

YAMAHA

PROGRAMMEUR DE RYTHMES

RY10



MANUEL D'UTILISATION

Introduction

CANADA

THIS DIGITAL APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CANADA MUSIC LTD.

Dette apparat overholder det gaeldende EF-direktiv vedrørende radiostøj.

Cet appareil est conforme aux prescriptions de la directive communautaire 87/308/CEE.

Diese Geräte entsprechen der EG-Richtlinie 82/499/EWG und/oder 87/308/EWG.

This product complies with the radio frequency interference requirements of the Council Directive 82/499/EEC and/or 87/308/EEC.

Questo apparecchio è conforme al D.M.13 aprile 1989 (Direttiva CEE/87/308) sulla soppressione dei radiodisturbi.

Este producto está de acuerdo con los requisitos sobre interferencias de radio frecuencia fijados por el Consejo Directivo 87/308/CEE.

YAMAHA CORPORATION

Les sons superbes et la facilité d'utilisation de l'RY10 en font le complément rythmique idéal des guitaristes, des clavieristes et autres instrumentalistes. Ses performances et caractéristiques techniques le qualifient également pour les applications d'enregistrement les plus exigeantes. Le système de génération de son AWM (Advanced Wave Memory) Yamaha lui confère un son authentique et émouvant tandis que son interface de commande sophistiquée, avantagée par un grand afficheur à cristaux liquides multi-fonctions rend son utilisation à la fois simple et efficace. Les présélections comprennent 50 motifs rythmiques et 50 motifs de "fill-in" couvrant un large éventail de styles musicaux et instantanément disponibles, que vous pourrez néanmoins copier puis éditer à volonté selon vos goûts et besoins spécifiques. Rien ne vous empêche non plus de créer des motifs entièrement neufs que vous enregistrerez en temps réel ou pas à pas, sans vous inspirer des modèles proposés. Les motifs peuvent être enchaînés pour former des morceaux complets que vous pourrez mémoriser dans 36 registres de mémoire prévus à cet effet. L'RY10 est également pourvu d'un amplificateur et d'un haut-parleur incorporés qui vous permettront de programmer ou de jouer vos parties rythmiques n'importe où, sans aucun accessoire supplémentaire. Une alimentation par piles a d'ailleurs été prévue pour rendre l'appareil encore plus autonome.

L'RY10 possède encore bien d'autres caractéristiques qui contribuent à faire de cet instrument l'un des programmeurs de rythmes les plus attrayants actuellement disponibles. Veuillez lire attentivement ce manuel d'utilisation afin de vous familiariser avec les différentes fonctions de votre nouvelle acquisition puis rangez-le en lieu sûr afin de pouvoir le retrouver aisément chaque fois que vous souhaitez le consulter.

Table des matières

Précautions	1
Un mot sur ce manuel	3
Commandes et connecteurs	5
Panneau avant.....	6
Panneaux arrière et latéraux	10
Alimentation.....	13
Alimentation par piles	13
Remplacement des piles	14
Utilisation de l'adaptateur	14
Mise en place et réglage du système	15
Connexions audio	15
Connexions MIDI.....	16
Comment jouer le morceau de démonstration.....	18
Les instruments et les pads de l'RY10	21
Jouer sur les pads.....	22
Les banques de pads.....	24
Assignations initiales des banques de pads	26
Jouer les motifs	29
Sélectionner et jouer un motif	30
Changer les numéros de motif en cours de reproduction	33
Fill-in.....	34
Etouffer la basse	35
Contrôle du tempo	36

Création de motifs originaux	37
Enregistrement en temps réel ou enregistrer tout en jouant.....	38
Supprimer des instruments pendant l'enregistrement en temps réel.....	42
Enregistrement pas à pas ou une note à la fois.....	43
Supprimer des instruments pendant l'enregistrement pas à pas.....	48
Enregistrement de la basse.....	49
Enregistrement de la basse en temps réel.....	49
Enregistrement de la basse en mode pas à pas.....	50
Changer la longueur des notes de basse.....	50
Effacement d'un motif de la mémoire.....	52
Copier un motif sous un numéro de motif différent.....	55
Réglage du tempo initial d'un motif.....	59
Réglage de la mesure - 3/4 et les autres types de mesures.....	61
Utilisation des accents.....	64
Accentuation en temps réel.....	64
Accentuation en mode pas à pas.....	64
Créer une impression de swing.....	65
Créer et jouer des morceaux	67
Enregistrement pas à pas – pour créer la structure de base du morceau.....	68
Enregistrement en temps réel – pour ajouter les fill-in.....	72
Changer le type de mesure en cours de morceau.....	74
Transposition de la basse.....	75
Utiliser la basse d'un motif différent.....	77

Editer un morceau.....	79
Changer les numéros de partie.....	79
Supprimer des parties.....	79
Insérer des parties.....	80
La fonction GOTO END.....	82
Effacer un morceau de la mémoire.....	83
Copier un morceau sous un numéro différent.....	85
Reproduction d'un morceau.....	87
Reproduction une fois, du début à la fin.....	87
Reproduction répétée.....	87
Reproduction enchaînée.....	88
Réglage du tempo initial d'un morceau.....	90
Fonctions utilitaires	93
Réglage du niveau des pads.....	94
Fonctions d'édition des pads.....	96
Assignation de voix.....	97
Affichage du niveau d'accentuation.....	99
Réglage panoramique.....	100
Accordage du pad.....	102
CHASE (poursuite).....	103
Copie.....	104
Transposition.....	106

Utilisation d'un commutateur au pied.....	108
Fonctions MIDI.....	110
Canal de réception "DRUM".....	111
Canal de réception "BASS".....	111
Canal des changements de programme.....	112
Assignation de numéros de note.....	113
Mode de synchronisation MIDI.....	115
Utilisation de l'interface cassette.....	116
Sauvegarder des données sur cassette.....	117
Vérifier les données sauvegardées.....	119
Charger des données d'une cassette.....	121
Utilisation de la fonction d'accordage de guitare.....	123
Annexe	125
Liste des voix.....	126
Liste des motifs.....	127
Guide de dépannage.....	128
Messages d'erreur.....	129
Rétablissement des réglages d'origine.....	131
Fiche technique.....	132
INDEX	134
Tableau d'implémentation MIDI.....	138

Précautions

LISEZ CECI AVANT DE COMMENCER!

- 1. EVITEZ LES CHALEURS EXCESSIVES, L'HUMIDITÉ, LA POUSSIÈRE ET LES VIBRATIONS.**

Évitez de laisser cet appareil dans les endroits où il est susceptible d'être exposé à des températures ou degrés d'humidité élevés - par exemple, à proximité de radiateurs, poêles, etc. Évitez également les endroits soumis à une accumulation de poussières excessive ou à des vibrations, qui pourraient entraîner des problèmes mécaniques.
- 2. EVITEZ LES CHOCS.**

Les chocs peuvent endommager l'appareil. Manipulez-le avec précaution.
- 3. N'OUVREZ PAS LE BOÎTIER ET N'ESSAYEZ PAS DE RÉPARER OU DE MODIFIER VOUS-MÊME CET APPAREIL.**

Cet appareil ne contient aucun élément que l'utilisateur soit en mesure de réparer lui-même. Confiez toute révision à un service technique Yamaha compétent. Le fait d'ouvrir le boîtier et/ou de modifier les circuits internes entraînera automatiquement l'annulation de la garantie.
- 4. COUPEZ L'ALIMENTATION AVANT DE FAIRE OU DÉFAIRE DES CONNEXIONS.**

Mettez toujours l'appareil hors tension avant de brancher ou débrancher des câbles.
- 5. MANIPULEZ LES CÂBLES AVEC PRÉCAUTION.**

Pour brancher ou débrancher un câble, tenez-le par la fiche, jamais par le cordon.
- 6. POUR LE NETTOYAGE, UN CHIFFON DOUX ET SEC.**

N'utilisez jamais de solvants tels que de l'essence ou du diluant pour peinture. Essayez simplement le boîtier avec un chiffon doux et sec.
- 7. UTILISEZ TOUJOURS LE COURANT D'ALIMENTATION CORRECT.**

Si vous n'utilisez pas les piles du type recommandé (voir page 13), utilisez un adaptateur secteur PA-1B Yamaha disponible en option pour alimenter votre RY10.

N'utilisez pas d'autre adaptateur que le PA-1B car ils pourraient endommager l'appareil. Assurez-vous également que l'adaptateur que vous possédez corresponde bien aux caractéristiques de tension du courant électrique débité à l'endroit où vous avez l'intention d'utiliser l'RY10. La tension d'entrée correcte est indiquée sur l'adaptateur (INPUT).

8. INTERFÉRENCES ÉLECTRIQUES

Étant donné qu'il contient des circuits électroniques, l'RY10 est susceptible de perturber le fonctionnement de récepteurs radio ou téléviseurs situés à proximité. Si vous rencontrez ce genre de problème, éloignez un peu votre RY10 de l'appareil affecté.

9. CÂBLES MIDI

Pour brancher l'RY10 à d'autres appareils MIDI, utilisez exclusivement des câbles de haute qualité, conçus spécialement pour la transmission de données MIDI. Évitez les câbles d'une longueur supérieure à 15 m car ils sont plus sensibles aux interférences électriques et donc susceptibles d'entraîner des erreurs de fonctionnement.

10. PILE DE MÉMOIRE

L'RY10 contient une pile spéciale longue durée qui préserve le contenu de la mémoire RAM interne même lorsque l'alimentation est coupée. Cette pile a une durée de vie de plusieurs années. Lorsqu'elle doit être remplacée, le message "BATT ERR2" apparaît sur l'afficheur à la mise sous tension. Lorsque cela arrive, faites remplacer la pile dans un centre technique Yamaha. **N'ESSAYEZ PAS DE REMPLACER CETTE PILE VOUS-MÊME!**

IMPORTANT!: Nous vous recommandons d'utiliser l'interface cassette de l'RY10 pour transférer vos données importantes sur une cassette de manière à pouvoir les conserver en sécurité de façon prolongée. Yamaha décline toute responsabilité en cas de perte de données due à l'épuisement de la pile ou à une utilisation incorrecte de l'RY10!

11. LOGICIELS D'AUTRES MARQUES

Yamaha n'assume aucune responsabilité pour ce qui concerne les logiciels conçus pour cet appareil par d'autres fabricants. Veuillez adresser vos questions et commentaires relatifs à ces logiciels directement aux fabricants ou à leurs agents.

Un mot sur ce manuel

Les quelques symboles reproduits ci-dessous sont utilisés à travers ce manuel pour attirer votre attention sur des points importants ou des informations particulières. Ils vous permettront de distinguer ce que vous devez apprendre immédiatement de ce que vous pouvez laisser pour plus tard de façon à ce que vous puissiez vous familiariser avec votre RY10 de la manière la plus efficace et la plus rapide possible.



Ce symbole vous met en garde contre le danger d'occasionner des dommages matériels, des erreurs de fonctionnement du logiciel ou d'autres problèmes graves en cas d'utilisation ou de réglage incorrect.



Ce symbole signale des informations que vous devez absolument lire, c'est-à-dire des opérations ou procédures essentielles à une utilisation correcte, efficace ou facile.



Le symbole de la loupe signale des informations qui ne sont pas absolument nécessaires au début, mais qui expliquent une fonction de façon détaillée, décrivent les principes appliqués, etc.



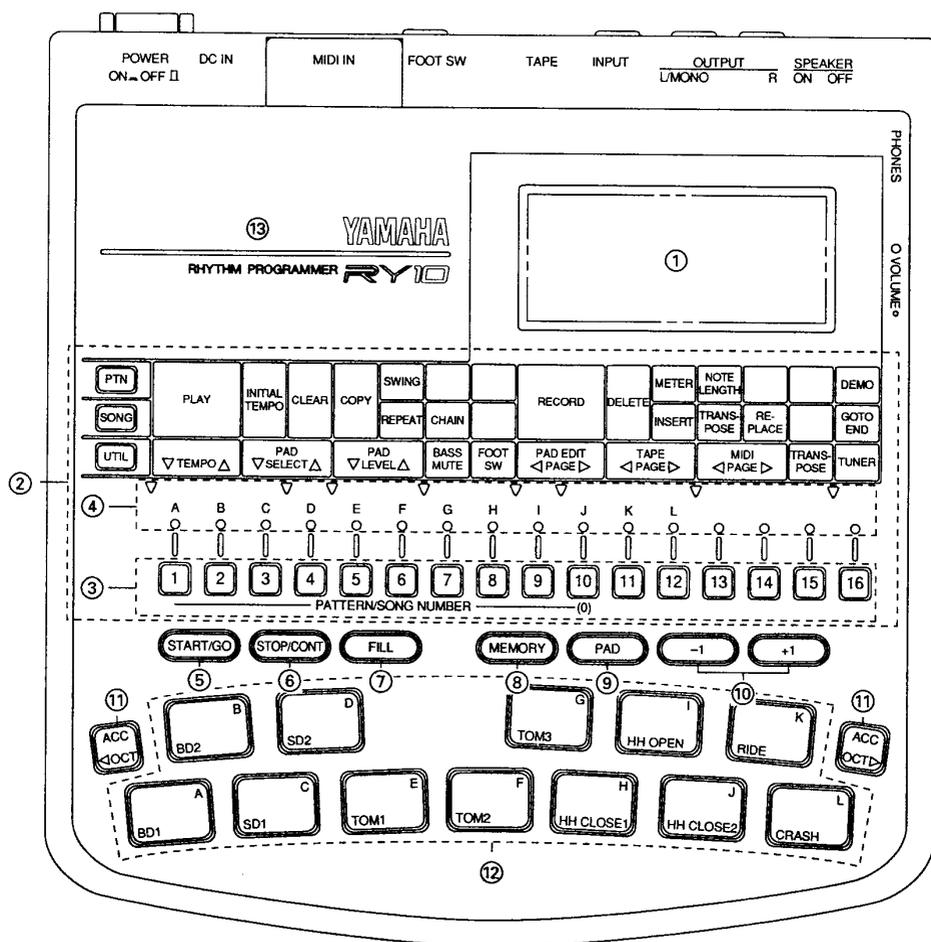
Vous pouvez sauter ces informations si vous n'avez pas besoin de tous les détails dans l'immédiat. Les suggestions sur la manière de tirer parti d'une fonction ou caractéristique de l'appareil dans une application musicale pratique sont repérées par ce symbole.



Les idées ou trucs qui ne sont pas spécifiquement musicaux, mais qui peuvent rendre les opérations plus simples ou plus intéressantes sont indiqués par le symbole de l'ampoule.

Commandes et connecteurs

Panneau avant



1 Afficheur à cristaux liquides

Ce grand afficheur à cristaux liquides multi-fonctions indique les différents paramètres et options de manière à rendre l'utilisation de l'RY10 aussi simple et efficace que possible.

2 Matrice de sélection des fonctions

La matrice de sélection des fonctions comprend les touches de mode - [PTN], [SONG] et [UTIL] - ainsi que les touches numériques [1] à [6]. Toutes les fonctions représentées sur le panneau avant peuvent être sélectionnées en appuyant sur une touche numérique tout en maintenant la touche du mode correspondant enfoncée. Par exemple, pour sélectionner PATTERN RECORD (enregistrement de motif), il faut appuyer sur les touches numériques [9] ou [10] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée. Pour sélectionner SONG REPEAT (répétition de morceau), il faut appuyer sur la touche numérique [6] tout en maintenant la touche [SONG] enfoncée, etc.

3 Touches numériques

Outre leur utilisation dans la matrice de sélection des fonctions de l'RY10, les touches numériques peuvent également servir à entrer les numéros de motif ou de morceau dans les modes PATTERN PLAY et SONG PLAY. En mode d'enregistrement pas à pas, les touches numériques servent à entrer et à supprimer des notes, chaque touche numérique correspondant à un battement spécifique de la mesure.

Voir page 31 pour davantage de détails.

4 Indicateur de battements

Les voyants LED (8 triangles et de 16 points) situés au-dessus des touches numériques constituent l' "indicateur de battements" de l'RY10. Selon le type de mesure sélectionné, les triangles correspondent à des noires et les points à des double-croches.

L'indicateur de battements indique la position dans la mesure d'un motif ou d'un morceau qui est joué. Il indique également les battements de la mesure sur lesquels un instrument spécifique a été entré en mode d'enregistrement pas à pas.

Voir page 45,46 pour davantage de détails.

5 Touche [START/GO]

Active la reproduction (ou l'enregistrement si un mode d'enregistrement a été sélectionné) du motif ou du morceau sélectionné. La touche [START/GO] sert également à exécuter d'autres fonctions telles que PATTERN CLEAR (effacement de motif).

Voir page 32 pour davantage de détails.

⑥ Touche [STOP/CONT]

Interrompt la reproduction ou l'enregistrement. Si vous appuyez une deuxième fois sur la touche [STOP/CONT] après avoir interrompu un motif ou un morceau, celui-ci reprend à l'endroit où il a été interrompu. La touche [START/GO] décrite ci-dessus fait toujours commencer le morceau à partir du début.

Voir page 32 pour davantage de détails.

⑦ Touche [FILL]

Chaque motif de l'RY10 est associé à un motif de "fill-in" (remplissage) qui peut être sélectionné en appuyant sur cette touche. Si vous appuyez sur la touche [FILL] pendant qu'un motif est joué, le fill-in sera joué à partir du point où la touche [FILL] a été pressée jusqu'au début de la mesure suivante. Si vous appuyez sur la touche [FILL] avant que le motif ne commence, la première mesure utilisera le motif de fill-in. La touche [FILL] sert également à enregistrer ou à supprimer des fill-in dans un morceau.

Voir page 34 pour davantage de détails.

⑧ Touche [MEMORY]

Sélectionne la mémoire de motifs interne ou celle des motifs présélectionnés lorsque le mode PATTERN PLAY est engagé. La mémoire des présélections - indiquée par "PRE" au-dessus du numéro de motif sur l'affichage - contient 50 motifs pré-enregistrés (50 motifs rythmiques et 50 fill-in) qui ne peuvent pas être modifiés ou remplacés. La mémoire interne - indiquée par "INT" au-dessus du numéro de motif sur l'affichage - comprend également 50 registres dans lesquels 50 motifs originaux et 50 fill-in qui leur correspondent peuvent être mémorisés. Les motifs de la mémoire interne peuvent être modifiés ou effacés à souhait. La touche [MEMORY] sert également à sélectionner la banque de pads présélectionnée ou interne lorsque la fonction PAD BANK est activée.

Voir page 30 pour davantage de détails.

⑨ Touche [PAD]

Sélectionne les voix de batterie (drum), de percussions ou de basse de la banque de pads sélectionnée. L'RY10 possède 16 banques de pads présélectionnées et 16 banques de pads internes programmables, qui peuvent être sélectionnées et utilisées à volonté. Chaque banque de pads contient 12 voix de batterie, 12 voix de percussions et une voix de basse. Les banques de pads présélectionnés contiennent chacune des sons de batterie (drum kit) pré-programmés, mais les 250 voix de l'RY10 peuvent être assignées indifféremment aux 16 banques de pads internes dans n'importe quelles combinaisons.

Voir page 23 pour davantage de détails.

⑩ Touches [-1] et [+1]

Les touches [-1] et [+1] servent à sélectionner les motifs et morceaux et, de manière générale, à éditer les valeurs des paramètres dans les différents modes de l'RY10. Ces touches peuvent être soit pressées brièvement pour un incrément d'une unité dans la direction spécifiée, soit maintenues enfoncées pour un défilement continu.

⑪ Touches [ACC/OCT]

Ces touches permettent d'accentuer les sons des instruments lors de la programmation des voix de batterie et de percussions. Le niveau d'accentuation peut être programmé pour produire l'équilibre global souhaité. Lorsque la voix de basse est sélectionnée, les touches [ACC/OCT] déplacent la hauteur (pitch) de la voix de basse d'une octave vers le haut ou le bas, dans une plage de trois octaves.

Voir page 64,49 pour davantage de détails.

⑫ Pads d'instruments

Les 12 pads d'instruments de l'RY10 - A à L - permettent de jouer les instruments associés et d'enregistrer ceux-ci dans les motifs.

Veillez remarquer que les noms d'instrument indiqués sur les pads ne correspondent pas nécessairement aux instruments joués. L'RY10 possède 16 banques de pads présélectionnées et 16 banques de pads programmables qui assignent des instruments complètement différents aux pads.

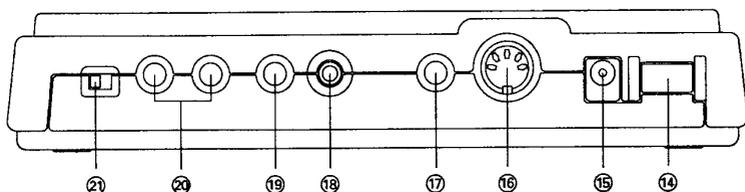
Voir page 22 pour davantage de détails.

⑬ Haut-parleur interne

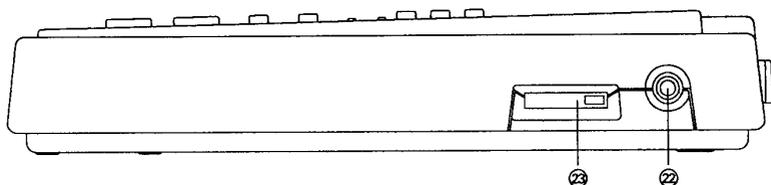
Le haut-parleur interne de l'RY10 se trouve derrière cette fente. Lorsque le commutateur SPEAKER situé à l'arrière de l'appareil est sur la position ON, on entend par ce haut-parleur, en plus du son de l'RY10, plus le signal entré par la prise INPUT.

Panneaux arrière et latéraux

■ Panneau arrière



■ Panneau latéral (droit)



⑭ Interrupteur [POWER]

Appuyez sur cet interrupteur pour mettre l'RY10 sous ou hors tension. Mettez toujours l'RY10 hors tension lorsque vous ne vous en servez pas afin d'épargner les piles.

⑮ Prise DC IN

Si vous n'utilisez pas de piles, le câble de sortie DC de l'adaptateur secteur en option PA-1B Yamaha doit être branché à cette prise. Lorsque l'adaptateur est utilisé, l'alimentation par piles est automatiquement désactivée. Pour utiliser l'adaptateur, assurez-vous d'abord que l'RY10 soit hors tension (interrupteur POWER en position OFF), puis branchez la câble de sortie de l'adaptateur secteur dans la prise DC IN et enfin la fiche de l'adaptateur dans une prise de courant murale.



N'essayez pas d'utiliser un adaptateur secteur différent pour alimenter l'RY10. L'utilisation d'un adaptateur incompatible pourrait être la cause de dommages irréparables, voire d'une électrocution.

⑯ Connecteur MIDI IN

Le connecteur MIDI IN reçoit les données d'un séquenceur ou d'un clavier MIDI à partir duquel l'RY10 est contrôlé.

Voir page 110 pour davantage de détails.

⑰ Prise FOOT SW

Un commutateur au pied FC4 ou FC5 Yamaha en option branché à cette prise peut être utilisé pour commencer ou arrêter la reproduction ou l'enregistrement de motifs ou de morceaux de la même manière qu'avec les touches [START/GO] et [STOP/CONT] du panneau de commande. La fonction FOOT SW du mode UTILITY permet également d'assigner le commutateur au pied à l'opération FILL ou NEXT.

Voir page 108 pour davantage de détails.

⑱ Prise TAPE

Cette prise permet de relier l'RY10 à un enregistreur à cassette normal au moyen du câble de raccordement fourni, assurant ainsi une sauvegarde économique des données, qui peuvent être rechargées de la cassette à volonté.

Voir page 116 pour davantage de détails.

⑲ Prise INPUT

Vous pouvez directement brancher votre guitare ou basse électrique à cette prise - comme, d'ailleurs, n'importe quelle source de signal à bas niveau. Le signal reçu via la prise INPUT est mixé avec le son de l'RY10 et sorti par les prises OUTPUT et le haut-parleur interne, lorsque celui-ci est activé.

⑳ Prises OUTPUT L/MONO & R

Ces prises "jack" d'1/4 pouce constituent les sorties stéréo principales de l'RY10. Si une fiche seulement est insérée dans la prise L/MONO, les signaux des voies gauche et droite sont combinés et transmis par cette prise (pour raccordement à un système d'amplification mono). La commande [VOLUME] permet de régler le niveau du signal envoyé aux prises OUTPUT.

① Commutateur SPEAKER ON/OFF

L'RY10 contient un petit amplificateur interne et un haut-parleur qui sont activés lorsque le commutateur SPEAKER est mis sur la position ON. Cette caractéristique permet d'utiliser l'RY10 partout, sans amplification externe.

② Prise PHONES

Cette prise est destinée à recevoir un casque d'écoute stéréo standard (mini jack stéréo) pour écouter le son de l'RY10 au casque, sans amplification externe.

③ Commande [VOLUME]

Règle le volume du son sorti par les prises OUTPUT (L/MONO et R) et la prise PHONES du panneau arrière.

Alimentation

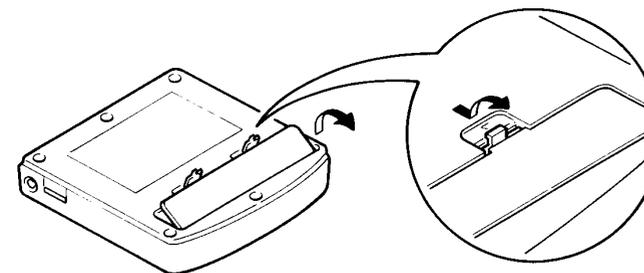
Votre programmeur de rythmes RY10 peut fonctionner sur piles ou au moyen d'un adaptateur secteur disponible en option. Suivez les instructions ci-dessous concernant le mode d'alimentation que vous avez l'intention d'utiliser.

Alimentation par piles

Six piles AA de 1,5V (SUM-3 ou R6P) ou des piles alcalines équivalentes doivent d'abord être placées dans le compartiment des piles

1 Ouvrez le couvercle du compartiment des piles.

Ouvrez le couvercle du compartiment des piles - situé sur le dessous de l'appareil, à l'arrière - en appuyant sur les pattes du couvercle et en tirant celui-ci vers l'extérieur, comme illustré ci-dessous.

**2 Insérez les piles.**

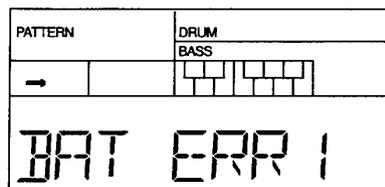
Insérez six piles, en veillant à les placer dans le bon sens, comme indiqué sur le panneau inférieur.

3 Remettez le couvercle en place.

Refermez le couvercle du compartiment en veillant à ce qu'il se verrouille correctement en place.

Remplacement des piles

Lorsque les piles s'épuisent et que l'RY10 ne peut plus fonctionner, le message suivant est affiché :



Quand ce message apparaît, remplacez la totalité des piles par six piles neuves. Ne mélangez JAMAIS des piles neuves avec des piles usagées!

Pour éviter tout risque de dommages résultant d'une fuite des piles, retirez celles-ci de l'appareil lorsque vous n'avez pas l'intention de l'utiliser dans un avenir proche.

Utilisation de l'adaptateur

Branchez le câble de sortie DC de l'adaptateur secteur PA-1B Yamaha (disponible chez les revendeurs Yamaha) dans la prise DC IN située à l'arrière de l'appareil, puis insérez la fiche de l'adaptateur dans une prise de courant murale.

N'essayez pas d'utiliser un autre adaptateur secteur que celui décrit dans ce manuel. Si vous avez besoin d'un autre adaptateur, adressez-vous à votre revendeur Yamaha. Si vous utilisez un adaptateur qui ne convient pas, vous risquez d'occasionner des dommages irréparables voire de vous électrocuter.

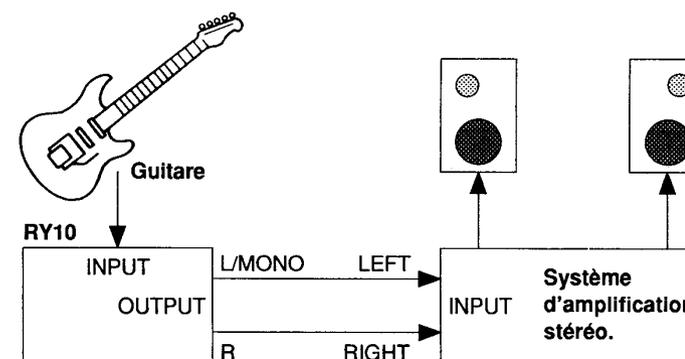
Débranchez l'adaptateur de la prise de courant lorsque vous n'utilisez pas l'RY10.

Mise en place et réglage du système

Ce que vous raccorderez à votre RY10 dépendra essentiellement de vos besoins et il serait impossible de couvrir toutes les possibilités dans ce manuel. Voici quelques exemples qui vous donneront toutefois une idée sur la manière de vous y prendre.

Connexions audio

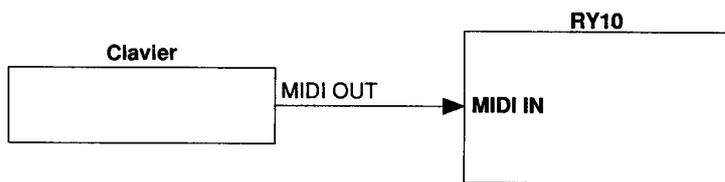
Si vous branchez votre RY10 à un système d'amplification stéréo, utilisez les prises OUTPUT L/MONO et R. Si vous ne disposez que d'un système mono, branchez-le seulement à la prise L/MONO. Si vous avez l'intention d'utiliser l'RY10 pour accompagner votre guitare ou basse électrique, branchez-la (ou la sortie de l'unité d'effet utilisée avec l'instrument) à la prise INPUT située à l'arrière de l'RY10. Le son de la guitare sera mixé avec celui de l'RY10 et transmis à votre système d'amplification par les prises OUTPUT.



Assurez-vous que l'RY10 et votre système d'amplification soient tous deux désactivés avant d'effectuer les connexions.

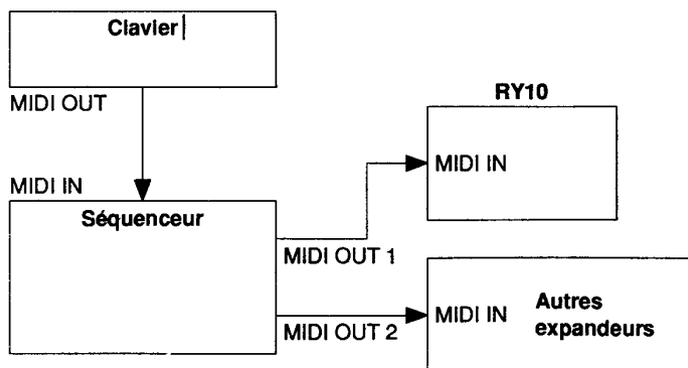
Connexions MIDI

Etant donné que les pads d'instruments de l'RY10 ne sont pas sensibles à la force du toucher, il se peut que vous préférerez utiliser un clavier MIDI pour commander les instruments de l'RY10. Pour cela, branchez le connecteur MIDI OUT du clavier au connecteur MIDI IN de l'RY10. Il vous faudra également vous assurer que le canal de réception de l'RY10 est réglé pour correspondre au canal de transmission de votre clavier (voir page 110 pour plus de détails sur la manière de régler le canal MIDI de l'RY10).

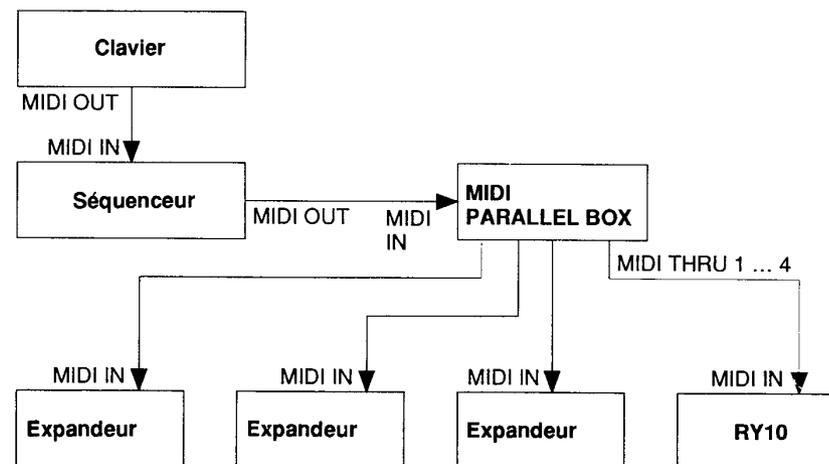
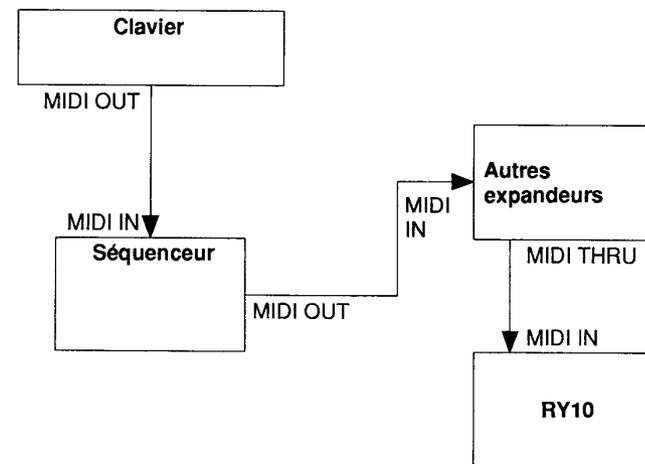


Dans des systèmes plus complexes, l'RY10 pourrait être connecté à un séquenceur et éventuellement à des expandeurs ou autres appareils MIDI, en plus d'un clavier de commande. Dans ce cas, la position de l'RY10 dans la chaîne MIDI doit être soigneusement étudiée, étant donné que l'RY10 ne possède pas de connecteur MIDI THRU.

Si votre séquenceur possède plusieurs prises MIDI OUT, vous pouvez simplement brancher l'RY10 à l'une d'entre elles et brancher vos autres expandeurs, etc. aux autres.



Si votre séquenceur ne possède qu'une seule prise MIDI OUT, la place la plus logique pour votre RY10 est à la fin de la chaîne MIDI, après tous les autres expandeurs. Si vous avez l'intention d'utiliser plus de trois ou quatre appareils dans la chaîne, il vaut mieux utiliser un boîtier répartiteur ou de branchement parallèle MIDI pour minimiser les retards de signal.

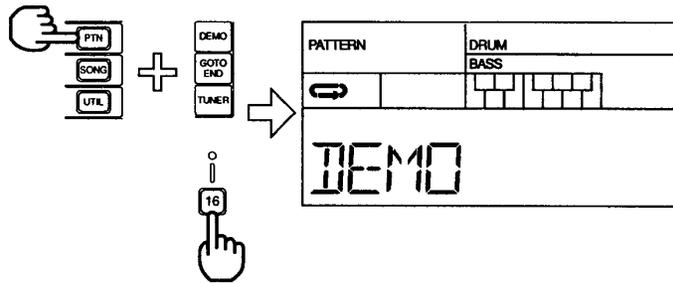


Comment jouer le morceau de démonstration

Votre système étant installé, vous pouvez maintenant faire une pause et écouter le morceau de démonstration programmé dans l'RY10. Il vous donnera une idée de ce que votre nouvelle acquisition peut faire!

1 Sélectionnez la fonction DEMO

Appuyez sur la touche numérique [16] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour activer la fonction DEMO.



2 Appuyez sur [START/GO] pour exécuter le morceau de démonstration.

Le morceau de démonstration commence dès que la touche [START/GO] est pressée. Réglez la commande [VOLUME] pour obtenir un niveau d'écoute confortable.



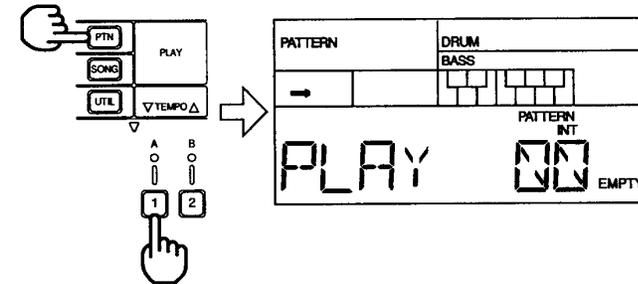
3 Appuyez sur [STOP/CONT] pour interrompre le morceau de démonstration.

Appuyez sur la touche [STOP/CONT] pour interrompre la reproduction du morceau de démonstration.



4 Revenez au mode PATTERN PLAY

Appuyez sur la touche [1] ou [2] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour revenir au mode PATTERN PLAY initial.



Les instruments et les pads de l'RY10

L'RY10 possède 250 voix présélectionnées qui comprennent des sons de batterie et de percussions standard, ainsi qu'une gamme de sons de percussions et de basses électroniques originaux (voir la liste des voix à la page 126. Les voix peuvent être assignées à des "banques de pads" qui peuvent être sélectionnées et utilisées au moyen des 12 pads d'instruments ou d'un instrument MIDI branché au connecteur MIDI IN.

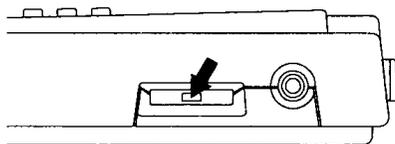
Voyez la section "Fonctions MIDI", à partir de la page 110 si vous avez l'intention de jouer de l'RY10 via l'interface MIDI.

Jouer sur les pads

Essayez quelques-unes des voix présélectionnées en jouant sur les pads d'instruments de l'RY10.

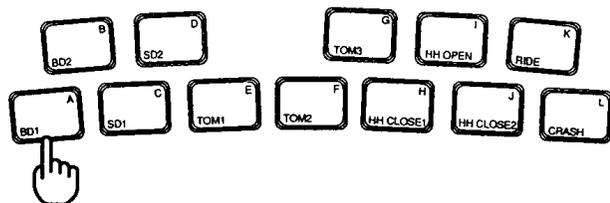
1 Vérifiez les connexions et le volume.

Après avoir effectué les connexions nécessaires (voir page 15) et mis l'RY10 sous tension, réglez la commande [VOLUME] à mi-distance environ entre le niveau le plus bas et le niveau le plus élevé.



2 Jouez sur les pads.

Tapez sur les pads d'instruments (inutile de forcer!). Vous devez normalement entendre les 12 instruments actuellement assignés aux pads.

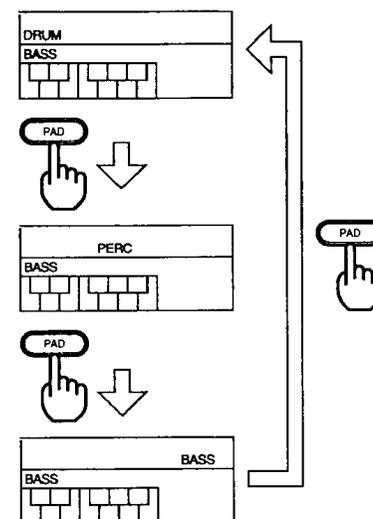


DETAIL

Observez que les voyants LED correspondants (A à L) s'allument lorsqu'un pad est frappé. Si vous sélectionnez l'instrument BASS comme à l'étape suivante, des points apparaissent sur la touche correspondante du clavier de grave sur l'affichage.

3 Essayez les instruments DRUM, PERC et BASS.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche [PAD], les sons de batterie, de percussions ou de basse sont assignés aux pads d'instruments. "DRUM", "PERC" ou "BASS" apparaît en haut de l'affichage pour indiquer le type de son sélectionné. Utilisez la touche [PAD] pour sélectionner les différents instruments et essayez-les en frappant sur les pads.

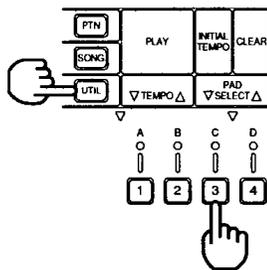


Les banques de pads

L'RY10 possède 16 banques de pads internes présélectionnées et 16 banques de pads internes programmables qui contiennent des jeux d'instruments différents assignés aux pads. Chaque banque de pads contient 12 sons de batterie, 12 sons de percussions et 1 son de basse que vous pouvez sélectionner au moyen de la touche [PAD]. Si vous avez suivi les instructions ci-dessus, vous avez déjà entendu l'une de ces banques de pads. Voici comment sélectionner et utiliser les autres:

1 Sélectionnez la fonction PAD SELECT

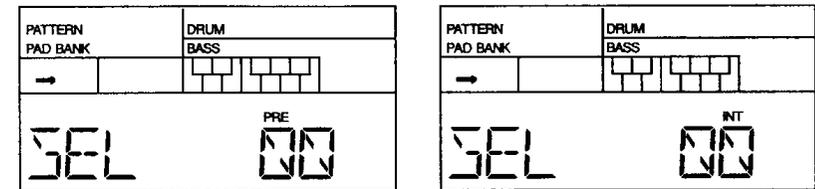
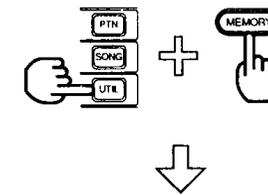
Appuyez sur la touche numérique [3] ou [4] tout en maintenant la touche [UTIL] enfoncée pour accéder à la fonction PAD SELECT (sans relâcher la touche [UTIL] immédiatement).



Le nombre affiché correspond au numéro de la banque de pads actuellement sélectionnée (00 à 15).

2 Sélectionnez la mémoire des banques de pads présélectionnées

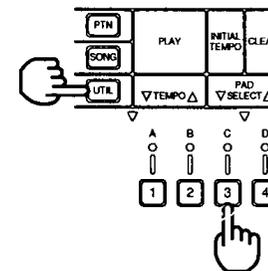
“INT” au-dessus du numéro de la banque de pads indique que la mémoire des banques de pads internes (programmables) est active et “PRE” indique que la mémoire des banques de pads présélectionnées est active. Si “INT” est affiché, appuyez sur la touche [MEMORY] pour faire apparaître “PRE” (continuez à maintenir la touche [UTIL] enfoncée).



Les fonctions PAD EDIT - décrites aux pages 96 à 105 de ce manuel - vous permettent de réaliser vos propres assignations d'instruments aux pads pour les banques internes et de créer des jeux de sons de batterie et de percussions (drum kit) personnalisés, adaptés à votre musique.

3 Sélectionnez une banque différente et frappez sur les pads pour entendre les sons qu'elles contiennent.

Tout en maintenant la touche [UTIL] enfoncée, appuyez sur la touche numérique [4] (qui correspond à “PAD SELECT Δ”) pour passer au numéro de banque supérieur ou sur la touche numérique [3] (qui correspond à “PAD SELECT ∇”) pour passer au numéro de banque inférieur.



4 Relâchez la touche [UTIL] lorsque vous avez terminé.

Lorsque vous avez terminé votre sélection, relâchez la touche numérique et la touche [UTIL] pour quitter la fonction PAD SELECT.

Sélectionnez les différentes banques de pads et essayez-les en frappant sur les pads pour entendre les sons qu'ils produisent.

Assignations initiales des banques de pads.

Lorsque l'RY10 quitte l'atelier de montage, les banques de pads internes contiennent les instruments suivants:

Pad	Bank	BD1 A	BD2 B	SD1 C	SD2 D	TOM1 E	TOM2 F	TOM3 G	HHC1 H	HHC2 I	HHC3 J	RIDE K	CR L
00 Ambient	Drum	BD22	BD34	SD26	SD22	TM7H	TM7M	TM7L	HHC2	HHC6	HHC8	RD04	CR06
	Perc	SE07	SE11	SE06	SE25	SE13	SE18	CABS	TMB1	COW2	TIML	SE05	TIMH
	Bass	BAS3											
01 Dry	Drum	BD08	BD10	SD15	SD35	TM1M	TM1L	TM1F	HHC3	HHC7	HHC4	RD01	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	SHKR	TMB1	COW3	BNGH	FING	BNGL
	Bass	BAS2											
02 Analog	Drum	BD02	BD04	SD02	SD05	TS1H	TS1M	TS1L	HHC1	HHC1	HHC7	RD05	CR07
	Perc	SE02	CLV2	SE01	SE21	SE22	TMB2	FAJR	ACW3	ACW1	ACW2	ACPL	FING
	Bass	BAS4											
03 SE	Drum	BD44	BD07	SD10	SD44	TS3M	TS3L	TS3F	HHC5	HHC6	HHC9	RD04	CR06
	Perc	SE04	SE16	SE08	SE12	SE15	SE03	SE09	SE14	SE06	SE10	SE07	SE17
	Bass	BAS9											
04 Dance	Drum	BD24	BD32	SD17	SD08	TM6H	TM6M	TM6L	HHC4	HHC6	HHC3	RD01	CR05
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	COW1	TIML	ACPL	TIMH
	Bass	BAS1											
05 Heavy Rock	Drum	BD22	BD22	SD21	SD27	TM7M	TM7L	TM7F	HHC4	HHC2	HHC6	CR03	CGNG
	Perc	SE04	SE11	SE08	SE12	SE13	SE18	COW2	TMB1	COW1	TIML	SE05	TIMH
	Bass	BAS5											
06 Light Rock	Drum	BD15	BD12	SD45	SD24	TM3M	TM3L	TM3F	HHC3	HHC7	HHC4	RD01	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	COW3	TRI2	SHKR	TRI1
	Bass	BAS2											
07 Reggae	Drum	BD35	BD33	SD46	SD33	TM4H	TM4M	TM4F	HHC6	HHC3	HHC2	RD02	CR04
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TKD1	SHKR	TKD2	AG2H	TIML	AG2L	TIMH
	Bass	BAS6											
08 Jazz	Drum	BD18	BD17	SD46	SD38	TM1H	TM1M	TM1L	HHC6	HHC6	HHC3	RD06	RD03
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	FING	BNGH	SHKR	BNGL
	Bass	BAS2											

Pad	Bank	BD1 A	BD2 B	SD1 C	SD2 D	TOM1 E	TOM2 F	TOM3 G	HHC1 H	HHC2 I	HHC3 J	RIDE K	CR L
09 Rap	Drum	BD01	SE23	SD03	SE26	TS4H	TS4M	TS4L	HHC1	HHC1	HHC6	RD05	CR09
	Perc	SE20	CLV1	SE19	SE29	SE24	SE28	SE27	SE30	ACW1	SE26	ACPL	SE23
	Bass	BAS8											
10 Funk	Drum	BD37	BD36	SD40	SD12	TM2H	TM2M	TM2L	HHC3	HHC7	HHC4	RD02	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	SURD	TMB1	COW1	SE18	ACPL	SE23
	Bass	BAS1											
11 Ballad	Drum	BD14	BD24	SD29	SD25	TM6M	TM6L	TM6F	HHC2	HHC6	HHC3	RD01	CR03
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	FING	TRI2	SHKR	TRI1
	Bass	BAS2											
12 Latin	Drum	BD21	BD09	SD11	SD18	TM3H	TM3M	TM3L	HHC5	HHC2	HHC3	RD02	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	BNGH	BNGL	TMB1	COW1	TIML	WHSL	TIMH
	Bass	BAS2											
13 Euro Beat	Drum	BD40	BD03	SD19	SD05	TM6H	TM6M	TM6L	HHC7	HHC7	HHC4	RD01	CR02
	Perc	SE02	CLV1	SE01	SE21	SE22	SE03	SHKR	TMB1	SE13	FAJR	ACPL	SE07
	Bass	BAS8											
14 Techno	Drum	BD38	BD26	SD06	SD23	TM8M	TM8L	TM8F	HHC8	HHC7	HHC4	RD05	CR08
	Perc	CG2H	SE11	CG2M	CG2S	CG2L	SE18	SE25	SURD	ACW4	AG1H	SE05	AG1L
	Bass	BAS7											
15 R&B	Drum	BD10	BD29	SD09	SD39	TM5M	TM5L	TM5F	HHC6	HHC6	HHC4	RD01	CR01
	Perc	CG1H	CLV1	CG1M	CG1S	CG1L	TMB2	CABS	TMB1	COW1	SHKR	ACPL	FING
	Bass	BAS1											

Jouer les motifs

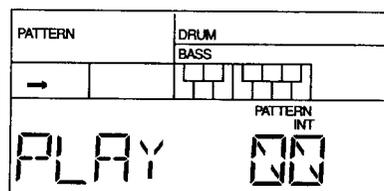
L'RY10 possède 50 registres de mémoire contenant des présélections - numérotées de 00 à 49 - qui couvrent une large gamme de styles de musique. Chaque registre de mémoire contient un motif rythmique et un motif de fill-in qui lui correspond. Il possède également 50 registres de mémoire que vous pouvez utiliser pour mémoriser des motifs et fill-in que vous créez vous-mêmes (la création de motifs originaux est décrite à la section suivante).

Sélectionner et jouer un motif

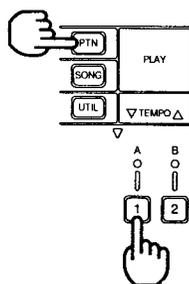
Ceci est la procédure que vous appliquerez pour sélectionner et jouer aussi bien les motifs présélectionnés que les motifs internes.

1 Assurez-vous que le mode PATTERN PLAY soit sélectionné.

“PATTERN” et “PLAY” sont affichés lorsque le mode PATTERN PLAY est sélectionné.

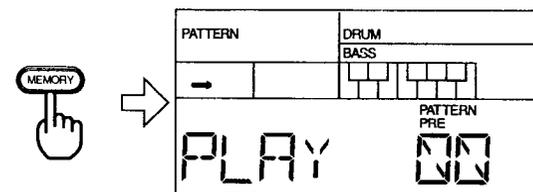


Si l'appareil est dans un autre mode, sélectionnez le mode PATTERN PLAY en appuyant sur la touche [1] ou [2] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée.



2 Sélectionnez la mémoire interne ou la mémoire des présélections.

Utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la mémoire des présélections (“PRE” est affiché au-dessus du numéro de motif) ou la mémoire interne (“INT” est affiché au-dessus du numéro de mémoire). Si vous êtes débutant, sélectionnez “PRE” pour écouter les motifs présélectionnés de l’RY10.



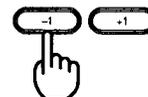
La mémoire “INT” est vierge lorsque l’RY10 quitte l’atelier de montage.



3 Sélectionnez un numéro de motif.

Utilisez les touches [-1] et [+1] ou les touches numériques pour sélectionner un numéro de motif entre “00” à “49”.

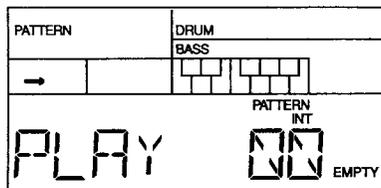
Appuyez brièvement sur la touche [-1] ou [+1] pour décrémenter ou incrémenter le numéro de motif d’une unité ou maintenez l’une de ces touches enfoncée pour un défilement continu des numéros de motif dans le sens souhaité.



Utilisez les touches numériques pour entrer directement un numéro de motif. Par exemple, pour sélectionner le numéro de motif 37, appuyez sur [3] puis sur [7]. La touche [10] sert à entrer un “0” -- pour sélectionner le motif 20, appuyez sur [2], puis sur [10].



Sélection des motifs au moyen des touches numériques Si vous sélectionnez un motif qui ne contient pas de données (par exemple, un motif interne vierge), “EMPTY” est affiché à côté du numéro de motif et aucun son n’est produit lorsque le motif est joué.



4 Appuyez sur [START/GO] pour jouer le motif.

Appuyez sur la touche [START/GO] pour activer la reproduction du motif sélectionné.



Observez que les voyants LED de forme triangulaire de l'indicateur de battements situés au-dessus des touches numériques clignotent pour indiquer la progression du motif joué, tandis que les voyants LED ayant la forme de points (A à L) clignotent en fonction des pads/instruments qui sont joués. Si vous sélectionnez les instruments DRUM (par la touche [PAD]), les points DEL ne correspondent qu'aux instruments de batterie. Si vous sélectionnez les instruments PERC, les points correspondent aux instruments de percussion uniquement. Si vous sélectionnez l'instruments BASS, les points correspondent aux instruments de batterie et de percussion.

5 Appuyez sur [STOP/CONT] pour interrompre la reproduction.

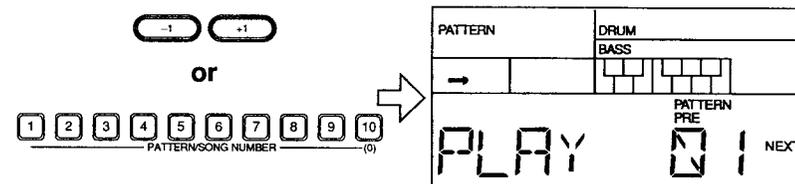
Appuyez sur la touche [STOP/CONT] lorsque vous voulez interrompre la reproduction.



La touche [STOP/CONT] peut également servir à reprendre la reproduction du motif à partir du point où elle a été interrompue ("CONT" signifie "continuer").

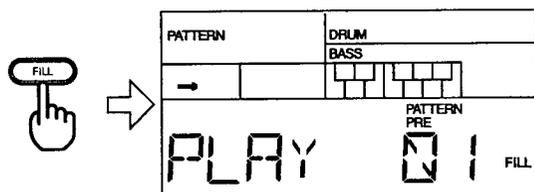
Changer les numéros de motif en cours de reproduction

Un nouveau numéro de motif peut être sélectionné alors qu'un motif est en train d'être joué, en utilisant les touches [-1] et [+1] ou les touches numériques de la manière décrite au point 3 ci-dessus. "NEXT" est affiché à droite du nouveau numéro de motif sélectionné pendant que la fin de la mesure en cours est jouée et le nouveau motif est joué à partir du début de la mesure suivante.



Fill-in

Chaque motif présélectionné de l'RY10 est associé à un motif de fill-in (vous pouvez créer vos propres fill-in pour vos motifs originaux). Pour exécuter le fill-in alors qu'un motif est joué, appuyez simplement sur la touche [FILL]. Le fill-in est joué à partir du moment où la touche [FILL] est pressée et jusqu'à la fin de la mesure, puis le motif normal reprend. "FILL" est affiché à droite du numéro de motif lorsque le fill-in est exécuté.



Si vous appuyez sur la touche [FILL] avant que le motif ne commence, le fill-in est joué dès la première mesure, à partir du moment où vous appuyez sur la touche [START/GO].

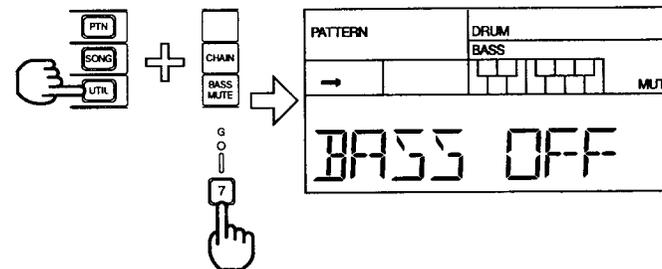


DETAIL

Si vous sélectionnez un numéro de motif différent et que vous actionnez la touche [FILL], "NEXT" et "FILL" apparaissent sur l'affichage et le fill-in du nouveau motif est joué à partir du début de la mesure suivante.

Etouffer la basse

Certains des motifs présélectionnés comprennent une partie de basse. Si vous ne voulez entendre que le rythme, sans la partie de basse, vous pouvez étouffer celle-ci en appuyant sur la touche numérique [7] tout en maintenant la touche [UTIL] enfoncée.



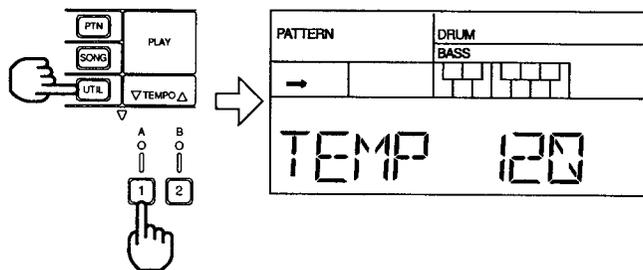
Ceci a pour effet d'activer la fonction BASS MUTE. "MUTE" est affiché à côté du clavier dans la section "BASS" de l'affichage.

Pour désactiver la fonction "BASS MUTE", utilisez la même combinaison de touches.

Contrôle du tempo

Le tempo de la reproduction peut être réglé entre 40 et 250 noires par minute en appuyant sur les touches [1] et [2] tout en maintenant la touche [UTIL] enfoncée. Lorsque la touche [UTIL] est pressée en première, le tempo actuel est affiché.

Tout en maintenant la touche [UTIL] enfoncée, utilisez la touche [1] pour diminuer la valeur de tempo ou la touche [2] pour l'augmenter. La touche [1] ou [2] peut être maintenue enfoncée pour un défilement continu dans le sens souhaité.



Création de motifs originaux

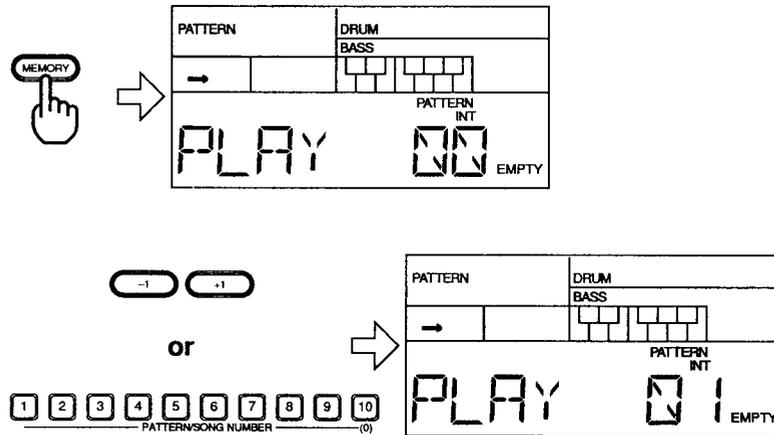
L'RY10 peut contenir 50 motifs originaux et 50 fill-in dans sa mémoire interne. La mémoire interne est alimentée par une pile spéciale de sorte que vos motifs sont conservés même lorsque l'appareil est mis hors tension (voir le paragraphe relatif à la "PILE DE MEMOIRE" dans la section "PRECAUTIONS", à la page 2).

Enregistrement en temps réel ou enregistrer tout en jouant.

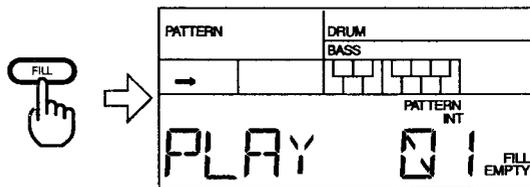
Le mode d'enregistrement en temps réel de l'RY10 vous permet d'enregistrer des motifs en les jouant simplement sur les pads en temps réel.

1 Sélectionnez un numéro de pad interne.

A partir du mode PATTERN PLAY, utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la mémoire interne (INT), puis utilisez les touches [-1] et [+1] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro du motif que vous voulez enregistrer.



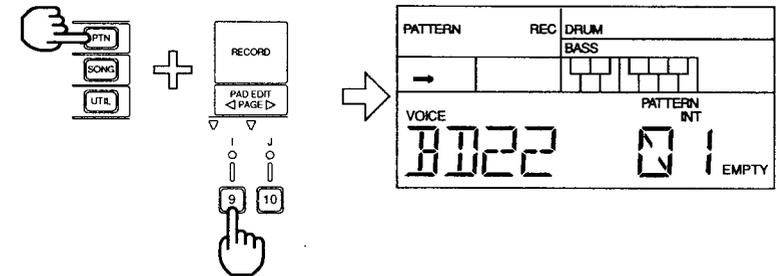
Si vous voulez enregistrer un fill-in pour le motif sélectionné, appuyez sur la touche [FILL] de telle sorte que "FILL" soit affiché à côté du numéro de motif.



Si vous en êtes à vos débuts avec l'RY10 il ne sera pas nécessaire d'effacer le motif qui se trouvait précédemment dans le registre de mémoire parce que la mémoire de motifs interne est vierge lorsque l'RY10 quitte l'atelier de montage. Par la suite, cependant, il se peut que vous deviez effacer un motif de la mémoire interne pour pouvoir programmer un nouveau motif à sa place. Utilisez dans ce cas la fonction PATTERN CLEAR décrite à la page 52.

2 Sélectionnez le mode PATTERN RECORD.

Appuyez sur la touche [9] ou [10] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée.



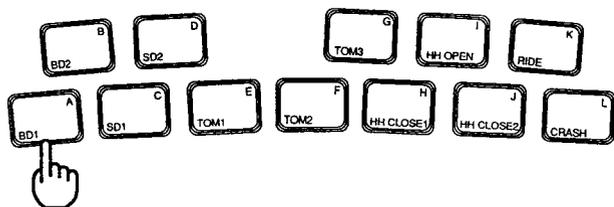
Si vous essayez de sélectionner le mode d'enregistrement de motif alors que la mémoire des présélections est sélectionnée, "PRESET" sera affiché et vous reviendrez automatiquement au mode antérieur.

3 Appuyez sur [START/GO] pour commencer à enregistrer.

Dès que vous appuyez sur la touche [START/GO], vous entendez le métronome de l'RY10, avec un accent sur le premier temps de la mesure.

4 Jouez sur les pads pour enregistrer.

Pendant que le métronome fonctionne, tout ce que vous jouez sur les pads est enregistré. Vous ne devez évidemment pas tout enregistrer en une fois. L'RY10 repasse la même mesure continuellement pendant que vous enregistrez. Vous pouvez par exemple commencer par la grosse caisse, puis enregistrer la caisse claire, les cymbales etc. jusqu'à ce que votre motif soit terminé.



DETAIL

En cours d'enregistrement, vous pouvez changer le tempo, utiliser la touche [PAD] pour sélectionner les voix DRUM, PERC ou BASS (voir "Enregistrement de la basse" à la page 49) ou utiliser la fonction PAD SELECT pour sélectionner des banques de pads différentes.



MUSICAL NOTE

Un numéro de BANQUE DE PADS sélectionné en cours d'enregistrement est mémorisé avec les données du motif, de telle sorte que la banque de pads sera sélectionnée chaque fois que le motif est joué (pour autant que le mode CHASE décrit à la page 103 soit activé). Cette caractéristique permet de sélectionner automatiquement le jeu d'instruments approprié pour chaque motif, que les motifs soient sélectionnés manuellement ou automatiquement dans un morceau (voir "Créer et jouer des morceaux" à la page 67).

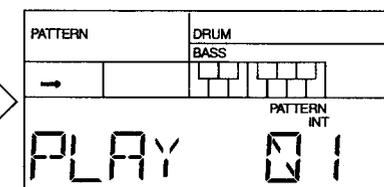
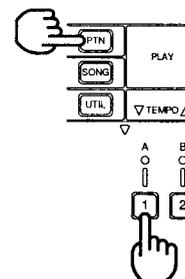
5 Appuyez sur [STOP/CONT] pour interrompre l'enregistrement.

L'enregistrement s'arrête lorsque la touche [STOP/CONT] est pressée, mais le mode d'enregistrement de motif reste actif. En d'autres termes, pour reprendre l'enregistrement, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur la touche [START/GO].



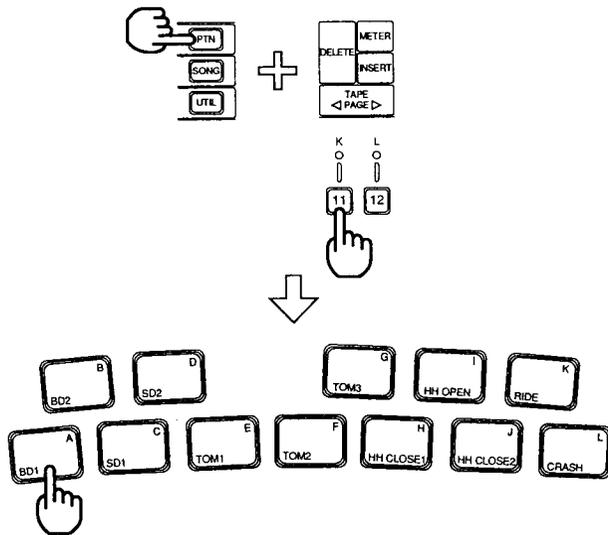
6 Retournez au mode PATTERN PLAY lorsque vous avez terminé.

Pour entendre votre motif (sans le son de métronome) lorsque vous l'avez terminé, maintenez la touche [PTN] enfoncée et appuyez sur la touche [1] ou [2] pour repasser en mode PATTERN PLAY, puis jouez le motif de la manière habituelle.



Supprimer des instruments pendant l'enregistrement en temps réel.

Appuyez sur [11] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour activer la fonction DELETE puis, tout en continuant de maintenir la touche [PTN] enfoncée, appuyez sur le pad correspondant à l'instrument que vous voulez effacer. L'instrument spécifié sera effacé seulement des battements pendant lesquels le pad est maintenu enfoncé, de telle sorte qu'il est possible d'effacer une seule note ou quelques notes sans toucher aux autres. Lorsque l'instrument BASS est sélectionné, n'importe quel pad efface les notes de basses, quelle que soit leur hauteur.

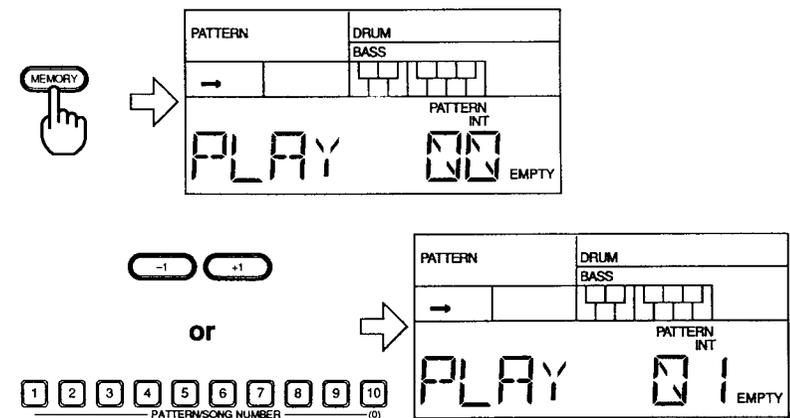


Enregistrement pas à pas ou une note à la fois

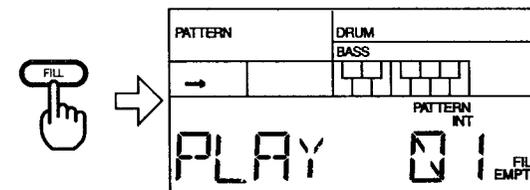
Le mode d'enregistrement pas à pas vous permet d'entrer les notes une à une, sans devoir jouer en mesure avec le métronome. Ce mode vous permet d'enregistrer des motifs extrêmement rapides ou complexes qui seraient difficiles voire impossibles à jouer en temps réel.

1 Sélectionnez un numéro de motif interne.

A partir du mode PATTERN PLAY, utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la mémoire interne (INT), puis utilisez les touches [-1] et [+1] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro du motif que vous voulez enregistrer.



Si vous voulez enregistrer un fill-in pour le motif sélectionné, appuyez sur la touche [FILL] de telle sorte que "FILL" apparaisse sur l'affichage à côté du numéro de motif.

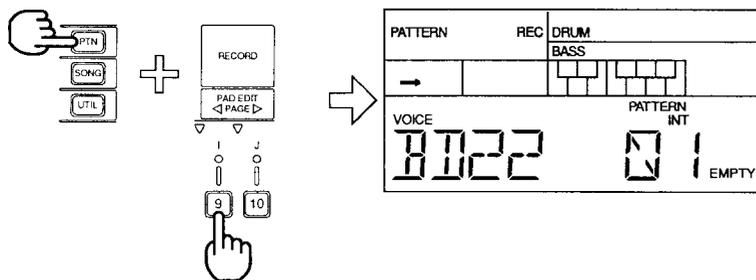




Si vous devez effacer un motif antérieur qui se trouvait déjà dans le registre de mémoire sélectionné, utilisez la fonction **PATTERN CLEAR** décrite à la page 52.

2 Sélectionnez le mode **PATTERN RECORD**.

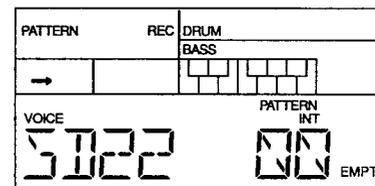
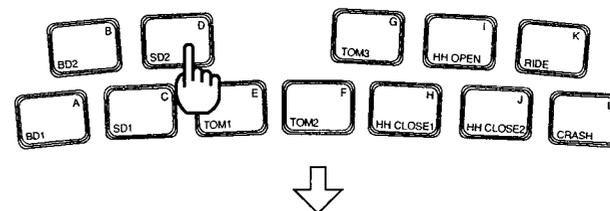
Appuyez sur la touche [9] ou [10] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée.



Si vous essayez de sélectionner le mode d'enregistrement de motif alors que la mémoire des présélections est sélectionnée, "PRESET" apparaîtra sur l'affichage et vous reviendrez automatiquement au mode précédent.

3 Tapez sur un pad pour sélectionner un instrument.

Appuyez sur le pad correspondant au premier instrument que vous voulez entrer. Le nom abrégé de l'instrument apparaît sur l'affichage (voir la liste des instruments à la page 126 pour l'appellation complète). Vous pouvez également utiliser la touche [PAD] pour sélectionner les instruments DRUM, PERC ou BASS (voir "Enregistrement de la basse" à la page 49) avant de frapper un pad.



4 Entrez l'instrument sur les battements requis.

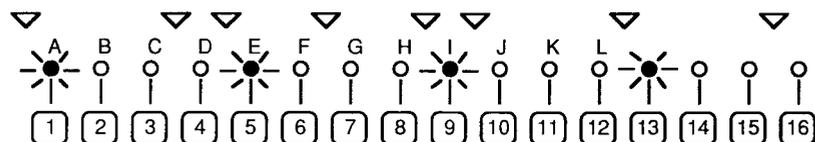
Dans le cas de l'enregistrement pas à pas, les touches numériques servent à entrer l'instrument sélectionné sur chaque battement où il doit être entendu. Les touches numériques et les voyants à LED situés au-dessus correspondent aux temps de la mesure comme suit (dans cet exemple, la mesure par défaut, 4/4, avec une résolution d'une double-croche a été sélectionnée):

MESURE 4/4 Noires

Noires

Doubles-croches

Doubles-croches Par exemple, pour entrer la grosse caisse à la position de chaque noire, appuyez d'abord sur le pad de la grosse caisse (normalement le pad A ou B), puis appuyez sur les touches numériques [1], [5], [9] et [13]. L'affichage ressemblera à ceci :

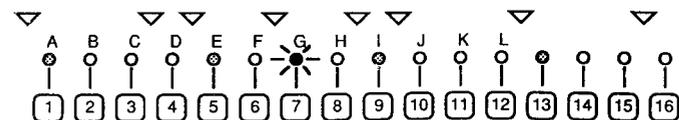
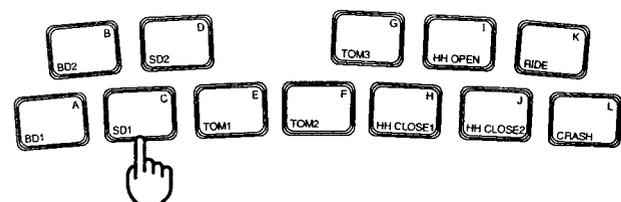


Vous pouvez appuyer sur la touche [START/GO] pour entendre le résultat ... puis appuyer sur [STOP/CONT] pour reprendre l'enregistrement pas à pas.

5 Sélectionnez et entrez l'instrument suivant.

Lorsque le premier instrument a été entré, appuyez sur le pad correspondant à l'instrument suivant à utiliser (en vous servant d'abord la touche [PAD], si nécessaire), puis entrez l'instrument sur les battements appropriés au moyen des touches numériques. Observez que seul l'instrument actuellement sélectionné est affiché au moyen des voyants à LED au-dessus des touches numériques.

Par exemple, pour ajouter un battement de caisse claire entre le deuxième et le troisième battement de grosse caisse que nous avons entré à l'étape précédente, appuyez sur le pad de la caisse claire, puis appuyez sur la touche numérique [7] (à mi-distance entre la 2ème et la troisième noire = à la position de la quatrième croche de la mesure).



- ☉ = Grosse caisse entrée à l'étape précédente
- = Caisse claire

6 Répétez ces opérations jusqu'à ce que vous ayez terminé.

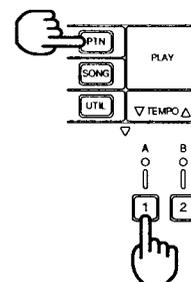
Continuez de sélectionner des instruments et d'entrer des battements jusqu'à ce que votre motif soit terminé.



Vous pouvez appuyer sur la touche [START/GO] à tout moment pendant l'enregistrement pas à pas pour entendre votre motif en cours d'élaboration. Vous pouvez également ajouter des instruments en temps réel pendant que le motif est joué, si vous le souhaitez.

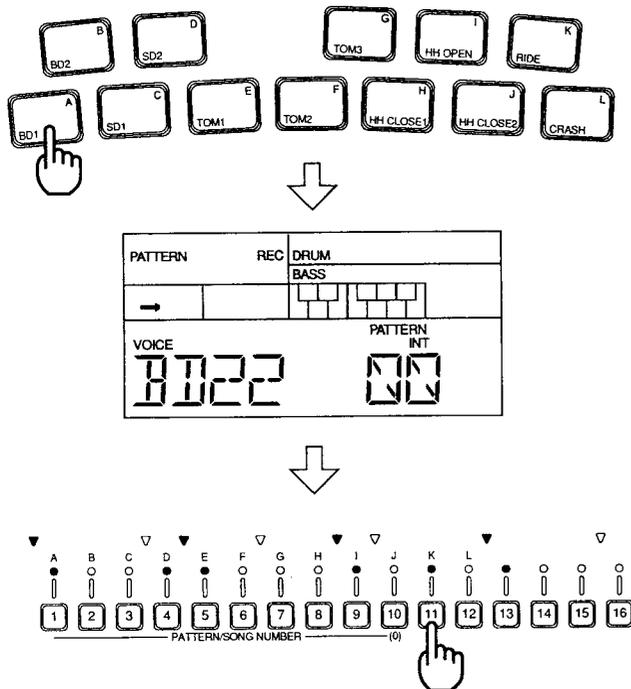
7 Retournez au mode PATTERN PLAY lorsque vous avez terminé.

Pour entendre votre motif terminé, maintenez la touche [PTN] enfoncée et appuyez sur la touche [1] ou [2] pour revenir au mode PATTERN PLAY, puis jouez le motif comme d'habitude.



Supprimer des instruments pendant l'enregistrement pas à pas

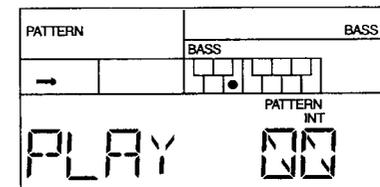
Un seul battement d'un instrument spécifié peut être effacé en mode d'enregistrement pas à pas en appuyant d'abord sur le pad correspondant à l'instrument à effacer, puis sur la touche numérique correspondant au battement à effacer (le voyant correspondant de l'indicateur de battements s'éteint).



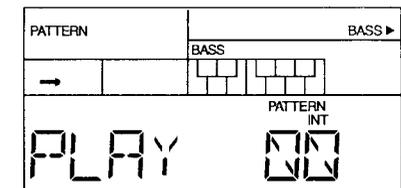
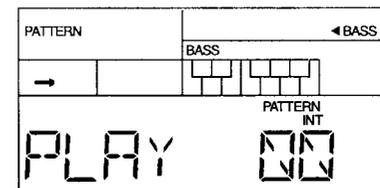
Vous pouvez également appuyer sur la touche [START/GO] pour sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel et supprimer des instruments au moyen de la fonction DELETE, de la manière décrite à la page 42.

Enregistrement de la basse.

Lorsque la voix BASS est sélectionnée (au moyen de la touche [PAD]), les pads d'instruments fonctionnent comme un clavier, chaque touche jouant la voix de basse à un degré différent de la gamme. Les touches sont disposées de la même manière que sur un clavier de piano, les touches de la rangée du bas correspondant aux touches blanches et celles de la rangée du haut, aux touches noires. Observez le symbole du clavier dans la section BASS de l'affichage et vous verrez un point apparaître sur la note correspondante chaque fois qu'une pad est frappée.



Les touches [< OCT] et [OCT >], à gauche et à droite des pads, peuvent être utilisées pour décaler la hauteur de l'ensemble du "clavier" d'une octave vers le haut ou le bas. L'octave sélectionnée est indiquée par des flèches à gauche ou à droite de "BASS" sur l'affichage.



Enregistrement de la basse en temps réel

Vous pouvez entrer une ligne de basse en temps réel en sélectionnant simplement la voix BASS via la touche [PAD], puis en jouant les notes de basse requises sur les pads. La longueur de la note entrée correspond au temps pendant lequel le pad est maintenu enfoncé - à cette exception près qu'une note longue sera coupée par une autre note jouée avant qu'elle se termine. La longueur de chaque note de basse peut être modifiée au moyen de la fonction NOTE LENGTH, décrite ci-dessous.

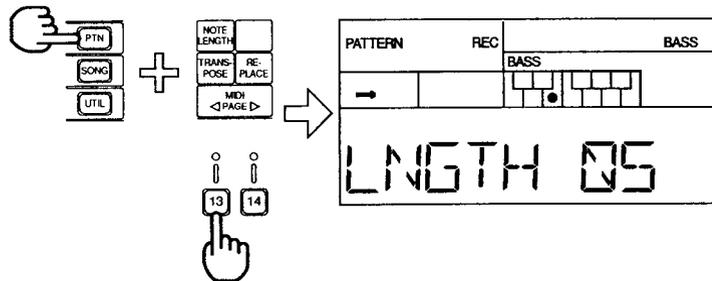
Enregistrement de la basse en mode pas à pas

En mode d'enregistrement pas à pas, les notes de basse sont entrées en pressant le pad correspondant à la note à entrer (la note sélectionnée est indiquée par un point sur le clavier de la section BASS de l'affichage), puis sur la ou les touche(s) numérique(s), comme pour la procédure normale d'enregistrement pas à pas décrite ci-dessus. Les notes de basse entrées de cette manière ont toutes une longueur fixe, mais celle-ci peut être modifiée au moyen de la fonction NOTE LENGTH, décrite ci-dessous.

Changer la longueur des notes de basse

1 Activez la fonction NOTE LENGTH

Appuyez sur la touche [13] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour activer la fonction NOTE LENGTH (ne relâchez pas encore la touche [PTN]).

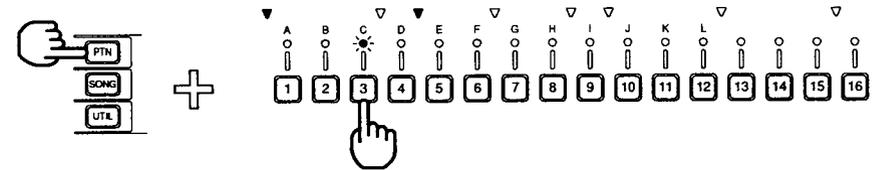


DETAIL

Le mode *PATTERN STEP RECORD* et la voix *BASS* sont automatiquement sélectionnés lorsque la fonction *NOTE LENGTH* est activée.

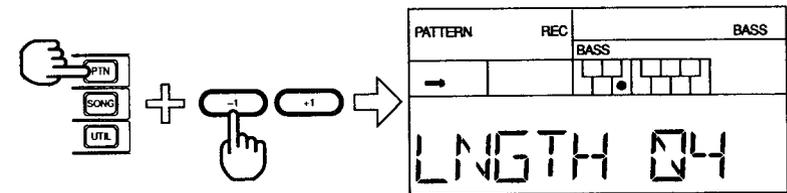
2 Sélectionnez une note de basse à éditer

Tout en continuant de maintenir la touche [PTN] enfoncée, appuyez sur la touche numérique correspondant à la note de basse que vous voulez éditer. Le voyant LED de l'indicateur de battements correspondant à la note sélectionnée se met à clignoter (continuez à maintenir la touche [PTN] enfoncée).



3 Spécifiez la longueur de note.

Utilisez les touches [-1] et [+1] pour fixer la durée souhaitée pour la note sélectionnée.



4 Relâchez la touche [PTN].

Relâchez la touche [PTN] pour conclure l'opération.

Effacement d'un motif de la mémoire

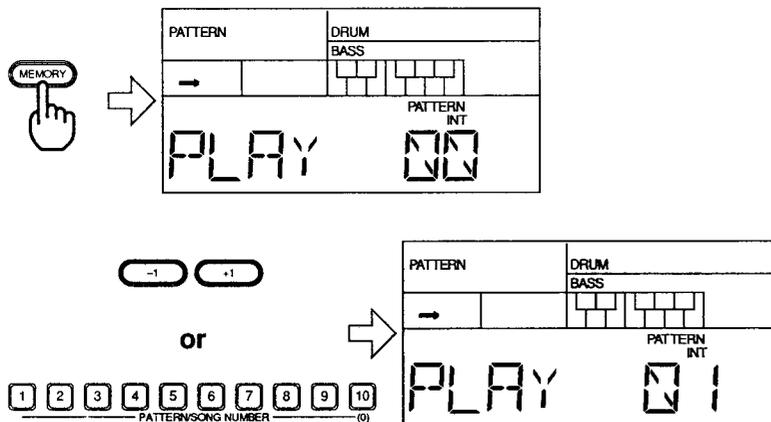
Utilisez cette fonction pour effacer les motifs dont vous n'avez plus besoin (ou ceux que vous ne trouvez pas assez bons) de numéros de motif spécifiés.



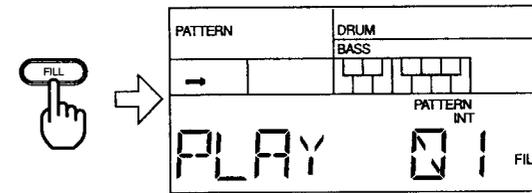
Assurez-vous que vous n'avez vraiment plus besoin des données originales parce qu'une fois qu'un motif a été effacé, il n'est plus possible de le récupérer. Si vous avez précédemment sauvegardé les données sur cassette (voir "Utilisation de l'interface cassette", à la page 116), alors vous pourrez les recharger si vous en avez encore besoin. Dans le cas contraire, il vous faudra reprogrammer tout le motif.

1 Sélectionnez le motif interne à effacer.

A partir du mode PATTERN PLAY, utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la mémoire interne [INT], puis utilisez les touches [-1] et [+1] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro du motif que vous voulez effacer.

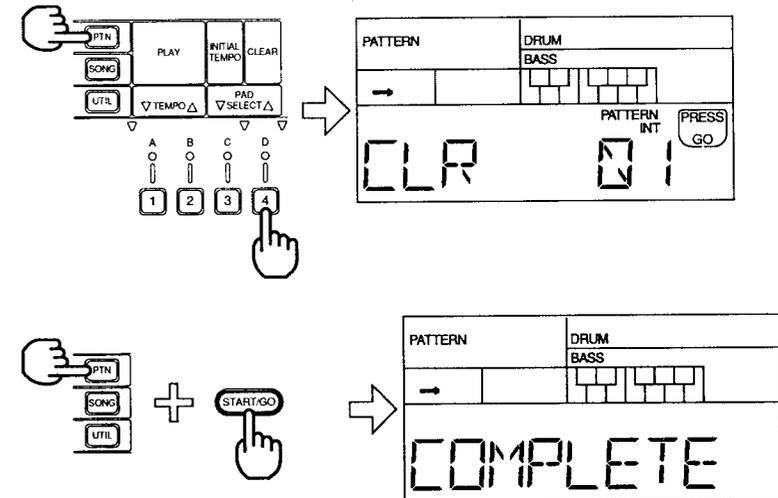


Si vous voulez supprimer le fill-in pour le motif sélectionné, appuyez sur la touche [FILL] de telle sorte que "FILL" soit affiché à côté du numéro de motif.



2 Supprimez le motif.

Appuyez sur la touche [4] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour activer la fonction PATTERN CLEAR puis, tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée, appuyez sur la touche [START/GO]. "COMPLETE" apparaît brièvement sur l'affichage lorsque les données de motif ont été effacées.



Il est également possible de sélectionner un motif différent à effacer après avoir activé la fonction PATTERN CLEAR (c'est-à-dire avant d'appuyer sur la touche [START/GO] en utilisant les touches [-1] et [+1], la touche [MEMORY] et/ou la touche [FILL]).

3 Relâchez la touche [PTN]

Relâchez la touche [PTN] pour conclure l'opération.



La fonction *PATTERN CLEAR* ne peut pas être exécutée si la mémoire des présélections (*PRE*) est sélectionnée. Veuillez également noter que la fonction *PATTERN CLEAR* n'affecte pas le réglage du tempo initial du motif (page 59), le réglage *METER* (page 61), le réglage de banque de pad (page 24), et le réglage *SWING* (page 65).

Copier un motif sous un numéro de motif différent

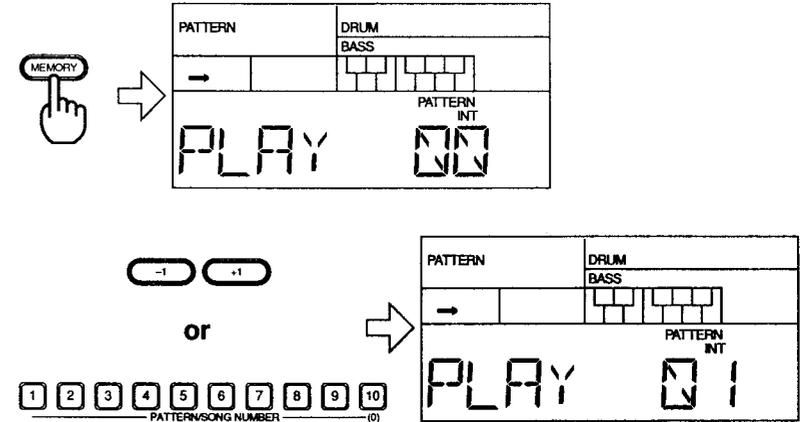
Cette fonction vous permet de copier un motif - présélectionné ou interne - sous un numéro de motif différent (de la mémoire interne).



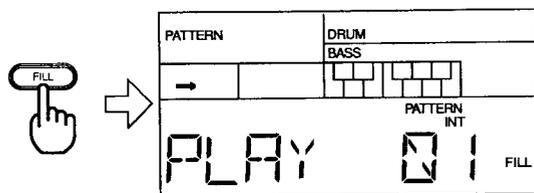
La fonction *PATTERN COPY* est pratique pour créer des versions modifiées de motifs existants. Copiez le motif original dans un nouvel emplacement, puis utilisez les méthodes d'enregistrement en temps réel ou pas à pas pour effacer ou ajouter des notes et battements à souhait.

1 Sélectionnez le motif à copier.

A partir du mode *PATTERN PLAY*, utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la mémoire des présélections (*PRE*) ou la mémoire interne (*INT*), puis utilisez les touches [-1] et [+1] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro du motif que vous souhaitez copier sous un numéro de mémoire interne différent (le motif "source").

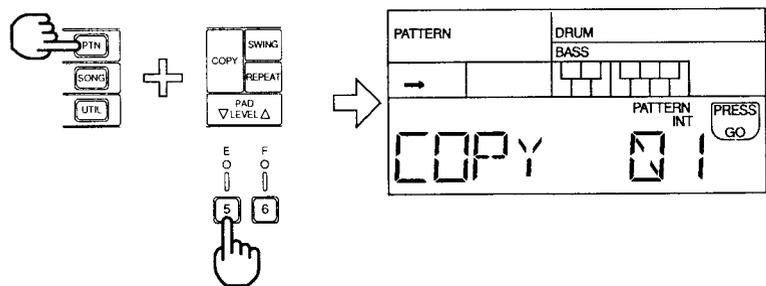


Si vous voulez copier le fill-in du motif sélectionné, appuyez sur la touche [FILL] de telle sorte que "FILL" soit affiché à côté du numéro de motif.



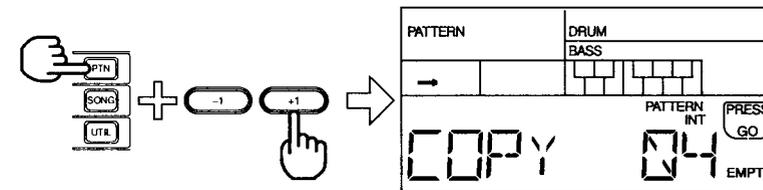
2 Activez la fonction PATTERN COPY.

Appuyez sur la touche [5] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour activer la fonction PATTERN COPY (ne relâchez pas encore la touche [PTN]).

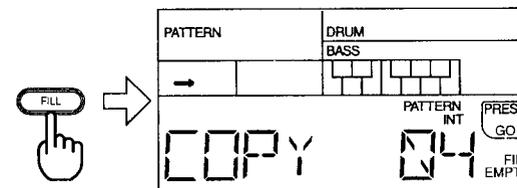


3 Spécifiez le numéro du motif de destination.

Tout en continuant de maintenir la touche [PTN] enfoncée, utilisez les touches [-1] et [+1] pour spécifier le numéro du motif sous lequel vous voulez copier le motif source (la mémoire INT est automatiquement sélectionnée pour cette étape). Maintenez la touche [PTN] enfoncée.



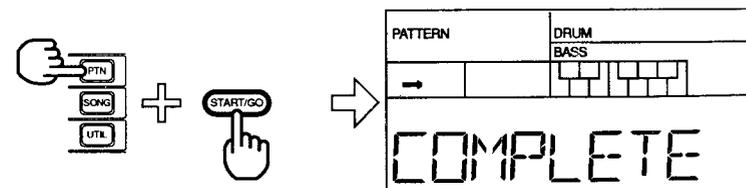
Si vous voulez copier les données sources sur le fill-in du motif de destination, appuyez sur la touche [FILL] de telle sorte que "FILL" soit affiché à côté du numéro de motif de destination.



Vous pouvez copier les données d'un motif sur son propre fill-in (c'est-à-dire le fill-in du même numéro de motif), puis éditer la version copiée pour créer un fill-in qui soit une version modifiée du motif original.

4 Exécutez la fonction PATTERN COPY

Tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée, appuyez sur la touche [START/GO] pour exécuter la fonction PATTERN COPY proprement-dite. "COMPLETE" est affiché brièvement lorsque les données du motif ont été copiées.





Toutes les données qui se trouvaient déjà dans l'emplacement de mémoire de destination sont effacées lorsque la fonction de copie est exécutée, y compris les réglages de tempo (voir page 59), de swing (voir page 65) et de la banque de pads actuellement sélectionnée (voir page 24).

Si le motif de destination a un réglage meter différent du motif de source, l'affichage "ILLEGAL" apparaîtra et la fonction de copie sera annulée.

5 Relâchez la touche [PTN]

Relâchez la touche [PTN] pour conclure l'opération.

Réglage du tempo initial d'un motif

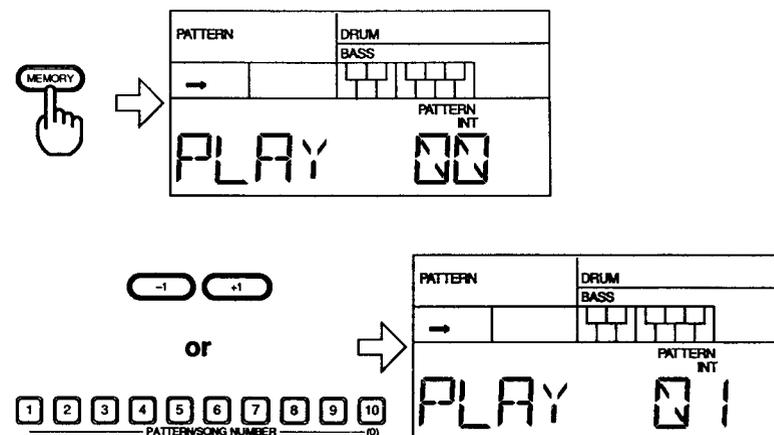
Un "tempo initial" peut être programmé pour chaque motif de la mémoire interne. Ce tempo est effectif dès que le motif est joué. Lorsque la fonction INITIAL TEMPO est désactivée, le motif est joué au tempo actuel (réglé au moyen de la fonction TEMPO décrite à la page 36) lorsqu'il est sélectionné (c'est-à-dire qu'il n'y a pas de changement de tempo). Lorsque la fonction est activée, cependant, le motif est joué au tempo initial spécifié lorsqu'il est sélectionné, de même que tous les motifs sélectionnés par la suite, jusqu'à ce qu'un réglage de tempo initial différent soit rencontré.



Le TEMPO INITIAL n'a aucun effet lorsque la reproduction du motif est activée au moyen de la touche [STOP/CONT].

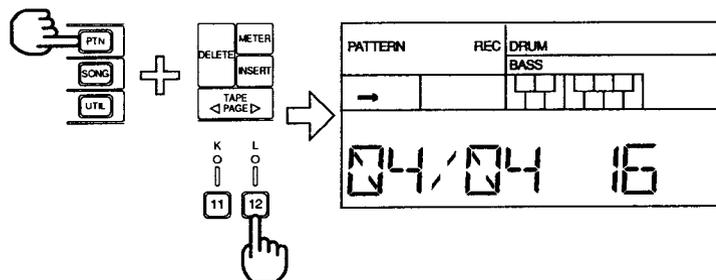
1 Sélectionnez un motif interne

A partir du mode PATTERN PLAY, utilisez la touche [MEMORY] pour sélectionner la mémoire interne (INT), puis utilisez les touches [-1] et [+1] ou les touches numériques pour sélectionner le numéro du motif pour lequel vous souhaitez programmer un tempo initial.



2 Activez la fonction METER.

Appuyez sur la touche [12] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour activer la fonction METER (ne relâchez pas encore la touche [PTN]).



DETAIL

Le réglage METER ne peut pas être changé si le motif sélectionné ou son fill-in contient déjà des données.

3 Spécifiez le type de mesure souhaité.

Tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée, utilisez les touches [-1] et [+1] pour spécifier le type de mesure souhaité (voir liste ci-après).

4 Relâchez la touche [PTN].

Relâchez la touche [PTN] pour conclure l'opération.

Voici la liste des différents types de mesure disponibles:

Liste des types de mesure (voir page suivante) avec les affichages de battements correspondants

Affichage *	Type de mesure et résolution
1/4 12	Mesure 1/4 avec une résolution d'une double-croche pointée (triolet de croches)
1/4 16	Mesure 1/4 avec une résolution d'une double-croche
1/4 24	Mesure 1/4 avec une résolution d'une triple-croche pointée (triolet de doubles-croches)
1/4 32	Mesure 1/4 avec une résolution d'une triple-croche
2/4 12	Mesure 2/4 avec une résolution d'une double-croche pointée (triolet de croches)
2/4 16	Mesure 2/4 avec une résolution d'une double-croche
2/4 24	Mesure 2/4 avec une résolution d'une triple-croche pointée (triolet de doubles-croches)
2/4 32	Mesure 2/4 avec une résolution d'une triple-croche
3/4 12	Mesure 3/4 avec une résolution d'une double-croche pointée (triolet de croches)
3/4 16	Mesure 3/4 avec une résolution d'une double-croche
4/4 12	Mesure 4/4 avec une résolution d'une double-croche pointée (triolet de croches)
4/4 16	Mesure 4/4 avec une résolution d'une double-croche
5/4 12	Mesure 5/4 avec une résolution d'une double-croche pointée (triolet de croches)
1/8 16	Mesure 1/8 avec une résolution d'une double-croche
1/8 24	Mesure 1/8 avec une résolution d'une triple-croche pointée (triolet de doubles-croches)
1/8 32	Mesure 1/8 avec une résolution d'une triple-croche
3/8 16	Mesure 3/8 avec une résolution d'une double-croche
3/8 24	Mesure 3/8 avec une résolution d'une triple-croche pointée (triolet de doubles-croches)
3/8 32	Mesure 3/8 avec une résolution d'une triple-croche
5/8 16	Mesure 5/8 avec une résolution d'une double-croche
5/8 24	Mesure 5/8 avec une résolution d'une triple-croche pointée (triolet de doubles-croches)
7/8 16	Mesure 7/8 avec une résolution d'une double-croche
1/16 16	Mesure 1/16 avec une résolution d'une double-croche
1/16 32	Mesure 1/16 avec une résolution d'une triple-croche
3/16 16	Mesure 3/16 avec une résolution d'une double-croche
3/16 32	Mesure 3/16 avec une résolution d'une triple-croche
5/16 16	Mesure 5/16 avec une résolution d'une double-croche
5/16 32	Mesure 5/16 avec une résolution d'une triple-croche
7/16 16	Mesure 7/16 avec une résolution d'une double-croche
7/16 32	Mesure 7/16 avec une résolution d'une triple-croche
9/16 16	Mesure 9/16 avec une résolution d'une double-croche
11/16 16	Mesure 11/16 avec une résolution d'une double-croche
13/16 16	Mesure 13/16 avec une résolution d'une double-croche
15/16 16	Mesure 15/16 avec une résolution d'une double-croche

Utilisation des accents

Vos motifs auront un aspect plus vivant si vous utilisez des accents pour créer des variations dynamiques. Pour accentuer une note, maintenez l'une des touches [ACCENT] enfoncée tout en frappant le pad.

Le niveau d'accentuation peut être réglé individuellement pour chaque pad au moyen de la fonction ACCENT LEVEL du mode PAD EDIT (voir page 99).

Accentuation en temps réel

En mode d'enregistrement en temps réel, les accents sont ajoutés en tapant sur l'une des touches [ACCENT] au moment approprié. Les accents s'effacent de la même manière que les notes d'instrument - en activant la fonction DELETE et en maintenant l'une des touches [ACCENT] enfoncée en passant sur les accents à effacer (voir page 42).

Accentuation en mode pas à pas

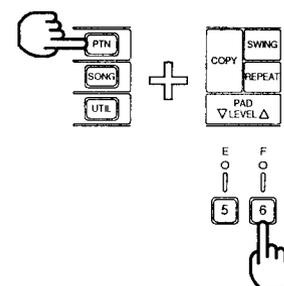
En mode d'enregistrement pas à pas, les accents sont entrés (ou enlevés) exactement de la même manière que les notes d'instrument - en appuyant sur l'une des touches [ACCENT] pour sélectionner les accents, puis en entrant les accents aux endroits appropriés du motif au moyen des touches numériques (voir page 43).

Créer une impression de swing

La fonction SWING peut être utilisée pour donner au motif interne sélectionné une impression de "swing", un peu relâchée, en retardant légèrement les croches ou les doubles-croches de numéro impair. Chaque motif/fill-in interne peut avoir un réglage de SWING différent.

1 Activez la fonction SWING

A partir du mode PATTERN PLAY, appuyez sur la touche [6] tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée pour activer la fonction [SWING] (ne relâchez pas encore la touche [PTN]).



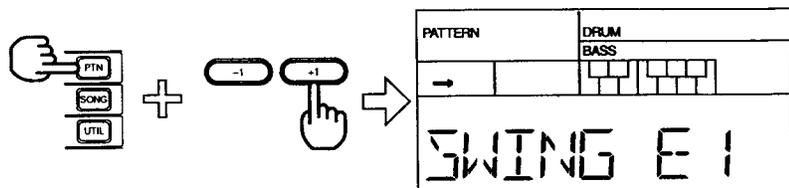
DETAIL

Le réglage SWING ne peut pas être modifié dans le cas des motifs présélectionnés.

2 Spécifiez la valeur de SWING souhaitée.

Tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée, utilisez les touches [-1] et [+1] pour spécifier la valeur de swing souhaitée:

Créer et jouer des morceaux



L'RY10 possède des registres de mémoire pour 36 “morceaux” différents. Un morceau est en fait une séquence de motifs - par exemple, un motif d'introduction, un motif de couplet avec fill-in, un motif de chorus avec fill-in, un motif de fin, etc. Avant de commencer à programmer un morceau, vous devez d'abord créer les différents motifs qui le composeront en mode PATTERN RECORD.

- E1 Les croches de numéro impair sont avancées d'1 clock
- E2 Les croches de numéro impair sont avancées de 2 clocks.
- E3 Les croches de numéro impair sont avancées de 3 clocks.
- E4 Les croches de numéro impair sont avancées de 4 clocks.
- E5 Les croches de numéro impair sont avancées de 5 clocks.
- E6 Les croches de numéro impair sont avancées de 6 clocks.
- E7 Les croches de numéro impair sont avancées de 7 clocks.
- E8 Les croches de numéro impair sont avancées de 8 clocks.
- E9 Les croches de numéro impair sont avancées de 9 clocks.
- S1 Les doubles-croches de numéro impair sont avancées d'1 clock.
- S2 Les doubles-croches de numéro impair sont avancées de 2 clocks.
- S3 Les doubles-croches de numéro impair sont avancées de 3 clocks.
- S4 Les doubles-croches de numéro impair sont avancées de 4 clocks.
- S5 Les doubles-croches de numéro impair sont avancées de 5 clocks.

* Un “clock” correspond à la valeur d'1/24 de noire.



Un réglage de SWING de “S5” n'aura donc pas d'effet audible si le motif ne contient pas de notes sur les battements de doubles-croches impairs. Veillez donc à sélectionner un effet de swing qui corresponde au contenu de votre motif.

3

Relâchez la touche [PTN]

Relâchez la touche [PTN] pour conclure l'opération