

Clavinova®

CVP-609 / CVP-605 Manuel de référence

Ce manuel vous explique les fonctions appelées en touchant les différentes icônes apparaissant dans l'écran Menu.

Avant de consulter ce manuel de référence, lisez d'abord attentivement le mode d'emploi de l'instrument afin d'en comprendre le principe d'utilisation.

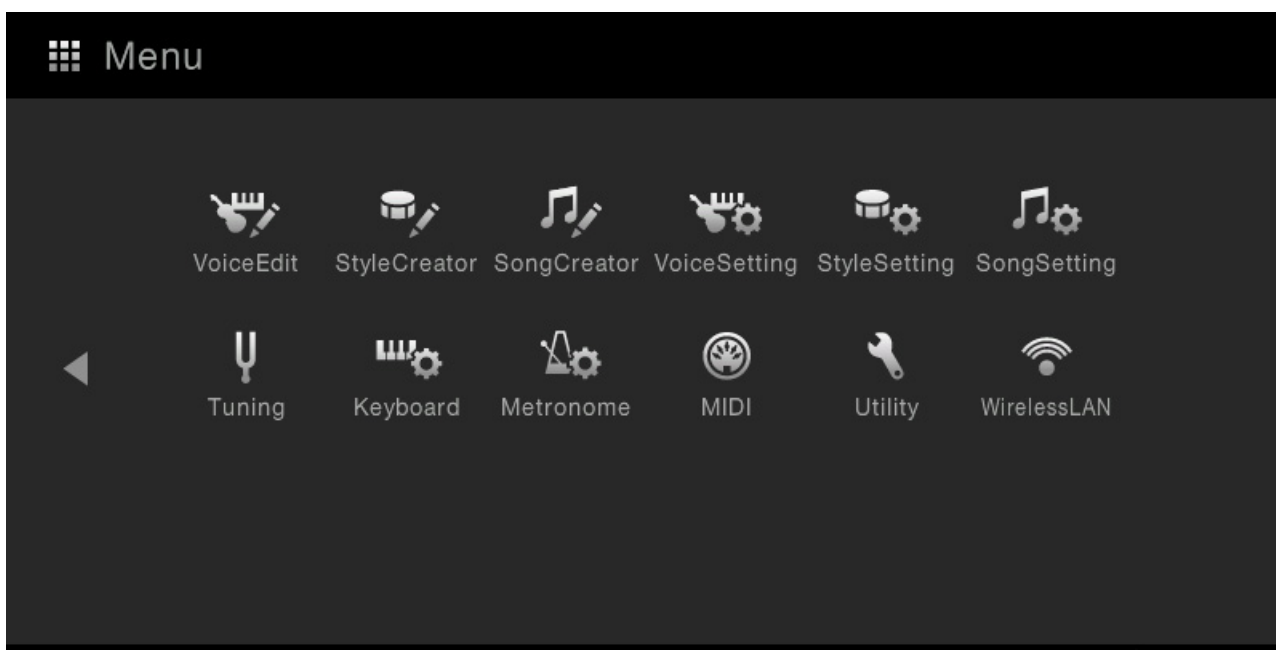
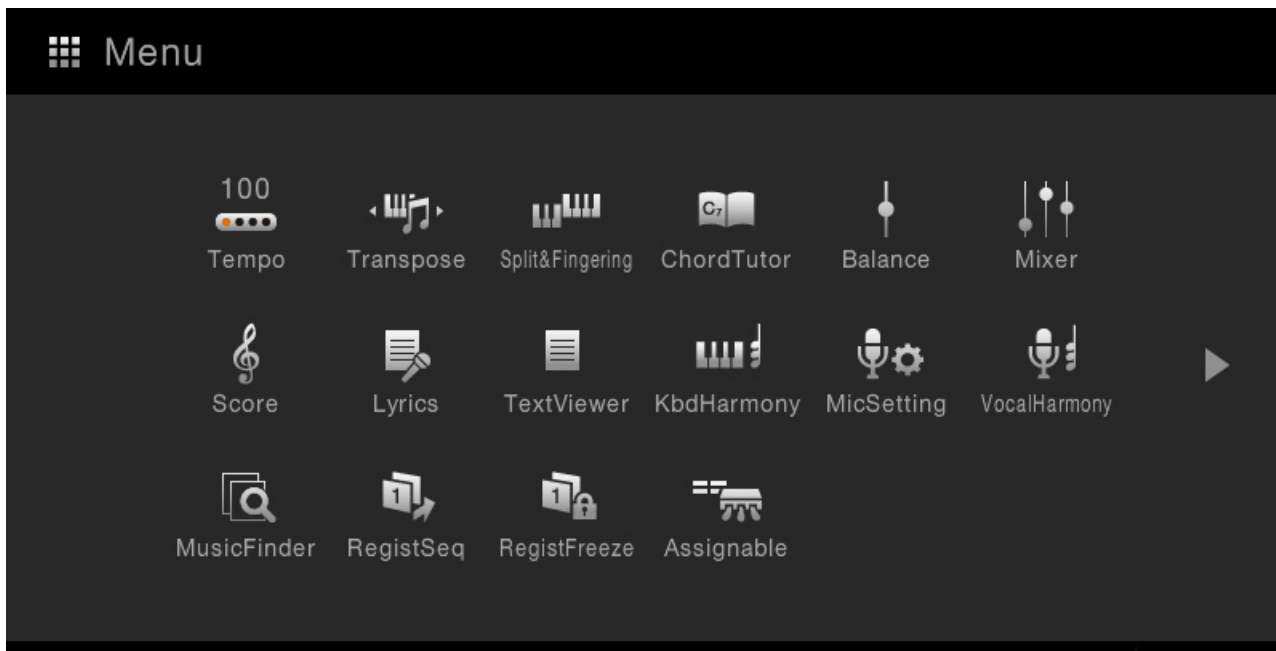
Utilisation du manuel PDF

- 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.

NOTE Les noms et les emplacements des éléments de menu peuvent varier en fonction de la version d'Adobe Reader utilisée.

Table des matières

Les différents chapitres de ce manuel de référence correspondent aux icônes de l'écran Menu. Il suffit de cliquer sur l'icône souhaitée dans l'illustration ci-dessous pour accéder automatiquement à la page contenant les explications liées à la fonction correspondante.

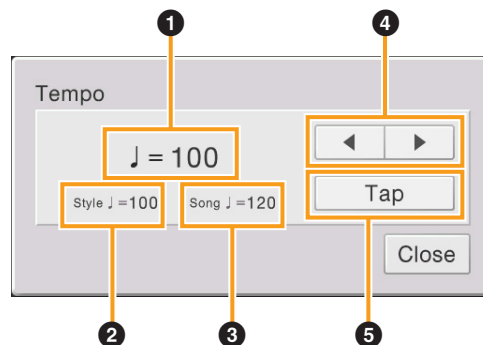


	Réglage du tempo4		Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale ou touche ASSIGNABLE 37
	Transposition de la hauteur de ton par demi-tons5		Édition d'une sonorité (Voice Edit) 41
	Modification du point de partage et du type de doigté.....6		Édition d'une sonorité Organ Flutes (Voice Edit) 45
	Apprentissage de types d'accords spécifiques (Chord Tutor)7		Création/édition de styles (Style Creator)..... 47
	Réglage de la balance de volume8		Création/édition de morceaux MIDI (Song Creator) 59
	Édition de la balance de volume et de hauteur de ton (Mixer).....9		Réglages de sonorité..... 71
	Édition des réglages de notation musicale (Score).....16		Réglages liés à la reproduction de style..... 76
	Édition des réglages de l'écran Lyrics.....18		Réglages de morceau liés à l'enregistrement et la reproduction 79
	Édition des réglages de l'écran Text.....19		Accordage précis de la hauteur de ton..... 84
	Utilisation de la fonction Keyboard Harmony20		Réglage de la sensibilité au toucher du clavier..... 86
	Réglages de microphone.....22		Réglages du métronome 87
	Réglages de la fonction Vocal Harmony24		Réglages MIDI 88
	Création/Édition d'un enregistrement Music Finder31		Effectuer des réglages d'ensemble (Utility)..... 94
	Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence)34		Réglages LAN sans fil..... 98
	Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)36		Index..... 99

- Sauf indication contraire, les illustrations et les captures d'écran présentes dans ce mode d'emploi s'appliquent au CVP-609 (en anglais). Elles sont uniquement fournies à titre indicatif et peuvent différer légèrement de celles qui figurent sur votre appareil.
- Les explications décrites dans le mode d'emploi s'appliquent à la version 1.10 du microprogramme. Yamaha peut de temps à autre mettre à jour le microprogramme du produit sans préavis. Nous vous conseillons de consulter notre site Web indiqué ci-après pour obtenir les dernières versions et mettre à niveau le microprogramme de votre instrument : <http://download.yamaha.com/>
- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.



Réglage du tempo



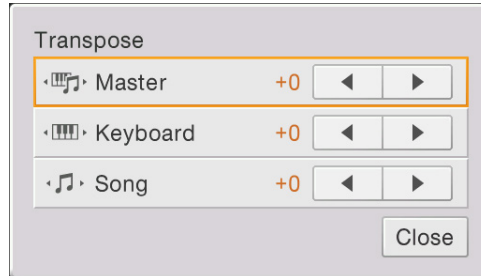
❶	Indique la valeur du tempo durant la reproduction de métronome, de style ou de morceau MIDI.
❷	Indique la valeur de tempo du style actuellement sélectionné. Le style démarre au tempo spécifié.
❸	Indique la valeur de tempo du morceau MIDI actuellement sélectionné. Le morceau démarre au tempo spécifié.
❹	Ces touches sont essentiellement identiques aux touches [-]/[+] de la section TEMPO sur le panneau. Pour appeler le tempo par défaut du style ou du morceau MIDI actuellement sélectionné, il suffit d'appuyer de manière prolongée sur n'importe quelle zone située entre ❶ – ❸.
❺	Ceci est l'équivalent de la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement) sur le panneau.

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.



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, de morceau MIDI, etc.) par pas de demi-ton.



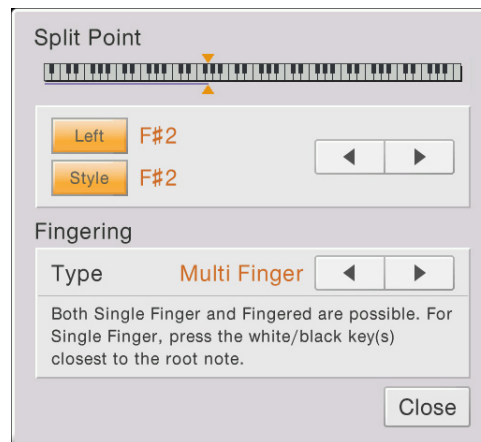
Master (Principal)	Transpose la hauteur de ton d'ensemble de l'instrument, à l'exception des morceaux audio et du son d'entrée provenant d'un microphone ou de la prise [AUX IN] (Entrée auxiliaire).
Keyboard (Clavier)	Transpose la hauteur de ton du clavier, y compris pour la reproduction de style (contrôlée via la section des accords du clavier).
Song (Morceau)	Transpose la hauteur de ton pour la reproduction de morceaux MIDI uniquement.

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.



Modification du point de partage et du type de doigté

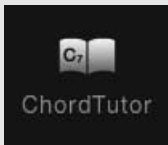


Split Point (Point de partage)

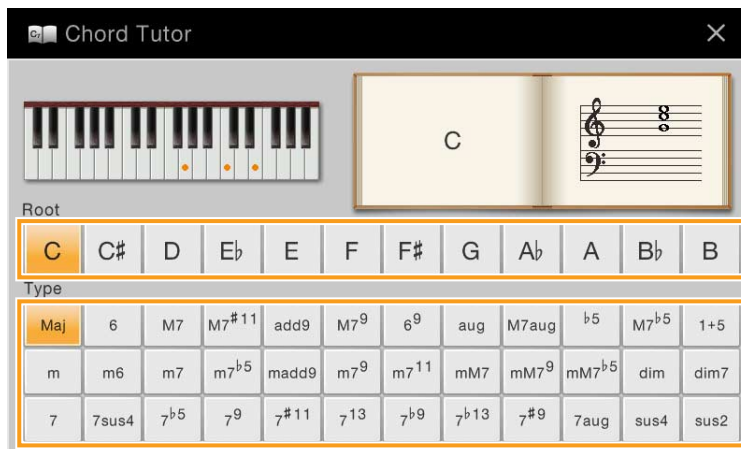
Pour plus d'informations sur le point de partage, reportez-vous au mode d'emploi.

Fingering Type (Type de doigté)

Pour plus d'informations sur les types de doigté, reportez-vous au mode d'emploi.



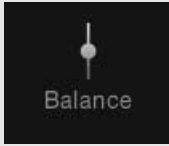
Apprentissage de types d'accords spécifiques (Chord Tutor)



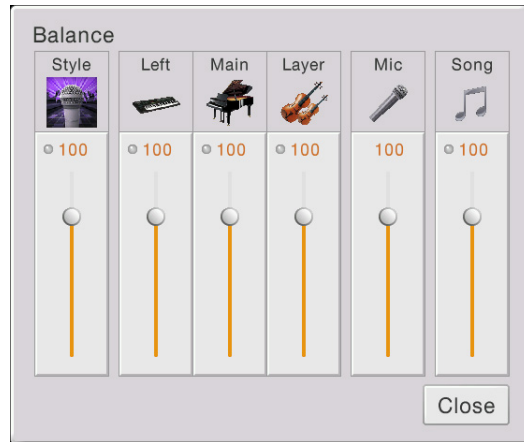
Si vous connaissez le nom d'un accord mais ignorez comment l'interpréter, vous pouvez recourir à la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) qui vous indique les notes à jouer.

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

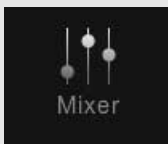
NOTE En fonction de l'accord, certaines notes peuvent être omises.



Réglage de la balance de volume



Pour plus d'informations sur cet affichage, reportez-vous au mode d'emploi.



Édition de la balance de volume et de hauteur de ton (Mixer)

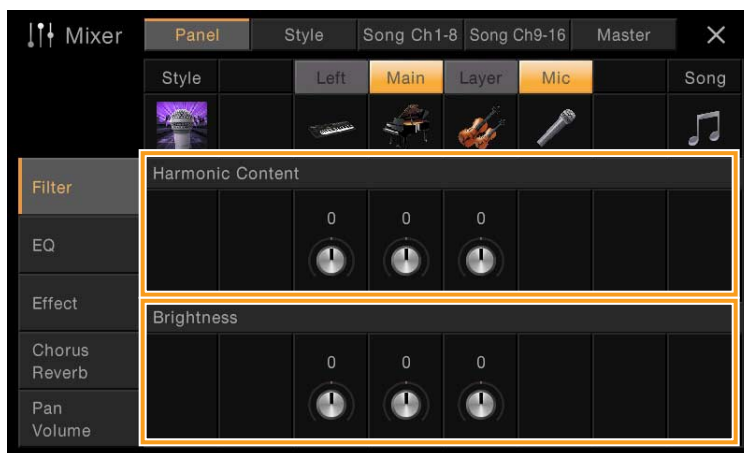
Les onglets de sélection de partie « Panel » (Panneau) et « Song Ch9-16 » (Canaux de morceau 9-16) situés en haut de l'écran Mixer (Console de mixage) vous permettent de régler le son de la partie correspondante, alors que l'onglet « Master » (Principal) vous autorise à effectuer des ajustements sonores 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.

Pour obtenir des indications visuelles sur le flux de signaux et la configuration de la console de mixage, consultez le Schéma fonctionnel à la [page 15](#).

Filter (Filtre)

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.



Harmonic Content (Contenu harmonique)	Règle l'effet de résonance (page 43) de chaque partie séparément. Ceci peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre « Brightness » (Clarté) pour ajouter davantage de caractère au son.
Brightness	Permet de définir la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure correspondante (page 43).

EQ (Égaliseur)

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 pour adapter la réponse de fréquence globale. Les onglets de sélection de partie « Panel » et « Song Ch9-16 » 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 Ch 9-16 » est sélectionné)

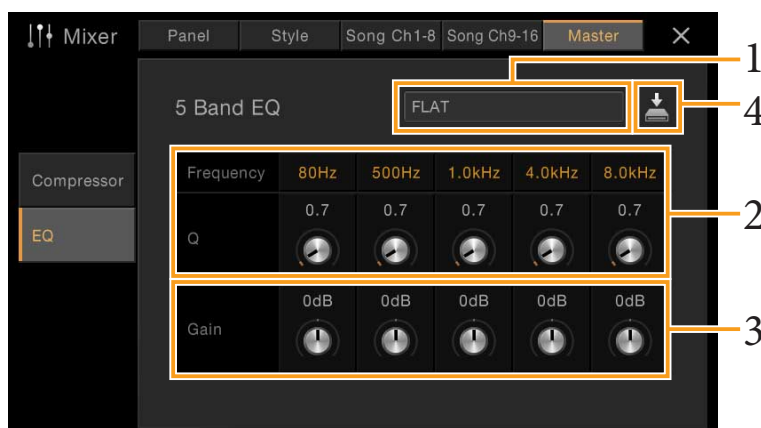
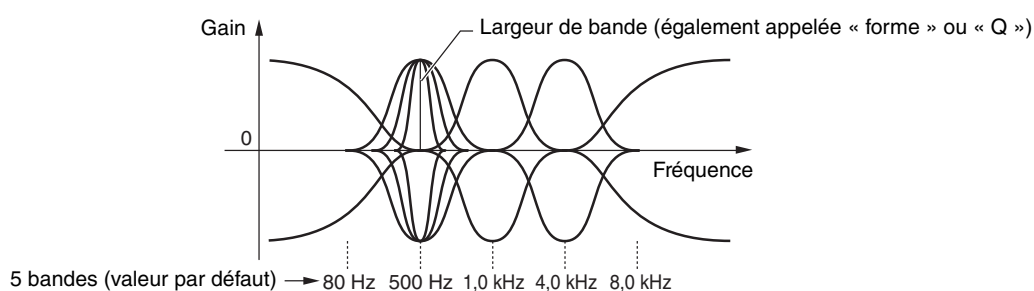


High (Égalisation supérieure)	Renforce ou atténue la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
Low (Égalisation inférieure)	Renforce ou atténue la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

Master EQ (Égaliseur principal) (Lorsque l'onglet « Master » est sélectionné)

Cet instrument dispose d'un égaliseur numérique à cinq bandes de haute qualité, qui permet d'appliquer en sortie un effet supplémentaire de réglage de tonalité. Vous pouvez sélectionner un des cinq types EQ présélectionnés 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 dans l'un des deux types User Master EQ (Égaliseur principal utilisateur).

NOTE Le paramètre Master EQ ne s'applique ni aux morceaux audio ni au son de métronome.



1 Sélectionnez le type d'EQ que vous voulez éditer.

- **FLAT (Plate)** : réglages d'égalisation plate. Le gain de chaque fréquence est réglé sur 0 dB.
- **HOME (Maison)** : réglages d'égalisation standard pour obtenir un son optimal à la maison.
- **CONCERT** : réglages d'égalisation optimaux pour une performance exécutée dans un espace public en utilisant les haut-parleurs intégrés de l'instrument.
- **AUXOUT PA (Sonorisation en sortie auxiliaire)** : réglages d'égalisation optimaux pour l'envoi du son de l'instrument vers des équipements de sonorisation externes via les prises AUX OUT [L/L+R]/[R].
- **AUXOUT HIFI (HIFI en sortie auxiliaire)** : réglages d'égalisation optimaux servant à l'envoi du son de l'instrument vers des haut-parleurs de contrôle pour studio via les prises AUX OUT [L/L+R]/[R].
- **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 Accentuez ou coupez chacune des cinq bandes selon les besoins.

4 Touchez (Enregistrer) puis sauvegardez 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 de sauvegarde.

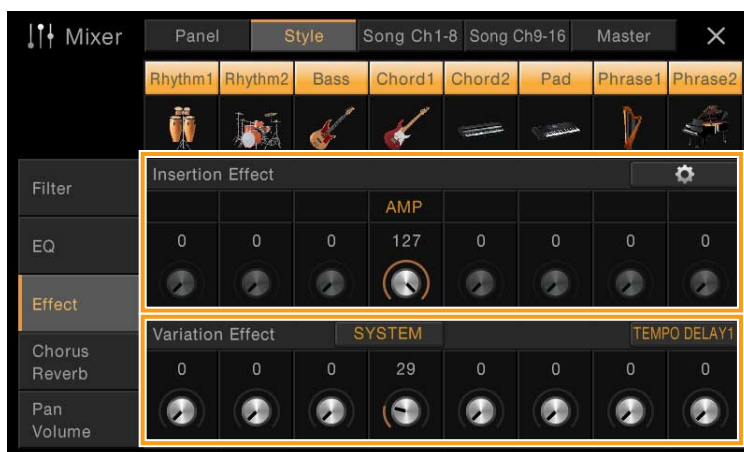
NOTE Pour stocker les réglages Master EQ sur une mémoire flash USB, sauvegardez-les dans un fichier User Effect (Effet utilisateur). Pour ce faire, procédez de la façon suivante : Depuis l'écran appelé via [Menu] → [Utility] (Utilitaires) → [Factory Reset/Backup] (Réinitialisation sur les réglages par défaut/Sauvegarde) → page 2/2, touchez [Backup] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 97).


Effect (Effet)

Cet instrument est doté des blocs d'effets suivants.

- **System Effect (Effet système) (Chorus (Chœur), Reverb (Réverbération))** : ces effets s'appliquent au son d'ensemble de l'instrument. Vous pouvez régler la profondeur de l'effet système pour chaque partie séparément. Reportez-vous à la section « Chorus/Reverb » (page 13).
- **Insertion Effect (Effet d'insertion) 1 – 8 (CVP-609) / Insertion Effect 1 – 3 (CVP-605)** : 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.

Ces explications couvrent les réglages liés aux effets d'insertion et aux effets de variation sur l'écran Effect. Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.




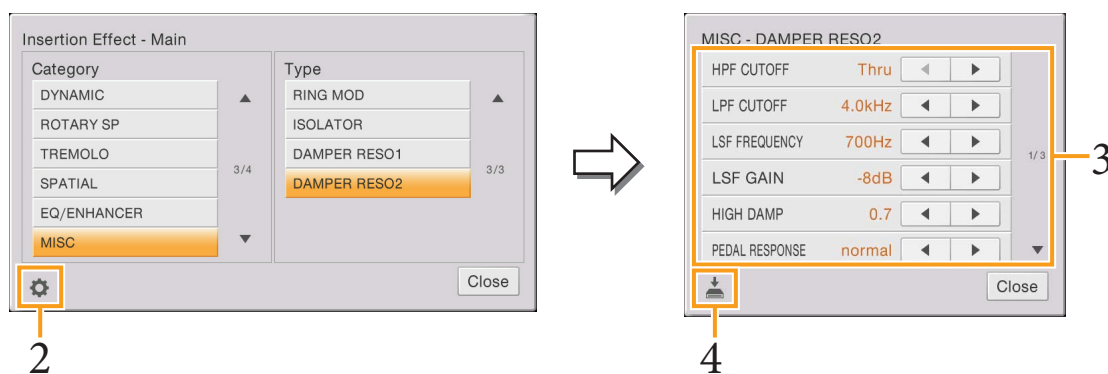
Insertion Effect	<p>Permet d'affecter le type d'effet d'insertion souhaité à chaque partie séparément en touchant la zone située sous le bouton correspondant. Vous pouvez régler le degré d'application de l'effet à l'aide des boutons.</p> <p>Si vous souhaitez affecter les effets d'insertion à différentes parties puis sélectionner un type d'effet, touchez  (Réglage) dans le coin supérieur droit de cette zone afin d'effectuer les réglages nécessaires dans la fenêtre. Les parties susceptibles de faire l'objet d'une affectation d'effet d'insertion sont comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ CVP-609 <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1 – 5 : parties de clavier, canaux de morceaux 1 – 16 • Insertion Effect 6 : microphone, canaux de morceau 1 – 16 • Insertion Effect 7 – 8 : parties de style ■ CVP-605 <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1 – 2 : parties de clavier, canaux de morceaux 1 – 16 • Insertion Effect 3 : microphone, parties de clavier, canaux de morceaux 1 – 16 <p>NOTE Sur le CVP-605, les effets d'insertion ne s'appliquent pas aux parties de style.</p>
Variation Effect	<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>


NOTE Pour plus de détails sur les types d'effet, reportez-vous à la Liste des données.

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 type d'effet souhaité afin d'appeler l'écran Effect Type Selection (Sélection du type d'effet).
- 2** Sélectionnez le type d'effet si nécessaire, puis touchez  (Réglage) afin d'appeler l'écran Effect Parameter (Paramètre d'effet).



- 3** Effectuez le réglage nécessaire pour chaque paramètre.
Les paramètres disponibles varient selon le type d'effet.
- 4** Touchez  (Enregistrer) puis sauvegardez les réglages sous forme de type User Effect. Il est possible de stocker jusqu'à 3 types d'effet pour les blocs d'effets Reverb, Chorus et Variation et un total de 10 types d'effet au titre des blocs d'effets d'insertion.

AVIS

Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

NOTE Pour stocker les réglages Effect sur une mémoire flash USB, sauvegardez-les dans un fichier User Effect. Pour ce faire, procédez de la façon suivante : Depuis l'écran appelé via [Menu] → [Utility] (Utilitaires) → [Factory Reset/Backup] (Réinitialisation sur les réglages par défaut/Sauvegarde) → page 2/2, touchez [Backup] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 97).

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 de Chorus souhaité. Après avoir procédé à la sélection, retournez sur l'écran Mixer, puis utilisez les boutons pour régler la profondeur de Chorus correspondant aux différentes parties.
Reverb	Touchez le nom du type de Reverb en haut à droite de cette rangée pour sélectionner le type de Reverb 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 Liste des types d'effets qui figure dans la Liste des données.

Édition et sauvegarde des réglages Chorus/Reverb

Cette opération est identique à celle effectuée sur l'écran « Effect » (page 12).

Pan/Volume (Panoramique/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.



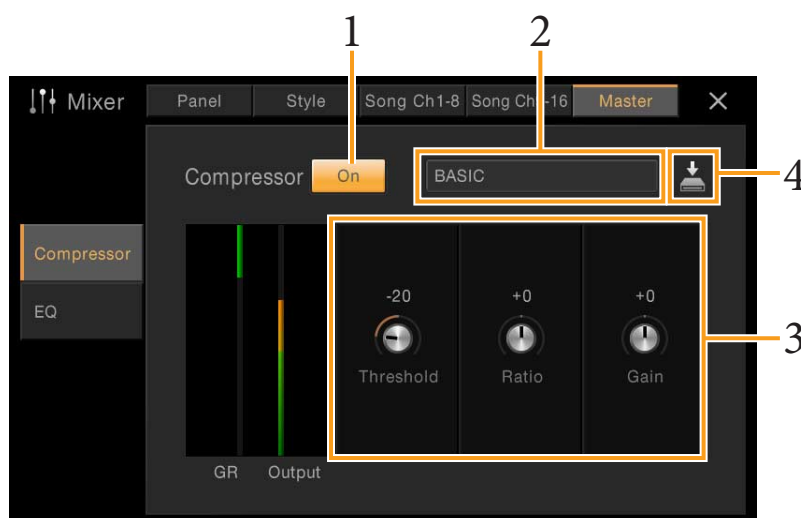
1	Pan	Détermine la position de balayage panoramique stéréo de chaque partie (canal).
2	Volume	Détermine le niveau de chaque partie ou canal et permet de contrôler avec précision la balance de toutes les parties.

Master Compressor (Compresseur principal) (uniquement pour le CVP-609)

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 général, 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 les réglages Master Compressor présélectionnés soient fournis, vous avez la possibilité de créer et de sauvegarder vos propres réglages originaux Master Compressor 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 ni au son de métronome.



- 1 Réglez l'effet Compressor sur « On » (Activation).
- 2 Sélectionnez le type de Master Compressor que vous voulez éditer.
- 3 Modifiez les paramètres liés à Master Compressor.

Threshold (Seuil)	Détermine le seuil, soit le niveau minimum à partir duquel la compression démarre.
Ratio (Rapport)	Détermine le rapport de compression, soit le degré de compression de la plage dynamique.
Gain	Détermine le niveau de sortie.

« GR » indique la réduction de gain (niveau compressé) alors que « Output » montre le niveau de sortie selon le son d'ensemble de l'instrument en temps réel.

- 4 Touchez  (Enregistrer) puis sauvegardez les réglages sous forme de type User Master Compressor (Compresseur principal utilisateur).

Vous avez la possibilité de créer et d'enregistrer jusqu'à cinq types de Master Compressor.

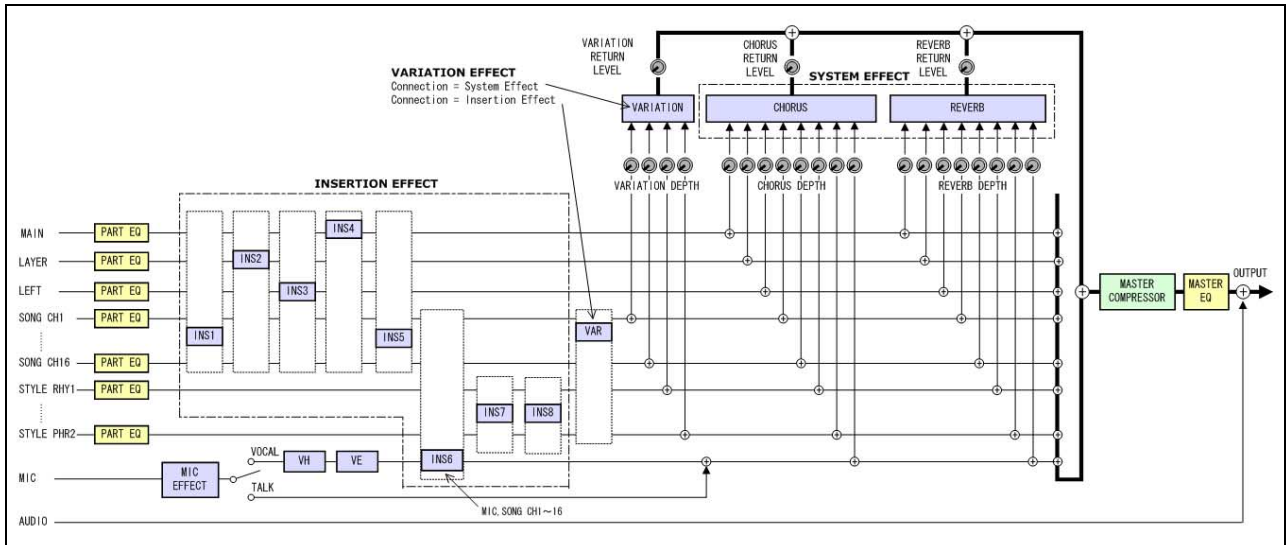
AVIS

Les réglages seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

NOTE Pour sauvegarder les réglages Master Compressor sur une mémoire flash USB, sauvegardez-les dans un fichier User Effect. Pour ce faire, procédez de la façon suivante : Depuis l'écran appelé via [Menu] → [Utility] (Utilitaires) → [Factory Reset/Backup] (Réinitialisation sur les réglages par défaut/Sauvegarde) → page 2/2, touchez [Backup] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 97).

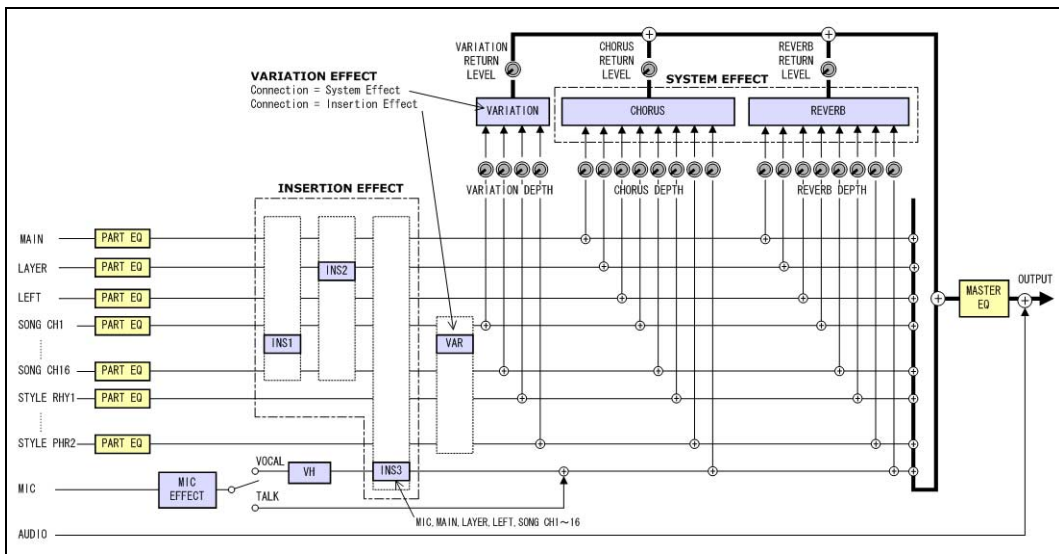
Schéma fonctionnel

CVP-609

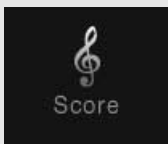


* MIC EFFECT = 3 Band EQ/Noise Gate/Compressor, VH = Vocal Harmony, VE = Vocal Harmony Effect

CVP-605

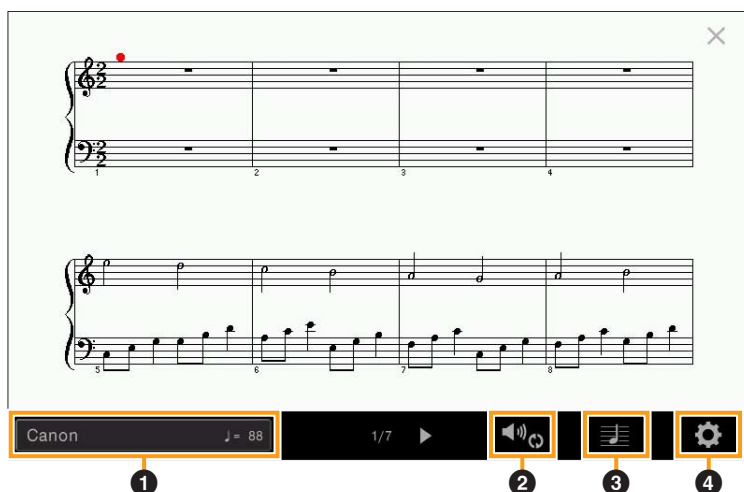


* MIC EFFECT = 3 Band EQ/Noise Gate/Compressor, VH = Vocal Harmony




Édition des réglages de notation musicale (Score)

Sélectionnez un morceau MIDI, puis touchez [Score] (Partition) pour appeler la notation musicale du morceau MIDI actuellement sélectionné. Vous pouvez modifier les indications de la partition en fonction de vos préférences personnelles.




❶	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).
❷	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 16).
❸	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 17).
❹	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 17).

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. Les paramètres expliqués ici peuvent également être réglés dans la zone Song (Vue étendue) de l'écran Home (Accueil).


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 80).
Right (Droite)	Active ou désactive la reproduction de la partie à main droite, à laquelle vous avez pouvez affecter le canal de votre choix depuis l'écran Song Setting (page 80).
Guide	Active ou désactive la fonction Guide. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.
AB	Active ou désactive la répétition de la reproduction et vous permet de spécifier la plage de reproduction répétée. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

Réglage de l'affichage

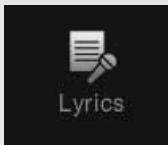
Depuis l'écran appelé via  (Réglage de l'affichage), il est possible de configurer les paramètres associés à l'affichage de la notation.

Size (Taille)	Détermine la résolution de l'affichage (ou le niveau de zoom) des partitions.
Left	Active ou désactive la notation de la partie à main gauche. Si l'indication « - » apparaît à la place de ce paramètre qui est indisponible, allez dans l'écran « Detail Setting » (Réglage détaillé) (page 17) puis réglez le paramètre Left Ch (Canal gauche) sur n'importe quelle valeur à l'exception de « Auto ». Vous pouvez également aller dans l'écran appelé via [Menu] → [Song Setting] (Réglage de morceau) → [Part Ch] (Canal de partie), et configurer le paramètre Left Ch sur une valeur autre que « Off » (Désactivation) (page 80) NOTE Les réglages Right (ci-dessous) et Left ne peuvent être désactivés en même temps.
Right	Active ou désactive la notation de la partie à main droite. NOTE Les réglages Right et Left (ci-dessus) ne peuvent être désactivés en même temps.
Chord (Accord)	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 » 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

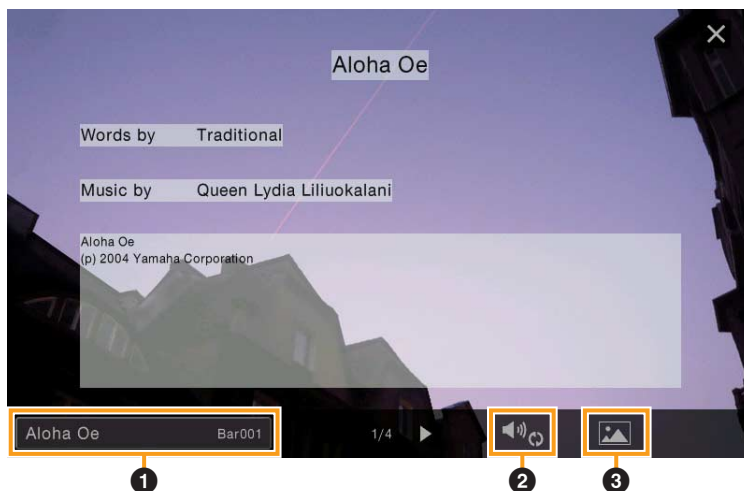
Depuis l'écran appelé via  (Réglage détaillé), il est possible de configurer des paramètres plus détaillés.

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.
Left Ch	<ul style="list-style-type: none"> • Auto : les canaux MIDI des données de morceau MIDI pour les parties à main droite et à main gauche sont automatiquement attribués, les parties étant définies sur le canal spécifié par le paramètre Part Ch (page 80) dans l'écran Song Setting. • 1 – 16 : attribue un canal MIDI spécifique (1 – 16) à chacune des parties à main gauche et droite. • Off (uniquement pour Left Ch) : pas d'affectation de canal. Ceci active/désactive l'affichage de la partition de la partie à main gauche.
Key Signature (Armure de clé)	Permet d'introduire l'armure de clé au niveau de la position d'arrêt actuelle du morceau MIDI. Ce menu est particulièrement utile lorsque le morceau MIDI actuellement sélectionné ne contient aucun réglage d'armure de clé.
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 (page 17) est coché. <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B). • Fixed Do (Do fixe) : les noms de note sont indiqués en solfège et varient en fonction de la langue sélectionnée. • Movable Do (Do réglable) : 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.



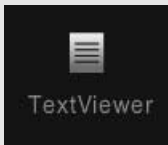
Édition des réglages de l'écran Lyrics

Sélectionnez un morceau MIDI, puis touchez [Lyrics] (Paroles) pour appeler les paroles du morceau MIDI actuellement sélectionné. Vous pouvez modifier les indications de paroles en fonction de vos préférences personnelles.



❶	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Le numéro de la mesure actuelle apparaît également à l'extrémité droite. Si vous souhaitez changer de morceau, touchez le nom du morceau spécifié ici pour appeler l'écran Song Selection.
❷	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 16).
❸	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 (Présélection) ou un fichier image original (fichier bitmap d'une résolution ne dépassant pas 800 x 480 pixels) dans la mémoire flash USB. Le fichier image original peut être copié depuis la mémoire flash USB dans la mémoire utilisateur interne. NOTE Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Text.

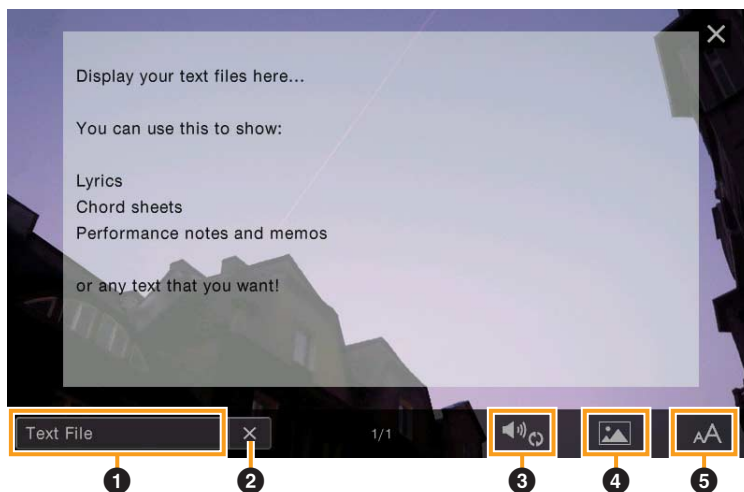
NOTE Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) à partir de l'écran appelé via [Menu] → [Song Setting] → [Lyrics].



Édition des réglages de l'écran Text

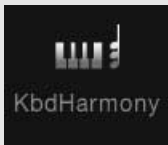
Cet instrument peut afficher des fichiers de texte (extension : .txt et taille inférieure à 60 Ko) créés sur un ordinateur.

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.

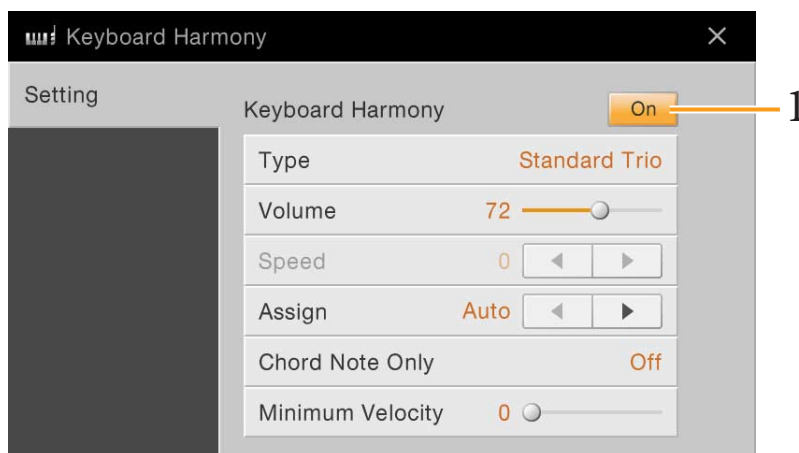


1	Indique le fichier de texte actuellement affiché à l'écran. Touchez ici pour accéder à l'écran File Selection (Sélection de fichier) qui vous permet de sélectionner un fichier de texte original dans la mémoire flash USB ou copiez-le à partir de cette dernière dans la mémoire utilisateur interne.
2	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.
3	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 16).
4	Autorise le changement de l'image en arrière-plan des écrans Lyrics et Text. 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 la mémoire flash USB. Votre fichier image original peut être copié depuis la mémoire flash USB dans la mémoire utilisateur interne. NOTE Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Lyrics.
5	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 noms d'accord ou notes explicatives.

NOTE Si le texte est confus ou illisible, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage de langue à partir de l'écran appelé via [Menu] → [Utility] → [System].



Utilisation de la fonction Keyboard Harmony

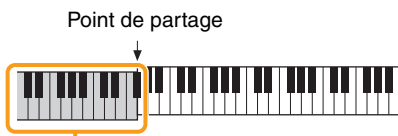
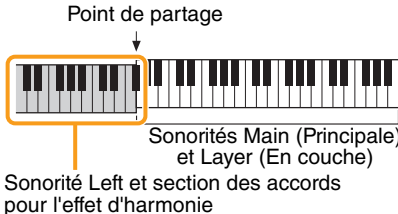
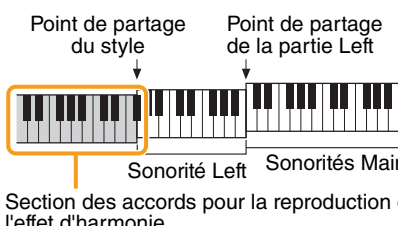


1 Réglez la fonction Keyboard Harmony (Harmonie clavier) sur « On ».

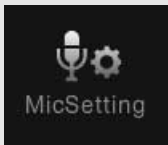
Lorsque cette fonction est activée, l'option « Harmony » (Harmonie) ou « Echo » (Écho) s'applique automatiquement à votre performance au clavier.

2 Réglez les paramètres associés à cette fonction tels que le type et le volume liés à l'harmonie.

NOTE Les paramètres disponibles varient selon le type d'harmonie.

Type	
	<p>Permet de sélectionner un des types d'harmonie répartis selon les groupes indiqués ci-après.</p> <p>■ Harmony Type (Type d'harmonie) (Standard Duet — Strum)</p> <p>Ces types appliquent l'effet d'harmonie aux notes jouées dans la section à main droite du clavier selon l'accord spécifié dans la section à main gauche. (Il convient de noter que les réglages « 1+5 » et « Octave » ne sont pas concernés par l'accord.)</p> <p>Si vous souhaitez utiliser ces types d'harmonie en ayant le style à l'arrêt, définissez une valeur autre que « Disabled » (Désactivé) pour le paramètre « Stop ACMP » (Arrêt de l'accompagnement) (page 76).</p> <p>Lorsque l'option [ACMP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'accompagnement) est activée :</p>  <p>Lorsque la partie Left est activée :</p>  <p>Lorsque l'option [ACMP ON/OFF] et la partie Left sont activées :</p> 

Type	<p>■ Multi Assign (Affectation multiple) L'effet Multi Assign affecte automatiquement les notes jouées simultanément dans la section à main droite du clavier à des parties distinctes (sonorités). Les parties [Main] et [Layer] du clavier doivent être toutes deux activées lors de l'utilisation de l'effet Multi Assign. Les sonorités Main et Layer sont attribuées alternativement aux notes dans l'ordre où vous les jouez.</p> <p>■ Echo Type (Type d'écho) (Echo, Tremolo and Trill) (Écho, trémolo et trille) Lorsqu'un type d'écho est sélectionné, l'effet correspondant (écho, trémolo, trille) est appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier en synchronisation avec le tempo actuellement sélectionné, indépendamment du statut d'activation ou de désactivation de la fonction [ACMP ON/OFF] et de la partie LEFT. Gardez à l'esprit que l'effet Trill est activé lorsque vous maintenez deux notes du clavier enfoncées simultanément (les deux dernières notes en cas de maintien de plusieurs notes) et que celles-ci sont jouées en alternance.</p>
Volume	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine le niveau des notes d'harmonie/écho générées par l'effet Harmony/Echo.
Speed (Vitesse)	Ce paramètre est uniquement disponible lorsque l'effet Echo, Tremolo ou Trill est sélectionné sous Type ci-dessus. Il détermine la vitesse des effets d'écho, de trémolo et de trille.
Assign (Affectation)	<p>Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il vous permet de déterminer la partie du clavier via laquelle les notes d'harmonie/écho sont émises.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto : applique l'effet à la partie activée. Lorsque les deux parties sont activées, la partie Main est prioritaire sur la partie Layer. • Multi : lorsque les deux parties sont activées, la note jouée au clavier est émise par la partie Main et les harmonies (effet) sont réparties entre les parties Main et Layer. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier et l'effet sont émis par cette partie. • Main, Layer : applique l'effet à la partie sélectionnée (Main ou Layer).
Chord Note Only (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre est disponible lorsqu'un type d'harmonie est sélectionné. Lorsqu'il est réglé sur « On », l'effet d'harmonie 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.
Minimum Velocity (Vélocité minimale)	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine la vélocité la plus faible à laquelle la note d'harmonie est émise. Cela vous autorise à appliquer l'harmonie selon votre force de jeu, 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).



Réglages de microphone

Cette section vous permet de régler les paramètres liés à différents effets appliqués au son du microphone. Vous devez procéder au réglage des paramètres « Vocal » (Chant) et « Talk » (Parler), le premier pour votre performance de chant, et le deuxième pour faire, par exemple, des annonces entre les morceaux.

Lorsque le réglage « Vocal » est sélectionné :



Lorsque le réglage « Talk » est sélectionné :



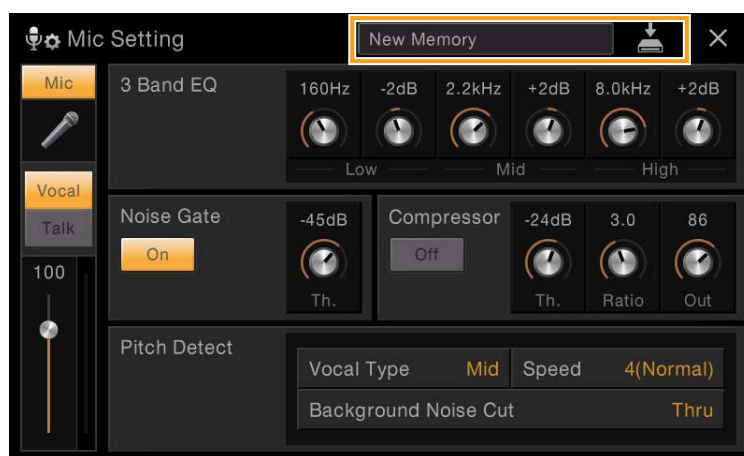
1	Activation/désactivation du microphone	Active ou désactive le son du microphone. Lorsque le réglage est activé, le son du microphone est reçu sur l'instrument. NOTE Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Vocal Harmony (Harmonie vocale) (page 24).	
2	Basculement Vocal/Talk	Lorsque vous chantez dans le microphone en cours de performance, réglez ce paramètre sur « Vocal ». Si vous parlez normalement ou devez faire des annonces entre les morceaux, spécifiez-le sur « Talk ». Vous pourrez ainsi modifier instantanément les réglages de microphone selon les besoins de la situation. NOTE Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Vocal Harmony (page 24).	
3	Réglage du volume	Règle le volume d'entrée du son du microphone. Le niveau d'entrée apparaît à droite. NOTE Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Vocal Harmony (page 24).	
4	3 Band EQ (Égaliseur à 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)	On/Off (Activation/désactivation)	Active/désactive l'effet Noise Gate.
		Th. (Threshold)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.
6	Compressor	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 renforçant les parties trop faibles.	
		On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.
		Th. (Threshold)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la compression commence à s'appliquer.
		Ratio	Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.
		Output	Règle le niveau de sortie final.



7	Pitch Detect (Détection de la hauteur de ton) (Uniquement lorsque le réglage « Vocal » est sélectionné) (uniquement pour le CVP-609)	Détermine la manière dont la hauteur de ton du son du microphone produit lors de la performance est détectée.	
		Vocal Type (Type vocal)	Réglez ce paramètre pour obtenir l'harmonie vocale la plus naturelle possible, en fonction de votre voix. <ul style="list-style-type: none"> • Low (Bas) : réglage pour les voix graves, convient également aux grognements et aux cris. • Mid (Moyen) : réglage pour les voix de registre moyen. • High (Aigu) : réglage pour les voix plus aiguës, convient également au chant tout près du microphone. • Full (Registre complet) : réglage pour les chanteurs au registre étendu, allant du grave à l'aigu.
		Speed	Ajuste la vitesse de réponse de l'effet Vocal Harmony ou la vitesse à laquelle les harmonies sont générées en réponse à votre voix. Plus la valeur est élevée, plus la réponse est rapide. NOTE Si l'un des réglages LEAD PITCH DETECT SPEED (Vitesse de détection de la hauteur de ton de la sonorité principale) ou HARM. PITCH DETECT SPEED (Vitesse de détection de la hauteur de ton de l'harmonie vocale) de Vocal Harmony (page 27) ou les deux à la fois sont spécifiés sur « as Mic Setting » (Comme réglage micro), ce paramètre sera activé. Pour les autres réglages, c'est la valeur de Pitch Detect Speed relative à Vocal Harmony qui est retenue.
		Background Noise Cut (Coupure du bruit de fond)	Ce réglage vous permet de filtrer les bruits sourds susceptibles d'interférer avec la détection de la hauteur de ton. Le réglage « Thru » (Contournement) sert à désactiver le filtre de bruit.
8	Talk Mixing (Mixage de paroles) (Uniquement lorsque le réglage « Talk » est sélectionné)	Ceci vous permet d'effectuer les réglages pour parler ou diffuser des annonces entre les morceaux durant une performance.	
		Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son du microphone.
		Reverb Depth (Profondeur de réverbération)	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du microphone.
		Chorus Depth (Profondeur de chœur)	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du microphone.
		Attenuator (Atténuateur)	Détermine le degré de 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

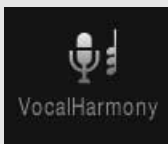
Les réglages effectués ici seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

Stockage des réglages du microphone



Vous pouvez stocker les réglages de microphone avec les réglages Vocal Harmony en touchant  (Enregistrer) puis en sélectionnant l'une des 10 mémoires User (Utilisateur). 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 Si vous souhaitez stocker les réglages de microphone sur une mémoire 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 [Backup] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 97).

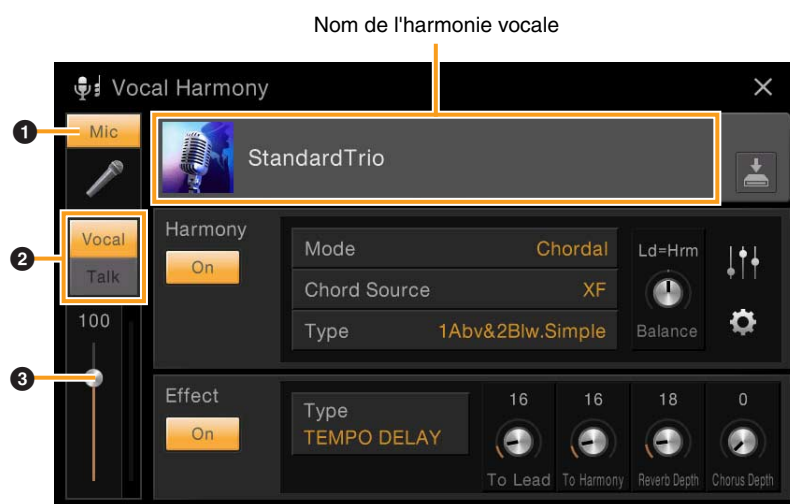


Réglages de la fonction Vocal Harmony

Cette section vous permet de régler différents paramètres de la fonction Vocal Harmony (Harmonie vocale), en sachant qu'il suffit de sélectionner un type d'harmonie vocale pour appeler les réglages appropriés, que vous n'avez normalement pas besoin de modifier. Cependant, si vous désirez effectuer des réglages plus détaillés pour les besoins de votre performance, lisez attentivement ce chapitre.

Paramètres de base

La structure de la fonction Vocal Harmony diffère entre le modèle CVP-609 et le modèle CVP-605. Les présentes explications s'appliquent aux deux modèles. Pour plus d'informations sur d'autres réglages disponibles, reportez-vous à la [page 25](#) pour le CVP-609 et à la [page 28](#) pour le CVP-605.



❶	Activation/désactivation du microphone	Active ou désactive le son du microphone. Lorsque ce réglage est activé, le son du microphone est reçu sur l'instrument.
❷	Basculement Vocal/Talk	Lorsque vous chantez dans le microphone, ce paramètre doit être réglé sur « Vocal ». Pour parler normalement ou faire des annonces entre les morceaux, spécifiez-le sur « Talk ». Si vous souhaitez configurer les paramètres de Vocal Harmony, vous devrez obligatoirement opter pour le réglage « Vocal ».
❸	Réglage du volume	Règle le volume d'entrée du son du microphone. Le niveau d'entrée apparaît à droite.

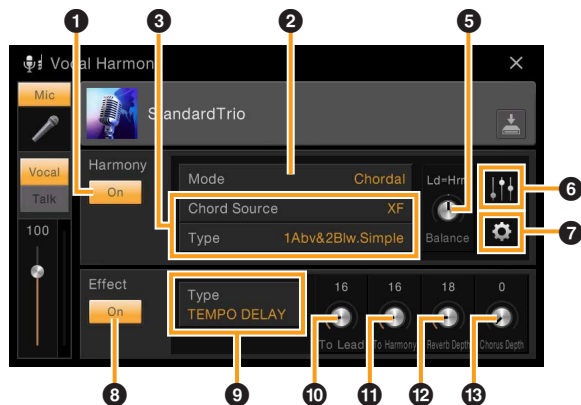
NOTE Les réglages effectués ici sont équivalents à ceux de l'écran Microphone Setting (Réglage du microphone) ([page 22](#)).

Édition du type d'harmonie vocale (CVP-609)

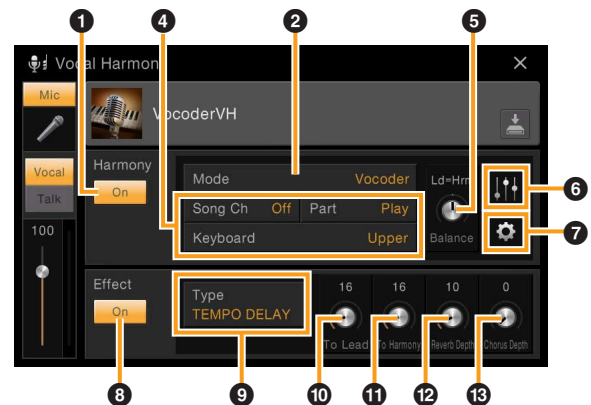
Vous pouvez créer votre propre type d'harmonie vocale original en modifiant les paramètres du type d'harmonie vocale présélectionné.

- 1 Touchez le nom de l'harmonie vocale pour appeler l'écran Vocal Harmony Selection (Sélection de l'harmonie vocale).
- 2 Sélectionnez le type d'harmonie vocale souhaité.
- 3 Servez-vous des réglages du type d'harmonie vocale sélectionné et procédez aux modifications souhaitées.

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.
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 l'option [ACMP ON/OFF] 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.) NOTE Si vous souhaitez appliquer la fonction Vocal Harmony en appuyant sur les accords dans la section des accords lorsque le style est à l'arrêt, vous devrez définir le paramètre « Stop ACMP » sur un réglage autre que « Disabled » dans l'écran Style Setting (Réglage de style) (page 76).
	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).
3	(Lorsque le Mode est réglé sur « Chordal »)	
	Chord Source (Source d'accord)	Détermine les données ou l'événement de morceau devant servir pour la détection d'accords. <ul style="list-style-type: none"> • Off : les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau. • XF : les données d'accord définies via XF sont utilisées. • 1 - 16 : détecte un accord à partir des notes du canal MIDI spécifié ici.

	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"> • ScaleDiatonic : ce réglage génère les notes harmoniques sur la base des valeurs attribuées aux paramètres Key Root et Key Type dans l'écran dans l'écran Harmony Assign (7), ce qui signifie que les notes harmoniques ne dépendent pas de l'accord mais correspondent à la gamme diatonique de l'armure de clé du morceau actuellement sélectionné. • Parallel (Parallèle) : ceci ajoute une note à la note principale (son du microphone), avec un intervalle spécifié dans 6, indépendamment de l'accord. <p>NOTE Dans la Liste des types d'accords, « Abv » signifie que les notes harmoniques sont générées au-dessus de la note principale (son du microphone) alors que « Blw » indique que les notes harmoniques sont produites au-dessous de celle-ci.</p>
4	(Lorsque le paramètre Mode est réglé sur « Vocoder » ou « Vocoder -Mono »)	
	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.
	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.
	Keyboard (Clavier)	<ul style="list-style-type: none"> • Off : la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée. • Upper (Supérieure) : les notes jouées à droite du point de partage commandent l'harmonie. • Lower (Inférieure) : les notes jouées à gauche du point de partage commandent l'harmonie.
5	Balance	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<H63 (L : voix principale, H : harmonie vocale), seule l'harmonie vocale est audible ; lorsqu'il est réglé sur L63>H, seule la voix principale est émise.
6	Règlement de la balance des différentes notes principales et notes harmoniques	<p>Les paramètres suivants peuvent être réglés séparément pour les différentes notes principales (son du microphone) et les notes harmoniques.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose/Degree (Transposition/Degré) : ceci vous permet de changer la hauteur de ton des différentes notes harmoniques et notes principales. La plage est la même pour toutes les notes ; la note principale ne peut toutefois être ajustée qu'en octaves. Lorsque le paramètre Chordal Type est réglé sur « ScaleDiatonic », ce paramètre est remplacé par Degree, 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). • Detune (Désaccord) : 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. • Formant : 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 ». • Pan : 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. • Volume : détermine le réglage du volume pour chaque note harmonique. Utilisez-le pour ajuster la balance de niveau relative entre la voix principale et les notes harmoniques. <p>NOTE Lorsque le paramètre PITCH CORRECT MODE (Mode Correction de hauteur de ton) (7) est spécifié sur OFF, la partie Lead (Principale) est indisponible pour les paramètres Transpose, Degree, Detune et Formant.</p> <p>NOTE Les valeurs de transposition des harmonies ne sont disponibles que lorsque le Mode (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 « MIDI Reference » (Référence MIDI) (Liste des paramètres d'harmonie vocale), disponible sur le site Web.</p> <p>■ Lorsque le mode Harmony est réglé sur « Chordal » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table (Table de session) : 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.

		<p>NOTE Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre Chordal Type est défini sur une valeur autre que ScaleDiatonic ou Parallel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root (Note fondamentale), Key Type (Type de note) : ce paramètre est disponible lorsque le paramètre Chordal Type (8) 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. ■ Lorsque le mode Harmony est réglé sur « Vocoder » ou « Vocoder-Mono » • Transpose Mode (Mode de transposition) : 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.
	Detail Setting (Réglage détaillé)	<ul style="list-style-type: none"> • PITCH CORRECT MODE (Mode de correction de la hauteur de ton) : corrige la hauteur de ton de la note principale (son du microphone). La valeur « Off » est inopérante alors que le réglage « Hard » (Fort) corrige la hauteur de ton de la manière la plus précise. • LEAD PITCH DETECT SPEED, HARM.PITCH DETECT SPEED : détermine 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 Speed » dans l'écran Microphone Setting (page 23). • HARMONY EFFECT (Effet d'harmonie) : détermine le type d'effet appliqué aux notes harmonique ajoutées à la note principale. • HARMONY STABILITY (Stabilité de l'harmonie) : 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. • LEAD VIBRATO DEPTH (Profondeur de vibrato de la voix principale) : spécifie la profondeur de vibrato du son principal. • HARM.VIBRATO DEPTH (Profondeur de vibrato de l'harmonie) : spécifie la profondeur de vibrato du son harmonique. • VIBRATO SPEED (Vitesse de vibrato) : spécifie la vitesse de vibrato du son principal et du son harmonique. • VIBRATO DELAY (Retard de vibrato) : spécifie le retard de vibrato du son principal et du son harmonique.

■ Effect

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 sur les paramètres d'effet, reportez-vous à « MIDI Reference » (Liste des paramètres d'harmonie vocale), disponible sur le site Web.
10	To Lead (Vers note principale)	Règle la profondeur de l'effet appliqué à la note principale.
11	To Harmony (Vers notes harmoniques)	Règle la profondeur de l'effet appliqué aux notes harmoniques.
12	Reverb Depth	Règle la profondeur de réverbération appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 13).
13	Chorus Depth	Règle la profondeur de chœur appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 13).

4 Touchez (Enregistrer) puis sauvegardez les modifications sous forme de type d'harmonie vocale original.

Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à 60 types d'harmonie vocale dans la mémoire User. 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 de sauvegarde.

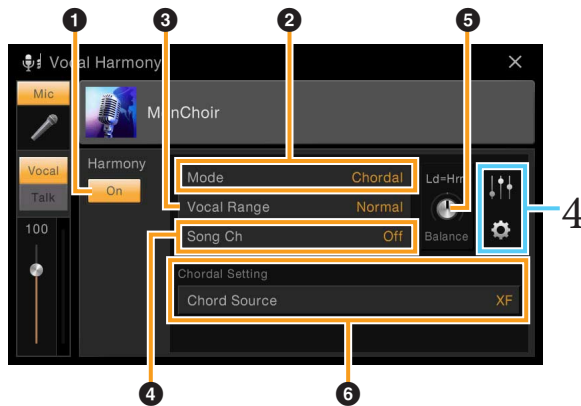
NOTE Si vous souhaitez stocker les réglages d'harmonie vocale sur une mémoire flash USB, sauvegardez-les dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Backup] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 97).

Édition du type d'harmonie vocale (CVP-605)

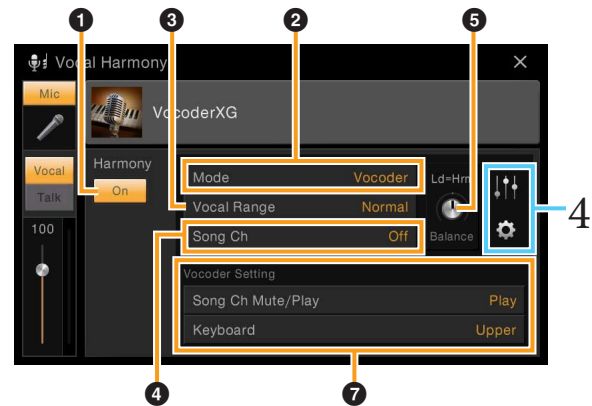
Vous pouvez créer votre propre type d'harmonie vocale original en modifiant les paramètres du type d'harmonie vocale présélectionné.

- 1 Touchez le nom de l'harmonie vocale pour appeler l'écran Vocal Harmony Selection.
- 2 Sélectionnez le type d'harmonie vocale souhaité.
- 3 Servez-vous des réglages du type d'harmonie vocale sélectionné et procédez aux modifications souhaitées.

Lorsque le paramètre Mode (2) est réglé sur « Chordal » :



Lorsque le paramètre Mode (2) est réglé sur « Vocoder » :



1	Harmony On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie)	Active ou désactive l'harmonie vocale.	
2	Mode	Bien que l'un des trois modes suivants soit automatiquement sélectionné lors de la sélection d'un type Vocal Harmony, vous avez la possibilité de modifier le mode sélectionné. NOTE Certains types d'harmonie vocale ne disposent pas de mode. Lorsqu'un de ces types est sélectionné, les notes harmoniques sont appliquées au son du microphone (note principale) même en l'absence de jeu au clavier ou de reproduction de morceau.	
		Auto (Vocoder/Chordal)	Lorsque la touche [ACMP ON/OFF] ou la partie Left est activée ou qu'un morceau contenant des données d'accord est reproduit, le mode est automatiquement réglé sur « Chordal ». Dans tous les autres cas, il est réglé sur « Vocoder ».
		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.
	Chordal	Les notes harmoniques sont déterminées par les trois types d'accord suivants : les accords joués dans la section d'accords du clavier (avec l'option [ACMP ON/OFF] 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 commander l'harmonie. (Réglage indisponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.) NOTE Si vous souhaitez appliquer la fonction Vocal Harmony en appuyant sur les accords dans la section des accords lorsque le style est à l'arrêt, vous devrez définir le paramètre « Stop ACMP » sur un réglage autre que « Disabled » dans l'écran Style Setting (Réglage de style) (page 76).	
3	Vocal Range (Plage vocale)	Réglez ce paramètre pour obtenir l'harmonie vocale la plus naturelle possible, en fonction de votre voix. <ul style="list-style-type: none"> • Normal : réglage normal. • Low (Bas) : réglage pour les voix plus graves, convient également aux grognements et aux cris. • High (Aigu) : réglage pour les voix plus aiguës, convient également au chant tout près du microphone. 	

④	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. Lorsque ce paramètre est réglé sur « Off », la commande de l'harmonie par les données de morceau est désactivée.
⑤	Balance	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<H63 (L : voix principale, H : harmonie vocale), seule l'harmonie vocale est audible ; lorsqu'il est réglé sur L63>H, seule la voix principale est émise.
⑥	(Lorsque le paramètre Mode est réglé sur « Chordal »)	
	Chord Source (Source d'accord)	Détermine les données ou l'événement de morceau devant servir pour la détection d'accords. <ul style="list-style-type: none"> • Off : les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau. • XF : les données d'accord définies via XF sont utilisées. • 1 – 16 : détecte un accord à partir des notes du canal MIDI spécifié ici.
⑦	(Lorsque le paramètre Mode est réglé sur « Vocoder »)	
	Song Ch Mute/Play (Assourdissement/lecture du canal de morceau)	Lorsqu'il est réglé sur « Mute » (Assourdissement), le canal sélectionné ci-dessus (④) est assourdi (désactivé) pendant la reproduction de morceau.
	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off : la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée. • Upper : les notes jouées à droite du point de partage commandent l'harmonie. • Lower : les notes jouées à gauche du point de partage commandent l'harmonie.

4 Réglez les paramètres qui déterminent la manière dont les notes harmoniques sont appliquées.

■ Règlements de la balance des différentes notes principales et notes harmoniques

Vous pouvez effectuer des réglages indépendants pour la note principale (son du microphone) et les notes harmoniques.

- **Detune** : 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.
- **Pan** : 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.
- **Volume** : détermine le réglage du volume pour chaque note harmonique. Utilisez-le pour ajuster la balance de niveau relative entre la voix principale et les notes harmoniques.

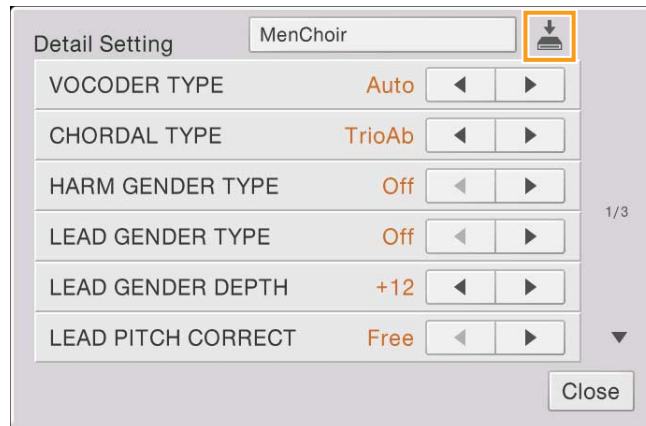
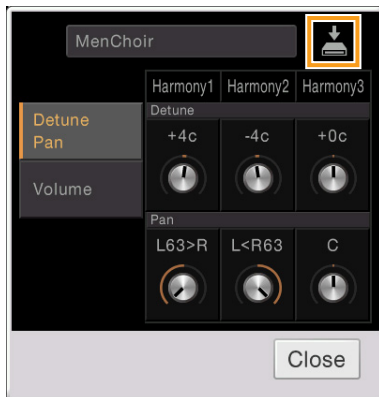
■ Réglage détaillé

Les paramètres disponibles varient selon le type d'harmonie vocale.

VOCODER TYPE (Type Vocoder)	Détermine la manière dont les notes harmoniques sont appliquées au son du microphone lorsque le mode Harmony (page 25) est réglé sur « Vocoder ».
CHORDAL TYPE (Type Chordal)	Détermine la manière dont les notes harmoniques sont appliquées au son du microphone lorsque le mode Harmony (page 25) est réglé sur « Chordal ».
CHROMATIC TYPE (Type chromatique)	Détermine les modalités d'application des notes harmoniques au son du microphone lorsque les réglages « SpdyMouse », « SingBass » ou « ChromatXG » sont spécifiés comme type d'harmonie vocale.
DETUNE TYPE (Type de désaccord)	Détermine les modalités d'application des notes harmoniques au son du microphone lorsque le réglage « DetuneXG » est spécifié comme type d'harmonie vocale.
HARM GENDER TYPE (Type de genre d'harmonie)	Détermine si le genre du son harmonique est modifié ou non. <ul style="list-style-type: none"> • Off : le genre du son harmonique n'est pas modifié. • Auto : le genre du son harmonique est automatiquement modifié.
LEAD GENDER TYPE (Type de genre de voix principale)	Détermine si et de quelle manière le genre du son vocal principal (c'est-à-dire le son direct du microphone) est changé. Veuillez noter que le nombre de notes harmoniques varie selon le type sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur « Off », trois notes harmoniques sont émises. Les autres réglages produisent deux notes harmoniques. <ul style="list-style-type: none"> • Off : aucun changement de genre. • Unis (Unisson) : aucun changement de genre. Vous pouvez régler le paramètre LEAD GENDER DEPTH (Profondeur du genre de voix principale) décrit ci-dessous. • Male (Homme) : le changement de genre (en homme) s'applique à la voix principale. • Fem. : le changement de genre (en femme) s'applique à la voix principale.

LEAD GENDER DEPTH (Profondeur du genre de voix principale)	Ajuste le degré de changement du genre vocal de la voix principale. Ceci est disponible lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « Off ». Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
LEAD PITCH CORRECT (Correction de la hauteur de ton de la voix principale)	Ce paramètre n'est effectif que lorsque le réglage LEAD GENDER TYPE (ci-dessus) est spécifié sur une valeur autre que « Off ». Lorsque la valeur « Smooth » (Doux) ou « Hard » (Fort) est sélectionnée ici, la hauteur de ton de la voix principale est modifiée par pas précis de demi-tons.
UPPER GNDR THRESH (Seuil supérieur du genre)	Un changement de genre se produit lorsque le ton de l'harmonie atteint ou dépasse le nombre spécifié de demi-tons au-dessus de la hauteur de ton de la voix principale.
LOWER GNDR THRESH (Seuil inférieur du genre)	Un changement de genre se produit lorsque le ton de l'harmonie atteint ou dépasse le nombre spécifié de demi-tons au-dessous de la hauteur de ton de la voix principale.
UPPER GNDR DEPTH (Profondeur supérieure du genre)	Règle le degré de changement de genre appliqué aux notes harmoniques au-dessus de la valeur du paramètre UPPER GNDR THRESH (ci-dessus). Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
LOWER GNDR DEPTH (Profondeur inférieure du genre)	Règle le degré de changement de genre appliqué aux notes harmoniques au-dessous de la valeur du paramètre LOWER GNDR THRESH (ci-dessus). Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
VIBRATO DEPTH (Profondeur de vibrato)	Règle la profondeur du vibrato appliqué au son harmonique. Cette fonction affecte également le son de la voix principale lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « Off ».
VIBRATO RATE (Vitesse de vibrato)	Règle la vitesse de l'effet de vibrato. Cette fonction affecte également le son de la voix principale lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE (ci-dessus) est réglé sur une valeur autre que « Off ».
VIBRATO DELAY (Retard de vibrato)	Spécifie la longueur du retard avant le début de l'effet vibrato, une fois que la note est produite. Des valeurs élevées se traduisent par un retard plus long.

5 Sur les écrans à l'étape 4, Touchez (Enregistrer) puis sauvegardez les modifications sous forme de type d'harmonie vocale original.



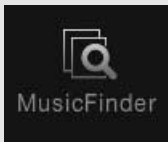
L'opération de sauvegarde couvre les réglages modifiés à l'étape 4 ainsi que le réglage Harmony On/Off à l'étape 3. Les réglages effectués dans les deux écrans peuvent être stockés sous forme de type d'harmonie vocale unique. Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs correspondant à leur contenu.

AVIS

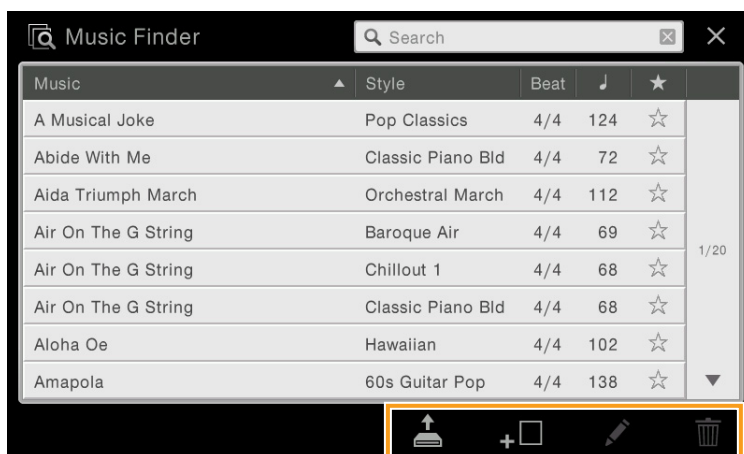
Les réglages effectués ici seront perdus si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

NOTE Le nom de l'harmonie vocale s'affiche à gauche de l'icône d'enregistrement. En touchant ici pour appeler l'écran Vocal Harmony Selection, vous pouvez sélectionner un autre type d'harmonie vocale. Cette opération est équivalente à celle de l'étape 1.

NOTE Si vous souhaitez stocker les réglages d'harmonie vocale sur une mémoire 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 [Backup] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde ([page 97](#)).



Création/Édition d'un enregistrement Music Finder





Édition/Création d'un enregistrement

Vous pouvez créer un nouvel enregistrement ou modifier l'enregistrement actuellement sélectionné.

1 Si vous souhaitez modifier un enregistrement existant, sélectionnez ce dernier dans l'écran Music Finder.

Cette opération n'est pas nécessaire lorsque vous cherchez à créer un nouvel enregistrement à partir de zéro.

2 Appelez l'écran approprié.

Pour effectuer un enregistrement à partir de zéro, touchez  (Créer). Si vous souhaitez modifier un enregistrement existant, touchez  (Éditer).

3 Créez un nouvel enregistrement ou modifiez l'enregistrement actuellement sélectionné.

Pour créer un nouvel enregistrement :

Create Record	
Music	
Style	PRESET: /Pop&Rock/Pop/Standard 8Beat
Beat	4/4
Tempo	120
Section	Intro2 ▶ Main A
Genre	ANY
Keyword	
<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Create"/>	

Pour modifier l'enregistrement actuellement sélectionné :

Edit Record	
Music	A Musical Joke
Style	PRESET: /Entertainment/Easy Listening/Pop Classics
Beat	4/4
Tempo	124
Section	Intro2 ▶ Main A
Genre	Classical
Keyword	classical
<input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Save"/>	

Music (Musique)	Permet d'entrer un titre musical ou un nom d'enregistrement qui sera affiché dans l'écran Music Finder.
Style	Permet d'entrer le style souhaité. Cette fonction est indisponible pour les enregistrements de morceau.


Beat (Temps)	Permet d'entrer le temps souhaité qui sera utilisé pour trier les enregistrements. Cette fonction est indisponible pour les enregistrements de morceau. NOTE Le réglage effectué ici sert uniquement à trier les enregistrements et n'affecte en rien le temps réel du style spécifié.
Tempo	Permet d'entrer la valeur de tempo actuellement sélectionnée. Cette fonction est indisponible pour les enregistrements de morceau.
Section	Permet de spécifier la configuration de la section de style qui sera appelée lors de la sélection de cet enregistrement. Cette fonction est indisponible pour les enregistrements de morceau.
Genre	Permet de sélectionner le genre souhaité.
Keyword (Mot-clé)	Permet d'entrer le mot-clé pour la recherche d'enregistrement.

Si vous souhaitez abandonner les modifications, touchez [Cancel] (Annuler).

4 Touchez [Create] (Créer) ou [Save] (Enregistrer) pour sauvegarder l'enregistrement créé/modifié.

Touchez [Create] pour ajouter l'enregistrement nouvellement créé dans l'écran Music Finder. Lorsque vous touchez [Save], l'enregistrement existant est remplacé par vos modifications.

Suppression d'enregistrement

- 1 Sélectionnez l'enregistrement à supprimer dans l'écran Music Finder.
- 2 Touchez  (Supprimer) pour supprimer l'enregistrement sélectionné.

Sauvegarde des enregistrements en tant que fichier unique

La fonction Music Finder traite tous les enregistrements, qu'ils soient présélectionnés ou créés par vos soins, en tant que fichier unique. N'oubliez pas que les enregistrements individuels (réglages de panneau et données de morceau) ne peuvent pas être gérés comme des fichiers séparés.

- 1 Si nécessaire, connectez la mémoire flash USB à l'instrument.
- 2 Appelez l'écran approprié via [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2.
- 3 Touchez [Backup] (Sauvegarder) sous « Music Finder » pour appeler l'écran File Selection.
- 4 Sélectionnez l'emplacement sur lequel vous voulez sauvegarder le fichier, puis touchez [Backup Here] (Sauvegarder ici) pour exécuter l'opération de sauvegarde.
Tous les enregistrements sont sauvegardés ensemble sous la forme d'un fichier unique.

Appel des enregistrements Music Finder sauvegardés dans la mémoire User/mémoire flash USB

1 Depuis l'écran Music Finder, touchez (Charger) pour appeler l'écran File Selection.

NOTE Cet écran peut être également en touchant [Restore] (Restaurer) sous « Music Finder », dans l'écran appelé via [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2.

2 Sélectionnez un fichier Music Finder dans la mémoire interne User ou la mémoire flash USB.

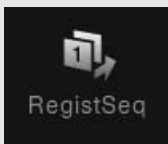
Une boîte de dialogue de confirmation apparaît comme suit :

- **Append (Ajouter)** : les enregistrements du fichier sélectionné sont ajoutés aux enregistrements existants.
- **Replace (Remplacer)** : les enregistrements existants sont remplacés par les enregistrements contenus dans le fichier sélectionné.
- **Cancel (Annuler)** : cette option annule l'opération (le fichier sélectionné n'est pas appelé).

AVIS

Sélectionnez l'option « Replace » pour supprimer automatiquement tous les enregistrements originaux de la mémoire interne. Assurez-vous que tous les enregistrements, et notamment les plus importants, ont été sauvegardés sur un fichier unique.

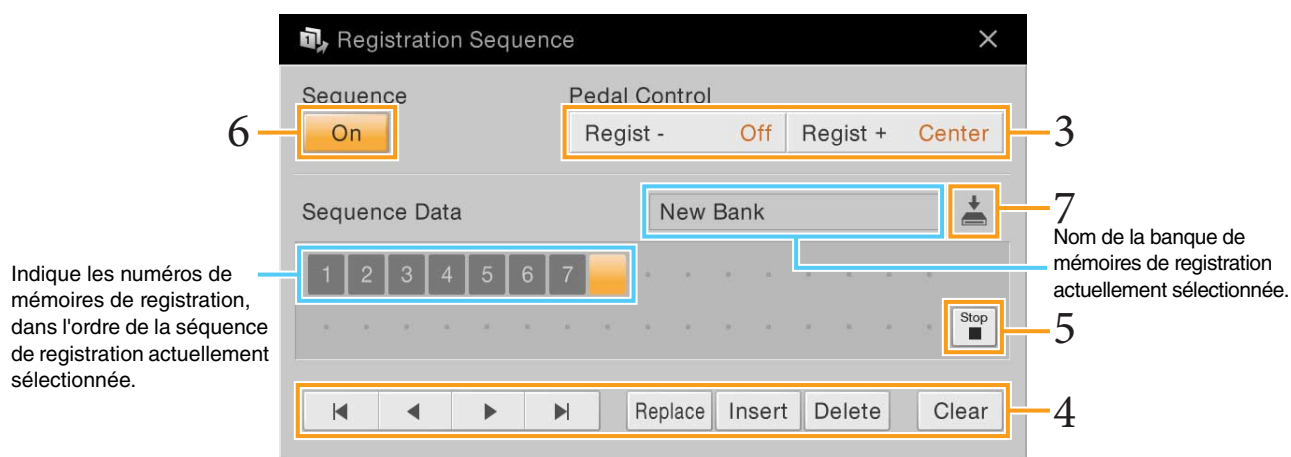
NOTE Pour restaurer l'état initial par défaut, sélectionnez « MusicFinderPreset » dans l'onglet Preset, puis touchez [Replace].



Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (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 huit configurations concernées dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches ASSIGNABLE (Affectable) ou la pédale tout en jouant au clavier.

- 1 Sélectionnez la banque de mémoires de registration souhaitée pour définir une séquence.
- 2 Appelez l'écran Registration Sequence (Séquence de registration) via [Menu] → [RegistSeq].



- 3 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.

NOTE Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Punch In/Out (Entrée/sortie d'insertion) pour les morceaux (page 81) ainsi que l'ensemble des fonctions attribué dans l'écran Assignable (Affectable) (page 37). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Punch In/Out pour les morceaux → Registration Sequence → ensemble de fonctions attribué à partir de l'écran Assignable.

Si vous avez l'intention d'utiliser la touche ASSIGNABLE pour changer le numéro de la mémoire de registration, affectez « Regist + » ou « Regist - » dans l'écran appelé via [Menu] → [Assignable] → [Assignable] (page 40).

- 4 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.

⏪, ⏩, ⏴, ⏵	Déplace le curseur. NOTE Si vous voulez déplacer le curseur de manière à le positionner directement sur un numéro déjà saisi, touchez le numéro souhaité.
Replace	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionné.
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)	Supprime tous les numéros de la séquence.

5 Définissez le comportement de la séquence de registration lorsque celle-ci arrive en fin de séquence.

- **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 (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.

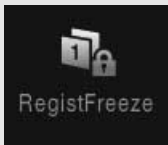
6 Réglez la fonction Registration Sequence sur « On ».

La séquence de registration que vous programmez ici s'affiche dans la zone Registration de l'écran Home. Appuyez sur la pédale ou sur la touche ASSIGNABLE pour vérifier si le numéro de la mémoire de registration est appelé ou non dans l'ordre programmé.

7 Touchez (Enregistrer) pour appeler l'écran File Selection, puis enregistrez le programme de séquence dans un fichier de banque de mémoires de registration.

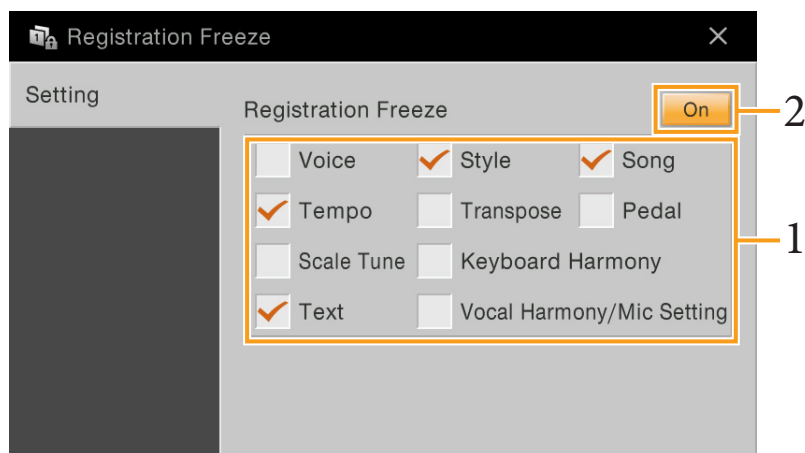
AVIS

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

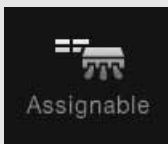


Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)

La mémoire de registration vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau effectuées 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 permet de conserver les réglages de certains éléments inchangés, même lorsque vous sélectionnez d'autres touches de mémoire de registration.



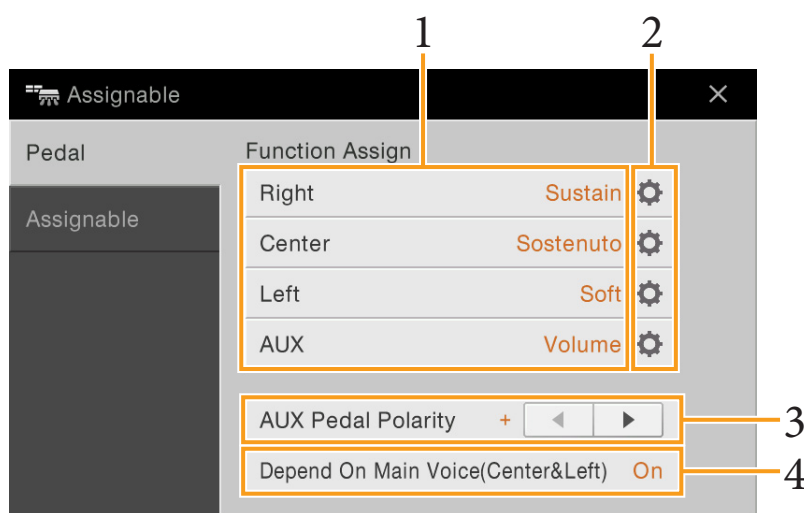
- 1** Cochez l'élément que vous souhaitez « geler ».
- 2** Réglez la fonction Registration Freeze (Blocage de la registration) sur « On ».



Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale ou touche ASSIGNABLE

Pedal (Pédale)

Vous pouvez affecter aux trois pédales de l'instrument des fonctions différentes que celles qui leur sont initialement attribuées (pédale forte, sostenuto et pédale douce). Vous avez également la possibilité d'affecter de nombreuses autres fonctions au sélecteur au pied ou au contrôleur au pied relié à la prise [AUX PEDAL] (Pédale auxiliaire).




1 Sélectionnez la fonction correspondant à chaque pédale.

Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux pages 38 - 39.

NOTE Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Punch In/Out pour les morceaux (page 81) et Registration Sequence (page 34). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Punch In/Out pour les morceaux → Registration Sequence → fonctions affectées ici.

2 Touchez (Réglage), puis effectuez les réglages détaillés des fonctions sélectionnées.

Pour chaque partie, vous pouvez activer ou désactiver la fonction sélectionnée et en régler le degré d'application. Le paramètres varient selon la fonction sélectionnée à l'étape 1, et  (Réglage) peut s'afficher en grisé pour indiquer qu'il n'existe pas de paramètre disponible.

3 Si nécessaire, réglez la polarité du sélecteur au pied ou du contrôleur au pied relié à la prise [AUX PEDAL].

Selon le sélecteur au pied ou le contrôleur au pied utilisé, son fonctionnement peut s'inverser (application de l'effet au relâchement et non plus à l'enfoncement). Dans ce cas, utilisez ce réglage pour inverser la polarité.

4 Si vous changez les fonctions des pédales du centre et de gauche attribuées par les réglages par défaut, activez ou désactivez l'option « Depend On Main Voice(Center & Left) » (Dépend de la sonorité principale (centrale et de gauche)) selon les besoins.


Lorsque cette option est désactivée, les affectations de fonction aux pédales centrale et de gauche sont maintenues même en cas de changement de la sonorité principale (page 44).

Fonctions attribuables aux pédales

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.

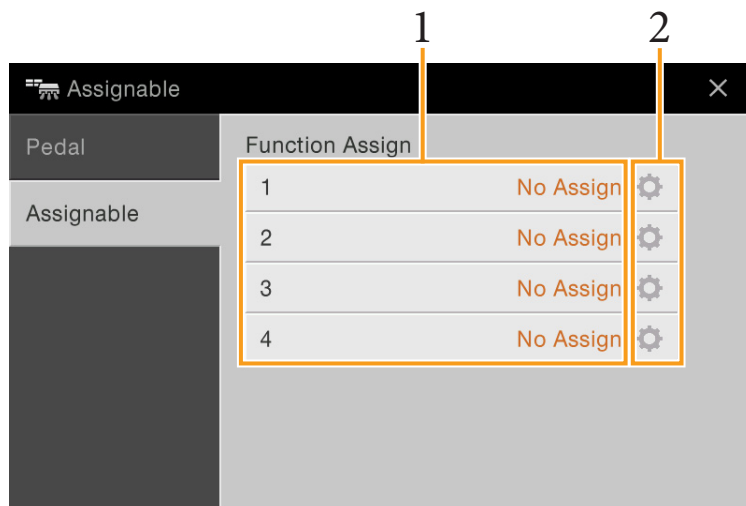
En ce qui concerne les fonctions signalées par « ** », celles-ci peuvent être également affectées aux touches ASSIGNABLE [1] – [4].

Articulation 1/2**	Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation dont un effet est affecté à la pédale/au sélecteur au pied, vous pouvez activer cet effet en enfonçant la pédale/le sélecteur au pied.
Volume*	Commande le volume. Cette fonction est uniquement disponible pour le contrôleur au pied branché à la prise [AUX PEDAL] de l'instrument.
Sustain (Maintien)	Commande le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées sur le clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête (amortit) immédiatement toutes les notes maintenues. Le paramètre « Half Pedal Point » (Point de pédale à mi-course) vous permet de spécifier le degré d'enfoncement de la pédale nécessaire au déclenchement de l'effet d'amortissement. Ce réglage est applicable à toutes les pédales du CVP-609, ainsi qu'à la pédale droite et au contrôleur au pied relié à la prise [AUX PEDAL] du CVP-605.
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. NOTE Cette fonction n'affecte pas les sonorités Organ Flutes ; elle agit seulement sur quelques unes des sonorités Super Articulation.
Soft (Atténuation)	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. Le paramètre « Half Pedal Point » vous permet de spécifier le degré d'enfoncement de la pédale nécessaire au déclenchement de l'effet d'amortissement. Ce réglage est applicable à toutes les pédales du CVP-609, ainsi qu'à la pédale droite et au contrôleur au pied relié à la prise [AUX PEDAL] du CVP-605.
Glide (Glissement)	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton change pour ensuite revenir à la hauteur normale lorsque la pédale est relâchée. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down (Haut/Bas) : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. • Range (Plage) : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. • On Speed (Vitesse à l'activation) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. • Off Speed (Vitesse à la désactivation) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée.
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 42). Cette fonction est sans effet sur certaines sonorités Natural, dont elle pourrait rendre le son inadéquat. NOTE Cette fonction n'affecte ni les sonorités Organ Flutes ni les sonorités Super Articulation 2 ; elle agit seulement sur quelques unes des sonorités Super Articulation.
Pitch Bend* (Variation de ton)	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide de la pédale. Cette fonction est assignable à toutes les pédales du CVP-609, ainsi qu'à la pédale droite et au contrôleur au pied relié à la prise [AUX PEDAL] du CVP-605. <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. • Range : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons.
Modulation*	Applique un effet de vibrato aux notes jouées au clavier. Divers effets peuvent en outre être ajoutés à la sonorité Super Articulation. L'effet s'approfondit à mesure que vous enfoncez le contrôleur au pied.
Modulation (Alt)	Contrairement au réglage Modulation précédent, celui-ci provoque le basculement entre les états d'activation/désactivation de l'effet vibrato lorsque la pédale ou le sélecteur au pied est enfoncé(e).
Effect Variation On/Off** (Activation/désactivation de la variation d'effet)	Bascule la variation de l'effet d'insertion (page 44) entre les états d'activation/désactivation.
Vibe Rotor On/Off** (Activation/désactivation du vibraphone)	Active et désactive le paramètre Vibe Rotor (Vibraphone) lorsque le paramètre Insertion Effect Type (Type d'effet d'insertion) (page 44) est spécifié sur « VIBE VIBRATE » dans la catégorie « TREMOLO ».
Keyboard Harmony On/Off** (Activation/désactivation de l'harmonie clavier)	Bascule la fonction Keyboard Harmony (page 20) entre les états d'activation/désactivation.

Vocal Harmony On/Off** (Activation/désactivation de l'harmonie vocale)	Bascule le paramètre « Harmony » dans l'écran Vocal Harmony entre les états d'activation/désactivation (pages 25, 28).
Vocal Harmony Effect On/Off** (Activation/désactivation de l'effet d'harmonie vocale) (uniquement pour le CVP-609)	Bascule le paramètre « Effect » dans l'écran Vocal Harmony entre les états d'activation/désactivation (page 27).
Talk On/Off** (Activation/désactivation de la fonction Parler)	Permet de basculer entre les réglages « Vocal » et « Talk » dans l'écran Microphone Setting (page 22).
Score Page +/-** (Page partition +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page de partition suivante/précédente (une page à la fois).
Lyrics Page +/-** (Page paroles +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
Text Page +/-** (Page texte +/-)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante/précédente (une page à la fois).
Song Play/Pause (Lecture/pause de morceau)	Identique à la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) (Lecture/Pause) de la section SONG CONTROL (Commande de morceau).
Style Start/Stop (Début/arrêt de style)	Identique à la touche [▶/■] (START/STOP) (Début/arrêt) de la section STYLE CONTROL (Commande de style).
Tap Tempo (Tempo par tapotement)	Identique à la touche [TAP TEMPO].
Synchro Start (Début synchronisé)	Identique à la touche [SYNC START] (Début synchronisé).
Synchro Stop (Arrêt synchronisé)	Identique à la touche [SYNC STOP] (Arrêt synchronisé).
Intro 1 – 3	Identiques aux touches [I] – [III] de la section INTRO.
Main A – D (Section principale A – D)	Identiques aux touches [A] – [D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale).
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 aux touches [I] – [III] de la section ENDING/rit. (Coda/rit.).
Fade In/Out** (Ouverture/fermeture par fondu sonore)	Bascule la fonction Fade In (Ouverture par fondu sonore) /Fade Out (Fermeture par fondu sonore) entre les états d'activation et de désactivation.
Fingered/ Fingered On Bass** (Doigté/Doigté sur basse)	La pédale bascule tour à tour entre les modes « Fingered » et « On Bass » (page 6).
Bass Hold (Maintien basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction de style. Si le doigté est réglé sur « AI Full Keyboard », cette fonction sera inopérante.
Percussion	La pédale reproduit un instrument de percussion sélectionné dans la fenêtre appelée via  (Réglage). Dans cette fenêtre, vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner un instrument. NOTE Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche du clavier, la vélocité avec laquelle vous frappez la touche détermine le volume de percussion.
Main Voice On/Off** (Activation/désactivation de la sonorité principale)	Active ou désactive la sonorité principale.
Layer Voice On/Off** (Activation/désactivation de la sonorité en couche)	Active ou désactive la sonorité en couche.
Left Voice On/Off** (Activation/désactivation de la sonorité de gauche)	Active ou désactive la sonorité de gauche.
OTS +/-	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.

Assignable

Vous pouvez affecter une fonction spécifique à chacune des touches [1] – [4] de la section ASSIGNABLE, ce qui vous permet de rappeler rapidement les fonctions fréquemment utilisées. De la même manière, vous pouvez aussi attribuer à ces touches les différentes icônes apparaissant sur l'écran Menu.




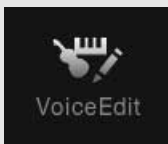
1 Sélectionnez un élément pour chaque touche ASSIGNABLE.

Vous pouvez affecter les icônes affichées dans l'écran Menu (à l'exception de Assignable et Wireless LAN (LAN sans fil)), les fonctions Pedal signalées par (**) (page 38) ainsi que les fonctions suivantes. Si vous ne souhaitez pas affecter de fonction, sélectionnez le réglage « No Assign » (Aucune affectation).

Left Hold On/Off (Activation/désactivation du maintien de la partie de la main gauche)	Active ou désactive le paramètre Left Hold.
Effect On/Off (Activation/désactivation de l'effet)	Active ou désactive les effets.
Mono/Poly	Bascule entre le réglage Mono (sonorité de clavier reproduite en mode monophonique avec priorité à la dernière note) et le réglage Poly (sonorité de clavier jouée en mode polyphonique). L'effet Portamento peut être généré lorsque les notes sont jouées en legato, selon la sonorité choisie.
Regist +/- (Registration +/-)	Appelle le numéro de la mémoire de registration suivant/précédent de la séquence d'enregistrement.

2 Si nécessaire, touchez (Réglage), puis effectuez les réglages détaillés.

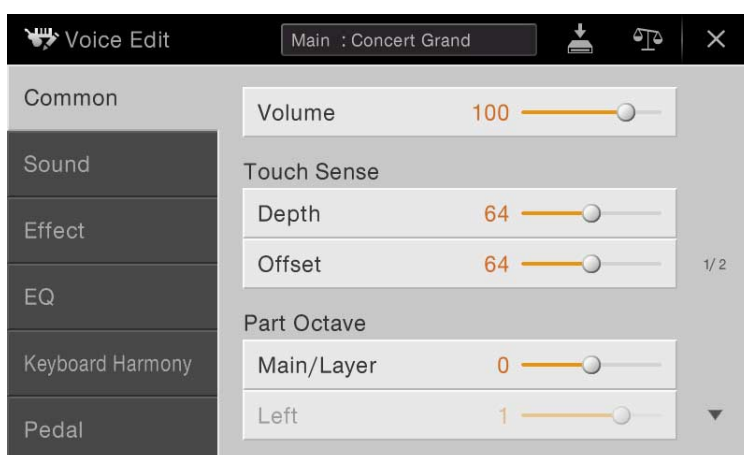
Vous pouvez activer ou désactiver la fonction spécifiée pour chaque groupe de fonctions. Selon la fonction sélectionnée,  (Réglage) s'affiche en grisé pour indiquer qu'il n'existe pas de paramètre disponible.



Édition d'une sonorité (Voice Edit)

La fonction Voice Edit (Édition de sonorité) vous permet de créer vos propres sonorités en modifiant les paramètres d'une sonorité existante. Une fois que vous avez créé une sonorité, vous pouvez la sauvegarder en tant que sonorité utilisateur afin de la rappeler ultérieurement. Les instructions présentées ici s'appliquent aux sonorités autres que Organ Flutes car ces dernières possèdent une méthode d'édition différente. Pour obtenir des instructions sur l'édition des sonorités Organ Flutes, reportez-vous à la [page 45](#).

- 1 Sélectionnez la sonorité souhaitée (autre qu'une sonorité Organ Flutes).**
- 2 Sur l'écran Voice Edit (Édition de sonorité) appelé via [Menu] → [Voice Edit] (Édition de sonorité), sélectionnez le paramètre souhaité puis modifiez-en la valeur.**
Pour plus d'informations sur les paramètres modifiables, reportez-vous à la [page 42](#).



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

- 3 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité éditée.**

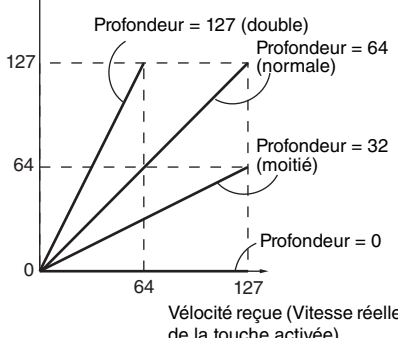
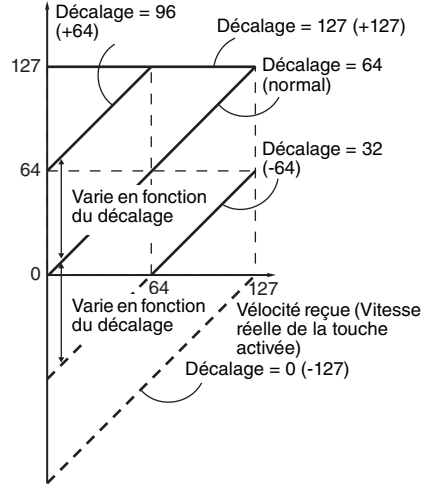
AVIS

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

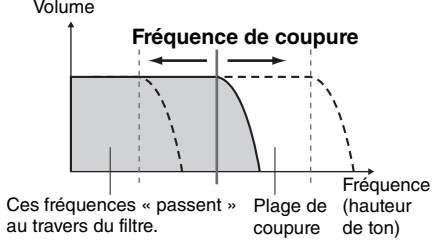
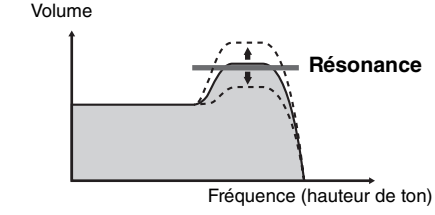
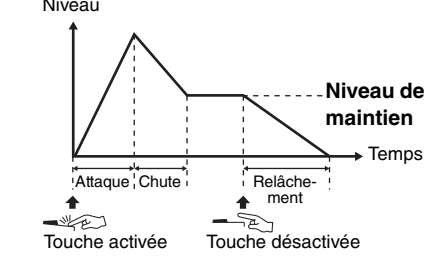
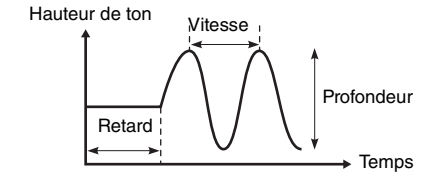
NOTE Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, touchez le nom de celle-ci en haut de l'écran Voice Edit. Vous avez également la possibilité d'appuyer sur la touche [MAIN/LAYER/LEFT] (Principale/Couche/Gauche) de la section VOICE (Sonorité) pour sélectionner la section du clavier à laquelle vous voulez affecter la sonorité choisie. Confirmez le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit, effectuez les modifications souhaitées puis exécutez l'opération de sauvegarde.

Paramètres modifiables dans l'écran Voice Edit

Common (Commun)

Volume		Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.
Touch Sense (Sensibilité au 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>Touch Sense Depth (Profondeur de sensibilité au toucher) 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>Vitesse réelle pour le générateur de sons</p>  <p>Touch Sense Offset (Décalage de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre Velocity Offset (Décalage de vitesse) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64.</p> <p>Vitesse réelle pour le générateur de sons</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Depth : détermine la sensibilité à la vitesse ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à la force de votre jeu (vitesse). • Offset : détermine la valeur de l'ajustement des vitesses reçues pour obtenir l'effet de vitesse réel.
Part Octave (Octave de partie)	Main/Layer (Principale/Couche)	Change 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 Main ou Layer, le paramètre Main/Layer 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	Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.
	Portamento Time (Durée de portamento)	Règle le temps de portamento (durée de transition de la hauteur de ton) lorsque la sonorité éditée est réglée sur « Mono » ci-dessus. NOTE Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.

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. Ces paramètres déterminent le timbre général du son en augmentant ou diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir ou adoucir le son, mais ils peuvent également être utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.
	<p>Brightness</p> <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>Harmonic Cont. (Harmonic Content) (Contenu harmonique)</p> <p>Détermine l'emphase attribuée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre Brightness ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.</p> 
EG (GE)	<p>Les réglages EG (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire de nombreuses caractéristiques sonores des instruments acoustiques naturels, telles que l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano prolongés.</p> 
Attack (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur la touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.
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'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.
Vibrato	<p>Le vibrato est un effet sonore de vibration obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la sonorité.</p> 
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.
Modulation	Lorsque la fonction Modulation est affectée à une pédale (page 38), celle-ci peut être utilisée pour moduler les paramètres ci-dessus, ainsi que la hauteur de ton (vibrato). Vous pouvez également régler le degré de modulation appliquée par la pédale à chacun des paramètres suivants.
Filter	Détermine le degré de modulation, par la pédale, de la fréquence de coupure du filtre. Pour plus de détails sur le filtre, reportez-vous à la page 43 .

Modulation	Amplitude	Détermine le degré de modulation de l'amplitude (volume) appliquée par la pédale.
	LFO Pitch (Hauteur de ton de l'OBF)	Détermine le degré de modulation de la hauteur de ton ou de l'effet de vibrato par la pédale.
	LFO Filter (Filtre de l'OBF)	Détermine le degré de modulation de la fréquence de coupure du filtre ou de l'effet de wah par la pédale.
	LFO Amplitude (Amplitude de l'OBF)	Détermine le degré de modulation de l'amplitude ou de l'effet de trémolo par la pédale.

Effect

Insertion Effect	On/Off	Active ou désactive l'effet d'insertion.
	Type	Sélectionne le paramètre Insertion Effect Type (Type d'effet d'insertion). Choisissez d'abord le réglage de Category (Catégorie) puis celui de Type.
	Depth	Règle le paramètre Insertion Effect Depth (Profondeur de l'effet d'insertion).
Variation	Chaque paramètre Insertion Effect Type dispose d'une fonction Variation qui est désactivée par défaut. Vous pouvez utiliser l'option Variation en l'activant et régler la profondeur du paramètre Variation Effect. (Voir ci-dessous).	
(Nom de la variation)	Ceci indique le nom de la variation du type d'effet d'insertion et vous permet de régler la profondeur de l'effet d'insertion lorsque l'option Variation (ci-dessus) est activée.	
Vibe Rotor	Disponible uniquement si le paramètre Insertion Effect Type (expliqué ci-dessus) est spécifié sur « VIBE VIBRATE » dans la catégorie « TREMOLO ». Détermine si l'effet VIBE VIBRATE doit être activé ou désactivé lors de la sélection de la sonorité.	
Reverb	Depth	Règle le paramètre Reverb Depth.
Chorus	Depth	Règle le paramètre Chorus Depth.

EQ

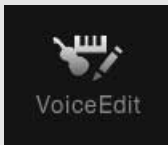
Détermine la fréquence et le gain des bandes de l'égaliseur. Pour plus d'informations sur l'égaliseur, reportez-vous à la [page 10](#).

Keyboard Harmony

Cet écran vous permet de définir des paramètres identiques à ceux de l'écran Keyboard Harmony (étape 2 à la [page 20](#)). Avant de procéder aux réglages, assurez-vous que la partie actuellement sélectionnée est spécifiée sur Main. Autrement dit, vous devez sélectionner la partie Main en touchant le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit ou en appuyant sur la touche [MAIN/LAYER/LEFT] de la section VOICE. Les réglages effectués ici sont automatiquement rappelés lorsque la sonorité correspondante est sélectionnée.

Pedal

Cette section vous permet de sélectionner la fonctions à attribuer à la pédale centrale ou de gauche. Avant de procéder aux réglages, assurez-vous que la partie actuellement sélectionnée est spécifiée sur Main. Autrement dit, vous devez sélectionner la partie Main en touchant le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit ou en appuyant sur la touche [MAIN/LAYER/LEFT] de la section VOICE. Les réglages effectués ici sont automatiquement rappelés lorsque la sonorité correspondante est sélectionnée. Pour plus de détails sur la fonction Pedal, reportez-vous à la [page 38](#).



Édition d'une sonorité Organ Flutes (Voice Edit)

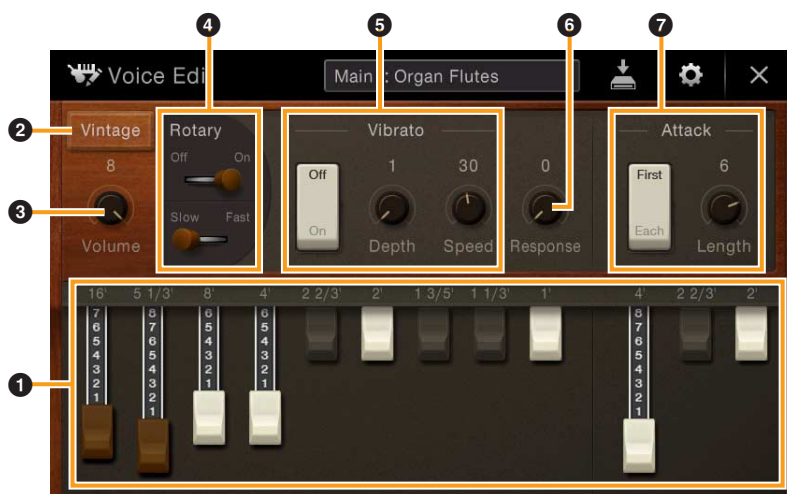
Les sonorités Organ Flutes peuvent être modifiées par le réglage des leviers de longueurs en pied, l'ajout d'un son d'attaque, l'application d'effets et d'égalisation, etc.

1 Sélectionnez la sonorité Organ Flutes souhaitée.

Touchez l'onglet [Organ Flutes] dans la catégorie [Organ] (Orgue), puis sélectionnez la sonorité Organ Flutes voulue.

2 Sur l'écran Voice Edit appelé via [Menu] → [Voice Edit], sélectionnez le paramètre souhaité puis modifiez-en la valeur.

NOTE Vous pouvez également appeler l'écran Voice Edit pour les sonorités Organ Flutes en touchant l'icône Organ Flutes, en haut à droite du nom de la sonorité Organ Flutes dans l'écran Home. Ceci est pratique pour effectuer les réglages de longueur en pied et commander le haut-parleur rotatif tout en jouant.



❶	Longueur en pieds	Détermine le son de base des sonorités Organ Flutes.
❷	Type d'orgue	Spécifie le type de génération de sons d'orgue à simuler. <ul style="list-style-type: none"> • Sine (Sinusoïdal) : produit un son clair et limpide. • Vintage : produit un son réaliste, légèrement déformé. • Euro (uniquement pour le CVP-609) : produit le son d'un orgue électronique à base de transistors, équipé d'un trémolo électronique.
❸	Volume	Règle le volume d'ensemble des sonorités Organ Flutes.
❹	Rotary Speaker (Haut-parleur rotatif)	Active ou désactive le haut-parleur rotatif et fait basculer sa vitesse entre les réglages « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). Cette option est disponible uniquement en cas de sélection d'un type d'effet de la catégorie ROTARY SP (Haut-parleur rotatif).
❺	Vibrato	Active ou désactive le vibrato et permet d'en régler la profondeur et la vitesse.
❻	Response (Réponse)	Affecte la partie d'attaque et de relâchement (page 43) du son, en augmentant ou en diminuant le temps de réponse du crescendo et du relâchement initiaux, sur la base des commandes de longueur en pieds. Plus la valeur est élevée, plus le crescendo et le relâchement sont lents.
❼	Attack (Attaque)	Sélectionne « First » (Premier) ou « Each » (Chacun) et détermine 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.

3 Si nécessaire, touchez (Réglage) puis réglez les paramètres liés aux effets et à l'égalisation.

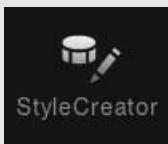
Ces paramètres sont identiques à ceux des écrans Effect et EQ évoqués dans le précédent chapitre « Édition d'une sonorité (Voice Edit) » ([page 44](#)).

4 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 de sauvegarde.

NOTE Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, touchez le nom de celle-ci en haut de l'écran Voice Edit. Vous avez également la possibilité d'appuyer sur la touche [MAIN/LAYER/LEFT] de la section VOICE pour sélectionner la section du clavier à laquelle vous voulez affecter la sonorité choisie. Confirmez le nom de la sonorité en haut de l'écran Voice Edit, effectuez les modifications souhaitées puis exécutez l'opération de sauvegarde.

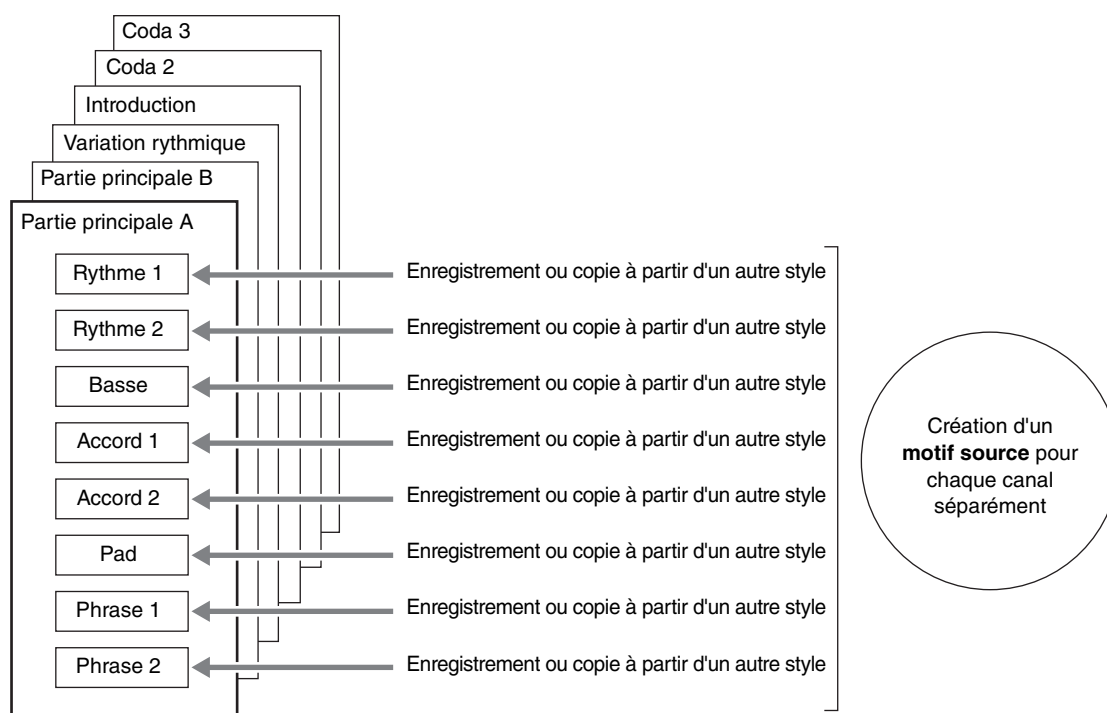


Création/édition de styles (Style Creator)

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 présélectionné 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. Comme dans le cas des morceaux, deux méthodes d'enregistrement différentes sont disponibles : Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) et Step Recording (Enregistrement pas à pas) (page 48).

■ 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.



■ Procédure de base pour la création d'un style

Les instructions détaillées sont fournies sur la page de référence de chaque étape.

- 1 Sélectionnez le style souhaité en guise de donnée de départ.**
- 2 Appelez l'écran Style Creator via [Menu] → [StyleCreator].**
- 3 Dans l'écran « Basic » (Procédures de base), sélectionnez une section (page 48).**

Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

- Si vous créez 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 régler la longueur (plage de mesures) du motif source.
- Définissez les paramètres globaux tels que Tempo ou Beat.

4 Créez le motif source pour chaque canal.

- **Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) (page 49)**
Permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.
- **Step Recording (Enregistrement pas à pas) (page 52)**
Permet d'entrer chaque note individuellement.
- **Style Assembly (Assemblage de style) (page 52)**
Permet de copier divers motifs à partir d'autres styles présélectionnés ou de styles que vous avez déjà créés.

5 Éditez les données de canal déjà enregistrées.

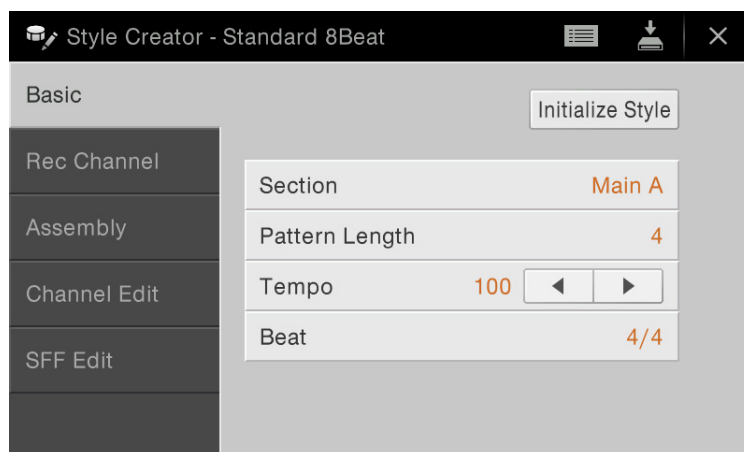
- **Channel Edit (Édition de canal) (page 53)**
Permet de modifier les données MIDI des canaux déjà enregistrés.
- **SFF Edit (Édition SFF) (page 55)**
Permet de modifier les paramètres au format de fichier de style SFF sur les canaux enregistrés autres que les canaux rythmiques.

6 Répétez les étapes 3 à 5 selon les besoins.

7 Touchez (Enregistrer) en haut de l'écran afin de sauvegarder le style créé.

Basic (Procédures de base)

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 3 de la page 47. Cet écran permet d'effectuer les réglages des paramètres de base tels que la sélection de section.



Initialize Style (Initialiser le style)	Réinitialise toutes les données de canal dans l'ensemble des sections s'y rapportant afin de vider le style actuellement sélectionné de ses données. Touchez ici lorsque vous voulez créer des données de style en partant de zéro.
Section	Sélectionne une section pour les besoins de la création ou l'édition de style.
Pattern length (Longueur de motif)	Sélectionne la longueur (en mesures) de la section actuellement sélectionnée. Une fois la valeur entrée, touchez [Execute] (Exécuter) pour valider la saisie des modifications.
Tempo	Définit le tempo du style. Le réglage effectué ici s'applique communément à toutes les sections.
Beat	Définit le temps du style. Le réglage effectué ici s'applique communément à toutes les sections. Une fois la valeur entrée, touchez [Execute] pour valider la saisie des modifications.

Enregistrement en temps réel

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 4 de la [page 48](#). Dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement), vous créez les données de canal à l'aide de la fonction Realtime Recording.

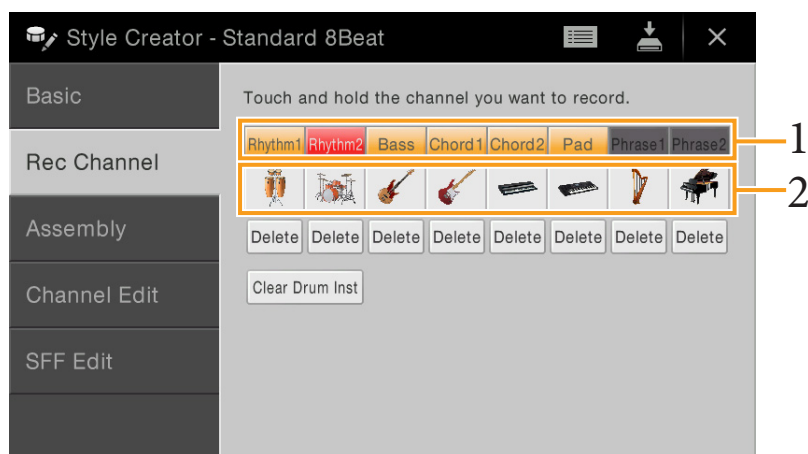
Caractéristiques de l'enregistrement en temps réel dans Style Creator

■ Loop Recording (Enregistrement en boucle)

La reproduction du 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 50](#)), « Delete » (Supprimer) ([pages 50, 51](#)) et « Remove Event » (Supprimer l'événement) ([page 54](#)). 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

1 Dans l'écran « Rec Channel », touchez le canal souhaité et maintenez la pression dessus 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 cette sélection, touchez [Close] (Fermer) pour revenir à l'écran d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous sur le motif rythmique à enregistrer.

Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Sur le canal Rhythm1, vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Organ Flutes, pour les besoins de l'enregistrement.
Pour le canal Rhythm2, seuls les kits Drum/SFX peuvent être utilisés lors de l'enregistrement.

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

Tandis que les données déjà enregistrées sont reproduites, activez ou désactivez les canaux en utilisant les touches appropriées, selon les besoins.

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 exécuter le motif rythmique à enregistrer.

Si vous rencontrez des difficultés à jouer, essayez, par exemple, de procéder comme suit.

1er tour de la boucle
Grosse caisse

2e tour de la boucle
Caisse claire
Grosse caisse

3e tour de la boucle
Cymbale charleston
Caisse claire
Grosse caisse

Si vous commettez une erreur ou jouez des notes incorrectes :

Vous pouvez supprimer les notes d'un instrument de batterie spécifique. 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) de la section STYLE CONTROL pour arrêter la reproduction.

Si vous voulez ajouter davantage de notes, appuyez à nouveau sur la touche [▶/■] (START/STOP) afin de poursuivre l'enregistrement.

6 Touchez le canal d'enregistrement et maintenez la pression dessus (jusqu'à ce que la touche change de couleur) afin de quitter le mode Enregistrement.

■ Enregistrement des basses, de l'accord 1–2, du pad et de la phrase 1–2

1 Dans l'écran « Rec Channel », touchez le canal souhaité et maintenez la pression dessus 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 présélectionné, 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 cette sélection, touchez [Close] pour revenir à l'écran d'origine. 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 une ligne de basse, une phrase ou des accords d'accompagnement que vous voulez entendre lorsque la valeur CM7 est définie. Pour mieux comprendre ce dont il s'agit, reportez-vous aux explications ci-dessous.

- Utilisez uniquement des sons de la gamme CM7 lors de l'enregistrement de canaux de basse et de phrase (c.-à-dire 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-dire C, E, G et B).



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

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

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

Ces sections sont conçues en partant du principe que l'accord ne change pas pendant la reproduction. C'est pour raison que vous ne devez pas respecter la règle décrite ci-dessus pour les sections principales et les variations rythmiques, et que vous pouvez créer des progressions d'accord lors de l'enregistrement. Suivez toutefois la règle ci-dessous dans la mesure où le paramètre Source Root/Chord est défini sur CM7.

- Lors de l'enregistrement de l'introduction, assurez-vous que la phrase enregistrée s'intègre correctement dans la gamme CM7.
- Lors de l'enregistrement de la coda, assurez-vous que la gamme CM7 permet d'enchaîner harmonieusement sur la phrase enregistrée.

■ Réglage du paramètre Source Root/Chord si nécessaire

Bien que le paramètre Source Root/Chord soit défini par défaut sur CM7, comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer ce réglage par un autre qui vous aide à jouer plus facilement. Appelez l'écran « SFF Edit » puis réglez Source Root et 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 précisions, reportez-vous à la [page 56](#).

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

Tandis que les données déjà enregistrées sont en cours de reproduction, activez ou désactivez les différents canaux en touchant les commandes appropriées, selon les besoins.

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 davantage de notes, appuyez à nouveau sur la touche [▶/■] (START/STOP) afin de poursuivre l'enregistrement.


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

- 1) Appelez l'écran « SFF Edit », puis réglez le paramètre « Target Ch » (Canal cible) en haut de l'écran sur « Rhythm1 » ou « Rhythm2 ».
- 2) Touchez [Play Root/Chord] (Reproduire note fondamentale/accord) pour appeler l'écran approprié.
- 3) Appuyez sur la touche [▶/■] (START/STOP) de la section STYLE CONTROL pour lancer la reproduction.
- 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 longuement le canal d'enregistrement (jusqu'à ce que la touche change de couleur) afin de quitter le mode Enregistrement.

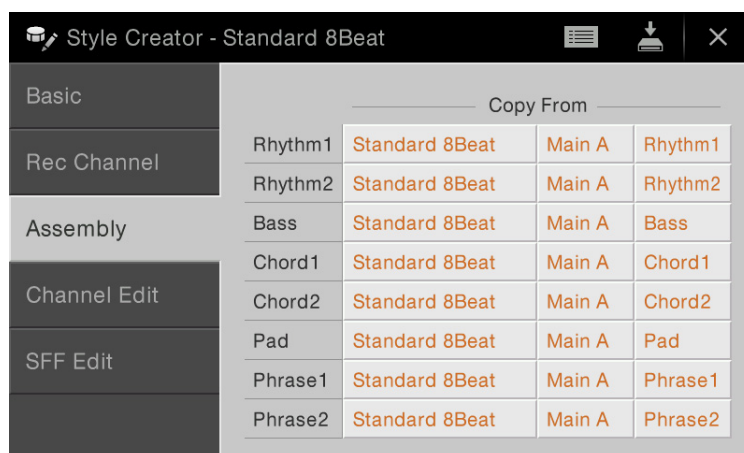
Enregistrement pas à pas

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 4 de la [page 48](#). Dans l'écran Step Recording (Style Edit) que vous appelez en touchant  (Édition), dans le coin supérieur droit de l'écran, vous pouvez également enregistrer ou modifier les notes une par une. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est essentiellement la même que pour l'enregistrement de morceau ([page 60](#)), à l'exception des points suivants :

- En mode Song Creator, la position du repère « End » (Fin) peut être librement modifiée ; 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 48](#)). 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 de Song Creator, 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 des données de canaux et d'éditer des données exclusives au système (suppression, copie ou déplacement).

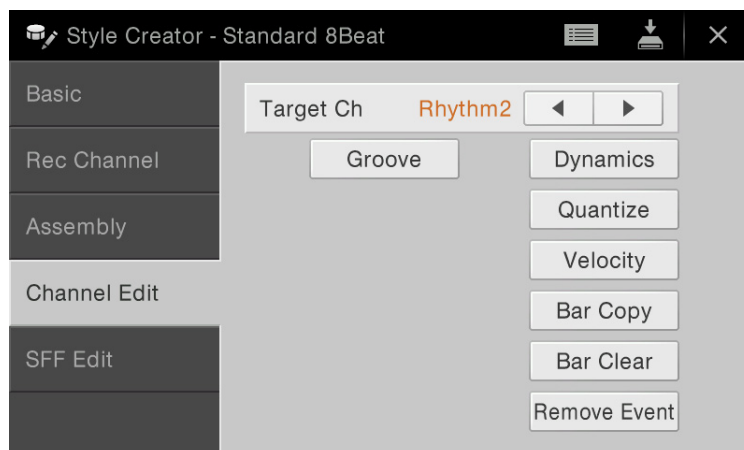
Fonction Assembly – Affectation des motifs sources aux différents canaux séparément

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 4 de la [page 48](#). 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.





Channel Edit (Édition de canal)

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 5 de la [page 48](#). 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] (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'édition. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.



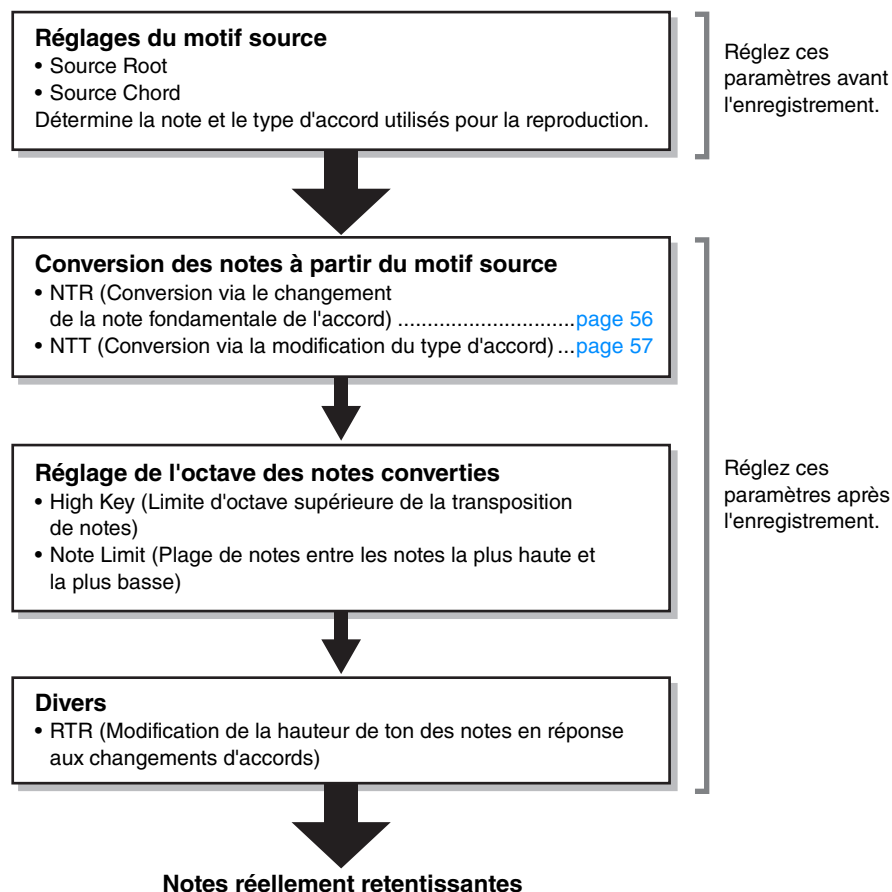
Target Ch (Canal cible)	Sélectionnez le canal cible à éditer. À l'exception de « Groove », tous les éléments s'appliquent au canal spécifié ici.	
Groove	Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de modifier le rythme des temps en introduisant des changements subtils au niveau de la 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	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, seront joués avec anticipation ou retard (comme par exemple, le 2e et le 3e 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 (l'accentuation) de certaines notes durant la reproduction de style. Les réglages Dynamics s'appliquent à chaque canal séparément ou 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 (Accentuation/Coupure)	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.
Quantize	Cette fonction est identique à celle de Song Creator (page 69), à l'exception des 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)	Spécifie 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.	

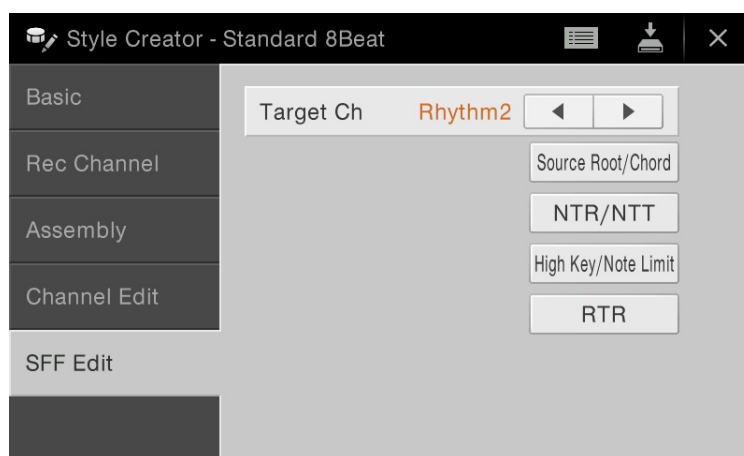
SFF Edit – Réglages du format de fichier de style

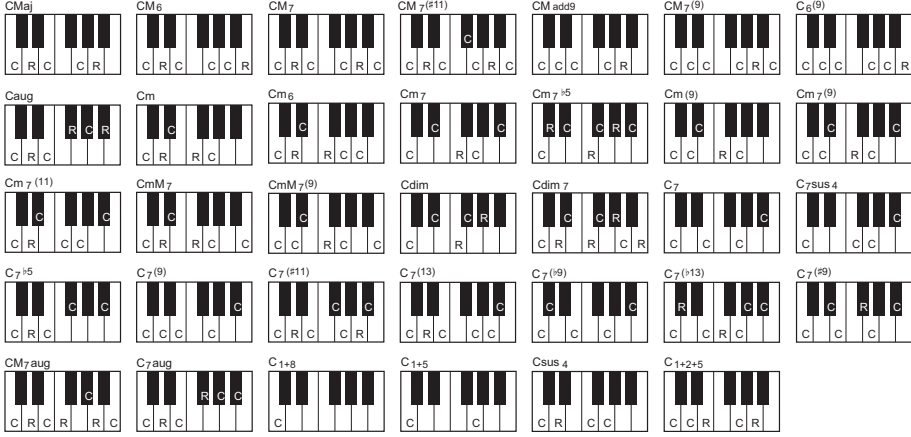






Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 5 de la [page 48](#). Style File Format (SFF) est un format de fichier de style qui réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière de reproduction de style au sein d'un même format unifié.

Le réglage des paramètres liés au format SFF (Format de fichier de style) détermine la manière dont les notes originales sont converties dans les notes entendues sur la base de l'accord que vous spécifiez dans la section des accords du clavier. L'organigramme de conversion est illustré ci-dessous


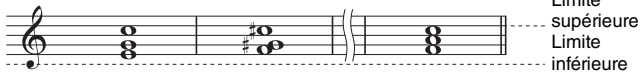


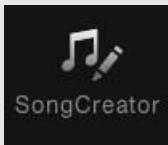
Les paramètres indiqués ci-dessus peuvent être réglés dans l'écran « SFF Edit ».



Target Ch	Sélectionnez le canal cible à éditer.									
Source Root/Chord (Note fondamentale/ accord sources) (Play Root/Chord (Reproduire note fondamentale/ accord))	<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 » s'exécute dans l'écran « Basic », le réglage par défaut de CM7 est automatiquement sélectionné.</p> <p>Notes reproductibles lorsque la note fondamentale source est C :</p>  <p>C = notes d'accord C, R = notes recommandées</p> <p>IMPORTANT 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>NOTE 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>NOTE Les réglages effectués ici ne sont pas appliqués lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » (Guitare).</p>									
NTR/NTT (Note Transposition Rule (Règle de transposition de note)/Note Transposition Table (Tableau de transposition de note))	<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="370 1326 1436 1942"> <tr> <td data-bbox="370 1326 466 1942">NTR</td> <td data-bbox="472 1326 1436 1393">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="472 1402 644 1630">Root Trans (Transposition de note fondamentale)</td> <td data-bbox="651 1402 1436 1630"> <p>Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 en clé de C deviennent respectivement F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des lignes mélodiques.</p>  <p>Pour jouer un accord majeur en C. Pour jouer un accord majeur en F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1639 644 1854">Root Fixed (Fondamentale fixe)</td> <td data-bbox="651 1639 1436 1854"> <p>La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 en clé de C deviennent respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des parties d'accord.</p>  <p>Pour jouer un accord majeur en C. Pour jouer un accord majeur en F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1863 644 1942">Guitar</td> <td data-bbox="651 1863 1436 1942">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>		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)	<p>Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 en clé de C deviennent respectivement F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des lignes mélodiques.</p>  <p>Pour jouer un accord majeur en C. Pour jouer un accord majeur en F.</p>	Root Fixed (Fondamentale fixe)	<p>La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 en clé de C deviennent respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des parties d'accord.</p>  <p>Pour jouer un accord majeur en C. Pour jouer un accord majeur en F.</p>	Guitar	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.
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)	<p>Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 en clé de C deviennent respectivement F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des lignes mélodiques.</p>  <p>Pour jouer un accord majeur en C. Pour jouer un accord majeur en F.</p>									
Root Fixed (Fondamentale fixe)	<p>La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 en clé de C deviennent respectivement C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des parties d'accord.</p>  <p>Pour jouer un accord majeur en C. Pour jouer un accord majeur en F.</p>									
Guitar	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.									

NTR/NTT (Note Transposition Rule (Règle de transposition de note)/Note Transposition Table (Tableau de transposition de note))	NTT Type (Type NTT)	Sélectionne le Tableau de transposition de note qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Type. Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » (Transposition de note fondamentale) ou « Root Fixed » (Note fondamentale fixe) :	
		Bypass (Contourne- ment)	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.
		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 (Mineur 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 5e)	En plus de la transposition précédente, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
		Harmonic Minor (Mineure d'harmoni- que)	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 parties 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 opérée par Harmonic Minor, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e 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 parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
		Natural Minor 5th (Mineure naturelle en 5e)	Outre la transposition opérée par Natural Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e 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 mineure 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 parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
		Dorian 5th (Dorian en 5e)	Outre la transposition opérée par Dorian ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
		Lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » :	
		All Purpose (Universel)	Ce tableau convertit les coups de guitare et les sons arpégés.
Stroke (Coup)	Convient aux coups 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.		

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Type	Arpeggio (Arpège)	Convient au son arpégé de la guitare et produit de superbes sons d'arpège à quatre notes.
	NTT Bass (Table au de trans- posi- tion 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 paramètre NTR est réglé sur Guitar et que ce paramètre-ci est spécifié sur « On », seule la note affectée à la basse est reproduite par la note fondamentale de basse.	
	Réglages NTR/NTT pour les canaux rythmiques Les canaux rythmiques n'étant pas concernés par les changements d'accords, veillez à effectuer les réglages suivants : <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off 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)	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 paramètre ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 56) est réglé sur « Root Trans ». <p>Exemple : lorsque la note la plus haute est F.</p> Changements de note fondamentale → CM C#M . . . FM F#M . . . Notes jouées → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 	
	Note Limit Low (Limite de note inférieure)	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 de valeurs, 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>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</p>	
Note Limit High	Changements de note fondamentale → CM C#M . . . FM . . . Notes jouées → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4 		
RTR (Retrigger Rule) (Règle de redé- clenchement)	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 (Changement de hauteur de ton)	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 (Changement de hauteur à la fondamentale)	La hauteur de ton de la note varie sans nouvelle attaque pour correspondre à la note fondamentale du nouvel accord.	
	Retrigger (Redéclenchement)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque dont la hauteur correspond à l'accord suivant.	
Retrigger to Root (Redéclenchement à la 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.		



Création/édition de morceaux MIDI (Song Creator)

Le mode d'emploi vous explique comment créer un morceau original en enregistrant votre performance au clavier (reportez-vous aux instructions de la fonction Realtime Recording). Quant au présent manuel de référence, il décrit les modalités de création d'un morceau original en entrant les notes une par une (reportez-vous aux instructions de la fonction Step Recording) ainsi que la procédure permettant d'améliorer le morceau créé par la modification des paramètres détaillés.

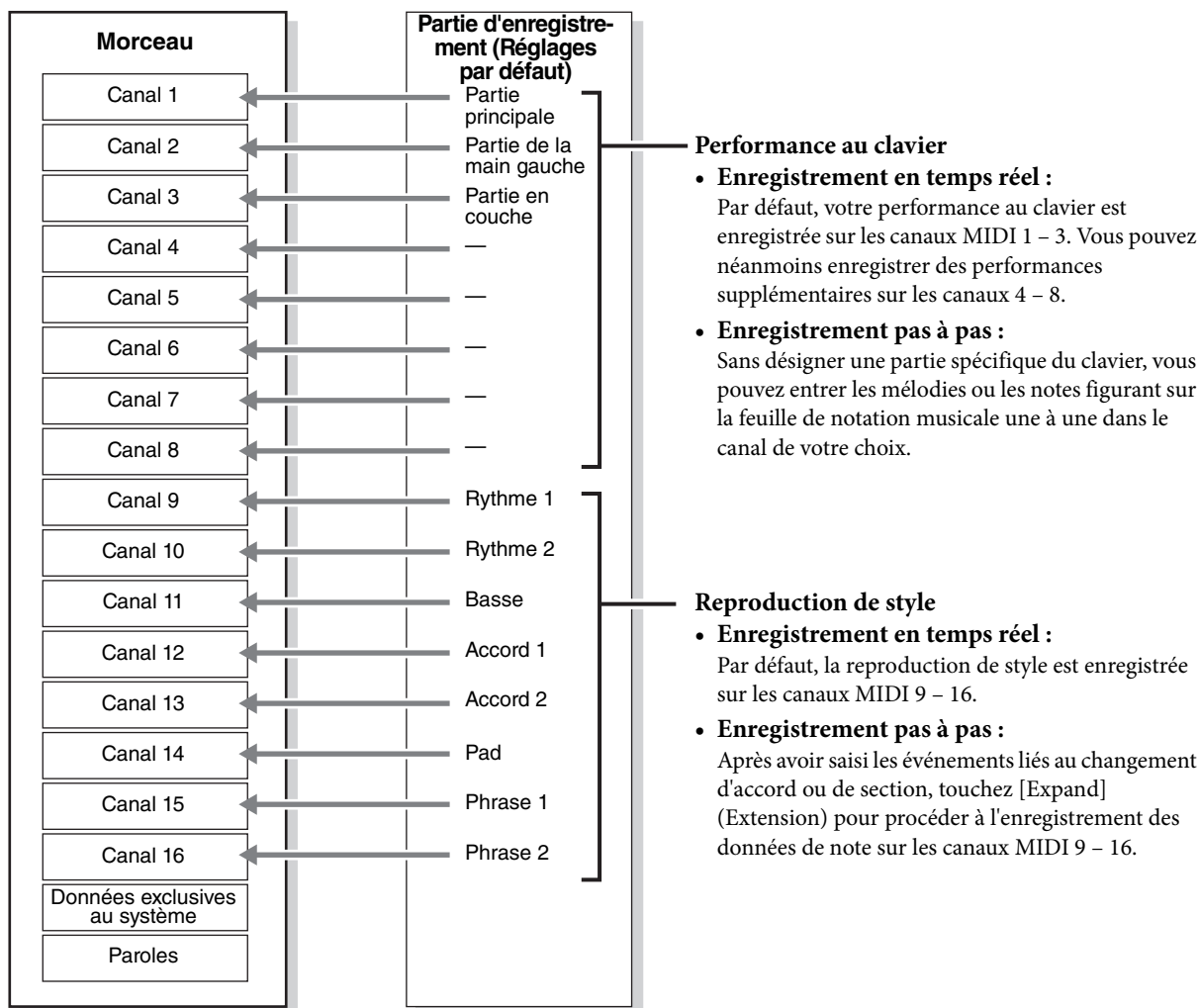
■ Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) et Step Recording (Enregistrement pas à pas)

Ces deux méthodes d'enregistrement sont disponibles pour la création de morceau. Grâce à Realtime Recording, l'instrument enregistre les données de performance au fur et à mesure de leur reproduction. Avec Step Recording, l'enregistrement pas à pas, il vous permet de composer votre performance en « écrivant » un événement à la fois. Pour obtenir des instructions sur Realtime Recording, reportez-vous au mode d'emploi. Enfin, si vous cherchez à réenregistrer une partie de morceau spécifique en temps réel, vous avez la possibilité de recourir à la fonction Punch In/Out (Entrée/sortie d'insertion) ([page 81](#)).

Le présent chapitre couvre principalement les instructions relatives à la fonction Step Recording.


■ Structure des données de morceau MIDI

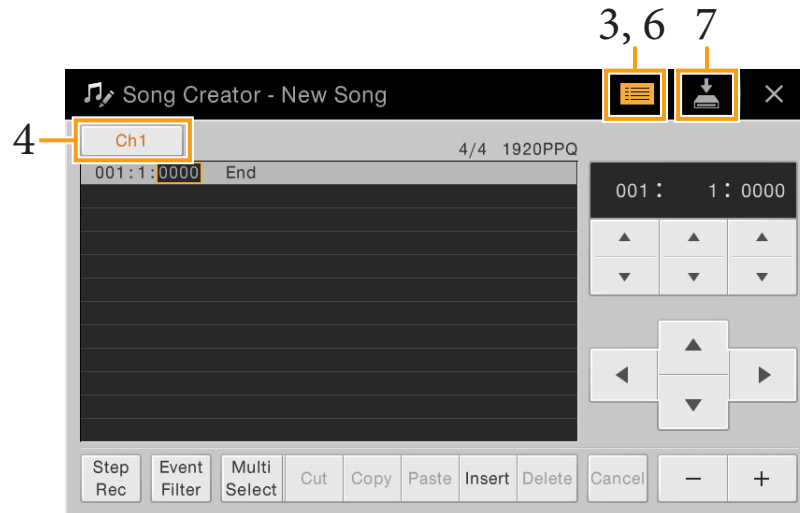
Un morceau MIDI est constitué de 16 canaux MIDI. Vous pouvez créer des données de morceau MIDI en enregistrant votre performance sur un canal ou plusieurs canaux en temps réel ou en exécutant la fonction Step Recording.





■ Procédure de base pour la création d'un morceau

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

- 1 Sélectionnez le morceau souhaité ou appelez un nouveau morceau vierge.**
Pour appeler un morceau vierge, appuyez sur la touche [●] (REC) (Enregistrement) puis touchez [New MIDI] (Nouveau MIDI) et [Cancel], dans l'ordre.
- 2 Appelez l'écran Style Creator via [Menu] → [SongCreator].**
- 3 Touchez  (Édition) en haut de l'écran pour appeler l'écran Song Edit.**



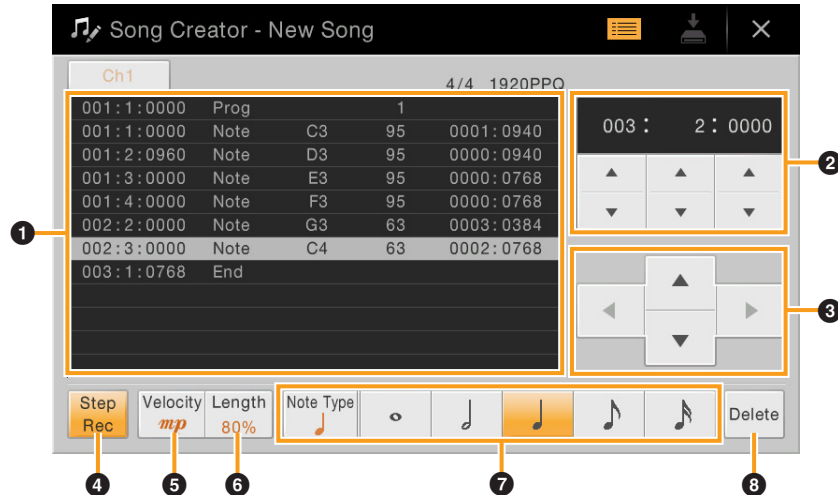
- 4 Touchez [Ch1] en haut de l'écran et sélectionnez le canal qui sera la cible d'enregistrement.**
 - Si vous voulez enregistrer la performance au clavier, sélectionnez un des canaux « Ch1 » – « Ch8 ». Par contre, si vous avez l'intention de ne pas utiliser la reproduction de style sur le morceau, vous 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 ».
- 5 Selon l'option que vous avez choisie à l'étape 4, 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 66](#).
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 61](#).
 - **Lorsque le réglage « SysEx » est sélectionné :**
Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 66](#). Step Recording est indisponible.
 - **Lorsque le réglage « Lyrics » est sélectionné :**
Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 66](#). 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 66](#).
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 64](#).
- 6 Si nécessaire, touchez  (Édition) afin de revenir à l'écran du portail de Song Creator, puis exécutez la fonction Channel Edit ([page 69](#)).**
- 7 Touchez  (Enregistrer) en haut à droite de l'écran afin de sauvegarder le morceau créé.**

AVIS

Les données de morceau enregistrées seront perdues si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde.

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 5 de la [page 60](#). 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.

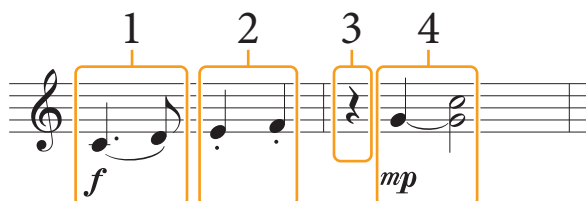


■ Noms des commandes et fonctions

❶	Liste d'événements	Indique les événements tels que la sélection de note ou de sonorité qui ont été saisis. Pour plus de précisions, reportez-vous à la page 67 .								
❷	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 en touchant [▲] ou [▼] respectivement sous les indications de mesure, de temps et d'impulsion d'horloge*. *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.								
❸	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.								
❹	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Song Edit.								
❺	Velocity	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. Kbd.Vel (Vélocité du clavier) : vélocité réelle produite <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>fff</i> : 127</td> <td style="text-align: center;"><i>mp</i> : 63</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>ff</i> : 111</td> <td style="text-align: center;"><i>p</i> : 47</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>f</i> : 95</td> <td style="text-align: center;"><i>pp</i> : 31</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>mf</i> : 79</td> <td style="text-align: center;"><i>ppp</i> : 15</td> </tr> </table>	<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63	<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47	<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31	<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15
<i>fff</i> : 127	<i>mp</i> : 63									
<i>ff</i> : 111	<i>p</i> : 47									
<i>f</i> : 95	<i>pp</i> : 31									
<i>mf</i> : 79	<i>ppp</i> : 15									
❻	Length (Longueur)	Détermine le temps de gate ou la longueur de la note à jouer. <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Normal : <input type="range" value="80%"/></td> <td>Staccato : <input type="range" value="40%"/></td> </tr> <tr> <td>Tenuto : <input type="range" value="99%"/></td> <td>Staccatissimo : <input type="range" value="20%"/></td> </tr> </table> Manual (Manuel) : le temps de gate peut être spécifié sous la forme du pourcentage souhaité à l'aide du cadran de données.	Normal : <input type="range" value="80%"/>	Staccato : <input type="range" value="40%"/>	Tenuto : <input type="range" value="99%"/>	Staccatissimo : <input type="range" value="20%"/>				
Normal : <input type="range" value="80%"/>	Staccato : <input type="range" value="40%"/>									
Tenuto : <input type="range" value="99%"/>	Staccatissimo : <input type="range" value="20%"/>									

7	Note Type (Type de note), 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), le reste des notes sera saisi selon la longueur correspondante.
8	Delete (Supprimer)	Supprime les données sélectionnées.

■ Exemple d'enregistrement pas à pas — mélodies



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

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 tel qu'indiqué ci-dessous, sélectionnez la sonorité souhaitée à l'aide des touches de sonorité. 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.
- 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.

1 Saisissez les deux premières notes avec liaison.

- 1-1 Touchez [Velocity] pour sélectionner « *f* ».
- 1-1 Touchez [Length] pour sélectionner « 99 % (Tenuto) ».
- 1-3 Touchez [Note Type] à une ou deux reprises pour appeler le type de note pointée.
- 1-4 Touchez la longueur de la noire pointée (♩.) pour l'activer.
- 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 l'activer.
- 1-8 Appuyez sur la touche D3.

Les deux premières notes doivent être saisies avec liaison.

2 Saisissez les notes suivantes avec un staccato.

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

La première mesure est ainsi terminée.

3 Entrez un soupir pointé.

Touchez la noire (♩) qui est activée une seule fois pour entrer un soupir.

Veillez à ne pas toucher la même note (qui est activée) à plusieurs reprises. Cela entraînerait la saisie d'un nombre correspondant de soupirs successifs. Les soupirs ne sont pas véritablement 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 (♩).

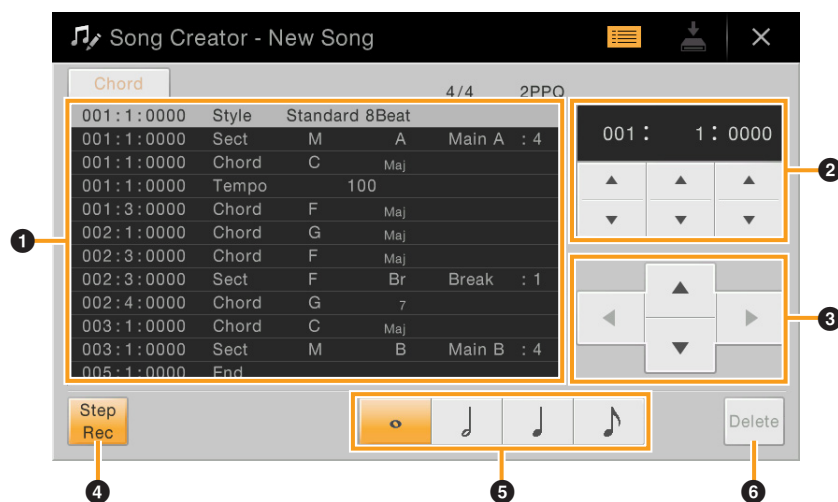
Relâchez les notes après avoir touché la blanche (♩).

La deuxième mesure est ainsi terminée.

5 Appuyez sur la touche [■] (STOP) (Arrêt) de la section SONG CONTROL pour retourner en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) (Lecture/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 5 de la [page 60](#). 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.



■ Noms des commandes et fonctions

❶	Liste d'événements	Indique les événements tels que le changement d'accord ou de section qui ont été saisis. Pour plus de précisions, reportez-vous à la page 67 .
❷	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 en touchant [▲] ou [▼] respectivement sous les indications de mesure, de temps et d'impulsion d'horloge*. *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.
❸	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.
❹	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran Step Recording et sa désactivation ouvre l'écran Song Edit.
❺	Indications de note	Sélectionnez l'un des quatre types d'indication de note avec lequel l'événement suivant est saisi.
❻	Delete	Supprime les données sélectionnées.

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

The diagram shows a bass clef staff in 4/4 time. It is divided into three sections labeled 1, 2, and 3. Section 1, 'Partie principale A', contains three chords: C, F, and G. Section 2, 'Rupture', contains two chords: F and G7. Section 3, 'Partie principale B', contains one chord: C.

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

The screenshot shows the 'Song Creator - New Song' interface. On the left, the 'MAIN VARIATION' section has buttons A, B, C, and D. A hand is shown pressing button 'A', labeled '1-1'. In the center, the 'Step Rec' button is highlighted with a white note icon, labeled '1-2'. On the right, a keyboard diagram shows the chords C, F, and G being played, labeled '1-3'.

2 Saisissez les accords de la section de rupture.

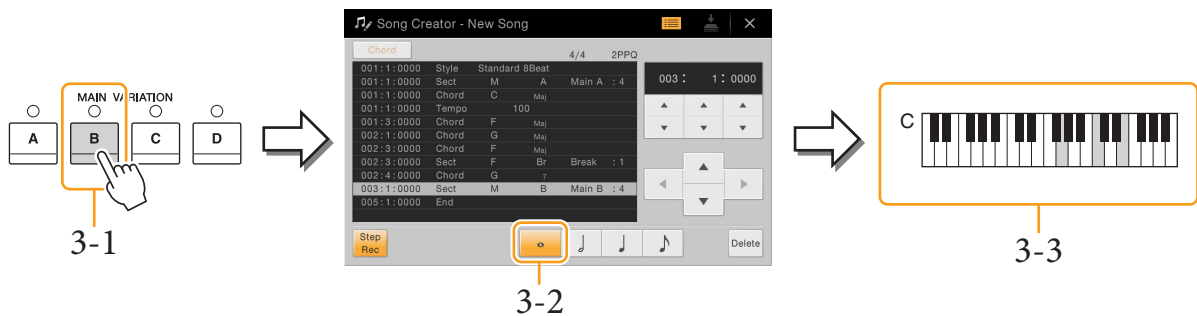
- 2-1 Appuyez sur la touche [BREAK] (Rupture).
- 2-2 Touchez la longueur de la noire (♩) pour l'activer.
- 2-3 Jouez les accords F et G7 dans la section des accords du clavier.

The screenshot shows the 'Song Creator - New Song' interface. On the left, the 'BREAK' button is highlighted, labeled '2-1'. In the center, the 'Step Rec' button is highlighted with a black note icon, labeled '2-2'. On the right, a keyboard diagram shows the chords F and G7 being played, labeled '2-3'.

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 Appuyez sur la touche [■] (STOP) de la section SONG CONTROL pour retourner en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [▶/||] (PLAY/PAUSE).

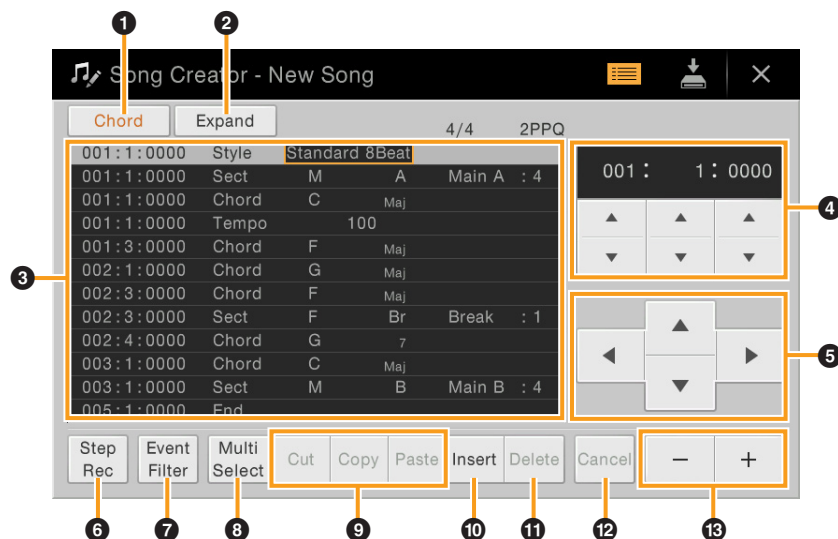
5 Touchez et désactivez [Step Rec] pour appeler l'écran Song Edit.

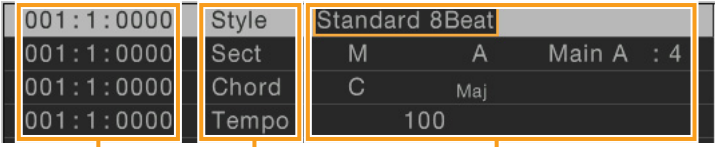
6 Touchez [Expand] en haut à gauche de l'écran Song Edit pour convertir les événements de changement d'accord ou de section en données de morceau.

Avec les 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 Song Creator. 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.

Édition des données enregistrées

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 5 de la [page 60](#). Depuis l'écran Song Edit, vous pouvez éditer les différents événements 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.



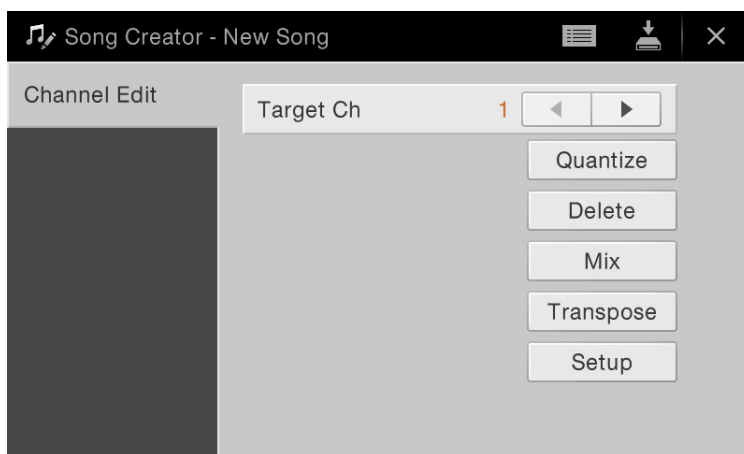
❶	Cible d'enregistrement	<p>Spécifie la cible de l'enregistrement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1 – Ch 16 (Canal 1 – Canal 16) : lorsque l'un de ces canaux est sélectionné, vous avez la possibilité de modifier les données du canal concerné. • SysEx (Exclusif au système) : ce réglage vous permet d'éditer les données exclusives au systèmes, qui s'appliquent à l'ensemble des canaux. • Lyrics : ce réglage vous autorise à modifier les données de parole. • Chord : 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. 																				
❷	Expand (Extension)	<p>Cette fonction intervient uniquement lorsque le réglage « Chord » est sélectionné ci-dessus. Elle vous permet de convertir les événements de changement d'accord ou de section que vous avez saisis dans l'écran Step Recording en données de note réellement reproductibles. Prenez soin d'exécuter cette fonction pour finaliser les données de morceau. Si vous quittez Song Creator sans avoir exécuté cette fonction, le lancement de la reproduction de morceau ne générera aucun son en provenance de la partie de style.</p>																				
❸	Liste d'événements	<p>Dans cette zone, les événements des données de morceau sont répertoriés et peuvent être modifiés. Chaque ligne affiche un événement.</p>  <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'enregistrement spécifiée ci-dessus (❶), les événements modifiables répertoriés diffèrent de ce qui est décrit ci-dessous.</p> <p>■ Lorsque la cible d'enregistrement est réglée sur l'un des canaux « Ch1 » – « Ch16 » :</p> <table border="1" data-bbox="456 1084 1442 1615"> <tr> <td data-bbox="456 1084 831 1234">Note</td> <td data-bbox="831 1084 1442 1234">Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le numéro de 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 data-bbox="456 1234 831 1328">Ctrl (Control Change) (Changement de commande)</td> <td data-bbox="831 1234 1442 1328">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 data-bbox="456 1328 831 1422">Prog (Program Change) (Changement de programme)</td> <td data-bbox="831 1328 1442 1422">Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1422 831 1516">P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)</td> <td data-bbox="831 1422 1442 1516">Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1516 831 1615">A.T. (Aftertouch) (Modification ultérieure)</td> <td data-bbox="831 1516 1442 1615">Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée. Notez que le clavier de cet instrument ne dispose pas de fonction Aftertouch.</td> </tr> </table> <p>■ Lorsque la cible d'enregistrement est réglée sur « SysEx » :</p> <table border="1" data-bbox="456 1659 1442 2103"> <tr> <td data-bbox="456 1659 831 1753">ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)</td> <td data-bbox="831 1659 1442 1753">Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1753 831 1798">Tempo</td> <td data-bbox="831 1753 1442 1798">Définit la valeur du tempo.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1798 831 1892">Time (Time Signature) (Type de mesure)</td> <td data-bbox="831 1798 1442 1892">Définit le type de mesure.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1892 831 1986">Key (Key Signature) (Armure de clé)</td> <td data-bbox="831 1892 1442 1986">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 data-bbox="456 1986 831 2103">XGPrm (Paramètres XG)</td> <td data-bbox="831 1986 1442 2103">Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Format des données MIDI » figurant dans la Liste des données fournie séparément.</td> </tr> </table>	Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le numéro de 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. (Aftertouch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée. Notez que le clavier de cet instrument ne dispose pas de fonction Aftertouch.	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)	Définit le type de mesure.	Key (Key Signature) (Armure de clé)	Détermine l'armure de la clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.	XGPrm (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Format des données MIDI » figurant dans la Liste des données fournie séparément.
Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le numéro de 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. (Aftertouch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée. Notez que le clavier de cet instrument ne dispose pas de fonction Aftertouch.																					
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)	Définit le type de mesure.																					
Key (Key Signature) (Armure de clé)	Détermine l'armure de la clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.																					
XGPrm (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Format des données MIDI » figurant dans la Liste des données fournie séparément.																					

































③	Liste d'événements	Sys/Ex. (System Exclusive)	Affiche les données du morceau exclusives au système. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer de nouvelles données ni modifier ici le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces dernières.
		Meta (Meta Event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer de nouvelles données ni modifier ici le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces dernières.
		■ Lorsque la cible d'enregistrement est réglée sur « Lyrics » :	
		Name (Nom)	Permet de saisir le nom du morceau.
		Lyrics	Permet d'entrer des paroles.
		Code	CR : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles. LF : efface les paroles actuellement à l'écran et affiche les paroles suivantes.
		■ Lorsque la cible d'enregistrement est réglée sur « Chord » :	
		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 de canal)	Volume de chaque partie (canal) de style
S.Vol (Style Volume) (Volume de 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 en touchant [▲] ou [▼] respectivement sous les indications de mesure, de temps et d'impulsion d'horloge*. *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.	
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 Song Edit.	
⑦	Event Filter (Filtre d'événements)	Appelle la fenêtre Event Filter (Filtre d'événements), 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.	
⑧	Multi Select (Sélection multiple)	Après avoir activé ce paramètre, servez-vous des touches du curseur (⑤) à l'écran pour sélectionner plusieurs événements.	
⑨	Cut/Copy/Paste (Couper/Copier/Coller)	Utilisez ces options pour copier ou déplacer les événements sélectionnés.	
⑩	Insert	Ajoute un nouvel événement.	
⑪	Delete	Supprime les événements sélectionnés.	
⑫	Cancel	Annule la modification et restaure les valeurs d'origine.	
⑬	-/+	Augmente ou diminue la valeur de la position actuelle du curseur d'1 unité.	

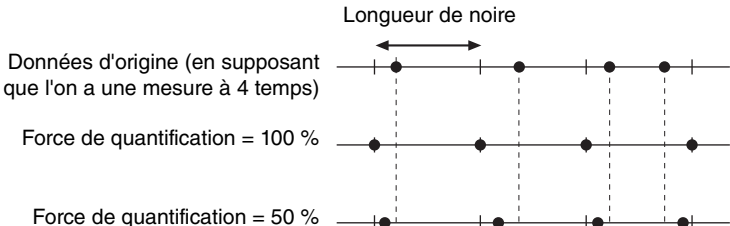
Channel Edit – Édition des données de canal à l'aide d'un simple toucher –

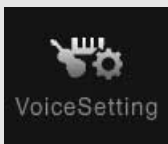
Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 6 de la [page 60](#). L'écran Channel Edit (Édition de canal) vous permet de corriger ou de convertir une portion spécifique des données de morceau.

Après avoir 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 n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

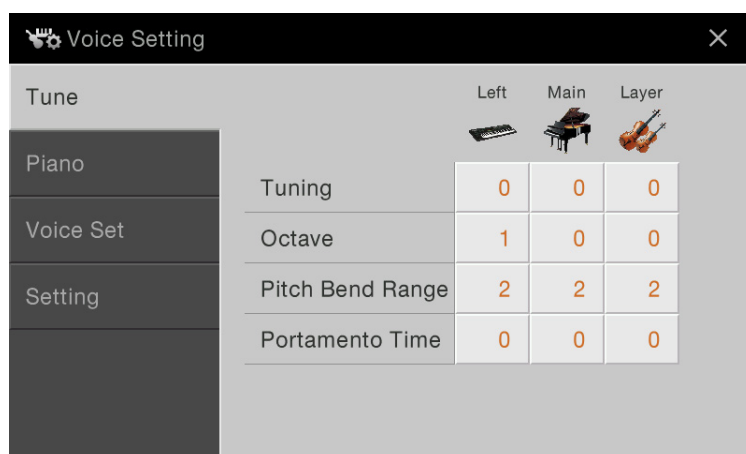


Target Ch	Sélectionnez le canal cible à éditer.										
Quantize	<p>La fonction Quantize vous permet d'aligner la synchronisation de toutes les notes d'un même canal. Par exemple, si vous enregistrez la phrase musicale illustrée ci-dessous, vous risquerez de ne pas pouvoir la jouer avec une précision 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.</p> 										
Size	<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>Après une quantification correspondant à une croche</p> <p>Réglages :</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> 1/4 note (noire)</td> <td> 1/8 note (croche)</td> <td> 1/16 note (double croche)</td> <td> 1/32 note (triple croche)</td> <td> 1/16 note+1/8 note triplet* (double croche+ triolet de croches)</td> </tr> <tr> <td> 1/4 note triolet (triolet de noires)</td> <td> 1/8 note triolet (triolet de croches)</td> <td> 1/16 note triolet (triolet de double croches)</td> <td> 1/8 note+ 1/8 note triolet* (croche+ triolet de croches)</td> <td> 1/16 note+ 1/16 note triolet* (double croche+ triolet de doubles croches)</td> </tr> </table> <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>	 1/4 note (noire)	 1/8 note (croche)	 1/16 note (double croche)	 1/32 note (triple croche)	 1/16 note+1/8 note triplet* (double croche+ triolet de croches)	 1/4 note triolet (triolet de noires)	 1/8 note triolet (triolet de croches)	 1/16 note triolet (triolet de double croches)	 1/8 note+ 1/8 note triolet* (croche+ triolet de croches)	 1/16 note+ 1/16 note triolet* (double croche+ triolet de doubles croches)
 1/4 note (noire)	 1/8 note (croche)	 1/16 note (double croche)	 1/32 note (triple croche)	 1/16 note+1/8 note triplet* (double croche+ triolet de croches)							
 1/4 note triolet (triolet de noires)	 1/8 note triolet (triolet de croches)	 1/16 note triolet (triolet de double croches)	 1/8 note+ 1/8 note triolet* (croche+ triolet de croches)	 1/16 note+ 1/16 note triolet* (double croche+ triolet de doubles croches)							

Quantize	Strength	<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 conserver une touche de chaleur dans l'enregistrement.</p> 
Delete	<p>Vous pouvez supprimer les données d'un canal spécifique au sein d'un morceau. Cochez le canal dont vous souhaitez supprimer les données en le touchant, puis touchez [Exécute] afin de supprimer les données.</p>	
Mix (Mixage)	<p>Cette fonction permet de mixer les données de deux canaux et de placer les résultats dans un canal différent. Elle vous offre également la possibilité de copier les données d'un canal vers un autre.</p>	
	Source 1 Ch (Canal source 1)	<p>Détermine le canal MIDI (1 – 16) à mixer. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.</p>
	Source 2 Ch (Canal source 2)	<p>Détermine le canal MIDI (1 – 16) à mixer. Seuls les événements de note du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination. Outre les valeurs 1 – 16, vous trouverez un réglage « Copy » (Copier) permettant de copier les données de la source 1 dans le canal de destination.</p>
	Destination Ch (Canal de destination)	<p>Définit le canal de destination des résultats du mixage ou de la copie.</p>
Transpose (Transposition)	<p>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.</p>	
	1-16	<p>Règle la valeur de transposition des différents canaux.</p>
	All - (Tout -)	<p>Diminue la valeur de transposition de tous les canaux d'1 unité.</p>
	All + (Tout +)	<p>Augmente la valeur de transposition de tous les canaux d'1 unité.</p>
	<p>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.</p>	
Setup (Configuration)	<p>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 rappelés lorsque le morceau démarre. Cochez les éléments liés aux fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités que vous souhaitez appeler automatiquement en même temps que le morceau sélectionné.</p> <p>NOTE Avant d'exécuter l'opération de configuration, revenez en début de morceau en appuyant sur la touche [STOP] de la section SONG.</p>	



Réglages de sonorité



Tune (Accord)

Permet d'ajuster les paramètres relatifs à la hauteur 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 en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier.
Pitch Bend Range (Plage de variation de ton)	Détermine la plage de variation de ton en demi-tons pour chaque partie du clavier lorsque la fonction « Pitch Bend » ou « Glide » est affectée à une pédale (page 38).
Portamento Time	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur 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 la partie du clavier réglée sur « Mono » (page 42).

Piano

Permet de régler les paramètres liés au piano qui ne sont disponibles que lorsque certaines sonorités de piano appartenant à la catégorie « Piano » (répertoriée dans la « Liste des sonorités cibles » à la [page 72](#)).

Tuning Curve (Courbe d'accordage)	Détermine la courbe d'accordage. Sélectionnez « Flat » (Réponse plate) si vous estimez que la courbe d'accordage de la sonorité de piano ne correspond guère à celle d'autres sonorités d'instruments. <ul style="list-style-type: none"> • Stretch (Extension) : courbe d'accordage spécifique aux pianos. • Flat : courbe d'accordage dans laquelle la fréquence est doublée de deux octaves sur toute la plage du clavier.
Key Off Sampling (Échantillonnage avec désactivation de touches)	Règle le volume du son avec désactivation de note (le son subtil obtenu lorsque vous relâchez une touche).

Sustain Sampling (Échantillonnage avec maintien)	Règle la profondeur de l'échantillonnage avec maintien de la pédale forte.
String Resonance (Résonance des cordes)	Règle la profondeur de la résonance des cordes.

Liste des sonorités cibles

Nom de la sonorité	Tuning Curve	Key Off Sampling	Sustain Sampling	String Resonance
Concert Grand	○	○	○	○
Grand Piano	○	—	—	—
Mellow Piano	○	○	○	○
Pop Grand 1	○	○	○	○
Rock Piano	○	○	○	○
Grand 1 octave	○	○	○	○
Grand 2 octave	○	○	○	○
Bright Piano	○	○	○	○
Ballad Grand 1	—	○	○	○
Ballad Grand 2	—	○	○	○
Piano & Strings	—	○	○	○
Grand Pad Layer	—	○	○	○
Piano & EP1 (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & Choir (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & EP2 (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & Pad (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & EP (CVP-605)	—	○	○	○

○ : Disponible, — : Non disponible


Voice Set (Réglage de sonorité)

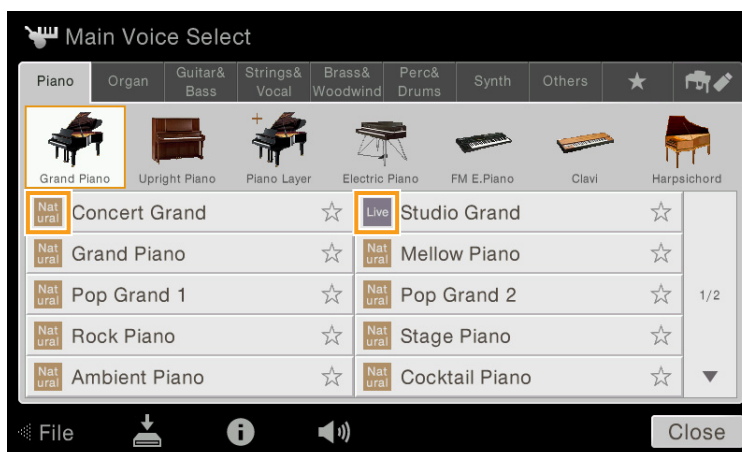
Chaque sonorité est reliée aux réglages par défaut du paramètre Voice Set qui lui correspondent, et qui sont identiques à ceux de l'écran Voice Edit ([page 41](#)) pour les sonorités autres que Organ Flutes. Bien qu'en général ces réglages soient automatiquement appelés lors de la sélection d'une sonorité, 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 ».











Setting (Réglage)




Category Button (Touche de catégorie)	Détermine la procédure d'ouverture de l'écran Voice Selection lorsque vous appuyez sur une des touches de la catégorie VOICE. <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select (Ouvrir et sélectionner) : ouvre l'écran Voice Selection en appelant automatiquement la sonorité précédemment sélectionnée de cette catégorie (lorsque vous appuyez sur une des touches de la catégorie VOICE). • Open Only (Ouvrir uniquement) : ouvre l'écran Voice Selection en affichant la sonorité actuellement sélectionnée (lorsque vous appuyez sur une touches de la catégorie VOICE).
S.Art2 Auto Articulation (uniquement pour le CVP-609)	Détermine si une articulation est ajoutée aux sonorités S.Articulation2! d'une manière automatique.

Caractéristiques des sonorités

Dans l'écran Voice Selection, les icônes définissant les caractéristiques de sonorité sont indiquées à gauche du nom de la sonorité. Vous pouvez appeler les informations détaillées relatives à la sonorité sélectionnée en touchant  (Information).



 Natural!	Ces sonorités riches et fascinantes sont essentiellement constituées de sons d'instruments à clavier et sont spécialement conçues pour le piano et d'autres parties au clavier. Elles bénéficient également des technologies d'échantillonnage de pointe de Yamaha, telles que l'échantillonnage en stéréo, l'échantillonnage avec maintien et l'échantillonnage avec désactivation de notes.
 S.Articulation!  S.Articulation2! (uniquement pour le CVP-609)	En musique, le terme « articulation » fait généralement référence à la transition ou la continuité entre les notes. Ce phénomène se reflète souvent dans des techniques de jeu spécifiques, telles que le staccato, le legato et la liaison. Deux types de sonorités, à savoir, Super Articulation (S.Articulation!) et Super Articulation 2 (S.Articulation2!) vous permettent de créer ce type d'expression musicale subtile, simplement en fonction de la manière dont vous jouez.
 Live!	Ces sons d'instruments acoustiques ont été échantillonnés en stéréo afin de produire un son riche et authentique, plein d'atmosphère et d'ambiance.
 Cool!	Ces sonorités capturent les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques, grâce à une capacité de mémoire phénoménale et à des programmations très sophistiquées.
 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. Pour plus détails sur l'affectation des sons aux différentes touches, reportez-vous à la Liste des affectations batterie/touche du clavier, qui figure dans la « Liste des données » fournie séparément.
 Live!Drums (uniquement pour le CVP-609)	Ces sons de batterie de qualité supérieure tirent pleinement parti des échantillonnages stéréo provenant d'instruments acoustiques.
 SFX	Différents sons d'effets spéciaux sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier. Pour plus détails sur l'affectation des sons aux différentes touches, reportez-vous à la Liste des affectations batterie/touche du clavier, qui figure dans la « Liste des données » fournie séparément.
 Live!SFX (uniquement pour le CVP-609)	Ces sons de percussion ou SFX de qualité supérieure tirent pleinement parti des échantillonnages stéréo provenant d'instruments acoustiques. Ils vous offrent une gamme élargie de percussions plus polyvalente que celle des sonorités de batterie ou SFX normales.

 Organ Flutes!	<p>Cette sonorité d'orgue authentique vous permet de régler les différentes longueurs en pieds et de créer vos propres sons d'orgue originaux. Reportez-vous à la page 45 pour plus de détails.</p>
 MegaVoice	<p>Ces sonorités se caractérisent par une utilisation spéciale des variations de vitesse. Les sonorités normales utilisent également les variations de vitesse, notamment pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une sonorité à votre force de jeu. Cela confère à la sonorité un caractère authentique et naturel. Cependant, dans le cas des sonorités MegaVoice, chaque plage de vitesse (soit la mesure de la force de votre jeu) produit un son totalement différent. 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 vitesse particulières pour reproduire les sons voulus.</p> <p>En raison de leur nature complexe et des vitesses précises requises pour leur interprétation, ces sonorités ne sont pas conçues pour être reproduites au clavier. Elles sont toutefois très utiles et commodes lors de la création de données MIDI, en particulier si vous voulez éviter de recourir à différentes sonorités pour une seule partie d'instrument.</p> <p>Les correspondances de son des sonorités Megavoice sont fournies dans une brochure séparée, intitulée Liste des données.</p> <p>NOTE Les sonorités MegaVoice sont incompatibles avec d'autres modèles. C'est ainsi que les données de morceau ou de style créées sur cet instrument à l'aide de ces sonorités ne sont pas reproduites correctement sur d'autres instruments ne disposant pas des mêmes sonorités MegaVoice.</p> <p>NOTE Les sonorités MegaVoice retentissent différemment en fonction de la plage du clavier, de la vitesse, du toucher, etc. Par conséquent, si vous appliquez un effet Keyboard Harmony ou que vous modifiez le réglage de transposition ou les paramètres de Voice Set, vous risquez d'obtenir un son inattendu ou indésirable.</p>
 Regular	<p>Autres sonorités dont les sonorités GM et XG.</p>

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

MEGAEnhancer est un logiciel qui convertit les données de morceau XG/GM (Standard MIDI File) en données de morceau spécialement améliorées pour 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 et de basse. Vous pouvez télécharger MEGAEnhancer depuis le site Web de Yamaha, indiqué ci-après.

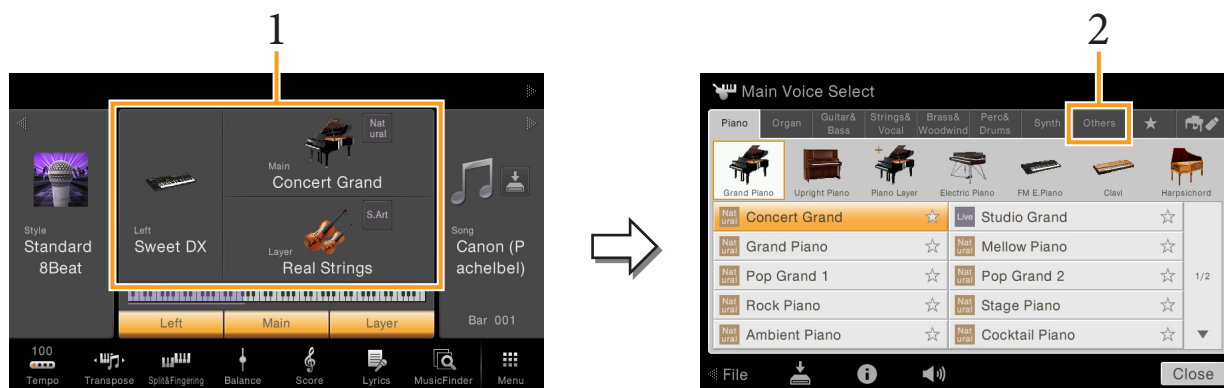
Téléchargements Yamaha

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

Sélection de sonorités GM/XG ou de sonorités de style

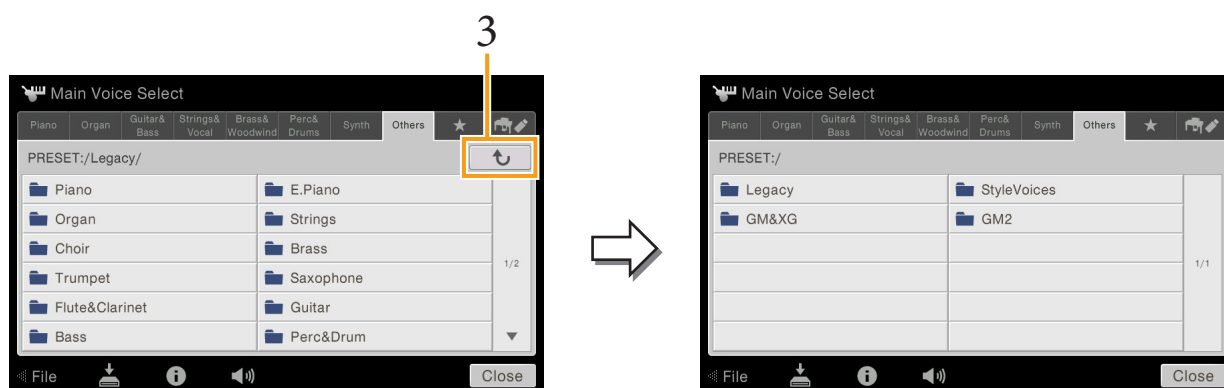
Cet instrument est doté de sonorités GM et XG, ainsi que de sonorités spécialement conçues pour la reproduction de style. Ces sonorités peuvent être sélectionnées dans la catégorie « Others » (Divers) de l'écran Voice Selection.

- 1 Depuis l'écran Home, touchez le nom de la sonorité de la partie souhaitée afin d'appeler l'écran Voice Selection.



- 2 Touchez l'onglet de la catégorie « Others ».

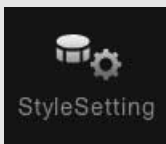
- 3 Touchez  (Vers le haut) à plusieurs reprises pour appeler le répertoire racine de « Others ».



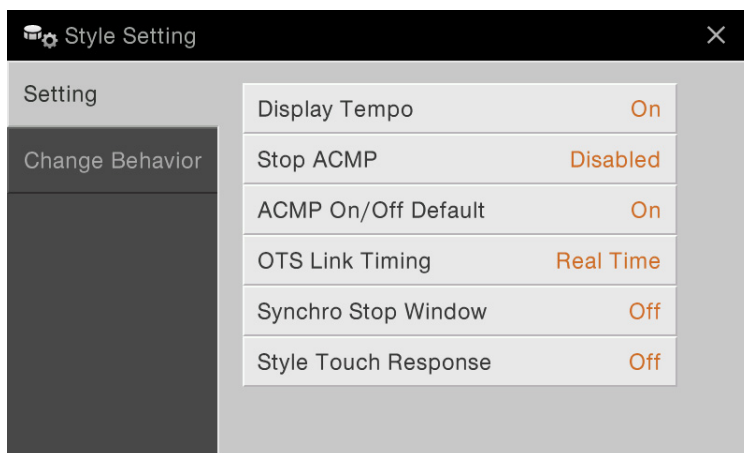
- 4 Touchez la catégorie de votre choix, comme par exemple, « GM&XG » ou « StyleVoices ».

NOTE Le dossier « Legacy » (Patrimonial) est disponible sur cet écran. Il contient les sonorités issues de précédents claviers Clavinova de Yamaha (CVP-509 et CVP-505, par exemple) afin d'assurer la compatibilité des données avec d'autres modèles d'instruments.

- 5 Sélectionnez la sonorité souhaitée.



Réglages liés à la reproduction de style



Setting

Display Tempo (Afficher tempo)	Active ou désactive l'indication de tempo pour chaque style séparément sur l'écran Style Selection (Sélection de style).
Stop ACMP (Arrêt de l'accompagnement)	<p>Lorsque la touche [ACMP ON/OFF] est activée et l'option [SYNC START] désactivée, et que ce paramètre est réglé sur une valeur autre que « Disabled » (Désactivé), vous pouvez jouer les accords dans la section des accords du clavier en ayant le style à l'arrêt tout en continuant d'entendre retentir l'accord 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. 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"> • Disabled : désactive l'accompagnement automatique. Lorsque la reproduction de style est à l'arrêt, l'activation d'une série de notes quelconques dans la section des accords du clavier ne sera pas reconnue comme l'interprétation d'un accord. • Off : l'accord joué dans la section des accords est inaudible. • Style : l'accord joué dans la section des accords retentit via les sonorités pour la partie de pad et le canal des basses du style sélectionné. • Fixed : l'accord joué dans la section des accords retentit via la sonorité spécifiée, quel que soit le style sélectionné. <p>NOTE Lorsque le style sélectionné contient une sonorité MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « Style ».</p> <p>NOTE Lorsque vous enregistrez un morceau via la fonction Stop Accompaniment, la sonorité audible et les données d'accord seront enregistrées si l'option Stop Accompaniment est réglée sur « Style », mais seules les données d'accord seront enregistrées si elle est réglée sur « Off » ou « Fixed ».</p> <p>NOTE Lorsque ce paramètre est réglé sur « Disabled », les accords ne sont pas reconnus à l'arrêt du style. C'est la raison pour laquelle les effets Vocal Harmony (en mode Chordal) et Keyboard Harmony ne s'appliqueront pas même si vous jouez un accord dans la section des accords du clavier tant que le style est arrêté.</p>
ACMP On/Off Default (Activation/désactivation de l'accompagnement par défaut)	Détermine si la touche [ACMP ON/OFF] est activée ou désactivée à la mise sous tension de l'instrument.

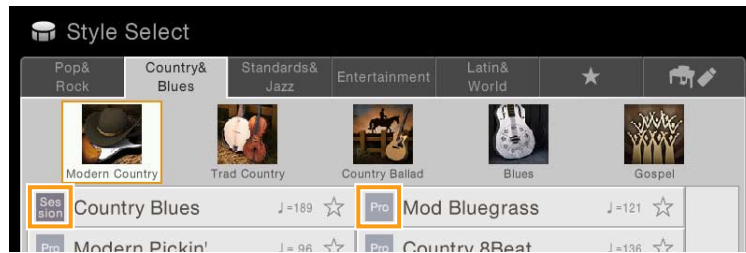
OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS)	<p>Ce paramètre s'applique à la fonction OTS Link (Lien de présélection immédiate). Il détermine la synchronisation en fonction de laquelle les présélections immédiates sont modifiées en cas de changement de réglage des touches [A] – [D] de la section MAIN VARIATION. (La touche [OTS LINK] doit être activée.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Real Time (Temps réel) : la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une touche MAIN VARIATION. • Next Bar (Mesure suivante) : la présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches MAIN VARIATION.
Synchro Stop Window (Fenêtre d'arrêt de synchronisation)	<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 plus longtemps que la valeur définie ici. Cela permet de restaurer facilement le contrôle normal de la reproduction du style, de sorte que vous pouvez relâcher les touches et continuer d'entendre le style. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclencherez la fonction Synchro Stop.</p>
Style Touch Response (Réponse au toucher de la reproduction de style)	<p>Active ou désactive la réponse au toucher de la reproduction de style. Lorsque ce paramètre est réglé sur « On », le volume de style change en fonction de la force de votre jeu dans la section des accords du clavier.</p>

Change Behavior (Comportement de changement)

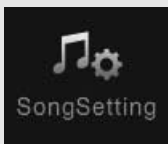
Section Set (Réglage de section)	<p>Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lors de la sélection d'un style (alors que la reproduction de style est à l'arrêt). Lorsque ce réglage est spécifié sur « Off » et la reproduction de style à l'arrêt, la section active est maintenue même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

Caractéristiques du style

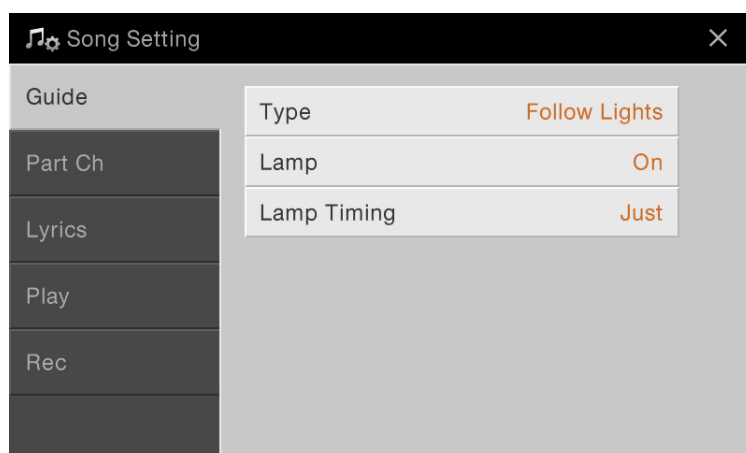
Sur l'écran Style Selection, les icônes définissant les caractéristiques de style sont indiquées à gauche du nom de style.



- **Pro** : ces styles proposent des arrangements professionnels fantastiques combinés à des possibilités de jeu sans précédent. L'accompagnement qui en résulte suit avec précision les accords joués par le musicien. Dès lors, les changements d'accords et les harmonies colorées sont instantanément transformés en accompagnements musicaux pleins de vie.
- **Session** : ces styles assurent un réalisme encore plus poussé et un réel accompagnement en mélangeant des types d'accords d'origine et des modifications, ainsi que des riffs spéciaux dotés de changements d'accords sur les sections principales. Ils ont été programmés de manière à « corser » vos performances et à doter d'une touche professionnelle l'exécution de certains morceaux ou genres musicaux. Gardez toutefois à l'esprit que les styles ne conviennent pas nécessairement ou ne sont pas harmoniquement adaptés à tous les morceaux et jeux d'accords. Dans certains cas, par exemple, un accord parfait majeur exécuté dans un morceau de musique country produit un accord de septième à l'accent « jazz », tandis qu'un accord de basse engendre un accompagnement inapproprié ou inattendu.
- **Free Play (Jeu libre)** : ces styles se distinguent par leur performance en rubato. Cela vous permet de jouer librement avec un accompagnement remarquablement expressif, sans subir les contraintes d'un tempo strict.
- **Pianist** : ces styles spéciaux offrent un accompagnement pour piano uniquement. Il suffit de jouer correctement les accords de la main gauche pour entraîner automatiquement l'ajout d'arpèges et de motifs de basse et d'accords compliqués de qualité professionnelle.



Réglages de morceau liés à l'enregistrement et la reproduction



Guide

Lorsque vous utilisez la fonction Guide, les témoins guides du clavier indiquent les notes (emplacement et durée) à jouer. 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. La fonction Guide peut être activée dans la zone de morceaux (vue étendue) des écrans Home, Score, Lyrics et Text. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de la fonction Guide, reportez-vous au mode d'emploi. La section suivante présente les paramètres détaillés de la fonction Guide.

Type	<p>Permet de sélectionner le type de Guide.</p> <p>■ Menu Guide pour l'entraînement au clavier</p> <ul style="list-style-type: none">• Follow Lights (Suivre les témoins) : lorsque cette fonction est activée, les témoins guides du clavier vous indiquent les notes à jouer. La reproduction du morceau s'interrompt en attendant que vous jouiez les notes. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction de morceau reprend normalement.• Any Key (N'importe quelle touche) : 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.• Your Tempo (Votre tempo) : cette fonction est pratiquement identique à « Follow Lights », à la différence près que le tempo de la reproduction varie pour s'adapter à votre vitesse d'exécution. <p>■ Menu Guide pour le chant</p> <ul style="list-style-type: none">• Karao-Key (Karaoké) : 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 votre performance vocale. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier pour reprendre la reproduction du morceau.
Lamp (Témoin)	<p>Active ou désactive les témoins guides du clavier.</p> <p>NOTE Si les témoins guides ne s'allument pas comme prévu, accédez à l'écran « Part Ch » (Canal de partie) et réglez les paramètres Right (Main droite) et Left (Main gauche) respectivement sur « Ch1 » et « Ch2 »</p>
Lamp Timing (Synchronisation des témoins)	<p>Détermine la synchronisation qui dicte l'illumination des témoins guides du clavier.</p> <ul style="list-style-type: none">• Just (Exactement) : les témoins guides s'allument au rythme de la musique, au moment précis où vous devez jouer les notes.• Next (Suivant) : les témoins guides s'allument légèrement avant la musique, indiquant ainsi les notes suivantes à jouer. Ils clignotent si vous ne jouez pas les notes au bon moment.

NOTE Les réglages Guide peuvent être sauvegardés en tant que partie des données de morceau (page 70). Lors de la prochaine sélection du morceau sauvegardé, vous pouvez appeler les réglages de la fonction Guide.

Part Ch (Canal de partie)

Right	Détermine le canal attribué à la partie à main droite.
Left	Détermine le canal attribué à la partie à main gauche.
Auto Set (Réglage auto)	Lorsque ce paramètre est 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

Language (Langue)	<p>Détermine la langue d'affichage des paroles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto : 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. • International : prend en charge l'affichage des paroles en langue occidentale. • Japanese (Japonais) : prend en charge l'affichage des paroles en japonais.
--------------------------	--

Play (Reproduction)

Repeat Mode (Mode Répétition)	<p>Détermine les modalités de répétition du morceau MIDI ou audio actuellement sélectionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off : joue le morceau sélectionné, puis s'arrête. • Single (Unique) : joue uniquement le morceau sélectionné de manière répétée. • All (Tous) : étend la reproduction à tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée. • Random (Aléatoire) : continue la reproduction aléatoire de tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée. <p>NOTE Les morceaux présélectionnés stockés dans le dossier « Follow Lights » contiennent les réglages de la fonction Guide. Ces morceaux ne peuvent pas être utilisés avec les modes de répétition « All » ou « Random ».</p>
Phrase Mark Repeat (Répétition du repère de phrase)	<p>Phrase Mark (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.</p>
Quick Start (Démarrage rapide)	<p>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.</p>
MIDI Song Fast Forward Type (Type d'avance rapide sur morceau MIDI) (*)	<p>Détermine le type d'avance rapide sélectionné en appuyant sur [▶▶] pendant la reproduction du morceau MIDI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jump (Saut) : Appuyez une fois sur [▶▶] pour régler instantanément la position de lecture sur la mesure suivante, sans production de son. Le maintien de la touche [▶▶] enfoncée permet d'effectuer un défilement vers l'avant en continu. • Scrub (Lecture à vitesse variable) : Appuyez sur [▶▶] et maintenez la touche enfoncée pour lancer la reproduction du morceau MIDI à grande vitesse.
USB MIDI Song Auto Open (Ouverture automatique du morceau MIDI via USB)	<p>Lorsque ce paramètre est réglé sur « On », il vous suffit de connecter la mémoire flash USB pour appeler le premier morceau MIDI qui y est stocké.</p>

Performance Assistant (Technologie Performance Assistant)	Reportez-vous à la page 81 .
Chord Detection Priority (Priorité de détection d'accords) (*)	<p>Détermine la priorité des accords d'accompagnement, qu'il s'agisse des accords contenus dans le morceau MIDI en cours de reproduction ou ceux que vous venez de jouer dans la section des accords du clavier.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song (Morceau MIDI) : Donne la priorité aux accords contenus dans le morceau MIDI. • Keyboard (Clavier) : Donne la priorité aux accords interprétés dans la section des accords du clavier. Optez pour ce réglage si vous souhaitez vous entraîner à jouer les accords lorsque le morceau MIDI est en cours d'exécution. Une fois que vous commencez à jouer dans la section des accords du clavier pendant la reproduction du morceau MIDI, l'instrument ignore les accords contenus dans ce dernier jusqu'à la fin de la reproduction.

*: Version 1.20 ou ultérieure.

Reproduction des parties d'accompagnement à l'aide de la technologie Performance Assistant

Cette fonction vous permet de jouer vos propres parties d'accompagnement au clavier en accompagnant la reproduction du morceau MIDI et de les faire retentir parfaitement (même si vous appuyez sur des notes incorrectes).

1 Sélectionnez un morceau MIDI contenant des données d'accord.

La technologie Performance Assistant s'applique uniquement à des morceaux MIDI contenant des données d'accord. Pour vérifier si le morceau sélectionné contient des données d'accord ou non, appelez l'écran Home avec la zone Style affichée, puis lancez la reproduction du morceau. Si le morceau actuel contient des données d'accord, le type d'accord actuellement sélectionné s'affichera dans la zone Style. Après avoir arrêté la reproduction, passez à l'étape suivante.

2 Appelez l'écran approprié via [Menu] → [SongSetting] → [Play].

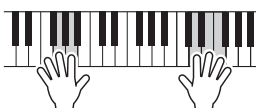
3 Réglez Performance Assistant sur « On ».

NOTE La sélection d'un morceau désactive Performance Assistance.

4 Appuyez sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL pour démarrer la reproduction.

5 Jouez au clavier.

Tandis que le morceau MIDI est reproduit, essayez de jouer la ligne de basse dans la section à main gauche tout en interprétant divers accords ou phrases dans la section à main droite. Peu importe que vous ignoriez quelles notes jouer, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche ! Seules les notes harmoniquement « correctes » correspondant à l'accord actuel sont entendues, et ce, quelles que soient les notes que vous jouez.



6 Appuyez sur la touche [■] (STOP) de la section SONG CONTROL pour interrompre la reproduction.

Rec

Réenregistrement d'une section spécifique du morceau MIDI — Fonction Punch In/Out

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

1 Appelez l'écran approprié via [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → Page 1/2.

2 Réglez les paramètres qui déterminent le mode de démarrage et d'arrêt de l'enregistrement, et la position de l'entrée et la sortie d'insertion.

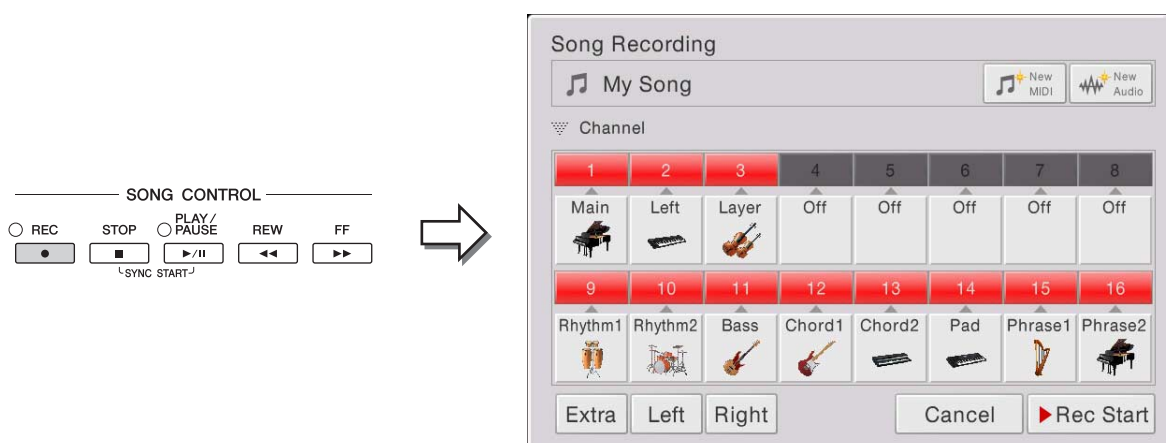
NOTE Les paramètres dont il est question ici ne peuvent pas être réglés en cours d'enregistrement.

Mode	Rec Start (Début de l'enregistrement)	Détermine la synchronisation du début d'insertion de l'enregistrement. <ul style="list-style-type: none"> • Normal : l'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous lancez la reproduction de morceau à l'aide de la touche [▶/] (PLAY/PAUSE) de la section SONG ou que vous jouez au clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation). • First Key On (Première touche activée) : le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier. • Punch In At (Début d'insertion sur) : le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour le début d'insertion de l'enregistrement, spécifié par le paramètre Punch In/Out ci-dessous. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point.
Mode	Rec Stop (Arrêt de l'enregistrement)	Détermine la synchronisation de la fin d'insertion de l'enregistrement. <ul style="list-style-type: none"> • Replace All (Tout remplacer) : supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. • Punch Out (Sortie d'insertion) : 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. • Punch Out At (Fin d'insertion sur) : l'enregistrement par écrasement continue de s'exécuter jusqu'au début de la mesure spécifiée pour la fin de l'insertion de l'enregistrement par le paramètre Punch In/Out ci-dessous, puis il s'arrête à ce point et la reproduction normale du morceau reprend. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.
Punch In/Out	Punch In At	Spécifie la mesure de début d'insertion de l'enregistrement.
	Punch Out At	Spécifie la mesure de fin d'insertion de l'enregistrement.
	Pedal Control (Commande via la pédale)	Lorsque cette fonction est réglée sur « On », vous pouvez utiliser la pédale centrale pour commander les points de début et de fin d'insertion. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale centrale (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début d'insertion de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher la pédale centrale 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>NOTE 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 37).</p>

3 Sélectionnez un morceau MIDI existant à réenregistrer.

4 Appuyez sur la touche [●](REC) pour appeler l'écran Song Recording (Enregistrement de morceau).

Si la zone des canaux ne s'affiche pas, touchez [▶] à gauche de « Channel » (Canal).



5 Activez le canal à réenregistrer.

NOTE Pour plus de détails sur l'enregistrement des canaux, reportez-vous au mode d'emploi.

6 Appuyez sur la touche [▶/||] (PLAY/PAUSE) de la section SONG CONTROL pour démarrer l'enregistrement.

Jouez au clavier à partir du point de début d'insertion de l'enregistrement spécifié à l'étape 2. Arrêtez de jouer au clavier sur le point de fin d'insertion indiqué à l'étape 2.

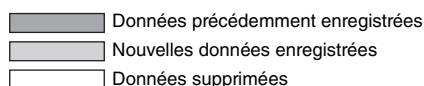
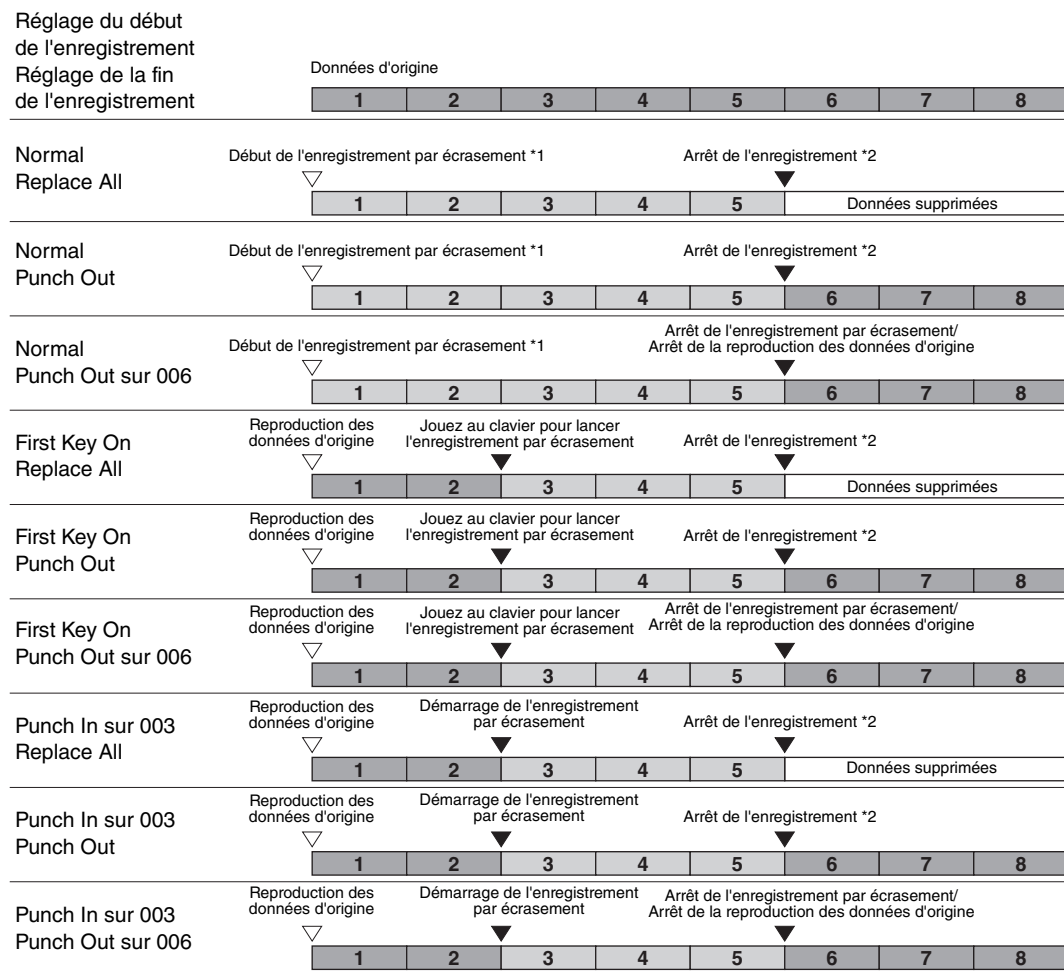
7 Touchez [RECORD] (Enregistrer) qui apparaît dans la zone des morceaux de l'écran Home afin de sauvegarder le morceau enregistré.

AVIS

Les données de morceau enregistrées seront perdues si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde.

■ 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.

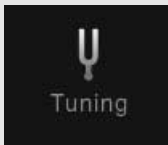


*1 Pour éviter d'écraser les mesures 1 à 2, lancez l'enregistrement à partir de la mesure 3.
*2 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche [REC] à la fin de la mesure 5.

Réglage du format de fichier audio enregistré via l'enregistrement audio

Dans l'écran appelé via [Menu] → [SongSetting] → [Rec] → page 2/2, vous pouvez spécifier le format de fichier audio sauvegardé via l'enregistrement audio.

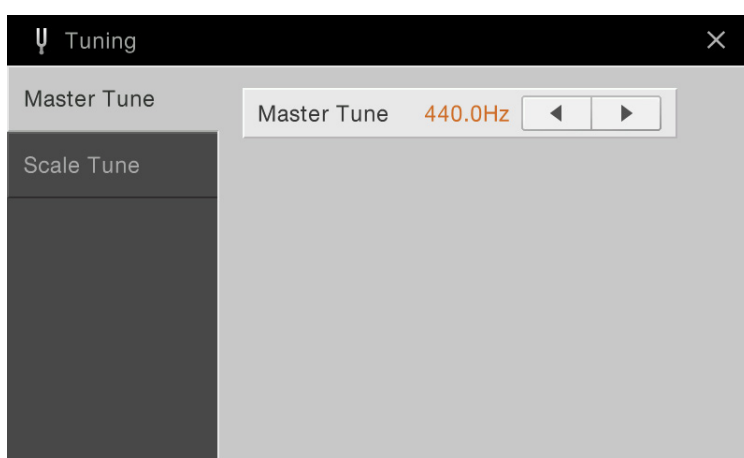
<p>Audio Rec Format (Format d'enregistrement audio)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WAV : votre performance est enregistrée au format WAV qui présente une meilleure qualité audio que le format MP3 mais également une taille de fichier supérieure. • MP3 64/96/128/256/320kbps : votre performance est enregistrée au format MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3). Plus la valeur est élevée, plus la qualité est médiocre et la taille des données importante.
--	---



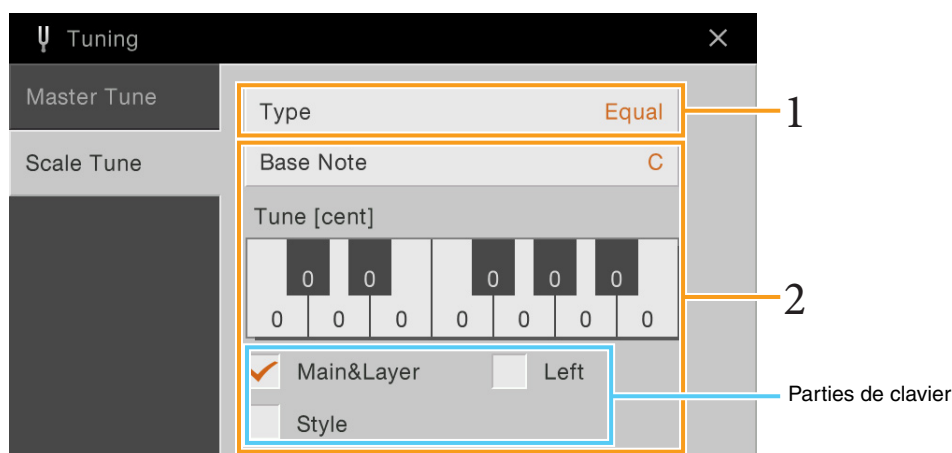
Accordage précis de la hauteur de ton

Master Tune (Accord général) – Accordage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument –

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 Clavinova en même temps que d'autres instruments ou des CD de musique. Notez que la fonction Tune n'affecte ni les sonorités Drum Kit ou SFX Kit ni les morceaux audio. Pour rétablir le réglage initial par défaut (440,0 Hz), touchez le réglage et maintenez-le enfoncé pendant un moment.



Scale Tune (Accord de gamme) – Sélection ou création d'un tempérament –



1 Sélectionnez le type de gamme souhaité (tempérament).

Vous pouvez sélectionner l'une des nombreuses gammes d'accords personnalisés spécifiques à des périodes historiques ou à des genres musicaux déterminés.

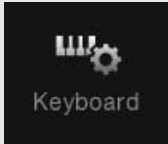
Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal (Gamme classique) : la plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée de façon égale en douze parties, les demi-pas étant uniformément espacés au niveau de la hauteur de ton. Il s'agit de l'accord le plus fréquemment utilisé en musique aujourd'hui. • Pure Major, Pure Minor (Majeur pur, Mineur pur) : 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 harmonies vocales réelles, telles que les chœurs et les chants a cappella. • Pythagorean (Gamme de Pythagore) : 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 accordage est légèrement instable mais la quarte et la quinte sont splendides et adaptées à certaines voix principales. • Mean Tone (Tonalité moyenne) : 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. • Werckmeister, Kirnberger : cette gamme composite combine les systèmes de Werckmeister et de Kirnberger, qui constituaient eux-mêmes des améliorations apportées respectivement aux gammes de tempérament moyen et de Pythagore. Cette gamme 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. • Arabic1, Arabic2 : ces accords servent à jouer de la musique arabe.
-------------	--

2 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

Base Note (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale de chaque gamme. Lorsque la note fondamentale est modifiée, la hauteur de ton du clavier est transposée. La relation de hauteur de ton d'origine entre les notes est toutefois maintenue.
Tune [cent] (Accord [centième])	Sélectionnez la note de votre choix et accordez-la en centièmes. Lorsque vous éditez ce paramètre, la mention « (Edited) » (Modifié) apparaît à droite de « Type » à l'étape 1. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton.)
(Parties)	Cochez la partie à laquelle le réglage Scale Tuning s'applique.

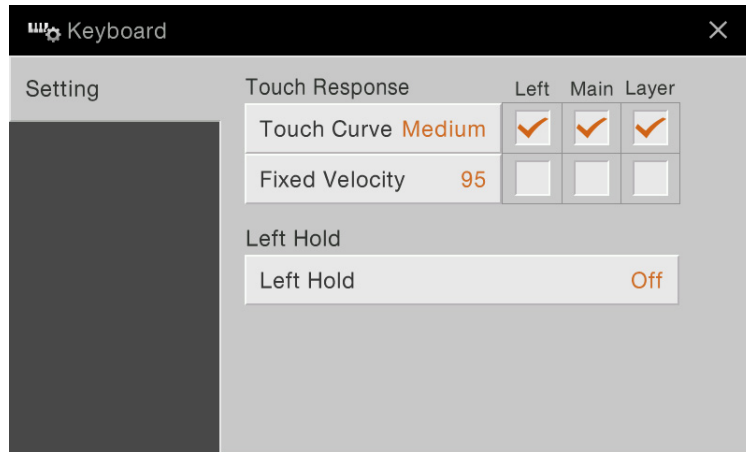
Pour stocker les réglages Scale Tune :

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



Réglage de la sensibilité au toucher du clavier

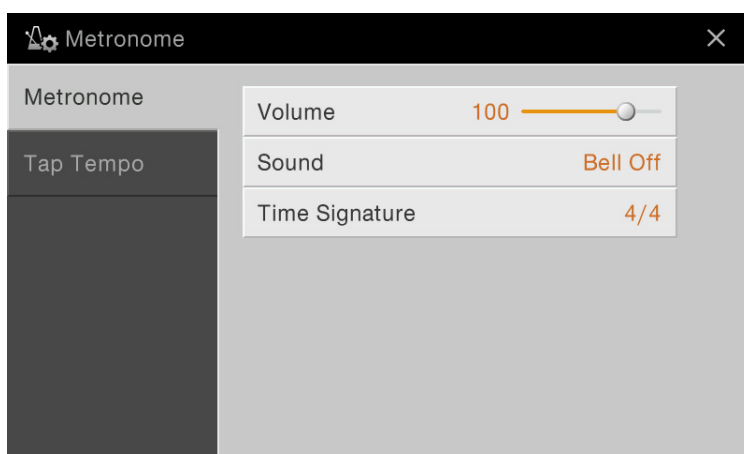
Vous avez la possibilité d'ajuster la réponse au toucher de l'instrument, c'est-à-dire la réaction du son à votre force de frappe au clavier. Ce réglage ne modifie pas le poids du clavier.



Pour plus d'informations sur cet écran, reportez-vous au mode d'emploi.



Réglages du métronome

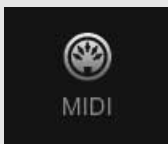


Metronome (Métronome)

Volume	Détermine le niveau sonore du métronome.
Sound (Son)	Détermine le son utilisé pour le métronome. <ul style="list-style-type: none">• Bell Off (Timbre désactivé) : son traditionnel de métronome, sans timbre.• Bell On (Timbre activé) : son conventionnel de métronome, avec timbre.• English Voice (Voix en anglais) : décompte en anglais• German Voice (Voix en allemand) : décompte en allemand• Japanese Voice (Voix en japonais) : décompte en japonais• French Voice (Voix en français) : décompte en français• Spanish Voice (Voix en espagnol) : décompte en espagnol
Time Signature	Détermine le type de mesure du son de métronome.

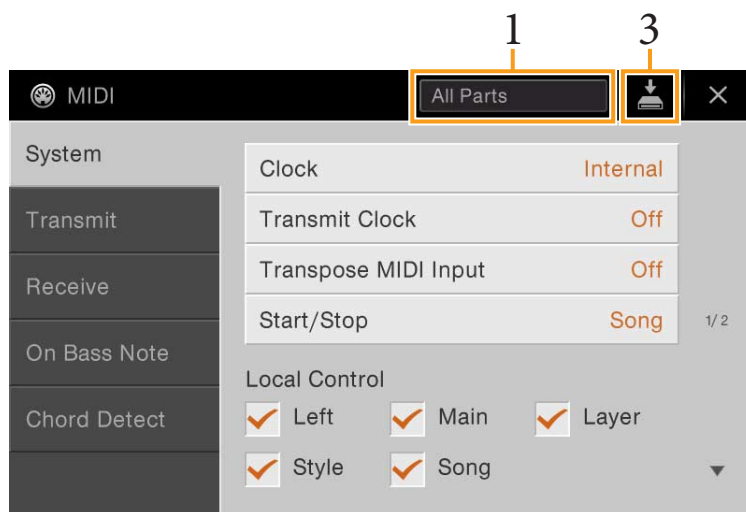
Tap Tempo (Tempo par tapotement)

Volume	Ajuste le volume du son déclenché lorsque la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement) est sélectionnée.
Sound	Sélectionne l'instrument à percussion au déclenchement du son lorsque vous appuyez sur la touche [TAP TEMPO].



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 externe spécifiques. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et sauvegarder jusqu'à dix modèles originaux.



1 Touchez l'encadré illustré ci-dessus, puis sélectionnez un modèle MIDI préprogrammé (ci-dessous).

Si vous avez déjà créé votre modèle MIDI original et l'avez sauvegardé dans la mémoire User en suivant les étapes 2 et 3 suivantes, vous pourrez aussi sélectionner ce modèle directement depuis la mémoire User.

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** : permet de régler les paramètres liés au système MIDI.....page 89
- **Transmit (Transmission)** : permet de régler les paramètres liés à la transmission MIDI.page 90
- **Receive (Réception)** : permet de régler les paramètres liés à la réception MIDI.page 91
- **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 92
- **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 93

3 Au terme de l'édition, touchez (Enregistrer) dans les différents écrans afin de sauvegarder les réglages MIDI en tant que modèle MIDI original.

NOTE Vous pouvez sauvegarder vos modèles MIDI originaux sous forme de fichier unique sur une mémoire flash USB. Depuis l'écran appelé via [Menu] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Backup] sous « MIDI » afin d'exécuter l'opération de sauvegarde (page 97).

■ Modèles MIDI préprogrammés

All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (Main, Layer et 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 KBD (Master Keyboard) (Clavier principal)	Dans ce réglage, l'instrument fonctionne 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).
Song	Ce réglage autorise uniquement la transmission des canaux de morceau 1 – 16 depuis l'instrument via les numéros de canaux 1 – 16 correspondants. Ceci permet de jouer des données de morceau à l'aide d'un générateur de sons externe et de les enregistrer sur un séquenceur externe.
Clock Ext (Clock External) (Horloge externe)	La reproduction et l'enregistrement (morceau, style, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe et non sur l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo du périphérique MIDI connecté à l'instrument.
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 permet de commander les performances au clavier ainsi que la reproduction de style à partir de 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 l'accordéon MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pedal1 (Pédale MIDI 1)	Les pédales MIDI vous permettent de contrôler les générateurs de sons connectés au 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'un pédalier MIDI.
MIDI Pedal2 (Pédale MIDI 2)	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction du style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ni reçu.

System – Réglages liés au système MIDI –

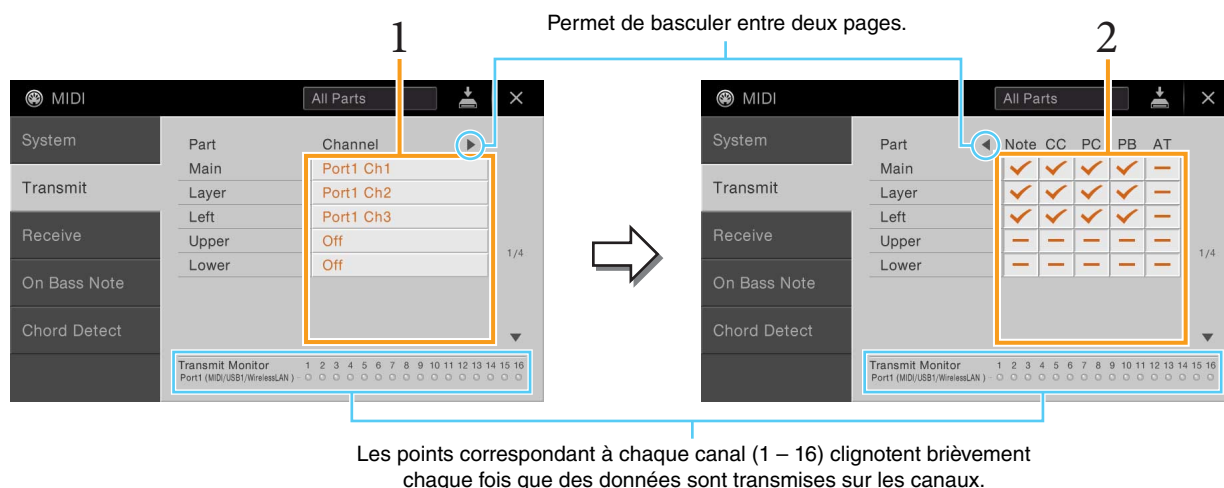
Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « System » à l'étape 2 décrite à la [page 88](#).

Clock (Horloge)	<p>Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne (« Internal ») ou par un signal d'horloge MIDI (« MIDI », « USB1 », « USB2 » 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 », « USB1 », « USB2 » 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 », « USB1 », « USB2 » ou « Wireless LAN »), le réglage Tempo est spécifié sur « Ext. » dans l'écran Tempo.</p> <p>NOTE Si le paramètre Clock est réglé sur une valeur autre que « Internal », il sera impossible de contrôler le style, le morceau, le métronome et le tempo via les touches de l'instrument.</p> <p>NOTE L'indication « Wireless LAN » s'affiche uniquement lorsqu'un adaptateur LAN sans fil est connecté à l'instrument.</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 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 afin de 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	Détermine si le message MIDI System Exclusive est transmis (On) ou non (Off) à partir de cet instrument.
	Receive (Réception)	Détermine si le message MIDI System Exclusive est reconnu (On) ou non (Off) par cet instrument.
Chord System Exclusive Message (Message exclusif au système lié aux accords)	Transmit	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	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 décrite à la page 88. Ceci détermine le canal MIDI utilisé pour les différentes parties lorsque les données MIDI sont transmises à partir de cet instrument.



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 clavier à partir du point de partage de Left.
- **Lower** : partie de clavier jouée dans la section située à gauche du clavier à partir du point de partage de Left. Ce paramètre n'est pas affecté par le statut d'activation ou de désactivation de la touche [ACMP ON/OFF].

NOTE Si un même canal de transmission est affecté à plusieurs parties différentes, les messages MIDI transmis seront fusionnés sur un seul canal, produisant des sons imprévus et d'éventuelles pointes de tension au niveau du périphérique MIDI connecté.

NOTE Il est impossible de transmettre des morceaux protégés en écriture, même si les canaux de morceau 1 – 16 appropriés sont configurés pour être transmis.

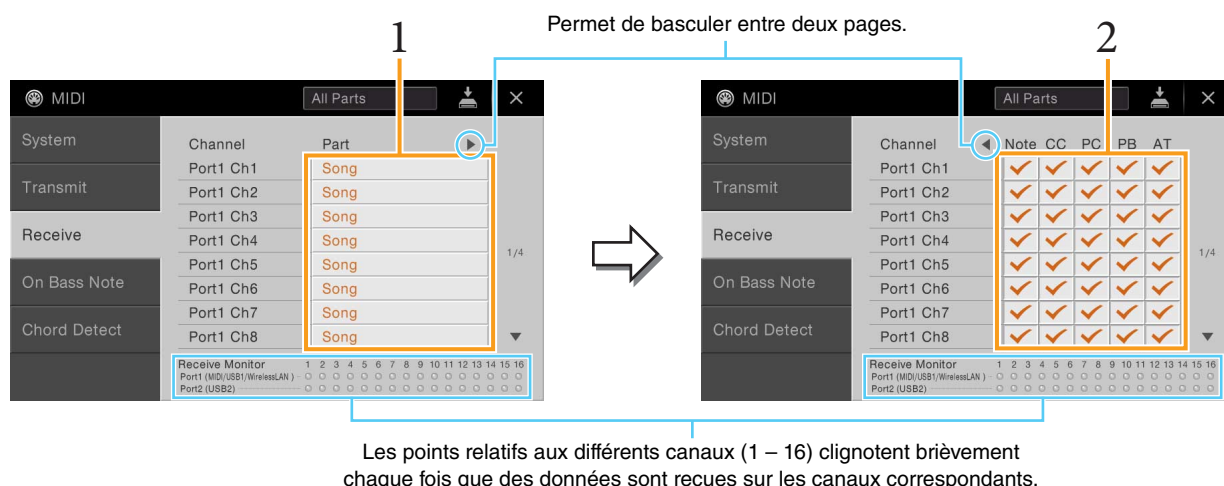
2 Touchez [▶] pour appeler l'autre page, puis sélectionnez, pour chaque partie, les messages MIDI à transmettre.

Les messages MIDI suivants peuvent être paramétrés sur l'écran Transmit/Receive.

- **Note (Note events) (Événements de note)** page 67
- **CC (Control Change)**..... page 67
- **PC (Program Change)**..... page 67
- **PB (Pitch Bend)** page 67
- **AT (Aftertouch) (Modification ultérieure)** page 67

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 88. Ceci détermine la partie utilisée pour chaque canal MIDI lorsque les données MIDI sont reconnues par cet instrument.



1 Pour chaque canal, sélectionnez la partie prenant en charge les données MIDI du canal correspondant reçu depuis le périphérique MIDI externe.

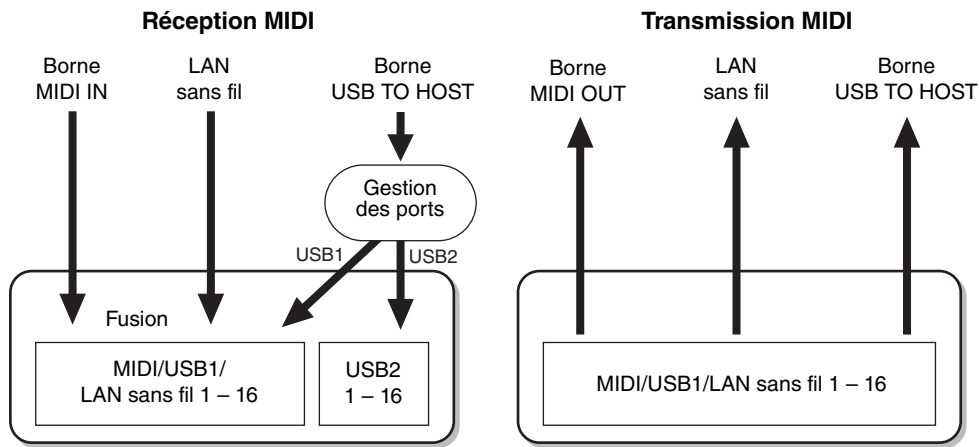
En cas de connexion USB, l'instrument peut assurer la prise en charge des données MIDI de 32 canaux (16 canaux x 2 ports). À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

- **Keyboard (Clavier)** : les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier de l'instrument.
- **Extra Part 1 – 5 (Parties supplémentaires 1 – 5)** : 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. L'instrument peut servir de générateur de sons multi-timbres à 32 canaux grâce à l'utilisation de ces cinq parties en plus des autres parties (à l'exception du son de microphone).

2 Touchez [▶] pour appeler l'autre page, puis sélectionnez, pour chaque canal, les messages MIDI à recevoir.

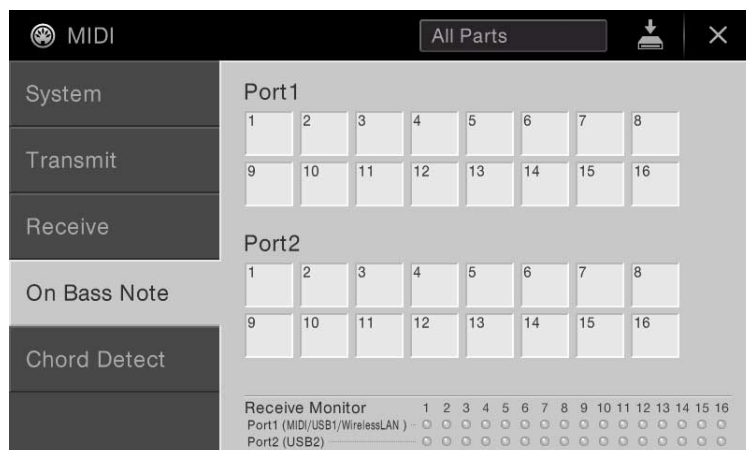
Transmission/réception MIDI via la borne USB, le point d'accès sans fil LAN et les bornes MIDI

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 :



On Bass Note – Réglage de la note de basse pour la reproduction de style –

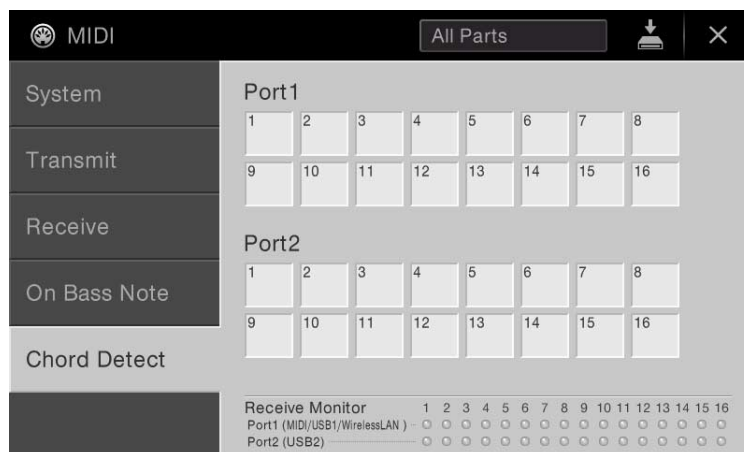
Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « On Bass Note » (Note de basse) à l'étape 2 décrite à la [page 88](#). Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer la note de basse pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « On » sont reconnus en tant que notes de basse de l'accord de la reproduction de style. La note de basse est détectée indépendamment des réglages du paramètre [ACMP ON/OFF] ou 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.



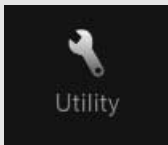
Touchez le numéro de canal souhaité pour le cocher. Touchez à nouveau le même emplacement pour supprimer la coche.

Chord Detect – Réglage du type d'accord pour la reproduction de style –

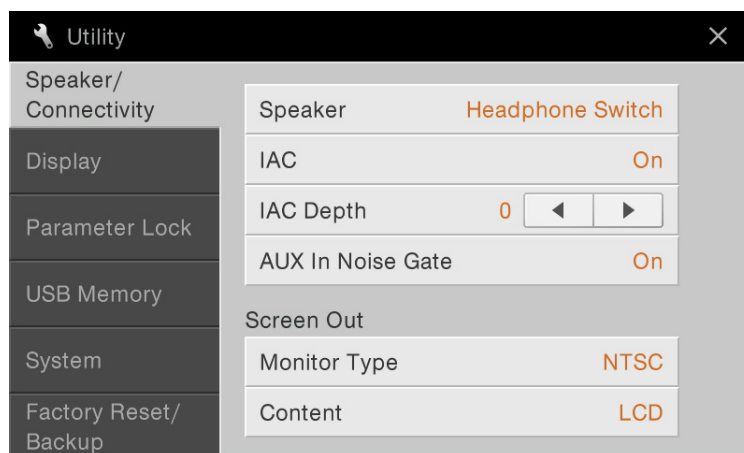
Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Chord Detect » (Détection d'accord) à l'étape 2 décrite à la [page 88](#). Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer le type d'accord pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. 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 indépendamment des réglages du paramètre [ACMP ON/OFF] ou 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.



Effectuer des réglages d'ensemble (Utility)



Speaker/Connectivity (Haut-parleur/Connectivité)

Speaker (Haut-parleur)	<p>Détermine les modalités d'émission du son via le haut-parleur de l'instrument.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch (Sélecteur casque) : le haut-parleur fonctionne normalement, mais il est coupé lorsqu'un casque est branché à la prise [PHONES] (Casque). • On : le son du haut-parleur est toujours activé. • Off : le son du haut-parleur est désactivé. Vous pouvez uniquement entendre le son de l'instrument via le casque ou via périphérique externe connecté aux prises AUX OUT (Sortie auxiliaire). 	
IAC (Intelligent Acoustic Control) (Commande acoustique intelligente)	<p>Active ou désactive la fonction IAC (Intelligent Acoustic Control). Il s'agit d'une fonction qui ajuste et contrôle automatiquement la qualité du son en fonction du volume général de l'instrument. Même lorsque le volume est bas, elle vous permet d'entendre clairement à la fois les graves et les aigus.</p>	
IAC Depth (Profondeur IAC)	<p>Règle la profondeur de la fonction IAC.</p>	
AUX In Noise Gate (Suppression de bruit via l'entrée auxiliaire)	<p>Active ou désactive l'option Noise Gate qui minimise le bruit généré à l'entrée du son via la prise [AUX IN] (Entrée auxiliaire).</p>	
Screen Out (Sortie d'écran)	Monitor Type (Type de moniteur)	<p>Sélectionne le type de moniteur de sortie (NTSC ou PAL) correspondant à la norme utilisée par votre équipement vidéo connecté à l'instrument. CVP-609 uniquement : sélectionnez « RGB » (RVB) lorsque vous connectez l'instrument à un moniteur externe.</p> <p>NOTE Si vous sélectionnez le mode NTSC, il est possible que le bas de l'écran ne s'affiche pas dans certains cas.</p> <p>NOTE Lors de l'utilisation d'un moniteur dont la résolution d'affichage ne peut pas être définie, il se peut qu'aucun affichage n'apparaisse sur le moniteur, même si vous sélectionnez le type de moniteur approprié.</p> <p>NOTE Les effets de transition liés à l'écran de l'instrument ne peuvent pas être envoyés.</p>
	Content (Contenu)	<p>Détermine le contenu du signal de sortie vidéo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text (Paroles/Texte) : seules les paroles des fichiers de texte ou de morceau (quel que soit le fichier utilisé en dernier) sont émises, indépendamment de l'écran appelé sur l'instrument. • LCD : l'écran actuellement sélectionné est transmis.

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, par exemple, sur les touches [-]/[+] respectivement dans les sections TEMPO, TRANSPOSE et REGISTRATION BANK ou sur les touches [◀◀](REW)/[▶▶](FF) de la section SONG CONTROL. Lorsque le réglage « Hold » est sélectionné ici, la fenêtre contextuelle s'affiche jusqu'à ce que vous touchiez [X].	
Transition Effect (Effet de transition)	Active ou désactive l'effet de transition qui est appliqué au changement d'écran.	
Voice Area (Zone des sonorités)	Détermine les parties du clavier qui s'affichent dans la zone des sonorités de l'écran Home. Lorsque le réglage « Show Active Parts Only » (Afficher uniquement les parties actives) est sélectionné, seules les parties actives du clavier sont affichées. Lorsque le réglage « Show All Parts » (Afficher toutes les parties) est sélectionné, toutes les parties du clavier sont affichées.	
Touch Panel (Panneau tactile)	Sound	Détermine si le fait de toucher l'écran déclenche ou non le son de clic.
	Calibration (Calibrage)	Permet de calibrer l'affichage lorsque celui-ci ne réagit pas correctement à votre toucher (normalement vous n'avez pas à effectuer une telle opération car le calibrage est réglé par défaut). Touchez ici pour appeler l'écran Calibration (Calibrage), puis touchez le centre du signe « + », dans l'ordre.

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, Music Finder ou Song ou via des données de séquence. Pour verrouiller le paramètre de souhaité, touchez la case correspondante afin de la cocher. Pour déverrouiller le paramètre, touchez la case à nouveau.

USB Memory (Mémoire USB)

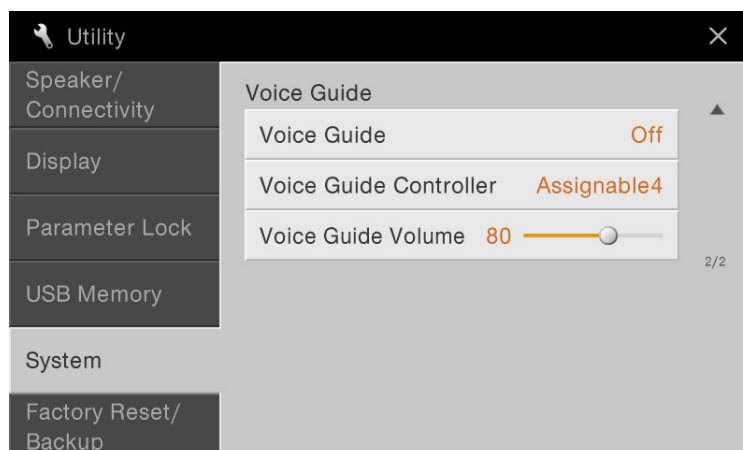
Ceci permet d'exécuter l'opération de formatage ou de vérifier (en valeur approximative) la capacité de la mémoire flash USB connectée à l'instrument. Pour plus de détails sur les instructions y afférentes, reportez-vous au mode d'emploi.

System

Page 1/2

Pour plus d'informations sur cet écran, reportez-vous à la section « Réglages de base » du mode d'emploi.

Page 2/2 (*)



Voice Guide (Guide vocal)	Détermine si la fonction Voice Guide est utilisée ou non (activation/désactivation) lorsque la mémoire flash USB contenant le fichier (audio) de Voice Guide est correctement connectée à l'instrument. Vous avez également la possibilité de modifier ce réglage en appuyant sur la touche [DEMO], puis en maintenant celle-ci enfoncée pendant plus de trois secondes.
Voice Guide Controller (Contrôleur de Voice Guide)	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 la mémoire 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 via l'adresse URL suivante :

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

*: Version 1.20 ou ultérieure.

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	Rétablit les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine initiaux. Reportez-vous à « Parameter Chart » (Tableau des paramètres) dans la Liste des données 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 User interne.
User Effect (Effet utilisateur)	Rétablit sur les valeurs d'origine programmées en usine les réglages User Effect, dont les données ci-après : <ul style="list-style-type: none"> • Types d'effets utilisateur (page 12) • Types d'égaliseurs principaux utilisateur (page 11) • Types de compresseurs principaux utilisateur (page 14) • Types d'harmonie vocale utilisateur (pages 27, 30) • Réglages de microphone utilisateur (page 23)
Registration	Désactive tous les témoins [1] – [8] 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. Vous pouvez exécuter la même opération en mettant l'instrument sous tension tout en maintenant enfoncée la touche B6 (note B la plus à droite).
Music Finder	Rétablit les réglages d'usine d'origine des données de Music Finder (pour tous les enregistrements).
Files&Folders (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers sauvegardés dans la mémoire User interne et réinitialise la mémoire User sur son état par défaut. Cette fonction supprime également la registration dans l'onglet Favorite (Favoris) (★) de l'écran Voice Selection ou Style Selection.

Backup/Restore – Enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme de fichier unique –

En ce qui concerne les éléments ci-dessous, vous pouvez enregistrer vos réglages d'origine sur la mémoire User interne ou la mémoire flash USB dans un fichier unique en vue de les rappeler ultérieurement.

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 [Backup] dans l'élément souhaité.

Si vous voulez stocker le fichier de sauvegarde sur une mémoire flash USB, assurez-vous de connecter cette dernière à l'instrument. Lorsque vous sélectionnez le réglage « All », le fichier de sauvegarde ne peut être stocké que sur la mémoire flash USB.

All	L'ensemble des réglages et des données stockés dans la mémoire User de l'instrument (à l'exception des morceaux protégés par le droit d'auteur) est traité en bloc comme un fichier unique appelé « CVP-609.bup » ou « CVP-605.bup ». Compte tenu qu'il suffit de toucher [Backup] sous « All » pour sauvegarder le fichier dans le répertoire racine de la mémoire flash USB, l'étape 3 n'est pas requise.
System	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que « Utility » (Utilitaires) sont traités comme un seul fichier de configuration système. Reportez-vous à « Parameter Chart » dans la Liste des données 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 sont traités comme un fichier unique, y compris en ce qui concerne les données ci-après : <ul style="list-style-type: none"> • Types d'effets utilisateur (page 12) • Types d'égaliseurs principaux utilisateur (page 11) • Types de compresseurs principaux utilisateur (page 14) • Types d'harmonie vocale utilisateur (pages 27, 30) • Réglages de microphone utilisateur (page 23)
Music Finder	Tous les enregistrements Music Finder, qu'ils soient créés ou présélectionnés, sont traités comme un seul fichier.

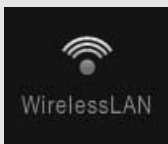
3 Sélectionnez la destination dans laquelle vous souhaitez stocker le fichier de sauvegarde, puis touchez [Backup here] (Sauvegarder ici).

Attribuez au fichier un nom, si nécessaire, puis touchez [OK] afin d'enregistrer le fichier.

Pour appeler le fichier de sauvegarde :

Touchez [Restore] (Restaurer) sous l'élément souhaité, puis sélectionnez le fichier de votre choix.

Vous pouvez rétablir l'état programmé en usine en sélectionnant le fichier de sauvegarde dans l'onglet « Preset » (Présélection).

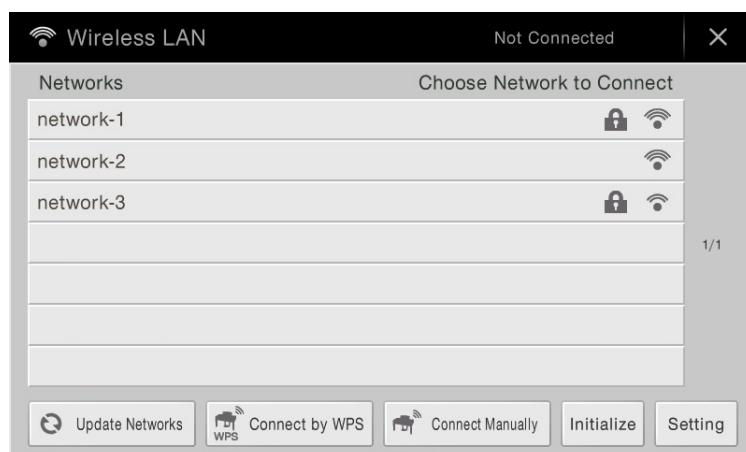


Réglages LAN sans fil

Cette icône s'affiche uniquement lorsque l'adaptateur LAN sans fil USB (fourni selon les régions) est connecté à la borne [USB TO DEVICE] (USB vers périphérique). Assurez-vous de cette connexion avant d'exécuter les opérations.

Pour plus de précisions sur les connexions, reportez-vous au document « iPhone/iPad Connection Manual » disponible sur le site Web.

Pour plus d'informations sur les périphériques intelligents et les applications compatibles, accédez à la page suivante : <http://www.yamaha.com/kbdapps/>



Dans la liste Networks (Réseaux) 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 [Connecta] (Connecter). Quant aux réseaux sans verrou, il suffit de les sélectionner pour s'y connecter.

Lorsque la connexion est réussie, la mention « Connected » (Connecté) apparaît en haut de l'écran et l'icône en-dessous s'affiche selon la force du signal.



Si vous ne détectez pas le réseau souhaité à l'écran ou si vous voulez effectuer des réglages détaillés, exécutez les opérations suivantes selon les besoins.

Update Networks (Mettre à jour les réseaux)	Met à jour la liste des réseaux à l'écran sous Networks.
Connect by WPS (Connexion via WPS)	Connecte l'instrument au réseau via WPS. Touchez [Start WPS] (Démarrer WPS) 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 dans les deux minutes qui suivent. NOTE 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.
Connect Manually (Connexion manuelle)	Connecte l'instrument au réseau avec ou sans clause de non divulgation. Entrez le SSID (Nom de réseau sans fil), la méthode de sécurité et le mot de passe (si nécessaire), puis touchez [Connect].
Initialize (Initialisation)	Initialise la configuration de la connexion sur l'état par défaut paramétré en usine.
Setting	Permet d'effectuer des réglages détaillés tels que l'adresse IP fixe. Après avoir procédé au réglage, touchez [OK].

Index

Chiffres

3 Band EQ 22

A

Accordage 84

Amplitude 44

Any Key 79

Articulation 38

Assembly 52

Assignable 37

Attack 43

Attenuator 23

Audio File Format 83

Audio Rec Format 83

B

Backup 96, 97

Balance 8, 9

Bar Clear 54

Bar Copy 54

Bass Hold 39

Beat Converter 53

Brightness 9, 43

Bypass 57

C

Canal de réception MIDI 91

Canal de transmission MIDI 90

Channel Edit 53, 69

Chercheur de morceaux 31

Chord 17

Chord Detect 81, 93

Chord Source 25, 29

Chord Tutor 7

Chordal 25

Chorus 13

Clock 89

Color 17

Compressor 14, 22

Console de mixage 9

Cutoff Frequency 43

D

Decay 43

Dorian 57

Dynamics 54

E

Echo 21

Effect 11

Effect Variation 38

Effet Chordal 28

EG (Générateur d'enveloppe) 43

Enregistrement 31

EQ (Égaliseur) 10

Euro 45

Event Filter 68

F

Factory Reset 96

Fade In/Out 39

Fichier de sauvegarde 97

Filter 9, 43

Follow Lights 79

Freeze 36

G

Gain 14

Genre 32

Glide 38

Groove 53

Guide 16, 79

Guitar 56

H

Harmonic Cont. 43

Harmonic Content 9, 43

Harmonic Minor 57

Harmony Assign 26

Harmony Type 20

High Key 58

I

IAC
(Intelligent Acoustic Control) 94

Impulsion d'horloge 61, 64, 68

Insertion Effect 11, 12

J

Jump 80

K

Karao-Key 79

Key Off Sampling 71

Key Signature 17

Keyboard Harmony 20

Keyword 32

L

LAN sans fil 98

Left Hold 40

LFO Amplitude 44

LFO Filter 44

LFO Pitch 44

Liste d'événements 61, 64, 67

Live! 73

Local Control 90

Longueur en pieds 45

Loop Recording 49

Lyrics 17, 18

M

Master Compressor 14

Master EQ 10

Master Tune 84

MEGAEnhancer 74

MegaVoice 74

Melodic Minor 57

Mémoire de registration 34

Metronome 87

Microphone 22

MIDI 88

MIDI Accordion 89

MIDI Pedal 89

Modèles MIDI 89

Modulation 38, 43, 44

Mono 40, 42

Morceau 79

Motif source 47

MP3 83

Multi Assign 21

N

Natural Minor 57

Noise Gate 22

Note 17

Note Limit 58

Note Name 17

NTR (Règle de transposition
de notes) 56

NTT (Tableau de transposition
de notes) 56

O

Octave 71

On Bass Note 92

Organ Flutes 45, 74

Original Beat	53	Scrub	80	V	
OTS Link Timing	77	SFF Edit	55	Variation Effect	11, 12
Overdub Recording	49	SFX	73	Vibe Rotor	38
P		Sine	45	Vibrato	43
Pan	13	Soft	38	Vintage	45
Parameter Lock	95	Song Creator	59	Vocal Harmony	24
Part EQ	10	Sonorité	71	Vocal Range	28
Partition musicale	16	Sostenuto	38	Vocoder	25, 28
Pattern length	48	Source Root/Chord	56	Vocoder-Mono	25
Pedal	37	Speaker	94	Voice Edit	41, 45
Phrase Mark Repeat	80	Step Recording	52, 59	Voice Guide	96
Pitch Bend	38	Stop ACMP	76	Volume	13
Pitch Bend Range	71	String Resonance	72	W	
Pitch Detect	23	Stroke	57	WAV	83
Pitch Shift	58	Style	76	Y	
Play Root/Chord	56	Style Creator	47	Your Tempo	79
Point de partage	6, 20	Style File Format	55		
Poly	40, 42	Style Touch Response	77		
Portamento	38	Sustain	38		
Portamento Time	42, 71	Sustain Sampling	72		
Position dans le morceau	61, 64, 68	Swing	53		
Punch In/Out	81	Synchro Stop Window	77		
Punch Out	82	System Effect	11		
Q		T			
Quantize	17, 54, 69	Talk	22, 24		
Quick Start	80	Talk Mixing	23		
R		Tap Tempo	87		
Ratio	14, 22	Technologie Performance			
Realtime Recording	49, 59	Assistant	81		
Réception MIDI	92	Tempérament	84		
Registration Freeze	36	Tempo	4		
Registration Sequence	34	Text	19		
Release	43	Threshold (Th.)	14, 22		
Repeat Mode	80	Time Signature	87		
Résonance	43	Touch Panel	95		
Restore	97	Touch Sense	42		
Retrigger	58	Touch Sense Depth	42		
Reverb	13	Touch Sense Offset	42		
Root Fixed	56	Touch Sensitivity	86		
Root Trans (Transposition		Transmission MIDI	92		
de note fondamentale)	56	Transpose	5, 70		
Rotary Speaker	45	Tremolo	21		
RTR		Trill	21		
(Règle de redéclenchement)	58	Tuning	71		
S		Type de doigté	6		
Scale Tune	84	Type de gamme	85		
Schéma fonctionnel	15	U			
Score	16	User Effect	96, 97		
		Utility	94		