

YAMAHA

RHYTHM PROGRAMMER

RY8

MODE D'EMPLOI

SPECIAL MESSAGE SECTION (USA)

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

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

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

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

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

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

Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and

any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

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

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

Battery Notice:

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

This Product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix old batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

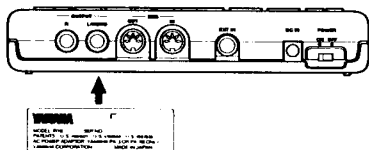
Warning: Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area.

Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice: Should this Product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION: The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You

should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model

Serial No.

Purchase Date

92-BP

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the user's manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the your local retailer authorized to distribute this type of product.

If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA 90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

PRÉCAUTIONS

Important! Veuillez lire ce qui suit dès maintenant!

Le programmeur de figures RY8 est un puissant instrument électronique de musique faisant appel à des techniques de pointe. Pour être assuré de son bon fonctionnement pendant plusieurs années, veuillez respecter scrupuleusement les consignes qui suivent.

Emplacement

■ De manière à éviter tout dommage grave, n'exposez pas le RY8 à la lumière directe du soleil, à des températures élevées, à une humidité excessive, à la poussière et aux vibrations.

Alimentation

■ Mettez le RY8 hors tension lorsque vous n'en faites pas usage.

■ Si vous n'envisagez pas d'employer le RY8 pendant une longue période, débranchez l'adaptateur de la prise secteur.

■ Débranchez le RY8 pendant les orages.

■ Évitez d'alimenter le RY8 à partir d'une prise secteur qui serait déjà utilisée pour des appareils gros consommateurs d'énergie tels que radiateurs ou four électriques. Dans la mesure du possible, abstenez-vous d'utiliser une prise multiple car cela peut altérer la qualité acoustique du RY8, ou même l'endommager.

Mettez les appareils hors tension lorsque vous procédez aux raccordements

■ Pour réduire tout risque d'endommager le RY8 et les autres appareils auxquels il peut être relié (chaîne sonore ou instruments MIDI), mettez tous les appareils hors tension avant de brancher ou de débrancher un câble de liaison audio ou un câble MIDI.

Brouillage électrique

■ Ne placez pas le RY8 à proximité d'un téléviseur, d'un récepteur de radio et, d'une manière générale, de tout appareil générateur de champ magnétique, faute de quoi le RY8 peut présenter une anomalie, ou perturber le bon fonctionnement des autres appareils.

Maniement et transport

- Maniez le RY8 avec soin. Les contraintes physiques résultant d'une chute, d'un choc brutal ou du poids d'objets placés sur le RY8, peuvent sérieusement l'endommager.
- Agissez sans force excessive sur les commandes, pavés et connecteurs de l'instrument.
- Débranchez tous les câbles avant de déplacer l'instrument. Pour cela, saisissez la fiche du câble mais ne tirez pas sur le câble lui-même.

Nettoyage

- N'utilisez aucun solvant ou diluant qui endommageraient la finition du coffret ou des pavés en caoutchouc. Essayez l'appareil à l'aide d'un chiffon propre, sec et doux. Le cas échéant, vous pouvez utiliser un chiffon humecté d'un détergent dilué mais n'oubliez pas alors d'essuyer soigneusement les parties nettoyées. Évitez de poser des objets en vinyle sur l'instrument; le vinyle a tendance à coller et peut décolorer la surface.

Copies de secours des données et rangement des disquettes

- Yamaha vous conseille de procéder périodiquement à la sauvegarde des données musicales grâce à un dispositif extérieur pourvu de l'interface MIDI (ce peut être, par exemple, le MIDI Data Filer Yamaha MDF2) et de conserver les disquettes dans un lieu sûr, à l'abri de la chaleur et de l'humidité. Yamaha ne peut pas être tenue responsable des pertes accidentelles de données musicales importantes! Les figures utilisateur ainsi que les données d'un morceau ou d'un kit de batterie sont sauvegardées par la mémoire de l'instrument dont l'alimentation est obtenue par l'adaptateur secteur ou par les piles. Lorsque l'instrument est mis hors tension, la protection de ces données est assurée aussi longtemps que cet adaptateur est utilisé, ou que les piles ne sont pas épuisées. Ces données sont également préservées pendant le temps nécessaire au remplacement du jeu de piles. Pour éviter toute perte de données, nous vous conseillons donc de veiller à ce que le RY8 soit toujours muni de piles en bon état (ou de conserver l'adaptateur secteur branché) et, bien sûr, de procéder régulièrement à la sauvegarde des données au moyen d'un dispositif MIDI approprié.

Réparation et modification

- Le RY8 ne contient aucune pièce que vous puissiez remplacer; ne tentez pas d'ouvrir son coffret et *a fortiori* de modifier ses circuits électriques, faute de quoi vous pouvez vous exposer à une secousse électrique et vous courez le risque d'endommager l'instrument. La réparation de l'instrument doit impérativement être effectuée par un service Yamaha compétent.

Yamaha ne peut pas être tenue responsable des dommages causés par l'inobservation des consignes d'entretien et de fonctionnement.

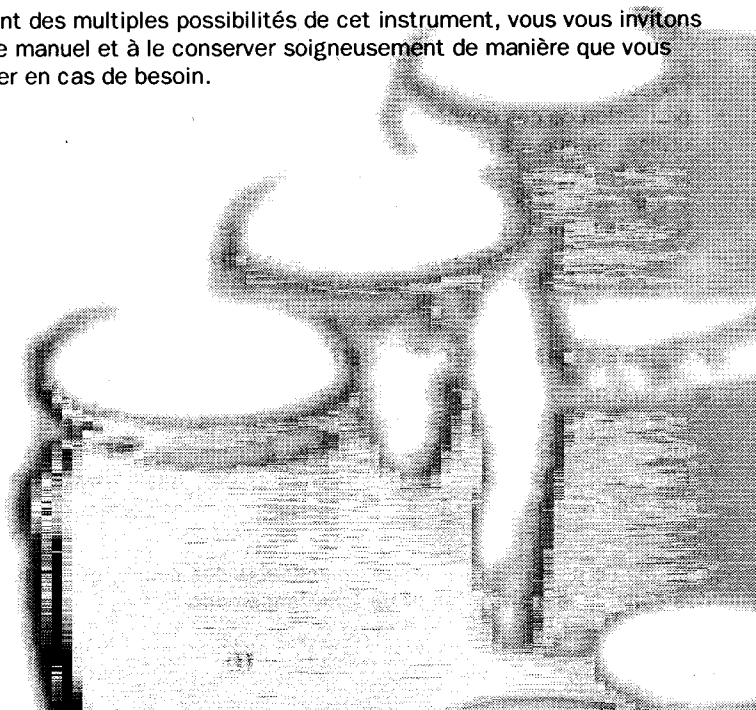
Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du programmeur de figures YAMAHA RY8.

Le programmeur de figures Yamaha RY8 est un instrument portable de grande qualité qui, en dépit de son prix raisonnable, est doté de toutes les fonctions dont peut rêver un guitariste.

Peu encombrant, pourvu d'une interface conviviale et comprenant de nombreux morceaux et figures, le RY8 offre à l'utilisateur des possibilités étendues en matière de programmation et possède une interface MIDI très complète. Il se range aisément dans la housse de la guitare, ou dans un sac de voyage, et vous accompagnera dans tous vos déplacements, toujours prêt à vous aider dans l'exécution d'un morceau.

Que vous soyez un guitariste amateur ou professionnel, un compositeur chevronné, ou plus simplement un amoureux des notes, vous découvrirez vite en quoi le RY8 est un outil musical irremplaçable. Vous serez surpris de la qualité des sonorités stéréophoniques très dynamiques qu'il peut fournir à une chaîne acoustique. Possédant une prise pour une guitare et une autre pour un casque, vous apprécierez qu'il puisse donc se comporter avec discrétion et vous permette de travailler sans déranger votre entourage — et sans que ce dernier ne perturbe votre inspiration!

Pour profiter pleinement des multiples possibilités de cet instrument, vous vous invitons à lire attentivement ce manuel et à le conserver soigneusement de manière que vous puissiez vous y reporter en cas de besoin.



Conventions typographiques

Dans un souci de clarté, nous avons utilisé diverses conventions typographiques, à savoir:

- La première lettre d'une particularité ou d'une fonction est majuscule: mode Figure, mode Enregistrement d'un morceau, fonction de Synchronisation de mode Système, figures Utilisateur...
- Les noms des boutons et des connecteurs sont représentés en majuscules et placés entre crochets: prise [EXT IN], curseur [VOLUME], bouton [DELETE]...
- Les invites et les messages qui s'affichent sur l'écran à cristaux liquides sont en majuscules et entre guillemets: «NEXT», «CHAIN», «COPY SURE?»...
- Le texte lui-même est en minuscules, comme il se doit.

Conservez soigneusement ce manuel, il pourra vous être utile dans le futur.

Comment utiliser ce manuel

Nous avons rédigé ce manuel comme un guide. Vous y trouverez tous les renseignements relatifs à l'emploi des particularités de l'instrument, renseignements que nous avons organisés de manière que vous puissiez rapidement et simplement mettre le doigt sur les informations qui vous intéressent. Ce manuel est divisé en plusieurs chapitres, qui sont:

AVANT TOUT AUTRE CHOSE

Bref aperçu des possibilités du RY8 et de sa structure, description des particularités de la console — tout ce qu'il vous faut savoir pour préparer le RY8 à remplir son rôle.

POUR COMMENCER À JOUER

Guide, étape par étape, décrivant la mise sous tension, les réglages, l'écoute du morceau de démonstration et les opérations de base sur les kits de batterie — tout ce dont vous avez besoin pour tirer parti du RY8 dès que possible.

MODES ET FONCTIONS

Présentation détaillée de tous les modes et de toutes les fonctions du RY8 — tout ce qu'il vous faut connaître des modalités d'emploi du RY8.

ANNEXE

Recueil de tables et de listes fournissant les messages affichés, la méthode de dépannage, les sonorités percussives, les figures, le tableau de mise en œuvre de l'interface MIDI...

INDEX

Liste alphabétique des sujets traités dans le manuel. L'index vous donne un moyen commode de parvenir rapidement à l'information qui vous fait défaut.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT TOUT AUTRE CHOSE2

- 1. Présentation du RY82
- 2. La structure d'ensemble du RY84
- 3. La console7
- 4. Les panneaux arrière et latéraux10

POUR COMMENCER À JOUER12

- 5. Mise en œuvre et mise sous tension12
- 6. Écoute du morceau de démonstration18
- 7. Emploi des pavés de percussion.....19
- 8. Emploi des figures Préprogrammées.....21
- 9. Emploi des morceaux Préprogrammés26

MODES ET FONCTIONS30

- 10. Mode Figure.....30
- 11. Mode Morceau41
- 12. Mode Kit de batterie54
- 13. Mode Entrée extérieure61
- 14. Mode Système67
- 15. Mode Tempo73
- 16. Mode Silence74
- 17. Mode Équilibrage75
- 18. Mode Transposition76

ANNEXE77

- 19. Rétablissement des valeurs usine77
- 20. Messages affichés78
- 21. Guide de dépannage79
- 22. Caractéristiques techniques81
- 23. Listes et tableaux82

INDEX94

AVANT TOUT
AUTRE CHOSE

POUR COMMENCER
À JOUER

MODES ET FONCTIONS

ANNEXE

INDEX

AVANT TOUT AUTRE CHOSE

1. Présentation du RY8

En dépit de sa simplicité d'emploi, le RY8 est un puissant programmeur de figures assurant l'accompagnement automatique de basse et d'accord, et disposant d'une entrée pour une guitare et d'une interface MIDI très complète.

Pourvu du générateur de sons Yamaha AWM (Advanced Wave Memory) — les sonorités sont produites à partir d'échantillonnages numériques des sons émis par les instruments authentiques —, le RY8 possède une mémoire morte de grande capacité contenant les formes d'onde de 128 instruments percussifs pour les figures, de 50 instruments ordinaires pour les accompagnements, de 200 motifs rythmiques et accompagnements correspondants couvrant divers genres de musique contemporaine, et de 50 morceaux et 12 kits de batterie Préprogrammés répondant à tous les aspects de la musique. Le RY8 dispose également de nombreuses possibilités en matière de programmation vous permettant de:

Créer vos propres figures

Vous pouvez composer, en temps réel ou pas à pas, une figure Utilisateur d'une mesure. Vous pouvez attribuer l'un des accompagnements en mémoire — chacun comporte les pistes Basse, Accord 1 et Accord 2 — à cette nouvelle figure.

Créer vos propres morceaux

Enchaînez une succession de figures Préprogrammées et de figures Utilisateur pour composer un morceau Utilisateur original — comprenant toutes les progressions d'accord que vous avez choisies d'employer.

Créer vos propres kits de batterie

Attribuez les sonorités de percussion aux pavés de manière à composer des kits de batterie Utilisateur — qui, outre la sonorité elle-même, peuvent tenir compte de paramètres tels que le positionnement panoramique et la hauteur tonale de la sonorité.

Parmi les autres possibilités du RY8, mentionnons l'enchaînement ou le bouclage de morceaux, le «swing» de figure qui apporte une touche très réaliste, l'accord de la guitare et la synthèse des sons de cet instrument, et la polyphonie à 28 notes, mais signalons aussi qu'il possède des sorties stéréophoniques, une prise pour un casque et un grand écran à cristaux liquides qui vous permet de connaître à tout moment le mode employé et les conditions de fonctionnement. Le RY8 est donc bien un instrument de musique complet et puissant que vous pourrez utiliser comme:

Compagnon d'exercice

Branchez une guitare sur le RY8 et jouez tout en étant accompagné des figures et des airs qu'il produit. Vous avez la possibilité de rendre silencieux tout ou partie de l'accompagnement, autrement dit de ne jouer que de conserve avec la figure. Le RY8 peut vous fournir très exactement la musique dont vous avez besoin pour composer avec entrain.

Bloc-notes musical

Liez plusieurs figures Préprogrammées ou Utilisateur, choisissez un accompagnement et précisez la progression des accords du morceau que vous avez en tête. Composer un air est très facile en raison de l'interface conviviale que possède le RY8.

Boîte à percussion

Programmez l'enregistrement, en Temps réel ou Pas à pas, de motifs rythmiques aux intonations très professionnelles sans omettre les accents dynamiques et le «swing» qui ajoutent ces petits détails qui font les différences. Que vous modifiez une figure en mémoire, ou que vous composiez une figure à partir des sonorités de l'instrument, la quantification automatique dont est capable le RY8 vous garantit que la figure sera parfaitement en mesure.

Synthétiseur de guitare

Branchez une guitare sur le RY8 et commandez en temps réel les sonorités ordinaires AWM (piano acoustique, cordes, cuivres, synthétiseur et bien d'autres) par les notes que vous jouez sur la guitare. Vous pouvez demander au RY8 de «synthétiser» l'une quelconque des 50 sonorités ordinaires de manière à entendre une seule note, deux notes séparées d'une octave, des notes harmoniques... qui composeront des textures sonores très intéressantes et originales.

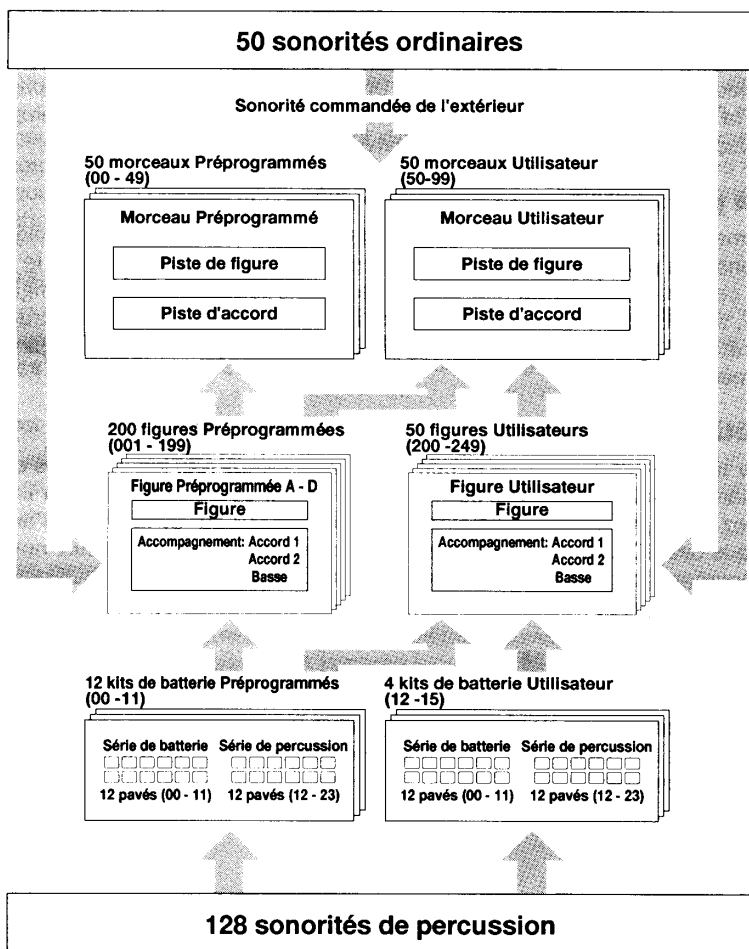
Générateur de sons MIDI

En reliant le RY8 à un clavier ou à un séquenceur munis de l'interface MIDI, vous pouvez employer les sonorités de percussion que produit le générateur de sons AWM. Vous avez également la possibilité de préciser la correspondance devant s'établir entre les notes et les sonorités.

2. La structure d'ensemble du RY8

Le RY8 est avant tout un programmeur de figures puissant mais c'est aussi un instrument d'accompagnement automatique, un synthétiseur de guitare et un outil de programmation d'œuvre musicale.

Les aspects les plus importants du RY8 sont les sonorités AWM, les kits de batterie, les figures et les morceaux. Les principaux modes de fonctionnement sont le mode Figure et le mode Morceau auxquels sont rattachées plusieurs fonctions. D'autres modes complémentaires existent, à savoir: Kit de batterie, Entrée extérieure, Système, Tempo, Silence, Équilibre et Transposition.



Les sonorités AWM

Le RY8 est capable de produire 128 sonorités de percussion et 50 sonorités ordinaires. Les premières peuvent être assignées aux kits de batterie, les secondes sont employées pour les accompagnements et la synthèse des sons de guitare.

Les kits de batterie

Le RY8 possède 12 kits de batterie Préprogrammés et 4 kits de batterie Utilisateur. Bien que la console ne soit munie que de 12 pavés, chaque kit de batterie comporte 24 sonorités de percussion formant deux «Séries de pavés» — une «Série de pavés de batterie» et une «Série de pavés percussion» —, 12 sonorités étant attribuées à chaque Série. (Le bouton [PAD BANK] permet de choisir alternativement l'une ou l'autre Série de pavés.)

Les divers kits de batterie Préprogrammés correspondent à des genres musicaux différents. Vous avez la possibilité de composer des kits de batterie Utilisateur en attribuant une quelconque des sonorités de percussion à un pavé puis en spécifiant, pour chaque pavé, le niveau de sortie de la sonorité et celui des accents ainsi que le positionnement panoramique et la hauteur tonale.

Les figures

Le RY8 comporte 200 figures Préprogrammées et 50 figures Utilisateur, chacune d'une mesure. Les figures Préprogrammées couvrent 50 genres musicaux pour lesquels sont prévus les sections A, B, C et D, autrement dit les motifs rythmiques principaux et les motifs rythmiques d'interlude.

Aux figures Préprogrammées sont également assignées des pistes pour la Basse et les Accords 1 et 2 d'accompagnement, pistes sur lesquelles sont enregistrées des notes convenant au genre musical. Chaque piste d'accompagnement peut être mise hors service, ou rendue silencieuse; vous pouvez aussi équilibrer le niveau sonore des différentes pistes par rapport aux autres. Enfin, l'accompagnement peut être totalement mis hors service.

Vous pouvez composer une figure Utilisateur et lui attribuer un des accompagnements prévus.

Les morceaux

Le RY8 comporte 50 morceaux Préprogrammés et 50 morceaux Utilisateur. Les morceaux Préprogrammés sont bâtis à l'aide des figures Préprogrammées, avec progression d'accord définie en usine, et sont destinés à vous suggérer des idées en matière de genre musical, ou à vous accompagner si vous les employez tels qu'ils sont.

En faisant appel aux figures Préprogrammées et aux figures Utilisateur, vous avez la possibilité de créer des morceaux originaux comprenant des progressions d'accord que vous pouvez enregistrer sur la «piste d'accord».

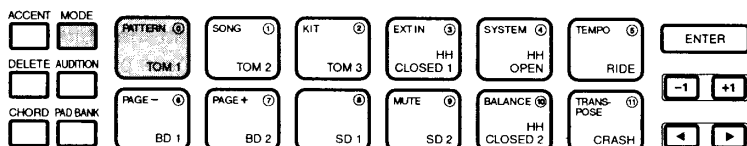
Les modes et les fonctions

Les différentes particularités du RY8 forment neuf *modes* — vous choisissez un mode en maintenant la pression d'un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur le pavé approprié, c'est-à-dire celui portant le nom du mode que vous souhaitez employer.

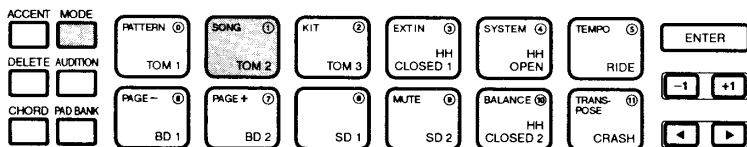
Tous les modes, à l'exception des modes Tempo et Transposition, comportent plusieurs pages de *fonctions* — vous choisissez une fonction en maintenant la pression d'un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur [PAGE-] ou [PAGE+].

La plupart des opérations de routine peuvent être exécutées après avoir adopté soit le mode Figure soit le mode Morceau.

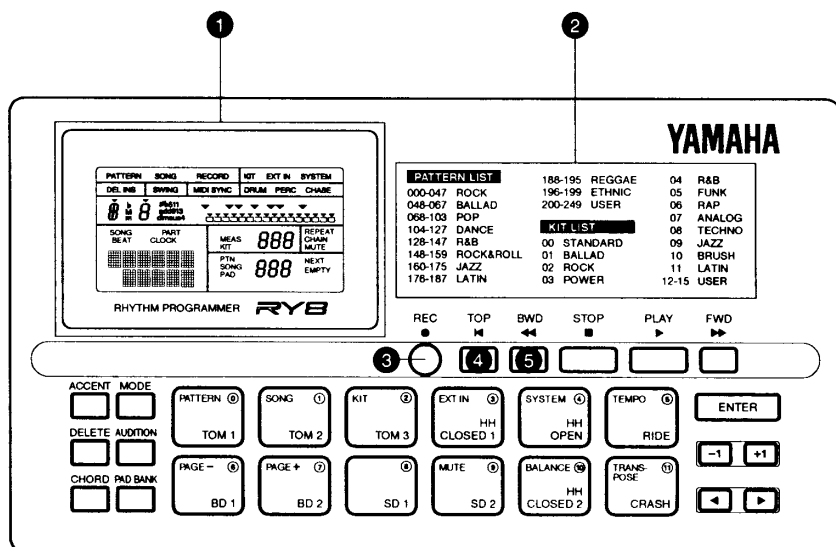
- Pour choisir le mode Figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].



- Pour choisir le mode Morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [SONG].



3. La console



1 Écran à cristaux liquides

Très contrasté, l'écran à cristaux liquides fournit un grand nombre de renseignements sur le mode employé et les conditions de fonctionnement.

2 Listes PATTERN et KITS

Les différents types de figures et de kits de batterie sont énumérés sur la console pour vous faciliter la tâche.

3 Bouton [REC]

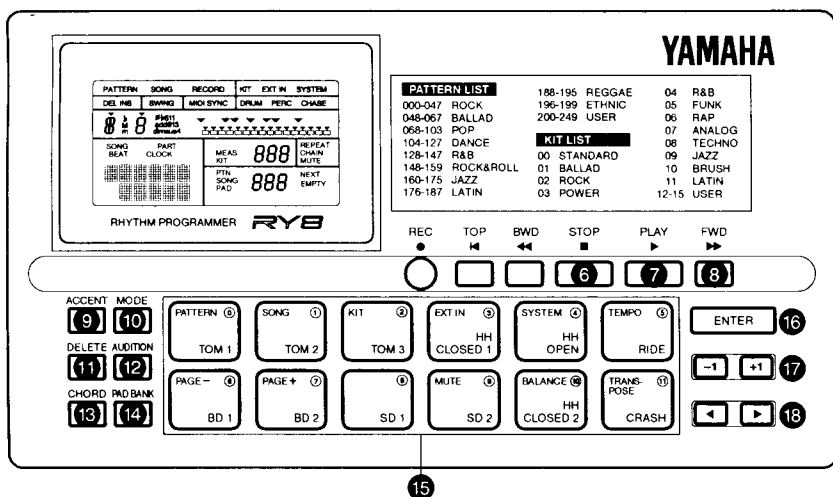
Ce bouton permet d'adopter et d'abandonner les modes Enregistrement de figure et Enregistrement de morceau. Les enregistrements peuvent être réalisés en Temps réel, ou Pas à pas.

4 Bouton [TOP]

Ce bouton permet de revenir au début — à la première mesure — d'un morceau ou d'une figure après en avoir arrêté la lecture.

5 Bouton [BWD]

Ce bouton permet de revenir en arrière de plusieurs mesures après avoir arrêté la lecture d'un morceau. Si vous avez adopté le mode Lecture de figure et si vous appuyez sur le bouton [BWD], vous provoquez le retour jusqu'au début de la figure, c'est-à-dire jusqu'à sa première mesure. Si vous avez choisi le mode Enregistrement de figure et si vous appuyez sur le bouton [BWD], vous provoquez la sélection d'une position d'horloge.



6 Bouton [STOP]

Ce bouton arrête la lecture d'une figure ou d'un morceau, ainsi que l'enregistrement en temps réel.

7 Bouton [PLAY]

Ce bouton commande la lecture d'un morceau ou d'une figure, ainsi que l'enregistrement en temps réel, à partir de la mesure actuelle. Si vous appuyez sur le bouton [PLAY] immédiatement après avoir appuyé sur le bouton [STOP], vous provoquez la reprise de la lecture à partir du point d'arrêt. Pour commander la lecture d'un morceau ou d'une figure à partir du début, appuyez sur le bouton [TOP] avant d'agir sur le bouton [PLAY].

8 Bouton [FWD]

Ce bouton permet de progresser rapidement d'un certain nombre de mesures vers la fin d'un morceau après l'arrêt de sa lecture. Si vous avez adopté le mode Lecture de figure et si vous appuyez sur le bouton [FWD], vous provoquez le retour jusqu'au début de la figure, c'est-à-dire la première mesure. Si vous avez choisi le mode Enregistrement de figure et si vous appuyez sur le bouton [FWD], vous provoquez la sélection d'une position d'horloge.

9 Bouton [ACCENT]

La pression d'un doigt sur le bouton [ACCENT] permet d'ajouter un accent sur un temps alors que vous frappez un pavé de percussion. Si vous avez adopté le mode Enregistrement pas à pas de figure, vous pouvez enregistrer un accent en appuyant sur le bouton [ACCENT] lorsque la position d'horloge convenable est atteinte. Le mode Kit de batterie vous fournit le moyen de préciser le niveau de l'accent pour chaque pavé de percussion d'un kit de batterie Utilisateur.

10 Bouton [MODE]

Ce bouton permet de choisir les différents modes — vous maintenez un doigt sur le bouton [MODE] tandis que vous appuyez sur le bouton correspondant au mode qui vous intéresse —, ou les différentes fonctions — en ce cas, vous maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et vous appuyez sur les boutons [PAGE-] ou [PAGE+].

11 Bouton [DELETE]

Après avoir adopté le mode Enregistrement de figure, ce bouton permet d'effacer un temps de percussion. Maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER], ou sur le pavé de percussion qui convient, pour effacer la sonorité de percussion correspondant à l'emplacement qu'occupe le curseur. Lorsque la fonction Attribution d'accord est opérante, le maintien d'un doigt sur le bouton [DELETE] et la pression sur le bouton [ENTER] provoquent l'effacement de l'accord correspondant à l'emplacement qu'occupe le curseur.

12 Bouton [AUDITION]

Après avoir adopté le mode Enregistrement pas à pas de figure, ce bouton permet d'écouter, à fin de vérification, les sonorités de percussion avant de les enregistrer. Maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et appuyez sur le pavé de percussion correspondant aux sonorités que vous désirez vérifier; ces actions ne provoquent pas l'enregistrement de données.

13 Bouton [CHORD]

Ce bouton permet d'employer la fonction d'Attribution d'accord qui vous donne le moyen de préciser la note fondamentale de l'accord et la nature de l'accord employé pour l'accompagnement.

14 Bouton [PAD BANK]

Bien que la console ne comporte que 12 pavés de percussion, chaque kit de batterie dispose de 24 sonorités formant deux Séries de 12 sonorités. Le bouton [PAD BANK] permet de choisir alternativement la série contenant les 12 sonorités de «batterie», ou la série contenant les 12 sonorités de «percussion».

15 Pavés de percussion/Boutons de mode

Ces boutons jouent un double rôle: pendant l'enregistrement ou l'écoute, ce sont des pavés pour jouer les sonorités de percussion; quand vous maintenez un doigt sur le bouton [MODE], ce sont des sélecteurs de mode et de fonction. Les noms des différents modes disponibles sont gravés sur les pavés. Les boutons [PAGE-] et [PAGE+] donnent accès aux diverses fonctions prévues pour chaque mode. Bien que les pavés de percussion ne soient pas des pavés tactiles, vous pouvez ajouter un accent sur un temps de percussion grâce au bouton [ACCENT].

16 Bouton [ENTER]

Ce bouton permet de valider ou d'exécuter certains enregistrements de données.

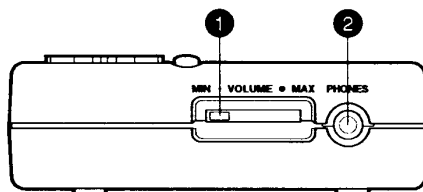
17 Boutons [-1] et [+1]

Ces boutons permettent de préciser diverses données ou de modifier les paramètres choisis.

18 Boutons [◀] et [▶]

Ces boutons commandent le déplacement du curseur clignotant sur l'écran de manière à choisir divers paramètres.

4. Les panneaux arrière et latéraux

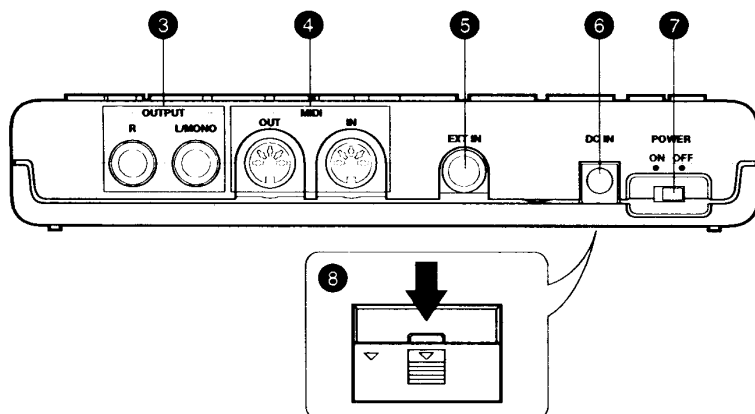


1 Curseur [VOLUME]

Ce curseur permet de préciser le niveau global du signal de sortie présent sur les prises [OUTPUT] et [PHONES].

2 Prise [PHONES]

Cette prise permet de brancher un casque à fin d'écoute privée (le cordon du casque doit être muni d'une minifiche stéréophonique).



3 Prises [OUTPUT]

Ces prises sont destinées à relier le RY8 à un mélangeur, à un amplificateur stéréophonique, ou à des enceintes actives. Pour réaliser une liaison en monophonie, utilisez la prise [L/MONO].

4 Prises [MIDI]

Ces prises sont destinées à relier le RY8 à un autre instrument musical MIDI tel qu'un synthétiseur ou un séquenceur, ou à un appareil MIDI de sauvegarde des données (ce peut être un autre RY8) de manière à assurer le transfert en vrac des données morceau, figure et kit de batterie Utilisateur.

5 Prise [EXT IN]

Cette prise permet de brancher une guitare sur laquelle vous jouerez accompagné du morceau ou de la figure, ou pour laquelle vous désirez employer la fonction d'accord; elle permet également de commander, de diverses manières et à partir de la guitare, l'une quelconque des 50 sonorités d'accompagnement AWM.

6 Prise [DC IN]

Cette prise est destinée à recevoir la sortie de l'adaptateur secteur de manière à alimenter le RY8.

7 Interrupteur [POWER]

Cet interrupteur assure la mise sous tension, ou hors tension, du RY8. N'oubliez pas de mettre l'instrument hors tension lorsque vous n'en faites pas usage.

8 Logement des piles

Placez dans ce logement six piles de 1,5 V de taille AA (SUM-3 ou R6P). Prenez soin de retirer les piles si vous n'envisagez pas d'utiliser le RY8 pendant une longue période.

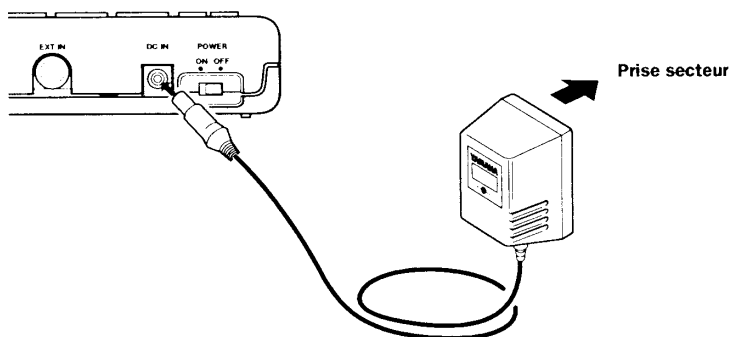
POUR COMMENCER À JOUER

5. Mise en œuvre et mise sous tension

Le RY8 peut être alimenté par un adaptateur secteur (en option) ou par six piles. Respectez les instructions ci-dessous en fonction de la source que vous utilisez.

Utilisation de l'adaptateur secteur

Branchez la fiche du câble d'alimentation d'un adaptateur secteur Yamaha PA-3 ou PA-1B (ils sont disponibles auprès du distributeur) sur la prise [DC IN], placée sur le panneau arrière; cela fait, branchez l'adaptateur sur une prise secteur.



ATTENTION

N'utilisez aucun adaptateur secteur autre que les modèles PA-3 et PA-1B. Tout autre adaptateur pourrait endommager le RY8 ou même vous exposer à un secousse électrique. Prenez soin de débrancher l'adaptateur au niveau de la prise secteur lorsque vous n'utilisez pas le RY8.

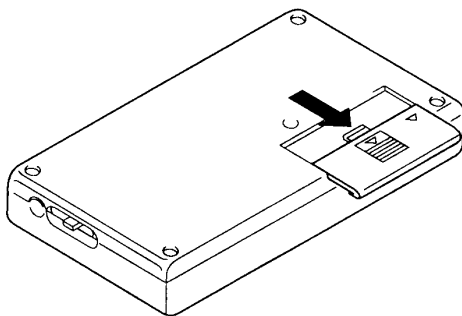
REMARQUE

Lorsque vous branchez la fiche du cordon de l'adaptateur secteur sur la prise [DC IN], les piles du RY8 ne sont pas utilisées.

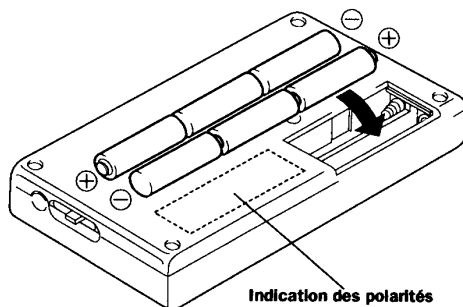
Utilisation de piles

Placez, dans le logement prévu à cet effet, six piles de 1,5 V, taille AA (SUM-3 ou R6P), ou six piles équivalentes (piles au manganèse ou piles alcalines).

- 1. Retirez le couvercle du logement des piles.**
Retirez le couvercle du logement des piles — panneau de fond du RY8 — en appuyant sur la partie rainurée du couvercle et en tirant dans le sens de la flèche, comme le montre l'illustration.



- 2. Mettez en place les piles.**
Introduisez les six piles en veillant à respecter les polarités indiquées sur le panneau de fond du RY8.



- 3. Remplacez le couvercle.**
Remplacez soigneusement le couvercle et assurez-vous qu'il est bien maintenu.

Quand devez-vous remplacer les piles?

Lorsque les piles sont usagées et ne sont plus à même d'alimenter correctement le RY8, les sonorités peuvent être déformées, le niveau de sortie diminue et le message «BATT LOW» s'affiche sur l'écran à cristaux liquides.

Vous devez alors remplacer les six piles en même temps. N'utilisez pas tout à la fois des piles neuves et des piles usagées. Pareillement, ne mélangez pas des piles de type différent (par exemple, des piles au manganèse et des piles alcalines)!



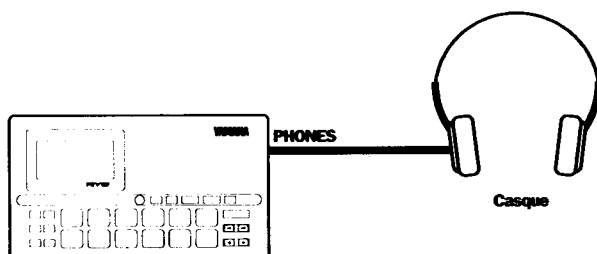
Pour éviter d'endommager l'instrument en cas de fuite des piles, retirez ces dernières si vous n'envisagez pas d'utiliser le RY8 pendant une longue période.

Raccordement d'appareils extérieurs

Il existe plusieurs manières de raccorder d'autres appareils au RY8.

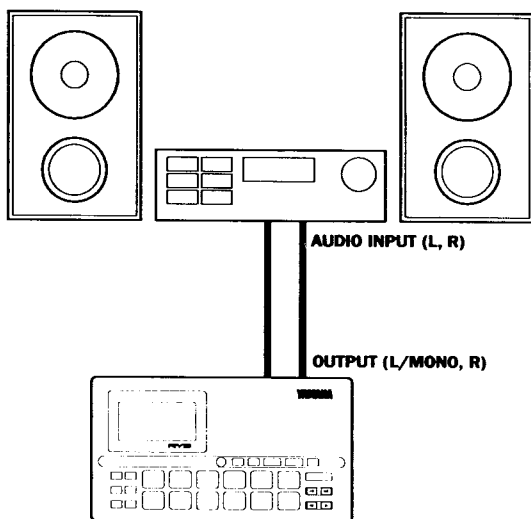
Écoute de contrôle au moyen d'un casque

La manière la plus simple d'écouter les sonorités produites par le RY8 consiste à brancher sur la prise [PHONES] la fiche du cordon d'un casque stéréophonique. Le curseur [VOLUME] permet de régler le niveau d'écoute.



Écoute de contrôle à l'aide d'appareils acoustiques

Un autre moyen très simple d'écouter les sonorités produites par le RY8 consiste à le relier, à l'aide de câbles branchés sur les prises [OUTPUT], soit à un mélangeur, soit à un amplificateur stéréophonique, soit à des enceintes actives pour clavier. Réglez soigneusement la position du curseur [VOLUME] en tenant compte des niveaux d'entrée et de sortie des autres appareils.

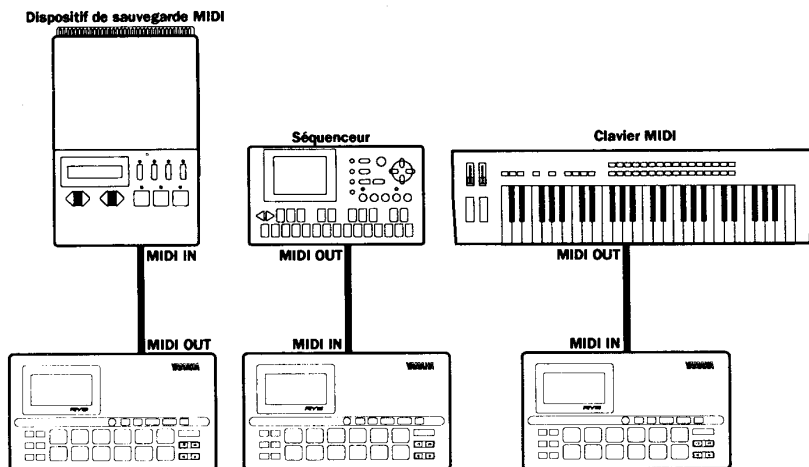


N'oubliez pas de mettre hors tension tous les appareils, y compris le RY8, lorsque vous procédez à quelque raccordement que ce soit!

Raccordement d'un appareil MIDI

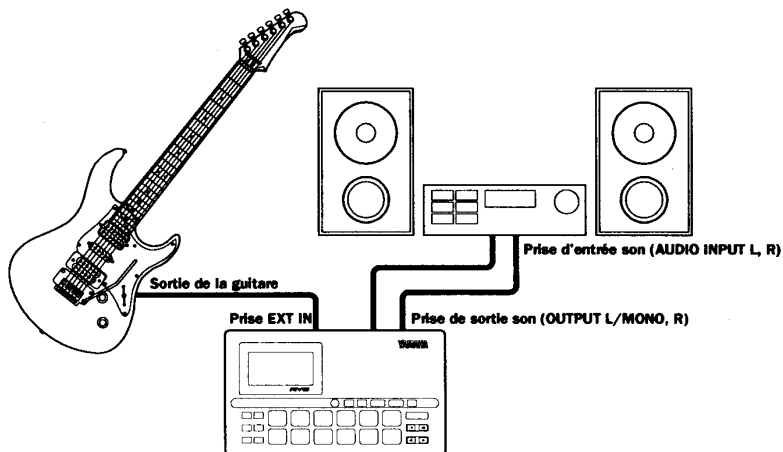
Les possibilités du RY8 en matière d'interface MIDI sont variées et la nature de l'appareil MIDI que vous utiliserez dépendra de vos besoins. À titre d'exemple, vous pouvez souhaiter faire usage d'un appareil MIDI pour sauvegarder les figures, morceaux et kits de batterie Utilisateur (ce peut être un MIDI Data Filer Yamaha MDF2); ou encore, relier un clavier MIDI au RY8 de manière à commander son générateur de sonorités de percussion AWM par l'intermédiaire des notes du clavier; ou enfin, contrôler l'horloge de synchronisation du RY8 à partir d'un séquenceur musical. En général, il vous faudra d'une part brancher une extrémité d'un câble MIDI sur la prise [MIDI OUT] du RY8 et l'autre extrémité sur la prise MIDI IN de l'appareil, et d'autre part brancher une extrémité d'un autre câble MIDI sur la prise [MIDI IN] du RY8 et l'autre extrémité sur la prise MIDI OUT de l'appareil. En fonction de l'application envisagée, vous pouvez être conduit à procéder à certains réglages MIDI sur les appareils. (Pour de plus amples détails concernant l'interface MIDI et le réglages des horloges, reportez-vous à «Mode Système», page 67.)

Exemples de montage MIDI



Utilisation d'une guitare

Parmi les nombreuses particularités du RY8, il nous faut souligner l'existence d'une prise [EXT IN] qui autorise le branchement direct d'une guitare. Cela fait, vous avez la possibilité soit de jouer sur cette guitare accompagné des figures et des morceaux, soit d'accorder cette guitare grâce au RY8, soit, enfin, d'employer le RY8 comme s'il s'agissait d'un synthétiseur de guitare et de commander une des 50 sonorités AWM ordinaires à partir des notes jouées sur la guitare. Réduisez le niveau de sortie du RY8 et de la guitare puis branchez la fiche du cordon de la guitare sur la prise [EXT IN] du RY8. Vous pouvez maintenant augmenter le niveau de sortie du RY8 et celui de la guitare. (Pour de plus amples détails sur l'utilisation de l'entrée extérieure, reportez-vous à «Mode Entrée extérieure», page 61.)



Mode opératoire pour la mise sous tension

La mise sous tension, ou hors tension, d'un ensemble comportant plusieurs appareils électroniques de musique doivent s'effectuer selon un mode opératoire précis. Les règles sont simples, mais il importe de les respecter.

Avant de mettre sous tension quoi que ce soit:

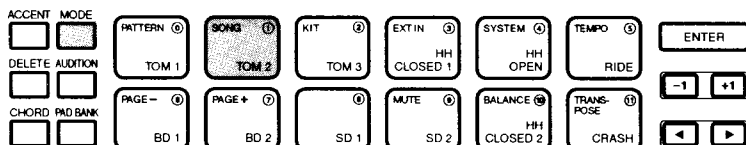
- Assurez-vous que tous les appareils sont correctement reliés et que les commandes de niveau de sortie sont placées sur la position minimum.
- Mettez tout d'abord sous tension le RY8, puis procédez à la mise sous tension des autres appareils.
- La chaîne acoustique doit être le dernier élément à mettre sous tension.
- Augmentez le niveau de sortie de la chaîne de manière qu'il atteigne une valeur raisonnable.
- Augmentez progressivement le niveau de sortie du RY8, tout en jouant sur les pavés de percussion, de façon à obtenir le niveau sonore qui convient.

Lors de la mise hors tension, procédez de manière inverse. La raison pour laquelle nous conseillons que le RY8 soit le premier appareil mis sous tension et le dernier appareil mis hors tension, tient à ce qu'en procédant ainsi aucun signal de forte amplitude ne peut atteindre la chaîne et endommager soit l'amplificateur soit les enceintes.

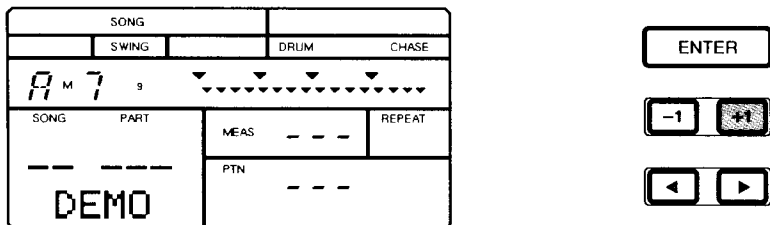
6. Écoute du morceau de démonstration

Avant d'utiliser le RY8, ou de vous plonger dans l'étude de ses particularités, vous désirez peut-être écouter le morceau de démonstration enregistrée en usine, œuvre qui vous donnera une bonne idée des possibilités de cet instrument. Pour cela, vous devez tout d'abord adopter le mode Morceau.

- Pour passer en mode Morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [SONG].



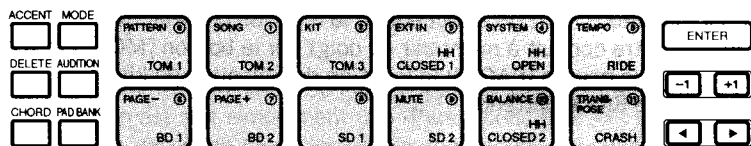
- Pour choisir le morceau de démonstration au moyen de la fonction de Sélection de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [+1] de manière que tous les numéros des morceaux défilent rapidement sur l'écran — jusqu'à ce que le nom de ce morceau, «DEMO», soit affiché dans la partie gauche.



- Pour commander la lecture, appuyez sur le bouton [PLAY].
- Pour arrêter la lecture, appuyez sur le bouton [STOP]. Si vous appuyez une nouvelle fois sur le bouton [PLAY], après avoir agi sur le bouton [STOP], la lecture reprend à partir du point d'arrêt.

7. Emploi des pavés de percussion

Dès que la mise sous tension est effectuée, vous pouvez heurter les pavés de percussion pour produire des sons. Écoutez les sons produits par le kit de batterie actuellement choisi.

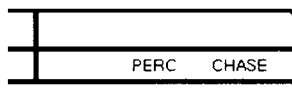
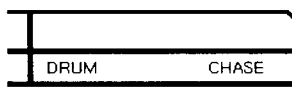


La liste des sonorités de percussion et des kits de batterie figure aux pages 82 et 84.

Choix de la série de pavés

Deux sonorités de percussion sont attribuées à chaque pavé. L'ensemble des sonorités forment deux séries, série des pavés de «Batterie» et série des pavés de «Percussion» .

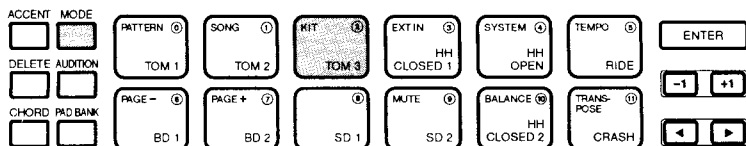
- Pour choisir alternativement une série ou l'autre, appuyez sur le bouton [PAD BANK].
- Tandis que vous procédez ainsi, l'indication «DRUM» (pour la Série des pavés de Batterie), ou l'indication «PERC» (pour la Série des pavés de Percussion), s'affiche sur l'écran.



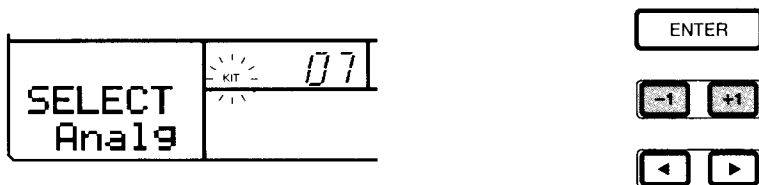
Choix des kits de batterie

Si la fonction Chase est en service, le kit de batterie actuellement choisi dépend de la figure adoptée. Il existe 16 kits de batterie — 12 kits Préprogrammés et 4 kits Utilisateur. Pour choisir un kit de batterie, vous devez tout d'abord adopter le mode Kit de batterie.

- Pour passer en mode Kit de batterie, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [KIT]. (Pour accéder à la fonction de Sélection de kit de batterie, vous serez peut-être conduit à maintenir un doigt sur le bouton [MODE] et à appuyer plusieurs fois sur le bouton [PAGE-]; la fonction de Sélection de kit de batterie est la première du mode Kit de batterie.)



- L'indication «SELECT» s'affiche, de même que le nom du kit de batterie actuellement choisi. Le numéro du kit de batterie (00 - 15) figure également sur l'écran.
- Pour choisir un autre kit de batterie, appuyez sur le bouton [-1] ou [+1]. Les kits portant les numéros 00 à 11 forment les kits Préprogrammés, les kits portant les numéros 12 à 15 les kits Utilisateur.



Au moment de la sortie d'usine, les kits Préprogrammés portant les numéros 00 à 03 sont attribués aux kits Utilisateur 12 à 15. La liste des 16 kits de batterie et des sonorités attribuées aux pavés de percussion est fournie à la page 84.

8. Emploi des figures Préprogrammées

Le RY8 comprend 200 figures d'une mesure (numéros 000 à 199). À chaque figure est associé un accompagnement correspondant à un genre musical donné. Cet accompagnement comporte des pistes pour la Basse, l'Accord 1 et l'Accord 2. La mémoire du RY8 contient autant d'accompagnements que de figures, soit 200, couvrant un large éventail de genres musicaux. (La liste des figures que peut produire le RY8 est donnée à la page 86.)

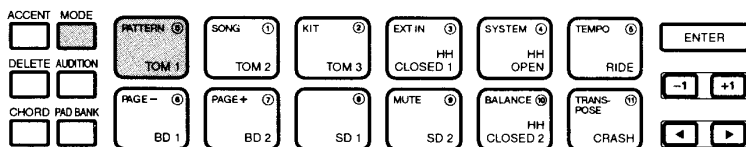
Les figures Préprogrammées couvrent 50 genres musicaux comprenant chacune quatre Sections. Une Section est soit simplement une «Partie principale A», ou une «Partie principale B», soit un «Interlude AB» (c'est-à-dire un interlude qui conduit naturellement de la partie A à la partie B), ou un «Interlude BA» (un interlude qui conduit naturellement de la partie B à la partie A).

Vous pouvez modifier l'accompagnement indépendamment de la figure (page 32), et changer également l'accord (page 32). Vous avez également la possibilité de rendre l'accompagnement silencieux (page 74), en partie ou en totalité, et de n'écouter que la figure (page 32).

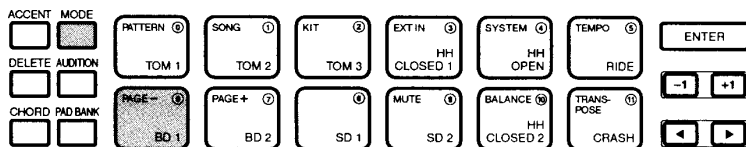


Toutes les modifications apportées aux figures Préprogrammées, à l'exclusion du réglage du Swing, sont temporaires. Lorsque vous choisissez un autre mode, ou une autre figure, puis passez à nouveau en mode Figure, les réglages par défaut sont rétablis.

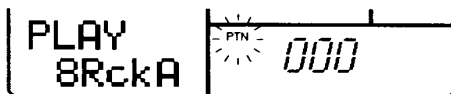
■ Pour choisir le mode Figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].



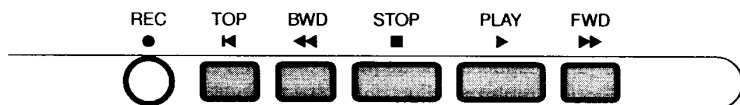
(Pour employer la fonction de Sélection de figure, vous serez peut-être conduit à maintenir un doigt sur le bouton [MODE] et à appuyer plusieurs fois sur le bouton [PAGE-]; la fonction de Sélection de figure est la première du mode Figure.)



- L'indication «PTN» (en regard du numéro de la figure actuellement adoptée) clignote pour vous signaler qu'il est possible de modifier le numéro de la figure.



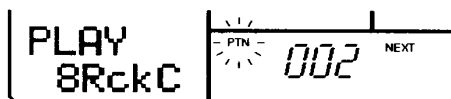
- Au moyen des boutons [-1] et [+1], choisissez une figure Préprogrammée (numéros 000 à 199). (Les numéros 200 à 249 correspondent aux figures Utilisateur, c'est-à-dire aux figures que vous créez; à sa sortie d'usine, le RY8 ne contient aucune donnée musicale relative aux figures Utilisateur.)
- Pour écouter la figure adoptée, appuyez sur le bouton [PLAY]. La figure se fait entendre aussi longtemps que vous n'appuyez pas sur le bouton [STOP]. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute de la figure à partir du point d'arrêt. Pour reprendre l'écoute de la figure à partir du début, vous devez appuyer sur le bouton [TOP], [BWD] ou [FWD] avant d'agir sur le bouton [PLAY].



Choix des figures «suivantes»

Tandis que vous écoutez une figure, vous pouvez préciser celle qui doit suivre immédiatement.

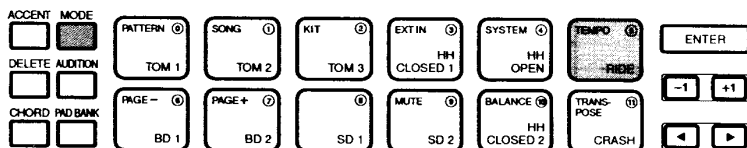
- Pour choisir la figure suivante alors qu'une figure se fait entendre, appuyez simplement sur le bouton [-1] ou le bouton [+1] de manière à préciser le numéro de cette figure. (Voici une bonne occasion de choisir l'une après l'autre toutes les figures Préprogrammées pour vous rendre compte de leur contenu!)



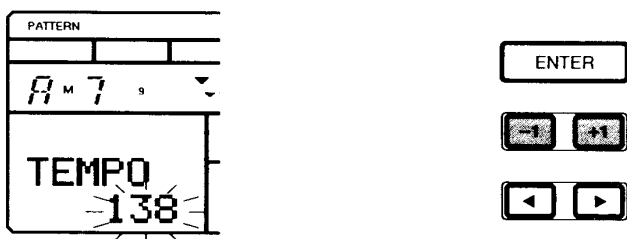
Modification du tempo

Vous pouvez modifier le tempo alors qu'une figure se fait entendre ou non. À chaque figure Préprogrammée est associé un «tempo initial». Au moment où vous choisissez une figure, c'est le tempo initial qui est employé.

- Pour modifier le tempo, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [TEMPO], ce qui a pour effet de passer en mode Tempo.



L'indication «TEMPO» est alors affichée dans la partie gauche de l'écran et la valeur actuelle du tempo clignote. Précisez, à l'aide des boutons [-1] et [+1], la nouvelle valeur que doit prendre le tempo. Le tempo employé pour l'écoute peut prendre toute valeur comprise entre 40 et 250 battements par minute.



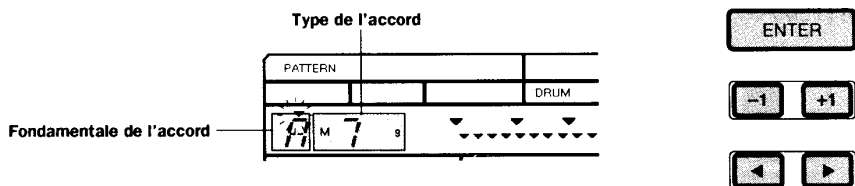
- Pour quitter le Tempo, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].

Modification de l'accord d'accompagnement

Vous pouvez modifier la note fondamentale de l'accord d'accompagnement, ou la nature de l'accord, alors que cet accord se fait entendre ou non. Toutes les données que portent les pistes d'accompagnement sont automatiquement modifiées pour tenir compte du nouvel accord.

- Pour modifier l'accord d'accompagnement, vous devez tout d'abord choisir le fonction d'Attribution d'accord en appuyant sur le bouton [CHORD]. Un petit triangle noir inversé clignote alors dans la partie supérieure gauche de l'écran.

- Pour choisir la Fondamentale de l'accord, ou le Type de l'accord, utilisez les boutons [◀] et [▶]. Le triangle se place en regard de la sélection.
- Pour modifier la Fondamentale ou le Type de l'accord d'accompagnement, appuyez sur le bouton [-1] ou [+1] puis sur le bouton [ENTER] de manière à valider votre choix.



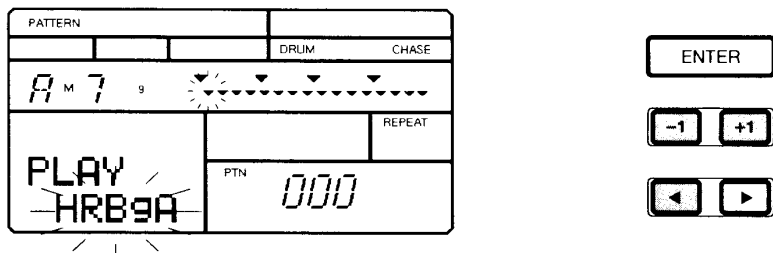
- Pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [CHORD].

Choix de l'accompagnement

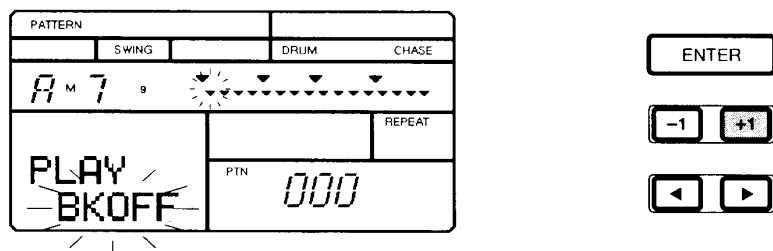
Les accompagnements comportent des pistes pour la Basse, l'Accord 1 et l'Accord 2 sur lesquelles sont enregistrées des données qui dépendent étroitement des figures Préprogrammées. Vous ne pouvez pas modifier un accompagnement, mais vous avez la possibilité d'opter momentanément pour un accompagnement différent de celui correspondant à la figure choisie.

- Pour choisir un accompagnement grâce à la fonction de Sélection de figure du mode Figure, appuyez sur le bouton [◀] de manière à amener le curseur clignotant en regard du nom de l'accompagnement; ce dernier clignote alors pour vous signaler qu'il est maintenant possible de choisir un accompagnement différent de celui correspondant à la figure adoptée. (Voici une bonne occasion d'écouter l'effet produit par les différents accompagnements et les différentes figures!)

- Tandis que le nom de l'accompagnement clignote, vous maintenez un doigt sur le bouton [-1] ou [+1] de façon à faire défiler la liste des accompagnements disponibles; le dernier poste de cette liste correspond à «Absence d'accompagnement».



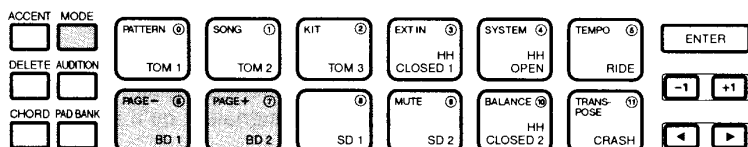
- Pour mettre hors service l'accompagnement, choisissez donc le dernier poste de la liste, l'indication «BKOFF» s'affiche sur l'écran. (Pour remettre en service l'accompagnement, appuyez sur le bouton [-1] autant de fois qu'il est nécessaire pour choisir l'accompagnement qui vous intéresse.)



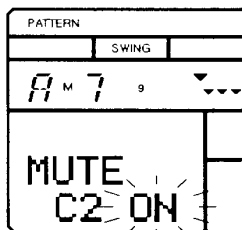
Pour rendre silencieuse une piste de l'accompagnement

Vous pouvez rendre silencieuse (mettre hors service) une ou plusieurs pistes portant les données de l'accompagnement. Pour cela, vous devez tout d'abord adopter le mode Silence en maintenant un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur le bouton [MUTE].

- Pour sélectionner la piste de la Basse, de l'Accord 1 ou de l'Accord 2, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+].



Silence de la piste de Basse (B) est la première fonction du mode Silence, Silence de la piste d'Accord 1 (C1) la deuxième, et Silence de la piste d'Accord 2 (C2) la troisième. L'indication «MUTE B (ou C1, ou C2) OF» s'affiche pour signaler que vous avez employé la fonction de Silence de piste et que cette fonction n'est pas en service. Pour mettre en service cette fonction, appuyez sur le bouton [+1]. L'indication «ON» s'affiche alors et les données que porte la piste cessent d'être lues. (Pour remettre hors service la fonction de Silence de piste, appuyez sur le bouton [-1].)

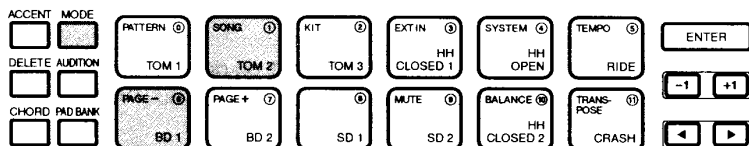


- Pour quitter le mode silence, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].

9. Emploi des morceaux Préprogrammés

Les morceaux Préprogrammés ont pour objet de vous donner des idées de composition; vous pouvez également les employer comme accompagnements. Le RY8 comprend 50 morceaux Préprogrammés (00 - 49) couvrant plusieurs genres de musique contemporaine.

- Pour choisir un morceau Préprogrammé, vous devez tout d'abord adopter le mode Morceau en maintenant un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur le bouton [SONG]. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez à plusieurs reprises sur le bouton [PAGE-] de manière à accéder à la fonction de Sélection de morceau qui est la première du mode Morceau.



- L'indication «SONG» (elle est située dans la partie inférieure gauche de l'écran, au-dessus d'un nombre à deux chiffres) clignote vous signalant qu'il est possible de choisir un autre numéro de morceau.

■ Au moyen du bouton [-1] ou [+1], choisissez un morceau Préprogrammé (numéros 00 à 49). (Les numéros 50 à 99 correspondent aux morceaux Utilisateur, c'est-à-dire aux morceaux que vous composez; à sa sortie d'usine, le RY8 ne contient aucune donnée musicale relative aux morceaux Utilisateur.)

SONG			
		DRUM	CHASE
A. 7		13	
SONG		PART	
33 001		MEAS 001	
R&B A		PTN 132	
		REPEAT MUTE	

ENTER

A diagram showing a horizontal line with two square boxes connected by it. The left box contains the text **-1** and the right box contains the text **+1**.



- Pour écouter le morceau Préprogrammé choisi, appuyez sur le bouton [PLAY]. (Si la fonction de Répétition est en service, le morceau est joué de manière ininterrompue, jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [STOP]; reportez-vous à la page 43.)
- Pour arrêter l'écoute avant la fin du morceau, appuyez sur le bouton [STOP]. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute à partir du point d'arrêt. Pour reprendre l'écoute à partir du début du morceau, vous devez appuyer sur le bouton [TOP] avant d'agir sur le bouton [PLAY].



■ Pour préciser à partir de quelle mesure doit commencer l'écoute, agissez sur les boutons [BWD] ou [FWD] avant d'appuyer sur le bouton [PLAY].



Le RY8 est capable de produire simultanément 28 notes. Il peut donc arriver qu'une sonorité soit «amputée», ou tout simplement supprimée.

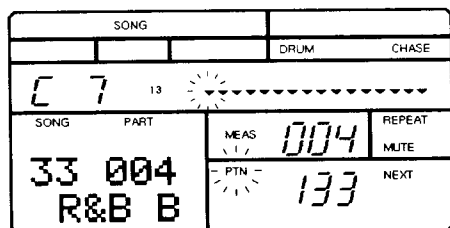
Modification de la figure et de l'accompagnement

Il est très facile de modifier la figure et l'accompagnement du morceau que vous avez choisi, qu'il se fasse entendre ou non.

Après avoir choisi la fonction de Sélection de morceau du mode Morceau et un morceau, appuyez sur le bouton [PLAY] pour commander la lecture du morceau. Le curseur clignotant passe alors de «SONG» (partie inférieure gauche de l'écran) à «PTN» (partie inférieure droite de l'écran) pour vous signaler qu'il est possible de modifier la figure.

Au moment où vous choisissez un autre numéro de figure, la figure et l'accompagnement sont modifiés.

- Pour choisir une autre figure, commandez la lecture ou appuyez une ou deux fois sur le bouton [▶] de sorte que le curseur se place en regard de l'indication «PTN». Cela fait, choisissez la nouvelle figure à l'aide du bouton [-1] ou [+1].



- Pour modifier l'accompagnement, appuyez sur le bouton [◀] ou [▶] de manière que le curseur clignotant se place en regard du nom de l'accompagnement. Ce nom clignote également pour vous signaler qu'il est possible de choisir un autre accompagnement qui sera joué avec la figure actuellement adoptée. Utilisez le bouton [-1] ou [+1] pour choisir cet accompagnement.

SONG			
		DRUM	CHASE
C 7	13		
SONG	PART	MEAS	REPEAT
33	004	004	
R&B	B	PTN	MUTE
		133	NEXT

ENTER

-1 +1

◀ ▶



Les modifications que vous apportez à la figure et à l'accompagnement du morceau Préprogrammé ne sont prises en compte qu'aussi longtemps que ce morceau est choisi ou que vous n'appuyez pas sur les boutons [TOP], [BWD] ou [FWD] pour choisir une autre mesure du morceau. Dès que vous choisissez un autre morceau, la figure et l'accompagnement par défaut sont rétablis.

POUR COMMENCER
À JOUER

MODES ET FONCTIONS

10. Mode Figure

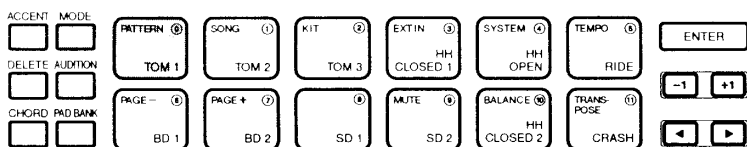
Le mode Figure est l'un des deux principaux modes de fonctionnement du RY8 (l'autre est le mode Morceau). Il se subdivise en deux autres modes: Écoute de figure et Enregistrement de figure.

La liste des figures est donnée à la page 86.

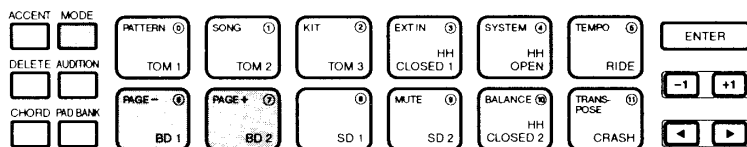
Mode d'Écoute de figure

Le mode d'Écoute de figure vous offre la possibilité de choisir et d'écouter une figure Préprogrammée ou une figure Utilisateur mais aussi d'attribuer un facteur de Swing à une figure, d'effacer une figure Utilisateur, de copier une figure Préprogrammée ou Utilisateur dans une des mémoires de figure Utilisateur et d'attribuer un accompagnement à une figure Utilisateur.

■ **Adoption du mode d'Écoute de figure** - Pour passer en mode d'Écoute de figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].

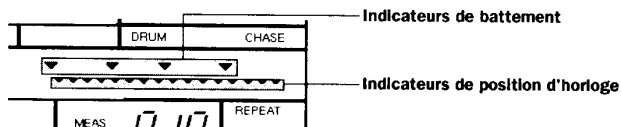


■ **Choix d'une fonction** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+] ou [PAGE-] de manière à faire défiler les diverses fonctions disponibles. Au fur et à mesure du défilement, des renseignements relatifs à chaque fonction s'affichent sur l'écran.



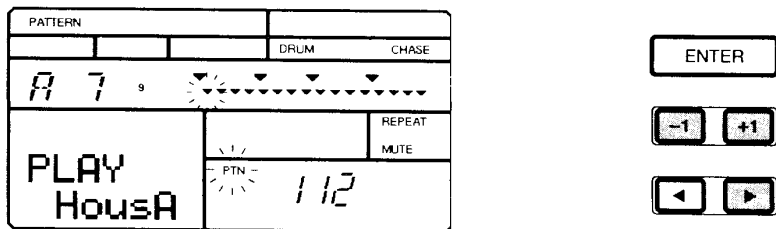
Les indicateurs de battement et de position d'horloge

Les indicateurs de battement et de position d'horloge figurent dans la partie supérieure droite de l'écran; chaque grand triangle inversé représente un battement de la mesure, chaque petit triangle inversé représente une position d'horloge pour laquelle il existe des données de figure. (Le nombre de triangles de battement et de triangles d'horloge requis pour une mesure dépend du mètre choisi pour la figure.)



Pendant l'écoute, un indicateur de battement clignote quand survient le temps qui lui correspond; tous les indicateurs clignotent pour le premier temps de la mesure; un indicateur de position d'horloge clignote pour la position d'horloge qui lui correspond.

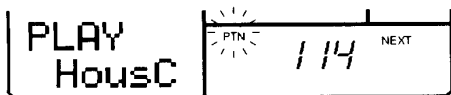
- **Choix d'une figure** - Placez le curseur clignotant en regard de l'indication «PTN» puis appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir une figure Préprogrammée (numéros 000 à 199) ou une figure Utilisateur (numéros 200 à 249).



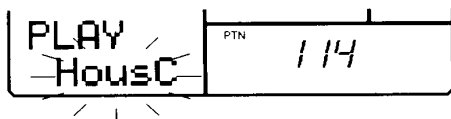
- **Départ et arrêt de la lecture d'une figure** - Appuyez sur le bouton [PLAY] pour écouter la figure. Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction de la figure. Appuyez à nouveau sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute de la figure à partir du point d'arrêt.

- **Pour pointer le début de la figure** - La reproduction de la figure étant arrêtée, appuyez sur le bouton [TOP], [BWD] ou [FWD] pour pointer le début de la mesure. Cela fait, lorsque vous appuyez sur le bouton [PLAY], la lecture de la figure commence au début.

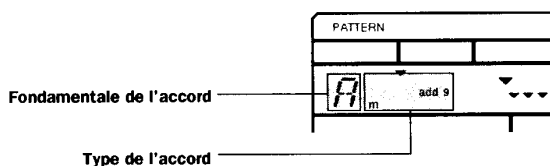
■ **Choix de la figure suivante** - Utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour préciser la figure qui doit suivre immédiatement celle qui est en cours de lecture. L'indication «NEXT» s'affiche sur l'écran jusqu'à ce que cette figure suivante soit jouée.



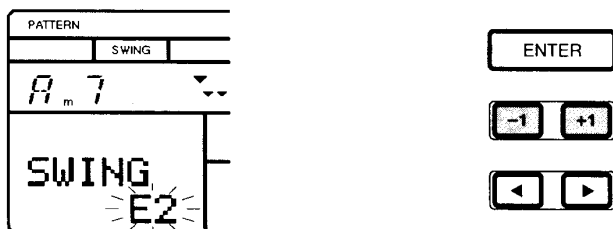
■ **Modification de l'accompagnement** - Pour adopter momentanément un accompagnement différent de manière à juger de l'effet qu'il produit en compagnie de la figure choisie (que la figure se fasse entendre ou non), appuyez une fois sur le bouton [◀] de manière que le curseur clignotant se place en regard du nom de l'accompagnement. Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir l'un des 200 accompagnements disponibles. Le dernier poste de la liste des accompagnements est «BKOFF»; il correspond à l'arrêt de l'accompagnement.



■ **Modification de l'accord** - Pour que l'accompagnement soit temporairement basé sur un accord différent, appuyez sur le bouton [CHORD] de manière à accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, appuyez sur le bouton [◀] pour placer le curseur en regard de l'indication de la Fondamentale de l'accord puis précisez cette fondamentale au moyen des boutons [+1] ou [-1]. Pareillement, placez le curseur en regard de l'indication du Type de l'accord et précisez ce type au moyen du bouton [+1] ou [-1]. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton [CHORD] pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord. (La liste des types d'accord est donnée à la page 51.)

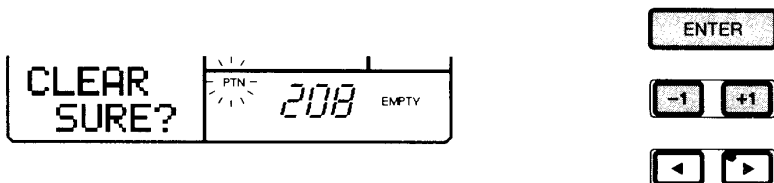


■ **Attribution d'un facteur de Swing à une figure** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à accéder à la fonction Swing. L'indication «SWING» s'affiche, accompagnée du réglage actuel (OFF, E1 - E9, S1 - S5). Pour attribuer un facteur de Swing à la figure actuellement choisie, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1]. Le réglage du Swing a aussi une action sur l'accompagnement. Si un réglage de Swing est prévu pour une figure donnée, l'indication «SWING» s'affiche à la partie supérieure de l'écran dès que vous choisissez cette figure.



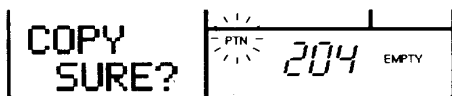
Il existe deux types de facteur de Swing: les facteurs E pour les mesures à 8 temps, les facteurs S pour les mesures à 16 temps. Selon la nature du Swing adopté, ou de la figure choisie, la fonction de Swing peut être sans effet apparent.

■ **Effacement d'une figure Utilisateur** - La reproduction de la figure étant arrêtée, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à accéder à la fonction d'Effacement de figure. L'indication «CLEAR SURE?» s'affiche sur l'écran. Précisez le numéro (200 à 249) de la figure au moyen du bouton [+1] ou [-1]. Cela fait, appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer les données. L'indication «EMPTY» s'affiche alors à côté du numéro de la figure. (Pour quitter la fonction d'Effacement, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)



Si l'indication «PRESET» apparaît momentanément sur l'écran au moment où vous appuyez sur le bouton [ENTER], cela signifie que vous tentez d'effacer une figure Préprogrammée, ce qui est impossible. En ce cas, répétez les opérations en veillant à choisir un numéro de figure Utilisateur (numéros 200 à 249).

■ **Copie de la figure actuellement adoptée** - La reproduction de la figure étant arrêtée, choisissez tout d'abord la figure que vous désirez copier. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE+] de manière à accéder à la fonction de Copie de figure. L'indication «COPY SURE?» s'affiche sur l'écran. Au moyen du bouton [+1] ou [-1], choisissez le numéro de figure Utilisateur (numéros 200 à 249) devant recevoir la figure Préprogrammée, ou la figure Utilisateur, que vous avez choisi. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour copier cette figure. (Pour quitter la fonction de Copie, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)

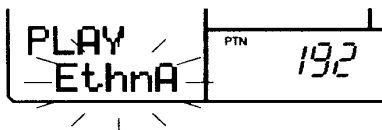


Les données copiées dans la mémoire de la figure Utilisateur incluent le tempo initial, le réglage du Swing, le kit de batterie et l'accompagnement. Si la mémoire de figure Utilisateur visée contient une figure dont le mètre est différent de celui de la figure à copier, l'indication «TS NOT MATCH» s'affiche temporairement au moment où vous appuyez sur le bouton [ENTER]. En ce cas, effacez le contenu de cette mémoire de figure Utilisateur et répétez les opérations.



Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF2.)

■ **Attribution d'un accompagnement à une figure Utilisateur** - Vous pouvez attribuer un quelconque des 200 accompagnements à une figure Utilisateur, accompagnement qui se fera alors entendre en même temps que la figure. Pour cela, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE-] de manière à accéder à la fonction de Sélection de figure. Appuyez sur le bouton [◀] pour placer le curseur en regard du nom de l'accompagnement puis utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour choisir l'accompagnement qui vous intéresse. (Vous avez également la possibilité de supprimer l'accompagnement en choisissant «BKOFF».)



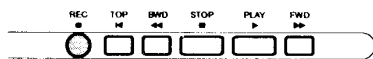
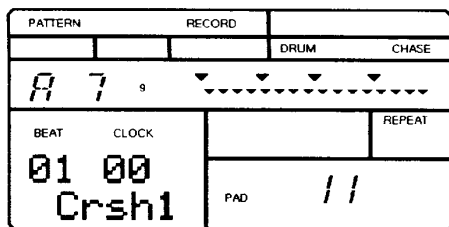
Mode d'Enregistrement de figure

Le mode d'Enregistrement de figure vous donne le moyen d'enregistrer une figure en temps réel ou pas à pas, de préciser le mètre (indication de la mesure) de la figure avant l'enregistrement et de placer des accents pour obtenir un effet dynamique. Vous pouvez copier une figure Préprogrammée dans une mémoire de figure Utilisateur puis la modifier, ou encore effacer le contenu d'une mémoire de figure Utilisateur (ou choisir une mémoire vide) et composer la figure en ne faisant appel qu'à votre inspiration.



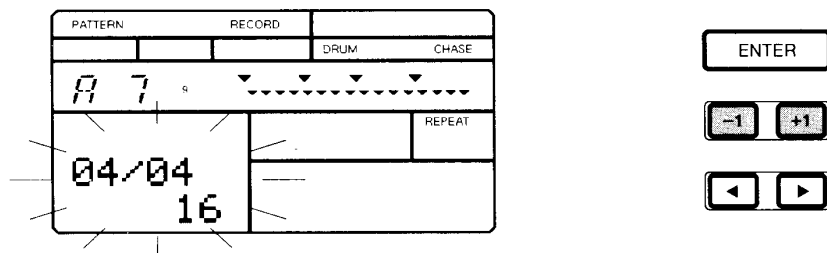
Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous ne pouvez pas enregistrer la figure Utilisateur. En ce cas, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF2.)

■ **Adoption du mode d'Enregistrement de figure** - Tout d'abord, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN] de manière à passer en mode Figure. Cela fait, appuyez sur le bouton [REC] pour passer en mode d'Attente d'enregistrement de figure; le RY8 est alors prêt à enregistrer — en temps réel ou pas à pas — et l'indication du battement et de l'horloge est placée en regard du premier temps de la mesure. Sur l'écran sont affichés l'accord, le temps et l'horloge actuels, le nom de la sonorité de percussion du pavé de percussion choisi et le numéro de ce pavé. (Pour quitter le mode d'Enregistrement de figure, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)



Vous ne pouvez pas passer en mode d'Enregistrement de figure si vous avez choisi une figure Préprogrammée (numéros 000 à 199). Si, dans ces conditions, vous appuyez sur le bouton [REC], l'indication «PRESET» s'affiche momentanément pour vous rappeler qu'il faut choisir une figure Utilisateur.

■ **Indication de la mesure** - Si vous souhaitez composer une figure en ne faisant appel qu'à votre inspiration et préciser une indication de mesure, vous devez, *avant* d'adopter l'enregistrement en temps réel ou pas à pas, définir le mètre d'une figure Utilisateur vide, opération qui implique que le RY8 soit en mode d'Attente d'enregistrement de figure. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+]. Au moyen du bouton [+1] ou [-1], précisez le mètre. Pour repasser en mode d'Attente d'enregistrement de figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].



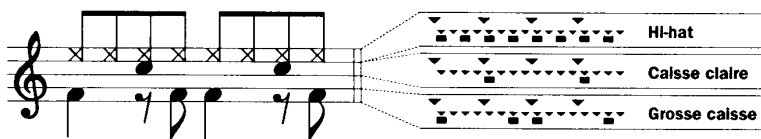
Définition de l'indication de la mesure

Vous ne pouvez pas changer l'indication de la mesure d'une figure existante, mais vous pouvez définir l'indication de la mesure d'une figure Utilisateur vide. Le tableau suivant précise les indications de mesure et les valeurs de quantification que vous pouvez employer.

Indications de mesure	Valeurs de quantification
01/04	12, 16, 24, 32
02/04	12, 16, 24, 32
03/04	12, 16
04/04	12, 16
05/04	12
01/08	16, 24, 32
03/08	16, 24, 32
05/08	16, 24
07/08	16
01/16	16, 32
03/16	16, 32
05/16	16, 32
07/16	16, 32
09/16	16
11/16	16
13/16	16
15/16	16

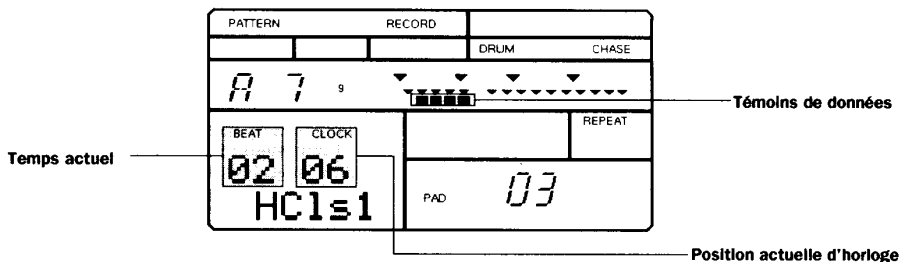
Exemple d'une partition pour batterie: Figure «8 beat»

Au cours de l'enregistrement d'une figure «8 beat», voici ce qui s'affiche.



■ **Adoption du mode d'Enregistrement pas à pas** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de figure, il vous suffit d'appuyer sur un des pavés de percussion, ou sur le bouton [ACCENT], pour provoquer l'enregistrement pas à pas. (Pour quitter le mode d'Enregistrement pas à pas, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)

■ **Enregistrement pas à pas** - Enregistrer pas à pas consiste à placer l'indicateur de position d'horloge sur une position précise au moyen des boutons [FWD], [BWD] ou [TOP] puis à préciser le signal de percussion correspondant en appuyant sur le pavé de percussion qui convient. Au cours de cette dernière opération, un petit carré noir s'affiche sous l'indicateur de position d'horloge pour signaler que des données existent à cet emplacement, données qui ont trait au pavé de percussion utilisé, puis l'indicateur de position d'horloge avance d'une position.



Le RY8 interdit automatiquement l'enregistrement de notes illogiques telles que «High-hat» ouvert et fermé en même temps. La sonorité de percussion attribuée au pavé portant le numéro le plus élevé a la priorité.

■ **Adoption du mode d'Enregistrement en temps réel** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de figure, il vous suffit d'appuyer sur le bouton [PLAY] pour provoquer l'enregistrement en temps réel. Le métronome compte pour rien (le nombre de battements de mesure pour rien s'affiche et dépend du mètre choisi) après quoi l'enregistrement en temps réel débute. (Pour quitter le mode d'Enregistrement en temps réel, appuyez sur le bouton [STOP] puis, une nouvelle fois, sur le bouton [REC].)

■ **Enregistrement en temps réel** - Enregistrer en temps réel consiste simplement à heurter les pavés de percussion convenables après le battement de mesure pour rien, et en cadence avec les déclics du métronome. Vous pouvez ajouter autant de signaux de percussion qu'il vous plaît puisque la mesure se répète sans interruption. Tandis que vous jouez, un petit carré noir s'affiche sous l'indicateur de position d'horloge pour signaler que des données existent à cet emplacement, données qui ont trait au pavé de percussion utilisé. Pour quitter le mode d'enregistrement en temps réel, appuyez sur le bouton [STOP].

■ **Écoute des sonorités de percussion** - Que le RY8 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous avez la possibilité d'écouter les sonorités produites par les pavés de percussion sans pour autant enregistrer ces sonorités. Maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et heurter un pavé pour écouter les sons qu'il produit.



Les petits carrés noirs ne figurent sous les indicateurs de position d'horloge que dans la mesure où vous avez choisi un pavé de percussion portant des données rythmiques.



Lorsque vous appuyez sur le bouton [FWD] ou [BWD] pour accéder à une autre position d'horloge, chaque position d'horloge contenant des données provoque l'émission des sons qui leur correspondent.

■ **Effacement d'une donnée de percussion** - Que le RY8 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous pouvez effacer le signal de percussion enregistré correspondant à un temps donné. Pour cela, maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le pavé de percussion qui convient pour la position d'horloge appropriée.

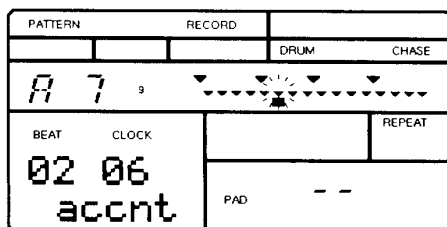
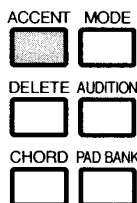


Dans le cas du mode d'Enregistrement pas à pas, vous disposez d'un autre moyen d'effacer un signal de percussion. Tout d'abord, écoutez les sons produits par le pavé de percussion sans les enregistrer; en procédant ainsi, les carrés noirs rappelant qu'il existe des données relatives à ce pavé, s'affichent sous les indicateurs de position d'horloge. Cela fait, amenez l'indicateur de position d'horloge à l'emplacement désiré puis maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER].

Accentuation d'une figure

Le bouton [ACCENT] vous offre la possibilité d'ajouter ou d'effacer un accent tout comme vous le faites pour enregistrer ou effacer un signal de percussion. (Vous pouvez définir les niveaux d'accentuation des pavés des kits de batterie Utilisateur. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 59.)

- **Ajout d'un accent** - En mode d'Écoute de figure, vous ajoutez un accent en temps réel en maintenant un doigt sur le bouton [ACCENT] tandis que vous heurtez un pavé de percussion. En mode d'Enregistrement, la pression sur le bouton [ACCENT] provoque l'enregistrement d'un accent pour la position actuelle d'horloge. L'indication «accnt» s'affiche sur l'écran pour signaler que vous avez accédé à la fonction d'Attribution d'accent. (Pour abandonner cette fonction, maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et appuyez sur un des pavés de percussion.)



- **Écoute des accents** - Que le RY8 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous pouvez juger de l'effet produit par un accent sans pour autant enregistrer cet accent. Maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et appuyez sur le bouton [ACCENT] pour connaître les sonorités accentuées.
- **Effacement d'un accent** - Que le RY8 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous pouvez effacer un accent en maintenant un doigt sur le bouton [DELETE] et en appuyant sur le bouton [ACCENT] pour la position d'horloge qui convient.



Dans le cas du mode d'Enregistrement pas à pas, vous disposez d'un autre moyen d'effacer un accent. Tout d'abord, écoutez l'effet produit par l'accent en maintenant un doigt sur le bouton [AUDITION] et en appuyant sur le bouton [ACCENT]; en procédant ainsi, les carrés noirs rappelant les emplacements des accents, s'affichent sous les indicateurs d'horloge. Cela fait, amenez l'indicateur de position d'horloge à l'emplacement désiré puis maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER].

■ **Attribution d'un accompagnement** - Vous pouvez attribuer un quelconque des 200 accompagnements à une figure Utilisateur, accompagnement qui se fera alors entendre en même temps que la figure. (Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 34.)

■ **En cas de dépassement de la capacité polyphonique** - Le RY8 est capable de produire simultanément 28 notes. Il peut arriver que la figure que vous avez composée soit telle que plusieurs sonorités de percussion doivent être jouées en même temps que des notes de basse ou d'accord existantes. En ce cas, ces sonorités de percussion seront soit «amputées», soit tout simplement supprimées.



La mise hors tension du RY8 alors qu'il est en mode d'Enregistrement de morceau, ou qu'il exécute une fonction de Copie ou d'Effacement, peut provoquer la perte irrémédiable de *toutes* les données Utilisateur.

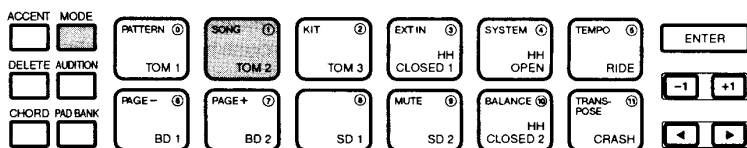
11. Mode Morceau

Le mode Morceau est l'un des deux principaux modes de fonctionnement du RY8 (l'autre est le mode Figure). Il se subdivise en deux autres modes: Écoute de morceau et Enregistrement de morceau.

Mode d'Écoute de morceau

Le mode d'Écoute de morceau vous offre la possibilité de choisir et d'écouter un morceau Préprogrammé ou un morceau Utilisateur, mais aussi de faire usage des fonctions de Répétition et d'Enchaînement, d'effacer un morceau Utilisateur et de copier un morceau Préprogrammé ou Utilisateur vers une des mémoires de morceau Utilisateur.

■ **Adoption du mode d'Écoute de morceau** - Pour passer en mode d'Écoute de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [SONG].



Type de l'accord

SONG		DRUM		CHASE	
A E		▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼			
SONG		PART		MEAS	
00		001		000	
8RckA		PTN		000	
				REPEAT	

Fondamentale de l'accord

Numéro de la partie

Numéro du morceau

Nom de l'accompagnement

Numéro de la mesure

Numéro de la figure



Si la mémoire de morceau Utilisateur ne contient aucune donnée, des tirets (- - -) figurent sur l'écran à l'emplacement du nom de l'accompagnement et du numéro de la figure.

■ **Choix d'une fonction** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+] ou [PAGE-] de manière à faire défiler les diverses fonctions disponibles. Au fur et à mesure du défilement, des renseignements relatifs à chaque fonction s'affichent sur l'écran.

■ **Choix d'un morceau** - Après avoir adopté le mode d'Écoute de morceau, vous pouvez immédiatement choisir un morceau. Ultérieurement, vous devez, au moyen du bouton [◀], placer le curseur clignotant en regard de l'indication «SONG». Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir un morceau Préprogrammé (numéros 00 à 49) ou un morceau Utilisateur (numéros 50 à 99), ou encore le morceau de démonstration. (Lorsque la lecture du morceau est arrêtée, les boutons [◀] et [▶] vous donnent la possibilité de placer le curseur clignotant en regard du numéro d'un morceau, du nom d'un accompagnement ou du numéro d'une figure.)

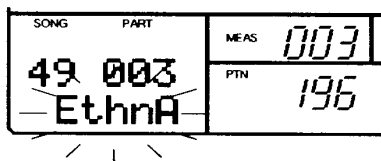
■ **Départ et arrêt de la lecture d'un morceau** - Appuyez sur le bouton [PLAY] pour écouter le morceau. Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction du morceau. Appuyez à nouveau sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute du morceau à partir du point d'arrêt.

■ **Pour pointer le début du morceau** - La reproduction du morceau étant arrêtée, appuyez sur le bouton [TOP] pour pointer la première mesure du morceau, ou sur le bouton [BWD] ou [FWD] pour pointer une mesure particulière. Cela fait, lorsque vous appuyez sur le bouton [PLAY], la lecture du morceau commence à partir de la mesure que vous avez ainsi précisée.

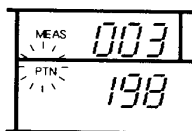


Pour franchir pas à pas chaque mesure, dans un sens ou dans l'autre, utilisez les boutons [FWD] et [BWD]. Pour passer rapidement à l'une des mesures qui suivent ou qui précèdent, maintenez un doigt sur le bouton [FWD] ou [BWD].

■ **Modification de l'accompagnement** - Pour adopter momentanément un accompagnement différent de manière à juger de l'effet qu'il produit en compagnie de la figure choisie (que le morceau se fasse pas entendre ou non), appuyez sur le bouton [◀] ou [▶] de manière à placer le curseur clignotant en regard du nom de l'accompagnement. Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir l'un des 200 accompagnements disponibles. Le dernier poste de la liste des accompagnements est «BKOFF»; il correspond à l'arrêt de l'accompagnement.

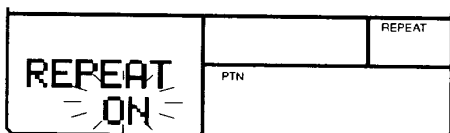


■ **Modification de la figure** - Pour adopter momentanément une figure différente de manière à juger de l'effet qu'elle produit en compagnie du morceau choisi, appuyez sur le bouton [◀] ou [▶] de manière à placer le curseur clignotant en regard de l'indication «PTN». Cela fait, utilisez sur le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le numéro de la figure.

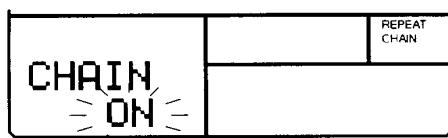


En mode d'Écoute de morceau, les modifications que vous apportez à la figure et à l'accompagnement ne sont que temporaires. Lorsque vous appuyez sur le bouton [TOP] pour pointer le début du morceau, ou sur le bouton [FWD] ou [BWD] pour pointer la mesure particulière à partir de laquelle doit commencer l'écoute, les figures et accompagnements d'origine sont rétablis. Il en est de même lorsque vous quittez le mode Figure puis adoptez à nouveau le mode Figure ou choisissez un autre morceau.

■ **Mise en service ou hors service de la fonction de Répétition** - Lorsque la fonction de Répétition est en service, le morceau choisi est répété aussi longtemps que vous n'appuyez pas sur le bouton [STOP]. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Répétition. L'indication «REPEAT» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de «ON» si la fonction est en service et de «OFF» dans le cas contraire. Appuyez sur le bouton [+1] pour mettre en service la fonction de Répétition, et sur le bouton [-1] pour la mettre hors service.



■ **Mise en service ou hors service de la fonction d'Enchaînement** - Cette fonction est très commode pour obtenir l'écoute successive de divers morceaux Utilisateur. Lorsque la fin du morceau en cours de lecture est atteinte, les morceaux qui suivent sont automatiquement joués, dans l'ordre numérique, jusqu'à ce que le RY8 rencontre une mémoire de morceau Utilisateur vide, ou que la fin du dernier morceau soit atteinte, ou encore que vous appuyiez sur le bouton [STOP]. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction d'Enchaînement. L'indication «CHAIN» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de «ON» si la fonction est en service et de «OFF» dans le cas contraire. Appuyez sur le bouton [+1] pour mettre en service la fonction d'Enchaînement, et sur le bouton [-1] pour la mettre hors service.



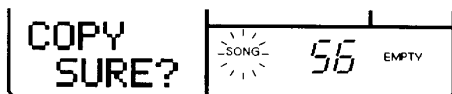
Si vous mettez en service la fonction de Répétition et la fonction d'Enchaînement puis appuyez sur le bouton [PLAY], les morceaux Utilisateur sont joués et répétés, du premier au dernier, jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [STOP].

■ **Effacement d'un morceau Utilisateur** - La reproduction du morceau étant arrêtée, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à accéder à la fonction d'Effacement de morceau. L'indication «CLEAR SURE?» s'affiche sur l'écran. Précisez le numéro (50 à 99) du morceau au moyen du bouton [+1] ou [-1]. Cela fait, appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer les données. L'indication «EMPTY» s'affiche alors à côté du numéro du morceau. (Pour abandonner la fonction d'effacement de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)



Si l'indication «PRESET» apparaît momentanément sur l'écran au moment où vous appuyez sur le bouton [ENTER], cela signifie que vous tentez d'effacer un morceau Préprogrammé, ce qui est impossible. En ce cas, répétez les opérations en veillant à choisir un numéro de morceau Utilisateur (numéros 50 à 99).

■ **Copie du morceau actuellement choisi** - Vous avez la possibilité de copier le morceau actuellement choisi dans une mémoire de morceau Utilisateur. La reproduction du morceau étant arrêtée, choisissez tout d'abord le morceau que vous désirez copier. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE+] de manière à accéder à la fonction de Copie de morceau. L'indication «COPY SURE?» s'affiche sur l'écran. Au moyen du bouton [+1] ou [-1], choisissez le numéro de morceau Utilisateur (numéros 50 à 99) devant recevoir le morceau Préprogrammé, ou le morceau Utilisateur, que vous avez choisi. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour copier ce morceau. (Pour abandonner la fonction de Copie de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)



La valeur du tempo initial fait partie intégrante de la copie.



Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF2.)

Mode d'Enregistrement de morceau

Le mode d'Enregistrement de morceau vous donne le moyen d'enregistrer un morceau en temps réel ou pas à pas en précisant quelles figures Préprogrammées ou Utilisateur (et les accompagnements correspondants) constituent chaque partie du morceau égale à une mesure, puis en spécifiant les modifications d'accord devant intervenir en des emplacements précis d'horloge.

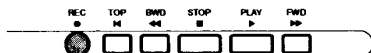
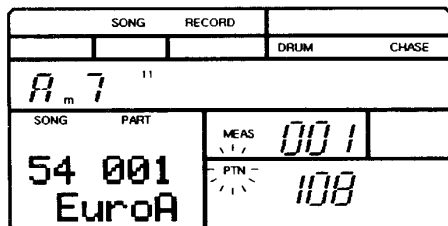
Chaque morceau est formé de deux «pistes» — une piste pour la figure (figures Préprogrammées et Utilisateur qui constituent le morceau) et une piste pour les accords (sur laquelle sont enregistrés les changements d'accord intervenant sur l'ensemble du morceau). Chaque piste est indépendante, c'est-à-dire que toute modification apportée aux données que porte une piste est sans effet sur les données de l'autre piste. Vous pouvez donc, à titre d'exemple, introduire ou effacer une figure sans altérer la piste des accords et inversement.

Au moment de la composition d'un morceau, vous pouvez mettre à profit les Sections de morceau du RY8 pour créer un air qui se développe naturellement. Vous savez que les figures Préprogrammées couvrent 50 genres musicaux et que chacune est divisée en quatre Sections: Partie principale A, Partie principale B, Interlude AB et Interlude BA. Vous pouvez donc, par exemple, employer les Sections Principale A et Principale B pour les paroles et le chœur, la Section Interlude AB pour obtenir une transition naturelle entre la partie principale A et la partie principale B, et enfin, l'interlude BA pour conduire, pareillement, de la partie principale B à la partie principale A.



Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous ne pouvez pas enregistrer le morceau Utilisateur. En ce cas, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF2.)

- **Adoption du mode d'Enregistrement de morceau** - Tout d'abord, passez en mode Morceau et choisissez une mémoire de morceau Utilisateur. Cela fait, appuyez sur le bouton [REC] pour passer en mode d'Attente d'enregistrement de morceau; le RY8 est alors prêt à enregistrer — en temps réel ou pas à pas. (Pour quitter le mode d'Enregistrement de morceau, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)



Vous ne pouvez pas passer en mode d'Enregistrement de morceau si vous avez choisi un morceau Préprogrammé (numéros 00 à 49). Si, dans ces conditions, vous appuyez sur le bouton [REC], l'indication «PRESET» s'affiche momentanément pour vous rappeler qu'il faut choisir un morceau Utilisateur.

- **Adoption du mode d'Enregistrement pas à pas** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de morceau, vous pouvez immédiatement enregistrer les données. (Pour quitter le mode d'Enregistrement de morceau, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)

- **Enregistrement pas à pas** - L'enregistrement pas à pas comporte deux opérations distinctes:

1. Enregistrement, sur la piste des figures, des «parties» du morceau valant chacune une mesure par sélection d'un numéro de figure Préprogrammée ou Utilisateur au moyen du boutons [+1] ou [-1].
2. Enregistrement, sur la piste des accords, des changements d'accord grâce à la fonction d'Attribution d'accord.



En mode d'Enregistrement pas à pas, une pression sur le bouton [ENTER] après choix d'un numéro de figure, provoque le déplacement de la position d'horloge d'une valeur égale à une mesure de sorte que tout est prêt pour la partie suivante. Cette disposition est très commode pour enregistrer à plusieurs reprises la même figure puisqu'il vous suffit alors d'appuyer sur le bouton [ENTER] autant de fois qu'il est nécessaire.

■ **Adoption du mode d'Enregistrement en temps réel** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de figure, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir le numéro de la figure à employer pour la première partie du morceau. Cela fait, il vous suffit d'appuyer sur le bouton [PLAY] pour provoquer l'enregistrement en temps réel. Le métronome compte pour rien (le nombre de battements de mesure pour rien s'affiche et dépend du mètre choisi pour la figure) après quoi l'enregistrement en temps réel débute. (Pour quitter le mode d'Enregistrement en temps réel, appuyez sur le bouton [STOP] puis une nouvelle fois sur le bouton [REC].)

■ **Enregistrement en temps réel** - L'enregistrement en temps réel comporte également deux opérations distinctes:

1. Enregistrement, sur la piste des figures, des parties du morceau valant chacune une mesure par sélection de chaque figure «suivante» au moyen des boutons [+1] et [-1], cela jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [STOP].
2. Enregistrement, sur la piste des accords, des changements d'accord grâce à la fonction d'Attribution d'accord.



Après enregistrement des figures qui composent le morceau, les indicateurs de position de battement et d'horloge (c'est-à-dire les triangles inversés à la partie supérieure droite de l'écran) s'affichent pour vous signaler que le morceau contient des données rythmiques.

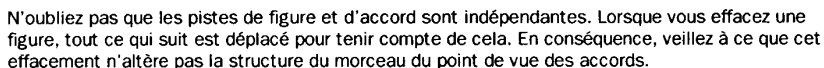


L'action sur le bouton [PLAY] visant à faire appel à l'enregistrement en temps réel, provoque l'effacement de toutes les données existantes.

■ **Effacement d'une figure** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, effacer une figure qui ne convient pas. Tout d'abord, passez en mode d'Enregistrement de morceau puis, au moyen des boutons [FWD] et [BWD], localisez la mesure comportant la figure à effacer. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «DEL» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer la figure. (Toutes les parties qui suivent celle que vous effacez sont déplacées de manière à combler le vide créé par l'effacement.)

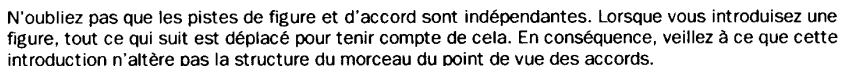
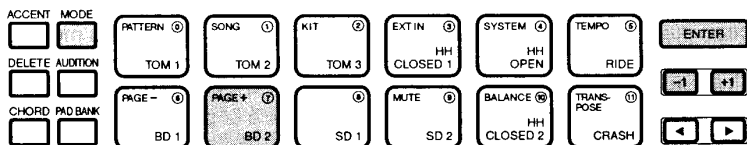
SONG		RECORD	
DEL		DRUM	CHASE
A _m 7 ¹¹		▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽▽	
SONG	PART	MEAS	
54	006	006	
SURE?		PTN	1 10

ACCENT	MODE	PATTERN ①	SONG ①	KIT ②	EXT IN ③	SYSTEM ④	TEMPO ⑤	ENTER
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	TOM 1	TOM 2	TOM 3	HH CLOSED 1	HH OPEN	RIDE	
DELETE AUDITION		PAGE - ⑥	PAGE + ⑦		MUTE ⑧	BALANCE ⑨	TRANSPOSE ⑩	-1 +1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	BD 1	80.2	SD 1	SD 2	HH CLOSED 2	CRASH	◀ ▶
CHORD PAD BANK								
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							



■ **Introduction d'une figure** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, introduire une figure qui faisait défaut. Tout d'abord, passez en mode d'Enregistrement de morceau puis, au moyen des boutons [FWD] et [BWD], localisez la mesure qui doit suivre celle qui contiendra cette figure. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez deux fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «INS» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Au moyen du bouton [-1] ou [+1], choisissez la figure à introduire. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour introduire cette figure. (Toutes les parties qui suivent celle que vous introduisez sont déplacées de sorte que le morceau comporte une partie supplémentaire.)

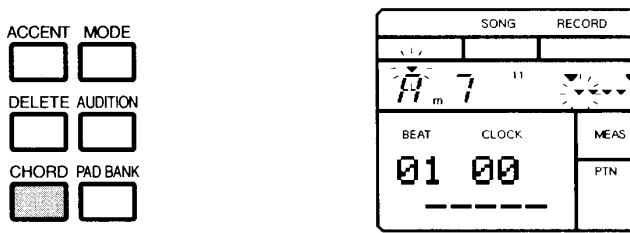
SONG		RECORD	
INS		DRUM	CHASE
A m 7 ¹¹			
SONG	PART	MEAS	
54	008		
SURE?		PTN	
			108



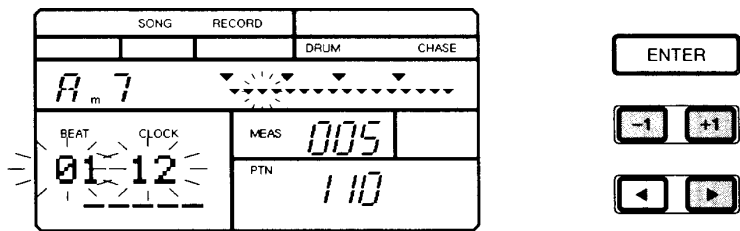
Enregistrement des changements d'accord

Pour être en mesure d'enregistrer les changements d'accord sur la piste des accords et en des points précis d'horloge, vous devez tout d'abord accéder à la fonction d'Attribution d'accord.

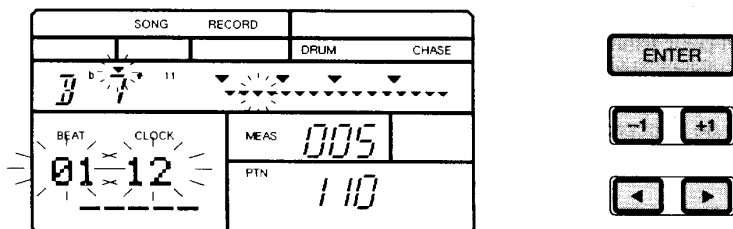
■ **Accès à la fonction d'Attribution d'accord** - Après avoir adopté le mode d'Enregistrement pas à pas, appuyez sur le bouton [CHORD]. Les indications «BEAT» et «CLOCK» — elles se rapportent au battement et à la position d'horloge actuels de la mesure choisie — s'affichent à la partie inférieure gauche de l'écran et un petit triangle inversé apparaît en regard de la Fondamentale de l'accord, à la partie supérieure gauche de l'écran. (Vous pouvez utiliser les boutons [◀] et [▶] pour placer le curseur clignotant en regard de la Fondamentale de l'accord, du Type de l'accord ou de la position de battement ou d'horloge.)



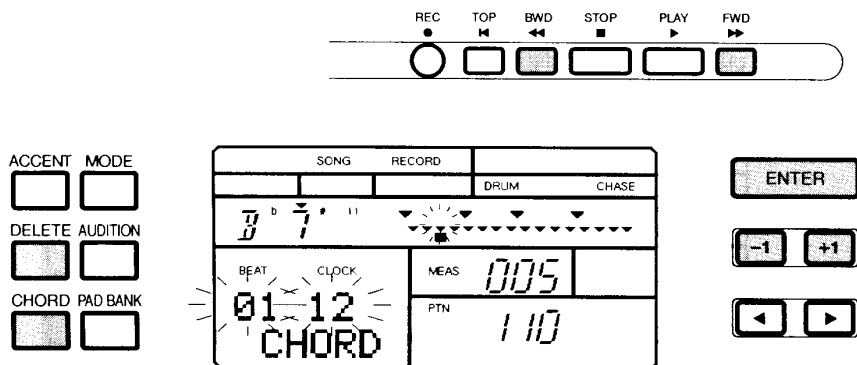
■ **Pour préciser une position d'horloge** - Après avoir appuyé sur le bouton [CHORD], utilisez le bouton [FWD] ou [BWD] pour choisir une mesure. Si vous désirez enregistrer un changement d'accord en un point autre que le début de chaque mesure, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour pointer la position d'horloge qui convient. Vous avez la possibilité de choisir la position d'horloge précise où doit intervenir le changement d'accord en appuyant deux fois sur le bouton [▶] de manière à placer le curseur clignotant en regard de la position de battement ou d'horloge.



- **Pour préciser la fondamentale et le type d'un accord** - Après avoir choisi la mesure et précisé la position d'horloge, appuyez deux fois sur le bouton [◀] pour placer le curseur clignotant en regard de la Fondamentale de l'accord puis utilisez le bouton [+1] ou [-1] de façon à choisir la Fondamentale de l'accord. Cela fait, appuyez une fois sur le bouton [▶] pour placer le curseur clignotant en regard du Type de l'accord puis utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour choisir le Type de l'accord. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER]. Les données d'accord enregistrées sont représentées par un carré noir à l'emplacement choisi.



























- **Effacement d'un accord occupant un point précis** - Après avoir enregistré un morceau, vous pouvez effacer un accord occupant une position d'horloge précise. Tout d'abord, adoptez le mode d'Enregistrement de morceau puis appuyez sur le bouton [CHORD] pour accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, au moyen du bouton [FWD] ou [BWD], localisez la mesure qui contient l'accord à effacer puis, au moyen du bouton [+1] ou [-1], amenez le curseur sur la position de battement/horloge qui convient. (Un petit carré noir s'affiche sous une position d'horloge pour laquelle des données de changement d'accord existent.) Enfin, maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer l'accord.



Types d'accord (clé d'Ut)

Écran

Espèce

<p>(Blank) Major</p> 	<p>m Minor</p> 	<p>7 Seventh</p> 	<p>m7 Minor Seventh</p> 	<p>M7 Major Seventh</p> 
<p>mM7 Minor Major Seventh</p> 	<p>sus4 Suspended Fourth</p> 	<p>7sus4 Seventh Suspended Fourth</p> 	<p>m7 b5 Minor Seventh Flatted Fifth</p> 	<p>dim Diminished</p> 
<p>6 Sixth</p> 	<p>m6 Minor Sixth</p> 	<p>#5 Augmented</p> 	<p>7#5 Seventh Augmented</p> 	<p>add9 Added Ninth</p> 
<p>m add9 Minor Added Ninth</p> 	<p>7 9 Seventh Ninth</p> 	<p>7 b9 Seventh Flatted Ninth</p> 	<p>7#9 Seventh Sharp Ninth</p> 	<p>M7 9 Major Seventh Ninth</p> 
<p>m7 9 Minor Seventh Ninth</p> 	<p>7#11 Seventh Sharp Eleventh</p> 	<p>m7 11 Minor Seventh Eleventh</p> 	<p>7 13 Seventh Thirteenth</p> 	

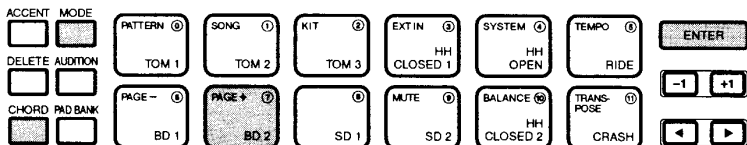
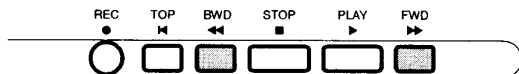
- **Effacement d'un accord occupant une mesure** - Après avoir enregistré un morceau, vous pouvez effacer un accord occupant une mesure donnée. Tout d'abord, adoptez le mode d'Enregistrement de morceau puis appuyez sur le bouton [CHORD] pour accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, au moyen du bouton [FWD] ou [BWD], localisez la mesure qui contient l'accord à effacer puis maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «DEL» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer l'accord.



N'oubliez pas que les pistes de figure et d'accord sont indépendantes. Lorsque vous effacez un accord occupant une mesure, tout ce qui suit est déplacé pour tenir compte de cela. En conséquence, veillez à ce que cet effacement n'altère pas la structure du morceau du point de vue des figures.

- **Introduction d'un accord** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, introduire un accord qui faisait défaut. Tout d'abord, adoptez le mode d'Enregistrement de morceau puis appuyez sur le bouton [CHORD] pour accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, au moyen du bouton [FWD] ou [BWD], localisez la mesure qui doit contenir l'accord puis maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez deux fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «INS» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour introduire l'accord.

SONG		RECORD	
INS		DRUM	CHASE
B ^b 7' 11		▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼	
BEAT	CLOCK	MEAS	PTN
01	18	004	109
SURE?			





N'oubliez pas que les pistes de figure et d'accord sont indépendantes. Vous ne pouvez introduire un accord que s'il occupe une mesure. Par ailleurs, lorsque vous introduisez un accord, tout ce qui suit est déplacé pour tenir compte de cela. En conséquence, veillez à ce que cette introduction n'altère pas la structure du morceau du point de vue des figures.

- **Pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord** - Pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [CHORD].



Si vous tentez de changer un accord et si l'indication «PART EMPTY» s'affiche, cela signifie que la partie correspondante de la piste ne contient pas de données rythmiques.

- **Modification d'une figure** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, modifier une figure qui ne convient pas. Tout d'abord, passez en mode d'Enregistrement de morceau puis, au moyen des boutons [FWD] et [BWD], localisez la mesure comportant la figure à modifier. Cela fait, au moyen du bouton [+1] ou [-1], choisissez la nouvelle figure.

- **Modification d'un accompagnement** - Lorsque vous composez un morceau à l'aide de figures, les accompagnements attribués à ces figures sont également enregistrés. Bien qu'en mode d'Enregistrement de morceau il ne soit pas possible de modifier l'accompagnement, il existe un moyen simple de modifier cet accompagnement. Tout d'abord, adoptez le mode Figure, accédez à la fonction de Copie de figure et copiez la figure dans une mémoire de figure Utilisateur. Cela fait, assignez un accompagnement différent à cette figure copiée (reportez-vous à la page 34, «Attribution d'un accompagnement à une figure Utilisateur»). Enfin, passez en mode d'Enregistrement de morceau et procédez comme il est dit au paragraphe «Modification d'une figure».

- **En cas de dépassement de la capacité polyphonique** - Le RY8 est capable de produire simultanément 28 notes. Il peut arriver que le morceau que vous avez composé soit tel que plusieurs sonorités de percussion doivent être jouées en même temps que des notes de basse ou d'accord existantes. En ce cas, ses sonorités de percussion seront soit «amputées», soit tout simplement supprimées.



La mise hors tension du RY8 alors qu'il est en mode d'Enregistrement de morceau, ou qu'il exécute une fonction de Copie ou d'effacement, peut provoquer la perte irrémédiable de toutes les données Utilisateur.