modifiés individuellement en vue de parvenir à un son optimal, ce qui vous permet de filtrer le son pour obtenir les meilleurs résultats musicaux possibles.
Voice Edit	Attack	Règle la durée nécessaire aux parties sélectionnées pour atteindre leur niveau sonore maximal lorsqu'une touche est jouée.   <b>NOTE</b> Il est possible que certaines sonorités (telles que Piano et E. Piano) ne soient pas affectées par le réglage spécifié ici.
	Release	Règle la durée nécessaire au relâchement du son des parties sélectionnées jusqu'à sa disparition totale dès lors qu'une touche est relâchée.
	Atk&Rel (Attack & Release)	Règle le temps d'attaque et le temps de relâchement des parties sélectionnées.
	Mod(+), Mod (-) (Modulation (+), Modulation (-))	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier.
Voice Setting	Tuning	Détermine la hauteur de ton des parties de clavier sélectionnées.
	Octave	Détermine la plage du changement de hauteur de ton en octaves pour les parties de clavier sélectionnées.
	PBRange (Pitch Bend Range)	Détermine la plage de variation de ton ( <a href="#">page 40</a> ) pour les parties de clavier sélectionnées.
	PortaTime (Portamento Time)	Détermine la durée de portamento ( <a href="#">page 41</a> ) pour les parties de clavier sélectionnées.
Harmony/Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/ Arpeggio Volume)	Règle le volume de la fonction Keyboard Harmony ou Arpeggio.
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	Règle la vélocité de chacune des notes de l'arpège. La valeur affichée dans la vue Live Control est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Règle la longueur de chacune des notes de l'arpège. La valeur affichée dans la vue Live Control est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	Règle la vitesse de l'arpège. La valeur affichée dans la vue Live Control est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.



Category	Function	Description
Style	RtgRate (Style Retrigger Rate)	Règle la longueur spécifiée par la fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style). Ce paramètre s'affiche sous forme des valeurs 1, 2, 4, 8, 16 ou 32 dans la vue Live Control, qui indiquent les longueurs de note. La première partie du style actuellement sélectionné est répétée sur la longueur spécifiée.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger. Lorsque ce paramètre est activé, une longueur spécifique de la première partie du style actuellement sélectionné est répétée lorsque l'accord est joué.   <b>NOTE</b> La fonction Style Retrigger s'applique uniquement à la section Main du style.
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger et règle sa longueur. La rotation du bouton complètement vers la gauche désactive la fonction alors que sa rotation vers la droite l'active et diminue sa longueur.
	StyMuteA (Style Track Mute A)	Active ou désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche (ou le déplacement du curseur sur la position abaissée) active uniquement le canal Rhythm 2 et les autres canaux sont désactivés. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre (ou en remontant le curseur) à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Rhythm 1 (Rythme 1), Bass (Basse), Chord 1 (Accord 1), Chord 2 (Accord 2), Pad, Phrase 1, Phrase 2. Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite (ou que le curseur est en position complètement relevée).
	StyMuteB (Style Track Mute B)	Active ou désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche (ou le déplacement du curseur sur la position abaissée) active uniquement le canal Chord 1 et les autres canaux sont désactivés. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre (ou en remontant le curseur) à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2. Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite (ou que le curseur est en position complètement relevée).
Mic	VHBalance (VH Harmony Balance)	Règle l'équilibre entre la voix principale et l'harmonie vocale. Pour plus de détails, reportez-vous à l'explication y afférente à la <a href="#">page 120</a> .
	VHEffect (VH Effect To Lead)	Règle la profondeur de l'effet d'harmonie vocale appliqué à la note principale.
Overall	Tempo (Master Tempo)	Modifie le tempo du morceau ou du style actuellement sélectionné. La plage de tempo disponible varie en fonction du style ou du morceau sélectionné.
	--- (No Assign)	Aucune fonction n'est attribuée.

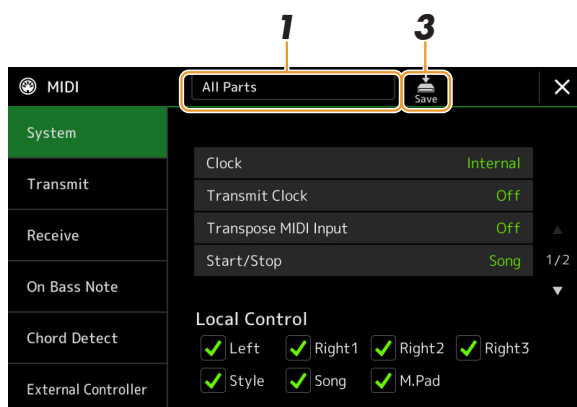
### Contenu

Procédure de base pour les réglages MIDI.....	142
System—Réglages MIDI applicables au système.....	144
Transmit—Réglages du canal de transmission MIDI .....	145
Receive—Réglages des canaux de réception MIDI.....	146
On Bass Note—Réglage de la note de basse pour la reproduction de style via MIDI .....	147
Chord Detect – Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via MIDI .....	147
External Controller—Réglage du contrôleur MIDI.....	148
• Fonctions qui répondent à la saisie d'une valeur en continu .....	149
• Fonctions qui répondent à la saisie d'une commande d'activation/désactivation .....	150

## Procédure de base pour les réglages MIDI

Cette section vous permet de régler les paramètres MIDI de l'instrument. Ce dernier vous propose un jeu de dix modèles préprogrammés qui vous permettent de le reconfigurer instantanément et aisément en fonction d'une application MIDI ou d'un périphérique MIDI externe spécifiques. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et sauvegarder jusqu'à dix modèles originaux.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [MIDI].



### 1 Touchez l'encadré (apparaissant en haut de l'écran) puis sélectionnez un modèle MIDI préprogrammé.

Si vous avez déjà créé votre modèle MIDI original et l'avez sauvegardé dans la mémoire utilisateur en suivant les étapes 2 et 3 ci-dessous, vous pourrez aussi sélectionner ce modèle directement depuis la mémoire utilisateur.

Pour plus de détails sur les modèles MIDI préprogrammés, reportez-vous à la [page 143](#).

## 2 Si vous le souhaitez, vous pouvez éditer les paramètres MIDI sur la base du modèle MIDI sélectionné à l'étape 1 de l'écran de réglage approprié.

- **System (Système)** : permet de régler les paramètres liés au système MIDI. ....page 144
- **Transmit (Transmission)** : permet de régler les paramètres liés à la transmission MIDI. ....page 145
- **Receive (Réception)** : permet de régler les paramètres liés à la réception MIDI. ....page 146
- **On Bass Note (Note de basse)** : permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI provenant du périphérique MIDI externe seront utilisées pour détecter la note de basse aux fins de la reproduction de style.  
.....page 147
- **Chord Detect (Détection d'accord)** : permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI provenant du périphérique MIDI externe seront utilisées pour détecter le type d'accord aux fins de la reproduction de style.  
.....page 147
- **External Controller (Contrôleur externe)** : permet de sélectionner la fonction affectée au contrôleur MIDI connecté.  
.....page 148

## 3 À l'issue de vos modifications dans les différents écrans, touchez (Enregistrer) pour sauvegarder les réglages MIDI en tant que modèle MIDI original.

### NOTE



Vous pouvez sauvegarder vos modèles MIDI originaux sous forme de fichier unique sur un lecteur flash USB. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « MIDI » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 159).

### ■ Modèles MIDI préprogrammés

All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (Right 1–3, Left), à l'exception des parties de morceau.
KBD & STYLE (Clavier et style)	Il s'agit fondamentalement du même modèle que « All Parts », sauf pour ce qui est de la gestion des parties du clavier. Les parties à main droite sont traitées en tant que parties « Upper » (Supérieure) à la place de Main et Layer, tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie « Lower » (Inférieure).
Master KBD1, KBD2 (Master Keyboard) (Clavier principal)	Ce réglage permet à l'instrument de fonctionner comme un clavier « principal », qui reproduit et contrôle un ou plusieurs générateurs de sons ou autres équipements (comme par exemple, un ordinateur ou un séquenceur). Master KBD1 transmet les messages AT (Modification ultérieure) mais pas Master KBD2 (page 145).
Clock Ext A (Clock External) (Horloge externe)	La reproduction et l'enregistrement (morceau, style, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe via le port MIDI A au lieu de l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle doit être utilisé lorsque vous voulez que le tempo (synchronisation) soit contrôlé à partir du périphérique MIDI connecté.
MIDI Accord1 (MIDI Accordion 1) (Accordéon MIDI 1)	Les accordéons MIDI vous permettent de transmettre des données MIDI et de jouer sur des générateurs de sons à partir du clavier et des touches de basse et d'accord réservés à l'accordéon. Ce modèle vous autorise à commander les performances au clavier ainsi que la reproduction de style à partir d'un instrument MIDI Accordion.
MIDI Accord2 (MIDI Accordion 2) (Accordéon MIDI 2)	Ce modèle est identique au précédent, à la différence près que les notes d'accord et de basse que vous jouez de la main gauche sur un accordéon MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pedal1 (Pédale 1 MIDI)	Les pédales MIDI vous permettent de contrôler les générateurs de sons connectés avec le pied (cette fonction est particulièrement adaptée pour reproduire des parties de basse à une seule note). Ce modèle permet de jouer et de contrôler la note fondamentale de l'accord dans la reproduction de style à l'aide d'une unité de pédales MIDI.
MIDI Pedal2 (Pédale MIDI 2)	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction du style à l'aide d'une unité de pédales MIDI.
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ni reçu.

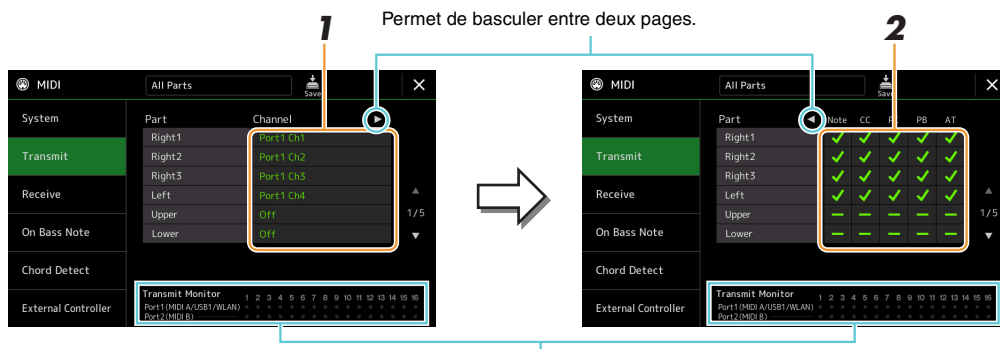
## System—Réglages MIDI applicables au système

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « System » à l'étape 2 décrite à la [page 143](#).

Clock (Horloge)	<p>Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne (« Internal ») ou par un signal d'horloge MIDI (« MIDI A », « MIDI B », « USB 1 », « USB 2 » et « Wireless LAN » (Point d'accès LAN sans fil)) reçu d'un périphérique externe. « Internal » (Interne) est le réglage d'horloge normal lorsque l'instrument est utilisé seul ou en tant que clavier maître pour contrôler des périphériques externes. Si vous utilisez l'instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et souhaitez le synchroniser sur le périphérique externe concerné, il faudra spécifier ce paramètre sur le réglage approprié : « MIDI A », « MIDI B », « USB 1 », « USB 2 » ou « Wireless LAN ». Dans ce cas, assurez-vous que le périphérique externe est correctement connecté (par exemple, à la borne d'entrée MIDI IN de l'instrument) et qu'il transmet convenablement le signal d'horloge MIDI. Lorsque l'instrument est paramétré pour être contrôlé par un périphérique externe (« MIDI A », « MIDI B », « USB 1 », « USB 2 » ou « Wireless LAN »), le réglage Tempo est spécifié sur « EXT. » dans l'écran Tempo.</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>Si le paramètre Clock est réglé sur une valeur autre que « Internal », il ne sera pas possible de contrôler le style, le morceau, le métronome et le tempo via les touches de l'instrument.</p> <p> <b>NOTE</b></p> <p>L'indication « Wireless LAN » s'affiche uniquement si la fonction LAN sans fil est incluse. La fonction LAN sans fil USB peut ne pas être fournie dans votre région.</p>	
Transmit Clock (Horloge de transmission)	Active ou désactive la transmission de l'horloge MIDI (F8). Lorsque ce réglage est spécifié sur « Off », aucune donnée d'horloge MIDI ou de début/arrêt MIDI n'est transmise, même en cas de reproduction de morceau ou de style.	
Transpose MIDI Input (Transposition de l'entrée MIDI)	Détermine si le réglage de transposition de l'instrument s'applique aux événements de note reçus depuis le périphérique externe via MIDI.	
Start/Stop (Début/arrêt)	Détermine si les messages FA (début) et FC (arrêt) entrants affectent la reproduction de morceau ou de style.	
Local Control (Commande locale)	Active ou désactive la fonction Local Control pour chaque partie. Lorsque la fonction Local Control est réglée sur « On », le clavier de l'instrument commande son propre générateur de sons interne (localement), ce qui permet de jouer les sonorités internes directement à partir du clavier. Si vous réglez Local Control sur « Off », le clavier et les contrôleurs seront déconnectés en interne depuis la section du générateur de sons de l'instrument, de sorte qu'aucun son ne sortira lorsque vous jouerez au clavier ou utiliserez les contrôleurs. Par exemple, cela vous permet de recourir à un séquenceur MIDI externe pour jouer les sonorités internes de l'instrument et d'utiliser le clavier de ce dernier pour enregistrer des notes sur le séquenceur externe et/ou reproduire le son à partir d'un générateur de sons externe.	
System Exclusive Message (Message exclusif au système)	Transmit (Transmission)	Détermine si les messages MIDI System Exclusive sont transmis (On) ou non (Off) à partir de cet instrument.
	Receive (Réception)	Détermine si les messages MIDI System Exclusive sont reconnus (On) ou non (Off) par cet instrument.
Chord System Exclusive Message (Message exclusif au système lié aux accords)	Transmit (Transmission)	Détermine si les données exclusives d'accord MIDI (note fondamentale et type de détection d'accord) sont transmises (On) ou non (Off) à partir de cet instrument.
	Receive (Réception)	Détermine si les données exclusives d'accord MIDI (note fondamentale et type de détection d'accord) sont reconnues (On) ou non (Off) par cet instrument.

# Transmit—Réglages du canal de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Transmit » (Transmission) à l'étape 2, à la page 143. Ceci détermine le canal MIDI utilisé pour les différentes parties lorsque les données MIDI sont transmises à partir de cet instrument.



Permet de basculer entre deux pages.  
Les points correspondant à chaque canal (1–16) clignotent brièvement chaque fois que des données sont transmises sur les canaux.

## 1 Pour chacune des parties, sélectionnez le canal de transmission MIDI via lequel les données MIDI de la partie correspondante doivent être transmises.

À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

- **Upper** : partie de clavier jouée dans la section située à droite du point de partage pour les sonorités RIGHT 1, 2 et 3.
- **Lower** : partie de clavier jouée dans la section située à gauche du point de partage et destinée aux sonorités. Cette partie n'est pas affectée par le statut d'activation/désactivation de la touche [ACMP].

### NOTE

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

### NOTE

Les morceaux prédéfinis ne sont pas transmissibles, même lorsque les canaux de morceau 1 – 16 appropriés sont configurés pour la transmission.

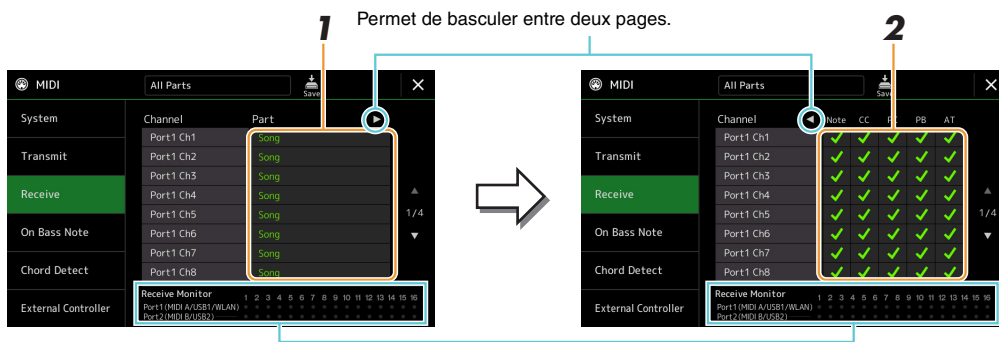
## 2 Touchez [▶] pour appeler l'autre page, puis sélectionnez, pour chaque partie, les messages MIDI à transmettre.

Les messages MIDI suivants peuvent être paramétrés sur l'écran Transmit/Receive.

- **Note** (Note events) (Événements de note)..... page 91
- **CC** (Control Change) (Changement de commande)..... page 91
- **PC** (Program Change) (Changement de programme)..... page 91
- **PB** (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton) ..... page 91
- **AT** (After Touch) (Modification ultérieure) ..... page 91

## Receive—Réglages des canaux de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Receive » (Réception) à l'étape 2 décrite à la page 143. Ceci détermine la partie utilisée pour chaque canal MIDI lorsque les données MIDI sont reconnues par cet instrument.



Les points relatifs aux différents canaux (1–16) clignotent brièvement chaque fois que des données sont reçues sur les canaux correspondants.

### 1 Pour chaque canal, sélectionnez la partie prenant en charge les données MIDI du canal correspondant reçu depuis le périphérique MIDI externe.

En cas de connexion USB, l'instrument peut assurer la prise en charge des données MIDI de 32 canaux (16 canaux x 2 ports).

À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

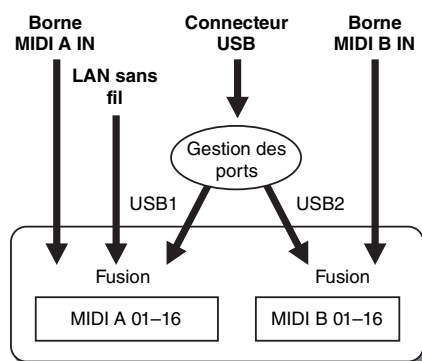
- **Keyboard (Clavier)** : les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier de l'instrument.
- **Extra Part 1–5 (Parties supplémentaires 1–5)** : ces cinq parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI. Normalement, ces parties ne sont pas utilisées par l'instrument lui-même.

### 2 Touchez [▶] pour appeler l'autre page, puis sélectionnez, pour chaque canal, les messages MIDI à recevoir.

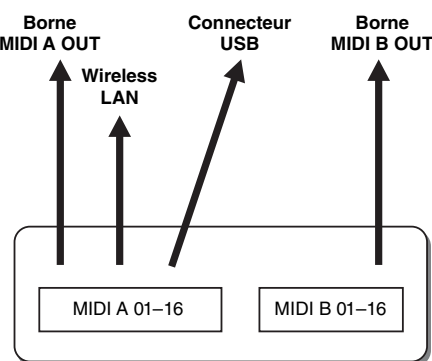
#### Transmission/réception MIDI via la borne USB, point d'accès sans fil LAN et bornes MIDI

La relation entre les bornes MIDI, le point d'accès LAN sans fil et la borne [USB TO HOST] utilisés pour la transmission et la réception de messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) peut être illustrée comme suit :

##### ● Réception MIDI



##### ● Transmission MIDI

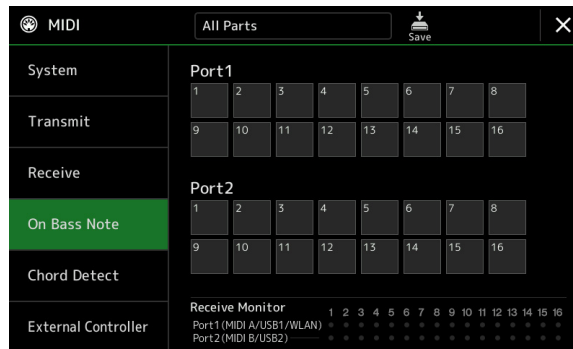


#### NOTE

La fonction LAN sans fil USB peut ne pas être fournie dans votre région.

## On Bass Note—Réglage de la note de basse pour la reproduction de style via MIDI

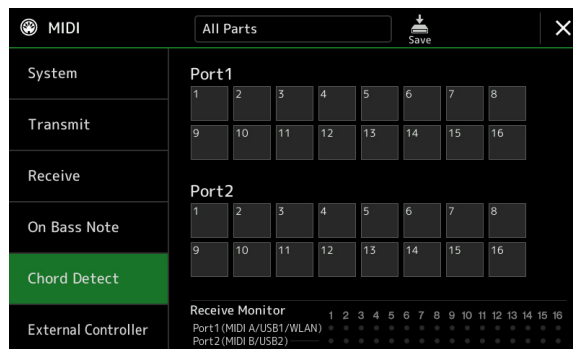
Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « On Bass Note » (Note de basse) à l'étape 2, décrite à la [page 143](#). Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer la note de basse pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « on » sont reconnus en tant que notes de basse des accords de la reproduction de style. La note de basse est détectée quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « On », la note de basse est détectée à partir des données MIDI fusionnées, reçues sur les canaux.



Touchez le numéro de canal souhaité pour le cocher. Touchez à nouveau le même emplacement pour supprimer la coche.

## Chord Detect – Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Chord Detect » (Détection d'accord) à l'étape 2 décrite à la [page 143](#). Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer le type d'accord pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « On » sont reconnus comme des notes pour la détection des accords de la reproduction de style. Les accords à détecter dépendent du type de doigté sélectionné. Les types d'accord sont détectés quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « On », le type d'accord est détecté à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les canaux.



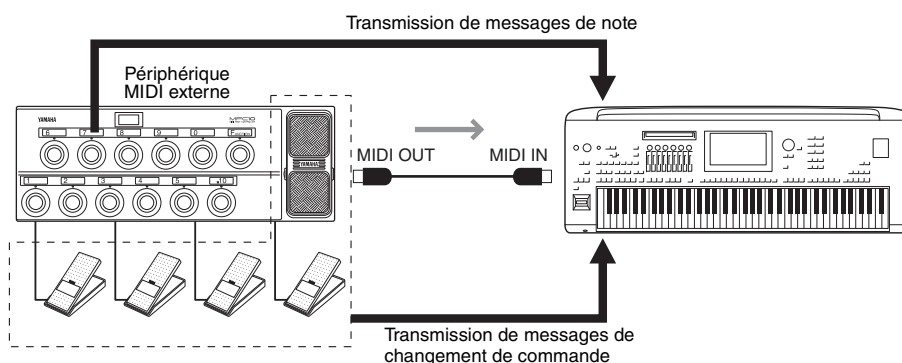
Touchez le numéro de canal souhaité pour le cocher. Touchez à nouveau le même emplacement pour supprimer la coche.

## External Controller—Réglage du contrôleur MIDI

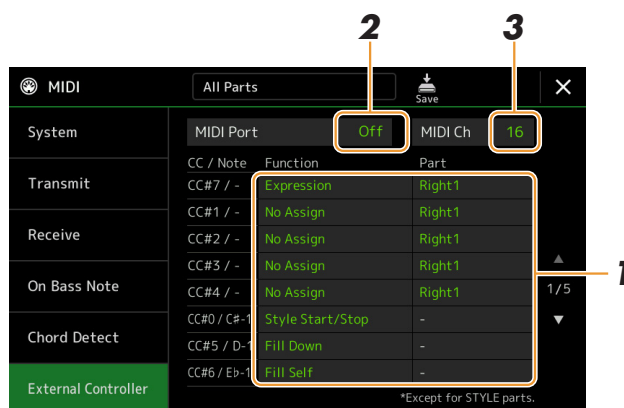
Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « External Controller » (Contrôleur externe) à l'étape 2, à la [page 143](#).

Lorsque vous connectez au Genos un périphérique MIDI externe approprié (par exemple un contrôleur au pied, un ordinateur, un séquenceur ou un clavier principal MIDI), vous pouvez aisément commander une grande variété d'opérations et de fonctions par des messages MIDI (messages de changement de commande et messages d'activation/désactivation de note) à partir du périphérique en question, afin de modifier les réglages et de contrôler le son pendant votre performance en live. Différentes fonctions peuvent être affectées à chacun de ces messages.

Prenez soin de régler le port et le canal MIDI adéquats dans cet écran pour toute opération de contrôle par un périphérique MIDI externe.



### 1 Sélectionnez la fonction attribuée à chaque numéro de changement de commande ou de note.



Il est possible d'effectuer deux types de réglages (ci-dessous) à partir de cet écran :

#### • CC#7, 1, 2, 3, 4

Le périphérique MIDI envoie un message de changement de commande au Genos et le Genos détermine le mode de réaction à ce numéro de changement de commande, y compris en définissant le paramètre utilisé à cet effet. Vous devez également sélectionner la partie à laquelle la fonction affectée est appliquée.

#### • Autres éléments (par exemple, CC#0/C#-1)

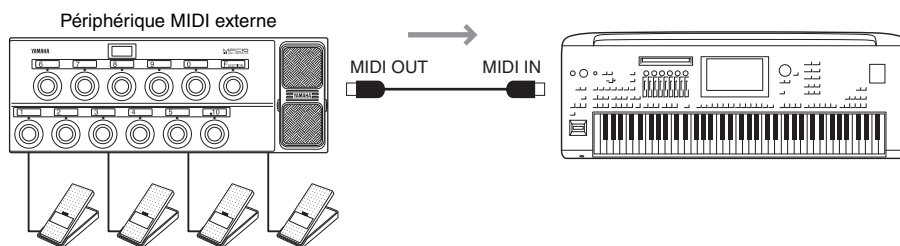
Le périphérique MIDI envoie un message d'activation et de désactivation de note au Genos et le Genos détermine le mode de réaction à ce numéro de note fourni, y compris en définissant la fonction qui doit être exécutée à cet effet. La même fonction peut également être exécutée en envoyant le numéro de changement de commande correspondant au numéro de note, comme illustré sur l'écran. Par exemple, le numéro de changement de commande 0 correspond au numéro de note C#-1. Les numéros de changement de commande 0–63 sont considérés comme en état de désactivation (Off) et les numéros 64–127 en état d'activation (On).

Pour les détails sur les fonctions affectables, reportez-vous aux pages [149–151](#).

### 2 Sélectionnez le port MIDI à utiliser pour communiquer avec le périphérique MIDI externe.



- 3** Sélectionnez le canal MIDI à utiliser pour communiquer avec le périphérique MIDI externe.
- 4** Connectez la borne MIDI OUT du périphérique MIDI externe à la borne MIDI IN du Genos en fonction du réglage ci-dessus en utilisant un câble MIDI.



- 5** Effectuez les réglages nécessaires sur le périphérique MIDI externe.
- 6** Faites fonctionner le périphérique MIDI externe pour vérifier que vous pouvez contrôler correctement le Genos depuis le périphérique MIDI externe tel que configuré à l'étape 4.

Gardez à l'esprit que les deux réglages suivants dans l'écran External Controller sont destinés à être enregistrés non pas sur le périphérique MIDI externe mais sur le Genos en tant que modèles MIDI (page 143) :

- Numéro de note/paires d'affectation de fonction du Genos
- Numéro de changement de commande/paires d'affectation de changement de paramètre du Genos

## Fonctions qui répondent à la saisie d'une valeur en continu

Ces fonctions peuvent être appliquées aux parties de clavier sélectionnée (Right 1-3, Left ou aux parties de style.

### NOTE

Les fonctions indiquées par un astérisque « \* » ne s'appliquent pas aux parties de style.

No Assign (Aucune affectation)	Aucune fonction n'est attribuée.
Modulation	Envoi de messages liés à la modulation (CC#1).
Breath Controller* (Contrôleur de souffle)	Envoi de messages liés au contrôleur de souffle (CC#2).
Foot Controller* (Contrôleur au pied)	Envoi de messages liés au contrôleur au pied (CC#4).
Portamento Time* (Durée de portamento)	Envoi de messages liés à la durée de portamento (CC#5).
Volume	Envoi de messages liés au volume sonore (CC#7).
Pan (Panoramique)	Envoi de messages liés au balayage panoramique (CC#10).
Expression	Envoi de messages liés à l'expression (CC#11).
Sustain* (Maintien)	Envoi de messages liés au maintien (CC#64).
Portamento Switch* (Sélecteur de portamento)	Envoi de messages liés au sélecteur de portamento (CC#65).
Soft* (Atténué)	Envoi de messages liés à l'atténuation (CC#67).
Resonance (Résonance)	Envoi de messages liés à la résonance (CC#71).
Release Time (Temps de relâchement)	Envoi de messages liés au temps de relâchement (CC#72).
Attack Time (Temps d'attaque)	Envoi de messages liés à l'attaque (CC#73).
Cutoff (Coupure)	Envoi de messages liés à la coupure (CC#74).
Reverb Send (Envoi de réverbération)	Envoi de messages liés à la réverbération (CC#91).
Chorus Send (Envoi de chœur)	Envoi de messages liés au chœur (CC#93).

## Fonctions qui répondent à la saisie d'une commande d'activation/désactivation

No Assign (Aucune affectation)	Aucune fonction n'est attribuée.
Sustain (Maintien)	Envoi de messages d'activation/désactivation du maintien applicable aux parties de clavier.
Sostenuto	Envoi de messages d'activation/désactivation du sostenuto applicable aux parties de clavier.
Soft	Envoi de messages d'activation/désactivation de l'atténuation applicable aux parties de clavier.
Portamento	Envoi de messages d'activation/désactivation du portamento applicable aux parties de clavier.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Applique les effets de modulation à la partie dans laquelle les effets (forme d'onde) sont tour à tour activés ou désactivés par chaque message d'activation/désactivation.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Applique l'effet Super Articulation 1, 2 ou 3 à la partie.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Active l'effet insertion applicable à l'activation/désactivation de partie.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie/arpège clavier)	Identique à l'action de la touche [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie vocale)	Bascule le paramètre « Harmony » dans l'écran Vocal Harmony entre les états d'activation ou de désactivation (page 118).
VH Effect On/Off (Activation/désactivation de l'effet de l'harmonie vocale)	Bascule le paramètre « Effect » dans l'écran Vocal Harmony entre les états d'activation ou de désactivation (page 121).
Talk (Parler)	Identique à l'action de la touche [TALK].
Score Page +/- (Page de partition +/-)	Lorsque le morceau est à l'arrêt, cette fonction vous permet d'accéder à la page de partition suivante ou précédente (une page à la fois).
Lyrics Page +/- (Page Paroles +/-)	Lorsque le morceau est à l'arrêt, cette fonction vous permet d'accéder à la page des paroles suivante ou précédente (une page à la fois).
Text Viewer Page +/- (Page Visionneuse de texte +/-)	Accède à la page de texte suivante ou précédente (une page à la fois).
Song A Play/Pause (Reproduction/pause de morceau A)	Identique à l'action de la touche [▶/  ] (PLAY/PAUSE) pour le morceau A.
Song B Play/Pause (Reproduction/pause de morceau B)	Identique à l'action de la touche [▶/  ] (PLAY/PAUSE) pour le morceau B.
Style Start/Stop (Début/arrêt de style)	Identique à l'action de la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.
Tap Tempo (Tempo par tapotement)	Identique à l'action de la touche [TAP TEMPO].
Synchro Start (Début synchronisé)	Identique à l'action de la touche [SYNC START].
Synchro Stop (Arrêt synchronisé)	Identique à l'action de la touche [SYNC STOP].
Intro 1–3	Identique à l'action des touches [I]–[III] de la section INTRO.
Main A–D	Identiques à l'action des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.
Fill Down (Variation vers le bas)	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à gauche.
Fill Self (Variation auto)	Reproduit une variation rythmique.
Fill Break (Rupture rythmique)	Reproduit une rupture.
Fill Up (Variation vers le haut)	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à droite.

Ending 1–3 (Coda 1–3)	Identiques à l'action des touches [I]–[III] de la section ENDING/rit. (Coda/rit.).
Fade in/out	Active ou désactive la fonction Fade In /Fade Out applicable à la reproduction de style ou de morceau MIDI.
Fingered/Fingered On Bass (Doigté/Doigté sur basse)	Bascule entre les modes « Fingered » et « Fingered On Bass » (page 9).
Bass Hold (Maintien basse)	Permet d'utiliser la note basse du style même si l'accord est modifié pendant la reproduction de style.
Percussion 1–3	Reproduit un instrument de percussion.
Right 1–3, Left Part On/Off (Activation/désactivation des parties Right 1–3, Left)	Identique à l'action des touches PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie).
One Touch Setting +, - (Présélection immédiate +, -)	Sélectionne le numéro suivant ou précédent le numéro de présélection immédiate.
One Touch Setting 1–4	Identique à l'action des touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING (Présélection immédiate).
Regist Sequence +, - (Séquence de registration +, -)	Opère une avance ou un retour dans la séquence de registration.
Regist 1–10	Identique à l'action des touches [1]–[10] de la section REGISTRATION MEMORY.
Transpose +, - (Transposition +, -)	Identique à l'action des touches [+], [-] de la section TRANSPOSE.
Multi Pad 1–4, Stop	Identique à l'action des touches [1]–[4] et [STOP] de la section MULTI PAD.
Song Control SP 1–4, Loop (Commande SP 1-4, boucle)	Identique à l'action des repères [1]–[4] de position dans le morceau et de la touche [Loop] dans l'écran Song Player.

### Contenu

Réglages LAN sans fil .....	152
• Infrastructure Mode (Mode Infrastructure) .....	152
• Access Point Mode (Mode Point d'accès) .....	153
Réglages de l'heure .....	154

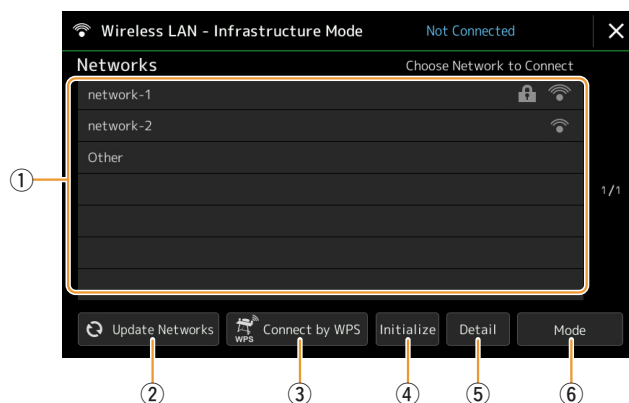
## Réglages LAN sans fil

En fonction de la région géographique, il est possible que la fonction LAN sans fil soit incluse. Le cas échéant, l'écran de réglage correspondant peut être appelé via [MENU] → [Wireless LAN].

Lorsque vous effectuez des réglages LAN sans fil, vous pouvez connecter Genos à un iPhone/iPad via un réseau sans fil. Pour plus de précisions sur les instructions de fonctionnement, reportez-vous au document « iPhone/iPad Connection Manual » disponible sur le site Web. Cette section couvre uniquement les opérations spécifiques au Genos. Pour plus d'informations sur les périphériques intelligents et les applications compatibles, consultez la page Web suivante :

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

### Infrastructure Mode (Mode Infrastructure)



①	Networks (Réseaux)	<p><b>Connexion à un réseau répertorié dans la liste à l'écran :</b>          Dans la liste Networks affichée à l'écran, sélectionnez l'élément souhaité. Pour vous connecter aux réseaux signalés par une icône de verrou (🔒), vous devez entrer d'abord le mot de passe correspondant puis toucher [Connect] (Connexion). Quant aux réseaux sans verrou, il suffit de les sélectionner pour s'y connecter.</p> <p><b>Configuration manuelle :</b>          Touchez [Other] (Autre) figurant en fin de liste pour appeler l'écran Manual Setup (Configuration manuelle) dans lequel vous entrez la configuration SSID, les paramètres de sécurité et les réglages liés au mot de passe. Une fois que vous avez saisi ces données, touchez [Connect] sur l'écran Manual Setup afin d'effectuer la connexion au réseau.</p>
②	Update Networks (Mettre à jour les réseaux)	Met à jour la liste des réseaux à l'écran.

③	Connect by WPS (Connexion via WPS)	Connecte l'instrument au réseau via WPS. Touchez [Yes] (Oui) dans la fenêtre qui s'ouvre lorsque vous touchez ici, puis appuyez sur la touche WPS correspondant au point d'accès du réseau LAN sans fil de votre choix dans les deux minutes qui suivent.  <b>NOTE</b> Assurez-vous que le point d'accès prend en charge le format WPS. Pour les détails sur la confirmation et les modifications à apporter au paramétrage du point d'accès, reportez-vous au mode d'emploi du produit que vous utilisez.
④	Initialize (Réinitialisation)	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.
⑤	Detail (Détail)	Permet d'effectuer des réglages détaillés tels que l'adresse IP fixe. Après avoir procédé au réglage, touchez [OK].
⑥	Mode	Bascule en mode Access Point.

Lorsque la connexion est établie avec succès, la mention « Connected » (Connecté) apparaît en haut de l'écran et l'une des icônes apparaissant ci-dessous s'affiche pour indiquer la force du signal.

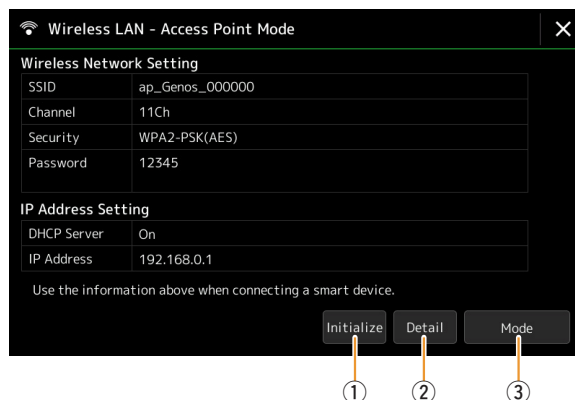


Lorsque le Genos est en mode Infrastructure et le réseau configuré, le LAN sans fil se reconnecte automatiquement dans les cas suivants uniquement :

- Lors de la mise sous tension de l'instrument
- Lorsque l'écran Wireless LAN est affiché
- Lorsque l'écran Time est affiché

Si la connexion est interrompue, appelez l'écran Wireless LAN via [MENU] → [Wireless LAN].

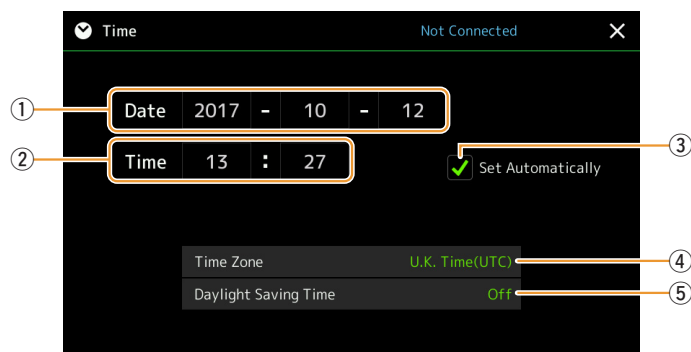
## Access Point Mode (Mode Point d'accès)



①	Initialize (Réinitialisation)	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.
②	Detail (Détail)	Définit les paramètres détaillés. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1/3 page (Page 1/3) :</b> définit les paramètres SSID, la sécurité, le mot de passe et le canal.</li> <li>• <b>2/3 page (Page 2/3) :</b> définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes.</li> <li>• <b>3/3 page (Page 3/3) :</b> permet de saisir le nom de l'hôte ou affiche l'adresse MAC, etc.</li> </ul>
③	Mode	Bascule sur le mode Infrastructure.

## Réglages de l'heure

Vous pouvez régler la date et l'heure sur l'écran appelé via [MENU] → [Time]. L'indication de l'heure apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran Home.



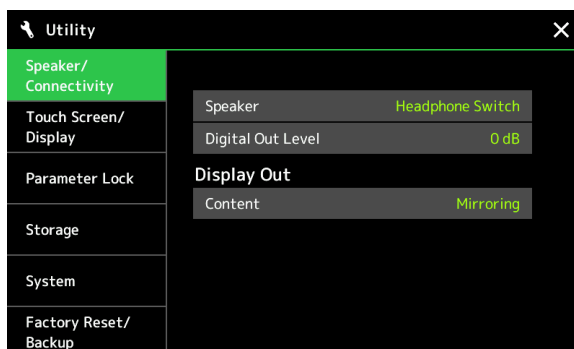
①	Date	Définit la date.
②	Time (Heure)	Définit l'heure.
③	Set Automatically (Réglage automatique)	Si vous cochez la case ici, la date et l'heure sont automatiquement réglées lorsque l'instrument est connecté au réseau. Cette option est disponible uniquement lorsque la fonction LAN sans fil est comprise et le réglage du mode LAN sans fil est en mode Infrastructure ( <a href="#">page 152</a> ).
④	Time Zone (Fuseau horaire)	Sélectionne le fuseau horaire.
⑤	Daylight Saving Time (Heure d'été)	Active/désactive l'heure d'été.

Lorsque le Genos est en mode Infrastructure (dans les réglages LAN sans fil), l'état de la connexion s'affiche en haut de l'écran, comme dans l'écran Wireless LAN.

## Contenu

Speaker/Connectivity (Haut-parleur/Connectivité) .....	155
Touch Screen/Display (Écran tactile/Affichage) .....	156
Parameter Lock (Verrouillage de paramètre).....	156
Stockage—Formatage du lecteur .....	156
System (Système) .....	157
Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde) .....	158
• Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine .....	158
• Backup/Restore (Sauvegarde/Restauration)— Sauvegarde et rappel de l'ensemble des données et des réglages sous forme de fichier unique .....	158
• Setup Files (Fichiers de configuration)—Sauvegarde et chargement .....	159

Cette section couvre les réglages affectant l'ensemble de l'unité aussi bien que les réglages détaillés destinés à des fonctions spécifiques. Vous y trouverez également des fonctions de réinitialisation de données et des commandes liées aux supports de stockage, telles que le formatage de disque. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Utility].



## Speaker/Connectivity (Haut-parleur/Connectivité)


Speaker (Haut-parleur)	Détermine la manière dont le son est émis vers les haut-parleurs GNS-MS01 connectés, qui sont disponibles en option. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Headphone Switch (Sélecteur casque)</b> : le haut-parleur fonctionne normalement, mais il est coupé lorsqu'un casque est branché à la prise [PHONES] (Casque).</li> <li>• <b>On</b> : le son du haut-parleur est toujours activé.</li> <li>• <b>Off</b> : le son du haut-parleur est désactivé. Vous pouvez uniquement entendre le son de l'instrument via le casque ou via le périphérique externe connecté aux prises AUX OUT (Sortie auxiliaire).</li> </ul>
Digital Out Level (Niveau de sortie numérique)	Règle le niveau de volume de sortie provenant de la prise [DIGITAL OUT] (Sortie numérique).
Display Out (Affichage sur écran externe)	Content (Contenu) <ul style="list-style-type: none"> <li>Détermine le contenu de sortie via un adaptateur d'affichage USB si connecté.</li> <li>• <b>Lyrics/Text (Paroles/Texte)</b> : seules les paroles des fichiers de texte ou de morceau (quel que soit le fichier utilisé en dernier) sont transmises en sortie, indépendamment de l'écran qui s'affiche actuellement sur l'instrument.</li> <li>• <b>Mirroring (Mise en miroir)</b> : l'écran actuellement affiché sur l'instrument est transmis en sortie.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> L'instrument n'est pas nécessairement compatible avec tous les adaptateurs d'affichage USB disponibles dans le commerce. Pour obtenir la liste des adaptateurs d'affichage USB compatibles, consultez le site Web suivant : <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a></p>

## Touch Screen/Display (Écran tactile/Affichage)

### Page 1/2

Touch Screen (Écran tactile)	Sound (Son)	Détermine si le fait de toucher l'écran déclenche ou non le son de clic.
	Calibration (Calibrage)	Permet de calibrer l'écran lorsque celui-ci ne réagit pas correctement au toucher. (Normalement, cette opération n'a pas besoin d'être configurée, car le calibrage est une valeur par défaut spécifiée en usine.) Touchez ici pour appeler l'écran Calibration (Calibrage), puis touchez la partie au centre du signe (+), dans cet ordre.
Brightness (Luminosité)	Button Lamps	Règle la luminosité des témoins liés aux touches.

### Page 2/2

Display (Affichage)	Popup Display Time (Délai d'affichage des fenêtres contextuelles)	Détermine le temps qui s'écoule avant la fermeture des fenêtres contextuelles. Des fenêtres contextuelles s'affichent lorsque vous appuyez sur les touches telles que TEMPO, TRANSPOSE ou UPPER OCTAVE. Lorsque le réglage « Hold » est sélectionné ici, la fenêtre contextuelle s'affiche jusqu'à ce que vous la fermiez.
	Transition Effect (Effet de transition)	Active ou désactive l'effet de transition qui est appliqué au changement d'écran.
File Selection (Sélection de fichier)	Time Stamp (Horodatage)	Détermine si les valeurs d'horodatage d'un fichier sont affichées ou non dans l'onglet User de l'écran File Selection.   <b>NOTE</b> Vous pouvez régler la date et l'heure sur l'écran appelé via [MENU] → [Time]. Pour plus de précisions, reportez-vous à la <a href="#">page 154</a> .
	Dial Operation (Opération de la molette)	Détermine si un fichier est chargé ou non instantanément lorsqu'il est sélectionné à l'aide de la molette. Les options suivantes sont disponibles : <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Select (Sélectionner)</b> : un fichier est chargé à l'aide de l'opération de sélection.</li><li>• <b>Move Cursor Only (Déplacer le curseur uniquement)</b> : le fichier n'est pas réellement chargé tant que la touche [ENTER] n'est pas enfoncée. Un curseur apparaît pour indiquer la sélection actuelle.</li></ul>

## Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

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

Pour verrouiller le groupe de paramètres souhaité, touchez la case correspondante afin de la cocher. Pour déverrouiller le paramètre, touchez la case à nouveau.

### NOTE

Reportez-vous à la page « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur la répartition des paramètres en groupes.

## Stockage—Formatage du lecteur

Ceci permet d'exécuter l'opération de formatage ou de vérifier (en valeur approximative) la capacité du lecteur utilisateur ou du lecteur flash USB connecté à la borne [USB TO DEVICE].

Pour formater le lecteur utilisateur interne ou le lecteur flash USB connecté, touchez le nom du lecteur à formater dans la liste, puis touchez [Format].

### **AVIS**

L'opération de formatage supprime toutes les données existantes. Assurez-vous que le lecteur utilisateur ou le lecteur flash USB que vous formatez ne contient aucune donnée importante. Soyez prudent, en particulier lorsque vous connectez plusieurs lecteurs flash USB.



# System (Système)

## Page 1/2

Version	Indique la version du microprogramme de cet instrument. Yamaha peut de temps à autre mettre à jour le microprogramme du produit sans préavis, à des fins d'amélioration des fonctions et de l'utilisation. Pour tirer le meilleur parti possible de cet instrument, nous vous recommandons de le mettre à niveau vers la version la plus récente. Vous pouvez télécharger la dernière version du microprogramme sur le site Web ci-dessous : <a href="http://download.yamaha.com/">http://download.yamaha.com/</a>
Hardware ID (ID de matériel)	Indique l'ID de matériel de cet instrument.
Licenses (Licences)	Touchez ici pour afficher les informations relatives aux licences des logiciels.
Copyright	Touchez ici pour afficher les informations de copyright.
Language (Langue)	Détermine la langue utilisée pour l'affichage des noms de menu et des messages. Touchez ce réglage pour appeler la liste de langues, puis sélectionnez la langue souhaitée.
Owner Name (Nom de propriétaire)	Ceci vous permet de saisir votre nom qui apparaît sur l'écran d'ouverture (appelé à la mise sous tension de l'instrument). Touchez ici pour appeler la fenêtre de saisie des caractères, puis saisissez votre nom.
Auto Power Saving (Économiseur d'énergie automatique)	Permet de définir le délai qui s'écoule avant que la luminosité de la vue Live Control (sous-écran) ne s'estompe. Touchez ce réglage pour appeler la liste de réglages, puis sélectionnez le réglage voulu. Pour désactiver la fonction Auto Power Saving, sélectionnez « Disabled » (Désactivé) dans cet écran.
Auto Power Off (Mise hors tension automatique)	Ceci vous permet de définir le délai qui s'écoule avant la mise hors tension automatique par la fonction Auto Power Off. Touchez ce réglage pour appeler la liste de réglages, puis sélectionnez le réglage voulu. Pour désactiver la fonction Auto Power Off, sélectionnez « Disabled » (Désactivé) dans cet écran.

## Page 2/2

Voice Guide (Guide vocal)	Détermine si la fonction Voice Guide est utilisée ou non (activation/désactivation) lorsque le lecteur flash USB contenant le fichier (audio) de Voice Guide est correctement connecté à l'instrument.
Voice Guide Controller (Contrôleur de Voice Guide)	Lorsque la fonction Voice Guide est activée, vous pouvez maintenir le contrôleur réglé ici enfoncé et appuyer simultanément sur une touche de panneau ou toucher un élément affiché à l'écran pour en entendre le nom (sans exécuter la fonction correspondante).
Voice Guide Volume (Volume de Voice Guide)	Règle le volume de la fonction Voice Guide.

Pour utiliser Voice Guide, vous devez télécharger le fichier Voice Guide (audio) depuis le site Web de Yamaha et l'enregistrer dans le lecteur flash USB qu'il vous faudra alors connecter à l'instrument. Pour plus d'informations sur l'utilisation de Voice Guide, reportez-vous au mode d'emploi du didacticiel Voice Guide (fichier texte).

Le fichier Voice Guide (audio) et le mode d'emploi du didacticiel Voice Guide sont disponibles sur le site Web.

Pour accéder à l'adresse ci-après fournie, sélectionnez le pays, puis allez à la page « Documents and Data » (Documents et données) et effectuez une recherche par mot-clé sous « Genos » : <http://download.yamaha.com/>

## Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde)

### Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine

Sur la page 1/2, cochez les cases des paramètres souhaités puis touchez [Factory Reset] afin de réinitialiser les réglages liés aux paramètres ainsi cochés.

System (Système)	Rétablit les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine initiaux. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » figurant dans le document « Data List », pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
MIDI	Rétablit sur leur valeur d'origine par défaut les réglages MIDI programmés en usine, dont les modèles MIDI sauvegardés dans la mémoire utilisateur interne.
User Effect (Effet utilisateur)	Rétablit sur les valeurs d'origine programmées en usine les réglages User Effect, notamment les données ci-après : <ul style="list-style-type: none"><li>• Types d'effets utilisateur (page 128)</li><li>• Types User Master EQ (page 125)</li><li>• Types User Master Compressor (page 130)</li><li>• Types User Vocal Harmony/Synth Vocoder (pages 118, 122)</li><li>• Réglages du microphone de l'utilisateur (page 115)</li></ul>
Registration	Désactive tous les témoins [1]–[10] de la section REGISTRATION MEMORY pour indiquer qu'aucune banque de mémoires de registration n'est sélectionnée, et ce, même si tous les fichiers de banques de mémoires de registration sont conservés. Dans cet état, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages actuels du panneau.
Favorite (Favoris)	Supprime tous les styles et sonorités de l'onglet Favorite (page 8) dans l'écran File Selection.
Live Control (Contrôle en temps réel)	Rétablit tous les réglages de l'écran Live Control (page 139) aux réglages d'usine initiaux.

### Backup/Restore (Sauvegarde/Restauration)— Sauvegarde et rappel de l'ensemble des données et des réglages sous forme de fichier unique

À la page 2/2, vous avez la possibilité de sauvegarder toutes les données enregistrées sur le lecteur utilisateur (à l'exception des sonorités et styles Expansion), ainsi que l'ensemble des réglages de l'instrument sur un lecteur flash USB sous forme de fichier unique nommé « Genos.bup ».

Avant d'appeler l'écran, vous devez effectuer tous les réglages souhaités sur l'instrument.

Touchez [Backup] pour enregistrer le fichier de sauvegarde dans le répertoire racine du lecteur flash USB.

Touchez [Restore] pour appeler le fichier de sauvegarde. Toutes les données et tous les réglages sont alors écrasés.

Si vous souhaitez inclure des fichiers audio, cochez la case « Include Audio files » (Inclure les fichiers audio) au préalable.

#### NOTE

- Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » du mode d'emploi.
- La borne [USB TO DEVICE] située sous l'instrument ne peut pas être utilisée lors de la sauvegarde ou de la restauration de données.

#### NOTE

- Vous pouvez sauvegarder les données utilisateur telles que les sonorités, les morceaux, les styles et les mémoires de registration en les copiant individuellement sur un lecteur flash USB dans l'écran File Selection.
- Lorsque la taille totale des données cibles à sauvegarder dépasse 3,9 Go (à l'exclusion des fichiers audio), la fonction de sauvegarde est indisponible. Si cela se produit, sauvegardez les données utilisateur en copiant les éléments un par un.

#### **AVIS**

**L'opération de sauvegarde et de restauration peut prendre plusieurs minutes. Ne procédez pas à la mise hors tension durant une opération de sauvegarde ou de restauration. Ne mettez pas l'instrument hors tension pendant cette opération. Vous risqueriez en effet de perdre ou d'endommager les données.**

## Setup Files (Fichiers de configuration)—Sauvegarde et chargement

En ce qui concerne les éléments ci-dessous, vous pouvez enregistrer vos réglages d'origine sur le lecteur utilisateur ou le lecteur flash USB dans un fichier unique en vue de les rappeler ultérieurement. Si vous voulez sauvegarder le fichier de configuration sur un lecteur flash USB, connectez tout d'abord le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].

### NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » du mode d'emploi.

**1** Effectuez les réglages souhaités sur l'instrument puis appelez la page 2/2 de l'écran « Factory Reset/Backup » (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde).

**2** Touchez [Save] dans l'élément souhaité.

System (Système)	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que « Utility » (Utilitaires) sont traités comme un seul fichier de configuration système. Reportez-vous à la page « Parameter Chart » figurant dans le document « Data List », disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
MIDI	Les réglages MIDI, dont les modèles MIDI stockés dans la mémoire User interne, sont traités comme un seul fichier de configuration MIDI.
User Effect (Effet utilisateur)	Les réglages User Effect, dont les données décrites ci-après, peuvent être traités comme un fichier unique. <ul style="list-style-type: none"><li>• Types d'effets utilisateur (page 128)</li><li>• Types User Master EQ (page 125)</li><li>• Types User Master Compressor (page 130)</li><li>• Types User Vocal Harmony/Synth Vocoder (pages 118, 122)</li><li>• Réglages du microphone de l'utilisateur (page 115)</li></ul>

**3** Sélectionnez la destination dans laquelle vous souhaitez stocker le fichier de configuration, puis touchez [Save here] (Sauvegarder ici).

Attribuez au fichier un nom, si nécessaire, puis touchez [OK] afin d'enregistrer le fichier.

### Pour appeler le fichier de configuration :

Touchez [Load] (Chargement) correspondant à l'élément souhaité, puis sélectionnez le fichier de votre choix.

Vous pouvez rétablir l'état programmé en usine en sélectionnant le fichier de configuration dans l'onglet « Preset » (Présélection).

## Contenu

Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB ..	160
Sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB .....	161

L'installation d'un pack Expansion vous permet d'ajouter au dossier « Expansion » stocké sur le lecteur utilisateur une variété de styles et de sonorités proposés en option. Cette section couvre les opérations qui peuvent s'avérer être nécessaires à l'ajout de nouveaux contenus à l'instrument.

## Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB

Le fichier de type « **\*\*\*.ppi** » ou « **\*\*\*.cpi** » regroupant les packs Expansion devant être installé sur l'instrument est appelé « Pack Installation ». Un seul fichier de ce genre peut être installé par instrument. Si vous souhaitez installer plusieurs packs Expansion, regroupez les packs souhaités sur votre ordinateur à l'aide du logiciel « Yamaha Expansion Manager ». Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, reportez-vous à son mode d'emploi.

### AVIS

Une fois l'installation terminée, vous devez redémarrer l'instrument. Veillez à enregistrer préalablement toutes les données en cours d'édition pour éviter de les perdre.

### NOTE

- Si un pack Expansion existe déjà, vous pouvez le remplacer par le nouveau à l'étape 4 ci-dessous. Il n'est pas nécessaire de supprimer les données existantes au préalable.
- Les fichiers d'installation rapide du pack « **\*\*\*.pqi** » ou « **\*\*\*.cqi** » vous permettent d'ajouter des données aussi rapidement que le permet la capacité de l'onde de la sonorité. Avant d'utiliser « **\*\*\*.pqi** » ou « **\*\*\*.cqi** », vous devez enregistrer « **\*\*\*.ppi** » ou « **\*\*\*.cpi** » sur l'instrument.

- 1** Connectez à la borne [USB TO DEVICE] le lecteur flash USB sur lequel le fichier Pack Installation souhaité (« **\*\*\*.ppi** », « **\*\*\*.cpi** », « **\*\*\*.pqi** » ou « **\*\*\*.cqi** ») est enregistré.
- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Expansion].
- 3** Touchez [Pack Installation] pour appeler l'écran File Selection.
- 4** Sélectionnez le fichier Pack Installation souhaité.
- 5** Suivez les instructions à l'écran.

Ceci installe les données du pack sélectionné dans le dossier « Expansion » sur le lecteur utilisateur.

### NOTE

Si vous souhaitez supprimer les données du pack Expansion depuis l'instrument, formatez le lecteur utilisateur (page 156). Notez que cette opération supprime toutes les autres données du lecteur utilisateur.

### Morceau, style ou mémoire de registration contenant des sonorités ou styles Expansion

Un morceau, un style ou une mémoire de registration contenant des sonorités ou styles Expansion ne sera pas reproduit(e) correctement ou ne pourra pas être appelé(e) si les données du pack Expansion ne se trouvent pas dans l'instrument.

Nous vous recommandons dès lors de noter le nom du pack Expansion lorsque vous créez des données (morceau, style ou mémoire de registration) à l'aide de sonorités ou styles Expansion, de manière à pouvoir facilement trouver et installer le pack Expansion si nécessaire.

## Sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB

Si vous utilisez le logiciel « Yamaha Expansion Manager » pour gérer les données du pack, vous devrez peut-être extraire le fichier d'informations de l'instrument comme décrit ci-dessous. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, reportez-vous à son mode d'emploi.

- 1** Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].
- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Expansion].
- 3** Touchez [Export Instrument Info] (Exportation des infos instrument).
- 4** Suivez les instructions à l'écran.

### NOTE

Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » du mode d'emploi.

Ceci entraîne la sauvegarde du fichier d'informations de l'instrument dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Le fichier sauvegardé est appelé « Genos\_InstrumentInfo.n27 ».

### Table des matières

Accès au lecteur utilisateur du Genos à partir d'un ordinateur (en mode USB Storage) .....	162
Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out) .....	163

## Accès au lecteur utilisateur du Genos à partir d'un ordinateur (en mode USB Storage)

Lorsque l'instrument est en mode USB Storage (Stockage USB), il est possible de transférer des fichiers WAV et des fichiers de morceau entre le lecteur utilisateur du Genos et l'ordinateur. Lorsque l'instrument n'est PAS en mode USB Storage, la connexion USB peut être utilisée pour la commande MIDI. L'interface USB ne traite pas directement les signaux audio.

#### NOTE

Le mode USB Storage fonctionne sous Windows 7/Windows 8.1/Windows 10/Windows 8 ou Mac OS 10.9/10.10/10.11.

#### AVIS

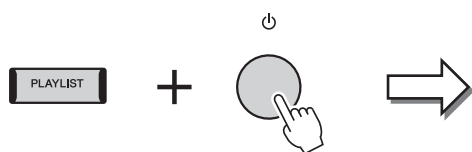
Exécutez les tâches suivantes avant d'activer ou de désactiver le mode USB Storage.

- Fermez toutes les applications.
- Si l'instrument n'est PAS en mode USB Storage, assurez-vous qu'aucune donnée n'est transmise depuis le Genos.
- Si l'instrument est en mode USB Storage, vérifiez qu'aucune opération de lecture ou d'écriture de fichier n'est en cours d'exécution.
- Si l'instrument est en mode USB Storage, retirez l'icône de disque dur du Genos en toute sécurité depuis la barre de tâches Windows.

### 1 Allumez l'ordinateur.

### 2 Mettez le Genos sous tension tout en maintenant la touche [PLAYLIST] enfoncée pour passer en mode USB Storage.

Le témoin SIGNAL du panneau clignote en vert lorsque l'instrument est en mode USB Storage.



#### NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser l'instrument en mode de stockage USB.

### 3 Gérez les fichiers/dossiers stockés sur le lecteur utilisateur du Genos à l'aide de l'ordinateur.

#### AVIS

- Abstenez-vous de renommer, de supprimer ou de déplacer des dossiers existants lors de l'accès au lecteur utilisateur via le mode USB Storage.
- Ne tentez pas d'accéder au dossier AUDIOREC.ROOT contenant les fichiers audio que vous avez enregistrés. Si vous ouvrez ce dossier et y opérez des modifications (déplacement du dossier, copie de fichiers, etc.), vous risquez d'effacer ou de corrompre certaines de vos données importantes.

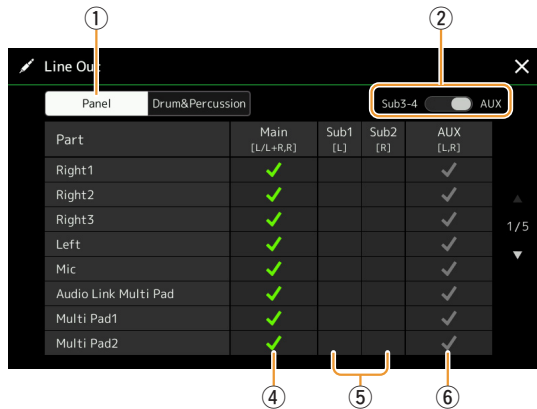
### 4 Pour quitter le mode USB Storage, mettez le Genos hors tension.

## Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out)

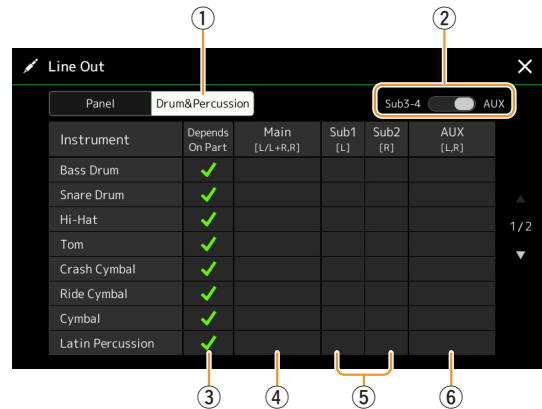
Vous pouvez affecter n'importe quelle partie ou son instrumental de batterie ou de percussion sur l'une des prises LINE OUT (Sortie de ligne), pour disposer d'une sortie indépendante.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Line Out].

Page Panel



Page Drum&Percussion



①	Panel, Drum&Percussion (Panneau, Batterie et percussion)	Bascule entre les pages affichées : parties de panneau ou instruments de batterie et percussion.
②	Sub3-4, AUX Out	Bascule entre les options du menu affiché : Sub3-4 ou AUX Out. Ce réglage permet également de basculer entre le rôle des prises LINE OUT SUB 3-4 et les prises AUX OUT en conséquence.
③	Depends on Part (Dépend de la partie) (page Drum&Percussion uniquement)	Lorsque ce réglage est coché, l'instrument de batterie sélectionné est produit via les prises réglées sur la page Panel.
④	Main ([L/L+R, R])	Lorsque ce réglage est coché, les parties instrumentales ou les instruments de batterie sélectionnés sont émis sur les prises LINE OUT MAIN et PHONES et sur un haut-parleur proposé en option.
⑤	Sub1-Sub4 ([L], [R])	Lorsque l'une de ces colonnes (de prises) est cochée, les parties instrumentales ou les instruments de batterie sélectionnés ne sont émis qu'à partir de la prise SUB sélectionnée.  <b>NOTE</b> Seuls l'effet d'insertion et les effets Vocal Harmony s'appliquent à la sortie de son depuis les prises SUB. L'effet système (Chorus, Reverb et en cas de réglage de l'effet de variation sur « System ») ne sera pas appliqué.
⑥	AUX Out ([L, R])	Ceci est automatiquement vérifié, lorsque l'option « Main » est cochée. La partie et les instruments de batterie sélectionnés sont émis sur les prises de sortie auxiliaire AUX OUT.

### Informations complémentaires sur une partie spécifique

De même que pour la partie « Metronome », cela comprend non seulement le son du métronome (page 38), mais également le son de l'écran tactile (page 156).

# Index

## A

Access Point, mode..... 153  
Accompagnement automatique..... 71  
After Touch  
(Modification ultérieure) ..... 39, 50  
Annuler ..... 97  
Arpège..... 41, 46  
Arpège, maintien ..... 41  
Arpège, quantification..... 41  
Arpeggio Hold..... 135  
Articulation..... 134  
Assembly ..... 25  
Assignable ..... 133  
Attack..... 140  
Attaque ..... 51, 53  
Audio Link Multi Pad..... 62  
Auto Power Off ..... 157  
Auto Power Saving..... 157

## B

Backup..... 158  
Balance..... 139  
Balance de volume (enregistrement audio  
multi-pistes) ..... 100  
Bounce (Enregistrement  
audio multi-pistes)..... 102

## C

Canal ..... 10, 72  
Channel Edit ..... 25  
Chord Detect ..... 147  
Chord Looper..... 13, 15, 16  
Chord Match ..... 61  
Chord Tutor ..... 7  
Chorus ..... 129, 139  
Chute ..... 51  
Clock..... 144  
Compressor ..... 130  
Configuration de panneau ..... 81  
Conversion ..... 98  
Copy (Copie) ..... 84  
Coupure..... 50, 124  
Cutoff ..... 140

## D

Delete (Suppression)..... 83  
Digital Out..... 155  
Display..... 156  
Drum Setup ..... 31  
Dynamics..... 26  
Dynamics Control ..... 11

## E

Effet ..... 58, 127, 129  
Effet système..... 129  
EG (Générateur d'enveloppe) ..... 51  
Égaliseur (EQ)..... 125  
Enregistrement (Morceau MIDI) ..... 75  
Enregistrement audio multi-pistes ..... 95

Enregistrement de morceau..... 75  
Enregistrement de morceau MIDI ..... 75  
Enregistrement de multi pad via MIDI ..... 60  
Enregistrement en temps réel  
(Morceau MIDI) ..... 77  
Enregistrement en temps réel  
(Multi-pad) ..... 60  
Enregistrement multi-pistes MIDI..... 76  
Enregistrement pas à pas  
(Morceau MIDI) ..... 85  
Ensemble Voice ..... 54  
EQ..... 140  
Étiquette (Mémoire de registration)..... 112  
Événement de canal ..... 82  
Exporter ..... 98  
External Controller ..... 148

## F

Factory Reset..... 158  
Fade In/Out ..... 136  
Favorite ..... 8  
Fichier audio multi-pistes ..... 94, 99  
Fichier de configuration..... 159  
Fichier Pack Installation ..... 160  
Filtre ..... 50, 124  
Footage (Longueur en pieds)..... 53  
Formatage..... 156  
Freeze ..... 108

## G

Glide..... 134  
Groove ..... 26  
Guide ..... 73

## H

Half Bar Fill In ..... 136  
Harmony ..... 46  
Haut-parleur ..... 155  
Heure ..... 154  
High Key ..... 30  
Humanize ..... 59

## I

Importer..... 98  
Informations de l'instrument..... 161  
Infrastructure, mode..... 152  
Initial Touch..... 39  
Insertion Effect ..... 51, 127, 138

## J

Joystick ..... 40, 50

## K

Key Assign Type ..... 54  
Keyboard Harmony ..... 54

## L

LAN sans fil ..... 152  
Langue..... 157  
Line Out..... 163  
Liste des états d'affectation de touches  
de la sonorité Ensemble Voice ..... 55  
Liste des fonctions..... 4  
Liste des morceaux ..... 65  
Liste des types d'affectation de touches  
de la sonorité Ensemble Voice ..... 56  
Live Control ..... 139  
Local Control ..... 144  
Lyrics ..... 69

## M

Main Scale..... 43, 44  
Master Compressor..... 130  
Master EQ (Égaliseur principal)..... 125  
Master Tune ..... 43  
MEGAEnhancer..... 37  
MegaVoice..... 37  
Mémoire de registration..... 108  
Métrologue ..... 38, 163  
Mic Setting..... 115  
Microphone..... 115  
MIDI ..... 142  
Mix ..... 84  
Mixer..... 124  
Mode USB Storage..... 162  
Modification pas à pas  
(morceau MIDI)..... 85  
Modulation ..... 40, 50, 135, 140  
Mono..... 49, 134  
Morceau..... 65  
Morceau MIDI ..... 65  
Motif source ..... 19  
Multi Pad Creator..... 60, 62  
Multi-pad..... 68  
Music Finder..... 113

## N

Normal (Enregistrement  
audio multi-pistes)..... 102  
Normaliser ..... 99  
Note Limit ..... 30  
NTR (Règle de transposition de notes) .. 28  
NTT (Tableau de transposition  
de notes)..... 28

## O

Octave ..... 41, 140  
On Bass Note ..... 147  
One Touch Setting..... 136  
Organ Flutes..... 52  
OTS Link Timing..... 11  
Overdub (Enregistrement audio multi-  
pistes) ..... 102, 104



## P

Pack Expansion.....	160
Pan.....	57, 129, 139
Parameter Lock.....	156
Part EQ.....	125
Percussion.....	138
Phrase Mark Repeat.....	74
Pitch.....	42, 43
Pitch Bend.....	135
Pitch Bend Range.....	40, 140
Play Root/Chord.....	28
Playlist.....	113
Points de début/fin.....	100
Poly.....	49, 134
Portamento.....	134
Portamento Time.....	41, 49, 140
Punch In Out (enregistrement audio multi- pistes).....	102
Punch In/Out.....	79

## Q

Quantize.....	26, 41, 83
Quick Start.....	74

## R

Realtime Recording (Style).....	21
Receive Channel.....	146
Réenregistrement.....	79
Registration Freeze.....	108
Réglage de clavier.....	39
Réglage de la reproduction (Morceau) ...	73
Réglage de morceau.....	73
Réglage de reproduction (Style).....	11
Réglage de style.....	11
Relâchement.....	51
Release.....	140
Repère de position dans le morceau.....	93
Réponse au toucher.....	39
Reproduction répétée.....	66
Réseau.....	152
Resonance.....	140
Résonance.....	124
Rétablir.....	97
Reverb.....	129, 139
Rotary.....	135
Rotatif.....	52
RTR (Règle de redéclenchement).....	30

## S

S.Art2 Auto Articulation (Articulation auto S.Art2).....	41
Sauvegarde.....	158
Scale Tune.....	43
Schéma fonctionnel.....	132
Score.....	67
Search.....	111
Séquence de registration.....	109
SFF Edit.....	27
Soft.....	134
Son de l'écran tactile.....	163
Sonorité.....	33
Sostenuto.....	134
Source Root/Chord.....	28
Step Recording (Multi-pad).....	62

Step Recording (Style).....	24
Stockage.....	156
Stop ACMP.....	11
Structure des affectations de touches de la sonorité Ensemble Voice.....	55
Style.....	6
Style Audio.....	7
Style Creator.....	19
Style Retrigger.....	141
Sub Scale.....	43, 45
Sustain.....	134
Synchro Stop Window.....	11
Synth Vocoder.....	122
System Exclusive Message.....	144
Système.....	157

## T

Tap Tempo.....	38
Technologie AEM.....	37
Tempo.....	12, 141
Texte.....	70
Touch Screen.....	156
Touch Sensitivity.....	49
Transmit Channel.....	145
Transpose.....	42, 84
Tremolo.....	52
Tuning.....	41, 43, 58, 140
Type de doigté d'accords.....	9

## U

Utilitaires.....	155
------------------	-----

## V

Variation Effect.....	127
Vélocité.....	26
Version.....	157
Vibrato.....	51, 52
Vocal Harmony.....	118
Voice Edit.....	48, 52, 54
Voice Guide.....	157
Voice Part Setup.....	33
Voice Set.....	48
Voice Set Filter (Filtre de réglage de sonorité).....	41
Voice Setting.....	41
Volume.....	57, 129, 134, 139