

# Genos2

## Manuel de référence

Ce Manuel de référence décrit les fonctions avancées du Genos2 qui ne sont pas expliquées dans le Mode d'emploi. Lisez attentivement le Mode d'emploi avant de consulter le présent Manuel de référence.

### Utilisation du manuel PDF

- Pour atteindre rapidement les éléments et les rubriques qui vous intéressent, cliquez sur les éléments souhaités dans l'index « Bookmarks » (Signets) situé à gauche de la fenêtre de l'écran principal. (Cliquez sur l'onglet « Bookmarks » pour ouvrir l'index si celui-ci n'est pas affiché.)
  - Cliquez sur les numéros de page figurant dans le présent manuel afin d'accéder directement aux pages correspondantes.
  - Sélectionnez les options « Find » (Rechercher) ou « Search » (Recherche) du menu « Edit » (Édition) d'Adobe Reader, puis entrez un mot-clé afin de localiser les informations connexes dans le document. Les noms et les emplacements des éléments de menu peuvent varier en fonction de la version d'Adobe Reader utilisée.
- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument. Notez que toutes les illustrations contenues dans ce guide sont en anglais.
- Les documents « Liste des données » et « iPhone/iPad Connection Manual » (Manuel de connexion d'un iPhone/iPad) sont disponibles au téléchargement sur le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante : <https://download.yamaha.com/>
- Les noms de société et les noms de produit mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs sociétés respectives.



# Table des matières

<b>Liste des fonctions</b>	<b>4</b>
<b>1. Styles</b>	<b>6</b>
Types de styles (caractéristiques) .....	7
Utilisation de la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords).....	7
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite (Favori) .....	8
Modification du type de doigté d'accords .....	9
Activation/désactivation des canaux du style.....	10
Réglages liés à la reproduction du style .....	11
Réglage du tempo.....	13
Enregistrement et reproduction d'une séquence d'accords — Chord Looper (Boucleur d'accords) .....	14
Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction de style est à l'arrêt (Chord Looper).....	16
Enregistrement et appel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper).....	17
Création/édition de styles (Style Creator).....	20
<b>2. Sonorités</b>	<b>34</b>
Écran Voice Part Setup (Configuration de la partie de sonorité) .....	35
Réglages liés à l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité) .....	36
Types de sonorités (caractéristiques) .....	37
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite.....	39
Réglages du métronome .....	39
Réglages liés au clavier .....	40
Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting (Réglage de sonorité)) .....	41
Transposition de la hauteur de ton par demi-tons.....	42
Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune).....	42
Sélection ou création d'un tempérament (Scale Tune (Accord de gamme)).....	43
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège) .....	46
Édition des sonorités (Voice Edit) .....	48
Édition des sonorités Organ Flutes (Flûtes d'orgue) (Voice Edit (Édition de sonorité)) .....	56
Édition des sonorités Ensemble Voices (Voice Edit).....	58
<b>3. Multi-pads</b>	<b>64</b>
Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — Enregistrement d'un multi-pad via MIDI) .....	64
Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad) .....	66
Édition de multi-pads.....	68
<b>4. Reproduction de morceau</b>	<b>69</b>
Création d'une liste de morceaux pour la reproduction.....	69
Utilisation du mode Repeat Playback (Reproduction répétée).....	70
Édition des réglages de notation musicale (Partition).....	71
Affichage des paroles et configuration de l'écran.....	73
Affichage du texte et configuration de l'écran .....	74
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau MIDI.....	75
Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI.....	76
Réglages relatifs à la reproduction de morceau .....	77
<b>5. Enregistrement/édition de morceau MIDI</b>	<b>79</b>
Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI .....	79
Enregistrement des différents canaux séparément (enregistrement en temps réel).....	81
Réenregistrement d'une section spécifique — Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel).....	83
Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau .....	85
Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes .....	86
Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit).....	89
<b>6. Audio Multi Recording (Enregistrement multi-pistes audio)</b>	<b>99</b>
Enregistrer votre performance avec Audio Multi Recording .....	99
Conversion d'un fichier (Importation/Exportation).....	103

Édition des données enregistrées (fichier audio multi-piste) .....	104
Réenregistrer un fichier audio multi-pistes .....	107
<b>7. Registration Memory (Mémoire de registration)</b> .....	<b>113</b>
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze (Gel de registration)) .....	113
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Séquence de registration) .....	114
Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration .....	116
<b>8. Playlist</b> .....	<b>118</b>
Importation des enregistrements Music Finder (Chercheur de morceaux) dans la playlist .....	118
<b>9. Microphone</b> .....	<b>120</b>
Définition des réglages de microphone (Mic Setting (Réglage micro)) .....	120
Édition du type d'harmonie vocale (Vocal Harmony) .....	123
Édition des types Synth Vocoder (Harmonie vocale) .....	127
<b>10. Console de mixage</b> .....	<b>129</b>
Édition des paramètres de filtre (Filter) .....	129
Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ) .....	130
Édition des paramètres d'effet (Effect) .....	133
Édition des paramètres d'effet (Chorus /Reverb) .....	135
Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume) .....	135
Édition des réglages de Master Compressor (Compressor) .....	136
Schéma fonctionnel .....	137
<b>11. Réglages de la fonction Controller</b> .....	<b>138</b>
Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable) .....	138
Édition des types d'affectation des boutons, des curseurs et du joystick de commande en direct (Live Control) .....	145
<b>12. Réglages MIDI</b> .....	<b>149</b>
Procédure de base pour les réglages MIDI .....	149
System — Réglages du système MIDI .....	151
Transmit — Réglages du canal de transmission MIDI .....	152
Receive — Réglages du canal de réception MIDI .....	153
On Bass Note — Réglage de la note de basse pour la reproduction du style via MIDI .....	154
Chord Detect — Réglages de l'accord utilisé pour la reproduction du style via MIDI .....	154
External Controller — Réglage du contrôleur MIDI .....	155
<b>13. Paramètres réseau</b> .....	<b>159</b>
Réglages du LAN sans fil .....	159
Réglages de la date et de l'heure .....	161
<b>14. Utilitaire</b> .....	<b>162</b>
Speaker/Connectivity (Haut-parleur/Connectivité) .....	162
Touch Screen/Display .....	163
Parameter Lock (Verrouillage de paramètre) .....	163
Storage (Stockage)—Formatage du lecteur .....	163
System (Système) .....	164
Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde) .....	165
<b>15. Opérations liées au pack Expansion</b> .....	<b>167</b>
Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB .....	167
Enregistrement du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB .....	168
<b>16. Connexions</b> .....	<b>169</b>
Accès au lecteur utilisateur de Genos2 depuis l'ordinateur (mode USB Storage (Stockage USB)) .....	169
Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out (Sortie de ligne)) .....	170
<b>Index</b> .....	<b>171</b>

# Liste des fonctions

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

Pour plus d'informations, reportez-vous aux pages indiquées ci-dessous ou au mode d'emploi de l'instrument. Le symbole « ● » indique que la fonction en question est décrite dans le Mode d'emploi.

## Écrans accessibles via les touches du panneau

Écran	Touche d'accès	Description	Pages	Mode d'emploi
Accueil	[HOME] (Accueil)	Portail d'accès à la structure des écrans de l'instrument, qui offre en un clin d'œil des informations sur l'ensemble des réglages actuellement sélectionnés.	-	●
Menu	[MENU]	En touchant les différentes icônes, vous appelez les menus correspondant aux diverses fonctions répertoriées ci-dessous.	-	●
Sélection de style	[STYLE]	Écran de sélection des fichiers de style.	-	●
Voice Part Setup (Configuration des parties de sonorité)	[VOICE] (Sonorité)	Permet de vérifier les réglages de sonorité actuels et d'effectuer les réglages relatifs aux sonorités tels que les effets.	35	-
Song Player (Lecteur de morceau)	[SONG]	Écran de contrôle de la reproduction du morceau.	69	●
Playlist	[PLAYLIST]	Écran de sélection et de modification des playlists, ainsi que de gestion du répertoire.	118	●
Song Recording (Enregistrement de morceau)	[RECORDING] (Enregistrement)	Enregistre votre performance.	80, 99	●
Voice Selection (Sélection de sonorité)	VOICE SELECT (Sélection de sonorité) [LEFT]–[RIGHT 3] (Gauche–Droite 3)	Écran utilisé pour attribuer des sonorités aux différentes parties du clavier.	-	●
Multi Pad Selection (Sélection multi-pad)	MULTI PAD CONTROL (Commande multi-pad) [SELECT] (Sélection)	Écran de sélection des multi-pads.	68	●
Registration Memory Bank Selection (Sélection de la banque de mémoires de registration)	REGISTRATION BANK (Banque de registration) [-] et [+]	Écran de sélection des banques de mémoires de registration.	114	●
Fenêtre Registration Memory (Mémoire de registration)	[MEMORY] (Mémoire)	Enregistre les réglages actuels du panneau.	-	●

## Fonctions de l'écran Menu

Menu	Description	Pages	Mode d'emploi
Mixer	Règle les paramètres de chaque partie, tels que le volume, le balayage panoramique et l'égaliseur. Permet également d'ajuster les commandes du son d'ensemble, telles que Master Compressor (Compresseur principal) et Master EQ (Égaliseur principal).	129	●
Channel On/Off	Active/désactive les canaux du style et du morceau MIDI.	10, 76	-
Line Out (Sortie de ligne)	Détermine la prise utilisée pour émettre en sortie les différentes parties et les divers instruments de batterie et de percussion.	170	-
Score (Partition)	Affiche la partition du morceau MIDI actuellement sélectionné.	71	●
Lyrics (Paroles)	Affiche les paroles du morceau actuellement sélectionné.	73	●
Text Viewer (Visionneuse de texte)	Affiche les fichiers texte créés sur votre ordinateur.	74	-
Chord Looper (Boucleur d'accords)	Enregistre une séquence d'accords et la reproduit en boucle.	14, 16, 17	-



Menu	Description	Pages	Mode d'emploi
<b>Kbd Harmony/Arp (Harmonie/Arpège clavier)</b>	Ajoute l'effet Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège) à la section à main droite du clavier. Il est possible de définir ici des paramètres tels que Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège).	46	●
<b>Split &amp; Fingering</b>	Définit le point de partage ou modifie le type Chord Fingering (Doigté d'accords) et la zone Chord Detection (Détection d'accords).	9	●
<b>Mic Setting (Réglage du microphone)</b>	Permet de régler le son du micro.	120	●
<b>Vocal Harmony (Harmonie vocale)</b>	Permet d'ajouter des effets d'harmonie vocale au chant. Vous pouvez modifier l'harmonie vocale et l'enregistrer en tant qu'harmonie d'origine.	123, 127	●
<b>Regist Sequence (Séquence de registration)</b>	Détermine l'ordre d'appel des réglages de mémoire de registration lors de l'utilisation de la pédale.	114	-
<b>Regist Freeze (Gel de la registration)</b>	Définit les éléments qui restent inchangés même lors de l'appel de configurations de panneau depuis la mémoire de registration.	113	-
<b>Tempo</b>	Règle le tempo du morceau MIDI, du style ou du métronome. Cette même opération peut être réalisée sur l'écran au moyen des touches TEMPO [-]/[+] et [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement).	13	●
<b>Metronome</b>	Effectue les réglages du métronome et de la touche [TAP TEMPO].	39	●
<b>Live Control</b>	Détermine les fonctions affectées aux boutons, aux curseurs et au joystick LIVE CONTROL (Commande en direct).	145	●
<b>Assignable</b>	Détermine les fonctions affectées aux pédales et aux touches attribuables, ainsi que les raccourcis sur l'écran d'accueil.	138	●
<b>Panel Lock (Verrouillage de panneau)</b>	Verrouille les réglages du panneau. Lorsque les réglages du panneau sont verrouillés, les touches de panneau deviennent inopérantes.	-	●
<b>Demo (Démonstration)</b>	Appelle l'écran Demo.	-	●
<b>Voice Edit</b>	Modifie les sonorités prédéfinies afin de vous permettre de créer vos propres sonorités. L'écran varie selon que vous sélectionnez une sonorité Organ Flutes ou un autre type de sonorité.	48, 56, 58	-
<b>Style Creator (Créateur de style)</b>	Crée un style en modifiant le style prédéfini ou en enregistrant des canaux de style un par un.	20	-
<b>Song Recording</b>	Enregistre votre performance. (Cette fonction est identique à la touche [RECORDING] du panneau.)	79	●
<b>M.Pad Creator</b>	Permet de créer un multi-pad en modifiant un multi-pad prédéfini existant ou en enregistrant un nouveau multi-pad.	64, 66	-
<b>Voice Setting (Paramètre de sonorité)</b>	Détermine les réglages détaillés des parties de clavier, tels que la hauteur de ton, le filtre Voice Set ainsi que les réglages liés aux sonorités Super Articulation.	41	-
<b>Style Setting (Réglage de style)</b>	Définit les réglages liés à la reproduction du style, tels que OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS), Dynamics Control (Contrôle des dynamiques), etc.	11	-
<b>Song Setting (Réglage de morceau)</b>	Définit les réglages liés à la reproduction du morceau tels que la fonction Guide, les réglages de canal, etc.	77	-
<b>Chord Tutor (Professeur d'accords)</b>	Indique comment jouer les accords correspondant aux noms des accords spécifiés.	7	-
<b>Scale Tune (Accord de gamme)</b>	Règle avec précision la hauteur de ton de chaque touche individuelle.	43	-
<b>Master Tune (Accord général)</b>	Règle avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument.	42	-
<b>Transpose (Transposition)</b>	Transpose la hauteur de ton du son global par demi-tons ou transpose uniquement la hauteur de ton du clavier ou du morceau MIDI.	42	●
<b>Keyboard (Clavier)</b>	Détermine la réponse au toucher du clavier.	40	-
<b>MIDI</b>	Permet d'effectuer les réglages MIDI.	149	-
<b>Utility (Utilitaire)</b>	Permet d'effectuer des réglages généraux, de gérer les lecteurs flash USB, de réinitialiser l'instrument sur les valeurs par défaut spécifiées en usine, de sauvegarder les données stockées sur l'instrument, etc.	162	●
<b>Wireless LAN*</b>	Définit les réglages permettant de connecter l'instrument à un appareil intelligent tel qu'un iPad via la fonction de LAN sans fil.	159	-
<b>Time (Heure)</b>	Permet d'effectuer des réglages liés à l'heure affichée sur l'écran d'accueil.	161	-
<b>Expansion</b>	Installe les packs Expansion pour ajouter du contenu supplémentaire téléchargé à partir du site Web ou créé par vos soins à l'aide de Yamaha Expansion Manager.	167	-
<b>Bluetooth*</b>	Permet d'effectuer les réglages pour connecter l'instrument à un appareil Bluetooth.	-	●

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

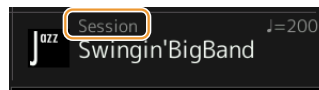
## Contenu du chapitre

---

<b>Types de styles (caractéristiques) .....</b>	<b>7</b>
<b>Utilisation de la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) .....</b>	<b>7</b>
<b>Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite (Favori) .....</b>	<b>8</b>
• Suppression de fichiers depuis l'onglet Favorite .....	8
<b>Modification du type de doigté d'accords .....</b>	<b>9</b>
<b>Activation/désactivation des canaux du style .....</b>	<b>10</b>
<b>Réglages liés à la reproduction du style .....</b>	<b>11</b>
• Setting (Réglage).....	11
• Change Behavior (Comportement de changement).....	12
<b>Réglage du tempo .....</b>	<b>13</b>
<b>Enregistrement et reproduction d'une séquence d'accords — Chord Looper (Boucleur d'accords).....</b>	<b>14</b>
• Reproduction en boucle d'une séquence d'accords pendant la reproduction du style .....	14
<b>Enregistrement d'une séquence d'accords lorsque la reproduction de style est à l'arrêt (Chord Looper).....</b>	<b>16</b>
<b>Enregistrement et appel des séquences d'accords personnalisées (Chord Looper) .....</b>	<b>17</b>
• Mémorisation des données Chord Looper enregistrées .....	17
• Enregistrement des données enregistrées sous forme de fichier de banque .....	18
• Rappel d'un fichier de banque Chord Looper et reproduction d'un style avec une séquence d'accords .....	18
• Modification de la banque Chord Looper (exportation, importation, effacement) .....	19
<b>Création/édition de styles (Style Creator) .....</b>	<b>20</b>
• Structure des données de style — motifs sources.....	20
• Procédure de base pour la création d'un style .....	21
• Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) .....	22
• Step Recording (Enregistrement pas à pas) .....	25
• Assembly — Affectation d'un motif source à chaque canal.....	26
• Channel Edit (Édition de canal).....	26
• SFF Edit — Réglages du format de fichier de style .....	28
• Édition de la partie rythmique d'un style (Drum Setup (Configuration de batterie)).....	32

## Types de styles (caractéristiques)

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



Session	Pour plus d'informations sur ces types, reportez-vous à la section « Caractéristiques du style » du mode d'emploi.
Free Play (Jeu libre)	
+Audio	<p>Les styles audio (+Audio) ont été spécialement créés par l'ajout d'enregistrements audio de morceaux interprétés en studio par des musiciens du monde entier. Cela a pour effet d'ajouter une sensation, une ambiance et une chaleur naturelles à la batterie et aux percussions du style, et d'offrir à votre performance un plus grand potentiel expressif. De manière plus spécifique, les nuances et les mouvements rythmiques subtils, difficiles à reproduire avec le kit de batteries/percussions prédéfini, sont conservés. Grâce à la technologie Time Stretch (Extension de temps) de Yamaha, les données audio s'adaptent aux modifications du tempo sans changer la hauteur de ton, si bien que tout reste parfaitement synchronisé.</p> <p>Les styles audio peuvent être reproduits et contrôlés par cet instrument, qui ne dispose toutefois pas de données par défaut les concernant. Les styles audio et les packs Expansion contenant des styles audio peuvent être obtenus sur le site Web de Yamaha.</p> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le tempo est réglé sur une valeur supérieure à 160 % du tempo par défaut, la partie audio sera assourdie.</li> <li>• Gardez à l'esprit que les styles audio peuvent prendre plus de temps pour être téléchargés que d'autres styles et qu'ils présentent parfois des restrictions et des différences au niveau des fonctions spécifiques qu'ils prennent en charge.</li> </ul>

1

Styles

## Utilisation de la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords)

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

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



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

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

### NOTE

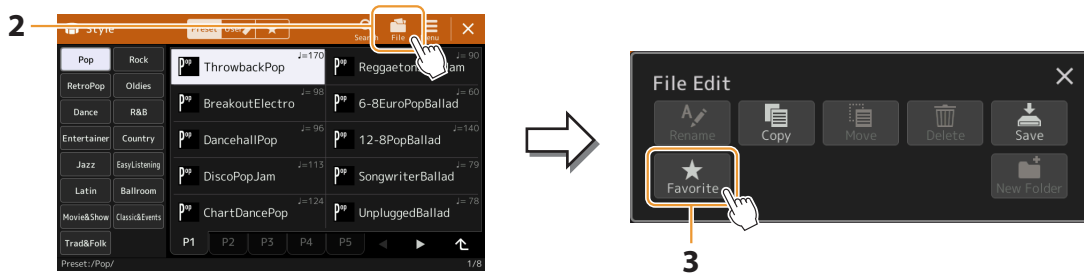
- Bien que cette fonction vous montre uniquement comment jouer un accord dans le cas du doigté « Fingered », les indications peuvent également s'avérer utiles lorsqu'un type autre que « Single Finger » (Doigté unique) est sélectionné.
- En fonction de l'accord, certaines notes seront omises.

## Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite (Favori)

Vous pouvez appeler rapidement les styles ou sonorités que vous préférez ou que vous utilisez le plus souvent en les enregistrant dans l'onglet Favorite de l'écran de sélection de fichier.

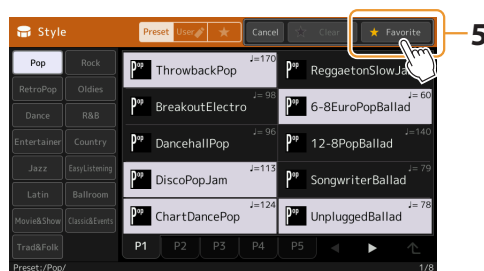
**1** Dans l'écran de sélection de fichier, sélectionnez la catégorie souhaitée dans l'onglet Preset (Présélection).

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



**3** Touchez [Favorite] pour appeler l'écran de sélection des fichiers.

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



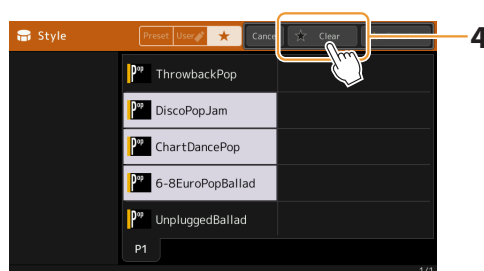
**5** Touchez [Favorite] pour procéder à l'enregistrement des fichiers dans l'onglet Favorite. Les fichiers sélectionnés sont affichés dans l'onglet Favorite (Favori).

## Suppression de fichiers depuis l'onglet Favorite

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

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

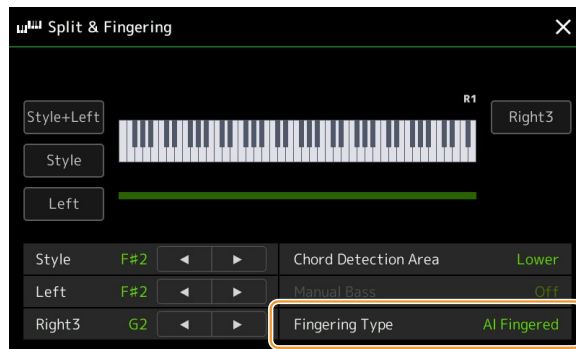
**3** Sélectionnez les fichiers à supprimer de l'onglet Favorite.







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

# Modification du type de doigté d'accords

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



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

## NOTE

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

## Activation/désactivation des canaux du style

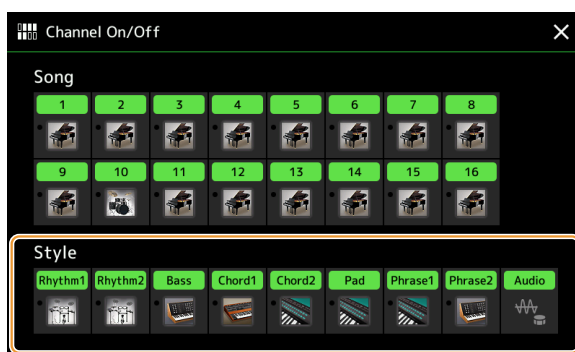
Vous pouvez ajouter des variations et modifier le rythme d'un style en activant/désactivant des canaux de façon sélective pendant la reproduction du style.

### Canaux du style

Chaque style contient les canaux répertoriés ci-dessous.

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

Les canaux de style peuvent être activés ou désactivés dans l'écran appelé via [MENU] → [Channel On/Off] (Canal activé/désactivé).



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

### NOTE

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

### Pour modifier la sonorité de chaque canal :

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

### NOTE

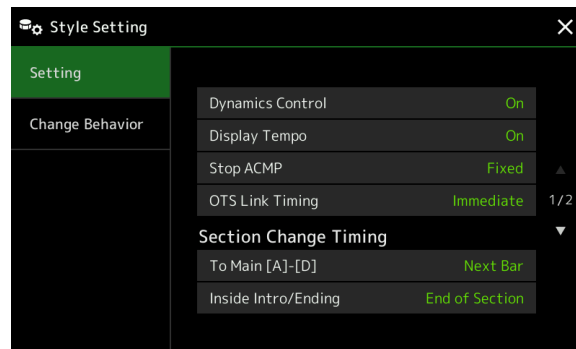
La sonorité de la partie audio du style audio ne peut pas être modifiée.

### NOTE

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

## Réglages liés à la reproduction du style

Vous pouvez effectuer divers réglages pour la reproduction du style dans l'écran appelé via [MENU] → [Style Setting] (Réglage de style).



### Setting (Réglage)

Dynamics Control (Commande des dynamiques)	Détermine si les dynamiques de la reproduction du style peuvent être contrôlées ou non par le paramètre Live Control « Dynamics Control » <a href="#">page 147</a> .
Display Tempo (Afficher le tempo)	Active ou désactive l'indication de tempo pour chaque style séparément sur l'écran Style Selection.
Stop ACMP (Arrêt de l'accompagnement)	<p>Lorsque la touche [ACMP] (Accompagnement) est activée et que la touche [SYNC START] (Début synchronisé) est désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier avec la reproduction du style à l'arrêt, et quand même entendre les accords de l'accompagnement. Dans cet état appelé « Stop Accompaniment », tous les doigtés d'accord valides sont reconnus, et la note fondamentale ainsi que le type de l'accord s'affichent dans la zone Style de l'écran Home. Vous pouvez déterminer ici si l'accord joué dans la section des accords sera entendu ou non en réglant Stop Accompaniment en conséquence.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : l'accord joué dans la section des accords est inaudible.</li> <li>• <b>Style</b> : l'accord joué dans la section des accords est entendu via les sonorités correspondant au canal de pad et au canal de basses du style sélectionné.</li> <li>• <b>Fixed (Fixe)</b> : l'accord joué dans la section des accords est entendu via les sonorités pour les canaux de pad/basses spécifiés, indépendamment du style sélectionné.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Lorsque le style sélectionné contient une sonorité MegaVoice, des sons inattendus peuvent être émis si ce réglage est défini sur « Style ».</p> <p><b>NOTE</b> Lorsque vous enregistrez un morceau, l'accord détecté en cas d'activation de la fonction Stop Accompaniment peut être enregistré indépendamment du réglage défini ici. Veuillez noter que la sonorité audible et les données d'accord sont enregistrées si la fonction est réglée sur « Style », mais que seules les données d'accord le seront en cas de réglage sur « Off » ou « Fixed ».</p>
OTS Link Timing (Synchronisation de la liaison OTS)	<p>Ce paramètre s'applique à la fonction OTS Link (Lien de présélection immédiate). Il détermine la synchronisation en fonction de laquelle les réglages de présélection immédiate sont modifiés en cas de changement de réglage des touches [A] à [D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale). (La touche [OTS LINK] doit être activée.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Immediate (Immédiat)</b> : la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une des touches de la section MAIN VARIATION.</li> <li>• <b>At Main Section Change (Au changement de section principale)</b> : la présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches MAIN VARIATION.</li> </ul>

Section Change Timing (Modification de la synchronisation de la section)	To Main (À la section principale) [A]–[D]	<p>Détermine quand les sections de style sont modifiées pendant la reproduction du style dans les cas suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lors du passage d'une section à une section principale</li> <li>- Lors du chargement d'un autre style</li> </ul> <p>Les options de comportement suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Immediate</b> : Modifications apportées à une nouvelle section sélectionnée au temps suivant. Le numéro du temps au moment de la modification est reçu par la nouvelle section, qui est alors reproduite à partir du même temps.</li> <li>• <b>Next Bar (Mesure suivante)</b> : Modifications apportées à une nouvelle section sélectionnée immédiatement lorsque l'opération de modification est effectuée lors du premier temps suivant. Sinon, cette option passe à la nouvelle section au début de la mesure suivante.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Dans les conditions suivantes, le comportement de modification suit « Next Bar » même si « Immediate » est sélectionné.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque vous modifiez des sections alors que la touche [AUTO FILL IN] de la section STYLE CONTROL est activée</li> <li>• Lorsque vous modifiez des sections pendant la reproduction d'un style audio</li> <li>• Lorsque vous chargez un autre style pendant la reproduction d'un style audio</li> <li>• Lorsque vous chargez un style audio pendant la reproduction d'un style qui ne contient pas de données audio</li> </ul> <p><b>NOTE</b> L'option est également définie lorsque vous chargez une mémoire de registration. Elle n'est toutefois activée que lorsque vous passez réellement à un style, qui a été chargé par la mémoire de registration.</p>
	Inside Intro/Ending (Dans l'introduction/la coda)	<p>Détermine le moment où modifier les sections du style en section Introduction/Coda pendant la reproduction du style d'une section Introduction/Coda.</p> <p>Les options de comportement suivantes sont disponibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Next Bar</b> : Modifications apportées à une nouvelle section Intro/Ending sélectionnée immédiatement lorsque l'opération de modification est effectuée lors du premier temps. Sinon, cette option passe à la nouvelle section Intro/Ending au début de la mesure suivante.</li> <li>• <b>End of Section (Fin de section)</b> : Modifications apportées à une nouvelle section Introduction/Coda au terme de la reproduction de la section Introduction/Coda en cours.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> En passant d'une section Intro à une autre section Intro, le comportement de modification suit toujours « Next Bar » même si « End of Section » est sélectionné. Lorsque vous passez à Ending I (Coda I), le comportement suit toujours les règles traditionnelles plutôt que le réglage effectué ici.</p>
Synchro Stop Window (Fenêtre Arrêt synchronisé)	<p>Cette fonction détermine la durée pendant laquelle vous pouvez maintenir un accord avant que la fonction Synchro Stop ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] est activée et que ce paramètre est réglé sur une valeur autre que « Off », la fonction Synchro Stop est automatiquement annulée si vous maintenez un accord plus longtemps que le temps spécifié ici. Cela permet de réinitialiser facilement la commande de reproduction du style sur une valeur normale, de sorte que vous puissiez relâcher les touches et continuer d'entendre le style s'exécuter. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclenchez la fonction Synchro Stop.</p>	
Multi Pad Synchro Stop (Arrêt de style)	<p>Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête lorsque la reproduction de style est arrêtée.</p>	
Multi Pad Synchro Stop (Fin de style)	<p>Détermine si la reproduction répétée d'un multi-pad s'arrête lorsque la coda d'un style est reproduite.</p>	

## Change Behavior (Comportement de changement)

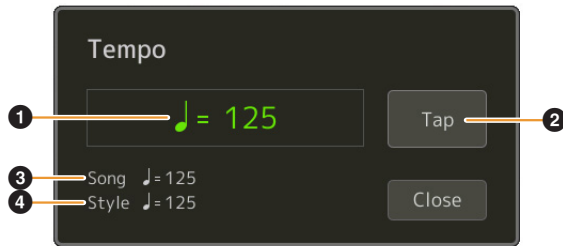
Section Set (Réglage de section)	<p>Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lors de la sélection d'un style (alors que la reproduction du style est à l'arrêt). Lorsque ce réglage est défini sur « Off » et que la reproduction du style est à l'arrêt, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsqu'une des sections MAIN (Principal) A à D n'est pas incluse dans les données du style, la section la plus proche est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie MAIN D ne figure pas dans le style choisi, la partie MAIN C est appelée.</p>
----------------------------------	---



Tempo	<p>Détermine si le tempo est modifié ou non lorsque vous changez de style.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock (Verrouillage)</b> : indépendamment de l'état de la reproduction, le réglage du tempo du style précédent est maintenu.</li> <li>• <b>Hold (Maintien)</b> : lorsque le style est en cours de reproduction, le réglage du tempo du style précédent est maintenu. Lorsque la reproduction de style est suspendue, le tempo est remplacé par la valeur de tempo par défaut du style sélectionné.</li> <li>• <b>Reset (Réinitialisation)</b> : quel que soit l'état de la reproduction, le tempo est remplacé par le tempo par défaut du style sélectionné.</li> </ul>
Part On/Off (Activation/désactivation de partie)	<p>Détermine si l'état d'activation/désactivation des canaux du style est modifié ou non lorsque vous changez de style.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lock</b> : quel que soit l'état de la reproduction, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est maintenu.</li> <li>• <b>Hold</b> : pendant la reproduction du style, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est toujours conservé. Lorsque le style s'arrête, tous les canaux du style sélectionné sont activés.</li> <li>• <b>Reset</b> : quel que soit l'état de la reproduction, tous les canaux du style sélectionné sont activés.</li> </ul>

## Réglage du tempo

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



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

**NOTE**

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

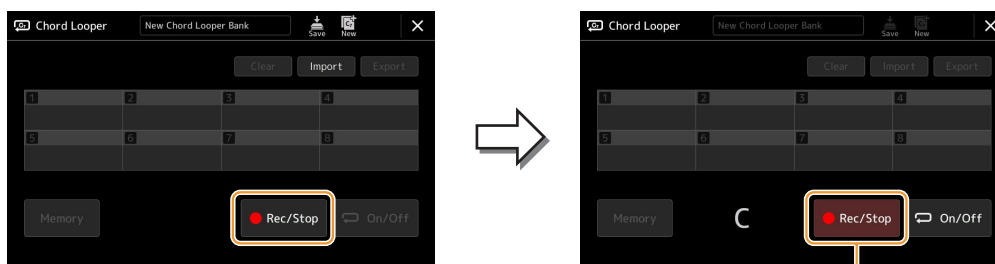
## Enregistrement et reproduction d'une séquence d'accords — Chord Looper (Boucleur d'accords)

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

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

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

- 1 Sélectionnez le style souhaité.**  
Ajustez le tempo si vous le souhaitez (pour faciliter l'enregistrement).
- 2 Appelez l'écran Chord Looper.**
- 3 Pendant la reproduction d'un style, touchez [Rec/Stop] sur l'écran.**



Pendant l'enregistrement

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

#### NOTE

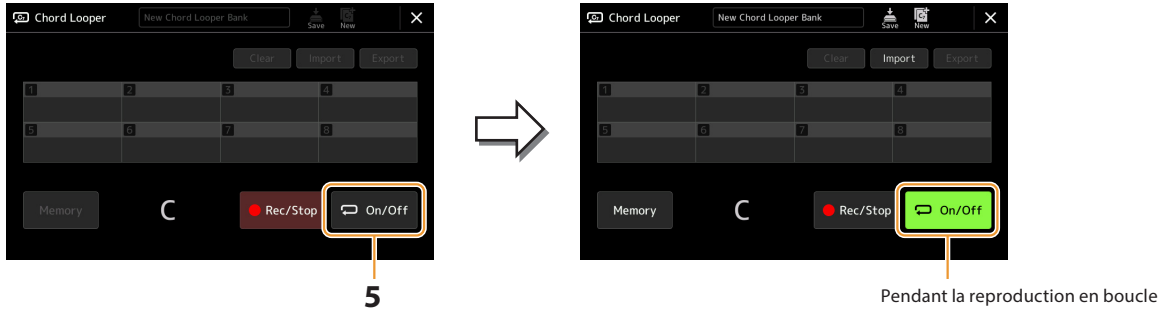
Lorsque la touche [Rec/Stop] est activée, la touche [ACMP] l'est aussi automatiquement.

- 4 Saisissez les accords au clavier en temps réel, sur le tempo de reproduction du style concerné.**



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

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



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

**NOTE**

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

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

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

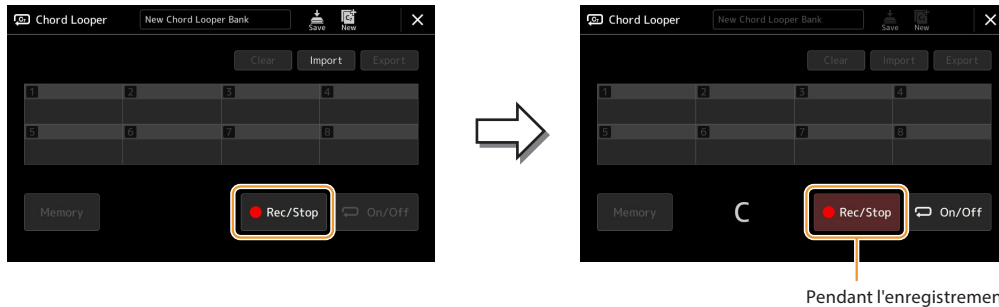
**NOTE**

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

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

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

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



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

### NOTE

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

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



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

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

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

### NOTE

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

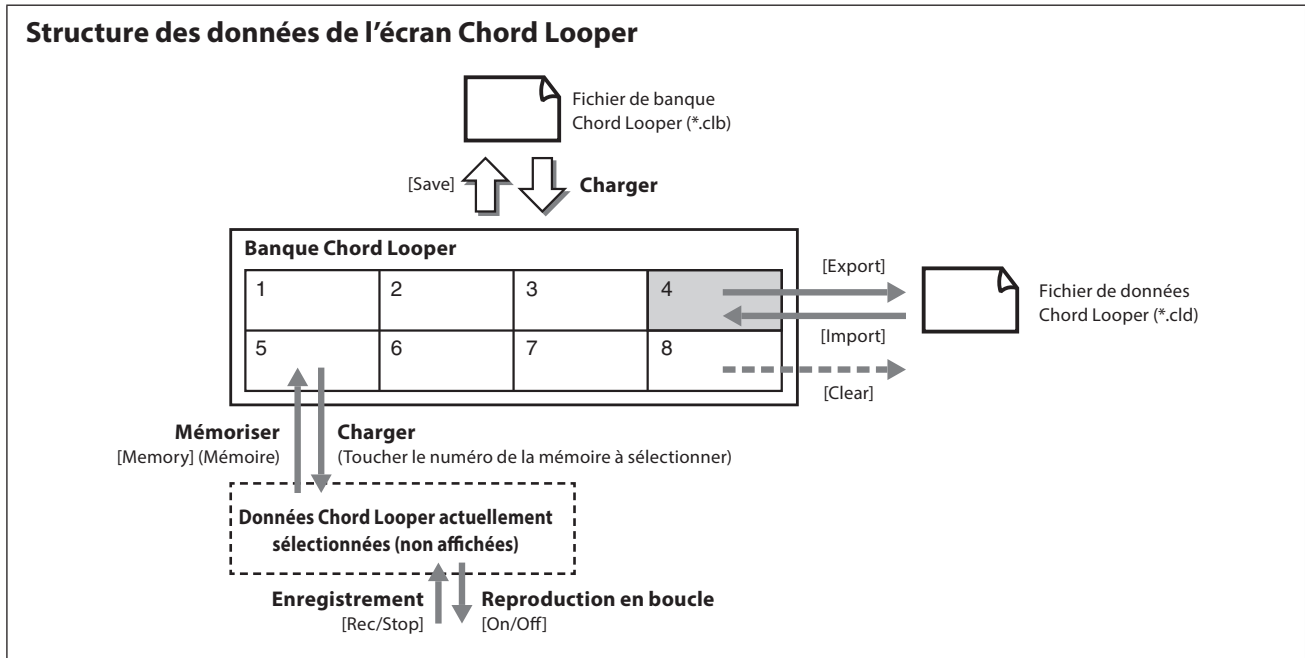
### AVIS

Les dernières données de séquence d'accords que vous avez enregistrées sont conservées, à moins que vous ne mettiez l'instrument hors tension ou sélectionniez un numéro de mémoire Chord Looper qui contient des données. Si vous souhaitez enregistrer les données, reportez-vous à la page 17.

# Enregistrement et appel des séquences d'accords personnalisés (Chord Looper)

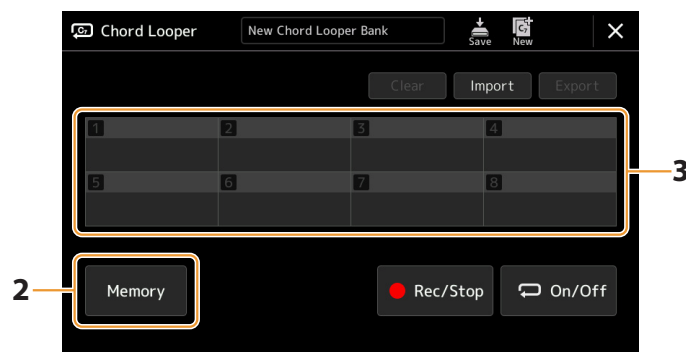
Sur l'écran Chord Looper, vous pouvez stocker la séquence d'accords enregistrée de la fonction Chord Looper dans l'une des huit mémoires disponibles pour en faciliter le rappel. Vous pouvez enregistrer les huit emplacements de données mémorisées sous forme de fichier de banque Chord Looper (\*.clb) unique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

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



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

## Mémorisation des données Chord Looper enregistrées



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

Pour plus de détails sur l'enregistrement de la séquence d'accords, reportez-vous aux pages 14 et 16.

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

Un message apparaît sur l'écran pour vous guider.

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

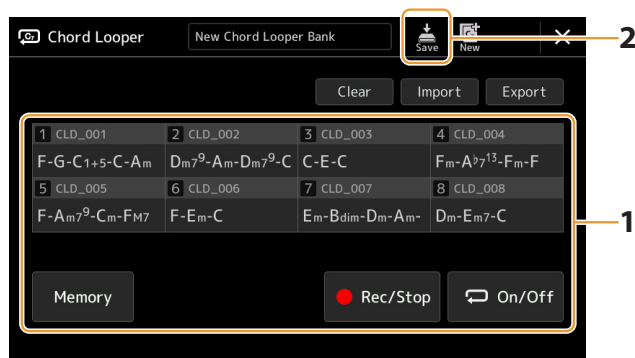
Les données sont mémorisées et le contenu des données mémorisées s'affiche dans la zone correspondante.

#### AVIS

Si vous mettez l'instrument hors tension à ce stade, la mémoire sera effacée. Pour enregistrer les données stockées en mémoire sous forme de fichier, reportez-vous aux pages 18 et 19.

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

Les huit séquences d'accords mémorisées peuvent être enregistrées dans un fichier de banque Chord Looper (\*.clb) unique.



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

Pour enregistrer la séquence d'accords, reportez-vous aux pages 14 et 16.  
Pour mémoriser les données enregistrées, reportez-vous à la page 17.

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

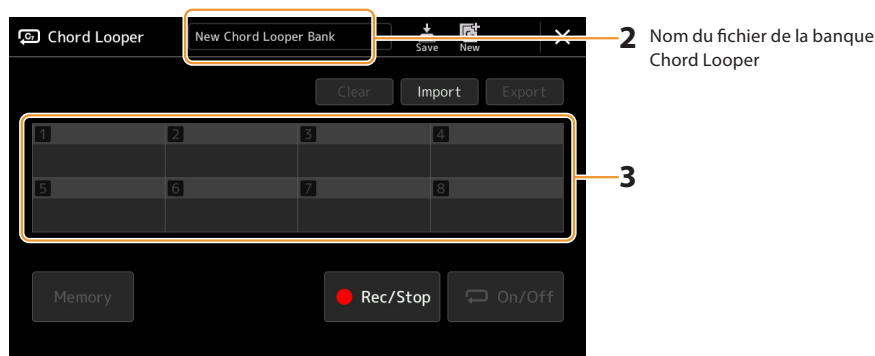
#### AVIS

Si vous sélectionnez un fichier de banque Chord Looper avant d'enregistrer les données modifiées, celles-ci seront perdues.

#### NOTE

Les mémoires Chord Looper sont automatiquement nommées (par exemple, « CLD\_001 »), mais il est possible de les renommer lors de l'exportation puis de l'importation du fichier (page 19).

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



### 1 Sélectionnez un style.

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

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

#### NOTE

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

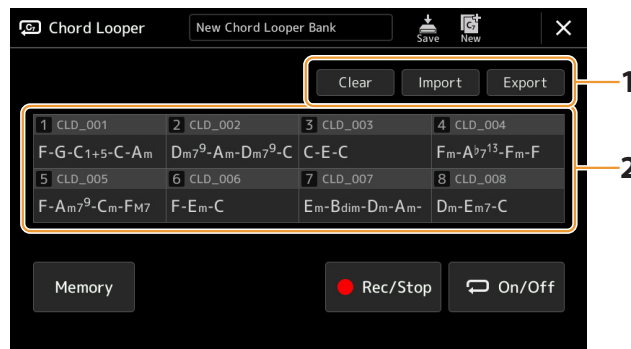
- 4 Lancez la reproduction du style et jouez en même temps que celle-ci.
- 5 Touchez la touche [On/Off] juste avant la mesure sur laquelle vous souhaitez lancer la reproduction en boucle de la séquence d'accords.  
La touche [On/Off] clignote pour indiquer que la reproduction en boucle est mise en attente. La touche [On/Off] est activée sur la mesure suivante du style et la séquence d'accords est reproduite en boucle.  
**NOTE**  
Durant la reproduction en boucle, la touche [On/Off] s'allume et la touche [ACMP] clignote. Dans cet état, la saisie d'accords depuis le clavier est désactivée et le clavier tout entier peut être utilisé pour les performances.
- 6 Si nécessaire, modifiez le numéro de la mémoire Chord Looper.  
Pour modifier le numéro de la mémoire, touchez le numéro souhaité. La modification de la séquence d'accords intervient sur la mesure de style suivante.
- 7 Touchez [On/Off] pour arrêter la reproduction en boucle.  
La reproduction de la séquence d'accords est immédiatement arrêtée et le style revient en mode de reproduction normal.

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


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


### NOTE

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



- 1 Touchez l'opération souhaitée : [Clear] (Effacer), [Import] (Importer) or [Export] (Exporter).  
Suivez les instructions à l'écran. Pour annuler l'opération à ce stade, il vous suffit de toucher une zone vide de l'écran.
- 2 Touchez le numéro de mémoire souhaité, puis exécutez l'opération sélectionnée à l'étape 1 comme décrit ci-dessous.

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

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

### AVIS

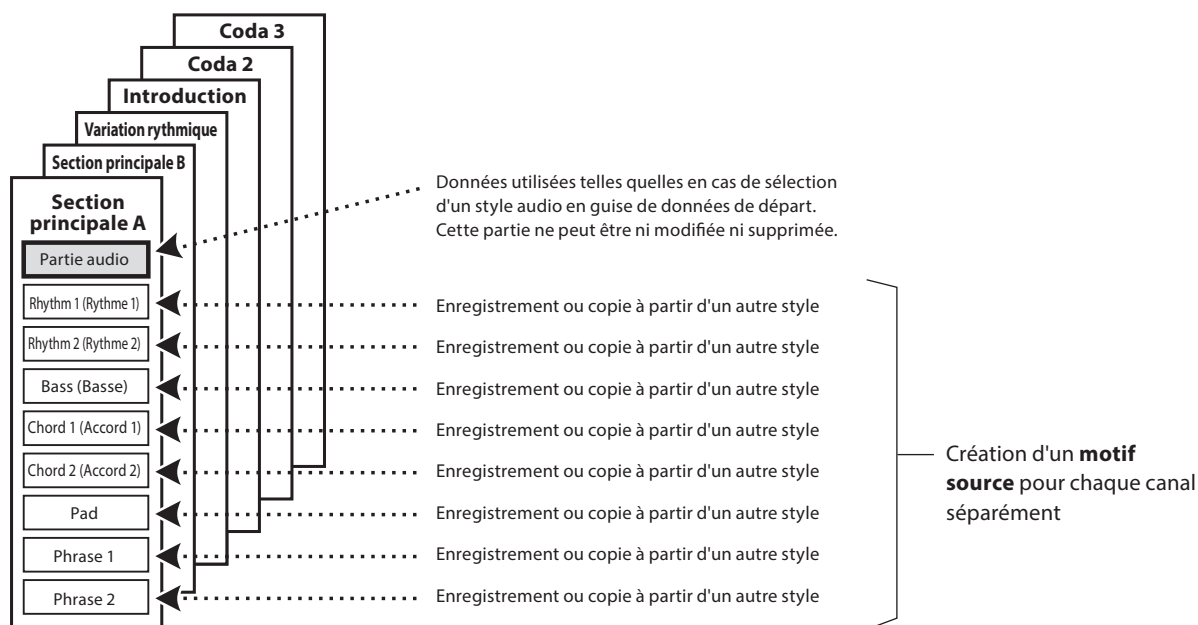
Si vous sélectionnez un fichier de banque Chord Looper avant d'enregistrer les données modifiées, celles-ci seront perdues.

## Création/édition de styles (Style Creator)

La fonction Style Creator (Créateur de style) vous permet de créer votre propre style original en enregistrant le motif rythmique via le clavier et en utilisant les données de style déjà enregistrées. Sélectionnez le style prédéfini qui se rapproche le plus du type que vous voulez créer, puis enregistrez le motif rythmique, la ligne de basse, les accords d'accompagnement ou la phrase (appelés « motifs sources » dans Style Creator) pour les différents canaux de chaque section.

### Structure des données de style — motifs sources

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



#### Limitations applicables à la partie audio :

- Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la partie audio est utilisée telle quelle. La partie audio ne peut être ni supprimée ni modifiée ni créée à partir de zéro.
- Le style créé qui contient la partie audio peut uniquement être utilisé via un instrument prenant en charge les styles audio, ainsi que le format SFF GE.
- Vous ne pouvez pas copier la partie audio depuis un autre style ou une autre section dans l'écran « Assembly » (Assemblage) (page 26). Si vous voulez utiliser une partie audio spécifique, prenez soin de sélectionner le style audio correspondant avant d'appeler l'écran Style Creator.

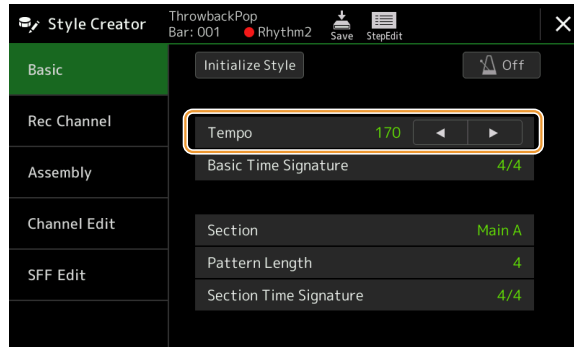


## Procédure de base pour la création d'un style

- 1 Sélectionnez le style que vous souhaitez utiliser comme base du style à créer.
- 2 Appelez l'écran Style Creator via [MENU] → [Style Creator].
- 3 Dans l'écran « Basic » (Procédures de base), sélectionnez la section souhaitée.

### NOTE

Vous pouvez également sélectionner la section en appuyant sur les touches STYLE CONTROL correspondantes du panneau.



### Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

- Si vous souhaitez créer un style entièrement à partir de zéro, touchez [Initialize Style] (Initialiser le style) pour vider le style actuellement sélectionné de toute donnée.
- Lorsque vous réinitialisez le style, vous devez définir « Pattern Length » (Longueur du motif) (nombre de mesures du motif source). Une fois la valeur entrée, touchez [Execute] (Exécuter) pour valider la saisie des modifications.

### NOTE

Notez que si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la modification de la longueur du motif supprime la partie audio correspondante.

- Définissez les paramètres de base tels que « Tempo ». Les réglages effectués ici s'appliquent généralement à toutes les sections, à l'exception de Section Time Signature (Type de mesure de la section) et de Pattern Length (Longueur de motif), qui peuvent être définis pour chaque section. Une fois le réglage de Time Signature (Type de mesure) spécifié, touchez [Execute] pour valider la saisie des modifications.
- Le type de mesure défini pour « Basic Time Signature » (Type de mesure de base) est appliqué à toutes les sections. Vous pouvez également définir un type de mesure différent pour chaque section dans « Section Time Signature ». Après avoir défini les types de mesure, touchez [Execute] pour appliquer les modifications. Le réglage « Basic Time Signature » est appliqué automatiquement aux sections sans paramètres dans « Section Time Signature ».

### NOTE

Toutes les données enregistrées existantes sont supprimées lors de la modification du type de mesure.

## 4 Créez le motif source pour chaque canal.

- **Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) (page 22)**  
Permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.
- **Step Recording (Enregistrement pas à pas) (page 25)**  
Permet d'entrer chaque note individuellement.
- **Style Assembly (Assemblage de styles) (page 26)**  
Permet de copier divers motifs à partir d'autres styles prédéfinis ou de styles que vous avez déjà créés.

## 5 Éditez les données de canal déjà enregistrées.

- **Channel Edit (Édition de canal) (page 26)**  
Permet de modifier les données MIDI des canaux déjà enregistrés.
- **SFF Edit (Édition SFF) (page 28)**  
Permet de modifier les paramètres liés au format SFF (Format de fichier de style) des canaux déjà enregistrés autres que les canaux rythmiques.
- **Drum Setup (Configuration de batterie) (page 32)**  
Permet de procéder à l'édition de la partie rythmique d'un style, notamment la modification des sons d'instruments.

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

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

### AVIS

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

## Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la Procédure de base à la [page 21](#). Dans l'écran « Rec Channel » (Canal d'enregistrement), vous créez les données de canal à l'aide de Realtime Recording.

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

#### • Loop Recording (Enregistrement en boucle)

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

#### • Overdub Recording (Enregistrement par surimpression)

Cette méthode enregistre de nouvelles données sur un canal contenant déjà des données enregistrées, sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement d'un style, les données enregistrées ne sont pas supprimées, sauf en cas d'utilisation de fonctions telles que « Clear Drum Inst » (Effacer l'instrument de batterie) ([page 23](#)), « Delete » (Supprimer) ([pages 23, 25](#)) et « Remove Event » (Supprimer l'événement) ([page 27](#)). Par exemple, si vous commencez à enregistrer avec une section principale à deux mesures, celles-ci sont répétées indéfiniment. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet de superposer de nouveaux éléments dans la boucle tout en écoutant les éléments déjà enregistrés. Lorsque vous créez un style reposant sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement aux canaux rythmiques. Pour tous les autres canaux (à l'exception des canaux de rythme), vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.



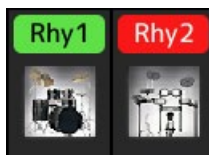
### ■ Enregistrement des canaux rythmiques 1–2

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

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

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

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



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

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

#### Sonorités disponibles pour l'enregistrement

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

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

#### NOTE

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

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

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

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

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

The diagram shows three stages of a rhythmic loop, each in a separate box connected by downward arrows. Each stage is represented by a musical staff with notes and stems.

- 1er tour de la boucle:** A single staff labeled 'Grosse caisse' (Bass Drum) showing a rhythmic pattern of quarter notes.
- 2e tour de la boucle:** Two staves. The top staff is labeled 'Caisse claire' (Snare Drum) and the bottom 'Grosse caisse' (Bass Drum). The snare drum part consists of eighth-note patterns.
- 3e tour de la boucle:** Three staves. The top staff is labeled 'Cymbale charleston' (Charleston Cymbal), the middle 'Caisse claire' (Snare Drum), and the bottom 'Grosse caisse' (Bass Drum). The cymbal part consists of eighth-note patterns.

#### • Suppression des notes enregistrées par erreur

Si vous faites une erreur ou jouez de fausses notes, vous avez la possibilité de supprimer les notes concernées. Touchez [Clear Drum Inst] (Effacer l'instrument de batterie) pour afficher le message correspondant, puis appuyez sur la touche correspondante du clavier tandis que le message est affiché. Après avoir supprimé l'instrument de batterie souhaité, touchez [Exit] (Quitter) pour fermer le message.

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

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

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

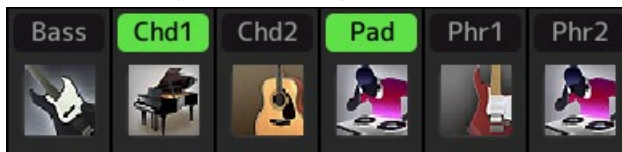
#### AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement (étape 7 à la [page 21](#)).

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

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

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



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

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

#### Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Organ Flutes (Flûtes d'orgue)/Drum Kit (Kit de batterie)/SFX Kit, aux fins de l'enregistrement.

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

##### Principes de base lors de l'enregistrement d'une partie principale ou d'une variation rythmique

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

- Utilisez les notes de la gamme ionienne C (do), qui est l'échelle d'accord primaire de CM7 dans la touche de C majeur, à l'exception des notes suivantes, qui doivent être évitées :
  - « F » (4e)
  - « D » (9e de tension, qui ne fonctionne pas avec des accords avec « b9th » ou « #9th » dans le moteur de style)En d'autres termes, utilisez uniquement les notes C, E, G, A et B (fondamentale, 3e, 5e, 6e ou 13e et Maj7e).
- Utilisez uniquement les sons d'accord lors de l'enregistrement de canaux d'accord et de pad (c.-à-d. C, E, G et B).



C = sons d'accord  
R = notes recommandées

\* Lors de l'enregistrement du motif source, vous devez utiliser les notes « C » et « R » en fonction des informations ci-dessous et éviter les autres.

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

##### Principes de base lors de l'enregistrement d'une introduction ou d'une coda

Ces sections sont conçues en partant du principe qu'il est impossible de changer l'accord en cours de reproduction. C'est pour cette raison que vous ne devez pas respecter les principes de base présentés ci-dessus pour les sections principales et les variations rythmiques, et que vous pouvez, par conséquent, jouer la progressions d'accord lors de l'enregistrement. Toutefois, vous devez respecter les principes de base ci-dessous pour vous assurer que vos phrases fonctionnent bien dans des situations courantes, puisque le paramètre Source Root/Chord (Note fondamentale/accord source) est défini sur CM7 par défaut.

- Lors de l'enregistrement de l'introduction, assurez-vous que la phrase avec la progression d'accord que vous enregistrez enchaîne correctement avec son accord tonique à la fin de l'introduction. Par exemple, dans la clé de C majeur, l'accord G7 est couramment utilisé, puisqu'il enchaîne avec vigueur avec l'accord tonique de la clé de C majeur.
- Lors de l'enregistrement de la coda, assurez-vous que la phrase avec la progression d'accord que vous enregistrez revient à la clé d'origine au début de la coda. Les accords recommandés, qui reviennent à la clé en douceur, sont les accords diatoniques (c.-à-d. CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 et Bm7(b 5) dans la clé de C (do) majeur).

#### • Réglage de la note fondamentale/l'accord source selon les besoins

Bien que le paramètre Source Root/Chord soit défini par défaut sur CM7, comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer ce réglage par une valeur qui vous aide à jouer plus facilement. Appelez l'écran « SFF Edit » (Édition SFF), puis réglez Source Root et Source Chord respectivement sur la note fondamentale et le type d'accord que vous préférez ou souhaitez. N'oubliez cependant pas que lorsque vous remplacez l'accord source réglé par défaut sur CM7 par un autre accord, les notes d'accord et les notes recommandées changent également. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 29](#).

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

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

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

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

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

- Pour entendre le son de la reproduction des canaux déjà enregistrés avec un accord ou une note fondamentale source différent(e) :


- 1 Appelez l'écran « SFF Edit » (Édition SFF), puis réglez le paramètre « Target Ch » (Canal cible) en haut de l'écran sur « Rhythm1 » (Rythme 1) ou « Rhythm2 » (Rythme 2).
- 2 Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer la reproduction.
- 3 Touchez [Play Root/Chord] (Jouer la note fondamentale/l'accord) pour appeler l'écran approprié.
- 4 Sur l'écran, réglez le paramètre « Play Root/Chord » sur la note fondamentale de l'accord et le type d'accord souhaités. Cette opération vous permet d'entendre la manière dont le motif source est reproduit à travers les changements d'accords lors d'une performance normale.

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

#### AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement (étape 7 à la [page 21](#)).

## Step Recording (Enregistrement pas à pas)

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la Procédure de base à la [page 21](#). Dans l'écran Step Recording (Step Edit) (Édition pas à pas) que vous appelez en touchant  (Édition pas à pas), dans le coin supérieur de l'écran, vous pouvez enregistrer ou modifier les notes une par une. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement multi-pistes du morceau MIDI ([page 89](#)), sauf en ce qui concerne les points suivants :

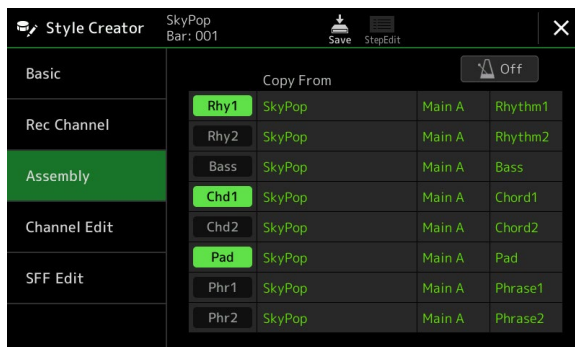
- En mode Song Recording, il est possible de modifier librement la position du repère « End » (Fin), mais pas dans Style Creator. Cela s'explique par le fait que la durée du style est définie, pour tous les canaux, sur la valeur réglée dans l'écran « Basic » (Procédure de base) ([page 21](#)). Par exemple, si vous créez un style d'une longueur de quatre mesures, la position du repère « End » est automatiquement réglée sur la fin de la quatrième mesure et ne peut pas être changée dans l'écran Style Edit.
- Les canaux d'enregistrement peuvent être modifiés sur l'écran Edit de l'enregistrement de morceau, mais pas dans Style Creator. Sélectionnez le canal d'enregistrement dans l'écran « Rec Channel ».
- Dans Style Creator, il est impossible de saisir des données d'accords et de paroles et des données exclusives au système. Il est possible de saisir les données de canal et d'éditer les données exclusives au système (suppression, copie ou déplacement).

#### NOTE

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

## Assembly — Affectation d'un motif source à chaque canal

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 4 de la Procédure de base à la [page 21](#). L'écran « Assembly » (Assemblage) montre le style, la section et le canal à partir desquels les données des différents canaux de la section actuellement sélectionnée ont été copiées. Pour chacun de ces canaux, il suffit de toucher le nom du style, le nom de la section et le nom du canal pour sélectionner celui que vous souhaitez.



### NOTE

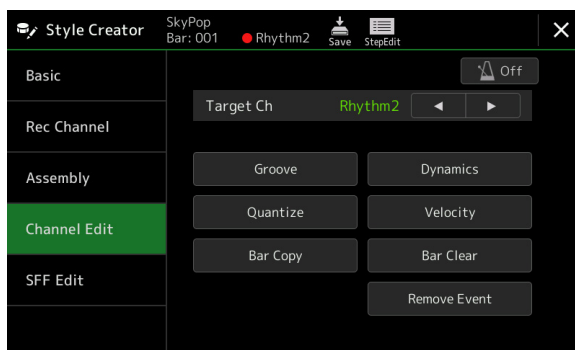
- Vous ne pouvez pas copier une partie audio issue d'un autre style. Si vous voulez utiliser une partie audio spécifique, prenez soin de sélectionner le style audio correspondant avant d'appeler l'écran Style Creator (Créateur de style).
- Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ,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

### AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement (étape 7 à la [page 21](#)).



## Channel Edit (Édition de canal)

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base à la [page 21](#). L'écran « Channel Edit » vous permet de modifier les données des canaux déjà enregistrés. Sélectionnez le canal cible puis modifiez-en les paramètres à votre gré. Après avoir édité le paramètre souhaité, touchez [Execute] pour valider vos modifications dans les différentes fenêtres de configuration. Une fois l'opération terminée, cette touche se transforme en fonction [Undo] (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'édition. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.



### NOTE

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

Target Ch (Canal cible)	Sélectionnez le canal cible à éditer. À l'exception de « Groove », tous les éléments s'appliquent au canal spécifié ici.	
Groove	Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de modifier le rythme des temps en introduisant des changements subtils au niveau de la synchronisation (horloge) du style. Les réglages de Groove s'appliquent à tous les canaux de la section sélectionnée.	
	Original Beat (Temps d'origine)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation de Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si le réglage « 8 Beat » (8 temps) est sélectionné, la synchronisation de Groove s'appliquera aux croches et, en cas de réglage du temps sur « 12 Beat » (12 temps), aux triolets de croches.
	Beat Converter (Convertisseur de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifiée à l'aide du paramètre « Original Beat » ci-dessus) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque les paramètres Original Beat et Beat Converter sont respectivement spécifiés sur « 8 Beat » et « 12 », toutes les croches de la section se transforment en triolets de croches. Les réglages « 16A » et « 16B » de la fonction Beat Converter, qui apparaissent lorsque le paramètre Original Beat est réglé sur « 12 Beat », sont des variations d'une double croche de base.
	Swing	Produit un effet de « swing » ou de balancement par un glissement de synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre « Original Beat » ci-dessus. Par exemple, si « Original Beat » est spécifié sur « 8 Beat », le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages compris entre « A » et « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
	Fine (Fin)	Sélectionne une variété de « modèles » de Groove à appliquer à la section sélectionnée. Les réglages « Push » permettent d'anticiper la reproduction de certains temps, tandis que « Heavy » (Fort) retarde la synchronisation d'autres temps. Les réglages numériques (2, 3, 4, 5) déterminent les temps affectés. Tous les temps jusqu'au temps spécifié, à l'exception du premier, sont joués avec anticipation ou avec retard (par exemple, le 2e et le 3e temps si vous avez sélectionné « 3 »). Dans tous les cas, le type « A » produit un effet minimum, le type « B » un effet moyen et le type « C » un effet maximum.
Dynamics (Dynamiques)	Ce paramètre modifie la vitesse/le volume (ou l'accentuation) de certaines notes pendant la reproduction du style. Les réglages du paramètre Dynamics (Dynamiques) peuvent s'appliquer à chaque canal séparément ou collectivement à l'ensemble des canaux du style sélectionné.	
	Accent Type (Type d'accentuation)	Détermine le type d'accentuation appliqué, autrement dit les notes qui sont accentuées.
	Strength (Force)	Détermine la force avec laquelle le type d'accentuation sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est puissant.
	Expand/Compress (Expansion/Compression)	Étend ou comprime la plage des valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % élargissent la plage dynamique, tandis que les valeurs inférieures la compriment.
	Boost/Cut (Renforcement/Coupe)	Renforce ou coupe toutes les valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.
	Apply To All Channels (Appliquer à tous les canaux)	Lorsque ce paramètre est réglé sur « On », les réglages de l'écran s'appliquent à tous les canaux de la section actuellement sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « Off », les réglages de l'écran s'appliquent au canal spécifié sous « Target Ch » (Canal cible) dans l'écran « Channel Edit » (Édition de canal).
Quantize (Quantification)	Cette fonction est identique à la fonction MIDI Multi Recording (Enregistrement multi-pistes MIDI) (page 87), sauf en ce qui concerne les deux paramètres supplémentaires suivants.	
		Croches avec swing
		Doubles croches avec swing
Velocity (Vélocité)	Renforce ou coupe la vitesse de toutes les notes du canal spécifié, en fonction du pourcentage spécifié ici.	
Bar Copy (Copier la mesure)	Cette fonction permet de copier des données à partir d'une mesure ou d'un groupe de mesures vers un autre emplacement, à l'intérieur du canal spécifié.	
	Source Top (Début de la source)	Spécifie la première (Début de la source) et la dernière (Fin de la source) mesures dans la zone à copier.
	Source Last (Fin de la source)	
Destination	Indique la première mesure de l'emplacement de destination dans lequel les données seront copiées.	
Bar Clear (Effacer la mesure)	Cette fonction efface toutes les données de la plage de mesures spécifiée à l'intérieur du canal sélectionné.	
Remove Event (Supprimer l'événement)	Cette fonction vous permet de supprimer certains événements du canal sélectionné.	

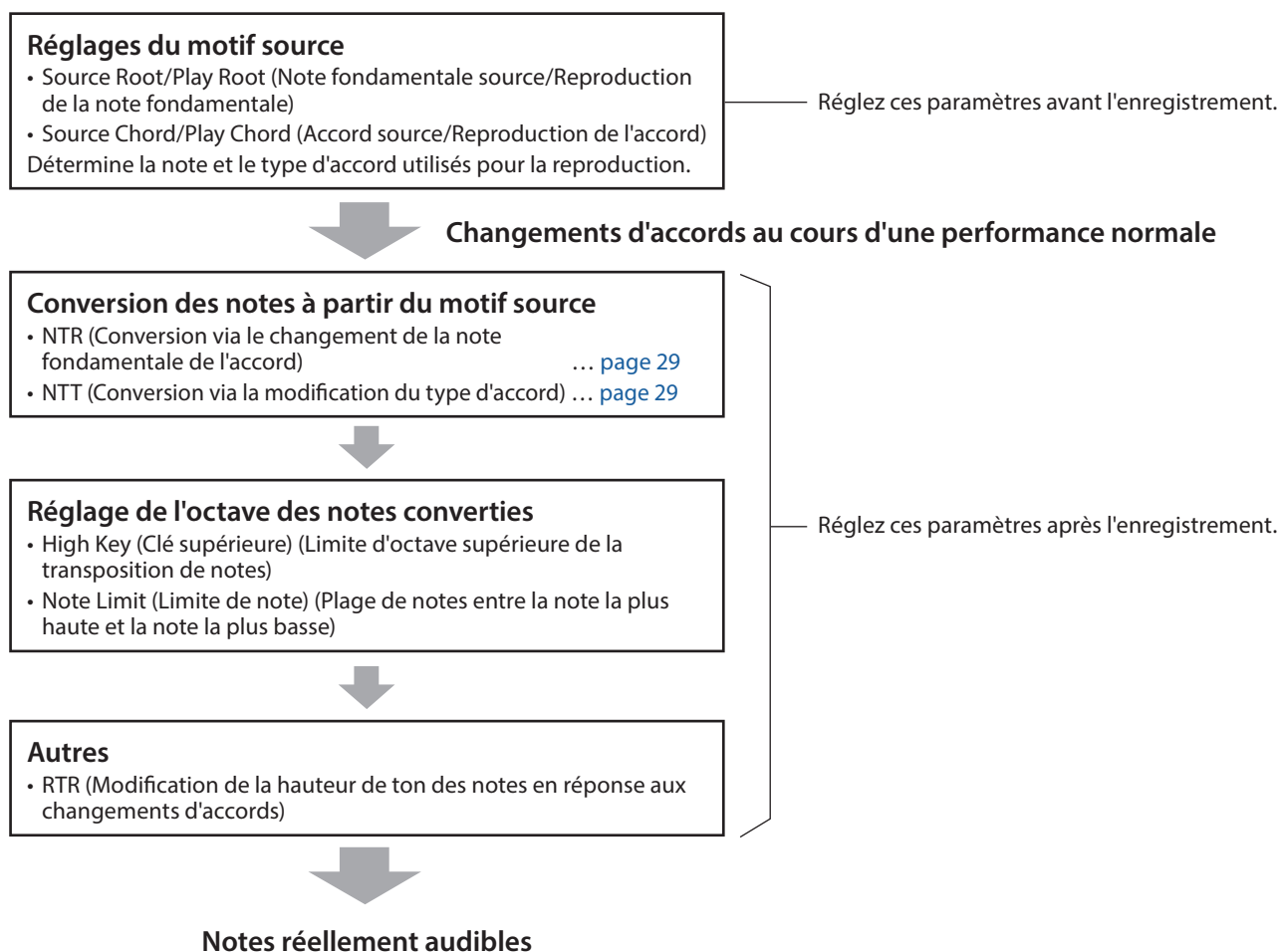
**AVIS**

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement (étape 7 à la page 21).

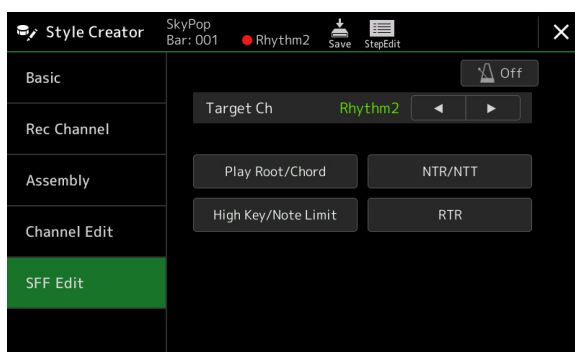


## SFF Edit — Réglages du format de fichier de style

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base à la [page 21](#). Style File Format (SFF) est un format de fichier de style qui réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière de reproduction de style au sein d'un même format unifié. Le réglage des paramètres liés au format SFF détermine la manière dont les notes originales sont converties en notes audibles réelles sur la base de l'accord que vous spécifiez dans la section des accords du clavier. L'organigramme de conversion est illustré ci-dessous.



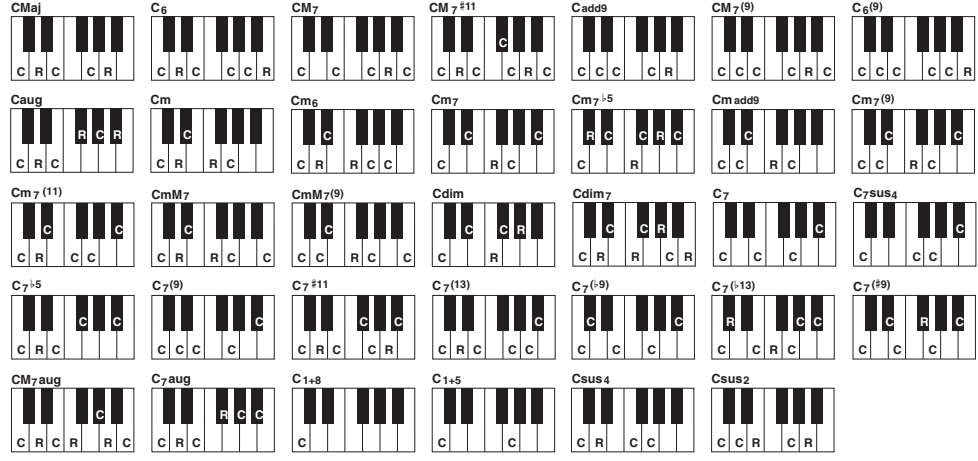



Les paramètres indiqués ci-dessus peuvent être réglés dans l'écran « SFF Edit » (Édition SFF).



### NOTE

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



<p>Target Ch (Canal cible)</p>	<p>Sélectionnez le canal cible à éditer.</p>																						
<p>Source Root/ Chord (Note/ accord fondamental source) (Play Root/ Chord (Jouer note/accord fondamental))</p>	<p>Ces réglages déterminent la clé d'origine du motif source (c'est-à-dire la clé utilisée lors de l'enregistrement du motif dans un canal autre que rythmique). Si vous définissez ici la valeur « Fm7 », le réglage « Fm7 » spécifié dans la section des accords du clavier reproduit les données enregistrées à l'origine (motif source). Le réglage par défaut est « CM7 » (note fondamentale source = C et accord source = M7). Les notes reproductibles (sons de gamme et sons d'accord) varient selon le type d'accord sélectionné ici. Lorsque l'option « Initialize Style » (Initialiser le style) s'exécute dans l'écran « Basic », le réglage par défaut de CM7 est automatiquement sélectionné.</p> <p><b>Notes reproductibles lorsque la note fondamentale source est C :</b></p>  <p>C = sons d'accord C, R = notes recommandées * Lors de l'enregistrement du motif source, vous devez le créer à l'aide des notes C et R.</p> <p><b>IMPORTANT</b> Prenez soin de régler ces paramètres avant l'enregistrement. Si vous modifiez les réglages après l'enregistrement, le motif source enregistré ne pourra pas être converti en notes appropriées lorsque vous changez l'accord pendant votre performance au clavier.</p> <p><b>NOTE</b> Lorsque les paramètres se rapportant au canal sélectionné sous Target Ch sont réglés comme sur NTR : Root Fixed (Note fondamentale fixe), NTT Type (Type NTT) sur Bypass (Contournement) ou NTT Bass (Tableau de transposition de basses) sur Off, les paramètres réglés ici se transforment respectivement en « Play Root » et « Play Chord ». Dans ce cas, vous pouvez modifier les accords et écouter le son ainsi obtenu sur tous les canaux.</p> <p><b>NOTE</b> Les réglages effectués ici ne sont pas appliqués lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » (Guitare).</p>																						
<p>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (Règle de transposition de note/ Tableau de transposition de notes)</p>	<p>Les paramètres réglés ici déterminent la manière dont les notes du motif source sont converties en réponse aux changements d'accord au cours de votre performance au clavier.</p> <table border="1" data-bbox="343 1299 1460 1814"> <tr> <td data-bbox="343 1299 494 1388"> <p>NTR</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="494 1299 1460 1388"> <p>Sélectionnez la valeur du paramètre Note Transposition Rule (Règle de transposition de note), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root (Note fondamentale d'accord).</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1388 494 1556"> <p>Root Trans (Transposition de note fondamentale)</p> </td> <td data-bbox="494 1388 1173 1556"> <p>Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent F3, A3 et C4 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement mélodique.</p> </td> <td data-bbox="1173 1388 1460 1556">  <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1556 494 1724"> <p>Root Fixed</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="494 1556 1460 1724"> <p>La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes d'origine. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent C3, F3 et A3 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement d'accord.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1724 494 1814"> <p>Guitar</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="494 1724 1460 1814"> <p>Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux sonorités jouées avec le doigté naturel d'une véritable guitare.</p> </td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="343 1814 1460 2049"> <tr> <td data-bbox="343 1814 494 1892"> <p>NTT Type</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="494 1814 1460 1892"> <p>Sélectionnez la valeur du paramètre Note Transposition Table (Tableau de transposition de notes), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement du type d'accord.</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="343 1892 1460 1937"> <p><b>Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » ou « Root Fixed » :</b></p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="343 1937 494 2049"> <p>Bypass</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="494 1937 1460 2049"> <p>Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les intervalles entre les notes.</p> </td> </tr> </table>		<p>NTR</p>	<p>Sélectionnez la valeur du paramètre Note Transposition Rule (Règle de transposition de note), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root (Note fondamentale d'accord).</p>		<p>Root Trans (Transposition de note fondamentale)</p>	<p>Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent F3, A3 et C4 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement mélodique.</p>	 <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p>	<p>Root Fixed</p>	<p>La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes d'origine. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent C3, F3 et A3 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement d'accord.</p>		<p>Guitar</p>	<p>Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux sonorités jouées avec le doigté naturel d'une véritable guitare.</p>		<p>NTT Type</p>	<p>Sélectionnez la valeur du paramètre Note Transposition Table (Tableau de transposition de notes), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement du type d'accord.</p>		<p><b>Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » ou « Root Fixed » :</b></p>			<p>Bypass</p>	<p>Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les intervalles entre les notes.</p>	
<p>NTR</p>	<p>Sélectionnez la valeur du paramètre Note Transposition Rule (Règle de transposition de note), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement de valeur de Chord Root (Note fondamentale d'accord).</p>																						
<p>Root Trans (Transposition de note fondamentale)</p>	<p>Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent F3, A3 et C4 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement mélodique.</p>	 <p>Pour jouer un accord majeur en C.</p> <p>Pour jouer un accord majeur en F.</p>																					
<p>Root Fixed</p>	<p>La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes d'origine. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 deviennent C3, F3 et A3 lorsque la note fondamentale est transposée en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent un arrangement d'accord.</p>																						
<p>Guitar</p>	<p>Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux sonorités jouées avec le doigté naturel d'une véritable guitare.</p>																						
<p>NTT Type</p>	<p>Sélectionnez la valeur du paramètre Note Transposition Table (Tableau de transposition de notes), qui détermine la manière dont les notes du motif source sont transposées en fonction du changement du type d'accord.</p>																						
<p><b>Lorsque le paramètre NTR est spécifié sur « Root Trans » ou « Root Fixed » :</b></p>																							
<p>Bypass</p>	<p>Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Fixed, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Root Trans, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les intervalles entre les notes.</p>																						

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (Règle de transposition de note/ Tableau de transposition de notes)	NTT Type	Melody (Mélodie)	Fonction utilisée pour la transposition de la plupart des lignes mélodiques. Utilisez ce paramètre pour les canaux avec un arrangement mélodique tels que « Bass », « Phrase1 » et « Phrase2 ».	
		Chord	Fonction utilisée pour la transposition de l'arrangement d'accords. Utilisez-le pour les canaux « Chord1 » (Accord 1) et « Chord2 » (Accord 2), qui reposent sur l'harmonie sur l'arrangement.	
		Melodic Minor (Mineure mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit la troisième majeure au-dessus de « Source Root » (Note fondamentale source) d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, la troisième mineure au-dessus de « Source Root » est augmentée d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.	
		Melodic Minor 5th (Mineure mélodique en 5e)	En plus de la transposition Melodic Minor (Mineure mélodique) ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.	
		Harmonic Minor (Mineure harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième et sixième majeures au-dessus de « Source Root » d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les troisième et sixième mineures au-dessus de « Source Root » sont augmentées d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.	
		Harmonic Minor 5th (Mineure harmonique en 5e)	En plus de la transposition Harmonic Minor (Mineure harmonique) ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.	
		Natural Minor (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième, sixième et septième majeures au-dessus de « Source Root » d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les troisième, sixième et septième mineures au-dessus de « Source Root » sont augmentées d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.	
		Natural Minor 5th (Mineure naturelle en 5ème)	En plus de la transposition Natural Minor (Mineure naturelle) ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.	
		Dorian	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau réduit les troisième et septième majeures au-dessus de « Source Root » d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, les troisième et septième mineures au-dessus de « Source Root » sont augmentées d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les sections qui ne répondent qu'aux accords majeurs/mineurs, telles que les introductions et les codas, selon les notes du motif source, le type de clé mineure (naturelle, harmonique ou mineur mélodique) et/ou le mode souhaité.	
		Dorian 5th (Dorian en 5e)	En plus de la transposition Dorian ci-dessus, ce tableau transpose la quinte parfaite au-dessus de « Source Root » à l'aide de types d'accords augmentés et diminués.	
		<b>Lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Guitar » :</b>		
		All Purpose (Universel)	Ce tableau fonctionne à la fois pour les sons grattés et l'arpège.	
		Stroke (Coup)	Ce tableau est spécialement conçu pour les sons grattés. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdies, afin de simuler les sonorités réelles de grattement de guitare pour un son plus authentique.	
Arpeggio	Ce tableau est spécialement conçu pour les arpèges et propose de superbes sons d'arpège à quatre notes.			

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (Règle de transposition de note/ Tableau de transposition de notes)	NTT Bass (Tableau de transposition de basses)	Les canaux pour lesquels ce paramètre est défini sur « On » répondent à des accords taillés (sur basse). Par exemple, lorsque Dm7/G est sélectionné, les notes de la basse sont transposées en « G » au lieu de « D », qui est la note fondamentale de l'accord. Lorsque le paramètre NTR est réglé sur Guitar et que ce paramètre-ci est défini sur « On », seule la note en bas affectée à la basse dans les sonorités Guitar répond aux accords taillés également.
	<b>Réglages NTR/NTT pour les canaux rythmiques</b> Les canaux rythmiques n'étant pas concernés par les changements d'accords, veillez à effectuer les réglages suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>• NTR = Root Fixed</li> <li>• NTT = Bypass</li> <li>• NTT Bass = Off</li> </ul> Lorsque les valeurs ci-dessus sont spécifiées, les paramètres « Source Root » et « Source Chord » se transforment respectivement en « Play Root » (Reproduire note fondamentale) et « Play Chord » (Reproduire note fondamentale d'accord).	
High Key/Note Limit (Clé supérieure/ Limite de note)	Ajuste l'octave (plage de hauteur de ton) des notes converties via NTT et NTR.	
	High Key (Clé supérieure)	Ce paramètre définit la clé supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. La note fondamentale d'un accord sélectionné est transposée tant qu'elle est égale ou inférieure à la clé la plus élevée. Lorsque la note fondamentale est supérieure à la clé la plus élevée, elle est transposée vers le bas. Ce paramètre ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 29) est réglé sur « Root Trans ».  <b>Exemple – Lorsque la touche la plus haute est F.</b> <p>Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . .</p> <p>Notes jouées → C3-E3-G3      C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3</p>
	Note Limit Low	Ces réglages définissent la plage de hauteur de ton (notes les plus élevées et les plus basses) à transposer. En définissant judicieusement cette plage, vous pouvez obtenir des plages de hauteur naturelles pour chaque voix définie sur chaque canal. En d'autres termes, cela évite d'avoir des notes de hauteur non naturelle pour les sonorités jouées (par exemple, des sons de basse aigus ou des sons piccolo graves).
	Note Limit High (Limite supérieure de note)	<b>Exemple — Lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute, D4.</b> <p>Chaque note est transposée automatiquement pour s'insérer dans la plage.</p> <p>Changements de note fondamentale → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Notes jouées → E3-G3-C4      E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>
RTR (Retrigger Rule) (Règle de redéclenchement)	Ces réglages déterminent comment contrôler les notes audibles afin de modifier leur hauteur en fonction des changements d'accords.	
	Stop	Les notes cessent d'être audibles.
	Pitch Shift (Décalage de la hauteur de ton)	La hauteur de ton de la note varie, à moins d'une nouvelle attaque, pour s'adapter au type du nouvel accord.
	Pitch Shift to Root (Glissement de hauteur vers la note fondamentale)	À moins d'une nouvelle attaque, la hauteur de ton de la note varie pour correspondre à la hauteur de ton de la note fondamentale du nouvel accord. L'octave de la nouvelle hauteur de ton reste inchangée.
	Retrigger (Redéclenchement)	La note de la nouvelle hauteur de ton correspondant au nouvel accord est redéclenchée par une nouvelle attaque.
	Retrigger To Root (Redéclenchement à la note fondamentale)	La note de la nouvelle hauteur de ton correspondant à la note fondamentale du nouvel accord est redéclenchée par une nouvelle attaque. L'octave de la nouvelle note reste inchangée.

**AVIS**

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement (étape 7 à la page 21).

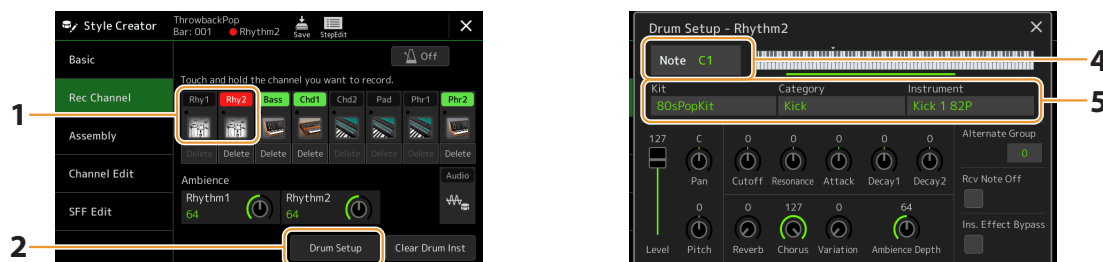
## Édition de la partie rythmique d'un style (Drum Setup (Configuration de batterie))

Les explications fournies ici s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base à la [page 21](#). Les parties rythmiques d'un style prédéfini sont constituées d'un kit de batterie prédéfini, et chaque son de batterie est affecté à une note distincte. Vous pouvez modifier le son et les affectations de note ou effectuer des réglages plus détaillés en termes de balance de volume, d'effet, etc. En utilisant la fonction Drum Setup du Créateur de style, vous pouvez modifier la partie rythmique d'un style et l'enregistrer en tant que style d'origine.

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

### NOTE

Lorsque des sons de batterie différents sont affectés à chacune des sections du canal sélectionné, les sons sont définis sur la section actuellement sélectionnée de façon à utiliser la fonction Drum Setup (Configuration de batterie).



- 2 Touchez [Drum Setup] pour appeler la fenêtre « Drum Setup ».
- 3 Si nécessaire, appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL pour lancer la reproduction de la partie rythmique.

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

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

### NOTE

- Vous pouvez aussi sélectionner la note souhaitée en appuyant directement dessus sur le clavier.
- Le paramètre Upper Octave (Octave supérieure) est défini sur « -1 » lorsque la fenêtre « Drum Setup » (Configuration de batterie) est ouverte. Le réglage d'origine est restauré lors de la fermeture de la fenêtre.

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

- 6 Effectuez des réglages détaillés, si nécessaire.

Level (Niveau)	Règle le niveau de volume.
Pan (Panoramique)	Détermine la position stéréo.
Pitch	Règle de manière précise la hauteur de ton par incréments de centièmes de tons. <b>NOTE</b> Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton.)
Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure ou la bande de fréquence effective du filtre. Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.
Resonance (Résonance)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), définie via le paramètre Filter Cutoff (Coupure du filtre) ci-dessus. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.
Attack (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est rapide.
Decay 1 (Chute 1)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.

Decay 2 (Chute 2)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est élevée, plus la chute est rapide.
Alternate Group	Détermine le groupe alternatif. Des instruments appartenant à un même numéro de groupe ne peuvent pas retentir simultanément. L'utilisation d'un instrument répertorié au sein d'un groupe numéroté suspend immédiatement le son de tous les autres instruments de ce groupe. Si ce paramètre est défini sur 0, les instruments du groupe pourront retentir en même temps.
Reverb	Règle la profondeur de réverbération.
Chorus	Règle la profondeur de chœur.
Variation	Règle la profondeur de l'effet de variation (DSP1). Lorsque le paramètre « Connection » (Connexion) est réglé sur « Insertion » dans l'écran Mixing Console (Console de mixage) et que le canal rythmique est sélectionné comme partie d'affectation, ce paramètre agit comme suit : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lorsque le paramètre Variation Send (Envoi de variation) est réglé sur 0</b> : aucun effet n'est appliqué à l'instrument (Insertion Off (Désactivation de l'insertion)).</li> <li>• <b>Lorsque le paramètre Variation Send (Envoi de variation) est réglé sur 1 à 127</b> : les effets s'appliquent à l'instrument (Insertion On (Activation de l'insertion)).</li> </ul>
Ambience Depth (Profondeur de l'ambiance)	Définit le rapport de son sec/humide de la sonorité de batterie ambiante.
Rcv Note Off (Réception de désactivation de note)	Détermine si les messages de désactivation de note sont reçus ou non.
Ins. Effect Bypass (Ignorer l'effet d'insertion)	Désactive les effets d'insertion uniquement pour le son de batterie de la note, même si les effets d'insertion sont attribués à la partie correspondante. <b>NOTE</b> Lorsque plusieurs effets d'insertion sont attribués à la partie, ce réglage détermine si tous les effets d'insertion de la partie sont ou non désactivés.

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

### AVIS

Les modifications apportées au style seront perdues si vous passez à un autre style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement (étape 7 à la [page 21](#)).

## Contenu du chapitre















---

Écran Voice Part Setup (Configuration de la partie de sonorité) .....	35
Réglages liés à l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité) .....	36
Types de sonorités (caractéristiques) .....	37
Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite .....	39
Réglages du métronome .....	39
• Metronome .....	39
• Tap Tempo .....	39
Réglages liés au clavier .....	40
• Réglage de la fonction Touch Response du clavier .....	40
Réglages liés aux parties de clavier (Voice Setting (Réglage de sonorité)) .....	41
• Tune (Accordage) .....	41
• Voice Set Filter (Filtre d'ensemble de sonorités) .....	41
• S.Art2/Arpeggio .....	41
Transposition de la hauteur de ton par demi-tons .....	42
Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument (Master Tune) ...	42
Sélection ou création d'un tempérament (Scale Tune (Accord de gamme)) .....	43
• Sélection ou création d'un tempérament à partir des deux types présélectionnés (Main Scale (Gamme principale)) .....	44
• Création et utilisation temporaire d'un tempérament (Sub Scale) .....	45
Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège) .....	46
Édition des sonorités (Voice Edit) .....	48
• Paramètres modifiables dans l'écran de modification de la sonorité .....	49
Édition des sonorités Organ Flutes (Flûtes d'orgue) (Voice Edit (Édition de sonorité)) .....	56
Édition des sonorités Ensemble Voices (Voice Edit) .....	58
• Paramètres modifiables dans l'écran de modification de la sonorité Ensemble .....	58

## Écran Voice Part Setup (Configuration de la partie de sonorité)

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



1	Sonorité	<p>Indique la sonorité actuellement sélectionnée et l'état d'activation/désactivation de la partie y afférente. Appuyez sur un nom de sonorité pour appeler l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité) de la partie correspondante. Il suffit de toucher l'icône de la partie en question pour l'activer ou la désactiver.</p> <p>Lorsque la sonorité Organ Flutes est sélectionnée, vous pouvez appeler l'écran Voice Edit (Édition de sonorité) (page 56) correspondant à la partie en touchant l'icône  (Organ Flutes) reproduite ici.</p> <p>Lorsqu'une super articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums/SFX ou Ambient Drums/SFX est sélectionnée, les icônes suivantes apparaissent et indiquent le moment où les effets sont disponibles et la manière dont ils peuvent être utilisés.</p> <p> : Appuyez une nouvelle fois sur la touche [ART. 1].</p> <p> : Appuyez une nouvelle fois sur la touche [ART. 2].</p> <p> : Appuyez une nouvelle fois sur la touche [ART. 3].</p> <p> : Déplacez un contrôleur auquel « Modulation (+) » est attribué.</p> <p> : Appuyez sur la touche après que la note est jouée.</p> <p> : Déplacez un contrôleur auquel « Pitch Bend » (variation de hauteur de ton) est affecté pour modifier la hauteur de ton. Lorsque vous appuyez sur plusieurs touches, la variation de hauteur du ton s'applique à une seule note.</p> <p> : Appuyez sur n'importe quelle touche à plusieurs reprises pour basculer entre les sons (formes d'ondes).</p> <p> : Jouez les notes en mode legato.</p> <p> : Tout en maintenant une touche enfoncée, appuyez sur une autre touche et relâchez-la pour jouer des trilles.</p> <p> : Il est possible d'appliquer des trilles et des legatos (voir ci-dessus).</p> <p> : Appuyez sur la touche avec force.</p> <p> : Appuyez fortement sur la touche tout en déplaçant un contrôleur auquel « Modulation (+) » est attribué.</p> <p> : Appuyez sur la touche avec force tout en maintenant enfoncée la touche [ART.1].</p>
2	Mono/Poly Octave EQ Pan (Balayage panoramique) Volume	<p>Détermine si la sonorité est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.</p> <p>Détermine la plage de variation de la hauteur de ton en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier.</p> <p>Indique les réglages de l'égaliseur effectués dans l'écran Mixer (page 130). Touchez ici pour accéder à l'écran Mixer.</p> <p>Règle la position stéréo (panoramique) ou le volume de chaque partie. Les réglages effectués ici sont équivalents à ceux de l'écran Mixer (Console de mixage) (page 135).</p>
3	Insertion Effect (Effet d'insertion)	<p>Indique le type d'effet d'insertion actuellement sélectionné pour la partie ainsi que l'état d'activation/désactivation de l'effet. Touchez « On » ou « Off » respectivement pour activer ou désactiver les effets d'insertion. En touchant une autre zone à cet emplacement, vous appelez l'écran de réglage de l'effet d'insertion (page 134) pour la partie correspondante.</p>
4	Effect Depth (Ins/Cho/Rev) (Profondeur de l'effet Ins/Cho/Rev)	<p>Indique la profondeur de l'effet d'insertion, du chœur et de la réverbération pour la partie réglable dans l'écran Mixer (pages 133, 135). Touchez ici pour accéder à la page Effect (Effet) de l'écran Mixer.</p>

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

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

## Réglages liés à l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité)

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

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

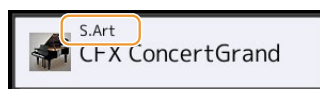
### NOTE

Les menus [Voice Edit], [Mixer] et [Voice Setting] sont les mêmes que ceux de l'écran Menu appelé via la touche [MENU].




## Types de sonorités (caractéristiques)

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



S.Art (Super Articulation)*	<p>Ces sonorités offrent de nombreux avantages grâce à leurs possibilités de jeu très importantes et leur contrôle expressif en temps réel.</p> <p>Par exemple, avec la sonorité Saxophone, si vous jouez un C, puis un D dans un legato très appuyé, vous obtiendrez un changement de note homogène, comme si le saxophoniste jouait les deux notes dans un même souffle.</p> <p>De même, la sonorité Concert Guitar vous permet de reproduire un C (do) puis un E (mi) dans un legato prononcé mais ferme, qui entraîne un glissement de hauteur de ton de C à E. Selon la force de votre jeu, d'autres effets tels que des bruits de trille ou de souffle (sonorité Trumpet) ou de doigts (sonorité Guitar) sont émis.</p>
S.Art2 (Super Articulation2)*	<p>Certaines sonorités d'instruments à vent et à cordes sont dotées d'une technologie innovante baptisée AEM (page 38), qui utilise des échantillons détaillés de diverses techniques expressives spéciales utilisées sur ces instruments pour faire glisser les notes ou varier leur hauteur, « regrouper » des notes différentes, ajouter des nuances expressives à la fin d'une note, etc. Vous pouvez ajouter ces articulations en jouant en legato ou non legato ou en variant la hauteur de ton par intervalles d'une octave ou plus.</p> <p>Par exemple, avec la sonorité Clarinet, si vous maintenez une note C enfoncée et jouez la note Bb (si bémol) au-dessus, vous entendrez un glissando jusqu'à Bb. Certains effets de « désactivation de note » sont également produits automatiquement lorsque vous maintenez une note enfoncée pendant un certain temps. Chaque sonorité S.Art2 dispose de son propre réglage de vibrato par défaut, de sorte que lorsque vous sélectionnez une sonorité S.Art2, le vibrato approprié est appliqué, quelle que soit la position du joystick. Vous pouvez régler le vibrato en déplaçant le joystick dans l'axe vertical.</p> <p>Pour en savoir plus sur l'ajout des articulations, reportez-vous à « Liste d'attribution d'effets de la sonorité S.Arts » dans la Liste des données, disponible sur le site Web.</p>
Live	Ces sonorités d'instruments acoustiques ont été échantillonnées en stéréo afin de reproduire un son riche et authentique, rempli d'atmosphère et d'ambiance.
Cool	Ces sonorités font appel à une programmation très sophistiquée pour capturer les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques.
Sweet	Ces sonorités d'instruments acoustiques bénéficient également des technologies de pointe de Yamaha et offrent un son extrêmement précis et naturel.
Drums	Différents sons de batterie et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
SFX	Différents sons d'effets spéciaux et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
Live Drums	Ces sons de batterie de qualité supérieure tirent entièrement parti des échantillonnages stéréo et dynamique.
Live SFX	Il s'agit de sons d'effets spéciaux et de percussion haute qualité qui exploitent pleinement les possibilités offertes par les échantillonnages stéréo et dynamique.
Revo Drums*, Revo SFX*	Ces sonorités recréent le son naturel des véritables batteries et instruments de percussion en produisant différents échantillons de son instrumentaux (ou formes d'onde), émis par la répétition d'une même note à plusieurs reprises.
Ambient Drums*, Ambient SFX*	<p>Proposent des sons de batterie réalistes et vivants, qu'il est difficile d'obtenir avec des effets DSP. L'augmentation de la valeur d'humidité modifie également l'image du son. Un effet de réverbération normal n'augmente que la réverbération. Si vous augmentez la valeur de l'effet Wet dans Ambient Drums, la résonance au sein du kit de batterie augmentera également.</p> <p>Lorsque ces sonorités sont utilisées dans un style sélectionné, vous pouvez régler le rapport d'altération (son réverbérant) et de pureté (non transformé) en temps réel à l'aide du bouton/curseur Live Control auquel la valeur « Ambience Depth » (Profondeur d'ambiance) est affectée (page 147).</p>
Organ Flutes*	Ces sonorités d'orgue authentiques vous permettent de régler les différentes longueurs en pieds et de créer vos propres sons d'orgue originaux. Voir page 56 pour plus de détails.

FM*	Ces sonorités utilisent un véritable générateur de sons FM à huit opérateurs, ce qui vous permet d'obtenir des dynamiques et une expression qui ne peuvent pas s'exprimer avec les sonorités AWM. Vous pouvez ajouter une polyphonie allant jusqu'à 128 notes en même temps, séparément des sonorités AWM. L'édition de sonorités vous permet d'éditer le nombre de sons superposés et la diffusion stéréo du son (page 55).
MegaVoice*	Ces sonorités se caractérisent par une utilisation spéciale des variations de vitesse. Chaque plage de vitesse, qui mesure la force de votre frappe au clavier, retentit d'une manière unique. À titre d'exemple, une sonorité de guitare MegaVoice inclut les sons de diverses techniques de jeu. Sur les instruments traditionnels, les différentes sonorités disposant de ces sons sont rappelées via MIDI et combinées pour obtenir l'effet désiré. Avec les sonorités MegaVoice, vous pouvez désormais jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule sonorité, en utilisant des valeurs de vitesse particulières pour reproduire les sons voulus. En raison de leur nature complexe et de la haute précision des vitesses requises pour leur exécution, ces sonorités ne sont pas conçues pour être reproduites au clavier. Elles sont toutefois fort utiles et pratiques pour la création de données MIDI, en particulier lorsque vous cherchez à éviter d'utiliser plusieurs sonorités pour une seule et même partie instrumentale. <b>NOTE</b> Pour localiser et sélectionner le dossier « MegaVoice », touchez  (Vers le haut) en bas à droite de l'écran Voice Selection (lorsque le réglage Preset est choisi), puis sélectionnez la page 2.

#### NOTE


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

#### NOTE

Les caractéristiques des sonorités S.Art2 (réglage du vibrato par défaut et effets d'articulation mis en œuvre via les touches [ART]) s'appliquent aux performances en temps réel. Il est toutefois possible que ces effets ne soient pas intégralement reproduits lors de l'exécution d'un morceau MIDI enregistré à l'aide de sonorités S.Art2.

Pour obtenir la liste des sonorités prédéfinies de cet instrument, reportez-vous à la page « Voice List » (Liste des sonorités) figurant dans la Liste des données disponible sur le site Web.

#### NOTE

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

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

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

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

### Technologie AEM

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

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

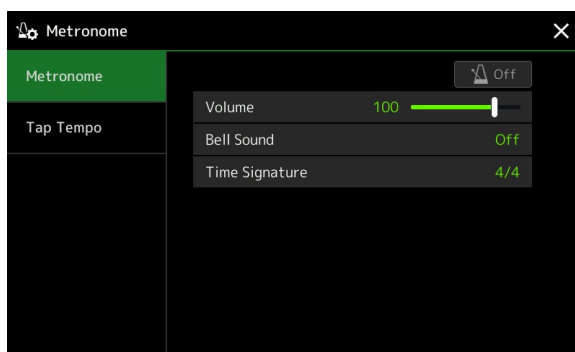
Cette technologie de liaison homogène de différents échantillons permet d'appliquer un vibrato réaliste. En général, sur les instruments de musique électroniques, un vibrato est appliqué en modifiant périodiquement la hauteur de ton. La technologie AEM approfondit le processus en analysant et en désagrégant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

## Enregistrement de fichiers dans l'onglet Favorite

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

## Réglages du métronome

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



### Metronome

On/Off	Active ou désactive le métronome.
Volume	Détermine le volume du son de métronome.
Bell Sound (Son de carillon)	Détermine si un son de carillon retentit ou non sur le premier temps de chaque mesure.
Time Signature (Indication de la mesure)	Détermine le type de mesure du son de métronome.

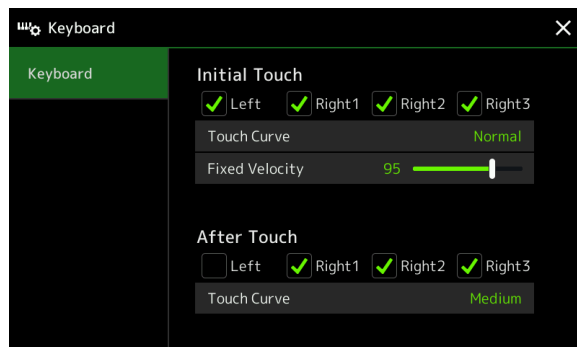
### Tap Tempo

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

## Réglages liés au clavier

### Réglage de la fonction Touch Response du clavier

La fonction Touch Response (Réponse au toucher) détermine la manière dont le son réagit à votre force de frappe au clavier. Le type Touch Response sélectionné devient un réglage commun à l'ensemble des sonorités. Vous pouvez effectuer les réglages sur l'écran appelé via [MENU] → [Keyboard] (Clavier).



#### NOTE

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

#### ■ Initial Touch (Toucher initial)

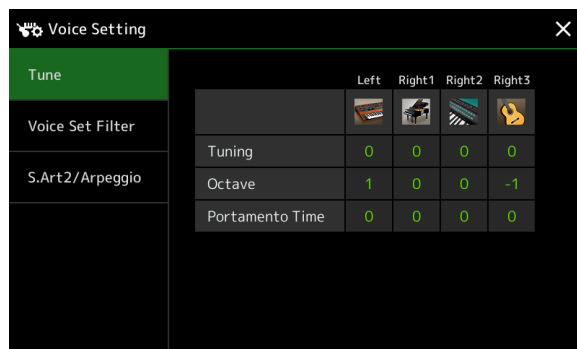
Touch Curve (Courbe de toucher)	Détermine le type de réponse au toucher initial. Assurez-vous de cocher les cases en regard des parties de clavier souhaitées. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Normal</b> : réponse au toucher standard.</li><li>• <b>Easy 1 (Facile 1)</b> : produit facilement des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

#### ■ After Touch (Modification ultérieure)

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

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

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



### NOTE

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

## Tune (Accordage)

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

Tuning (Accord fin)	Détermine la hauteur de ton des différentes parties du clavier.
Octave	Détermine la plage de variation de la hauteur de ton en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier.
Portamento Time (Temps de portamento)	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition de la hauteur de ton plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet. Ce paramètre est disponible pour les parties du clavier pour lesquelles Portamento est réglé sur « On » (page 49). Vous pouvez également régler d'autres paramètres, tels que l'exécution de trilles ou le contrôle du temps de portamento à l'aide de la vitesse (page 51).

## Voice Set Filter (Filtre d'ensemble de sonorités)

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

## S.Art2/Arpeggio

### ■ S.Art2 Auto Articulation (Articulation automatique)

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

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

### NOTE

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

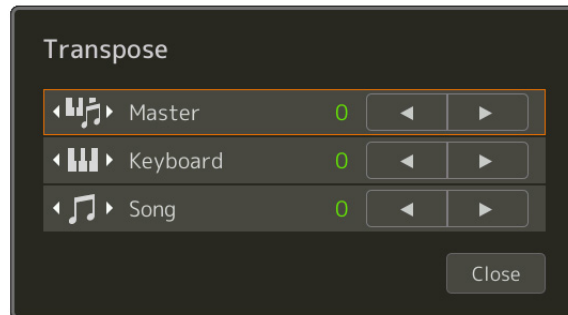
### ■ Arpeggio (Arpège)

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

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

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

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



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

### NOTE

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

### NOTE

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

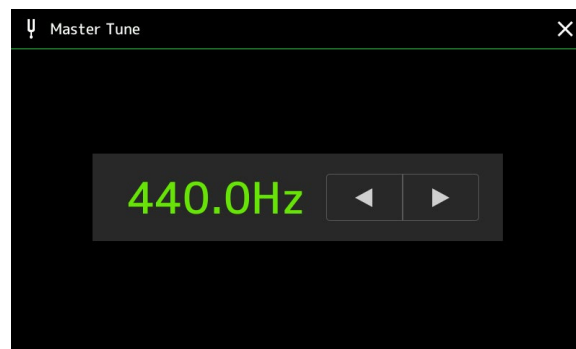
### NOTE

La fonction Transpose n'est pas appliquée aux sonorités Drum Kit et SFX Kit.

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

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument par pas de 0,2 Hz, une fonction très utile lorsque vous jouez du Genos2 en même temps que d'autres instruments ou des fichiers audio de musique. Veuillez noter que la fonction Tune n'affecte ni les sonorités Drum Kit ou SFX Kit ni les morceaux audio.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Master Tune] (Accord général).



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

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

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

Il existe deux méthodes pour modifier le tempérament : Main Scale (Gamme principale) et Sub Scale (Gamme secondaire).

- **Main Scale :**

Règle la gamme de base de l'instrument. Vous pouvez sélectionner un type de gamme existant ou en ajuster la valeur manuellement. Le réglage peut être stocké et appelé par la fonction Registration Memory.


- **Sub Scale :**

Modifie temporairement la gamme uniquement lorsque la fonction Sub Scale est activée (par exemple, sélectionnée sur l'écran Scale Tune. Ceci vous permet de définir temporairement un réglage Scale Tune (différent du réglage Main Scale) pour les parties souhaitées. Ce réglage est prioritaire sur le réglage Main Scale en ce qui concerne les parties cochées (voir ci-dessous). Le réglage peut être modifié manuellement, mais il ne peut pas être sauvegardé.

Vous pouvez activer/désactiver Sub Scale en touchant « Main/Sub » à l'écran ou à l'aide de la fonction « Scale Tune Quick Setting » (Réglage rapide de l'accord de gamme) qu'il est possible de régler sur les touches affectables ou sur les pédales (page 144).

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

Lorsque « Main » (Principal) est sélectionné (la gamme secondaire est désactivée)

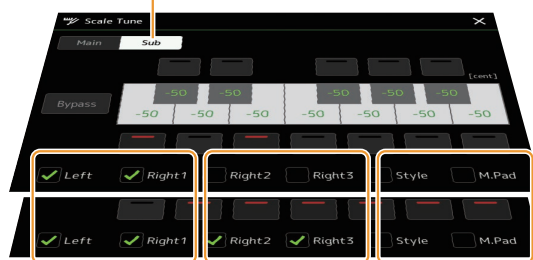


Sub

Les réglages Main Scale s'appliquent à toutes les parties cochées.

Aucun réglage Scale Tuning ne s'applique à ces parties.

Lorsque « Sub » est sélectionné (la gamme secondaire est activée)



Sub

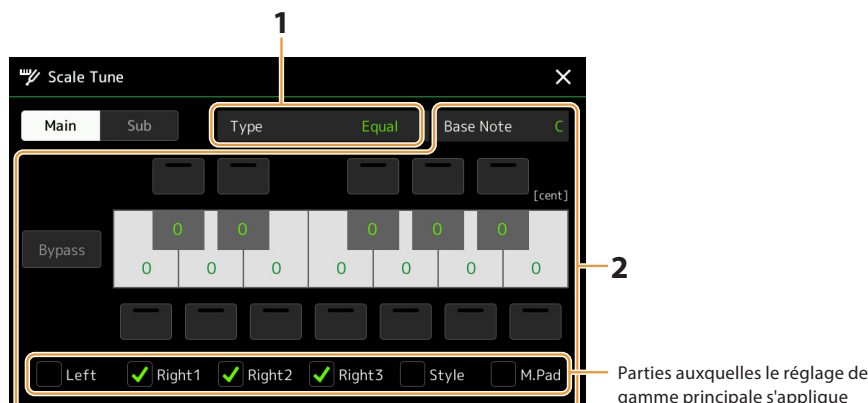
Les réglages Sub Scale s'appliquent à ces parties.

Les réglages Main Scale s'appliquent à ces parties.

Aucun réglage Scale Tuning ne s'applique à ces parties.

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

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



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

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

### 2 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.

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

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

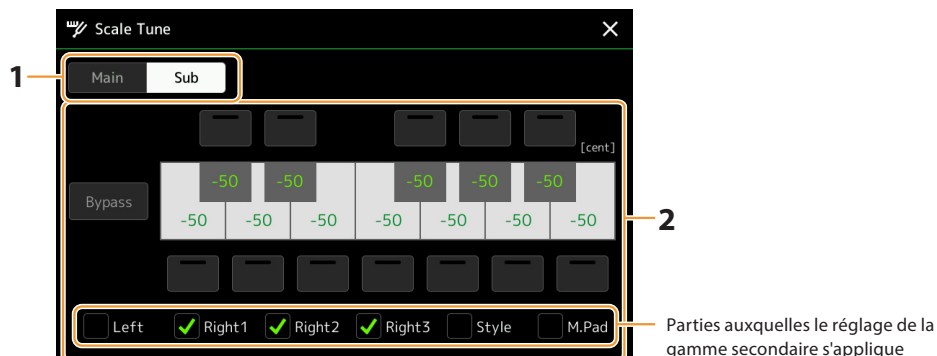
Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité de stocker les réglages Scale Tune (Main Scale) dans la mémoire de registration. Appuyez sur la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY, cochez le paramètre « Scale Tune » et appuyez sur l'une des touches [1]–[10] de la section REGISTRATION MEMORY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



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

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

- 1 Sur l'écran Scale Tune, touchez [Sub] (Secondaire) pour sélectionner le réglage de la gamme secondaire.



Parties auxquelles le réglage de la gamme secondaire s'applique

Le réglage de la gamme secondaire s'applique aux parties cochées dans le bas de l'écran. Même si la gamme secondaire est sélectionnée, le réglage de la gamme principale s'appliquera aux parties non cochées au bas de l'écran de la gamme secondaire, mais cochées sur l'écran de la gamme principale.

- 2 Modifiez les réglages comme suit.

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

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

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

Le réglage de la gamme secondaire est alors désactivé et tous les réglages d'accord de la gamme secondaire sont réinitialisés sur leurs valeurs respectives par défaut.

### NOTE

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

### NOTE

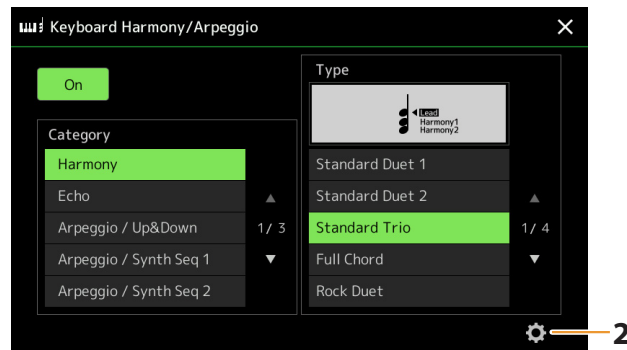
Vous pouvez activer/désactiver le réglage de la gamme secondaire et en spécifier la valeur rapidement à l'aide de la fonction « Scale Tune Quick Setting » (Paramétrage rapide de l'accord de gamme) qu'il est possible d'affecter aux touches affectables ou aux pédales. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 144.

# Réglages détaillés des fonctions Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège)

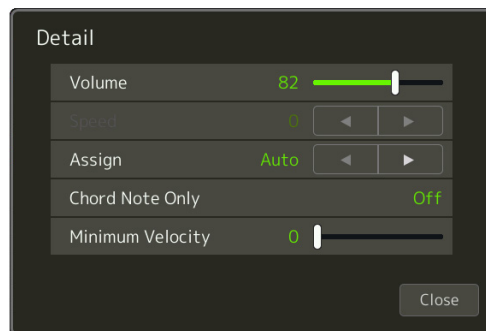
Vous pouvez effectuer différents réglages pour les fonctions Keyboard Harmony (Harmonie clavier) et Arpeggio (Arpège), notamment le niveau de volume.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp] (Harmonie clavier/Arpège).

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



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



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

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

Volume*	Détermine le niveau de volume des notes d'harmonie ou d'arpège générées par la fonction Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège). <b>NOTE</b> Lorsque vous utilisez certaines sonorités, comme Organ Flutes, pour laquelle le paramètre « Touch Sensitivity Depth » (Profondeur de sensibilité au toucher) est réglé sur 0 dans l'écran Voice Edit (page 49), le volume ne change pas.
Speed (Vitesse)	Ce paramètre est uniquement disponible lorsque la catégorie « Echo » (Echo, Tremolo ou Trill) est sélectionnée. Il détermine la vitesse des effets Echo (Écho), Tremolo (Trémolo) et Trill (Trille).
Assign* (Affectation)	Détermine la partie du clavier à laquelle l'effet est affecté. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b> : applique l'effet à la partie (Right 1–3) pour laquelle le paramètre PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie) est activé. Si la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée, les parties seront priorisées dans l'ordre suivant : Right 1, Right 2, Right 3 (lorsque toutes les parties sont activées).</li> <li>• <b>Multi</b> : ce paramètre est disponible lorsque la catégorie Harmony/Echo est sélectionnée. Si plusieurs parties sont activées, la note jouée au clavier sera émise par la partie Right 1 et les sons d'harmonies (effet) seront réparties entre Right 1 et les autres parties. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier et l'effet sont émis par cette partie.</li> <li>• <b>Right 1, Right 2, Right 3</b> : applique l'effet à la partie sélectionnée (Right 1, Right 2 ou Right 3) (Droite 1, Droite 2 ou Droite 3).</li> </ul> <b>NOTE</b> Lorsque la catégorie « Harmony » est sélectionnée, la partie du clavier réglée sur Mono, Legato et Crossfade est sélectionnée (page 49) pour la sonorité considérée comme étant désactivée. Par exemple, lorsque la partie Right 1 (Droite 1) est réglée sur Legato/Crossfade (Mono) et la partie Right 2 (Droite 2) sur Poly, et que les deux parties sont activées, l'activation de la touche [HARMONY/ARPEGGIO] entraîne l'application de l'effet d'harmonie uniquement à la partie Right 2.

Chord Note Only (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre n'est disponible que si la catégorie « Harmony » est sélectionnée. Lorsqu'il est réglé sur « On » (Activé), l'effet d'harmonie est exclusivement appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier, qui appartient à un accord interprété dans la section des accords du clavier.
Minimum Velocity (Vélocité minimale)	Cette fonction détermine valeur de vélocité la plus faible à laquelle la note soumise aux effets Harmony, Echo, Tremolo ou Trill est audible. Cela vous autorise à appliquer l'harmonie de manière sélective, selon votre force de frappe au clavier, ce qui vous permet de créer des accents harmoniques dans la mélodie. L'effet d'harmonie est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force (au-delà de la valeur définie).

#### NOTE


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

## Édition des sonorités (Voice Edit)

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

Cette section couvre l'édition des sonorités autres que Organ Flutes et Ensemble Voices car celles-ci ont des méthodes de modification différentes de celle décrite ici. Pour obtenir des instructions sur l'édition des sonorités Organ Flutes, reportez-vous à la [page 56](#). Pour obtenir des instructions sur l'édition des sonorités Ensemble Voice, reportez-vous à la [page 58](#).

**1** Sélectionnez la sonorité souhaitée (autre qu'une sonorité Organ Flutes/Ensemble Voice).

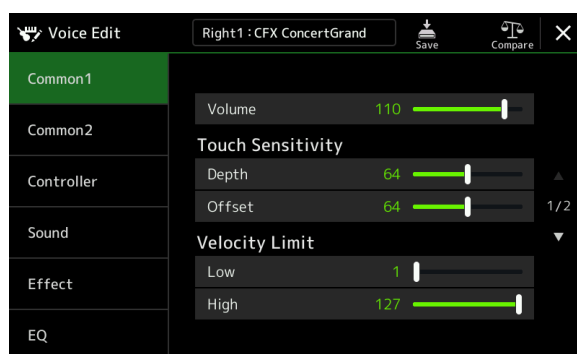
**2** Sur l'écran Voice Selection (Sélection de sonorité), touchez  (Menu) puis [Voice Edit] pour appeler l'écran Voice Edit.


### NOTE

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

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

Pour plus d'informations sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages [49](#) – [55](#).



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

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

### AVIS

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

### NOTE

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

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

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

# Paramètres modifiables dans l'écran de modification de la sonorité

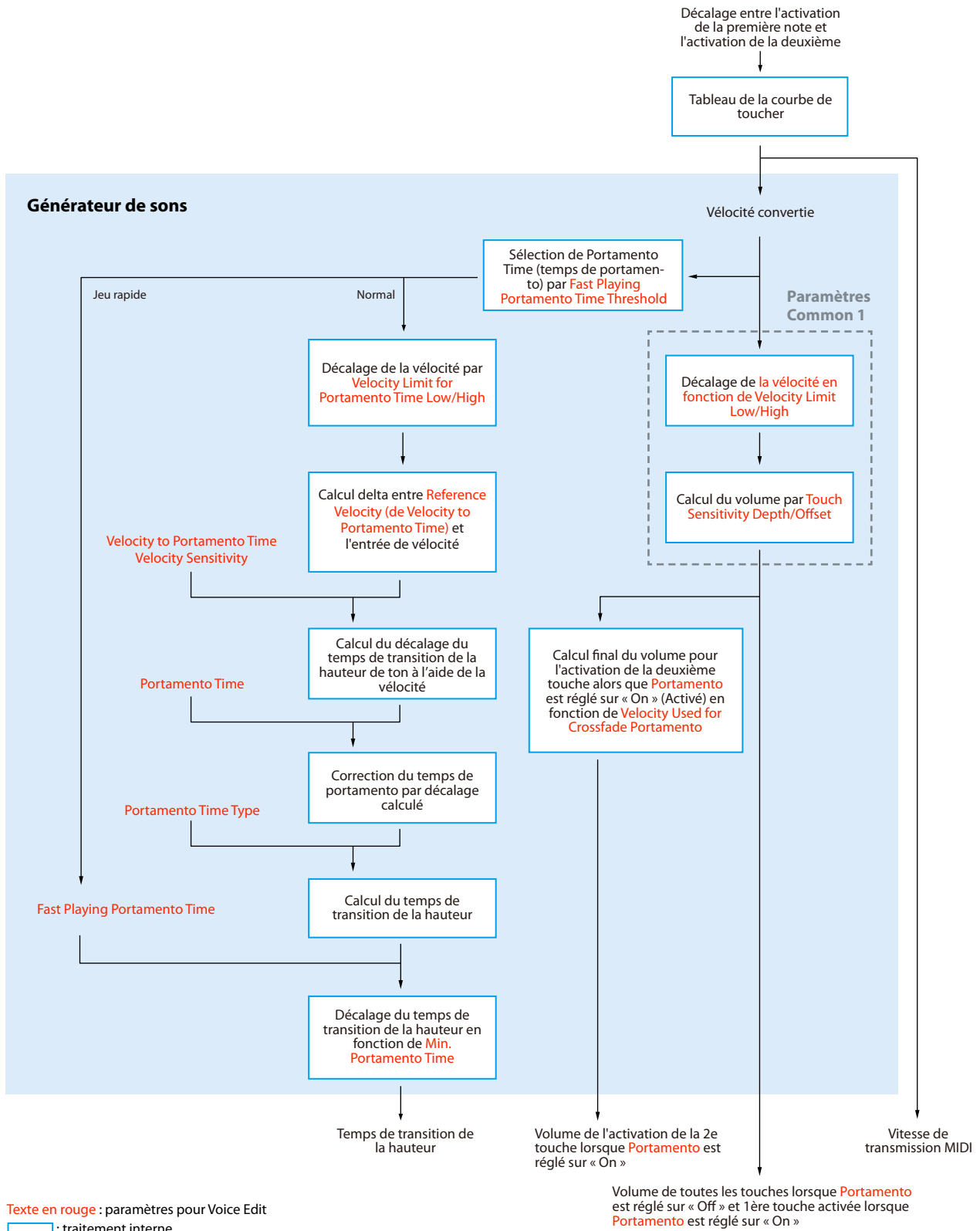
## ■ Common 1

Volume	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.	
Touch Sensitivity (Sensibilité au toucher)	Depth	<p>Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vélocité) ou la réponse du volume sonore à la force de votre jeu.</p> <p><b>Touch Sensitivity Depth (Profondeur de la sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre Velocity Depth (Profondeur de vélocité) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p> <p><b>Touch Sensitivity Offset (Décalage de la sensibilité au toucher)</b> Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre Velocity</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Vélocité réelle pour le générateur de sons</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Vélocité réelle pour le générateur de sons</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Depth</b> : détermine la sensibilité à la vélocité ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à la force de votre jeu (vélocité).</li> <li>• <b>Offset</b> : détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour obtenir l'effet de vélocité réel.</li> </ul>
	Offset	
Velocity Limit (Limite de vélocité)	Low	<p>Détermine la valeur de vélocité la plus faible/la plus élevée pour votre performance. Lorsqu'une valeur jouée au clavier est inférieure ou supérieure à la valeur définie ici, la valeur saisie sur le générateur de sons est remplacée par la valeur définie. Cela n'affecte pas les vélocités des notes MIDI transmises.</p> <p><b>Velocity Limit Low/High</b> Actual Velocity for tone generator</p>
	High	
Part Octave (Octave de partie)	Right	<p>Déplace la plage d'octave de la sonorité éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la sonorité éditée est utilisée comme une partie Right 1 à 3, le paramètre Right 1/Right 2/Right 3 correspondant est disponible. Si la sonorité éditée est exécutée en tant que partie Left, c'est le paramètre Left qui sera disponible.</p>
	Left	
Panel Sustain (Maintien via le panneau)	Détermine le niveau de maintien appliqué à la sonorité éditée lorsque la touche [SUSTAIN] (Maintien) du panneau est activée.	
Kbd Harmony/ Arpeggio	Ce paramètre est pratiquement le même que celui de l'écran appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp], sauf que  (Réglage) est situé à un autre endroit. Reportez-vous au Mode d'emploi et à la section « Réglages détaillés des effets Harmony/Arpeggio (Harmonie/Arpège) » à la <a href="#">page 46</a> .	

## ■ Common 2 (Courant 2)

Mono/Poly	<p>Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique.</p> <p><b>NOTE</b> Lors de l'utilisation d'une sonorité réglée sur « Mono », les règles de sélection de la note à jouer changent automatiquement en fonction de la partie qui utilise la sonorité et de l'état des autres parties.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lors de l'utilisation d'une sonorité mono pour une des parties Right 1 à 3 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Note la plus haute : lorsqu'une sonorité Poly est sélectionnée pour d'autres parties Right 1 à 3 activées.</li> <li>- Dernière note : lorsqu'une sonorité Mono est sélectionnée pour toutes les autres parties Right 1 à 3 activées.</li> </ul> </li> <li>• Lors de l'utilisation d'une sonorité Mono pour la partie Left : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dernière note (non affectée par l'état des autres parties)</li> </ul> </li> </ul>	
Portamento	<p>Active ou désactive la fonction Portamento.</p> <p><b>NOTE</b> La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.</p>	
Portamento Type (Type de portamento) (Mono uniquement)	<p>Détermine le comportement des notes liées aux sons en déclin, comme sur une guitare, par exemple, lorsque celles-ci sont jouées en legato avec la sonorité éditée spécifiée sur « Mono » ci-dessus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal</b> : la note suivante retentit après l'arrêt de la note précédente.</li> <li>• <b>Legato</b> : le son de la note précédemment jouée est maintenu et seule la hauteur de ton bascule sur celle de la note suivante.</li> <li>• <b>Crossfade (Fondu enchaîné)</b> : le son passe en douceur de la note jouée précédemment à la note suivante.</li> </ul> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce paramètre étant indisponible pour les kits de batterie/SFX, il se comporte comme un réglage « Normal » lorsque ces sonorités sont sélectionnées.</li> <li>• Lorsque le réglage Legato ou Crossfade est sélectionné, le comportement (autre que celui décrit ici) peut différer de la normale, en fonction des réglages du panneau.</li> </ul>	
Velocity Used for Crossfade Portamento (Vélocité utilisée pour le portamento du fondu enchaîné)	<p>Détermine la vélocité prioritaire pour la 2e note et les notes suivantes (lorsqu'une note est maintenue et que d'autres sont jouées) lorsque Crossfade Portamento est activé.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Latest Note (Dernière note)</b> : La vélocité de la dernière note jouée est prioritaire. En d'autres termes, la vélocité générale du son est déterminée par la dernière note jouée.</li> <li>• <b>First Note (Première note)</b> : La vélocité de la première note jouée est prioritaire. En d'autres termes, la vélocité générale du son est déterminée par la première note et est conservée même lorsque les notes suivantes sont jouées.</li> </ul>	
Portamento Time Type (Type de temps de portamento)	<p>Détermine la manière dont le temps de transition de la hauteur de ton réel est calculé à partir de la valeur de Portamento Time.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fixed Rate (Vitesse fixe)</b> : définit la vitesse de modification de la hauteur de ton sur une valeur maximale de 0 et une valeur minimale de 127. Le temps de transition réel de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes.</li> <li>• <b>Fixed Time (Temps fixe)</b> : définit le temps de transition réel de la hauteur de ton sur une valeur minimale de 0 et une valeur maximale de 127. La vitesse de modification de la hauteur de ton varie selon l'intervalle compris entre les deux notes.</li> </ul> <p><b>NOTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le principe de base régissant le paramètre Portamento Time (Temps de portamento) reste inchangé même en cas de modification de ce réglage. Une faible valeur de Portamento Time (Temps de portamento) raccourcit le temps de portamento réel alors qu'une valeur élevée de ce paramètre allonge le temps de portamento réel.</li> <li>• Plus la valeur de Portamento Time (Temps de portamento) est élevée, plus l'effet de ce réglage se remarque.</li> </ul>	
Portamento Time (Temps de portamento)	<p>Détermine le temps de portamento (temps de transition de la hauteur).</p>	
Fast Playing Portamento (Portamento rapide)	Time Threshold (Seuil de temps)	<p>Lorsque le temps entre une note et la suivante est plus court que ce seuil de temps, le paramètre Portamento Time (Temps de portamento) ci-dessous est utilisé à la place de celui d'origine. Cette fonction vous permet de jouer des passages rapides tels que des trilles ou des glissando avec un temps de portamento spécifique.</p>
	Portamento Time	<p>Détermine le temps de portamento lorsque le temps entre une note et la suivante est plus court que le paramètre Time Threshold (ci-dessus).</p> <p><b>NOTE</b> Le temps de portamento n'est pas affecté par les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervalles entre une note et la suivante</li> <li>• Portamento Time</li> <li>• Portamento Time Type</li> <li>• Velocity to Portamento Time (Vélocité pour le temps de portamento)</li> <li>• Min. Portamento Time (Temps de portamento minimal)</li> </ul>

Min. Portamento Time (Temps de portamento minimal)	Même si le temps de portamento est réglé sur « 0 », il n'est jamais plus court que le temps défini ici, sauf lorsque Fast Playing Portamento (Portamento rapide) est activé.	
Velocity to Portamento Time (Vélocité pour le temps de portamento)	Velocity Sensitivity (Sensibilité à la vélocité)	Détermine la sensibilité du temps de portamento en fonction de la vélocité. Dans le cas d'une valeur positive, le temps de portamento devient plus court ou plus long lorsque la vélocité est supérieure ou inférieure à la vélocité de référence ci-dessous. Dans le cas d'une valeur négative, le comportement inverse est observé. Lorsque la valeur est « 0 », le temps de portamento est fixe.
	Reference Velocity (Vélocité de référence)	Il s'agit de la valeur de base en fonction de laquelle le temps de portamento est modifié. Lorsqu'une vélocité jouée est égale à la valeur définie ici, le temps de portamento d'origine est maintenu. Plus la différence entre la vélocité jouée et la vélocité de référence est grande, plus le temps de portamento altéré devient important.
Velocity Limit for Portamento Time (Limite de vélocité pour le temps de portamento)	Low (Basse)	Détermine les limites supérieures et inférieures de vélocité utilisées pour calculer le temps de transition de la hauteur de ton du portamento.
	High (Élevé)	

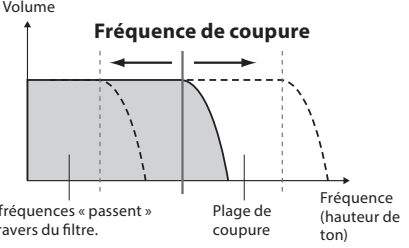
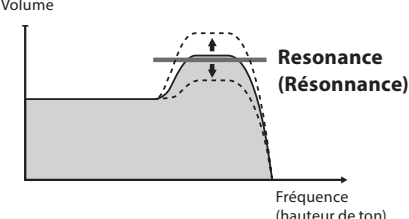
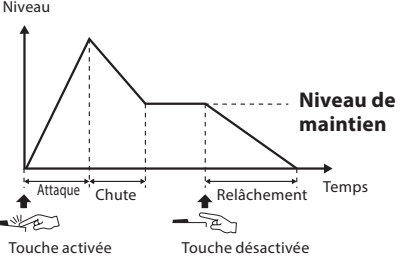
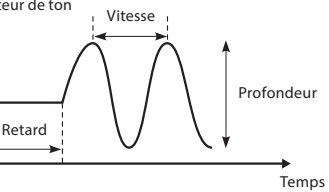




## ■ Controller (Contrôleur)


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

## ■ Sound (Son)

Filter (Filtre)	Le filtre est un processeur qui modifie le timbre ou le ton d'un son en bloquant ou en autorisant le passage d'une plage de fréquences spécifique. Les paramètres ci-dessous déterminent le timbre général du son en augmentant ou en diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir ou adoucir le son, mais ils sont également utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.	
Cutoff (Coupure)	Détermine la fréquence de coupure ou la plage de fréquences effective du filtre (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus le son est clair.	
Resonance (Résonance)	Détermine l'importance accordée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre Cutoff ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.	
EG (Générateur d'enveloppe)	Les réglages EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre des caractéristiques sonores liées aux véritables instruments acoustiques, comme l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano maintenus.	
Attack (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide. <b>NOTE</b> Il est possible que certaines sonorités (telles que Piano et E. Piano) ne soient pas affectées par le réglage spécifié ici.	
Decay (Chute)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.	
Release (Relâchement)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.	
Vibrato	Le vibrato est un effet sonore de vibration obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la sonorité.	
Depth (Profondeur)	Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.	
Speed (Vitesse)	Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.	
Delay (Retard)	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de vibrato. Des réglages plus élevés retardent davantage le début de l'effet vibrato.	

Sonorité FM	Détermine les réglages permettant de créer un effet d'épaisseur et d'espace dans une sonorité de générateur de sons FM. Ce réglage est uniquement disponible lorsqu'une sonorité FM est sélectionnée.	
	Mode	Détermine le nombre de notes générées lors de la lecture d'une note : une note (Off), deux notes simultanées (2 Unison) ou quatre notes simultanées (4 Unison).
	Detune (Désaccord)	Détermine la différence de hauteur de ton entre les deux ou quatre notes, qui affecte l'épaisseur ou la chaleur du son.
	Spread (Étalage)	Détermine le balayage panoramique entre les deux ou quatre notes, qui affecte la largeur stéréo du son.

## ■ Effect (Effet)

Insertion Effect (Effet d'insertion)	On/Off	Active ou désactive les effets d'insertion.
	Type	Sélectionne le type d'effet d'insertion. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type. Vous pouvez effectuer des réglages détaillés liés aux paramètres en touchant  (Réglage) avant de les sauvegarder. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Édition et enregistrement des réglages d'effet » ( <a href="#">page 134</a> ).
	Depth	Règle la profondeur de l'effet d'insertion.
Reverb Depth (Profondeur de réverbération)	Règle la profondeur de réverbération.	
Chorus Depth (Profondeur de chœur)	Règle la profondeur de chœur.	

## ■ EQ (Égaliseur)

Détermine la fréquence et le gain des bandes de l'égaliseur de partie. Pour plus d'informations sur l'égaliseur, reportez-vous à la [page 130](#).

# Édition des sonorités Organ Flutes (Flûtes d'orgue) (Voice Edit (Édition de sonorité))

Les sonorités Organ Flutes peuvent être modifiées en réglant les leviers de longueurs en pied, en ajoutant un son d'attaque, en appliquant des effets, etc.

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



## 1 Sélectionnez la sonorité Organ Flutes souhaitée.

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

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

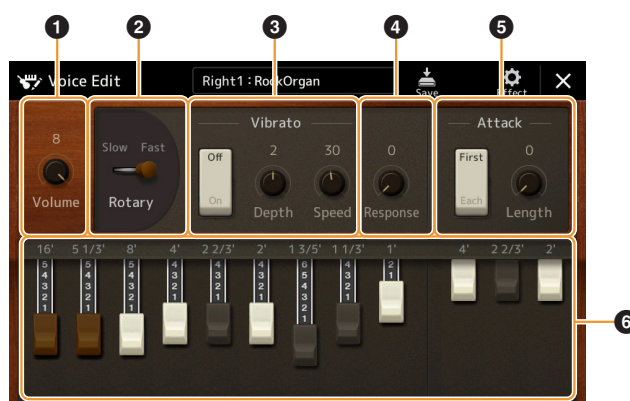
### NOTE

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

## 3 Sélectionnez le paramètre souhaité et modifiez sa valeur.

### NOTE

Lorsque l'écran Voice Edit d'une sonorité Organ Flutes est appelé, les types d'affectation des curseurs Live Control (Commande en direct) sont automatiquement modifiés, ce qui vous permet de contrôler les longueurs en utilisant les curseurs.



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

❶	Volume	Règle le volume d'ensemble des sonorités Organ Flutes.
❷	Rotary/Tremolo* (Haut-parleur rotatif/Trémolo)	Fait basculer la vitesse du haut-parleur rotatif entre les valeurs « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). Ce paramètre est disponible uniquement en cas d'application d'un effet (page 55) dont le nom comporte le terme « Rotary » (Rotatif).
❸	Vibrato*	Active ou désactive le vibrato et règle sa profondeur et sa vitesse.

4	Response	Affecte l'attaque et le relâchement (page 54) du son, en augmentant ou en diminuant le temps de réaction du crescendo et du relâchement initiaux, sur la base des commandes Footage (longueur en pieds). Plus la valeur est élevée, plus le crescendo et le relâchement sont lents.
5	Attack	Sélectionne « First » (Premier) ou « Each » (Chacun) et règle la longueur du son d'attaque. En mode First, l'attaque (le son de percussion) est exclusivement appliquée à la première note d'un accord ou d'un groupe de notes jouées et maintenues simultanément et ne concerne pas les notes suivantes. En mode Each, l'attaque est appliquée de la même façon à toutes les notes. La longueur du son d'attaque produit une chute plus longue ou plus courte immédiatement après l'attaque initiale. Plus la valeur est élevée, plus le temps de chute est long.
6	Footage	Détermine le son de base des sonorités Organ Flutes.

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

Ces paramètres sont identiques à ceux des écrans Effect et EQ évoqués dans le précédent chapitre « Édition des sonorités (Voice Edit) » (page 55).

#### 5 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité Organ Flutes créée.

##### AVIS

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

##### NOTE

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

# Édition des sonorités Ensemble Voices (Voice Edit)

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

## 1 Sélectionnez la sonorité Ensemble Voice souhaitée.

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

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

### NOTE

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

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

Pour plus d'informations sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages 58 – 63.

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

### AVIS

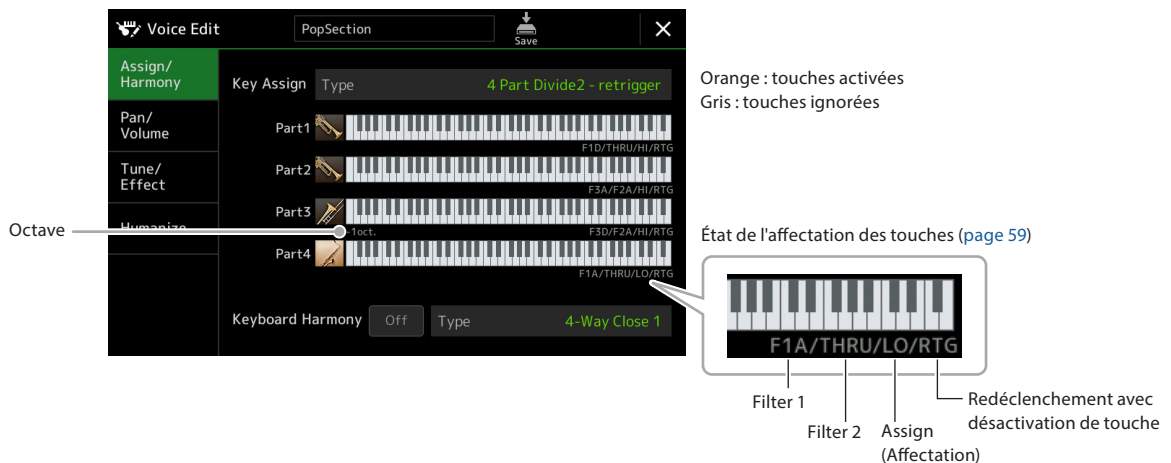
Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle sonorité ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

### NOTE

Si vous souhaitez éditer une autre sonorité, appuyez sur l'une des touches VOICE SELECT (Sélection de sonorité) pour sélectionner une sonorité Ensemble Voice, puis retournez dans l'écran Voice Edit (Édition de sonorité), effectuez les modifications souhaitées, puis enregistrez.

## Paramètres modifiables dans l'écran de modification de la sonorité Ensemble

### ■ Assign/Harmony (Affectation/Harmonie)



Orange : touches activées  
Gris : touches ignorées

État de l'affectation des touches (page 59)

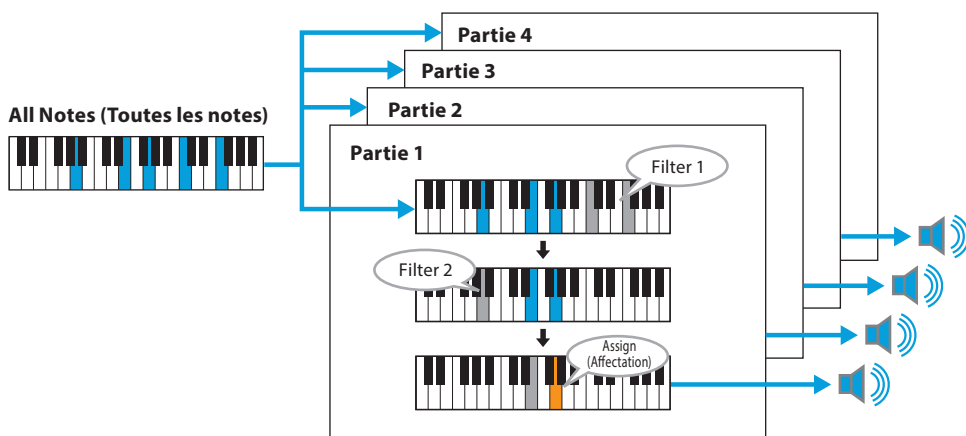
Filter 1  
Filter 2  
Assign (Affectation)  
Redclenchement avec désactivation de touche

Key Assign Type	Détermine le type d'affectation de touche. Ce paramètre s'applique communément à toutes les parties des sonorités. Pour en savoir plus, reportez-vous à la Liste des types d'affectation de touches de la sonorité Ensemble Voice, à la page 60.	
Keyboard Harmony (Harmonie clavier)	On/Off	Active ou désactive l'harmonie clavier.
	Type	Identique à l'écran appelé via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Dans le mode d'emploi, consultez « Utilisation de Keyboard Harmony ». Seuls les types d'harmonie qui peuvent être utilisés pour Ensemble Voices sont disponibles.





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

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

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

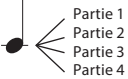

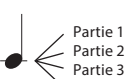
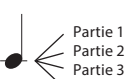


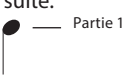
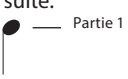




### Liste des états d'affectation de touches de la sonorité Ensemble Voice (à titre indicatif uniquement)

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

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

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

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



Type d'affectation de touche	Description	Redéclenchement avec désactivation de touche (*3)
3 Part Incremental1 - retrigger	Version à trois notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus hautes. Par exemple, les parties 1 et 4 sont jouées pour une touche, les parties 1 et 4 et la partie 2 sont jouées pour deux touches, et ainsi de suite. (*1)	Oui
3 Part Incremental1		Non
3 Part Incremental2 - retrigger	Version à trois notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus basses. Par exemple, la partie 3 est jouée pour une touche, la partie 3 et la partie 2 sont jouées pour deux touches, et ainsi de suite. (*1)	Oui
3 Part Incremental2		Non
2 Part Divide1 - retrigger (redéclencheur)	Ce réglage produit un ensemble de deux notes pour les accords fermés. (*2)	Oui
2 Part Divide1		Non
2 Part Incremental1 - retrigger	Version à deux notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus hautes. Par exemple, les parties 1 et 3 sont jouées pour une touche, les parties 1 et 3 et les parties 2 et 4 sont jouées pour deux touches. (*2)	Oui
2 Part Incremental1		Non
2 Part Incremental2 - retrigger	Version à deux notes d'un ensemble avec la priorité accordée aux parties les plus basses. Par exemple, les parties 2 et 4 sont jouées pour une touche, les parties 1 et 3 et les parties 2 et 4 sont jouées pour deux touches. (*2)	Oui
2 Part Incremental2		Non

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

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

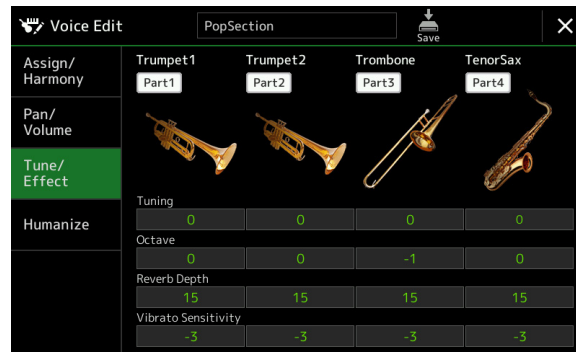
\*3 Avec les types de sonorités Ensemble Voice qui prennent en charge le redéclenchement des touches désactivées, à chaque fois qu'une partie s'arrête de jouer parce que la touche correspondante est relâchée, elle sera réaffectée en fonction des touches maintenues enfoncées et jouera la note appropriée.

## ■ Pan/Volume



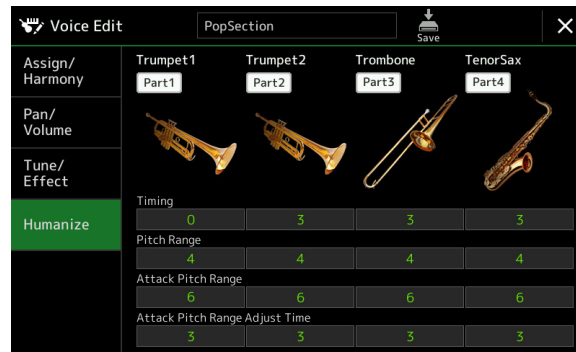
Activation/désactivation de partie	Cette fonction active ou désactive chaque partie Ensemble. Les réglages Part 1-4 correspondent aux touches [LEFT] et [RIGHT 1-3] de la section PART ON/OFF.
Sonorité	Permet de resélectionner les sonorités pour chaque partie Ensemble. <b>NOTE</b> Seules les sonorités qu'il est recommandé d'utiliser pour les sonorités Ensemble Voice sont sélectionnables.
Pan	Détermine la position stéréo de la partie sélectionnée.
Volume	Détermine le volume de chaque partie et permet de contrôler avec précision la balance de toutes les parties. Ces paramètres correspondent aux paramètres Left et Right 1-3 de l'onglet Pan/Volume sur l'écran Mixer (page 135).

## ■ Tune/Effect (Accord/Effet)

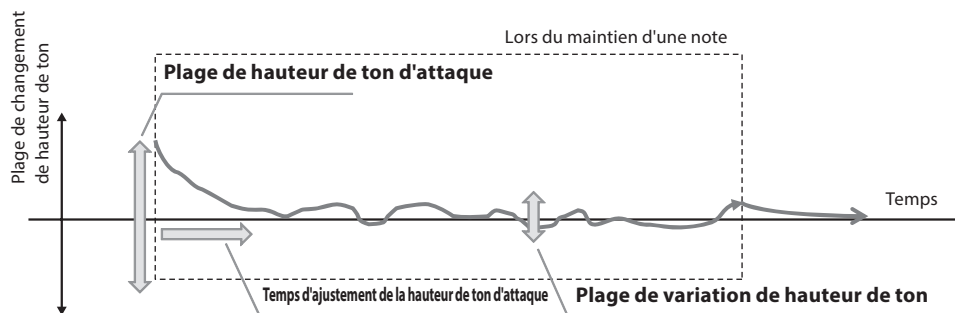


Activation/ désactivation de partie	Cette fonction active ou désactive chaque partie Ensemble. Les réglages Part 1–4 correspondent aux touches [LEFT] et [RIGHT 1–3] de la section PART ON/OFF.
Sonorité	Permet de resélectionner les sonorités pour chaque partie Ensemble. <b>NOTE</b> Seules les sonorités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

## ■ Humanize (Humanisation) :



Activation/ désactivation de partie	Cette fonction active ou désactive chaque partie Ensemble. Les réglages Part 1–4 correspondent aux touches [LEFT] et [RIGHT 1–3] de la section PART ON/OFF.
Voice	Permet de resélectionner les sonorités pour chaque partie Ensemble. <b>NOTE</b> Seules les sonorités qu'il est recommandé d'utiliser pour les sonorités Ensemble Voice sont sélectionnables.
Timing	Détermine le temps de retard entre le moment où vous appuyez sur une note et celui où le son de chaque partie est produit.
Pitch Range	Détermine la vibration de la hauteur de ton (plage de hauteur de ton) lorsque le son est émis. Plus la valeur est élevée, plus la plage de hauteur de ton est élevée.
Attack Pitch Range	Détermine l'enveloppe de la hauteur de ton réelle juste après l'émission du son. Plus la valeur est élevée, plus la plage de hauteur de ton est élevée.
Attack Pitch Adjust Time	Détermine le temps de retard entre le moment où le son est émis et le moment où l'enveloppe de hauteur de ton atteint la valeur correcte.



## Contenu du chapitre

Création d'un multi-pad via MIDI (Multi Pad Creator — Enregistrement d'un multi-pad via MIDI).....	64
• Multi-pad — enregistrement en temps réel via MIDI.....	64
• Multi-pad — enregistrement pas à pas via MIDI.....	66
Création d'un multi-pad à l'aide de fichiers audio (Multi Pad Creator—Audio Link Multi Pad).....	66
• Reproduction des multi-pads de lien audio.....	67
Édition de multi-pads.....	68

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

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

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

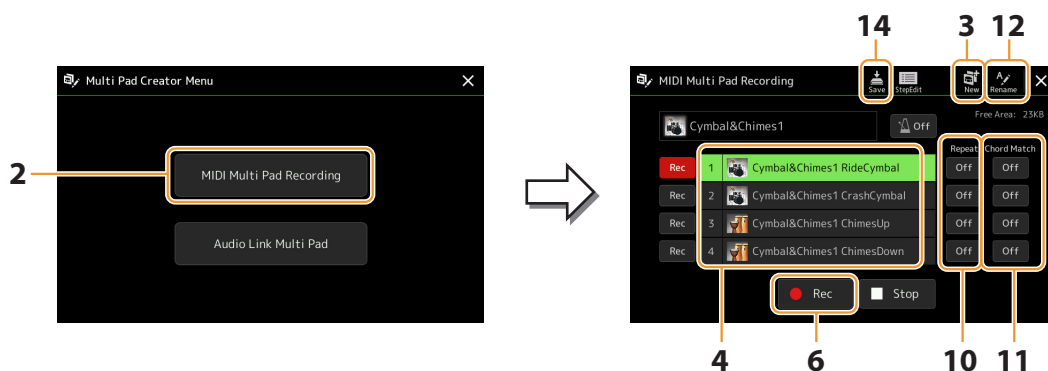
Avant de lancer l'opération, veuillez noter les points suivants :



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

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

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

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



- 3** Si vous voulez créer un multi-pad dans une nouvelle banque vide, touchez  (Nouveau).
- 4** Sélectionnez le multi-pad que vous souhaitez utiliser pour l'enregistrement en le touchant.
- 5** Sélectionnez la sonorité souhaitée, selon les besoins, à l'aide de la touche [RIGHT 1] de la section VOICE SELECT.  
Après avoir sélectionné la sonorité, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.
- 6** Touchez  (Enregistrement) pour faire passer le multi-pad sélectionné à l'étape 4 en mode d'attente d'enregistrement.

**NOTE**

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

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

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

• **Notes recommandées pour les phrases pour la mise en correspondance avec les accords de base**

Si vous avez l'intention de créer une phrase pour qu'elle corresponde avec les accords de base, utilisez les notes C, E, G, A et B ou, en d'autres termes, jouez la phrase avec une gamme d'accords de CM7 en évitant les 4e et la 9e de tension, qui sont en conflit avec les tensions de 9e modifiées (b9th, #9th).

La phrase fonctionne de manière harmonique et correspond à la plupart des accords de base utilisés en musique tonale qui sont couverts par le moteur de style de cet instrument.



C = sons d'accord

C, R = notes recommandées

\* Lors de l'enregistrement du motif source, vous devez le créer à l'aide des notes C et R en fonction des informations ci-dessous et éviter les autres.

**8 Arrêtez l'enregistrement.**

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

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

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

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


Si le paramètre Repeat est désactivé pour le pad sélectionné, la reproduction est effectuée une seule fois et s'arrête automatiquement en fin de phrase.

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

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

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


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

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

**AVIS**

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

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

L'enregistrement pas à pas peut s'exécuter sur la page Step Edit. Après avoir sélectionné un multi-pad à l'étape 4 de la [page 65](#), touchez  (Édition pas à pas) pour appeler la page Step Edit.

La page Step Edit contient une liste d'événements qui vous permet d'enregistrer des notes avec une synchronisation extrêmement précise. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement de morceau MIDI ([page 89](#)), sauf en ce qui concerne les points suivants :

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

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

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

#### NOTE

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

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

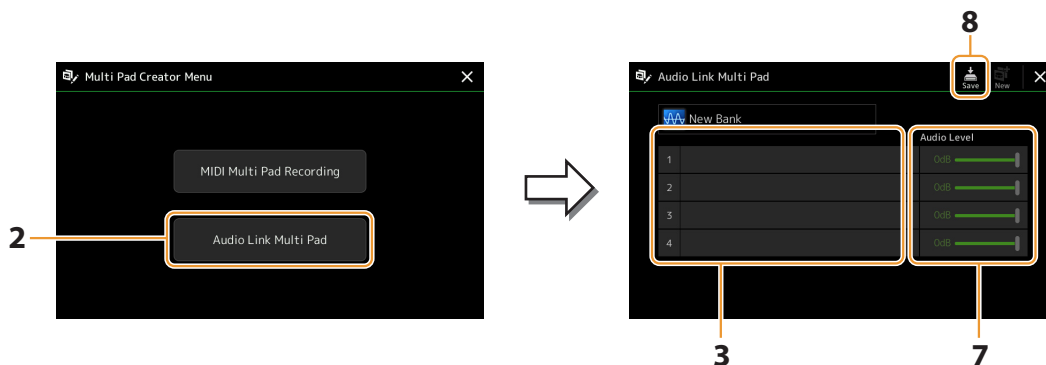
#### NOTE

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

- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad] (Multi-pad de lien audio).

#### NOTE

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



#### NOTE


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

- 3** Touchez pour sélectionner le pad souhaité.

L'écran Audio File Selection apparaît.

- 4** Sélectionnez le fichier audio souhaité.

#### Pour vérifier les informations du fichier audio sélectionné


En appuyant sur la touche  (Menu) puis sur [Audio Information] (Informations audio) dans l'écran File Selection, vous pouvez vérifier les informations (nom, débit binaire, taux d'échantillonnage, etc.).

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

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

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

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

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

**AVIS**

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

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

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

• **Si vous souhaitez modifier le réglage Link (Liaison) :**

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

## Reproduction des multi-pads de lien audio

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

- Vous devez raccorder le lecteur flash USB contenant les fichiers audio correspondants.
- La reproduction automatique en boucle n'est pas disponible.
- La fonction Chord Match (Correspondance d'accords) ne peut pas être appliquée.

**NOTE**

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

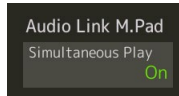
### Activation/désactivation de plusieurs reproductions simultanées des multi-pads Audio Link

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

**MULTI PAD CONTROL [SELECT] (Sélection du contrôle multi-pad → [Menu]**

Audio Link M.Pad « Simultaneous Play » (Lecture simultanée du multi-pad de lien audio)

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



## Édition de multi-pads

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

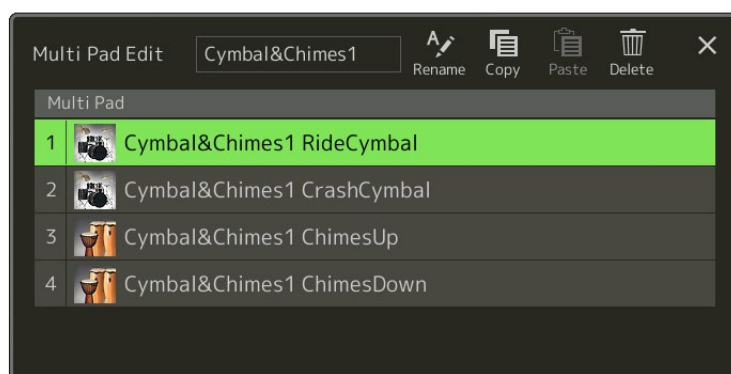
### 1 Sélectionnez la banque de multi-pads contenant le multi-pad à éditer.

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

#### NOTE

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

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



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

### 4 Éditez le pad sélectionné.

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


#### Copie de multi-pad

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

##### 2 Touchez [Copy].

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

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

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

##### 4 Touchez [Paste] pour exécuter l'opération de copie.

#### NOTE

Les pads MIDI et audio ne peuvent pas être enregistrés dans la même banque.

### 5 Enregistrez la banque actuelle contenant les multi-pads modifiés.

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




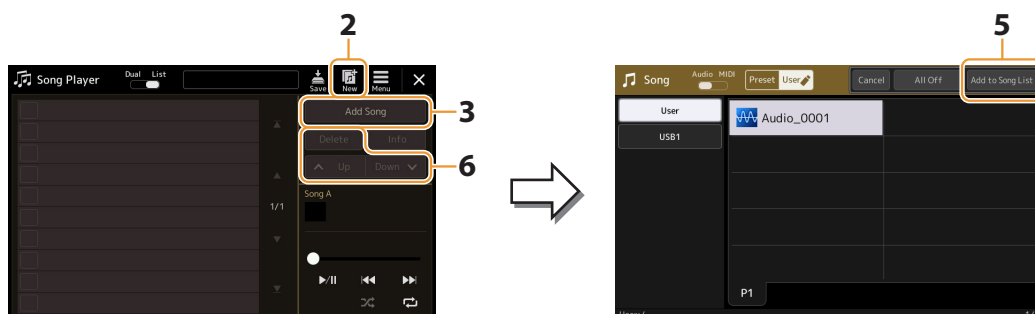
## Contenu du chapitre

Création d'une liste de morceaux pour la reproduction .....	69
Utilisation du mode Repeat Playback (Reproduction répétée) .....	70
Édition des réglages de notation musicale (Partition) .....	71
• Réglage de la reproduction .....	71
• Réglage de l'affichage .....	72
• Detail Setting.....	72
Affichage des paroles et configuration de l'écran .....	73
Affichage du texte et configuration de l'écran.....	74
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau MIDI.....	75
Activation/désactivation des canaux d'un morceau MIDI .....	76
Réglages relatifs à la reproduction de morceau.....	77
• Combinaison du jeu au clavier et de la pratique du chant grâce à la fonction Guide.....	77
• Part Ch.....	78
• Lyrics .....	78
• Play.....	78

## Création d'une liste de morceaux pour la reproduction

En ajoutant vos morceaux préférés à la liste de morceaux, vous pouvez organiser les titres à reproduire en continu, dans l'ordre que vous souhaitez.

- Appuyez sur la touche [SONG] pour appeler l'écran Song Player (Lecteur de morceaux). Vérifiez que le mode Song List (Liste de morceaux) est sélectionné.
- Touchez  (Nouveau) pour créer une nouvelle liste de morceaux.



- Touchez [Add Song] (Ajouter un morceau) pour appeler l'écran Song Selection (Sélection de morceaux).
- Touchez les noms des morceaux souhaités pour les ajouter à la liste de morceaux. Si vous voulez ajouter tous les morceaux du dossier sélectionné, touchez [Select All] (Tout sélectionner).

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

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

## 6 Si nécessaire, modifiez la liste de morceaux.

- **Delete** : supprime le morceau sélectionné de la liste.
- **Up (Haut)** : déplace le morceau sélectionné vers le haut de la liste.
- **Down (Bas)** : déplace le morceau sélectionné vers le bas de la liste.

## 7 Touchez (Enregistrer) pour enregistrer la liste de morceaux.

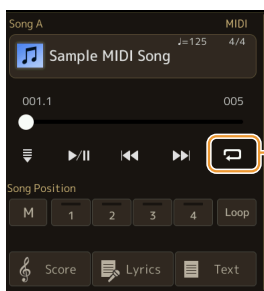
### AVIS

La liste de morceaux créée sera perdue si vous passez à une autre liste de morceaux ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération d'enregistrement.

## Utilisation du mode Repeat Playback (Reproduction répétée)

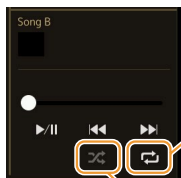
Depuis l'écran Song Player appelé via la touche [SONG], il est possible de configurer les paramètres associés à la reproduction du morceau actuellement sélectionné.

### Mode Dual Player (Lecteur double)







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

### Mode Song List



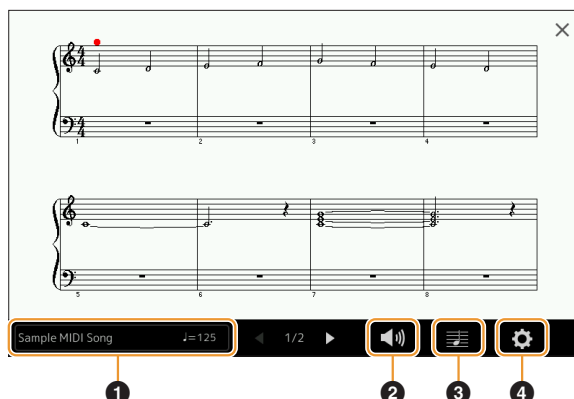
Touchez ici pour basculer en mode Repeat (Répétition).

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

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

## Édition des réglages de notation musicale (Partition)

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



1	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. La valeur de tempo apparaît également à l'extrémité droite. Si vous souhaitez changer de morceau, touchez le nom du morceau pour appeler l'écran Song Selection.
2	Permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 71).
3	Permet de régler les paramètres d'indication de la notation, y compris la taille de la notation, l'affichage des accords, etc. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de l'affichage » (page 72).
4	Permet de configurer les paramètres détaillés associés à l'indication de la notation. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage détaillé » (page 72).

### NOTE


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

## Réglage de la reproduction

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

Extra	Active ou désactive la reproduction sur tous les canaux, à l'exception de ceux qui sont affectés aux parties à mains gauche et droite décrites ci-dessous.
Left	Active ou désactive la reproduction de la partie à main gauche, à laquelle vous pouvez affecter le canal de votre choix depuis l'écran Song Setting (page 78).
Right	Active ou désactive la reproduction de la partie à main droite, à laquelle vous avez pouvez affecter le canal de votre choix depuis l'écran Song Setting (page 78).
Guide	Active ou désactive la fonction Guide. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 77.

## Réglage de l'affichage

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

Size (Taille)	Modifie la taille de la partition.
Left	Active ou désactive la notation de la partie à main gauche. Si cette indication est grisée et indisponible, allez dans l'écran « Detail Setting » (Réglage détaillé) (page 72) et réglez le paramètre Left Ch (Canal gauche) sur n'importe quelle valeur à l'exception de « Auto ». Vous pouvez également accéder à l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] (Paramètre de morceau) → [Part Ch] (Canal de partie), et configurez le paramètre Left sur une valeur autre que « Off » (page 78). <b>NOTE</b> Les réglages Right (ci-dessous) et Left ne peuvent pas être désactivés en même temps.
Right	Active ou désactive la notation de la partie à main droite. <b>NOTE</b> Les réglages Right et Left (ci-dessus) ne peuvent pas être désactivés en même temps.
Chord	Active ou désactive l'indication des accords. Si le morceau actuellement sélectionné ne contient pas de données d'accord, aucune information sur les accords ne s'affichera même si cette option est cochée.
Lyrics (Paroles)	Active ou désactive l'indication des paroles. Si le morceau actuellement sélectionné ne contient pas de données de parole, aucune parole ne s'affichera même si cette option est cochée. Si le morceau comporte des événements liés à la pédale, le fait de toucher cette option permettra de basculer entre les réglages « Lyrics » et « Pedal » (Pédale). Lorsque l'option « Pedal » est cochée, les événements de pédale s'affichent à l'écran à la place des paroles.
Note	Active ou désactive l'indication des noms de note. Lorsque cette option est cochée, le nom de la note s'affiche à gauche de cette dernière. Si le morceau comporte des événements liés au doigté, le fait de toucher cette option permettra de basculer entre les réglages « Note » et « Fingering ». Lorsque l'option « Fingering » est cochée, les événements de doigté s'affichent à l'écran à la place des noms de note.
Color (Couleur)	Lorsque cette option est cochée, les notes apparaissant à l'écran sont identifiées par des couleurs spécifiques (C : rouge ; D : jaune ; E : vert ; F : orange ; G : bleu ; A : violet ; et B : gris).

## Detail Setting

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

Right Ch (Canal droit)	Détermine le canal MIDI des données de morceau MIDI utilisé pour les parties à main droite et à main gauche. Le réglage revient sur « Auto » après sélection d'un autre morceau.
Left Ch (Canal gauche)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Auto</b> : les canaux MIDI des données de morceau MIDI pour les parties à mains droite et gauche sont automatiquement attribués, les parties étant définies sur le canal spécifié par le paramètre Part Ch (page 78) dans l'écran Song Setting.</li> <li>• <b>1-16</b> : attribue un canal MIDI spécifique (1-16) à chacune des parties à main gauche et à main droite.</li> <li>• <b>Off</b> (uniquement pour Left Ch) : pas d'affectation de canal. Ceci active/désactive l'affichage de la partition de la partie à main gauche.</li> </ul>
Key Signature (Armature de clé)	Permet d'introduire l'armature de clé au niveau de la position d'arrêt actuelle du morceau MIDI. Ce réglage est utile pour les morceaux que vous avez enregistrés avec des changements de tonalité, de sorte que les changements de l'armature de la clé puissent se refléter correctement dans la notation.
Quantize (Quantification)	Ce paramètre permet de contrôler la résolution des notes dans la partition, de sorte à décaler ou corriger la synchronisation de toutes les notes affichées afin qu'elles s'alignent sur une valeur de note particulière. Prenez soin de sélectionner la valeur de note la plus petite utilisée dans le morceau.
Note Name (Nom de note)	Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types indiqués ci-après. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre Note est coché dans « View Setting ». <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A, B, C</b> : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B).</li> <li>• <b>Fixed Do (Do fixe)</b> : les noms de note sont indiqués en solfège et varient en fonction de la langue sélectionnée.</li> <li>• <b>Movable Do (Do réglable)</b> : les noms de note sont indiqués en solfège, en fonction des intervalles de gamme et, en tant que tels, sont liés à la clé. La note fondamentale est signalée par Do. Par exemple, en clé de G majeur, la note fondamentale « Sol » est représentée par « Do ». De même que pour « Fixed Do », l'indication varie en fonction de la langue sélectionnée.</li> </ul>

# Affichage des paroles et configuration de l'écran

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

## 1 Sélectionnez un morceau en mode Dual Player sur l'écran Song Player.

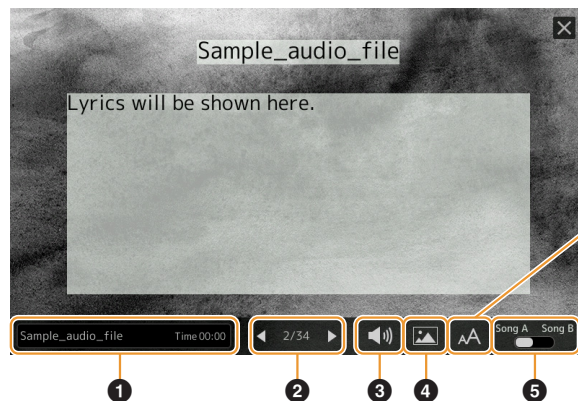
## 2 Touchez [Lyrics] pour appeler l'écran Lyrics.

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

### NOTE

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

## 3 Effectuez les réglages souhaités selon les besoins.



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

### NOTE

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

1	Indique le nom du morceau actuellement sélectionné. Si vous souhaitez changer de morceau, touchez le nom de morceau spécifié ici pour appeler l'écran Song Selection. Pour les morceaux MIDI, le numéro de la mesure actuelle apparaît à l'extrémité droite. En ce qui concerne les morceaux audio, le temps écoulé s'affiche à l'extrémité droite.
2	Indique la page actuelle et la page entière. Si vous souhaitez parcourir les paroles, touchez [◀] ou [▶] lorsque le morceau est à l'arrêt. <b>NOTE</b> Pour certains morceaux, il est parfois impossible de changer de page en touchant [◀]/[▶].
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>MIDI Song</b> : permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 71).</li> <li>• <b>Audio Song (Morceau audio)</b> : permet d'activer ou de désactiver la fonction Vocal Cancel (Annulation de la voix). Pour plus de détails, reportez-vous au Mode d'emploi.</li> </ul>
4	Autorise le changement de l'image en arrière-plan des écrans Lyrics et Text. Vous pouvez sélectionner l'une des images fournies dans l'onglet Preset ou votre fichier image original (fichier bitmap d'une résolution ne dépassant pas 800 × 480 pixels) dans le lecteur flash USB. Le fichier image original peut être copié depuis le lecteur flash USB dans la mémoire utilisateur interne. <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Text.
5	Permet de faire basculer l'écran Lyrics entre les morceaux A et B.

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

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

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

## Affichage du texte et configuration de l'écran

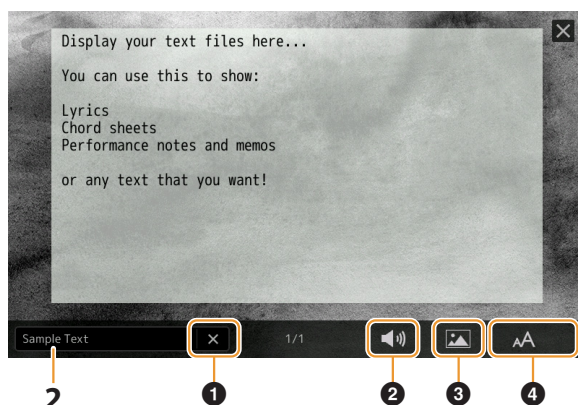
Vous pouvez visualiser sur l'écran de l'instrument le fichier texte (.txt) créé sur ordinateur. Cette fonction offre de nombreuses possibilités utiles, comme l'affichage de paroles, de symboles d'accords et de notes textuelles.

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

#### NOTE

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

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



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

### 3 Sélectionnez le fichier texte souhaité, puis fermez l'écran File Selection pour afficher le texte à l'écran.

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

#### NOTE

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

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


❶	Efface le texte de l'écran. Cette opération ne supprime pas le fichier texte en lui-même, mais simplement l'affichage de texte à l'écran.
❷	Permet de configurer les paramètres associés aux parties de reproduction du morceau MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Réglage de la reproduction » (page 71).
❸	Autorise le changement de l'image en arrière-plan des écrans Lyrics et Text. Vous pouvez sélectionner l'une des images fournies dans l'onglet Preset ou votre fichier image original (fichier bitmap d'une résolution ne dépassant pas 800 × 480 pixels) dans le lecteur flash USB. Le fichier image original peut être copié depuis le lecteur flash USB dans la mémoire utilisateur interne. <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici s'applique également à l'écran Lyrics (Paroles).
❹	Permet de sélectionner la taille ou le type de la police souhaité(e). Les réglages « Small » (Petit), « Medium » (Moyen) ou « Large » (Grand) affichent les caractères selon une même largeur et conviennent notamment à l'affichage des paroles avec les symboles des accords au-dessus. Les valeurs « Proportional Small » (Petit proportionnel), « Proportional Medium » (Moyen proportionnel) ou « Proportional Large » (Grand proportionnel) sont mieux adaptées à l'affichage des paroles sans symbole d'accord ou note explicative.

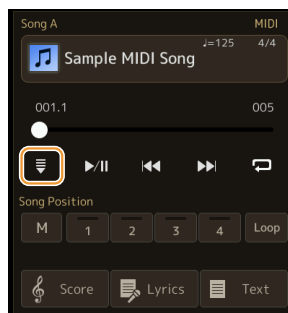
#### NOTE

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

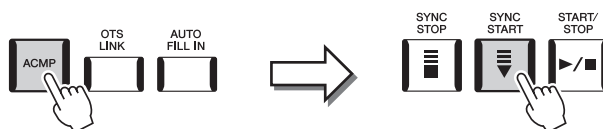
## Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction du morceau MIDI

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

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



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



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

La reproduction du morceau et du style démarre. Lorsque vous jouez des accords, vous pouvez activer la fonction « Chord » de l'écran Score (page 72) pour afficher les informations relatives aux accords que vous interprétez.

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

### NOTE

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

### NOTE

La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) (page 147) ne peut pas être utilisée pendant la reproduction du morceau.

### NOTE

Si vous souhaitez que la reproduction du style se poursuive même après l'arrêt de la reproduction du morceau, désactivez l'option « Style Synchro Stop » (Arrêt synchronisé du style) (page 78).

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

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



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

### NOTE

En général, les différentes parties sont enregistrées sur les canaux suivants :

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

### NOTE

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

### Pour modifier la sonorité de chaque canal

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

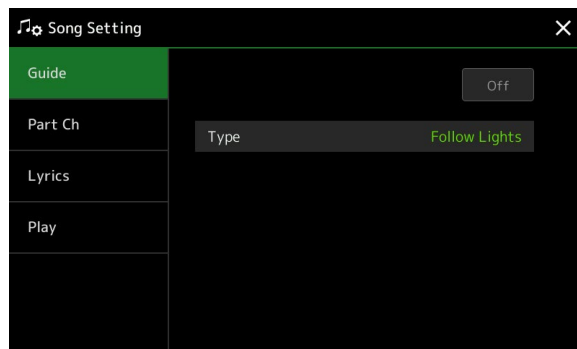


## Réglages relatifs à la reproduction de morceau

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

### NOTE

L'écran peut être appelé depuis [Menu] sur l'écran Song Player (Lecteur de morceau) ou Song Selection (Sélection de morceau).



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

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

- 1 Sélectionnez un morceau MIDI et appelez l'écran Score (page 71).
- 2 Effectuez les réglages Guide dans l'écran appelé via [MENU] → [Song Setting] → [Guide].

On/Off	Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Guide. La fonction peut également être activée/désactivée à partir de la fenêtre « Play Setting » (Paramètre de lecture) de l'écran Score (page 71).
Type	Permet de sélectionner le type de Guide. <b>Menu Guide pour l'entraînement au clavier</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Follow Lights (Suivre les témoins)</b> : lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction du morceau fait une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Dès que vous jouez les notes correctes, la reproduction du morceau reprend normalement. Follow Lights est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est fournie à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des témoins intégrés au clavier qui indiquent les notes à jouer. Bien que le Genos2 ne soit pas équipé de voyants, vous pouvez utiliser la même fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score (Partition de morceau).</li><li>• <b>Any Key (N'importe quelle touche)</b> : cette fonction vous permet de reproduire la mélodie d'un morceau en appuyant sur une touche quelconque, en suivant le rythme. La reproduction du morceau s'interrompt et attend que vous jouiez une note. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle note au clavier, en rythme avec la musique, pour que la reproduction du morceau reprenne son cours normal.</li><li>• <b>Your Tempo (Votre tempo)</b> : cette fonction est identique à Follow Lights, hormis le fait que la reproduction du morceau ici s'adapte à la vitesse de votre jeu.</li></ul> <b>Menu Guide pour le chant</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Karao-Key (Karaokey)</b> : cette fonction vous permet de contrôler la synchronisation de la reproduction du morceau à l'aide d'un seul doigt, tandis que vous chantez. Elle est très utile pour chanter sur votre propre performance. La reproduction du morceau s'interrompt en attendant que vous chantiez. Jouez simplement une note (n'importe laquelle) sur le clavier (aucun son n'est produit) pour que la reproduction du morceau continue.</li></ul>

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

### NOTE

Les réglages Guide peuvent être enregistrés en tant que partie des données de morceau (page 85). À la prochaine sélection du morceau sauvegardé, les réglages de la fonction Guide correspondants seront également appelés.

## Part Ch

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

## Lyrics

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

## Play

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

## Contenu du chapitre

Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI... 79

Enregistrement des différents canaux séparément (enregistrement en temps réel) ..... 81

Réenregistrement d'une section spécifique — Fonction Punch In/Out (Enregistrement en temps réel) ..... 83

Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau ..... 85

Édition d'événements de canaux liés aux données de morceau existantes ..... 86

- Détails relatifs aux fonctions ..... 87

Enregistrement/Édition de morceau pas à pas (Step Edit) ..... 89

- Procédure de base de l'enregistrement/édition pas à pas ..... 89
- Enregistrement de mélodies via l'enregistrement pas à pas ..... 90
- Enregistrement des événements de changement d'accord ou de section via l'enregistrement pas à pas ..... 93
- Édition des événements MIDI spécifiques des données enregistrées ..... 96
- Édition des repères de position dans le morceau ..... 98

## Présentation de l'enregistrement de morceau MIDI

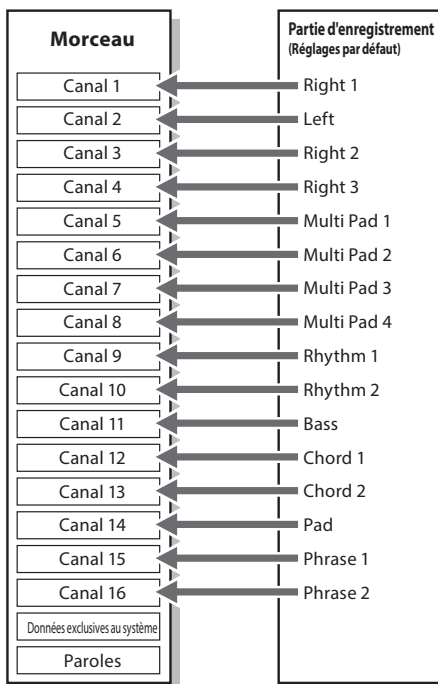
Le Mode d'emploi décrit les modalités de création d'un morceau MIDI original via la fonction « Quick Recording » (Enregistrement rapide), qui permet d'enregistrer votre performance au clavier sans indication de canaux spécifiques. Quant au présent manuel de référence, il vous montre comment créer un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

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

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

### ■ Structure des données de morceau MIDI

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



#### Performance au clavier

##### • Realtime Recording :

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

##### • Step Recording :

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

#### Reproduction du multi-pad

##### • Realtime Recording :

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

##### • Step Recording :

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

#### Reproduction du style

##### • Realtime Recording :

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

##### • Step Recording :

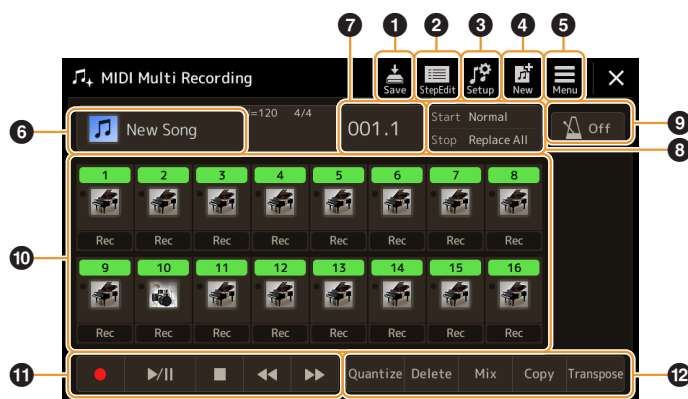
Après avoir saisi les événements liés au changement d'accord ou de section, touchez [Expand] (Extension) pour procéder à l'enregistrement des données de note sur les canaux MIDI 9–16.

#### NOTE

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

## ■ Structure de l'écran MIDI Multi Recording

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



1	Save	Enregistre le morceau modifié.
2	Step Edit	Crée ou modifie un morceau via la fonction Step Recording. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 89</a> .
3	Setup (Configuration)	Sélectionne les configurations de panneau à enregistrer en position de début du morceau. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 85</a> .
4	New (Nouveau)	Appelle un morceau vierge.
5	Menu	Appelle l'écran Mixer ou règle le volume de la reproduction du morceau en cours d'enregistrement pour ajuster la balance lors de l'enregistrement d'autres canaux.
6	Nom du morceau	Indique le nom du morceau en cours. Cette touche appelle l'écran de sélection de morceau qui vous invite à sélectionner un morceau MIDI.
7	Mesure/Temps	Indique le numéro de la mesure en cours et du temps.
8	Mode d'enregistrement	Indique le mode d'enregistrement ( <a href="#">page 83</a> ), qui peut être réglé depuis l'écran appelé en touchant ici.
9	Métronome	Permet d'activer ou de désactiver le métronome.
10	Canaux	Spécifie les canaux à éditer.
11	Commande de morceau	Commande la reproduction ou l'enregistrement du morceau.
12	Fonctions	Permettent de modifier les événements liés aux canaux. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 86</a> .

### NOTE

- L'écran MIDI Multi Recording peut également être appelé via [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].
- La fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) ([page 147](#)) ne peut pas être utilisée lorsque vous effectuez un enregistrement par surimpression sur des données existantes.

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

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

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

Lorsqu'un morceau MIDI utilisateur est chargé, il est configuré pour l'enregistrement. Même lorsque le mode Song List est sélectionné, un morceau utilisateur sélectionné sur l'écran Song Player est configuré pour l'enregistrement à la place d'un morceau actuellement sélectionné dans une liste de morceaux.

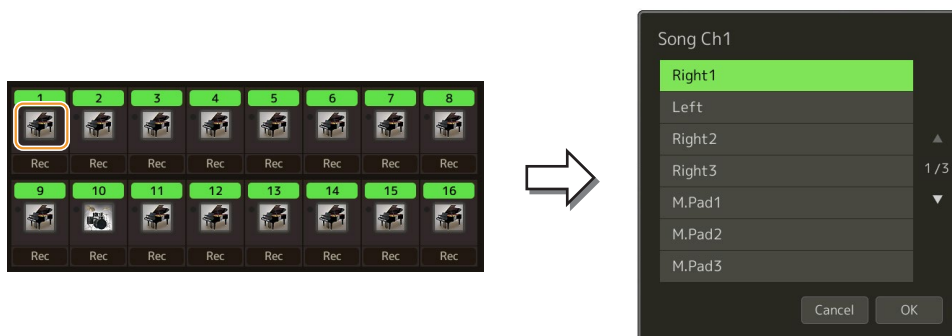


## 2 Pour réenregistrer un morceau existant, sélectionnez le morceau souhaité en touchant son nom, puis appuyez sur la touche [EXIT] afin de revenir à l'écran Multi Recording.

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

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

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



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

### AVIS

Si vous activez [Rec] pour les canaux qui contiennent déjà des données enregistrées, ces dernières seront écrasées.

### NOTE

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

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

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



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

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

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

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

#### AVIS

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

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

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

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



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

## NOTE

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

Rec Start (Début de l'enregistrement)	<p>Détermine le comportement du début de l'enregistrement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Normal</b> : l'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous lancez la reproduction du morceau à l'aide de la touche [▶/  ] (Lecture/Pause) de l'écran MIDI Multi Recording ou que vous jouez au clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation).</li> <li>• <b>First Key On (Première touche activée)</b> : le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier.</li> <li>• <b>Punch In At (Début d'insertion sur)</b> : le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée ici. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point.</li> </ul>
Rec Stop (Arrêt de l'enregistrement)	<p>Détermine le comportement de l'arrêt de l'enregistrement ou comment les données sont traitées une fois que l'enregistrement a été interrompu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Replace All (Tout remplacer)</b> : supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</li> <li>• <b>Punch Out (Fin d'insertion)</b> : la position du morceau à laquelle l'enregistrement s'arrête est considérée comme le point de fin d'insertion de l'enregistrement. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</li> <li>• <b>Punch Out At (Fin d'insertion sur)</b> : l'enregistrement par écrasement continue jusqu'au début de la mesure spécifiée ici puis s'arrête et la reproduction normale du morceau continue. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</li> </ul>
Pedal Punch In/Out (Début/Fin d'insertion de la pédale)	<p>Lorsque ce réglage est sur « On », vous pouvez utiliser Foot Pedal 2 (Pédale 2) pour commander les points de début et de fin d'insertion. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale 2 (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher Foot Pedal 2 aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale centrale est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est réglée sur « On ».</p> <p><b>NOTE</b> L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connectée à l'instrument. Vous avez la possibilité de changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 138).</p>

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

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

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

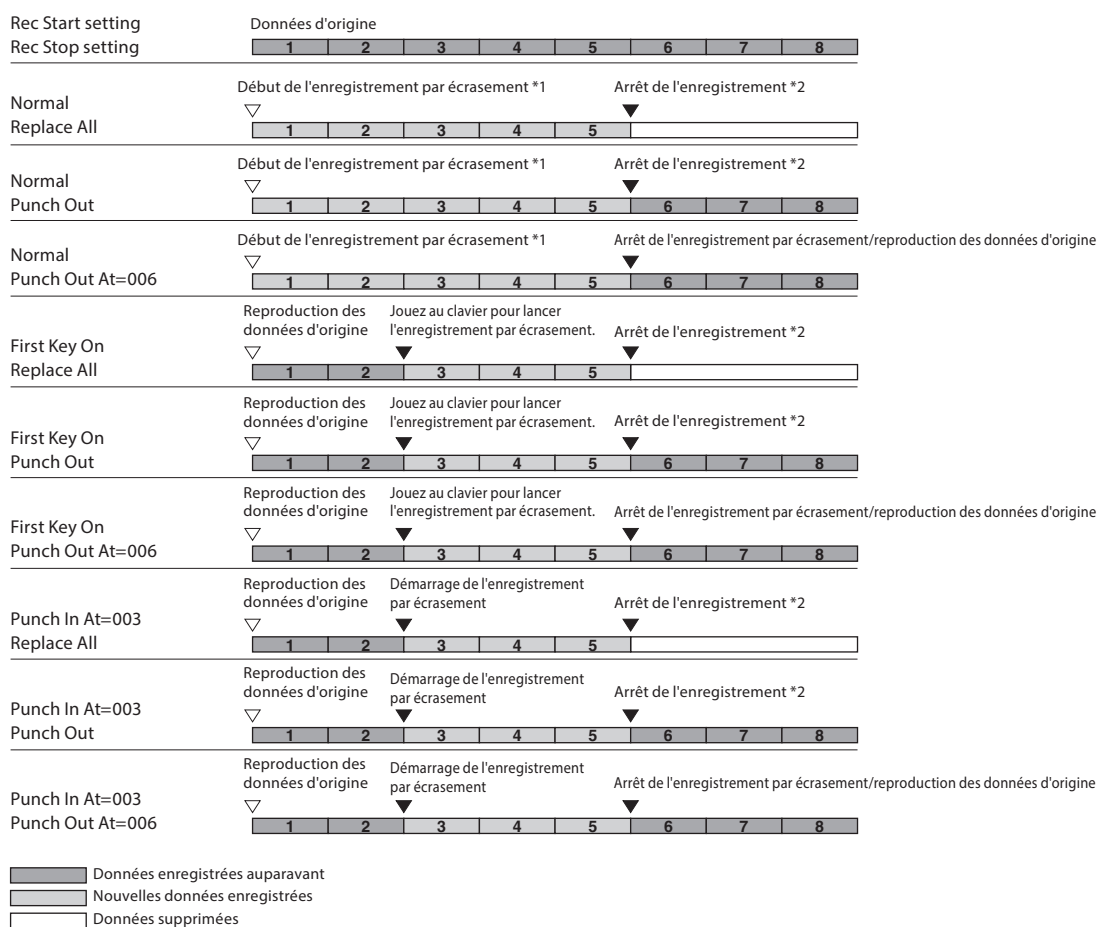
**6** Touchez  (Enregistrer) pour sauvegarder la performance enregistrée.

**AVIS**

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

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

Cet instrument permet d'utiliser la fonction Punch In/Out de diverses manières. Les illustrations ci-dessous présentent différentes situations dans lesquelles des mesures sélectionnées dans une phrase à huit mesures sont réenregistrées.



\*1 Pour éviter d'écraser les mesures 1 à 2, lancez l'enregistrement à partir de la mesure 3.

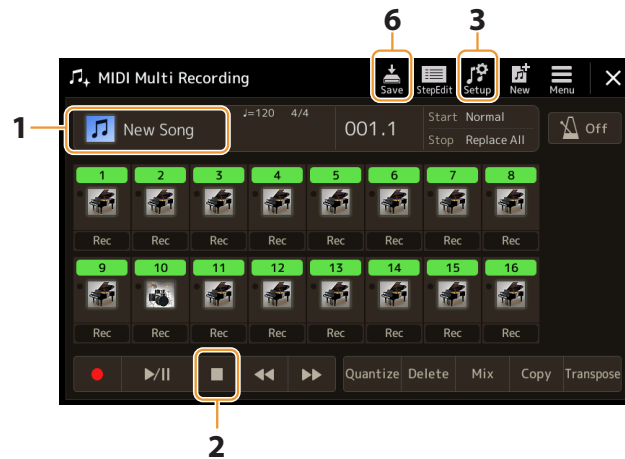
\*2 Pour arrêter l'enregistrement, touchez [●] (Enregistrement) à la fin de la mesure 5.




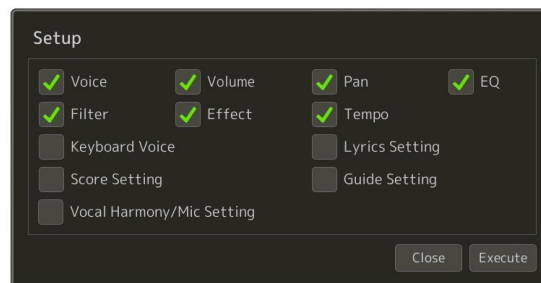
## Enregistrement des configurations de panneau dans un morceau


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

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



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



- 5 Touchez [Execute] (Exécuter) pour enregistrer les données puis touchez [Close].
- 6 Touchez  (Enregistrement) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

### AVIS

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

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

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

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



- 2 Touchez la fonction souhaitée et éditez les paramètres.

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

Pour plus de détails sur les fonctions et les réglages disponibles, reportez-vous à la [page 87](#).

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

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

- 4 Touchez  (Enregistrement) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

### AVIS

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

## Détails relatifs aux fonctions

### ■ Quantize (Quantification)

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



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

<p>Size (Taille)</p>	<p>Sélectionne la taille de quantification (résolution). Pour un résultat optimal, il est conseillé de régler la taille de quantification sur la note la plus courte du canal. Par exemple, si les notes les plus courtes du canal sont des croches, vous devrez utiliser celles-ci pour définir la taille de la quantification.</p> <p>Réglages :</p> <table border="0"> <tr> <td> Noire</td> <td> Croche</td> <td> Double croche</td> <td> Triplet croche</td> <td> Double croche + Triplet de croches*</td> </tr> <tr> <td> Triplet de noires</td> <td> Triplet de croches</td> <td> Triplet de doubles croches</td> <td> Croche + Triplet de croches*</td> <td> Double croche + Triplet de doubles croches*</td> </tr> </table> <p>Les trois valeurs de quantification marquées d'un astérisque (*) sont extrêmement pratiques, dans la mesure où elles permettent de quantifier deux valeurs de notes différentes en même temps. Par exemple, si vous avez à la fois des croches normales et des triolets de croches sur le même canal et que vous quantifiez par rapport aux croches, toutes les notes du canal seront quantifiées en croches, éliminant complètement les effets de triolet. Par contre, si vous utilisez le réglage croche plus triolet de croches, les notes normales ainsi que les notes de triolets seront quantifiées correctement.</p>	Noire	Croche	Double croche	Triplet croche	Double croche + Triplet de croches*	Triplet de noires	Triplet de croches	Triplet de doubles croches	Croche + Triplet de croches*	Double croche + Triplet de doubles croches*
Noire	Croche	Double croche	Triplet croche	Double croche + Triplet de croches*							
Triplet de noires	Triplet de croches	Triplet de doubles croches	Croche + Triplet de croches*	Double croche + Triplet de doubles croches*							
<p>Strength (Force)</p>	<p>Détermine la force avec laquelle les notes sont quantifiées. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte. Si une valeur inférieure à 100 % est sélectionnée, les notes seront déplacées par rapport aux temps spécifiés pour la quantification, en fonction du pourcentage indiqué. L'application d'une quantification inférieure à 100 % permet de maintenir une touche de chaleur dans l'enregistrement.</p>										

### ■ Delete

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

## ■ Mix (Mixage)

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

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

## ■ Copy (Copier)

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

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

## ■ Transpose (Transposition)

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

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

### NOTE

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

### NOTE

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


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

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

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

Cette section décrit la procédure de base de l'enregistrement pas à pas.

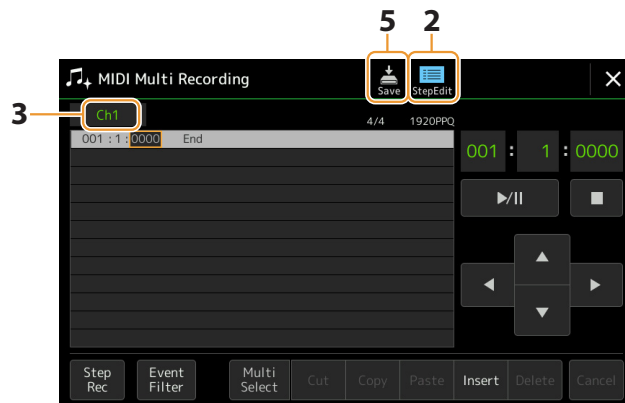
### 1 Appelez l'écran MIDI Multi Recording via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Lorsqu'un morceau MIDI utilisateur est chargé, il est configuré pour l'enregistrement. Même lorsque le mode Song List est sélectionné, un morceau utilisateur sélectionné sur l'écran Song Player est configuré pour l'enregistrement à la place d'un morceau actuellement sélectionné dans une liste de morceaux. Pour enregistrer un nouveau morceau à partir de zéro, touchez  (Nouveau).

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

#### NOTE

Pour revenir à l'écran MIDI Multi Recording, touchez [StepEdit] sur l'écran d'édition pas à pas.



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

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

### 4 Selon l'option que vous avez choisie à l'étape 3, exécutez la fonction Step Recording (Enregistrement pas à pas) ou modifiez les données.

- **Lorsqu'un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » est sélectionné :**  
Pour obtenir des instructions sur l'édition des données déjà enregistrées, reportez-vous à la [page 96](#).  
Pour obtenir des instructions sur l'entrée de mélodies via l'enregistrement pas à pas, touchez [Step Rec] en bas à gauche de l'écran puis reportez-vous à la [page 90](#).
- **Lorsque le réglage « SysEx » est sélectionné :**  
Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 96](#). L'enregistrement pas à pas est indisponible.
- **Lorsque le réglage « Lyrics » est sélectionné :**  
Éditez les données déjà enregistrées en suivant les explications figurant à la [page 96](#). L'enregistrement pas à pas est indisponible.
- **Lorsque le réglage « Chord » est sélectionné :**  
Pour obtenir des instructions sur l'édition des données déjà enregistrées, reportez-vous à la [page 96](#).  
Pour obtenir des instructions sur la saisie d'événements de changement d'accord ou de section aux fins de la reproduction du style via l'enregistrement pas à pas, touchez [Step Rec], puis reportez-vous à la [page 94](#).

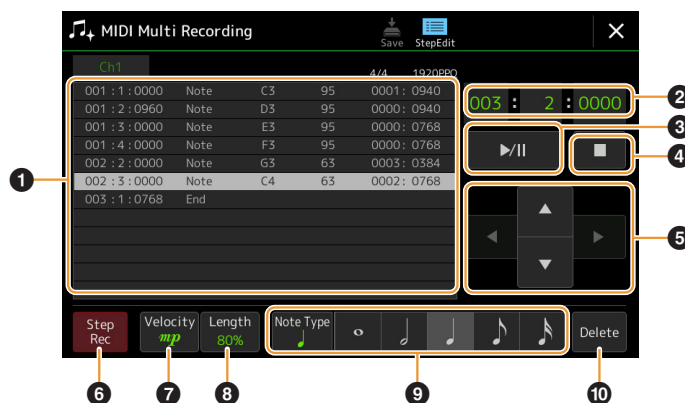
### 5 Touchez (Enregistrement) pour enregistrer le morceau créé.

#### AVIS

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

## Enregistrement de mélodies via l'enregistrement pas à pas

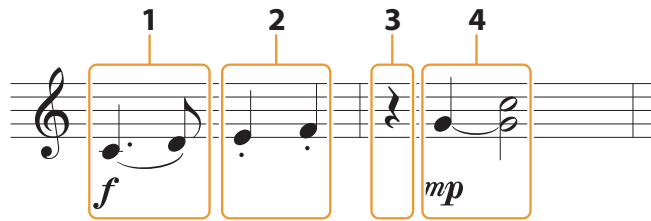
Les explications fournies ici s'appliquent uniquement dans le cas où vous avez sélectionné l'un des canaux « Ch1 »-« Ch16 » à l'étape 4 de la [page 89](#). En activant [Step Rec] en bas à gauche de l'écran, vous pouvez entrer les notes une à une, à l'aide des commandes décrites ci-après.



### ■ Noms des commandes et fonctions

❶	Liste d'événements	Indique les événements tels que la sélection de note ou de sonorité qui ont été saisis. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 96</a> .
❷	Position dans le morceau (mesure : temps: horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements tels que la sélection de note ou de sonorité que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Horloge : il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.
❸	▶/   (Lecture/ Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.
❹	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.
❺	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.
❻	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran d'enregistrement pas à pas et sa désactivation ouvre l'écran d'édition pas à pas.
❼	Velocity (Vélocité)	Détermine la vélocité (niveau sonore) de la note à saisir. La valeur de la vélocité peut être définie dans une plage comprise entre 1 et 127. Plus la vélocité est élevée, plus le son est fort. Kbd.Vel (Vélocité du clavier) : vélocité réelle produite <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>fff</i> : 127</li> <li>• <i>ff</i> : 111</li> <li>• <i>f</i> : 95</li> <li>• <i>mf</i> : 79</li> <li>• <i>mp</i> : 63</li> <li>• <i>p</i> : 47</li> <li>• <i>pp</i> : 31</li> <li>• <i>ppp</i> : 15</li> </ul>
❽	Length (Longueur)	Détermine le temps de gate ou la longueur de la note à jouer. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tenuto</b> : ██████████ 99%</li> <li>• <b>Normal</b> : ██████████ 80%</li> <li>• <b>Staccato</b> : ██████████ 40%</li> <li>• <b>Staccatissimo</b> : ██████████ 20%</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Manual</b> : permet de régler librement le temps de gate. Touchez « Manual » et fermez la fenêtre contextuelle en touchant « OK », puis spécifiez le temps de gate sous la forme du pourcentage souhaité à l'aide du cadran de données.</li> </ul>
❾	Note Type (Type de note), Indication de note	En touchant [Note Type] à plusieurs reprises, vous basculez entre les différents types d'indication de note, apparaissant à droite, dans l'ordre suivant : normale, pointée et triolet. Sélectionnez un des trois types, puis activez une des indications de note utilisées pour la saisie de la note suivante. Si vous touchez à nouveau l'indication de note sélectionnée (qui est déjà activée), un soupir sera saisi selon la longueur correspondante.
❿	Delete	Supprime les données sélectionnées.

## ■ Exemple d'enregistrement pas à pas : mélodies



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

### NOTE

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


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

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


### NOTE

La touche [VOICE] fonctionne différemment dans l'écran d'édition pas à pas ; elle n'est alors pas utilisée pour appeler l'écran Voice Part Setup.

## 1 Saisissez les deux premières notes avec liaison.


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

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

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


Les deux premières notes doivent être saisies avec liaison.

## 2 Saisissez les notes suivantes avec un staccato.

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

La saisie de la première mesure est ainsi terminée.

## 3 Entrez un soupir pointé.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La saisie de la deuxième mesure est ainsi terminée.

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



# Enregistrement des événements de changement d'accord ou de section via l'enregistrement pas à pas

Les explications fournies ici s'appliquent uniquement dans le cas où vous avez sélectionné le réglage « Chord » à l'étape 4 de la [page 89](#). En activant [Step Rec] en bas à gauche de l'écran, vous pouvez entrer un à un les événements Chord/Section Change (Changement d'accord/section) aux fins de la reproduction du style.



## NOTE

- La partie audio d'un style audio ne peut pas être enregistrée.
- L'enregistrement des changements d'accords via l'enregistrement pas à pas ne peut pas être utilisé pour les éléments suivants :
  - Styles utilisateur
  - Styles audio
  - Style dont les paramètres Section Time Signature (Type de mesure de la section) et Basic Time Signature (Type de mesure de base) diffèrent

## ■ Noms des commandes et fonctions

❶	Liste d'événements	Indique les événements tels que les changements d'accord ou de section qui ont été saisis. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 96</a> .
❷	Position dans le morceau (mesure : temps: horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements tels que le changement d'accord ou de section que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Horloge : il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.
❸	▶/   (Lecture/ Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.
❹	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.
❺	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.
❻	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran d'enregistrement pas à pas et sa désactivation ouvre l'écran d'édition pas à pas.
❼	Indications de note	Sélectionnez l'une des quatre longueurs de note pour la saisie de l'événement suivant.
❽	Delete	Supprime les données sélectionnées.

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

The diagram shows a bass clef staff in 4/4 time. It is divided into three sections:
 

- Section 1 (MAIN A):** Contains three chords: C, F, and G.
- Section 2 (BREAK):** Contains two chords: F and G7.
- Section 3 (MAIN B):** Contains one chord: C.

 The sections are numbered 1, 2, and 3 above them.

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

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

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

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

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

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

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

The diagram shows the process of recording the first section:
 

- 1-1:** A hand presses the 'A' button in the MAIN VARIATION section.
- 1-2:** The MIDI Multi Recording screen shows the 'Step Rec' button and a quarter note icon selected.
- 1-3:** Three piano keyboard diagrams show the chords C, F, and G being played in sequence.

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

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

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

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

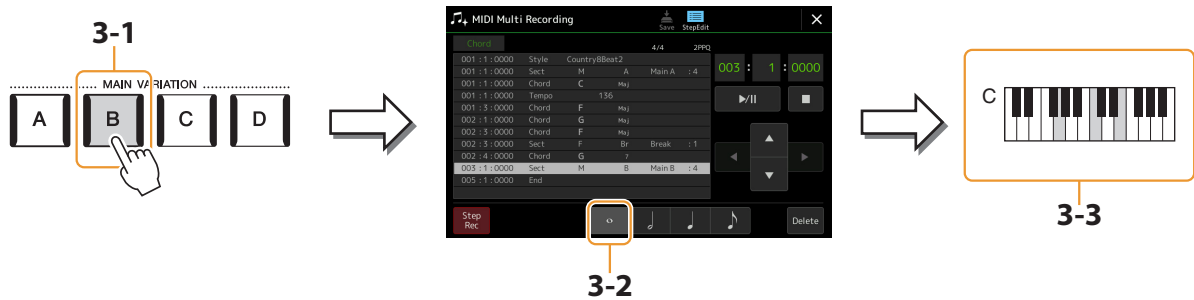
#### NOTE

Pour introduire des variations rythmiques, activez la touche [AUTO FILL IN] (Variation rythmique automatique), puis appuyez simplement sur une des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale).

The diagram shows the process of recording the second section:
 

- 2-1:** A hand presses the 'BREAK' button.
- 2-2:** The MIDI Multi Recording screen shows the 'Step Rec' button and a half note icon selected.
- 2-3:** Two piano keyboard diagrams show the chords F and G7 being played in sequence.

- 3** Saisissez les accords de la section principale B.
  - 3-1** Appuyez sur la touche [B] de la section MAIN VARIATION.
  - 3-2** Touchez la longueur de la ronde (♩) pour l'activer.
  - 3-3** Jouez l'accord C dans la section des accords du clavier.



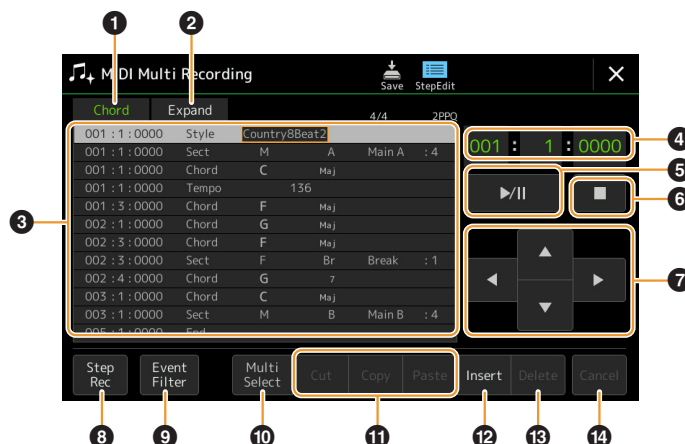
Les événements de changement d'accord et de section sont à présent saisis.

- 4** Touchez [■] (Arrêt) pour revenir en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en touchant [▶/||] (Lecture/Pause).
- 5** Touchez et désactivez [Step Rec] pour appeler l'écran Step Edit.
- 6** Touchez [Expand] (Expansion) en haut à gauche de l'écran d'édition pas à pas pour convertir les événements de changement d'accord ou de section en données de morceau.




Conformément aux opérations décrites ci-dessus (étapes 1–3), seuls les événements de changement d'accord et de section sont enregistrés. Cela signifie qu'il n'y pas eu réellement de création de données de morceau et que la partie de style ne générera aucun son même si vous démarrez la reproduction du morceau après avoir quitté l'écran MIDI Multi Recording (Enregistrement multi-pistes). Par conséquent, veuillez à exécuter la fonction Expand après avoir terminé la saisie. Si vous n'avez pas fini d'entrer les événements souhaités, sauvegardez le morceau pour conserver les événements enregistrés afin de pouvoir reprendre l'opération par la suite selon les besoins.

## Édition des événements MIDI spécifiques des données enregistrées

Les explications suivantes s'appliquent à l'étape 4 de la [page 89](#). Depuis l'écran Step Edit, vous pouvez éditer les différents événements MIDI spécifiques tels que les données de note et la sélection de sonorité que vous aviez créés par enregistrement en temps réel ou enregistrement pas à pas.



1	Cible de l'édition	<p>Spécifie la cible d'édition.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ch 1–Ch 16 (Canal 1–16)</b> : lorsque l'un de ces canaux est sélectionné, vous avez la possibilité de modifier les données du canal concerné.</li> <li>• <b>SysEx</b> : ce réglage vous permet d'éditer les données exclusives au systèmes, qui s'appliquent à l'ensemble des canaux.</li> <li>• <b>Lyrics</b> : ce réglage vous autorise à modifier les données de parole.</li> <li>• <b>Chord</b> : ce réglage vous donne la possibilité de modifier les événements de changement d'accord ou de section pour les besoins de la reproduction de style.</li> </ul>																										
2	Expand	<p>Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le réglage « Chord » (Accord) est sélectionné ci-dessus. Il vous permet de modifier les événements de changement d'accord ou de section que vous avez saisis dans l'écran d'enregistrement pas à pas en données de note réellement reproductibles. Assurez-vous d'exécuter cette fonction pour finaliser les données de morceau. Si vous quittez l'écran MIDI Multi Recording (Enregistrement multi-pistes) sans avoir exécuté cette fonction, le lancement de la reproduction du morceau ne génère aucun son en provenance de la partie de style.</p>																										
3	Liste d'événements	<p>Dans cette zone, les événements des données de morceau sont répertoriés et peuvent être modifiés. Chaque ligne affiche un événement. Chaque événement peut être sélectionné à l'aide des touches de curseur 7 à l'écran, et peut être édité à l'aide du cadran de données.</p> <div data-bbox="662 1227 1241 1348" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1"> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Style</td> <td>Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p>Indique la position actuelle dans le morceau (mesure : temps : impulsion d'horloge) de l'événement correspondant.</p> <p>Indique le type d'événement.</p> <p>Indique la valeur ou les détails de l'événement.</p> <p>Selon la cible d'édition spécifiée ci-dessus 1, les événements modifiables répertoriés diffèrent de ce qui est décrit ci-dessous.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #e0e0e0;"> <th colspan="2">Lorsque la cible d'édition est réglée sur un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Note</td> <td>Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change) (Changement de commande)</td> <td>Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change) (Changement de programme)</td> <td>Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)</td> <td>Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.</td> </tr> <tr> <td>A.T. (Aftertouch) (Modification ultérieure)</td> <td>Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.</td> </tr> <tr> <td>P.A.T. (Polyphonic Aftertouch) (Modification polyphonique ultérieure)</td> <td>Cet événement de contrôle de modification ultérieure affecte chaque note de manière indépendante.</td> </tr> </tbody> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	Lorsque la cible d'édition est réglée sur un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » :		Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).	Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.	Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.	P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.	A.T. (Aftertouch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.	P.A.T. (Polyphonic Aftertouch) (Modification polyphonique ultérieure)	Cet événement de contrôle de modification ultérieure affecte chaque note de manière indépendante.
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																										
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																										
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																										
001 : 1 : 0000	Tempo	136																										
Lorsque la cible d'édition est réglée sur un des canaux « Ch1 »–« Ch16 » :																												
Note	Note individuelle au sein d'un morceau. Comprend le nom de la note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).																											
Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixer), etc.																											
Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une sonorité.																											
P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une sonorité en continu.																											
A.T. (Aftertouch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.																											
P.A.T. (Polyphonic Aftertouch) (Modification polyphonique ultérieure)	Cet événement de contrôle de modification ultérieure affecte chaque note de manière indépendante.																											

③	Event List (Liste d'événements)	<b>Lorsque la cible d'édition est réglée sur « SysEx » :</b>	
		ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine le numéro de la mesure de début qui sert de point de départ pour les données de morceau.
		Tempo	Définit la valeur du tempo.
		Time (Time signature) (Indication de la mesure/ Type de mesure)	Détermine le type de mesure.
		Key (Key signature) (Armature de clé)	Détermine l'armature de clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.
		XGPrm (XG parameters) (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Reportez-vous à la liste des données (format de données MIDI) disponible sur le site Web.
		Sys/Ex. (System Exclusive)	Affiche les données de morceau exclusives au système. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.
		Meta (Meta event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas, à ce stade, créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller ces éléments.
		<b>Lorsque la cible d'édition est réglée sur « Lyrics » :</b>	
		Name	Permet de saisir le nom du morceau.
		Lyrics	Permet d'entrer des paroles.
		Code	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CR</b> : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles.</li> <li>• <b>LF</b> : efface les paroles actuellement à l'écran et affiche les paroles suivantes.</li> </ul>
		<b>Lorsque la cible d'édition est réglée sur « Chord » :</b>	
		Style	Nom de style
		Tempo	Réglage de tempo
		Chord	Note fondamentale de l'accord, type d'accord, accord sur basse
		Sect (Section)	Section de style (introduction, section principale, variation rythmique, cassure, coda)
		OnOff (Activation/désactivation)	Statut d'activation/désactivation de chaque partie (canal) du style
		CH.Vol (Channel Volume) (Volume du canal)	Volume de chaque partie (canal) du style
S.Vol (Style volume) (Volume du style)	Volume général du style		
④	Position dans le morceau (mesure : temps: horloge)	Indique la position actuelle dans le morceau. Les événements que vous avez saisis sont enregistrés à la position indiquée ici. Vous pouvez changer la position actuelle (Mesure : Temps : Impulsion d'horloge*) à l'aide du cadran de données. * Horloge : il s'agit de la plus petite unité à l'échelle de la position dans le morceau ou de la longueur de note. Une noire est constituée de 1 920 impulsions d'horloge.	
⑤	▶/   (Lecture/Pause)	Reproduit ou interrompt le morceau actuel.	
⑥	■ (Arrêt)	Arrête le morceau actuel pour revenir en début de morceau.	
⑦	Curseur	Permet de déplacer la position du curseur.	
⑧	Step Rec	L'activation de cet élément affiche l'écran d'enregistrement pas à pas et sa désactivation ouvre l'écran d'édition pas à pas.	
⑨	Event Filter (Filtre d'événements)	<p>Appelle la fenêtre Event Filter, qui vous permet de ne sélectionner que les événements que vous souhaitez afficher dans la liste d'événements.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•  : coche tous les éléments.</li> <li>•  : décoche tous les éléments.</li> <li>•  : inverse le cochage/décochage de tous les éléments.</li> </ul>	
⑩	Multi Select (Sélection multiple)	Après avoir activé ce paramètre, utilisez les touches du curseur ⑦ à l'écran pour sélectionner plusieurs événements.	
⑪	Cut/Copy/Paste	Utilisez ces options pour copier ou déplacer les événements sélectionnés.	
⑫	Insert	Ajoute un nouvel événement.	
⑬	Delete	Supprime les événements sélectionnés.	
⑭	Cancel	Annule la modification et restaure les valeurs d'origine.	

## Édition des repères de position dans le morceau

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

### ■ Repères de saut

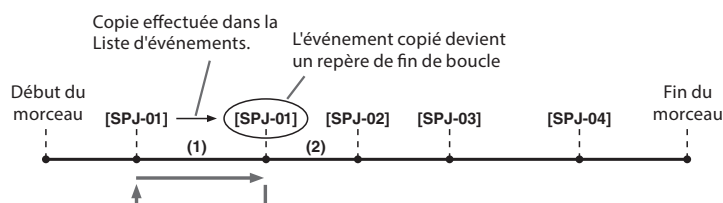
Les repères décrits dans le mode d'emploi sont également appelés « repères de saut ». Dans la Liste des événements des données exclusives au système (page 96), ils sont désignés par « SPJ-01 »–« SPJ-04 ». Dans la Liste d'événements, ils peuvent être librement déplacés vers d'autres positions et même copiés pour créer des numéros de repères identiques à d'autres positions. Lorsque le même numéro de repère est présent à différents endroits du morceau, le dernier emplacement est utilisé en tant que « repère de fin de boucle » (voir ci-dessous).

### ■ Repère de fin de boucle

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

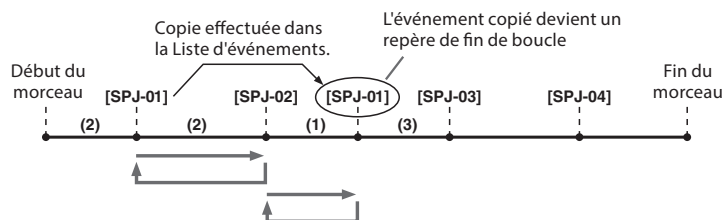
Les exemples ci-dessous expliquent comment utiliser les repères de fin de boucle dans la reproduction du morceau sur l'écran du lecteur de morceau.

#### Exemple 1



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

#### Exemple 2



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

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

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

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

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

#### NOTE

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

#### NOTE

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

#### NOTE

Lorsque vous utilisez la fonction Guide (page 77) lors de la reproduction avec sauts, n'oubliez pas qu'il est possible que l'indication donnée par le guide ne soit pas en accord avec les sauts.

### Contenu du chapitre

<b>Enregistrer votre performance avec Audio Multi Recording .....</b>	<b>99</b>
• Structure de l'écran Audio Multi Recording.....	100
• Procédure de base d'Audio Multi Recording .....	101
<b>Conversion d'un fichier (Importation/Exportation) .....</b>	<b>103</b>
• Importation — Conversion d'un fichier WAV/MP3 en fichier audio multi-pistes (.aud).....	103
• Exportation — Conversion d'un fichier audio multi-pistes (.aud) en fichier WAV.....	103
<b>Édition des données enregistrées (fichier audio multi-piste) .....</b>	<b>104</b>
• Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud).....	104
• Normaliser une piste.....	104
• Suppression d'une piste .....	104
• Réglage de la balance de volume de la reproduction .....	105
• Réglage des points d'entrée/sortie de l'enregistrement et de la reproduction.....	105
<b>Réenregistrer un fichier audio multi-pistes.....</b>	<b>107</b>
• Enregistrement normal : remplacement ou surimpression de l'ensemble des données.....	107
• Enregistrement Punch In/Out : remplacement ou surimpression d'une certaine plage de données.....	109
• Bounce Recording — Fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main .....	112

## Enregistrer votre performance avec Audio Multi Recording

Audio Multi Recording vous permet d'enregistrer votre performance à plusieurs reprises afin de créer un morceau complet. Par exemple, 1) enregistrez votre performance au clavier sur la piste Main, puis 2) enregistrez votre chant sur la piste Sub via le microphone.

### Formats de fichiers audio multi-pistes qui peuvent être utilisés :

Mode	Extension de fichier	Emplacement disponible	Diverses méthodes d'enregistrement (Bounce (Rebond), Punch In/Out, etc.)
Audio Multi Recording (enregistrement et lecture)	.aud (Original du Genos : taux d'échantillonnage de 44,1 kHz, résolution de 16 bits, stéréo)	Lecteur utilisateur interne	Oui

## Structure de l'écran Audio Multi Recording

L'écran Audio Multi Recording peut être appelé via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



1	New	Permet d'appeler un nouveau fichier audio multi-pistes vide.
2	Menu	Permet d'appeler les fonctions ou de définir les paramètres associés. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet d'appeler de l'écran Mixer.</li> <li>• Permet d'ajuster temporairement le volume global de la reproduction du fichier audio multi-pistes (page 105).</li> <li>• Permet d'appeler des fonctions de conversion de fichiers (Importation/Exportation)</li> </ul>
3	Nom du fichier	Indique le nom du fichier actuel. Toucher cette option permet d'appeler l'écran Multi Track Audio File Selection (Sélection de fichier audio multi-piste) afin de sélectionner un fichier.
4	Position audio	Indique la position actuelle de l'enregistrement/la reproduction. Toucher cette option permet d'appeler l'écran de réglage.
5	Point de début/ de fin	Indique les points de début et de fin de l'enregistrement/de la reproduction. Touchez cette option pour appeler l'écran de réglage du point de début/de fin.
6	Métronome	Permet d'activer ou de désactiver le métronome.
7	Contrôle/Curseur d'enregistrement	Permet de vérifier et d'ajuster le niveau d'entrée de l'enregistrement.
8	Contrôle des pistes principales et secondaires	Permet de vérifier et d'ajuster le volume de chaque piste (page 105) et d'indiquer la destination d'enregistrement (page 101).
9	Mode d'enregistrement	Indique le mode d'enregistrement
10	Commande d'enregistrement/ de reproduction	Permet de contrôler la reproduction ou l'enregistrement.
11	Undo/Redo (Annuler/Rétablir)	Permet d'annuler ou de rétablir l'opération précédente. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 102.
12	Delete	Permet de supprimer une piste. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 104.
13	Normalize (Normaliser)	Permet de normaliser une piste. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 104.



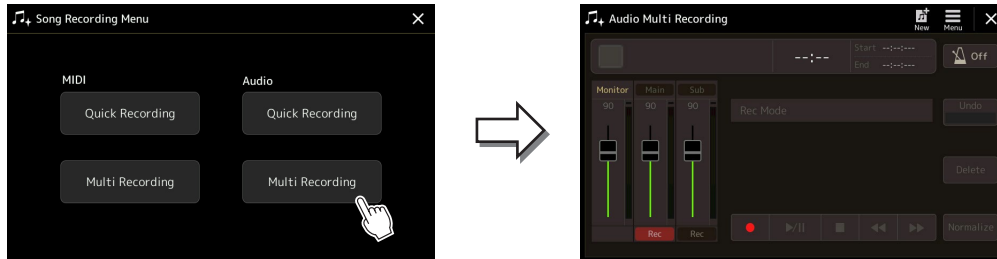
## Procédure de base d'Audio Multi Recording

Cette section aborde la procédure de base d'Audio Multi Recording. Les étapes de l'opération peuvent être résumées comme suit : 1) Enregistrez votre performance au clavier sur la piste Main, 2) enregistrez votre chant sur la piste Sub.

### NOTE

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

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



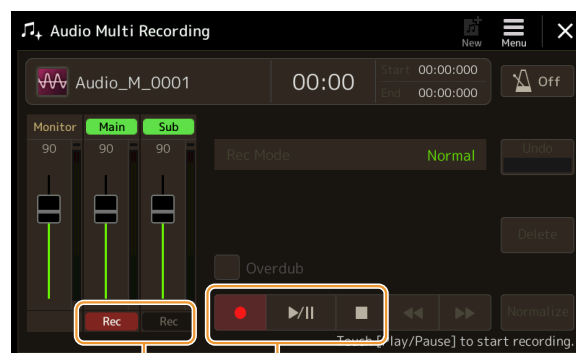
- 3 Touchez  (Nouveau) sur l'écran.

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

### AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le lecteur utilisateur interne. Toutefois, nous vous recommandons de les sauvegarder régulièrement. La manière la plus simple consiste à les copier. Cependant, vous ne pouvez pas copier les fichiers dans le lecteur utilisateurs. Vous devrez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au Mode d'emploi.

- 4 Enregistrement sur la piste Main.



**4-1**  
Indique la piste sélectionnée en tant que destination.

- 4-1 Vérifiez que la destination sélectionnée soit la piste principale.

Si la piste Main n'est pas sélectionnée, touchez [●] (Enregistrer) correspondant au curseur de « Main » pour l'activer.

- 4-2 Touchez [●] (Enregistrer) pour activer l'enregistrement.

- 4-3 Touchez [▶/||] (Lecture/Pause) pour lancer l'enregistrement.

- 4-4 Une fois votre performance terminée, touchez [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement.

- 4-5 Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/||] (Lecture/Pause).

## Undo/Redo

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

1) Touchez [Undo] sur l'écran.

Le dernier enregistrement que vous avez effectué est annulé. Pour restaurer l'opération, touchez [Redo] avant de passer à l'étape 2.

2) Reprenez à partir de l'étape 4 de la « Procédure de base d'Audio Multi Recording ».

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

## 5 Exercez-vous à chanter dans le microphone pour vérifier le niveau et régler le volume d'enregistrement sur l'indicateur de niveau « Monitor » (Contrôle) et le curseur correspondant à l'écran.

Réglez la commande de volume de manière à ce que le niveau sonore ne soit pas constamment dans le « rouge » et ne provoque l'allumage du voyant lumineux. Le cas échéant, vous devez baisser légèrement le volume d'entrée du microphone.

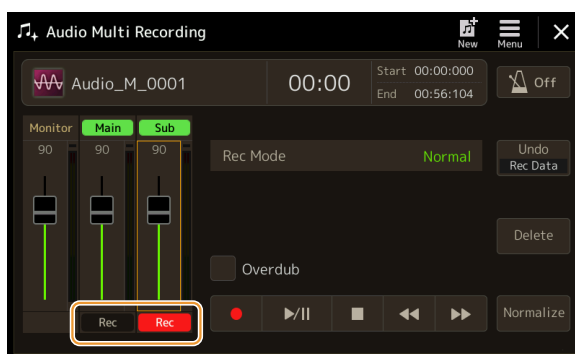
### NOTE

- Appuyez simultanément sur les touches [DEC] (Baisser) et [INC] (Augmenter) pour réinitialiser automatiquement la valeur de transposition sur 90.
- Si un autre écran s'affiche, appuyez sur la touche [RECORDING] pour revenir à l'écran Multi Track Recorder.

## 6 Enregistrement sur la piste Sub.

### 6-1 Touchez [Rec] correspondant au curseur de « Sub » pour l'activer.

La piste Sub est sélectionnée en tant que destination.



### NOTE

Vérifiez que le « mode Rec » (mode Enregistrement) à l'écran est réglé sur « Normal ».

### 6-2 [●] (Enregistrer) pour activer l'enregistrement.

### 6-3 Touchez [▶/||] (Lecture/Pause) pour lancer l'enregistrement.

Immédiatement après cette opération, commencez à chanter en accompagnant la reproduction de la piste Main (principale).

### 6-4 Une fois votre performance terminée, touchez [■] (Stop) pour arrêter l'enregistrement.

### 6-5 Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/||] (Lecture/Pause).

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

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

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

À ce stade, les données enregistrées n'ont pas été traitées avec l'opération Export (Exportation) (conversion d'un fichier audio multi-pistes en fichier WAV). Si l'exportation est nécessaire, reportez-vous à la section « Exportation — Conversion d'un fichier audio multi-pistes (.aud) en fichier WAV » à la page 103.


### NOTE

Le fichier audio multi-pistes (.aud) peut uniquement être reproduit sur les modèles de la série Genos. Vous pouvez le convertir au format de fichier WAV à l'aide de la fonction Export.

## Conversion d'un fichier (Importation/Exportation)

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

Vous pouvez convertir un fichier audio (.wav/.mp3), tels que des échantillons, des boucles, des effets sonores, etc. disponibles dans le commerce en fichiers audio multipiste (.aud), ce qui vous permet de travailler sur les deux pistes ou d'utiliser les diverses méthodes d'enregistrement proposées par l'instrument (Bounce (rebond), Punch In/Out (entrée/sortie d'insertion), etc.).

- 1 Connectez la mémoire flash USB contenant le fichier audio à la borne [USB TO DEVICE] (USB vers périphérique).**
- 2 Appelez l'écran Audio Multi Recording via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**
- 3 Touchez  (Menu), puis [Import] (Importation).**  
L'écran Song Selection s'affiche et vous permet de sélectionner le fichier audio à importer.
- 4 Sélectionnez le fichier souhaité en le touchant, puis touchez [OK] pour l'importer.**  
Le fichier audio (.wav/.mp3) est converti au format Multi Track Audio (.aud) et chargé sur la piste Main. Une fois l'opération terminée, l'appareil revient automatiquement à l'écran Audio Multi Recording et le fichier importé est automatiquement sélectionné.

Vous pouvez désormais utiliser diverses méthodes d'enregistrement avec le fichier. Par exemple, pour enregistrer la piste Sub, répétez l'opération « Procédure de base d'Audio Multi Recording » à partir de l'étape 6 à la [page 102](#).

#### NOTE

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

#### AVIS

Si un fichier portant le même nom existe déjà, un message s'affichera, vous invitant à écraser le fichier existant. Touchez [Yes] (Oui) pour convertir le fichier et écraser la piste Main. Les données de la piste Sub sont supprimées.

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

Vous pouvez convertir un fichier audio multi-pistes (.aud) de Genos en fichier audio (.wav), ce qui vous permet de le lire sur des périphériques autres que les produits Genos et de le lire sur le Genos2 depuis le lecteur flash USB.

#### AVIS

Si vous souhaitez enregistrer le fichier sur un lecteur flash USB, branchez-le à la borne [USB TO DEVICE].

- 1 Appelez l'écran Audio Multi Recording via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**
  - 2 Touchez la zone de nom du fichier ([page 100](#)) pour appeler l'écran Multi Track Audio Selection (Sélection de l'audio multi-pistes).**
  - 3 Sélectionnez le fichier souhaité en le touchant, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Audio Multi Recording.**
  - 4 Touchez  (Menu), puis [Export] (Exportation).**  
L'écran Song Selection s'affiche. Il vous permet de sélectionner l'endroit où le fichier audio exporté doit être sauvegardé.
- NOTE**  
Si le fichier audio multi-pistes sélectionné est vide, [Export] n'est pas disponible.
- 5 Sélectionnez l'emplacement sur lequel vous souhaitez sauvegarder le fichier exporté, puis touchez [Save here] (Enregistrer ici).**  
La fenêtre de saisie de caractères s'ouvre.
  - 6 Saisissez le nom, puis touchez [OK] pour lancer l'exportation.**  
Le fichier audio multi-pistes (.aud) est converti en fichier audio (.wav). Une fois l'opération terminée, vous reviendrez automatiquement à l'écran Audio Multi Recording.

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

Vous pouvez modifier les données enregistrées sous Audio Multi Recording.

### AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le lecteur utilisateur interne. Toutefois, nous vous recommandons de les sauvegarder avant de les éditer. La manière la plus simple consiste à les copier. Cependant, vous ne pouvez pas copier les fichiers dans le lecteur utilisateurs. Vous devrez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au Mode d'emploi.

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

---

- 1 Appelez l'écran Audio Multi Recording via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].
- 2 Touchez la zone de nom du fichier (page 100) pour appeler l'écran Multi Track Audio Selection.
- 3 Sélectionnez le fichier souhaité en le touchant, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Audio Multi Recording.

### Normaliser une piste

---

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

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

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

### Suppression d'une piste

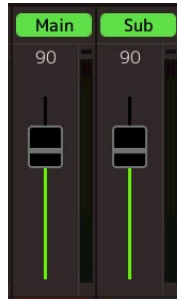
---

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

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

## Réglage de la balance de volume de la reproduction

Vous pouvez régler le volume de reproduction des pistes Main et Sub de manière indépendante grâce aux mètres et curseurs correspondant à [Main]/[Sub] sur l'écran. En touchant [Main]/[Sub] pour désactiver chaque pistes, vous pouvez également assourdir les pistes Main/Sub.

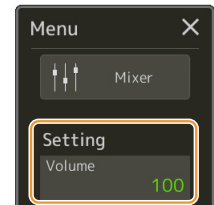


### NOTE

Le volume de reproduction de chaque piste est enregistré dans le fichier audio multi-piste et affecte le réenregistrement des pistes ainsi que l'exportation du fichier.

### Réglage temporaire du volume général de reproduction du fichier audio multi-pistes

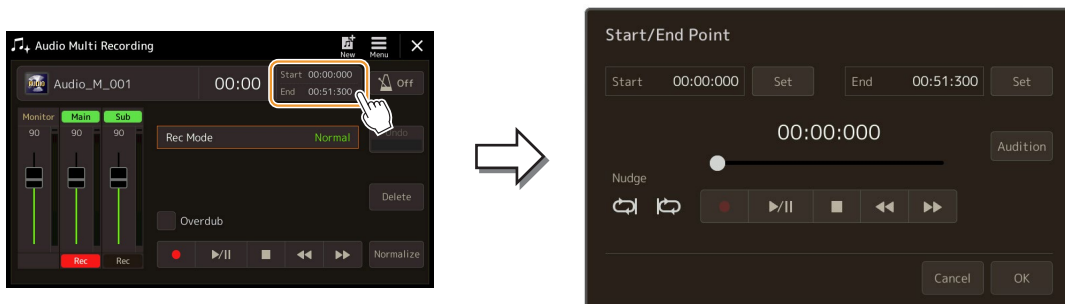
Pour contrôler le volume général de reproduction du fichier audio multi-pistes afin de modifier temporairement la balance avec les autres signaux d'entrée (comme un microphone ou le son de la reproduction du style), touchez [Menu] sur l'écran Audio Multi Recording, puis modifiez le paramètre « Volume ». Ce paramètre n'est pas enregistré dans le fichier audio multi-pistes.



## Réglage des points d'entrée/sortie de l'enregistrement et de la reproduction

Cette fonction vous permet de définir les points de début et de fin du fichier audio multi-pistes. Cette action ne supprime aucune donnée du début ou de la fin du fichier. Les points de début et de fin sont enregistrés dans le fichier audio multi-pistes et sont affectés lors de la reproduction, du réenregistrement et de l'exportation.

- 1 Pour sélectionner le fichier souhaité, suivez les étapes 1–3 de la rubrique « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » ci-dessus à la [page 104](#).
- 2 Touchez la zone "Start/End Point" (Point de début/de fin) sur l'écran pour appeler l'écran des opérations.



### 3 Indiquez les points de début et de fin

#### 3-1 Réglez la position de lecture sur le point de début souhaité.

Pour modifier la position de reproduction, touchez [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] sur l'écran, utilisez le cadran de données ou appuyez sur les boutons [DEC]/[INC] (Augmenter/baisser).

Pour modifier la position lorsque vous écoutez la reproduction autour de cette position, utilisez la fonction Nudge (Coup de pouce). Pour plus de détails, consultez « Utilisation de la fonction Nudge » ci-dessous.

#### 3-2 Touchez [Set] correspondant à « Start » pour indiquer le point de début.

#### 3-3 Réglez la position de lecture sur le point de fin souhaité.

Suivez les instructions de l'étape 3-1.

#### 3-4 Touchez [Set] correspondant à « End » (Fin) pour indiquer le point de fin.

Les points de début et de fin sont spécifiés à l'écran, mais ils ne sont pas encore réellement entrés dans le fichier.

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

Le fichier audio est joué dans la plage spécifiée et vous la vérifiez en l'écoutant.

Pour supprimer les points de début et de fin spécifiés et quitter l'écran de l'opération, touchez [Cancel]. Pour modifier les points spécifiés, suivez à nouveau les instructions à partir de l'étape 3.



### 5 Touchez [OK] pour régler les points de début et de fin dans le fichier.

Les points de début et de fin sont à présent réellement entrés et enregistrés dans le fichier audio multi-pistes.

#### Utilisation de la fonction Nudge — ajustement de la position lors de l'écoute de la reproduction

La fonction Nudge vous permet d'écouter la reproduction autour de la position tout en déplaçant légèrement la position de la reproduction (même de quelques millièmes de seconde).

pour utiliser la fonction Nudge, touchez  ou  pour l'activer.

- : Bouclez la reproduction de la plage, en commençant 500 millisecondes avant et après la position actuelle de la lecture.
- : Bouclez la reproduction de la plage, en commençant à la position actuelle de la reproduction et jusqu'à 500 millisecondes après.

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

Pour utiliser la fonction Nudge, touchez  ou  pour désactiver les deux éléments.

# Réenregistrer un fichier audio multi-pistes

Les données audio multi-pistes que vous avez créées peuvent être réenregistrées selon les trois méthodes suivantes.

- **Normal** : Remplacement ou surimpression de l'ensemble des données ..... Voir ci-dessous
- **Punch In/Out (\*)** : Remplacement ou surimpression d'une certaine plage de données ..... Voir page 109
- **Bounce (Rebond)** : Fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main ..... Voir page 112

\* L'enregistrement Punch in/Out propose trois modes différents selon la manière dont vous déclenchez l'enregistrement : Manual Punch In/Out (Entrée/Sortie d'insertion manuelle), Pedal Punch In/Out (Entrée/Sortie d'insertion avec pédale) et Auto Punch In/Out (Entrée/Sortie d'insertion automatique).

## NOTE

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

## AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le lecteur utilisateur interne. Toutefois, nous vous recommandons de les sauvegarder avant de les éditer. La manière la plus simple consiste à les copier. Cependant, vous ne pouvez pas copier les fichiers dans le lecteur utilisateurs. Vous devrez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au Mode d'emploi.

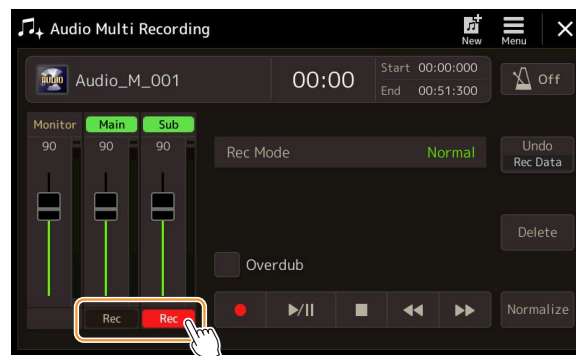
## Enregistrement normal : remplacement ou surimpression de l'ensemble des données

Vous pouvez remplacer l'ensemble des données audio d'une piste par un enregistrement normal ou mixer les données audio avec les données audio précédentes via un enregistrement normal avec l'enregistrement par surimpression activé. L'enregistrement normal avec la méthode de surimpression n'ajoute aucune piste, mais mélange simplement le nouvel enregistrement aux données existantes. À la fin de l'enregistrement, toutes les données seront effacées à partir du point d'arrêt.

## NOTE

Si vous avez l'intention d'ajouter des parties par surimpression sur la piste, nous vous recommandons d'effectuer un premier enregistrement simple. Par exemple, il se peut que vous n'enregistriez qu'un simple motif rythmique (par exemple lors de la reproduction d'un style) ou un riff de basse sommaire sur lequel vous pourriez ajouter d'autres parties par la suite.

- 1 Pour sélectionner le fichier souhaité, suivez les étapes 1–3 de la rubrique « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » ci-dessus à la page 104.
- 2 Sélectionnez la piste à réenregistrer en touchant la touche [Rec] correspondant à la piste.



- 3 Définissez le mode d'enregistrement.

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

**3-2** Cochez ou décochez la case « Overdub ».

- **Off (désactivé)** : Il vous suffit de remplacer l'ensemble des données de la piste.
- **On (Activé)** : Mixez le nouvel enregistrement avec les données existantes sur la piste.

## 4 Exercez-vous à jouer la partie en vérifiant et en ajustant le volume de chaque enregistrement.

### ■ Lorsque « Overdub » est désactivé :

Exercez-vous à jouer la partie tout en vérifiant le niveau et en ajustant le volume de l'enregistrement avec l'indicateur/le curseur « Monitor »

### ■ Lorsque « Overdub » est activé :

Jouez la piste enregistrée et exercez-vous à jouer la partie que vous souhaitez enregistrer par surimpression pendant la lecture de la piste. Ajustez le volume de reproduction des pistes Main et Sub ([page 105](#)), et modifiez le volume d'enregistrement avec l'indicateur/le curseur « Monitor ». La balance de volume définie ici affecte l'enregistrement.

#### NOTE

Avant de vous exercer à la partie et de régler le volume, effectuez les réglages nécessaires (par exemple, la sélection de sonorité). Si vous souhaitez enregistrer une sonorité jouée au clavier à partir de l'instrument, sélectionnez la sonorité souhaitée. Pour enregistrer votre propre chant ou le son d'un instrument externe, connectez un microphone ou un instrument et effectuez les réglages appropriés.

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

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

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

#### NOTE

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

## 7 Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, touchez [■] (Stop).

Après l'arrêt de l'enregistrement, les données qui s'arrêtent après le point d'arrêt de la piste sont effacées, même si l'enregistrement par surimpression est activé.

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

Si vous faites une erreur ou que vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre performance, vous pourrez annuler le résultat de l'enregistrement normal à ce stade. Pour ce faire, touchez [■] (Stop) pour arrêter la reproduction, puis touchez [Undo].

#### NOTE

La fonction Audio Multi Recording réduit automatiquement, de manière légère, le niveau de la piste précédente afin de s'adapter au nouvel enregistrement. Cela permet de réduire toute éventuelle distorsion. Vous pouvez vous servir de l'effet Normalize (Normalisation) pour optimiser le volume d'ensemble. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 104](#).



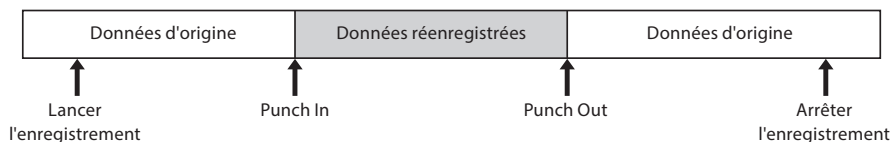
## Enregistrement Punch In/Out : remplacement ou surimpression d'une certaine plage de données

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

Gardez à l'esprit que les sections avant et après la section Punch In/Out de la piste ne sont pas écrasées et restent en tant que données d'origine. Elles sont toutefois normalement jouées pour vous guider au début et à la fin de l'enregistrement.

### NOTE

Lorsque vous réenregistrez le fichier grâce de la méthode Punch In/Out, nous vous recommandons de ne réenregistrer qu'une seule plage à la fois. En effet, la fonction Undo/Redo ne peut annuler/rétablir qu'une seule plage qui a été enregistrée juste avant.



**1** Pour sélectionner le fichier souhaité, suivez les étapes 1–3 de la rubrique « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » ci-dessus à la [page 104](#).

**2** Sélectionnez la piste à réenregistrer en touchant la touche [Rec] correspondant à la piste.

**3** Définissez le mode d'enregistrement.

#### 3-1 Réglez le paramètre « Rec Mode ».

Sélectionnez le mode d'enregistrement Punch In/Out selon la manière dont vous souhaitez déclencher l'enregistrement.

- **Manual Punch In/Out** : vous permet d'exécuter manuellement l'enregistrement Punch In/Out (entrée/sortie d'impression) en utilisant l'écran.
- **Pedal Punch In/Out** : vous permet d'exécuter manuellement la fonction Punch In/Out à l'aide d'un sélecteur au pied relié à la prise ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2.
- **Auto Punch In/Out** : vous permet d'automatiser l'enregistrement Punch In/Out en indiquant à l'avance la plage d'enregistrement (voir ci-dessous).

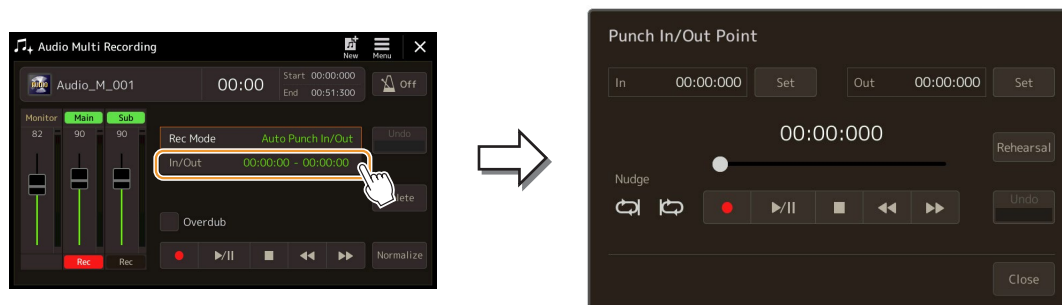
#### 3-2 Cochez ou décochez la case « Overdub ».

- **Désactivé** : vous permet de remplacer une certaine plage de données sur la piste.
- **Activé** : vous permet de mixer le nouvel enregistrement avec les données existantes dans une certaine plage sur la piste.

## Spécification de la plage d'enregistrement en mode Auto Punch In/Out

Si vous définissez « Auto Punch In/Out » en tant que « mode Rec », spécifiez la plage d'enregistrement et exercez-vous à enregistrer à l'aide de la fonction Rehearsal (Répétition).

### 1 Touchez la zone « In/Out » à l'écran pour appeler l'écran des opérations.



### 2 Spécifiez les points d'entrée/sortie d'insertion.

#### NOTE

La plage la plus petite possible pour la fonction automatique d'entrée/sortie d'insertion de l'enregistrement est de 100 millisecondes.

#### 2-1 Réglez la position de lecture sur le point de début d'insertion souhaité.

Pour modifier la position de reproduction, touchez [▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶] sur l'écran, utilisez le cadran de données ou appuyez sur les boutons [DEC]/[INC].

Pour modifier la position lorsque vous écoutez la reproduction, utilisez la fonction Nudge comme vous le feriez pour les points de début et de fin. Pour plus de détails, consultez « Utilisation de la fonction Nudge (Coup de pouce) » (page 106).

#### 2-2 Touchez [Set] correspondant à « In » (Entrée) pour spécifier le point de début d'insertion.

#### 2-3 Réglez la position de lecture sur le point de fin d'insertion souhaité.

Suivez les instructions de l'étape 2-1.

#### 2-4 Touchez [Set] correspondant à « Out » pour spécifier le point de fin d'insertion.

Lorsque les points d'entrée/sortie sont spécifiés, ils sont immédiatement enregistrés dans le fichier.

### 3 Utilisez la fonction Rehearsal pour vous exercer à l'enregistrement au préalable.

#### 3-1 Touchez [Rehearsal] pour l'activer.

#### 3-2 Touchez [●] (Enregistrement), puis [▶/||] (Lecture/Pause) à l'écran.

Les données audio multi-pistes sont reproduites en commençant de manière répétée quatre secondes avant le point de début d'enregistrement, et se prolongent jusqu'à quatre secondes après le point de fin d'enregistrement. Entraînez-vous à jouer au clavier ou à chanter en accompagnement de la partie de votre choix.

L'enregistrement proprement dit n'est pas exécuté pendant l'exécution de la fonction de répétition.

#### 3-3 Touchez [■] (Stop) pour quitter la fonction Rehearsal.

#### NOTE

La reproduction répétée lancée par la fonction Rehearsal s'arrête automatiquement au bout de 99 exécutions.

### 4 Touchez [Close] pour revenir à l'écran d'origine Audio Multi Recording.

#### NOTE

Lorsque la fonction Rehearsal n'est pas utilisée, vous pouvez également exécuter l'enregistrement Auto Punch In/Out sur l'écran Punch In/Out Point.

## 4 Enregistrez la partie spécifique de la piste à l'aide de l'une des méthodes choisies à l'étape 3.

### NOTE

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

### NOTE

Nous vous recommandons de réenregistrer une seule plage à la fois. En effet, la fonction Undo/Redo ne peut annuler/rétablir qu'une seule plage qui a été enregistrée juste avant.

#### ■ Manual Punch In/Out :

**4-1** Touchez [●] (Enregistrer) pour activer le mode d'enregistrement.

**4-2** Touchez [▶/||] (Lecture/Pause) pour lancer la reproduction du mode d'enregistrement.

**4-3** Touchez à nouveau [●] (Rec) pour démarrer l'enregistrement réel (Punch In).

**4-4** Une fois que vous avez fini de jouer, touchez [▶/||] (Lecture/Pause) pour arrêter l'enregistrement (Punch Out).

La reproduction est mise en pause, et l'enregistrement réel d'une plage cesse.

**4-5** Touchez [■] (Stop) à l'écran pour quitter le mode d'enregistrement.

#### ■ Pedal Punch In/Out:

Le moment où vous appuyez sur le sélecteur au pied (de la prise ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2) constitue le point d'entrée d'insertion et celui où vous relâchez la pédale est le point de fin d'insertion.

**4-1** Touchez [●] (Enregistrer) pour activer le mode d'enregistrement.

**4-2** Touchez [▶/||] (Lecture/Pause) pour lancer la reproduction du mode d'enregistrement.

**4-3** Appuyez sur le sélecteur au pied et maintenez-le enfoncé pour lancer l'enregistrement réel (Punch In).

**4-4** Une fois que vous avez fini de jouer, relâchez le sélecteur au pied pour arrêter l'enregistrement (Punch Out).

La reproduction est mise en pause, et l'enregistrement réel d'une plage cesse.

**4-5** Touchez [■] (Stop) à l'écran pour quitter le mode d'enregistrement.

#### ■ Auto Punch In/Out :

**4-1** Touchez [●] (Enregistrer) pour activer le mode d'enregistrement.

**4-2** Touchez [▶/||] (Lecture/Pause) pour lancer la reproduction du mode d'enregistrement.

La reproduction commence quatre secondes avant le point d'entrée d'insertion, et l'enregistrement à proprement parler commence et prend fin aux points d'entrée et de sortie spécifiés. La lecture s'arrête automatiquement quatre secondes après le point de sortie d'insertion.

## 5 Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/||] (Lecture/Pause).

Si vous avez commis une erreur ou que vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre performance, vous pouvez annuler l'opération Punch In/Out en touchant [Undo] à l'écran.

## Bounce Recording — Fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main

---

Vous pouvez mixer toutes les données des pistes Main et Sub sur une seule piste (piste Main) par le biais d'un Bounce recording. Cette méthode vous permet de vider la piste Sub (secondaire), afin de la rendre disponible pour l'enregistrement d'une autre partie sur la piste Sub par enregistrement normal.

**1** Pour sélectionner le fichier souhaité, suivez les étapes 1–3 de la rubrique « Sélection d'un fichier audio multi-pistes (.aud) » ci-dessus à la [page 104](#).

**2** Définissez le paramètre « Rec Mode » sur « Bounce ».

**NOTE**

Lorsque « Rec Mode » est réglé sur « Bounce », la piste sélectionnée est automatiquement remplacée par Main.

**3** Reproduisez l'audio tout en vérifiant et en ajustant les réglages de volume pour l'enregistrement.

Reproduisez les pistes enregistrées, puis ajustez le volume de reproduction des pistes Main et Sub ([page 105](#)), et modifiez le volume d'enregistrement avec l'indicateur/le curseur « Monitor ». La balance de volume définie ici affecte l'enregistrement.

**4** Touchez [●] (Rec), puis [Yes] (Oui) pour continuer.

Si vous ne souhaitez pas supprimer les données enregistrées de la piste Sub (secondaire), touchez [No] (Non) à la place de [Yes] ci-dessus.

**5** Touchez [▶/||] (Lecture/Pause) pour lancer l'enregistrement par rebond.

Les données des pistes Main et Sub sont mixées et enregistrées sur la piste Main (principale). À la fin de la reproduction des pistes Main et Sub, l'enregistrement en mode Bounce s'arrête automatiquement.

**NOTE**

Si vous chantez ou jouez au clavier pendant l'enregistrement par rebond, votre performance sera aussi enregistrée sur la piste Main (principale).

**6** Pour écouter votre nouvel enregistrement, touchez [▶/||] (Lecture/Pause).

La piste Sub (secondaire) est désormais vide, ce qui vous permet d'enregistrer une autre partie sur la piste Sub (secondaire) avec un enregistrement normal.

Si vous n'avez pas supprimé les données enregistrées de la piste Sub à l'étape 4, ces données seront enregistrées sur les pistes Main et Sub. Pour éviter de dupliquer la reproduction des données, coupez la reproduction de la piste Sub en touchant [Sub] à l'écran pour la désactiver.

## Contenu du chapitre

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze (Gel de registration)) .....	113
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Séquence de registration) .....	114
Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration .....	116
• Ajout d'étiquettes sur la banque de mémoires de registration pour les besoins de la recherche.....	117

## Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Registration Freeze (Gel de registration))

La fonction Registration Memory vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau définies, en appuyant sur une seule touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous changez de configuration de mémoire de registration. Ainsi, vous pouvez être amené à changer de réglage de sonorité tout en conservant le même style. C'est là qu'intervient la fonction Freeze (Gel). Elle vous autorise à conserver les réglages de certains éléments inchangés, même lorsque vous sélectionnez d'autres touches de mémoire de registration. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Regist Freeze].



### 1 Cochez l'élément ou le groupe que vous souhaitez « geler ».

Reportez-vous à la Liste des données, disponible sur le site Web, pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie du groupe Registration Memory.

### 2 Réglez la fonction Registration Freeze sur « On ».

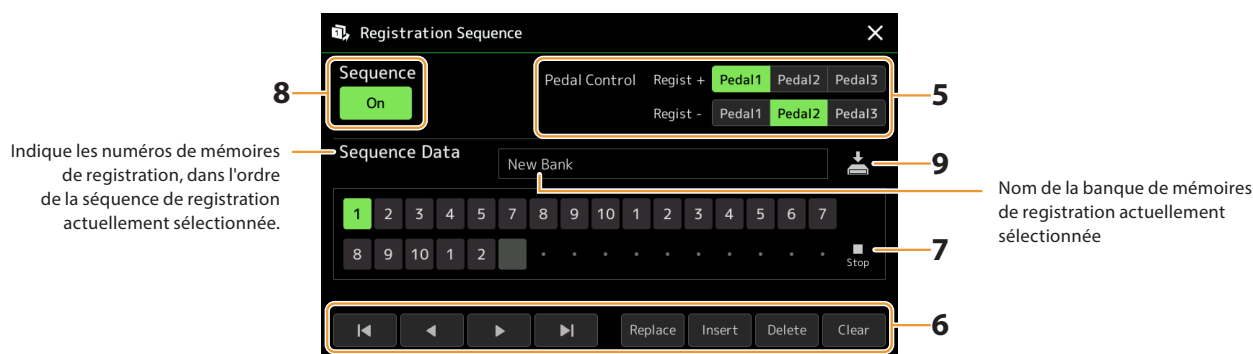
#### NOTE

Vous pouvez également activer/désactiver la fonction Registration Freeze en appuyant sur la touche [FREEZE].

## Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Séquence de registration)

Pour changer rapidement la configuration du panneau durant une performance en live, cet instrument dispose de la fonction Registration Sequence (Séquence de registration), qui vous permet d'appeler les dix configurations concernées dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches [DEC]/[INC] de l'écran d'accueil, les touches ASSIGNABLE ou la pédale tout en jouant au clavier.

- 1** Si vous avez l'intention d'utiliser une ou plusieurs pédales pour changer de numéro de mémoire de registration, connectez les pédales en option aux prises ASSIGNABLE FOOT PEDAL (Pédale affectable) appropriées.  
Pour obtenir des instructions, reportez-vous au Mode d'emploi.
- 2** Appuyez simultanément sur les touches REGIST BANK (Banque de registration) [-] et [+] pour ouvrir l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration).
- 3** Sélectionnez la banque de mémoires de registration souhaitée pour créer une séquence.
- 4** Appelez l'écran Registration Sequence via [MENU] → [Regist Sequence].



- 5** Si vous avez l'intention d'utiliser une pédale pour changer le numéro de mémoire de registration, spécifiez ici la manière dont la pédale sera utilisée.

La pédale affectée à « Regist + » permet d'avancer dans la séquence. La pédale affectée à « Regist - » est utilisée pour effectuer un retour arrière dans la séquence.

Si vous avez l'intention d'utiliser la touche ASSIGNABLE pour changer le numéro de la mémoire de registration, affectez « Registration Sequence + » ou « Registration Sequence - » dans l'écran appelé via [MENU] → [Assignable] (page 138).

### NOTE

Vous pouvez également affecter les autres fonctions à la pédale : Voice Guide Controller (Contrôleur du guide de sonorités) (page 164), Punch In/Out of Song (Début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau) (page 83) ainsi que la fonction définie dans l'écran Assignable (page 138). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → fonction définie dans l'écran Assignable.

## 6 Programmez un ordre de séquence pour appeler les numéros des mémoires de registration dans l'ordre qui vous convient.

Il suffit d'abord d'appuyer sur la touche du numéro de la mémoire de registration souhaitée sur le panneau, puis de toucher [Insert] pour entrer le numéro sélectionné.

◀, ◀, ▶, ▶	Déplace le curseur. <b>NOTE</b> Si vous voulez déplacer le curseur de manière à le positionner directement sur un numéro déjà saisi, touchez le numéro souhaité.
Replace (Remplacer)	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionné.
Insert	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionné juste avant la position du curseur.
Delete	Supprime le numéro à l'emplacement du curseur.
Clear	Efface tous les numéros de la séquence.

## 7 Sélectionnez l'action qui se produira en fin de séquence de registration.

- **Stop (Arrêter)** : le fait d'appuyer sur la touche ASSIGNABLE ou sur la pédale permettant d'avancer dans la séquence n'a aucun effet. La séquence est « arrêtée ».
- **Top (Position de début)** : la séquence reprend du début.
- **Next** : la séquence passe automatiquement au début de la banque de mémoires de registration suivante dans le même dossier sur l'écran Registration Bank Selection.

## 8 Réglez la fonction Registration Sequence sur « On ».

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

## 9 Touchez (Enregistrer) pour appeler l'écran de sélection de fichier, puis enregistrez le programme de séquence dans un fichier de banque de mémoires de registration.

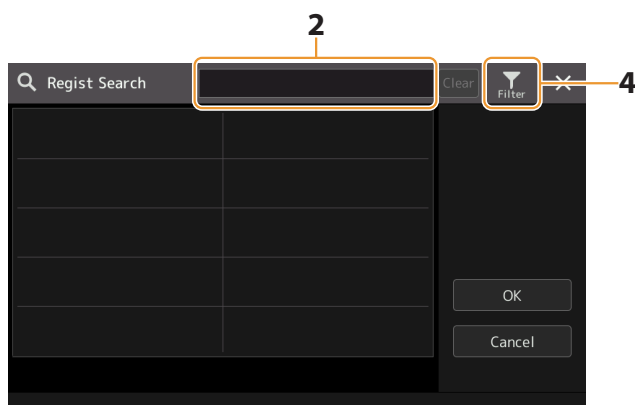
### AVIS


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


## Recherche d'un fichier de banque de mémoires de registration

Vous pouvez rapidement trouver les fichiers de banque de mémoires de registration souhaités à partir d'un grand nombre de fichiers à l'aide de la fonction Search (Rechercher).

- 1 Appelez l'écran approprié en touchant  (Rechercher) dans l'écran Registration Bank Selection (Sélection de la banque de registration).
- 2 Touchez la zone de recherche pour appeler la fenêtre Character Entry (Saisie de caractères).



- 3 Entrez le nom de fichier/dossier (ou simplement une partie du nom) pour lancer la recherche.  
Pour saisir deux ou plusieurs mots, insérez un espace entre chaque mot.  
Au terme de la recherche, la liste des résultats apparaît. Pour effacer les résultats, touchez [Clear].
- 4 Pour restreindre la recherche, touchez  (Filtre) et saisissez vos options de recherche dans le champ.
  - **Tag (Étiquette)** : saisissez les étiquettes (page 117) dans la zone ou sélectionnez les étiquettes de la liste en touchant [Existing Tag List] (Liste des étiquettes existantes). Pour saisir plusieurs étiquettes dans l'encadré, insérez un espace entre chaque étiquette.
  - **Song** : saisissez le nom du morceau.
  - **Style** : saisissez le nom de style.
  - **Style Tempo** : entrez la plage de tempo du style.


Pour effacer une demande de recherche, touchez [Clear]. Pour effacer tout, touchez [All Clear].  
Touchez  (Filtre) à nouveau pour renvoyer le résultat de la recherche.

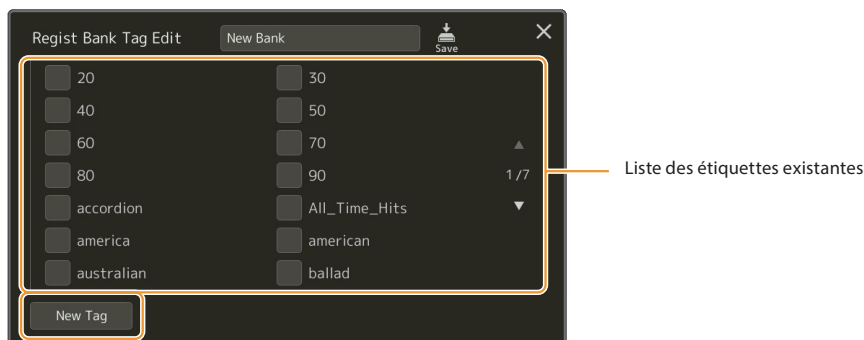
- 5 Sélectionnez le fichier de banque de mémoires de registration souhaité dans les résultats de la recherche.  
Touchez [OK] pour fermer l'écran des résultats et appeler la banque sélectionnée depuis le résultat. Touchez [Cancel] pour fermer l'écran du résultat et revenir à la banque précédemment sélectionnée.



## Ajout d'étiquettes sur la banque de mémoires de registration pour les besoins de la recherche

Les étiquettes des banques de mémoire de registration vous aident à trouver rapidement les fichiers souhaités lors d'une recherche.

- 1 Sélectionnez le fichier de banque de mémoires de registration sur lequel vous souhaitez ajouter des étiquettes.
- 2 Sur l'écran Registration Bank Selection, touchez  (Menu) puis menu [Regist Bank Tag Edit] pour appeler l'écran approprié.
- 3 Touchez [New Tag] (Nouvelle étiquette) pour saisir le texte souhaité dans la fenêtre Character Entry.



Si vous avez déjà ajouté des étiquettes à un autre fichier de banque de mémoires de registration, les étiquettes existantes apparaissent dans la liste. Vous pouvez les sélectionner en les cochant. L'affichage de la liste prend un certain temps.

- 4 Touchez  (Enregistrer) pour enregistrer les informations relatives aux étiquettes dans le fichier de banques de mémoires de registration.

## Contenu du chapitre

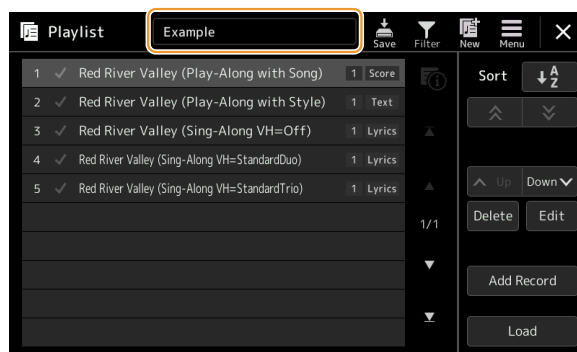
Importation des enregistrements Music Finder (Chercheur de morceaux) dans la playlist..... 118

## Importation des enregistrements Music Finder (Chercheur de morceaux) dans la playlist

En important des enregistrements Music Finder utilisés sur les précédents claviers Yamaha (tels que les produits de la série Tyros), vous pouvez utiliser ces enregistrements dans la playlist du Genos2 exactement comme vous le faisiez avec le Chercheur de morceaux sur ces autres instruments.

Pour plus de détails sur l'utilisation de Music Finder, reportez-vous au mode d'emploi du clavier Yamaha qui contient les enregistrements Music Finder souhaités.

- 1 Connectez le lecteur flash USB contenant le fichier du chercheur de morceaux (\*.mfd) à la borne [USB TO DEVICE] du Genos2.
- 2 Dans l'écran Playlist, touchez le nom du fichier Playlist pour appeler l'écran de sélection de fichier de playlist.



- 3 Sélectionnez le fichier de chercheur de morceaux pour appeler le message de confirmation.
- 4 Touchez [Yes] pour démarrer l'importation.

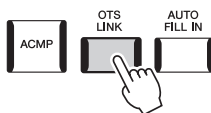
Les enregistrements Music Finder importés sont convertis en fichiers de banque de mémoires de registration portant le même nom que les fichiers importés et sont stockés dans un dossier spécifique sur le lecteur utilisateur de l'instrument. Dans le même temps, une playlist des fichiers de banques de mémoires de registration convertis (portant les mêmes noms que les fichiers importés) est créée sur le lecteur flash USB. Les réglages du Chercheur de morceaux sont stockés dans la mémoire de registration portant le numéro [1] pour chaque banque.

### NOTE

L'importation n'est pas disponible dans les cas suivants : Un message d'alerte s'affiche lors de la sélection du fichier Music Finder.

- Un dossier du même nom existe déjà.
- Pendant la reproduction du style
- Lors de la reproduction ou de l'enregistrement d'un morceau ou d'un multi-pad.

- 5** Activez la touche [OTS LINK] (Liaison OTS) pour autoriser l'utilisation des enregistrements importés de la même manière que pour la fonction Music Finder originale.



- 6** Touchez le nom de l'enregistrement sur l'écran Playlist et chargez les réglages contenus dans les données de Music Finder.

### Recherche des enregistrements

Les données de Music Finder étant enregistrées dans la mémoire de registration, vous pouvez rechercher des enregistrements sur l'écran Registration Bank Selection (sélection de la banque de registration) ou sur l'écran Playlist. Le mot-clé et le genre musical de Music Finder sont stockés sur l'étiquette des fichiers concernés.

## Contenu du chapitre

Définition des réglages de microphone (Mic Setting (Réglage micro)) .....	120
• Enregistrement/appel des réglages du microphone .....	122
Édition du type d'harmonie vocale (Vocal Harmony) .....	123
Édition des types Synth Vocoder (Harmonie vocale) .....	127

## Définition des réglages de microphone (Mic Setting (Réglage micro))

Cette section vous offre la possibilité de régler les paramètres liés à différents effets appliqués au son du microphone. Vous devez procéder au réglage des paramètres « Vocal » (Chant) et « Talk » (Parler), le premier pour votre performance de chant, et le deuxième pour faire, par exemple, des annonces entre les morceaux. L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Mic Setting].

### NOTE

Ces réglages permettent d'ajuster EQ (Égaliseur), Noise Gate (Suppression des bruits) et Compressor (Compresseur) lorsque l'option « Vocal » est sélectionnée. Pour configurer les réglages de panoramique et de réverbération/chœur applicables à votre chant, vous devez recourir aux réglages de la console de mixage (page 135).

Lorsque le réglage « Vocal » est sélectionné :



Lorsque le réglage « Talk » est sélectionné :



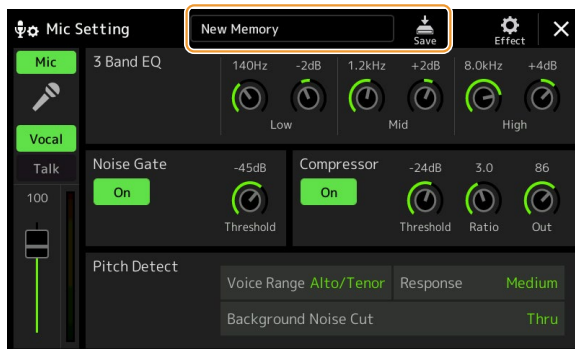
1	Activation/désactivation du microphone	Active ou désactive le son du microphone. Lorsque ce réglage est activé (On), le son du microphone est reçu sur l'instrument. <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Vocal Harmony (Harmonie vocale) (page 123).
2	Commutateur Vocal/Talk	Lorsque vous chantez dans le microphone au cours de votre performance, réglez ce paramètre sur « Vocal ». Si vous parlez normalement ou devez faire des annonces entre les morceaux, spécifiez-le sur « Talk ». Cette option vous permet de changer instantanément les réglages du microphone selon les besoins. Le réglage sur « Talk » équivaut à l'activation de la touche [TALK] du panneau.
3	Réglage du volume	Règle le volume d'entrée du son du microphone. Le niveau d'entrée apparaît à droite. <b>NOTE</b> Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Vocal Harmony (page 123).
4	3 Band EQ (Égaliseur à 3 bandes)	L'EQ est un processeur qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes susceptibles d'être renforcées ou coupées en fonction des besoins, pour adapter la réponse de fréquence globale. L'instrument est doté d'une fonction d'égaliseur numérique à trois bandes (Low, Mid et High) de haute qualité, destinée au son du microphone. Pour chacune des trois bandes, vous pouvez régler la fréquence centrale (Hz) et le niveau (dB) via les boutons correspondants à l'écran.


5	Noise Gate	Cet effet assourdit le signal d'entrée lorsque l'entrée provenant du microphone tombe en deçà d'un niveau spécifié. Il supprime ainsi les bruits étrangers, ce qui permet au signal souhaité (voix, etc.) de passer.	
		On/Off	Active/désactive l'effet Noise Gate.
		Threshold	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.
6	Compressor	Cet effet diminue le signal de sortie lorsque le signal d'entrée provenant du micro dépasse un certain niveau. Il est particulièrement utile pour égaliser les sons vocaux possédant des dynamiques extrêmement variables. Il « comprime » efficacement le signal en atténuant les parties trop fortes et vice versa.	
		On/Off	Active ou désactive l'effet Compressor.
		Threshold	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel la compression commence à s'appliquer.
		Ratio	Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.
		Out	Règle le niveau de sortie final.
7	Pitch Detect (Détection de la hauteur de ton) (Disponible uniquement en cas de sélection de « Vocal »)	Détermine la manière dont la hauteur de ton du son du microphone est détectée au cours de la performance.	
		Voice Range (Registre vocal)	Régalez ce paramètre pour obtenir l'harmonie vocale la plus naturelle possible, en fonction de votre voix. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bass (Basse)</b> : effet conçu pour améliorer les voix graves. Ce réglage s'applique également aux grognements et aux cris.</li> <li>• <b>Alto/Tenor</b> : effet conçu pour améliorer les voix de registre moyen.</li> <li>• <b>Soprano</b> : effet conçu pour améliorer les voix aiguës. Ce réglage convient également au chant au plus près du microphone.</li> <li>• <b>All Range (Registre étendu)</b> : effet conçu pour améliorer les voix au registre étendu, allant de Bass à Soprano.</li> </ul>
		Response (Réponse)	Ajuste la vitesse de réponse de l'effet Vocal Harmony ou la vitesse à laquelle les harmonies sont générées en réponse à votre voix. <p><b>NOTE</b> Ce paramètre s'applique dès lors que l'un des paramètres Lead Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de la sonorité principale) et Harm Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de l'harmonie) liés à Vocal Harmony (page 126) est spécifié sur « as Mic Setting » (Comme réglage micro). Pour les autres réglages, c'est la valeur de Pitch Detect Response (Réponse à détection de la hauteur de ton) ayant trait à Vocal Harmony qui est retenue.</p>
		Background Noise Cut (Coupure du bruit de fond)	Ce réglage vous permet de filtrer les bruits susceptibles d'interférer avec la détection de la hauteur de ton. Le réglage « Thru » (Relais) désactive le filtre de bruit.
8	Talk Mixing (Mixage de paroles) (uniquement lorsque l'option « Talk » est sélectionnée)	Vous permet d'effectuer les réglages pour parler ou diffuser des annonces entre les morceaux durant une performance.	
		Pan	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son de microphone.
		Reverb	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.
		Chorus	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.
		Level Reduction (Niveau de réduction)	Détermine la réduction à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler de manière efficace la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.


**AVIS**

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

## Enregistrement/appeil des réglages du microphone



Vous pouvez enregistrer tous les réglages du microphone dans un fichier unique en touchant  (Enregistrer) dans l'écran Mic Setting (Réglage micro). Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à dix fichiers dans la mémoire utilisateur de l'instrument. Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs ou correspondant à votre performance.

Pour appeler les réglages de microphone, touchez le nom du réglage à gauche de  (Enregistrer), puis sélectionnez le fichier souhaité.

### NOTE

Pour stocker les réglages du microphone sur un lecteur flash USB, sauvegardez-les dans un fichier User Effect (Effet utilisateur). Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] (Utilitaire) → [Factory Reset/Backup] (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde) → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération d'enregistrement ([page 166](#)).

# Édition du type d'harmonie vocale (Vocal Harmony)

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

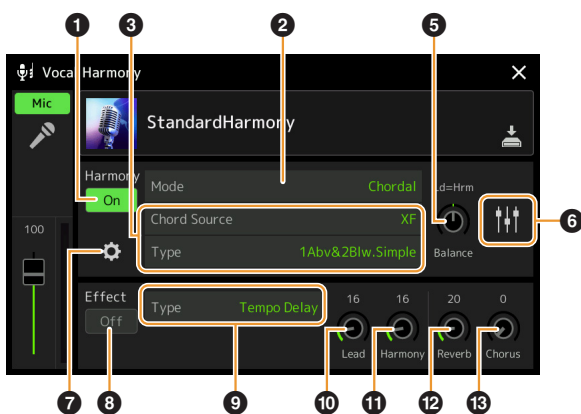
L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Vocal Harmony].

- 1 Touchez le nom de l'harmonie vocale pour appeler l'écran Vocal Harmony Selection (Sélection de l'harmonie vocale).
- 2 Touchez [Vocal Harmony], puis sélectionnez le type d'harmonie vocale souhaité.
- 3 Procédez aux modifications souhaitées en fonction du type d'harmonie vocale sélectionné.

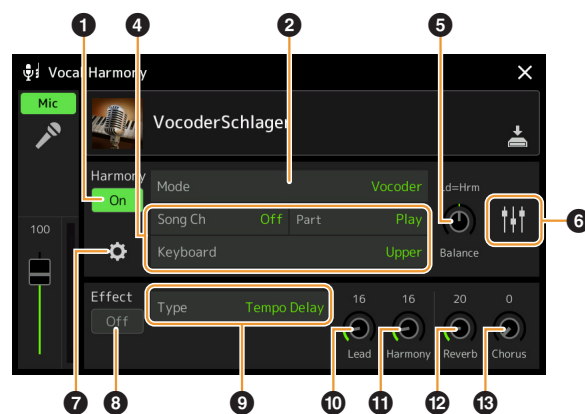
## NOTE

Vérifiez que le microphone est correctement branché (voir Mode d'emploi) et que les réglages sont convenablement réglés (reportez-vous à la page 120 du présent manuel de référence) avant de configurer ici les paramètres Vocal Harmony.

Lorsque le mode ② est réglé sur « Chordal » :



Lorsque le mode ② est réglé sur « Vocoder » ou « Vocoder-Mono » :



## ■ Harmony (Harmonie)

Permet de modifier les paramètres d'harmonie vocale.

①	Activation/désactivation de l'harmonie	Active ou désactive l'harmonie vocale. Ce réglage est équivalent à la touche [VOCAL HARMONY] (Harmonie vocale) du panneau.						
②	Mode	Bien que l'un des trois modes suivants soit automatiquement sélectionné lors de la sélection d'un type d'harmonie vocale, vous avez la possibilité de modifier le mode sélectionné.						
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Chordal</td> <td>Les notes harmoniques sont déterminées par les trois types d'accord suivants : les accords joués dans la section d'accords du clavier (avec la touche [ACMP] activée), les accords interprétés dans la section à main gauche du clavier (avec la partie Left activée) et les accords contenus dans les données de morceau pour contrôler l'harmonie. (Réglage indisponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.)</td> </tr> <tr> <td>Vocoder</td> <td>Le son du microphone est émis par l'intermédiaire des notes que vous jouez au clavier ou des notes du morceau en cours de reproduction.</td> </tr> <tr> <td>Vocoder-Mono</td> <td>Pratiquement identique au mode Vocoder. Dans ce mode, seules les mélodies ou les lignes ne comportant qu'une seule note peuvent être reproduites (avec priorité à la dernière note).</td> </tr> </tbody> </table>	Chordal	Les notes harmoniques sont déterminées par les trois types d'accord suivants : les accords joués dans la section d'accords du clavier (avec la touche [ACMP] activée), les accords interprétés dans la section à main gauche du clavier (avec la partie Left activée) et les accords contenus dans les données de morceau pour contrôler l'harmonie. (Réglage indisponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.)	Vocoder	Le son du microphone est émis par l'intermédiaire des notes que vous jouez au clavier ou des notes du morceau en cours de reproduction.	Vocoder-Mono	Pratiquement identique au mode Vocoder. Dans ce mode, seules les mélodies ou les lignes ne comportant qu'une seule note peuvent être reproduites (avec priorité à la dernière note).
		Chordal	Les notes harmoniques sont déterminées par les trois types d'accord suivants : les accords joués dans la section d'accords du clavier (avec la touche [ACMP] activée), les accords interprétés dans la section à main gauche du clavier (avec la partie Left activée) et les accords contenus dans les données de morceau pour contrôler l'harmonie. (Réglage indisponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.)					
Vocoder	Le son du microphone est émis par l'intermédiaire des notes que vous jouez au clavier ou des notes du morceau en cours de reproduction.							
Vocoder-Mono	Pratiquement identique au mode Vocoder. Dans ce mode, seules les mélodies ou les lignes ne comportant qu'une seule note peuvent être reproduites (avec priorité à la dernière note).							

<p><b>3</b></p>	<p><b>(Lorsque le paramètre Mode est réglé sur « Chordal »)</b></p>		
	<p>Chord Source (Source d'accord)</p>	<p>Détermine les données ou l'événement de morceau devant servir pour la détection d'accords.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau.</li> <li>• <b>XF</b> : les données d'accord définies via XF sont utilisées.</li> <li>• <b>1-16</b>: les accords sont détectés à partir des notes du canal MIDI spécifié ici.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> L'harmonie vocale peut ne pas fonctionner correctement quel que soit le réglage effectué ici en fonction des données de morceau, puisque le morceau sélectionné peut ne contenir aucune donnée d'accord ou comporter des données de notes insuffisantes pour la détection d'accord.</p>	
<p>Type</p>	<p>Détermine la manière dont les notes harmoniques sont appliquées au son du microphone lors de la sélection d'un type Chordal. Presque tous les types appliquent les notes harmoniques en fonction de l'accord spécifié via la section à main gauche et la section des accords du clavier, ou les données de morceau, à l'exception des deux types décrits ci-après.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ScaleDiatonic (Gamme diatonique)</b> : ce réglage génère les notes harmoniques sur la base des valeurs attribuées aux paramètres Key Root (Note fondamentale) et Key Type (Type de note) dans l'écran Harmony Assign (Affectation de l'harmonie) <b>7</b>, ce qui signifie que les notes harmoniques ne dépendent pas de l'accord mais correspondent à la gamme diatonique de l'armature de clé du morceau actuellement sélectionné.</li> <li>• <b>Parallèle (Parallèle)</b> : ce réglage ajoute une note à la note principale (son de microphone), avec un intervalle spécifié en <b>6</b>, indépendamment de l'accord.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Dans la Liste des types Chordal, « Abv » (Au-dessus) signifie que les notes harmoniques sont générées au-dessus de la note principale (son du microphone) alors que « Blw » (Au-dessous) indique que les notes harmoniques sont produites au-dessous de celle-ci.</p> <p>Pour plus de détails sur les types Chordal, reportez-vous à la Liste des données (Vocal Harmony Parameter List), disponible sur le site Web.</p>		
<p><b>4</b></p>	<p><b>(Lorsque le paramètre Mode est réglé sur « Vocoder » ou sur « Vocoder-Mono »)</b></p>		
	<p>Song Ch (Canal de morceau)</p>	<p>Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur entre 1 et 16, les données de note (jouées à partir d'un morceau sur cet instrument ou sur un ordinateur connecté) contenues dans le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie. Si ce paramètre est réglé sur « Off », la commande de l'harmonie par les données de morceau sera désactivée.</p>	
	<p>Part (Partie)</p>	<p>Lorsqu'il est réglé sur « Mute » (Assourdissement), le canal sélectionné ci-dessus (pour commander l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la reproduction de morceau, ce qui vous permet de désactiver la commande via certains canaux spécifiques selon les besoins.</p>	
<p><b>5</b></p>	<p>Keyboard (Clavier)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée.</li> <li>• <b>Upper (Plage supérieure)</b> : les notes jouées à droite du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> <li>• <b>Lower (Plage inférieure)</b> : les notes jouées à gauche du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Lorsque les réglages de la performance au clavier et des données de morceau sont appliqués, ces réglages sont fusionnés afin de contrôler l'harmonie.</p>	
	<p>Balance</p>	<p>Ce paramètre vous permet de régler la balance entre la voix principale (le son du microphone) et le son de l'harmonie vocale. L'augmentation de la valeur accroît le volume de l'harmonie vocale et réduit celui de la voix principale. Lorsqu'il est réglé sur L&lt;H63 (L : voix principale, H : harmonie vocale), seule l'harmonie vocale est audible ; lorsqu'il est réglé sur L63&gt;H, seule la voix principale est entendue.</p>	



<p>6</p>	<p>Réglage de la balance des notes harmoniques et des notes principales</p>	<p>Les paramètres suivants peuvent être réglés séparément pour les notes principales (son du microphone) et les notes harmoniques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose</b> : vous permet de changer la hauteur de ton des différentes notes harmoniques et notes principales. La plage est la même pour toutes les notes ; la note principale ne peut toutefois être ajustée qu'en octaves.</li> </ul> <p>Lorsque le paramètre Chordal Type (Type Chordal) est réglé sur « ScaleDiatonic » (Gamme diatonique), ce paramètre est remplacé par Degree (Degré), ce qui vous permet de changer la hauteur de ton en degrés dans la plage de valeurs suivante : -3 octaves (-22 degrés d'échelle) – Unisson (1 degré d'échelle) – +3 octaves (+22 degrés d'échelle).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Detune</b> : détermine le réglage de la hauteur de ton avec précision pour toutes les notes harmoniques séparément, dans une plage de valeurs comprise entre -50 centièmes et +50 centièmes.</li> <li>• <b>Formant</b> : détermine le réglage du formant pour chaque note harmonique séparément. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».</li> <li>• <b>Pan</b> : détermine le réglage de la position de balayage panoramique de chaque note harmonique. Si vous réglez la note harmonique sur une position de balayage panoramique différente, avec la voix principale au centre, par exemple, vous obtiendrez un son stéréo naturellement ample.</li> <li>• <b>Volume</b> : détermine le réglage de volume pour chaque note harmonique séparément. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance de niveau relative entre la voix principale et les notes harmoniques.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Lorsque le réglage Pitch Correct Mode (Mode de correction de la hauteur de ton) 7 est désactivé (OFF), la partie Lead (Principale) est indisponible pour les paramètres Transpose, Detune et Formant.</p> <p><b>NOTE</b> Les valeurs de transposition des harmonies ne sont disponibles que lorsque le Mode 2 est réglé sur « Chordal ».</p>
<p>7</p>	<p>Harmony Assign (Affectation de l'harmonie)</p>	<p>Ce paramètre vous permet de régler la manière dont les harmonies sont affectées ou entendues au niveau de la note principale (le son du microphone). Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des données (Vocal Harmony Parameter List), disponible sur le site Web.</p> <p><b>Lorsque le mode Harmony (Harmonie) est réglé sur « Chordal » :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Session Table (Table de session)</b> : détermine la manière dont les harmonies sont entendues ou le type d'accord qui sera utilisé pour créer les harmonies, en fonction des différents styles musicaux.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre Chordal Type est défini sur une valeur autre que « ScaleDiatonic » ou « Parallel ».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Key Root (Note fondamentale), Key Type (Type de note)</b> : ce paramètre est disponible lorsque le paramètre Chordal Type 3 est réglé sur « ScaleDiatonic ». Les notes harmoniques basées sur les valeurs attribuées ici ne dépendent pas de l'accord mais correspondent à la gamme diatonique de l'armure de clé du morceau actuellement sélectionné.</li> </ul> <p><b>Lorsque le mode Harmony est réglé sur « Vocoder » ou « Vocoder-Mono » :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Transpose Mode (Mode de transposition)</b> : Détermine le degré de transposition des parties de l'harmonie. Dans le cas de « 0 », il n'y a pas de transposition. À l'inverse, le réglage « Auto » se traduit par une transposition automatique.</li> </ul>

<b>7</b>	Detail Setting (Réglage détaillé)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Correct Mode (Mode de correction de la hauteur de ton)</b> : corrige la hauteur de ton de la note principale (son de microphone). La valeur « Off » (Désactivé) est inopérante alors que le réglage « Hard » (Fort) corrige la hauteur de ton de la manière la plus précise.</li> <li>• <b>Humanize (Humanisation)</b> : Ce réglage vous permet de faire retentir les sons de l'harmonie vocale de manière plus naturelle et moins « électronique », en introduisant de légers écarts de temps entre les notes principales et les notes harmoniques.</li> <li>• <b>Off</b> : aucun effet Humanize n'est appliqué.</li> <li>• <b>1</b> : L'effet Humanize est appliqué à l'harmonie pour créer une sensation plus naturelle, un effet authentique d'élargissement du son qui donne l'impression qu'un grand nombre de personnes chantent en chœur.</li> <li>• <b>2</b> : L'effet Humanize est appliqué à l'harmonie pour produire un groove plus prononcé. Les passages les plus rapides conservent toutefois leur essence rythmique.</li> <li>• <b>3</b> : L'effet Humanize est appliqué à l'harmonie pour refléter l'interaction entre le chanteur principal et le chœur qui l'accompagne, la voix principale étant mise en avant et la synchronisation légèrement assouplie.</li> <li>• <b>Lead Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de la sonorité principale), Harm Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton de l'harmonie)</b> : déterminent la vitesse de détection de la note principale et des notes harmoniques en réponse au signal transmis via le microphone. Dans la plage de valeurs disponibles, « 1 » fournit la réponse la plus lente, « 4 » est un réglage standard et « 15 » fournit la réponse la plus rapide, alors que « as Mic Setting » (Comme réglage micro) donne priorité à la vitesse spécifiée par le paramètre « Pitch Detect Response » (Réponse à détection de la hauteur de ton) dans l'écran Mic Setting (page 121).</li> <li>• <b>Harmony Effect (Effet d'harmonie)</b> : détermine le type d'effet appliqué aux notes harmoniques ajoutées à la note principale.</li> <li>• <b>Harmony Stability (Stabilité de l'harmonie)</b> : détermine le degré de stabilité de l'harmonie appliquée à la note principale. Lorsque le paramètre est réglé sur « Stable », cela signale un son relativement stable avec peu de mouvement d'harmonie. En revanche, un réglage sur « Dynamic » tend à ajouter de l'harmonie en dynamique avec la source d'entrée.</li> <li>• <b>Lead Vibrato Depth (Profondeur de vibrato de la voix principale)</b> : spécifie la profondeur de vibrato du son principal.</li> <li>• <b>Harm Vibrato Depth (Profondeur de vibrato de l'harmonie)</b> : spécifie la profondeur de vibrato du son harmonique.</li> <li>• <b>Vibrato Speed (Vitesse de vibrato)</b> : spécifie la vitesse de vibrato du son principal et du son harmonique.</li> <li>• <b>Vibrato Delay (Retard de vibrato)</b> : spécifie le retard de vibrato du son principal et du son harmonique.</li> </ul> <p>Pour plus de détails sur les paramètres liés aux réglages détaillés, reportez-vous à la Liste des données (Vocal Harmony Parameter List), disponible sur le site Web.</p>
----------	--------------------------------------	---

## ■ Effect (Effet)

Permet de modifier les paramètres liés aux effets appliqués aux notes d'harmonie vocale.

<b>8</b>	Activation/ désactivation de l'effet	Active ou désactive les effets appliqués aux notes d'harmonie vocale.
<b>9</b>	Type	Sélectionne le type d'effet appliqué aux notes d'harmonie vocale. Vous pouvez modifier également les paramètres détaillés du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous à la Liste des données (« Vocal Effect Type List » pour les types d'effets de Vocal Harmony, et « Vocal Harmony Parameter List » pour les paramètres des effets de Vocal Harmony), disponible sur le site Web.
<b>10</b>	Lead	Règle la profondeur de l'effet appliqué à la note principale.
<b>11</b>	Harmony	Règle la profondeur de l'effet appliqué aux notes harmoniques.
<b>12</b>	Reverb	Règle la profondeur de réverbération appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 135).
<b>13</b>	Chorus	Règle la profondeur de chœur appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (page 135).

## 4 Touchez (Enregistrer) pour sauvegarder les modifications sous forme de type d'harmonie vocale original.

Il est possible d'enregistrer soixante types au total (types Vocal Harmony et Synth Vocoder confondus). Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs correspondant à leur contenu.

### AVIS

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

### NOTE

Pour stocker les réglages de l'harmonie vocale sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect (Effet utilisateur). Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] (Utilitaire) → [Factory Reset/Backup] (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde) → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » (Effet utilisateur) afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 166).

## Édition des types Synth Vocoder (Harmonie vocale)

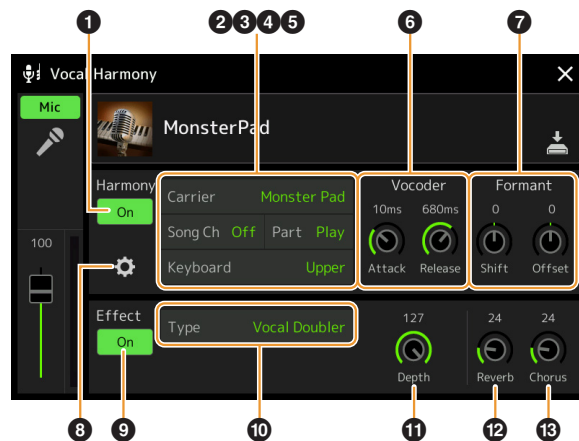
Vous pouvez créer votre propre type Synth Vocoder (Synthétiseur vocoder) en modifiant les paramètres du type Synth Vocoder prédéfini.

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

- 1 Touchez le nom de l'harmonie vocale pour appeler l'écran Vocal Harmony Selection (Sélection de l'harmonie vocale).
- 2 Touchez [Synth Vocoder], puis sélectionnez le type Synth Vocoder souhaité.
- 3 Procédez aux modifications souhaitées en fonction du type Synth Vocoder sélectionné.

### NOTE

Vérifiez que le microphone est correctement branché (voir Mode d'emploi) et que les réglages sont convenablement réglés (reportez-vous à la page 120 du présent manuel de référence) avant de configurer ici les paramètres Synth Vocoder.



### ■ Harmony

Permet de modifier les paramètres Synth Vocoder.

1	Activation/désactivation de l'harmonie	Active ou désactive Synth Vocoder. Ce réglage est équivalent à la touche [VOCAL HARMONY] du panneau.
2	Carrier (Porteuse)	Sélectionne le son d'instrument de musique utilisé en tant que source (porteuse) de Synth Vocoder. (Le paramètre Carrier est le son de base auquel les caractéristiques vocales sont appliquées.)
3	Song Ch (Canal de morceau)	Lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur entre 1 et 16, les données de note (jouées à partir d'un morceau sur cet instrument ou sur un ordinateur connecté) contenues dans le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie. Si ce paramètre est réglé sur « Off », la commande de l'harmonie par les données de morceau sera désactivée.
4	Part	Lorsqu'il est réglé sur « Mute » (Assourdissement), le canal sélectionné ci-dessus (pour commander l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la reproduction de morceau, ce qui vous permet de désactiver la commande via certains canaux spécifiques selon les besoins.
5	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Off</b> : la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée.</li> <li>• <b>Upper</b> : les notes jouées à droite du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> <li>• <b>Lower</b> : les notes jouées à gauche du point de partage (Left) commandent l'harmonie.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Lorsque les réglages de la performance au clavier et des données de morceau sont appliqués, ces réglages sont fusionnés afin de contrôler l'harmonie.</p>
6	Vocoder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attack (Attaque)</b> : détermine le temps d'attaque du son de Synth Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente.</li> <li>• <b>Release (Relâchement)</b> : détermine le temps de relâchement du son de Synth Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus la chute est lente.</li> </ul>

7	Formant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Shift (Variation)</b> : détermine le degré de variation de la valeur de la fréquence de coupure du filtre passe-bande pour Inst Input (Entrée de l'instrument). Ce paramètre peut être utilisé pour modifier le caractère du son du Vocoder.</li> <li>• <b>Offset (Décalage)</b> : règle avec précision les fréquences de coupure de tous les filtres passe-bande pour Inst Input (Entrée de l'instrument). Ce paramètre peut être utilisé pour modifier avec précision le caractère du son du Vocoder.</li> </ul>	
8	Detail Setting	Carrier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Volume</b> : détermine le niveau de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> <li>• <b>Noise (Bruit)</b> : détermine le niveau du bruit appliqué au signal d'entrée de Synth Vocoder. Ceci peut servir à accentuer les sons sifflants et les consonnes occlusives qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Octave</b> : détermine le réglage d'octave de la porteuse du son de Synth Vocoder.</li> </ul>
		HPF (High Pass Filter) (Filtre passe-haut)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Freq (Fréquence)</b> : détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour le son d'entrée du microphone. Le réglage de ce paramètre sur une valeur faible produit un son d'entrée traitée de manière minimaliste, en d'autres termes, un son très proche de l'original. Le réglage du paramètre sur une valeur élevée accentue les sons sifflants et autres consonnes à hautes fréquences de la voix qui facilitent la compréhension des paroles prononcées.</li> <li>• <b>Level (Niveau)</b> : détermine le niveau de la sortie du son de microphone en provenance du filtre passe-haut.</li> </ul>
		BPF1 – 10 (Band-Pass Filter) (Filtre passe-bande)	<p>Déterminent les gains de sortie des réglages BPF 1–10 sur Inst Input (son de performance au clavier). Le réglage BPF 1 correspond au formant le plus faible, tandis que le réglage BPF 10 correspond au formant le plus élevé.</p> <p><b>NOTE</b> Un retour (sifflement) peut être généré selon les réglages de configuration. Soyez particulièrement prudent lorsque vous augmentez les valeurs.</p>

## ■ Effect

Permet de modifier les paramètres liés aux effets appliqués aux notes de Synth Vocoder.

9	Activation/désactivation de l'effet	Active ou désactive les effets appliqués aux notes de Synth Vocoder.
10	Type	Sélectionne le type d'effet appliqué aux notes de Synth Vocoder. Vous pouvez modifier également les paramètres détaillés du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous aux à la Liste des données « Vocal Effect Type List » pour les types d'effets de Synth Vocoder, et « Vocal Harmony Parameter List » pour les paramètres des effets de Synth Vocoder), disponible sur le site Web.
11	Depth	Détermine la quantité d'effet appliquée au son général de Synth Vocoder.
12	Reverb	Règle la profondeur de réverbération appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (Console de mixage) (page 135).
13	Chorus	Règle la profondeur de chœur appliquée au son du microphone. Le réglage effectué ici est équivalent à celui de l'écran Mixer (Console de mixage) (page 135).

## 4 Touchez (Enregistrer) puis sauvegardez les modifications sous forme de type Synth Vocoder original.

Il est possible d'enregistrer soixante types au total (types d'harmonie vocale et de synthétiseur vocoder). Pour faciliter tout rappel ultérieur, attribuez à ces réglages des noms suffisamment descriptifs correspondant à leur contenu.

### AVIS

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

### NOTE

Pour stocker les réglages de Synth Vocoder sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 166).

## Contenu du chapitre

Édition des paramètres de filtre (Filter) .....	129
Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ) .....	130
Édition des paramètres d'effet (Effect) .....	133
• Édition et enregistrement des réglages d'effet .....	134
Édition des paramètres d'effet (Chorus /Reverb).....	135
• Édition et enregistrement des réglages Chorus/Reverb.....	135
Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume) .....	135
Édition des réglages de Master Compressor (Compressor).....	136
Schéma fonctionnel .....	137

Le Mode d'emploi décrit la procédure de base pour l'utilisation de la fonctionnalité Mixer. Le manuel de référence propose des informations plus détaillées sur les différents écrans (ou fonctions) de l'écran Mixer appelé via [MENU] → [Mixer]. Les onglets de sélection de partie « Panel » à « Song » situés en haut de l'écran Mixer vous permettent de régler le son de la partie correspondante, alors que l'onglet « Master » (Principal) vous permet d'effectuer des ajustements sonores globaux pour l'ensemble de l'instrument.

### NOTE

Lorsqu'un morceau audio est sélectionné, vous ne pouvez pas régler les paramètres liés aux parties ou aux canaux de morceau.

### NOTE

Les boutons et curseurs n'apparaîtront sur les écrans de réglages que si les paramètres pertinents sont disponibles.

Pour obtenir des indications visuelles sur le flux de signaux et la configuration de la console de mixage, consultez le Schéma fonctionnel à la [page 137](#).

## Édition des paramètres de filtre (Filter)

Cette fonction modifie les caractéristiques tonales (clarté, etc.) du son, en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son. Elle est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



Resonance (Résonance)	Règle l'effet de résonance ( <a href="#">page 54</a> ) de chaque partie séparément. Ce paramètre peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre « Cutoff » pour ajouter davantage de caractère au son.
Cutoff	Permet de définir la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure correspondante ( <a href="#">page 54</a> ).

## Édition des paramètres de l'égaliseur (EQ)

L'égaliseur, appelé également « EQ », est un processeur de sons qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins de la réponse en fréquence globale. Les onglets de sélection de partie « Panel » à « Song » situés en haut de l'écran Mixer vous permettent de régler l'égaliseur pour la partie correspondante, alors que l'onglet « Master » vous permet d'effectuer des ajustements d'égalisation généraux pour l'ensemble de l'instrument.

### ■ Part EQ (Égaliseur de partie) (lorsqu'un des onglets « Panel » à « Song » est sélectionné)



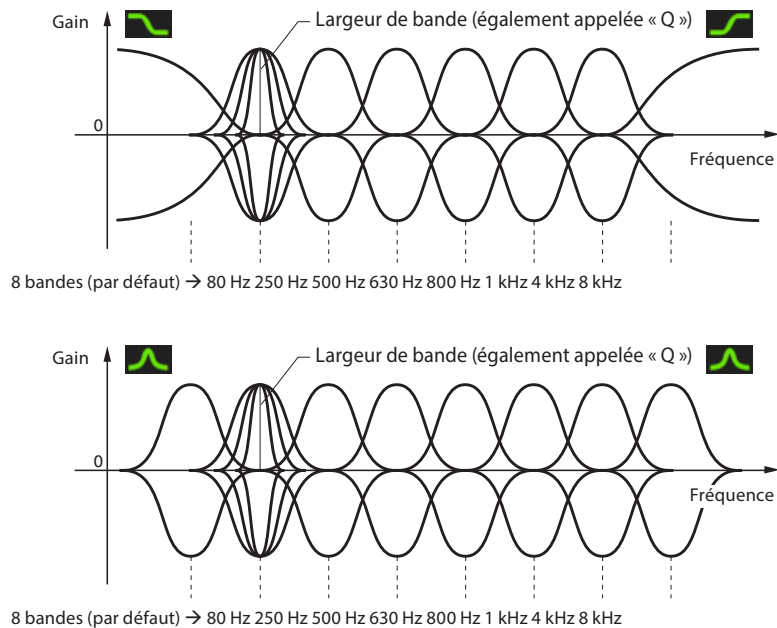
High (Bande supérieure)	Renforce ou coupe la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
Low (Bande inférieure)	Renforce ou coupe la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

## ■ Master EQ (Égaliseur principal) (lorsque l'onglet « Master » est sélectionné)

Cet instrument dispose d'un égaliseur numérique à huit bandes de haute qualité, qui permet d'appliquer un effet final à la sortie de l'instrument, celui du réglage de tonalité. Vous pouvez sélectionner un des neuf types d'égaliseurs prédéfinis dans l'écran « Master ». Vous avez même la possibilité de créer vos propres réglages d'égalisation personnalisés en ajustant les bandes de fréquence, puis en enregistrant les réglages sous l'un des 30 types User Master EQ (Égaliseur principal utilisateur).

### NOTE

Le paramètre Master EQ (Égaliseur principal) ne s'applique ni aux morceaux audio sur l'entrée audio via les prises AUX IN, ni au son de métronome.



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

- **Flat (Plat)** : réglages d'EQ plats. Le gain de chaque fréquence est réglé sur 0 dB.
- **Mellow (Harmonieux)** : réglages d'égalisation relativement doux et harmonieux pour lesquels les bandes de haute et moyenne fréquences sont légèrement réduites.
- **Bright (Clair)** : réglage d'égalisation qui permet de renforcer le niveau des hautes fréquences et de rendre ainsi le son plus clair.
- **Loudness (Volume sonore)** : réglages d'EQ favorisant la clarté du son et pour lesquels les bandes de basse et haute fréquences sont renforcées. Ce réglage se conjugue parfaitement bien à la musique à tempo rapide.
- **Powerful (Puissant)** : puissants réglages d'égalisation pour lesquels toutes les fréquences sont renforcées. Ce réglage peut servir à renforcer la musique lors de fêtes, etc.
- **HS7, HS8, STAGEPAS 600, STAGEPAS 1k mkII** : ces réglages d'égalisation sont idéaux pour la sortie vers chaque produit portant le même nom.
- **User1-30 (Utilisateur 1-30)** : vos propres réglages d'égalisation personnalisés, enregistrés à l'étape 4.

## 2 Réglez la valeur Q (largeur de bande) ainsi que la fréquence centrale de chaque bande d'égaliseur.

La plage de fréquences disponible varie selon la bande. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite. Concernant les bandes les plus à gauche et à droite :

- Il est possible de sélectionner le type d'égaliseur, comme Peak/Dip (Crête/Creux) ou Shelving). Pour plus d'informations sur les caractéristiques de chaque type, voir ci-dessus.
- La valeur Q ne peut être réglée que lorsque le type Peak/Dip (Crête/Creux) est sélectionné.

**3 Réglez le gain de niveau pour accentuer ou couper chacune des huit bandes selon les besoins.**

**4 Touchez  (Enregistrer) pour enregistrer les réglages sous forme de type User Master EQ.**

Il est possible de créer et de sauvegarder jusqu'à deux types d'égaliseurs.

**AVIS**

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

**NOTE**

Pour stocker les réglages de l'égalisateur principal sur un lecteur flash USB, enregistrez-les en tant que fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] (Enregistrer) sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement ([page 166](#)).



## Édition des paramètres d'effet (Effect)

Cet instrument est doté des blocs d'effets suivants.

- **System Effect (Effet système) (Chorus, Reverb)** : ces effets s'appliquent au son d'ensemble de l'instrument. Vous pouvez régler la profondeur de l'effet système pour chaque partie séparément. Ce réglage peut être effectué sur l'écran « Chorus/Reverb » (Chœur/Réverbération) (page 135).
- **Insertion Effect 1–28 (Effet d'insertion 1–28)** : ces effets s'appliquent uniquement à une partie spécifique. Pour chacun de ces effets, sélectionnez un type d'effet spécialement destiné à la partie souhaitée (par exemple, Distortion, qui s'applique uniquement à une partie de guitare).
- **Variation Effect (Effet de variation)** : ce bloc peut servir à la fois d'effet système et d'effet d'insertion, et vous pouvez basculer entre les deux effets.

Cette section couvre les réglages liés aux effets d'insertion et à l'effet de variation sur l'écran Effect (Effet). Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » (Principal) en haut de l'écran Mixer (Console de mixage).



Insertion Effect	<p>Permet d'affecter le type d'effet d'insertion souhaité à chaque partie séparément en touchant la zone située au-dessus du bouton correspondant. Vous pouvez régler le degré d'application de l'effet à l'aide des boutons. Si vous souhaitez affecter les effets d'insertion à différentes parties puis sélectionner un type d'effet, touchez [Assign Part Setting] (Affecter le réglage de partie) dans le coin supérieur droit de cette zone afin d'effectuer les réglages nécessaires dans la fenêtre.</p> <p>Les parties susceptibles de faire l'objet d'une affectation d'effet d'insertion sont comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Insertion Effect 1–19</b> : parties de clavier, canaux de morceaux 1–16</li> <li>• <b>Insertion Effect 20</b> : microphone, canaux de morceau 1–16</li> <li>• <b>Insertion Effect 21–28</b> : parties de style (sauf en ce qui concerne la partie audio du style Audio)</li> </ul>
Variation Effect	<p>Touchez [Insertion] ou [System] pour basculer l'option Effect Connection (Connexion d'effets) entre Insertion Effect et System Effect, puis touchez l'extrémité droite de cette ligne afin de sélectionner le type d'effet souhaité. Lorsque « System » est sélectionné, cet effet s'applique à toutes les parties de morceau et de style en tant qu'effet système. Lorsque « Insertion » est sélectionné, cet effet s'applique uniquement à une partie spécifique du morceau/style.</p> <p>Servez-vous du bouton de chacune des parties pour régler le degré d'application de l'effet correspondant.</p> <p><b>NOTE</b> Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Panel » en haut de l'écran Mixer.</p>

## Édition et enregistrement des réglages d'effet

Vous pouvez éditer les réglages des effets système (Chorus, Reverb), des effets d'insertion et de l'effet de variation. Les modifications peuvent être enregistrées en tant que type User Effect

- 1 Depuis l'écran Mixer, touchez le nom du type d'effet souhaité afin d'appeler l'écran de réglage de l'effet correspondant.



- 2 Sélectionnez la catégorie et le type d'effet, puis réglez la valeur du paramètre à l'aide des contrôleurs à l'écran.
- 3 Si nécessaire, touchez [Detail] afin d'appeler l'écran Effect Parameter (Paramètres d'effet) pour effectuer des réglages supplémentaires.

Les paramètres disponibles varient selon le type d'effet.

### NOTE

Les paramètres grisés ne peuvent pas être modifiés.

- 4 Touchez  (Enregistrer) pour enregistrer les réglages en tant que type User Effect.

Vous pouvez stocker jusqu'à trois types d'effet pour les blocs d'effets Reverb (Réverbération), Chorus (Chœur) et Variation et un total de trente types d'effet pour les blocs d'effets d'insertion.

### AVIS

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

### NOTE

Pour stocker les réglages d'effet sur un lecteur flash USB, sauvegardez ceux-ci dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 166).

## Édition des paramètres d'effet (Chorus /Reverb)

Chorus (Chœur) et Reverb (Réverbération) sont des effets systèmes qui s'appliquent au son d'ensemble de l'instrument. Ils sont indisponibles en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



Chorus	Touchez le nom du type de chœur en haut à droite de cette rangée pour sélectionner le type d'effet de chœur souhaité. Après avoir procédé à la sélection, retournez sur l'écran Mixer, puis utilisez les boutons pour régler la profondeur de chœur correspondant à chaque partie séparément.
Reverb	Touchez le nom du type de réverbération en haut à droite de cette rangée pour sélectionner le type de réverbération souhaité. Une fois la sélection effectuée, retournez sur l'écran Mixer et utilisez les boutons pour régler la profondeur de réverbération correspondant aux différentes parties.

### NOTE

Pour plus de détails sur les types Chorus et Reverb, reportez-vous à la Liste des données (Effect Type List), disponible sur le site Web.

## Édition et enregistrement des réglages Chorus/Reverb

Cette opération est identique à celle effectuée sur l'écran « Effect » (page 133).

## Édition des réglages de panoramique/volume (Pan/Volume)

Vous pouvez régler les valeurs des paramètres Pan (position de balayage panoramique stéréo du son) et Volume pour chaque partie séparément. Cet écran est indisponible en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.



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

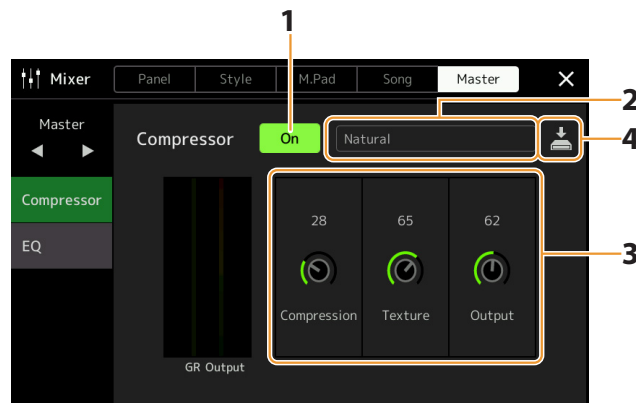
## Édition des réglages de Master Compressor (Compressor)

Compressor est un effet couramment utilisé pour limiter et comprimer les dynamiques (douceur/force) d'un signal audio. Pour les signaux qui présentent de grandes variations au niveau des dynamiques, comme les parties vocales ou la guitare, cet effet « resserre » la plage de dynamiques, en accentuant les sons doux et en atténuant les sons forts. Appliqué avec le gain pour renforcer le niveau d'ensemble, il crée un son haute qualité, plus puissant et homogène.

Cet instrument dispose d'un effet Master Compressor qui s'applique au son d'ensemble de l'appareil. Bien que des réglages Master Compressor prédéfinis soient fournis, vous avez aussi la possibilité de créer et d'enregistrer vos propres présélections Master Compressor originales en ajustant les paramètres concernés. Cet écran est disponible uniquement en cas de sélection de l'onglet « Master » en haut de l'écran Mixer.

### NOTE

Le paramètre Master Compressor ne s'applique ni aux morceaux audio sur l'entrée audio via les prises AUX IN, ni au son de métronome.



**1** Réglez l'effet Compressor sur « On » (Activé).

**2** Sélectionnez le type Master Compressor (Compresseur principal) que vous voulez éditer.

- **Natural (Naturel)** : réglages naturels du compresseur où l'effet de compression est modérément prononcé.
- **Rich (Riche)** : réglages Rich Compressor qui mettent parfaitement en évidence les caractéristiques de l'instrument. Ce réglage est idéal pour améliorer les instruments acoustiques, la musique jazz, etc.).
- **Punchy (Dynamique)** : réglages du compresseur où le degré de compression est exagérément amplifié. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique rock.
- **Electronic (Électronique)** : réglages du compresseur qui mettent parfaitement en évidence les caractéristiques de la dance électronique.
- **Loud (Fort)** : réglages puissants du compresseur. Ce réglage est idéal pour améliorer la musique énergique telle que le rock ou le gospel.
- **User1-5** : vos propres réglages de compresseur personnalisés, enregistrés à l'étape 4.

**3** Modifiez les paramètres liés à Master Compressor.

Compression	Les paramètres tels que Threshold, Ratio et Soft Knee (disponibles sur les compresseurs communément utilisés) sont tous modifiés en même temps, ce qui vous permet de compresser modérément le son.
Texture	Ajoute des caractéristiques naturelles à l'effet. Plus la valeur est élevée, plus la texture est légère. <b>NOTE</b> Il peut être plus facile d'écouter les modifications en utilisant ce réglage en combinaison avec « Compression » et « Output ».
Output (Sortie)	Détermine le niveau de sortie.

« GR » indique la réduction de gain (niveau compressé), tandis que « Output » montre le niveau de sortie en fonction du son de l'instrument en temps réel.

**4** Touchez  (Enregistrer) pour enregistrer les réglages en tant que type User Master Compressor. Vous avez la possibilité de créer et d'enregistrer jusqu'à cinq types d'effets Master Compressor (Compresseur principal).

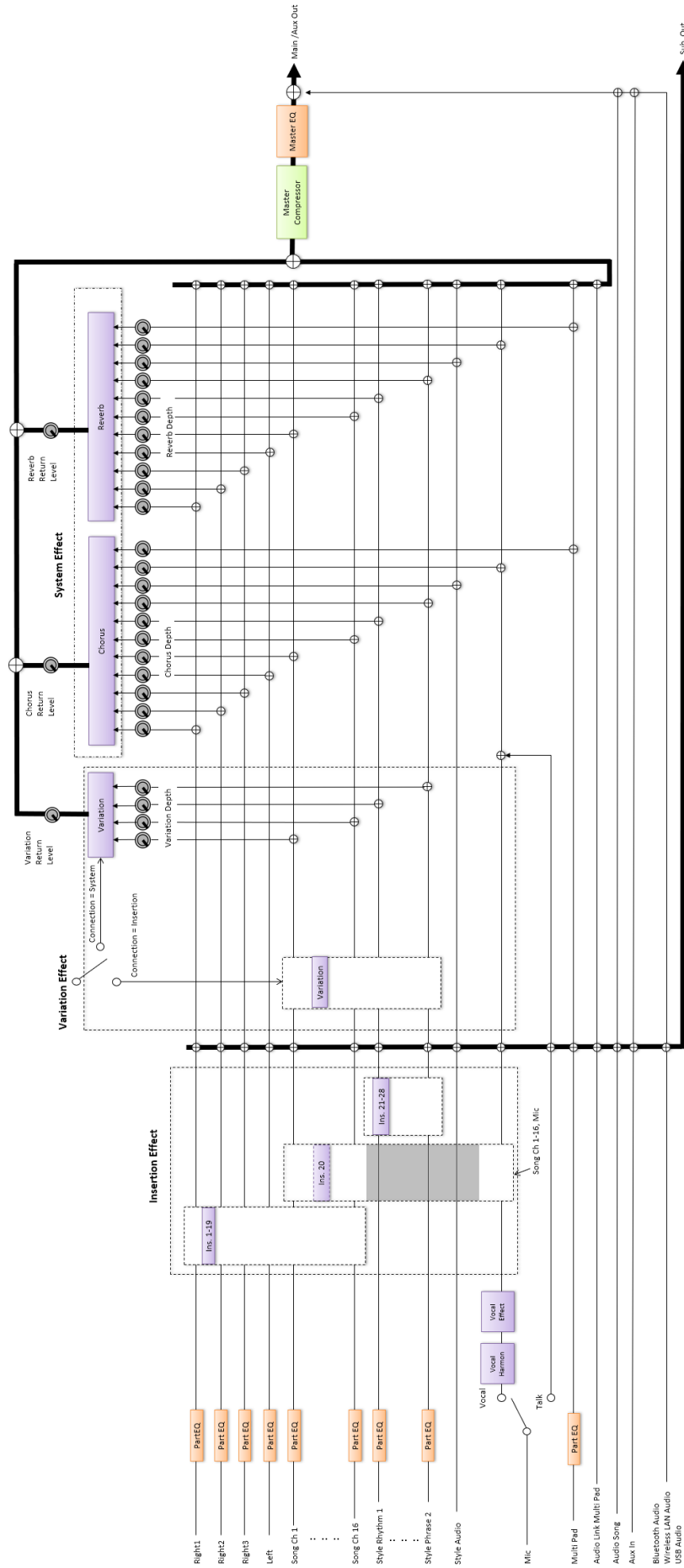
### AVIS

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

### NOTE

Pour stocker les réglages Master Compressor sur un lecteur flash USB, enregistrez-les dans un fichier User Effect. Pour cela, depuis l'écran appelé via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → page 2/2, touchez [Save] sous « User Effect » afin d'exécuter l'opération d'enregistrement (page 166).

# Schéma fonctionnel



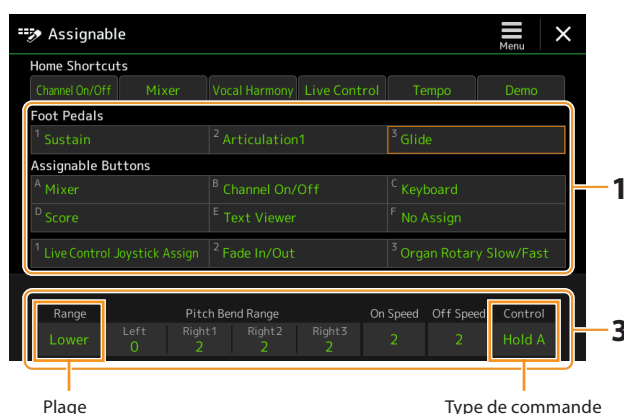
## Contenu du chapitre

Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable).....	138
• Fonctions attribuables.....	139
Édition des types d'affectation des boutons, des curseurs et du joystick de commande en direct (Live Control).....	145
• Fonctions attribuables.....	146

## Affectation de fonctions spécifiques aux pédales et aux touches de panneau (Assignable)

Vous pouvez affecter différentes fonctions aux pédales connectées à la prise ASSIGNABLE FOOT PEDAL (Pédale affectable), ainsi que des touches ASSIGNABLE [A-F] et [1-3].

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



### 1 Touchez pour sélectionner la pédale ou la touche souhaitée.

Touchez de nouveau cet élément pour appeler la liste des fonctions.

#### NOTE

Comme indiqué dans le Mode d'emploi, des raccourcis peuvent également être affectés aux touches ASSIGNABLE. Les raccourcis des fonctions suivantes peuvent uniquement être affectés aux touches ASSIGNABLE

- Regist Bank Information
- Regist Bank Edit
- Style Information
- Multi Pad Edit

### 2 Sélectionnez la fonction que vous souhaitez affecter à la pédale ou à la touche.

Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux pages 139–144.

#### NOTE

Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : Voice Guide Controller (page 164), Punch In/Out of Song (page 83) et Registration Sequence (page 114). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → fonctions affectées ici


### 3 Effectuez les réglages nécessaires de la fonction sélectionnée qui apparaît en bas de l'écran.

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de la fonction sélectionnée, tels que la transmission des parties affectées par la fonction, etc. Si vous souhaitez changer le nom de la fonction qui apparaît dans la fenêtre contextuelle, touchez [Rename] et entrez le nom souhaité. Vous pouvez saisir jusqu'à 50 caractères.

#### 4 Si nécessaire, spécifiez la polarité de la pédale en touchant (Menu).

Le fonctionnement peut s'inverser en fonction du type de pédale connectée à l'instrument (c.-à-d. que l'application de l'effet se fait au relâchement et non plus à l'enfoncement). Dans ce cas, utilisez ce réglage pour inverser la polarité.

#### Masquage de la fenêtre contextuelle lorsque les touches ASSIGNABLE sont enfoncées

Lorsque vous appuyez sur une des touches ASSIGNABLE, la fenêtre contextuelle affichant l'état de la fonction affectée apparaît à l'écran. Vous pouvez également définir la fenêtre contextuelle à masquer. Pour ce faire, touchez  (Menu) dans l'écran Assignable, puis réglez « Popup Window » (Fenêtre contextuelle) sur Off.

## Fonctions attribuables

Dans la liste ci-dessous, « P » indique les pédales, « A » les touches ASSIGNABLE. Les fonctions signalées par la mention « O » sont disponibles pour les pédales ou les touches correspondantes.

- Les fonctions signalées par un astérisque « \* » peuvent uniquement être utilisées avec un contrôleur au pied et ne fonctionnent pas correctement avec un sélecteur au pied.
- Pour les fonctions pour lesquelles « Range » (Plage) est indiqué, vous pouvez régler la plage de commande parmi les options suivantes :
  - Full : Min. – Center – Max.
  - Upper : Center – Max.
  - Lower : Center – Min.
- Pour les fonctions signalées par « Control Type » (Type de commande), vous pouvez sélectionner le comportement de la pédale parmi les options suivantes, selon les besoins, uniquement lorsque la pédale a été affectée. Certaines fonctions présentent des comportements spécifiques qui sont expliqués individuellement.
  - Toggle (Basculer) : active/désactive la fonction à chaque pression.
  - Hold A (Maintien A) : active et maintient l'activation de la fonction tant que le contrôleur est enfoncé.
  - Hold B : désactive et maintient la désactivation de la fonction tant que le contrôleur est enfoncé.

#### NOTE

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de chaque fonction en bas de l'écran Assignable, tels que les parties qui seront affectées par la fonction, etc. (les éléments disponibles varient selon chaque fonction).













Fonctions			Possibilité d'attribution	
Catégorie	Fonction	Description	P	A
Voice	Articulation 1-3	Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation dont un des effets correspond à cette fonction, vous pouvez activer cet effet en enfonçant le contrôleur auquel la fonction est affectée.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Volume*	Contrôle le volume à l'aide d'un contrôleur au pied.	<input type="radio"/>	-
	Sustain (Maintien) (Type de commande)	Commande le maintien. Lorsque vous maintenez enfoncé le contrôleur auquel cette fonction est affectée, toutes les notes jouées au clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête (amortit) immédiatement toutes les notes maintenues.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Panel Sustain On/Off (Activation/désactivation du maintien via le panneau)	Identique à la touche [SUSTAIN].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Sostenuto (Type de commande)	Commande l'effet de sostenuto. Si vous appuyez sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que le contrôleur reste enfoncé. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela permet de maintenir un accord, par exemple, tandis que d'autres notes sont jouées en staccato. <b>NOTE</b> Cette fonction n'affecte pas les sonorités Organ Flutes et certaines sonorités Super Articulation.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Soft (Atténué) (Type de commande)	Commande l'effet Soft. Le fait d'appuyer sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines sonorités.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Fonctions			Possibilité d'attribution	
Catégorie	Fonction	Description	P	A
Voice	Glide (Glissement) (Plage, Type de commande)	Lorsque vous enfoncez le contrôleur auquel cette fonction est affectée, la hauteur de ton change et revient à la normale dès que vous relâchez le contrôleur. Vous pouvez effectuer les réglages suivants en bas de l'écran. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Bend Range (Plage de variation de hauteur ton) (Left, Right1/2/3)</b> : détermine la plage de variation de hauteur ton pour chaque partie du clavier affectée par le déplacement du contrôleur. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Le réglage de la plage de variation de hauteur ton est partagé entre tous les contrôleurs liés à Pitch Bend (Variation de hauteur de ton).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>On Speed (Vitesse à l'activation)</b> : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton dès lors que le contrôleur est enfoncé.</li> <li>• <b>Off Speed (Vitesse au relâchement)</b> : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton dès lors que le contrôleur est relâché.</li> </ul>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Mono/Poly (Type de commande)	Détermine si la sonorité est reproduite en mode monophonique ou polyphonique. <p><b>NOTE</b> Cette fonction présente les comportements spécifiques suivants pour les types de commande de pédale ci-dessous.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Toggle (Basculer)</b> : bascule entre le réglage Mono et le réglage Poly</li> <li>• <b>Hold A (Maintien A)</b> : maintenir la touche enfoncée permet d'activer le mode Mono.</li> <li>• <b>Hold B (Maintien B)</b> : maintenir la touche enfoncée permet d'activer le mode Poly</li> </ul>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Portamento (Type de commande)	L'effet portamento (glissement en douceur entre les notes) peut être produit à l'aide du contrôleur auquel cette fonction est affectée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (c'est-à-dire lorsqu'une note est jouée alors que la note précédente est encore maintenue). Le temps de portamento peut être réglé à partir de l'écran Voice Edit (Édition de sonorité) (page 49). Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément au bas de cet écran. <p><b>NOTE</b> Cette fonction agit sur certaines sonorités uniquement, en particulier Synth Lead (Voix principale du synthétiseur) et certaines sonorités de basse. Elle est sans effet sur les sonorités Organ Flutes et Super Articulation 2, ainsi que sur certaines sonorités Super Articulation, même lorsqu'elle est affectée à un contrôleur.</p>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Portamento Time* (Temps de portamento)	Commande le paramètre Portamento Time pour chaque partie de clavier à l'aide d'un contrôleur au pied. Pour plus de détails sur Portamento Time, reportez-vous à la page 41.	<input type="radio"/>	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Sens. vél. pour le temps de portamento) (Range)	Commande la sensibilité à la vélocité du temps de portamento de chaque partie du clavier. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 51.	<input type="radio"/>	-
	Pitch Bend* (Variation de hauteur de ton) (Plage, Type de commande)	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide de la pédale. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément et effectuer les réglages suivants au bas de cet écran. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Bend Range (Plage de variation de hauteur ton) (Left, Right1/2/3)</b> : détermine la plage de variation de hauteur ton pour chaque partie du clavier affectée par le déplacement du contrôleur. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Le réglage de la plage de variation de hauteur ton est partagé entre tous les contrôleurs liés à Pitch Bend (Variation de hauteur de ton).</p>	<input type="radio"/>	-
	Modulation (+), (-)*	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier.	<input type="radio"/>	-
	Modulation (+), (-) Alt (Type de commande)	Représente une légère variation de Modulation ci-dessus, qui permet d'activer/de désactiver les effets (forme d'onde).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Initial Touch On/Off (Activation/désactivation du toucher initial) (Type de commande)	Active/désactive le réglage de toucher initial de chaque partie du clavier sur l'écran Keyboard.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Fonctions			Possibilité d'attribution	
Catégorie	Fonction	Description	P	A
Voice	Left Hold On/Off (Activation/désactivation du maintien de la partie à main gauche) (Type de commande)	Cette fonction est identique à celle de la touche [LEFT HOLD] (Maintien gauche).	○	○
	Pedal Control (Wah)* (Commande de pédale Wah)	Applique un effet de wah aux notes jouées au clavier. <b>NOTE</b> Cet effet peut uniquement être appliqué à des sonorités spécifiques.	○	-
	Organ Rotary Slow/Fast (Rotation lente/rapide de l'orgue) (Type de commande)	Fait basculer la vitesse de rotation du haut-parleur (page 56) entre « Slow » (Lent) et « Fast » (Rapide). <b>NOTE</b> Cette fonction présente les comportements spécifiques suivants pour les types de commande de pédale ci-dessous. • <b>Toggle (Basculer)</b> : Fait basculer entre Fast (Rapide) et Slow (Lent) • <b>Hold A (Maintien A)</b> : Fast (Rapide) • <b>Hold B (Maintien B)</b> : Slow (Lent)	○	○
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie/arpège clavier) (Type de commande)	Cette fonction est identique à celle de la touche [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○
	Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège) (Type de commande)	Lorsque cette fonction est activée, la reproduction d'arpèges se poursuit même après que vous avez relâché le clavier, puis s'arrête dès que cette fonction est désactivée. Assurez-vous qu'un des types d'arpège est sélectionné et que la touche [HARMONY/ARPEGGIO] est activée.	○	○
Registration	Registration Memory (Mémoire de registration)	Cette fonction est identique à celle de la touche [MEMORY] de la section REGISTRATION MEMORY.	○	○
	Registration Memory 1-10 (Mémoire de registration 1-10)	Cette fonction est identique à celle des touches [1]-[10] de la section REGISTRATION MEMORY.	○	○
	Registration Sequence +/- (Séquence de registration +/-)	Opère une avance ou un retour dans la séquence de registration. <b>NOTE</b> Si vous voulez utiliser une pédale, réglez « Pedal Control » (Commande de pédale) en conséquence dans l'écran Registration Sequence (page 114).	-	○
	Registration Bank +/- (Banque de registration +/-)	Cette fonction est identique à celle des touches [+]/[-] de la section REGIST BANK.	○	○
	Registration Freeze On/Off (Activation/désactivation du gel de la mémoire de registration)	Cette fonction est identique à celle des touches [On]/[Off] de l'écran Registration Freeze (page 113).	○	○
	Registration Sequence On/Off (Activation/désactivation de la séquence de registration)	Cette fonction est identique à celle des touches [On]/[Off] de l'écran Registration Sequence (page 114).	○	○
Live Control (Com- mande en direct)	Live Control Knob Assign (Affectation du bouton de commande en direct)	Cette fonction est identique à celle de la touche [KNOB ASSIGN] (Affectation des boutons).	○	○
	Live Control Slider Assign (Affectation du curseur de commande en direct)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SLIDER ASSIGN] (Affectation des curseurs).	○	○
	Live Control Joystick Assign (Affectation du joystick de commande en direct)	Permet d'activer les types d'affectation de joystick (1-3) en séquence. Pour plus de détails, reportez-vous au Mode d'emploi.	○	○
	Live Control Joystick Hold On/Off (Activation/désactivation du maintien du joystick de commande en direct) (Type de commande)	Cette fonction est identique à celle de la touche [JOYSTICK HOLD] (Maintien du joystick).	○	○
	Live Control Reset Value (Valeur de réinitialisation de la commande en direct)	Cette fonction est identique à celle de la touche [Reset Value] (Valeur de réinitialisation) de l'écran Live Control (page 145). Réinitialise les valeurs de toutes les fonctions assignables de Live Control.	○	○
Chord Looper (Boucleur d'accords)	Chord Looper On/Off (Activation/désactivation du boucleur d'accords)	Cette fonction est identique à celle de la touche [ON/OFF] de la section CHORD LOOPER.	○	○
	Chord Looper Rec/Stop (Enr./arrêt du boucleur d'accords)	Cette fonction est identique à celle de la touche [REC/STOP] de la section CHORD LOOPER.	○	○

Fonctions			Possibilité d'attribution	
Catégorie	Fonction	Description	P	A
Style	Style Start/Stop (Début/Arrêt de style)	Cette fonction est identique à celle de la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Synchro Start On/Off (Activation/désactivation de début synchronisé)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC START].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Synchro Stop On/Off (Activation/désactivation de l'arrêt synchronisé)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC STOP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Intro 1-3 (Introduction 1-3)	Cette fonction est identique à celle des touches [I]-[III] de la section INTRO.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Main A-D	Cette fonction est identique à celle des touches [A]-[D] de la section MAIN VARIATION.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Down (Variation vers le bas)	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à gauche.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Self (Variation auto)	Reproduit une variation rythmique.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Break (Rupture rythmique)	Reproduit une rupture.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fill Up (Variation vers le haut)	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à droite.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Ending 1-3 (Coda 1-3)	Cette fonction est identique à celles des touches [I]-[III] de la section ENDING/rit.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Acmp On/Off (Activation/désactivation de l'accompagnement)	Cette fonction est identique à celle de la touche [ACMP].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	OTS Link On/Off (Activation/désactivation de la liaison OTS)	Cette fonction est identique à celle de la touche [OTS LINK].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Auto Fill In On/Off (Activation/désactivation de la variation rythmique automatique)	Cette fonction est identique à celle de la touche [AUTO FILL IN].	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Half Bar Fill In (Variation rythmique à la demi-mesure) (Type de commande)	Lorsque cette fonction est activée, le changement de sections d'un style au premier temps de la section en cours lance la section suivante au milieu avec une variation rythmique automatique <b>NOTE</b> Lorsque vous sélectionnez un style audio, la fonction est inopérante.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Fade In/Out (Ouverture/fermeture par fondu sonore)	Active ou désactive la fonction Fade In/Fade Out pour la reproduction de styles, de morceaux MIDI, etc. Les paramètres suivants peuvent être réglés au bas de cet écran. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fade In Time (Temps d'ouverture par fondu sonore)</b> : détermine le temps nécessaire pour que le volume de style/ morceau augmente ou passe du niveau minimum au niveau maximum (plage de 0 à 20,0 secondes).</li> <li>• <b>Fade Out Time (Temps de fermeture par fondu sonore)</b> : détermine le temps nécessaire pour que le volume de style/ morceau diminue ou passe du niveau maximum au niveau minimum (plage de 0 à 20 secondes).</li> <li>• <b>Fade Out Hold Time (Temps de maintien de fermeture par fondu sonore)</b> : détermine le temps pendant lequel le volume est maintenu à 0 après l'atténuation (plage de 0 à 5 secondes).</li> </ul>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fingered/Fingered On Bass (Doigté/Doigté sur basse)	La pédale alterne entre les modes « Fingered » et « Fingered On Bass » (page 9).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Bass Hold (Maintien de basse) (Type de commande)	Lorsque cette fonction est activée, la note de basse du style est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style. <b>NOTE</b> Si le doigté est réglé sur « All Full Keyboard » (Clavier complet IA), la fonction est inopérante.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
One Touch Setting 1-4 (Présélection immédiate 1-4)	Cette fonction est identique à celle des touches [1]-[4] de la section ONE TOUCH SETTING.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
One Touch Setting +/- (Présélection immédiate +/-)	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Multi-pad	Multi Pad 1-4	Cette fonction est identique à celle des touches [1]-[4] de la section MULTI PAD CONTROL.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Multi Pad Select (Sélection du multi-pad)	Cette fonction est identique à celle de la touche [SELECT, SYNC START] de la section MULTI PAD CONTROL.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Multi Pad Stop (Arrêt du multi-pad)	Cette fonction est identique à celle de la touche [STOP] de la section MULTI PAD CONTROL.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

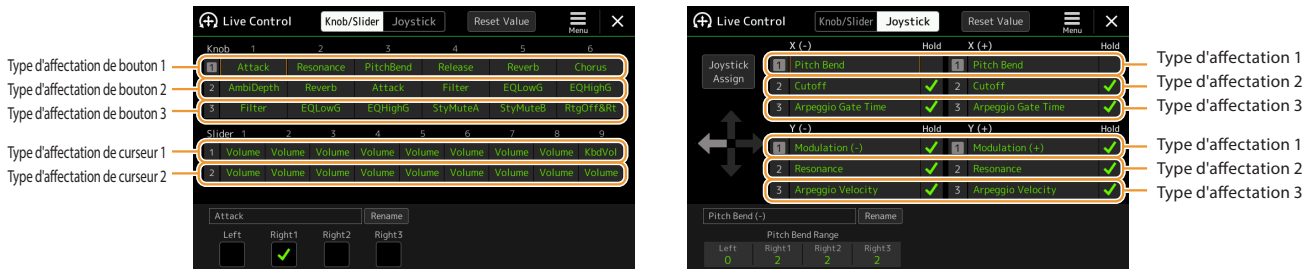
Fonctions			Possibilité d'attribution	
Catégorie	Fonction	Description	P	A
Song (Morceau)	Song A Play/Pause (Reproduction/Pause du morceau A)	Cette fonction est identique à celle de la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG A.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Previous (Morceau A précédent)	Cette fonction est identique à celle de la touche [PREV] de la section SONG A.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Next (Morceau A suivant)	Cette fonction est identique à celle de la touche [NEXT] de la section SONG A.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Single Repeat On/Off (Activation/désactivation de la répétition unique du morceau A)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition) de la section SONG A de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Vocal Cancel On/Off (Activation/désactivation de l'annulation de la voix du morceau A)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Annulation de la voix) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song A Time Stretch* (Extension de temps du morceau A) (Range)	Commande le réglage  100% (Extension de temps) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	<input type="radio"/>	-
	Song A Pitch Shift* (Décalage de la hauteur de ton du morceau A) (Range)	Commande le réglage  0 (Décalage de la hauteur de ton) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	<input type="radio"/>	-
	Song A A-B Repeat (Répétition A-B du morceau A)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition A-B) de la section SONG A Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Play/Pause (Reproduction/Pause du morceau B)	Cette fonction est identique à celle de la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG B.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Previous (Morceau B précédent)	Cette fonction est identique à celle de la touche [PREV] de la section SONG B.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Next (Morceau B suivant)	Cette fonction est identique à celle de la touche [NEXT] de la section SONG B.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Single Repeat On/Off (Activation/désactivation de la répétition unique du morceau B)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition) de la section SONG B de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Vocal Cancel On/Off (Activation/désactivation de l'annulation de la voix du morceau B)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Annulation de la voix) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song B Time Stretch* (Extension de temps du morceau B) (Range)	Commande le réglage  100% (Extension de temps) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	<input type="radio"/>	-
	Song B Pitch Shift* (Décalage de la hauteur de ton du morceau B) (Range)	Commande le réglage  0 (Décalage de la hauteur de ton) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback à l'aide d'un contrôleur au pied.	<input type="radio"/>	-
	Song B A-B Repeat (Répétition A-B du morceau B)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Répétition A-B) de la section SONG B Audio de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Synchro Start On/Off (Activation/désactivation du début synchronisé du morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche  (Début synchronisé) de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Memorize On/Off (Activation/désactivation de la mémorisation de la position du morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche [M] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Marker 1-4 (Repère de position 1, 4 dans le morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche [1]-[4] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Song MIDI Position Loop On/Off (Activation/désactivation de la boucle de la position du morceau MIDI)	Cette fonction est identique à celle de la touche [Loop] de la section Song Position de l'écran Song Playback en mode Dual Player.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Song List Shuffle On/Off (Activation/désactivation de la réorganisation de la liste des morceaux)	Cette fonction est identique à celle de  (Réorganiser) de l'écran Song Playback en mode Song List (page 70).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Score Page +/- (Page de partition +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page de partition suivante ou précédente (une page à la fois).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Lyrics Page +/- (Page Paroles +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez accéder à la page des paroles suivante ou précédente (une page à la fois).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Text Viewer Page +/- (Page Visionneuse de texte +/-)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante ou revenir sur la page précédente (une page à la fois).	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Fonctions			Possibilité d'attribution	
Catégorie	Fonction	Description	P	A
Mic	Talk On/Off (Activation/désactivation de la fonction Talk)	Cette fonction est identique à celle de la touche [TALK] (Parler).	○	○
	VH Harmony On/Off (Activation/désactivation de l'harmonie vocale) (Type de commande)	Permet d'activer et de désactiver le paramètre « Harmony » de l'écran Vocal Harmony (page 123).	○	○
	VH Effect On/Off (Activation/désactivation de l'effet de l'harmonie vocale) (Type de commande)	Permet d'activer et de désactiver le paramètre « Effect » de l'écran Vocal Harmony (page 126).	○	○
Overall	Part On/Off (Activation/désactivation de partie)	Active/désactive simultanément les parties souhaitées.	○	○
	Insertion Effect On/Off (Activation/désactivation de l'effet d'insertion) (Type de commande)	Active ou désactive les effets d'insertion (page 133).	○	○
	Metronome On/Off (Activation/désactivation du métronome)	Active ou désactive le métronome.	○	○
	Tempo +/-	Cette fonction est identique à celle des touches [ + ]/[ - ] de la section TEMPO.	○	○
	Reset/Tap Tempo (Réinitialisation/Tempo par tapotement)	Cette fonction est identique à celle de la touche [TAP TEMPO].	○	○
	Master Tempo* (Tempo principal) (Range)	Modifie le tempo du morceau ou du style actuellement sélectionné. La plage de tempo disponible varie en fonction du style ou du morceau sélectionné. Cette fonction est identique à la fonction « Tempo (Master Tempo) » (Tempo (Tempo principal)) de Live Control (page 145).	○	-
	Style Tempo Lock/Reset (Verrouillage/réinitialisation du tempo de style)	Une pression sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée remplace le réglage « Reset » du paramètre « Tempo » de l'écran Style Setting (Réglage de style) par « Lock ». Pour rétablir le réglage « Reset » initial, appuyez de nouveau sur le contrôleur. Pour plus de détails sur la fonction Style Change Behavior (Comportement de changement de style) applicable au tempo, reportez-vous à la page 12.	○	○
	Style Tempo Hold/Reset (Maintien/réinitialisation du tempo de style)	Le fait d'appuyer sur la pédale ou la touche remplace le réglage « Reset » du paramètre « Tempo » de l'écran Style Setting (Réglage de style) par le réglage « Hold » (Maintien). Pour rétablir le réglage « Reset » initial, appuyez de nouveau sur la pédale ou la touche. Pour plus de détails sur la fonction Style Change Behavior applicable au tempo, reportez-vous à la page 12.	○	○
	Transpose +/- (Transposition +/-)	Cette fonction est identique à celle des touches [ + ]/[ - ] de la section TRANSPOSE.	○	○
	Upper Octave +/- (Octave supérieure +/-)	Cette fonction est identique à celle des touches [ + ]/[ - ] de la section UPPER OCTAVE (Octave supérieure).	○	○
	Scale Tune Quick Setting (Configuration rapide de l'accord de gamme)	Permet de définir le réglage Sub Scale (Gamme secondaire) (page 43) directement. Tout en appuyant sur le contrôleur auquel cette fonction est affectée, appuyez sur les touches souhaitées, puis relâchez le contrôleur. Cela permet d'activer Sub Scale et de régler les touches saisies sur des valeurs inférieures de 50 centièmes. Pour désactiver le réglage Sub Scale, appuyez de nouveau sur le contrôleur, puis relâchez-le sans appuyer sur une touche.	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off (Activation/désactivation du contournement de l'accord de gamme)	Cette fonction est identique à celle de la touche [Bypass] (Ignorer) de l'écran Scale Tune (Accord de gamme) (page 43). Désactive temporairement tous les réglages Scale Tune. Cela vous permet d'écouter le son à des fins de comparaison.	○	○
	Percussion	La pédale joue un instrument de percussion sélectionné en bas de l'écran (ou dans la fenêtre appelée en touchant « Kit », « Category » ou « Instrument »). Dans la fenêtre Drum Kit Instrument Selection (Sélection de la catégorie instrumentale du kit de percussion), vous pouvez également utiliser le clavier pour sélectionner un instrument. <b>NOTE</b> Lorsque vous sélectionnez un instrument de percussion en appuyant sur une touche de clavier, la vélocité avec laquelle la touche est frappée détermine le volume de percussion.	○	-
Voice Guide On/Off (Activation/désactivation du Guide vocal)	Active ou désactive la fonction Voice Guide (page 164).	○	○	
No Assign (Aucune affectation)	Aucune fonction n'est attribuée.	-	○	

# Édition des types d'affectation des boutons, des curseurs et du joystick de commande en direct (Live Control)

Les configurations des fonctions de boutons ou de curseurs Live Control (appelées « types d'affectation ») peuvent être modifiées selon les besoins, parmi une variété d'options.

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



**1** Touchez [Knob/Slider] ou [Joystick] sur l'écran pour sélectionner le contrôleur souhaité pour la configuration.

**2** Touchez pour sélectionner les axes de bouton, de curseur ou de joystick souhaités.  
Touchez de nouveau cet élément pour appeler la liste des fonctions.

**3** Sélectionnez la fonction pour les axes du bouton, du curseur ou du joystick.  
Pour plus de détails sur les différentes fonctions, reportez-vous aux pages 146–148.

## NOTE

Le type d'affectation des curseurs « Balance » ne peut pas être modifié ; il sert toujours à contrôler la balance de volume entre les parties.

**4** Effectuez les réglages nécessaires de la fonction sélectionnée qui apparaît en bas de l'écran.

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés de la fonction sélectionnée, tels que la transmission des parties affectées par la fonction, etc.


S'il s'agit d'un joystick, les coches à droite de chaque élément déterminent si les éléments correspondants sont affectés ou non par la touche JOYSTICK HOLD (Maintien du joystick).

Si vous souhaitez modifier le nom de la fonction qui apparaît dans la vue Live Control (écran secondaire) ou la fenêtre contextuelle du joystick, touchez [Rename] (Renommer) et saisissez le nom souhaité. Vous pouvez saisir jusqu'à neuf caractères.

## Affichage la fenêtre contextuelle lorsque le joystick est actionné

Par défaut, la fenêtre contextuelle Joystick qui affiche l'état du paramètre s'affiche uniquement lorsque vous appuyez sur une touche à laquelle la valeur « Live Control Joystick Assign » (Affectation du joystick de commande en direct) est affectée.

Toutefois, vous pouvez faire en sorte que la fenêtre contextuelle s'affiche également lorsque le joystick est actionné.

Pour ce faire, touchez  (Menu) dans l'écran Live Control, puis réglez « Joystick Pop-up » (Fenêtre contextuelle du joystick) sur On.

## Réinitialisation des valeurs de toutes les fonctions affectables de Live Control

Touchez [Reset Value] (Réinitialiser la valeur) dans la partie supérieure de l'écran Live Control pour réinitialiser sur leur valeur par défaut tous les réglages des fonctions pouvant être affectées aux boutons, aux curseurs ou au joystick.

## NOTE

Pour le joystick, vous pouvez réinitialiser la valeur de la fonction attribuée à chaque axe séparément. Pour ce faire, appuyez sur une touche à laquelle « Live Control Joystick Assign » est affectée pour appeler la fenêtre contextuelle du joystick, puis touchez [Reset] (Réinitialiser) sur l'indication de la fonction souhaitée.



## Fonctions attribuables

### NOTE

Vous pouvez effectuer des réglages détaillés des différentes fonctions sur le bas de l'écran Live Control, concernant par exemple les parties qui seront affectées par la fonction, etc. (les éléments concernés dépendent de chaque fonction).

Catégorie	Fonction	Description
Mixer	Volume	Commande le volume des parties ou des canaux sélectionnés.
	VolRatio (Volume Ratio) (Ratio de volume)	Commande le volume des parties sélectionnées non pas en valeur absolue mais en tant que ratio. La plage est 0-100-200 %.
	KbdVol (Keyboard Volume) (Volume du clavier)	Règle le volume de toutes les parties du clavier. C'est un moyen pratique de régler simultanément le volume de toutes les parties du clavier pour aboutir à une balance optimale du volume des parties avec celui des autres éléments (morceaux MIDI, styles, multi-pads, etc.).
	Balance	Règle la balance de volume entre les parties A et B. Vous pouvez sélectionner les parties appartenant à A ou B dans la fenêtre contextuelle appelée via [Balance Setting] (Réglage de la balance) en bas de l'écran.
	RatioBal (Ratio Balance) (Balance de ratio)	Règle la balance du ratio de volume entre les parties A et B. Vous pouvez sélectionner les parties appartenant à A ou B dans la fenêtre contextuelle appelée via [Balance Setting] (Réglage de la balance) en bas de l'écran.
	Pan	Détermine la position stéréo des parties sélectionnées.
	Reverb	Règle la profondeur de réverbération des parties sélectionnées.
	Chorus	Règle la profondeur de chœur des parties sélectionnées.
	Rev&Cho (Reverb & Chorus) (Réverbération et chœur)	Règle la profondeur de réverbération et de chœur appliquée aux parties sélectionnées.
	InsEffect (Insertion Effect Depth) (Profondeur de l'effet d'insertion)	Règle la profondeur de l'effet d'insertion des parties sélectionnées.
	EQHighG (EQ High Gain) (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur)	Renforce ou atténue la bande de hautes fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
	EQLowG (EQ Low Gain) (Gain en basses fréquences de l'égaliseur)	Renforce ou atténue la bande de basses fréquences de l'égaliseur pour les parties sélectionnées.
	Cutoff (Coupure)	Règle la fréquence de coupure du filtre appliquée aux parties sélectionnées.
	Resonance (Résonance)	Règle la résonance de filtre appliquée aux parties sélectionnées.
	Cut&Reso (Cutoff et Resonance) (Coupure et résonance)	Règle la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées.
Filter (Filtre)	Règle les paramètres tels que la fréquence de coupure et la résonance du filtre appliquées aux parties sélectionnées. Cependant, les paramètres ne changent pas de manière uniforme, mais sont spécialement programmés pour être individuellement modifiés en vue de parvenir à un son optimal, ce qui vous permet de filtrer le son pour obtenir les meilleurs résultats musicaux possibles.	
Voice	Attack (Attaque)	Règle la durée de temps nécessaire aux parties sélectionnées pour atteindre leur niveau sonore maximal lorsqu'une touche est jouée. <b>NOTE</b> Il est possible que certaines sonorités (telles que Piano et E. Piano) ne soient pas affectées par le réglage spécifié ici.
	Decay (Chute)	Règle la durée nécessaire à la partie sélectionnée pour atteindre le niveau de maintien après avoir atteint son niveau maximal.
	Release (Relâchement)	Règle la durée nécessaire au relâchement du son des parties sélectionnées jusqu'à sa disparition totale dès lors qu'une touche est relâchée.
	Atk&Dec (Attack & Decay) (Attaque et chute)	Règle le temps d'attaque et le temps de chute des parties sélectionnées.
	Atk&Rel (Attack & Release) (Attaque et relâchement)	Règle le temps d'attaque et le temps de relâchement des parties sélectionnées.

Catégorie	Fonction	Description
Voice	Mod(+), Mod (-) (Modulation (+), Modulation (-))	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier.
	Tuning (Accord fin)	Détermine la hauteur de ton des parties de clavier sélectionnées.
	Octave	Détermine la plage du changement de hauteur de ton en octaves pour les parties de clavier sélectionnées.
	PitchBend (Variation de ton)	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide du contrôleur auquel cette fonction est affectée. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction pour chaque partie du clavier séparément et effectuer les réglages suivants au bas de cet écran.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pitch Bend Range (Plage de variation de hauteur ton) (Left, Right1-3)</b> : Détermine la plage de variation de ton pour chaque partie du clavier affectée par le déplacement du contrôleur. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton. Le réglage de cette fonction est partagé entre tous les contrôleurs liés.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> Si vous affectez cette fonction à plusieurs contrôleurs, le résultat de la dernière opération prendra effet.</p>
	PBRRange (Pitch Bend Range) (Plage de variation de hauteur ton)	Détermine la plage de variation de hauteur ton ( <a href="#">page 140</a> ) pour les parties de clavier sélectionnées.
	PortaTime (Portamento Time) (Temps de portamento)	Détermine la durée de portamento ( <a href="#">page 41</a> ) pour les parties de clavier sélectionnées.
	VelPTSens (Vel. Sens. for Portamento Time) (Sens. vél. pour le temps de portamento)	Commande la sensibilité à la vitesse du temps de portamento de chaque partie du clavier. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 51</a> .
	FMDetune (FM Voice Detune) (Désaccord de sonorité FM)	Commande le désaccord de la sonorité FM. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 55</a> .
	FMSpread (FM Voice Spread) (Diffusion de sonorité FM)	Contrôle la diffusion de la sonorité FM. Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 55</a> .
Harmony/ Arpeggio (Harmonie/ Arpège)	HrmArpVol (Kbd Harmony/Arpeggio Volume) (Volume de l'harmonie/arpège clavier)	Règle le volume de la fonction d'harmonie ou d'arpège clavier.
	ArpVel (Arpeggio Velocity) (Vélocité de l'arpège)	Règle la vélocité de chacune des notes de l'arpège. La valeur affichée dans la vue Live Control est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time) (Durée de gate de l'arpège)	Règle la longueur de chacune des notes de l'arpège séparément. La valeur affichée dans la vue Live Control est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply) (Reproduction multiple de l'unité arpégée)	Règle la vitesse de l'arpège. La valeur affichée dans la vue Live Control est indiquée sous forme de pourcentage de la valeur par défaut de chaque type d'arpège.
Style	AmbiDepth (Ambience Depth) (Profondeur d'ambiance)	Contrôle la balance Wet/Dry (Son altéré/Son pur) des parties rythmiques de la reproduction du style.
	DynCtrl (Dynamics Control) (Contrôle des dynamiques)	Contrôle les dynamiques de la reproduction du style. Cela modifie l'intensité de la reproduction du style plutôt que le volume.
	RtgRate (Style Retrigger Rate) (Taux de redéclenchement de style)	Règle la longueur spécifiée par la fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style). Ce paramètre s'affiche sous forme des valeurs 1, 2, 4, 8, 16 ou 32 dans la vue Live Control, qui indiquent les longueurs de note. La première partie du style actuellement sélectionné est répétée sur la longueur spécifiée.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off) (Activation/désactivation du redéclenchement de style)	Active/désactive la fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style). Lorsque ce paramètre est activé, une longueur spécifique de la première partie du style actuellement sélectionné est répétée lorsque l'accord est joué.  <p><b>NOTE</b> La fonction Style Retrigger s'applique uniquement à la section principale du style.</p>
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/ Off & Rate) (Activation/ désactivation et taux de redéclenchement de style)	Active ou désactive la fonction Style Retrigger (Redéclenchement de style) et règle sa longueur. La rotation du bouton complètement vers la gauche désactive la fonction alors que sa rotation vers la droite active celle-ci et diminue sa longueur.

Catégorie	Fonction	Description
Style	StyMuteA (Style Track Mute A) (Assourdissement de piste de style A)	Active/désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche (ou le déplacement du curseur sur la position abaissée) active uniquement le canal Rhythm 2 et les autres canaux sont désactivés. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre (ou en remontant le curseur) à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Rhythm 1 (Rythme 1), Bass (Basse), Chord 1 (Accord 1), Chord 2 (Accord 2), Pad, Phrase 1, Phrase 2. Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite (ou que le curseur est en position complètement relevée).
	StyMuteB (Style Track Mute B) (Assourdissement de piste de style B)	Active/désactive la reproduction des canaux de style. La rotation du bouton vers la position la plus à gauche (ou le déplacement du curseur sur la position abaissée) active uniquement le canal Chord 1 et les autres canaux sont désactivés. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre (ou en remontant le curseur) à partir de cette position, vous activez les canaux dans l'ordre suivant : Chord 2 (Accord 2), Pad, Bass (Basse), Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1 (Rythme 1), Rhythm 2 (Rythme 2). Tous les canaux sont activés lorsque le bouton atteint sa position la plus à droite (ou que le curseur est en position complètement relevée).
Mic	VHBalance (VH Harmony Balance) (Balance de l'harmonie vocale)	Règle la balance entre la voix principale et l'harmonie vocale. Pour plus de détails, reportez-vous à l'explication y afférente à la <a href="#">page 125</a> .
	VHEffect (VH Effect To Lead) (Effet de l'harmonie vocale sur la note principale)	Règle la profondeur de l'effet d'harmonie vocale appliquée à la note principale.
Overall	Tempo (Master Tempo) (Tempo principal)	Modifie le tempo du morceau ou du style actuellement sélectionné. La plage de tempo disponible varie en fonction du style ou du morceau sélectionné.
	--- (No Assign) (Aucune affectation)	Aucune fonction n'est attribuée.



## Contenu du chapitre

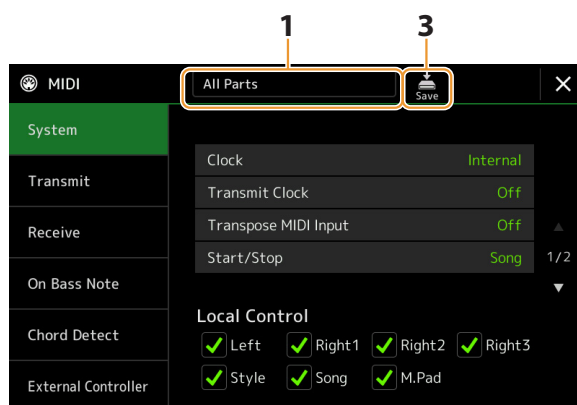
Procédure de base pour les réglages MIDI .....	149
System — Réglages du système MIDI.....	151
Transmit — Réglages du canal de transmission MIDI.....	152
Receive — Réglages du canal de réception MIDI .....	153
On Bass Note — Réglage de la note de basse pour la reproduction du style via MIDI .....	154
Chord Detect — Réglages de l'accord utilisé pour la reproduction du style via MIDI .....	154
External Controller — Réglage du contrôleur MIDI .....	155
• Fonctions répondant à une entrée de type valeur continue .....	156
• Fonctions répondant à une entrée de type activation/désactivation.....	157

## Procédure de base pour les réglages MIDI

Cette section vous permet de régler les paramètres MIDI de l'instrument. Ce dernier vous propose un jeu de dix modèles préprogrammés qui vous permettent de le reconfigurer instantanément et aisément en fonction d'une application MIDI ou d'un périphérique externe spécifique.

Vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et les enregistrer dans un fichier comme vos modèles originaux. En outre, vous pouvez stocker le modèle utilisé pour la mémoire de registration et le rappeler facilement par la suite.

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



### 1 Touchez l'encadré (apparaissant en haut de l'écran) puis sélectionnez un modèle MIDI préprogrammé.

Si vous avez déjà créé un modèle MIDI original et l'avez enregistré dans un fichier en suivant les étapes 2 et 3 ci-dessous, vous pourrez aussi sélectionner ce modèle directement depuis l'onglet User (Utilisateur).

Pour plus de détails sur les modèles MIDI préprogrammés, reportez-vous à la [page 150](#).

## 2 Si vous le souhaitez, vous pouvez éditer les paramètres MIDI sur la base du modèle MIDI sélectionné à l'étape 1 de l'écran de réglage approprié.

Écran	Description	Pages
System (Système)	Permet de régler les paramètres liés au système MIDI.	151
Transmit (Transmission)	Permet de régler les paramètres liés à la transmission MIDI.	152
Receive (Réception)	Permet de régler les paramètres liés à la réception MIDI.	153
On Bass Note (Note de basse)	Permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI provenant du périphérique MIDI externe seront utilisées pour détecter la note de basse aux fins de la reproduction de style.	154
Chord Detect (Détection d'accords)	Permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI provenant du périphérique MIDI externe seront utilisées pour détecter le type d'accord aux fins de la reproduction de style.	154
External Controller (Contrôleur externe)	Permet de sélectionner la fonction attribuée au contrôleur MIDI connecté.	155

## 3 À l'issue de vos modifications dans les différents écrans, touchez (Enregistrer) pour enregistrer les réglages MIDI en tant que modèle MIDI original.

### ■ Modèles MIDI préprogrammés

All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (Right 1–3, Left), à l'exception des parties de morceau.
Keyboard & Style	Il s'agit fondamentalement du même modèle que « All Parts » (Toutes les parties), sauf pour ce qui est de la gestion des parties du clavier. Les parties à main droite sont traitées en tant que parties « Upper » (Partie supérieure) à la place de Main (Partie principale) et Layer (Couche), tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie « Lower » (Partie inférieure).
Master Keyboard1, 2 (Clavier principal)	Ce réglage permet à l'instrument de fonctionner comme un clavier « principal », qui reproduit et contrôle un ou plusieurs générateurs de sons ou autres équipements (par exemple, un ordinateur ou un séquenceur). Master KBD1 (Clavier maître 1) transmet des messages AT (After Touch) (Modification ultérieure), tandis que Master KBD2 (Clavier maître 2) n'en transmet pas (page 152).
Clock External A (Horloge externe)	La reproduction ou l'enregistrement (morceau, style, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe via le port MIDI A, et non sur l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo (synchronisation) à partir du périphérique MIDI connecté.
MIDI Accordion 1–4 (Accordéon MIDI 1–4)	Les accordéons MIDI vous permettent de transmettre des données MIDI et de jouer sur des générateurs de sons à partir du clavier et des touches de basse et d'accord réservés à l'accordéon. Ces modèles vous permettent de commander les performances au clavier ainsi que la reproduction du style à partir d'un accordéon MIDI. Sélectionnez le modèle qui correspond à votre accordéon MIDI, en fonction des différents réglages de réception (1–4).
MIDI Pedal1 (Pédale MIDI 1)	Les pédales MIDI vous permettent de contrôler les générateurs de sons connectés avec le pied (cette fonction est particulièrement adaptée pour reproduire des parties de basse à une seule note). Ce modèle permet de jouer et de contrôler la note fondamentale de l'accord dans la reproduction du style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI Pedal2	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction du style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ni reçu.

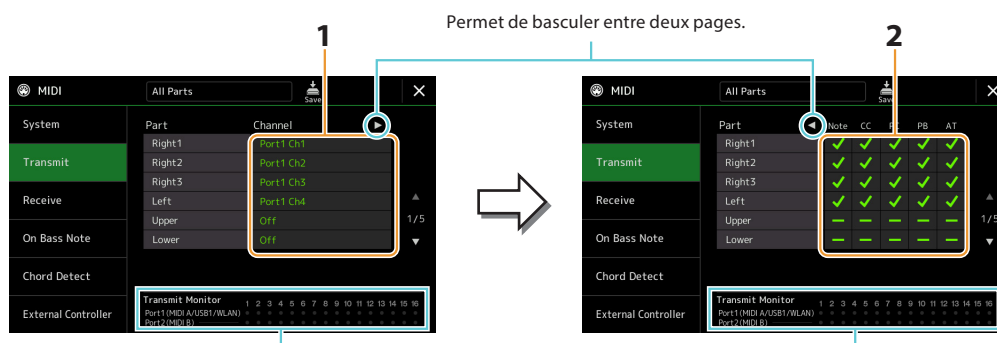
## System — Réglages du système MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « System » à l'étape 2 décrite à la page 150.

Clock (Impulsion d'horloge)		<p>Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne (« Internal ») ou par un signal d'horloge MIDI (« MIDI A », « MIDI B », « USB1 », « USB2 » et « Wireless LAN » (LAN sans fil)) reçu d'un périphérique externe. « Internal » (Interne) est le réglage d'horloge normal lorsque l'instrument est utilisé seul ou en tant que clavier maître pour contrôler des périphériques externes. Si vous utilisez l'instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et souhaitez le synchroniser sur le périphérique externe concerné, définissez ce paramètre sur le réglage approprié : « MIDI A », « MIDI B », « USB1 », « USB2 » ou « Wireless LAN ». Dans ce cas, assurez-vous que le périphérique externe est correctement connecté (par exemple, à la borne d'entrée MIDI IN de l'instrument) et qu'il transmet convenablement le signal d'horloge MIDI. Lorsque l'instrument est paramétré pour être contrôlé par un périphérique externe (« MIDI A », « MIDI B », « USB1 », « USB2 » ou « Wireless LAN »), le réglage Tempo est spécifié sur « EXT. » dans l'écran Tempo.</p> <p><b>NOTE</b> Si le paramètre Clock est réglé sur une valeur autre que « Internal » (Interne), il sera impossible de contrôler le style, le morceau, le métronome et le tempo via les touches de l'instrument.</p> <p><b>NOTE</b> La fonction « Wireless LAN » (LAN sans fil) s'affiche uniquement si la fonction de LAN sans fil est incluse. Il est possible que la fonction de LAN sans fil ne soit pas incluse selon la région où vous résidez.</p>
Transmit Clock (Transmission des signaux d'horloge)		Active ou désactive la transmission de l'horloge MIDI (F8). Lorsque ce réglage est spécifié sur « Off », aucune donnée d'horloge MIDI ou de début/arrêt MIDI n'est transmise, même en cas de reproduction du morceau ou du style.
Transpose MIDI Input (Transposition de l'entrée MIDI)		Détermine si le réglage de transposition de l'instrument s'applique aux événements de note reçus depuis le périphérique externe via MIDI.
Start/Stop		Détermine si les messages FA (début) et FC (arrêt) entrants affectent la reproduction du morceau ou du style.
Local Control (Commande locale)		Active ou désactive la fonction Local Control pour chaque partie. Lorsque la fonction Local Control est réglée sur « On », le clavier de l'instrument commande son propre générateur de sons interne (localement), ce qui permet de jouer les sonorités internes directement à partir du clavier. Si vous réglez Local Control sur « Off », le clavier et les contrôleurs seront déconnectés en interne depuis la section du générateur de sons de l'instrument, de sorte qu'aucun son ne sortira lorsque vous jouerez au clavier ou utiliserez les contrôleurs. Par exemple, cela vous permet de recourir à un séquenceur MIDI externe pour jouer les sonorités internes de l'instrument et d'utiliser le clavier de ce dernier pour enregistrer des notes sur le séquenceur externe et/ou reproduire le son à partir d'un générateur de sons externe.
System Exclusive Message (Message exclusif au système)	Transmit	Détermine si les messages MIDI System Exclusive sont transmis (On) ou non (Off) à partir de cet instrument.
	Receive	Détermine si les messages MIDI System Exclusive sont reconnus (On) ou non (Off) par cet instrument.
Chord System Exclusive Message (Message exclusif au système lié aux accords)	Transmit	Détermine si les données exclusives d'accord MIDI (note fondamentale et type de détection d'accord) sont transmises (On) ou non (Off) à partir de cet instrument.
	Receive	Détermine si les données exclusives d'accord MIDI (note fondamentale et type de détection d'accord) sont reconnues (On) ou non (Off) par cet instrument.

## Transmit — Réglages du canal de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Transmit » à l'étape 2 décrite à la page 150. Cette fonction détermine le canal MIDI utilisé pour les différentes parties lorsque des données MIDI sont transmises à partir de cet instrument.



Les points correspondant aux différents canaux (1–16) clignotent brièvement chaque fois que des données sont transmises sur les canaux correspondants.

### 1 Pour chacune des parties, sélectionnez le canal de transmission MIDI avec lequel les données MIDI de la partie correspondante doivent être transmises.

À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

- **Upper** : partie de clavier jouée dans la section située à droite du point de partage pour les sonorités RIGHT 1, 2 et 3.
- **Lower** : partie de clavier jouée dans la section située à gauche du point de partage et destinée aux sonorités. Cette partie n'est pas affectée par le statut d'activation/désactivation de la touche [ACMP].

#### NOTE

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

#### NOTE

Les morceaux prédéfinis ne sont pas transmissibles, même lorsque les canaux de morceau 1 – 16 appropriés sont configurés pour la transmission.

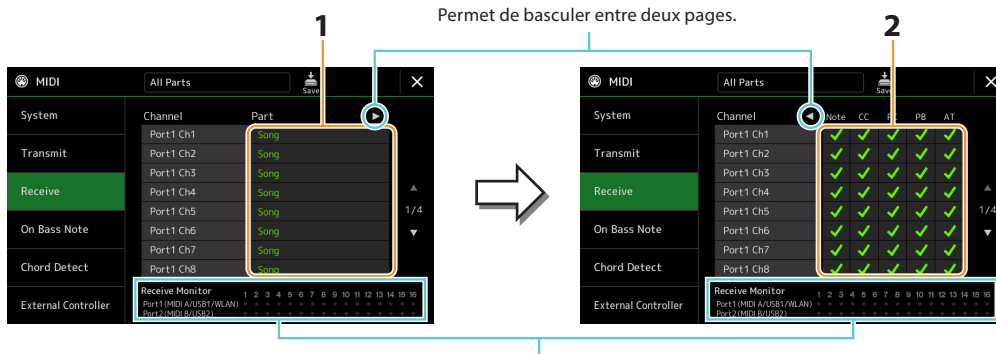
### 2 Touchez [▶] pour appeler l'autre page, puis sélectionnez, pour chaque partie, les messages MIDI à transmettre.

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

- **Note (Note events) (Événements de note)**..... page 96
- **CC (Control Change) (Changement de commande)**..... page 96
- **PC (Program Change) (Changement de programme)**..... page 96
- **PB (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)** ..... page 96
- **AT (After Touch) (Modification ultérieure)** ..... page 96

## Receive — Réglages du canal de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Receive » à l'étape 2 décrite à la page 150. Cette fonction détermine la partie utilisée pour chaque canal MIDI lorsque les données MIDI sont reconnues par cet instrument.



Les points correspondant aux différents canaux (1–16) clignotent brièvement chaque fois que des données sont reçues sur les canaux correspondants.

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

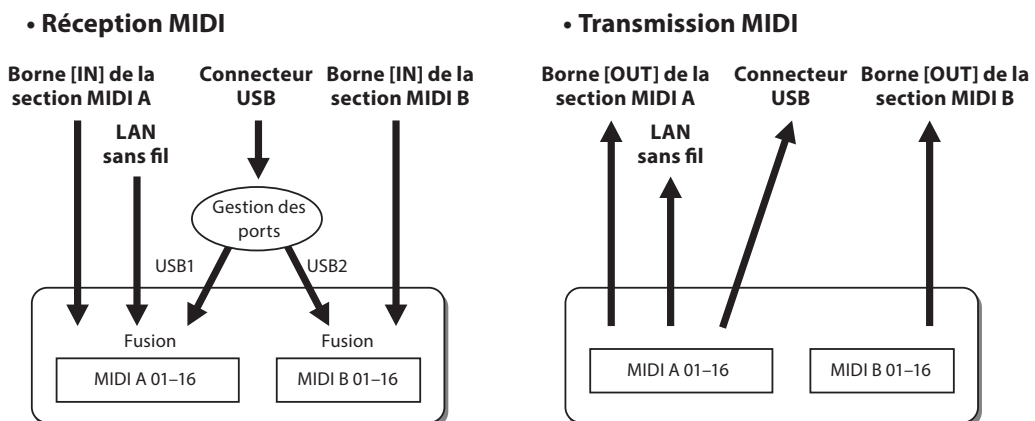
En cas de connexion USB, l'instrument peut assurer la prise en charge des données MIDI de 32 canaux (16 canaux × 2 ports). À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du Mode d'emploi.

- **Keyboard** : les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier de l'instrument.
- **Extra Part 1–5 (Parties supplémentaires 1–5)** : ces cinq parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI. Normalement, ces parties ne sont pas utilisées par l'instrument lui-même.

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

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

La relation entre les bornes MIDI, le point d'accès LAN sans fil et la borne [USB TO HOST] utilisés pour la transmission et la réception de messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux × 2 ports) peut être illustrée comme suit :

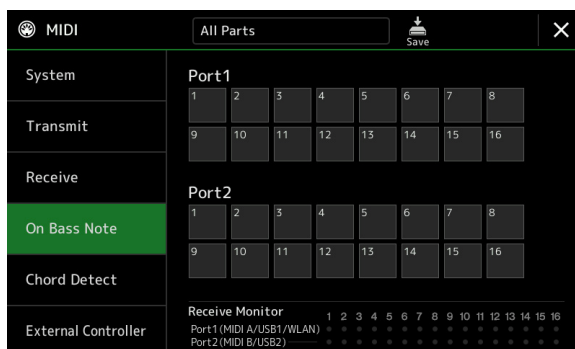


#### NOTE

Il est possible que la fonction de LAN sans fil ne soit pas incluse selon la région où vous résidez.

## On Bass Note — Réglage de la note de basse pour la reproduction du style via MIDI

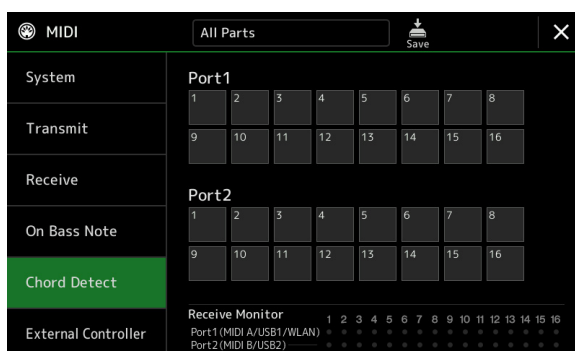
Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « On Bass Note » (Note de basse) à l'étape 2 décrite à la page 150. Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer la note de basse pour la reproduction du style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « on » sont reconnus en tant que notes de basse des accords de la reproduction du style. La note de basse est détectée quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « on », la note de basse est détectée à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les canaux.



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

## Chord Detect — Réglages de l'accord utilisé pour la reproduction du style via MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « Chord Detect » (Détection d'accords) à l'étape 2 décrite à la page 150. Les réglages effectués ici vous permettent de déterminer le type d'accord pour la reproduction du style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « On » sont reconnus comme des notes pour la détection des accords de la reproduction du style. Les accords à détecter dépendent du type de doigté sélectionné. Les types d'accord sont détectés quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « on », le type d'accord est détecté à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les différents canaux.



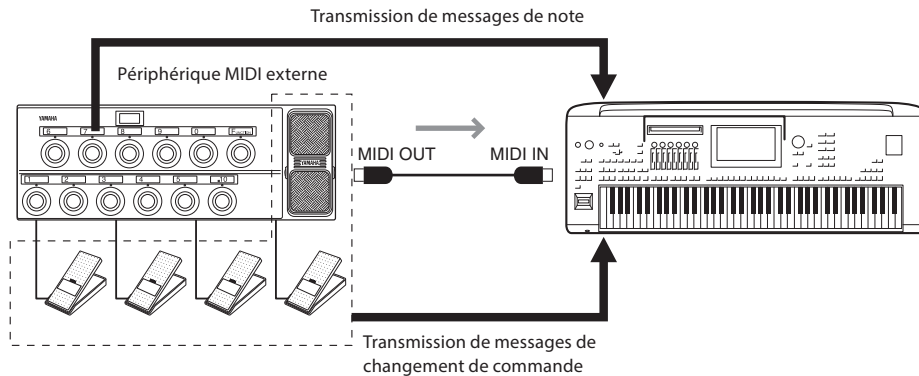
Touchez le numéro de canal souhaité pour le cocher. Touchez à nouveau le même emplacement pour supprimer la coche.

## External Controller — Réglage du contrôleur MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent lorsque vous appelez l'écran « External Controller » (Contrôleur externe) à l'étape 2 décrite à la [page 150](#).

En connectant à Genos2 un périphérique MIDI externe approprié (contrôleur au pied MIDI, ordinateur, séquenceur ou clavier principal, par exemple), vous pouvez aisément contrôler une grande variété d'opérations et de fonctions à partir du périphérique à l'aide de messages MIDI (messages de changement de commande et messages d'activation/désactivation de note) afin de modifier les réglages et contrôler le son tout en jouant en live. Différentes fonctions peuvent être attribuées à chacun des messages.

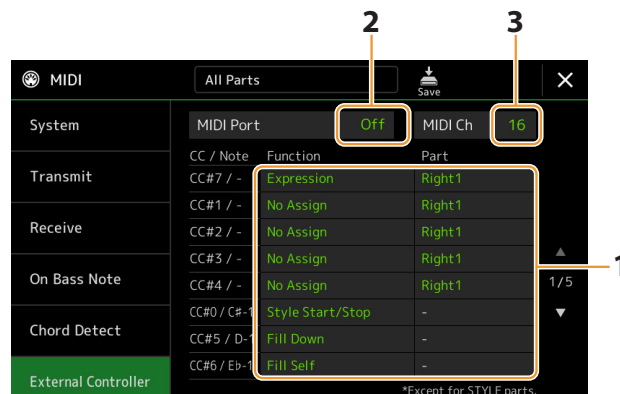
Prenez soin de régler le port et le canal MIDI appropriés dans cet écran pour toute opération de contrôle par le périphérique MIDI externe.



12

Réglages MIDI

### 1 Sélectionnez la fonction attribuée à chaque numéro de changement de commande ou numéro de note.



Il est possible d'effectuer deux types de réglages (ci-dessous) à partir de cet écran :

#### • CC#7, 1, 2, 3, 4

Le périphérique MIDI envoie un message de changement de commande à Genos2, qui détermine alors la manière dont il va répondre à ce numéro de changement de commande (le paramètre à modifier par celui-ci). Vous devez également sélectionner la partie à laquelle la fonction attribuée s'applique.

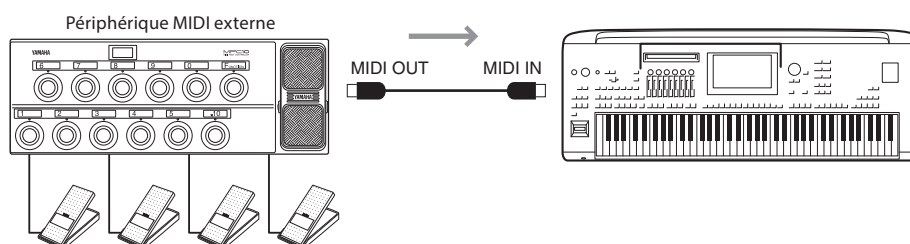
#### • Autres éléments (par ex., CC#0/C#-1)

Le périphérique MIDI envoie un message d'activation/désactivation de note à Genos2, qui détermine alors la manière dont il va répondre à ce numéro de note (la fonction à exécuter par celui-ci). Vous pouvez également exécuter la même fonction en envoyant le numéro de changement de commande correspondant au numéro de note tel qu'indiqué à l'écran. Par exemple, le numéro de changement de commande 0 correspond au numéro de note C#-1. Les numéros de changement de commande 0-63 sont considérés comme étant désactivés et les numéros 64-127 comme étant activés.

Pour plus d'informations sur les fonctions qui peuvent être attribuées, reportez-vous aux pages [156-158](#).

### 2 Sélectionnez le port MIDI qui doit être utilisé pour communiquer avec le périphérique MIDI externe.

- 3 Sélectionnez le canal MIDI qui doit être utilisé pour communiquer avec le périphérique MIDI externe.
- 4 Connectez la borne MIDI OUT du périphérique MIDI externe à la borne MIDI IN de Genos2 selon le réglage ci-dessus à l'aide d'un câble MIDI.



- 5 Effectuez les réglages nécessaires sur le périphérique MIDI externe.
- 6 Faites fonctionner le périphérique MIDI externe pour vérifier que vous pouvez contrôler correctement Genos2 depuis le périphérique MIDI externe configuré à l'étape 4.

Gardez à l'esprit que les deux réglages suivants figurant sur l'écran External Controller doivent être enregistrés non pas sur le périphérique MIDI externe mais sur Genos2 en tant que modèle MIDI ([page 150](#)).

- Numéro de note/Paires d'affectation de fonction de Genos2
- Numéro de changement de commande/paires d'affectation de changement de paramètre de Genos2

## Fonctions répondant à une entrée de type valeur continue

Ces fonctions s'appliquent aux parties de clavier (Right 1–3, Left) ou de style sélectionnées.

### NOTE

Les fonctions signalées par un astérisque « \* » ne s'appliquent pas aux parties de style.

No Assign	Aucune fonction n'est attribuée.
Modulation	Permet d'envoyer des messages de type Modulation (CC#1).
Breath Controller*	Permet d'envoyer des messages de type Breath Controller (CC#2).
Foot Controller*	Permet d'envoyer des messages de type Foot Controller (CC#4).
Portamento Time*	Permet d'envoyer des messages de type Portamento Time (CC#5).
Volume	Permet d'envoyer des messages de type Volume (CC#7).
Pan	Permet d'envoyer des messages de type Pan (CC#10).
Expression	Permet d'envoyer des messages de type Expression (CC#11).
Sustain*	Permet d'envoyer des messages de type Sustain (CC#64).
Portamento Switch*	Permet d'envoyer des messages de type Portamento Switch (CC#65).
Soft*	Permet d'envoyer des messages de type Soft (CC#67).
Resonance	Permet d'envoyer des messages de type Resonance (CC#71).
Release Time	Permet d'envoyer des messages de type Release Time (CC#72).
Attack Time	Permet d'envoyer des messages de type Attack (CC#73).
Cutoff	Permet d'envoyer des messages de type Cutoff (CC#74).
Reverb Send	Permet d'envoyer des messages de type Reverb (CC#91).
Chorus Send	Permet d'envoyer des messages de type Chorus (CC#93).



## Fonctions répondant à une entrée de type activation/désactivation

No Assign	Aucune fonction n'est attribuée.
Sustain	Permet d'envoyer des messages d'activation/désactivation du maintien pour les parties du clavier.
Sostenuto	Permet d'envoyer des messages d'activation/désactivation de Sostenuto pour les parties du clavier.
Soft	Permet d'envoyer des messages d'activation/désactivation de Soft pour les parties du clavier.
Portamento	Permet d'envoyer des messages d'activation/désactivation de Portamento pour les parties du clavier.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Permet d'appliquer des effets de modulation à la partie, les effets (forme d'onde) étant tour à tour activés/désactivés par chaque message d'activation/désactivation.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Permet d'appliquer l'effet Super Articulation 1, 2 ou 3 à la partie.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Permet d'activer/désactiver l'effet d'insertion appliqué à la partie.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Cette fonction est identique à celle de la touche [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off	Bascule le paramètre « Harmony » (Harmonie) de l'écran Vocal Harmony (Harmonie vocale) entre les états d'activation et de désactivation (page 123).
VH Effect On/Off	Permet d'activer et de désactiver le paramètre « Effect » (Effet) de l'écran Vocal Harmony (Harmonie vocale) (page 126).
Talk	Cette fonction est identique à celle de la touche [TALK] (Parler).
Score Page +, –	Tandis que le morceau est à l'arrêt, cette fonction vous permet d'accéder à la page de partition suivante ou précédente (une page à la fois).
Lyrics Page +, –	Tandis que le morceau est à l'arrêt, cette fonction vous permet d'accéder à la page de parole suivante ou précédente (une page à la fois).
Text Viewer Page +, –	Permet d'accéder à la page de texte suivante ou de revenir sur la page précédente (une page à la fois).
Song A Play/Pause	Cette fonction est identique à celle de la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) pour le morceau A.
Song B Play/Pause	Cette fonction est identique à celle de la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE) pour le morceau B.
Style Start/Stop	Cette fonction est identique à celle de la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.
Tap Tempo	Cette fonction est identique à celle de la touche [TAP TEMPO].
Synchro Start	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC START].
Synchro Stop	Cette fonction est identique à celle de la touche [SYNC STOP].
Intro 1–3	Cette fonction est identique à celle des touches [I]–[III] de la section INTRO.
Main A–D	Cette fonction est identique à celle des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.
Fill Down	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à gauche.
Fill Self	Reproduit une variation rythmique.
Fill Break	Reproduit une rupture.
Fill Up	Reproduit une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale liée à la touche située directement à droite.
Ending 1–3	Cette fonction est identique à celles des touches [I]–[III] de la section ENDING/rit.
Fade In/Out	Active ou désactive la fonction Fade In /Fade Out applicable à la reproduction de style ou de morceau MIDI.
Fingered/Fingered On Bass	Permet d'alterner entre les modes « Fingered » et « Fingered On Bass » (page 9).
Bass Hold	Vous permet de maintenir la note basse du style, même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style.

Percussion 1–3	Reproduit un instrument à percussion.
Right 1–3, Left Part On/Off	Cette fonction est identique à celle des touches PART ON/OFF.
One Touch Setting +, –	Sélectionne le numéro de présélection immédiate suivant ou précédent.
One Touch Setting 1–4	Cette fonction est identique à celle des touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING.
Regist Sequence +, –	Opère une avance ou un retour dans la séquence de registration.
Regist 1–10	Cette fonction est identique à celle des touches [1]–[10] de la section REGISTRATION MEMORY.
Transpose +, –	Cette fonction est identique à celle des touches [+], [–] de la section TRANSPOSE.
Multi Pad 1–4, Stop	Cette fonction est identique à celle des touches [1]–[4] et [STOP] de la section MULTI PAD CONTROL.
Song Control SP 1–4, Loop	Cette fonction est identique à celle des repères de position dans le morceau [1]–[4] et [Loop] de l'écran Song Player (Lecteur de morceau).

## Contenu du chapitre

Réglages du LAN sans fil.....	159
• Infrastructure Mode (Mode Infrastructure).....	159
• Access Point Mode (Mode Point d'accès).....	160
Réglages de la date et de l'heure.....	161

## Réglages du LAN sans fil

Selon votre région, la fonction LAN sans fil est incluse et l'écran de réglage peut être appelé via [MENU] → [Wireless LAN] (LAN sans fil).

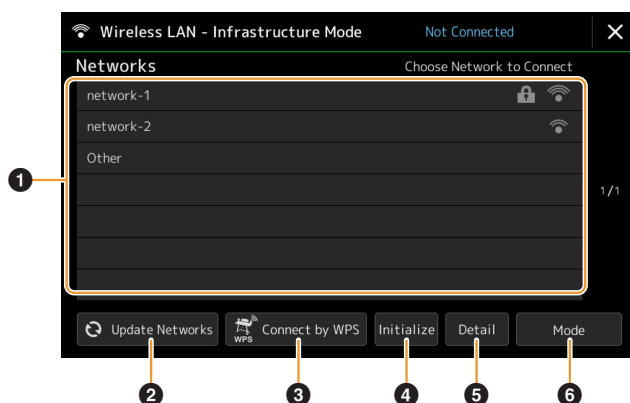
Les réglages LAN sans fil vous permettent de connecter le Genos2 à un périphérique intelligent via un réseau sans fil. Pour plus de précisions sur les instructions de fonctionnement, reportez-vous au document « iPhone/iPad Connection Manual » disponible sur le site Web. Cette section couvre uniquement les opérations spécifiques au Genos2. Pour plus d'informations sur les appareils intelligents et les applications compatibles, consultez la page Web suivante :

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

### AVIS

Ne connectez pas directement ce produit à Internet et/ou à un réseau Wi-Fi public. Ne le connectez à Internet que via un routeur doté de dispositifs de protection par mots de passe forts. Consultez le fabricant de votre routeur pour obtenir des informations sur les meilleures pratiques en matière de sécurité.

## Infrastructure Mode (Mode Infrastructure)



<p><b>1</b></p>	<p>Networks (Réseaux)</p>	<p><b>Connexion à un réseau répertorié dans la liste à l'écran :</b>            Dans la liste Networks affichée à l'écran, sélectionnez l'élément souhaité. Pour vous connecter aux réseaux signalés par une icône de verrou (🔒), vous devez entrer d'abord le mot de passe correspondant puis toucher [Connect] (Connexion). Quant aux réseaux sans verrou, il suffit de les sélectionner pour s'y connecter.</p> <p><b>Configuration manuelle :</b>            Touchez [Other] (Autre) figurant en fin de liste pour appeler l'écran Manual Setup (Configuration manuelle) dans lequel vous entrez la configuration SSID, les paramètres de sécurité et les réglages liés au mot de passe. Une fois que vous avez saisi ces données, touchez [Connect] (Connexion) sur l'écran Manual Setup (Configuration manuelle) afin d'effectuer la connexion au réseau.</p>
<p><b>2</b></p>	<p>Update Networks (Mettre à jour les réseaux)</p>	<p>Met à jour la liste des réseaux à l'écran.</p>

③	Connect by WPS (Connexion via WPS)	Connecte l'instrument au réseau via WPS. Touchez [Yes] dans la fenêtre qui s'affiche lorsque vous touchez ici, puis appuyez sur la touche WPS correspondant au point d'accès du réseau LAN sans fil de votre choix dans les deux minutes qui suivent. <b>NOTE</b> Assurez-vous que le point d'accès prend en charge le format WPS. Pour les détails sur la confirmation et les modifications à apporter au paramétrage du point d'accès, reportez-vous au Mode d'emploi du produit que vous utilisez.
④	Initialize	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.
⑤	Detail	Permet d'effectuer des réglages détaillés tels que l'adresse IP fixe. Après avoir procédé au réglage, touchez [OK].
⑥	Mode	Bascule en mode Access Point.

Lorsque la connexion est établie avec succès, l'indication « Connected » (Connecté) apparaît en haut de l'écran et l'une des icônes apparaissant ci-dessous s'affiche pour indiquer la force du signal.

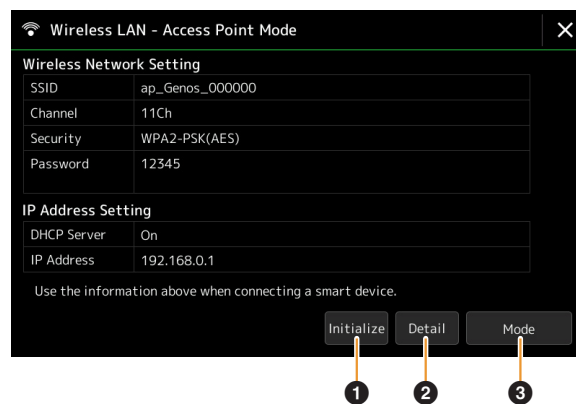


Lorsque le Genos2 est en mode Infrastructure et le réseau configuré, le réseau LAN sans fil se reconnecte automatiquement dans les cas suivants uniquement :

- Lors de la mise sous tension de l'instrument
- Lorsque l'écran Wireless LAN est affiché
- Lorsque l'écran Time est affiché

Si la connexion est interrompue, appelez l'écran Wireless LAN via [MENU] → [Wireless LAN].

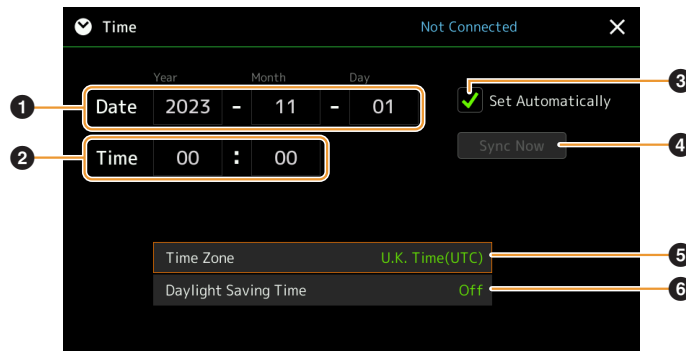
## Access Point Mode (Mode Point d'accès)



①	Initialize	Réinitialise la configuration de la connexion sur son état par défaut paramétré en usine.
②	Detail	Définit les paramètres détaillés. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1/3 page</b> : définit les paramètres SSID, la sécurité, le mot de passe et le canal.</li> <li>• <b>2/3 page</b> : définit l'adresse IP et d'autres paramètres connexes.</li> <li>• <b>3/3 page</b> : permet de saisir le nom de l'hôte ou affiche l'adresse MAC, etc.</li> </ul>
③	Mode	Bascule sur le mode Infrastructure.

## Réglages de la date et de l'heure

Vous pouvez définir la date et l'heure dans l'écran appelé via [MENU] → [Time] (Heure). L'indication de l'heure apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran d'accueil.



❶	Date	Définit la date.
❷	Time (Heure)	Définit l'heure.
❸	Set Automatically (Régler automatiquement)	Si vous cochez cette case, la date et l'heure seront automatiquement définies lorsque l'instrument est connecté au réseau. Cette touche est disponible uniquement lorsque la fonction LAN sans fil est incluse, et que le réglage du mode LAN sans fil est définie en mode Infrastructure (page 159).
❹	Sync Now (Synchroniser maintenant)	Démarre immédiatement la synchronisation du temps. Cette fonction n'est disponible qu'en ligne.
❺	Time Zone (Fuseau horaire)	Sélectionne le fuseau horaire.
❻	Daylight Saving Time (Heure d'été)	Active/désactive l'heure d'été.

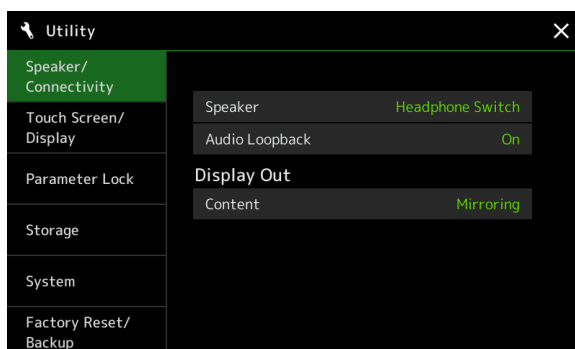
Lorsque le Genos2 est en mode Infrastructure (dans les réglages LAN sans fil), l'état de la connexion s'affiche en haut de l'écran, comme dans l'écran Wireless LAN.

## Contenu du chapitre

Speaker/Connectivity (Haut-parleur/Connectivité) .....	162
Touch Screen/Display.....	163
Parameter Lock (Verrouillage de paramètre).....	163
Storage (Stockage)—Formatage du lecteur.....	163
System (Système) .....	164
Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde) .....	165
• Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine.....	165
• Backup/Restore (Sauvegarde/Restaurer)—Enregistrement et rappel de l'ensemble des données et des réglages sous forme de fichier unique .....	165
• Setup Files (Fichiers de configuration)—Sauvegarde et chargement.....	166

Cette section couvre les réglages affectant l'ensemble de l'unité aussi bien que les réglages détaillés destinés à des fonctions spécifiques. Vous y trouverez également des fonctions de réinitialisation de données et des commandes liées aux supports de stockage, telles que le formatage de disque.

L'écran approprié peut être appelé via [MENU] → [Utility] (Utilitaire).



## Speaker/Connectivity (Haut-parleur/Connectivité)

Speaker	Détermine la manière dont le son est transmis en sortie vers les haut-parleurs GNS-MS01 en option connectés. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Headphone Switch (Sélecteur casque)</b> : le haut-parleur fonctionne normalement, mais il est coupé lorsqu'un casque est branché à la prise [PHONES] (Casque).</li> <li>• <b>On</b> : le son du haut-parleur est toujours activé.</li> <li>• <b>Off</b> : le son du haut-parleur est désactivé. Vous pouvez uniquement entendre le son de l'instrument via le casque ou via le périphérique externe connecté aux prises AUX OUT (Sortie auxiliaire).</li> </ul>
Audio Loopback (Mise en boucle audio)	Détermine si l'entrée audio en provenance de la borne [USB TO HOST] est renvoyée vers l'ordinateur ou non au cours de la performance sur l'instrument. Si vous souhaitez émettre le son joué sur l'instrument vers le seul ordinateur, réglez ce paramètre sur « Off » (Désactivé).
Display Out (Affichage sur écran externe)	Content (Contenu) Détermine le contenu de sortie via un adaptateur d'affichage USB si connecté. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Lyrics/Text (Paroles/Texte)</b> : seules les paroles des fichiers de texte ou de morceau (quel que soit le fichier utilisé en dernier) sont transmises en sortie, indépendamment de l'écran qui s'affiche actuellement sur l'instrument.</li> <li>• <b>Mirroring (Mise en miroir)</b> : l'écran actuellement affiché sur l'instrument est transmis en sortie.</li> </ul> <p><b>NOTE</b> L'instrument n'est pas nécessairement compatible avec tous les adaptateurs d'affichage USB disponibles dans le commerce. Pour obtenir la liste des adaptateurs d'affichage USB compatibles, consultez le site Web suivant : <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a></p>

## Touch Screen/Display

Touch Screen (Écran tactile)	Sound (Son)	Détermine si le fait de toucher l'écran déclenche ou non le son de clic.
	Calibration (Calibrage)	Permet de calibrer l'écran lorsque celui-ci ne réagit pas correctement au toucher. (Normalement, cette opération n'a pas besoin d'être configurée, car le calibrage est une valeur par défaut spécifiée en usine.) Touchez ici pour appeler l'écran Calibration (Calibrage), puis touchez la partie au centre du signe (+), dans cet ordre.
Brightness (Luminosité)	Main Display (Écran principal)	Règle la luminosité de l'écran principal.
	Sub Display (Écran secondaire)	Bascule entre les combinaisons de luminosité (deux niveaux) et les réglages négatifs/positif de l'écran secondaire.
	Button Lamps (Voyants des touches)	Règle la luminosité des témoins liés aux touches.
Display (Écran)	Popup Display Time (Délai d'affichage des fenêtres contextuelles)	Détermine le temps qui s'écoule avant la fermeture des fenêtres contextuelles. Des fenêtres contextuelles s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO, TRANSPOSE ou UPPER OCTAVE. Lorsque le paramètre « Hold » est sélectionné ici, la fenêtre contextuelle s'affiche jusqu'à ce que vous la fermiez.
	Transition Effect	Active ou désactive l'effet de transition appliqué lors d'un changement d'écran.
File Selection (Sélection du fichier)	Time Stamp (Horodatage)	Détermine si les valeurs d'horodatage d'un fichier sont affichées ou non dans l'onglet User (Utilisateur) de l'écran de sélection de fichier. <b>NOTE</b> Vous pouvez régler la date et l'heure sur l'écran appelé via [MENU] → [Time] (Temps). Pour plus de détails, reportez-vous à la <a href="#">page 161</a> .
	Dial Operation (Opération de la molette)	Détermine si un fichier est chargé ou non instantanément lorsqu'il est sélectionné à l'aide de la molette. Les options suivantes sont disponibles : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Select (Sélectionner)</b> : un fichier est chargé à l'aide de l'opération de sélection.</li> <li>• <b>Move Cursor Only (Déplacer le curseur uniquement)</b> : le fichier n'est pas réellement chargé tant que la touche [ENTER] n'est pas enfoncée. Un curseur apparaît pour indiquer la sélection actuelle.</li> </ul>

## Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

Cette fonction permet de « verrouiller » des paramètres spécifiques (effets, point de partage, etc.) de manière à ce qu'il ne soit plus possible de les sélectionner qu'avec les commandes de panneau, au lieu de le faire à l'aide des fonctions Registration Memory, One Touch Setting, Playlist ou Song ou via des données de séquence.

Pour verrouiller le groupe de paramètres souhaité, touchez la case correspondante afin de la cocher. Pour déverrouiller le paramètre, touchez la case à nouveau.

### NOTE

Pour plus de détails sur les paramètres appartenant aux différents groupes, reportez-vous à la Liste des données (Tableau des paramètres), disponible sur le site Web.

## Storage (Stockage)—Formatage du lecteur

Cette fonction permet d'exécuter l'opération de formatage ou de vérifier (en valeur approximative) la capacité mémoire du lecteur utilisateur ou du lecteur flash USB connecté à la borne [USB TO DEVICE].

Pour formater le lecteur utilisateur interne ou le lecteur flash USB connecté, touchez le nom du lecteur à formater dans la liste, puis touchez [Format] (Formatage).

### AVIS

L'opération de formatage supprime toutes les données existantes. Assurez-vous que le lecteur utilisateur ou le lecteur flash USB que vous formatez ne contient aucune donnée importante. Soyez prudent, en particulier lorsque vous connectez plusieurs lecteurs flash USB.

## System (Système)

Version	Indique la version du microprogramme de cet instrument. Yamaha peut de temps à autre mettre à jour le microprogramme du produit sans préavis, à des fins d'amélioration des fonctions et de l'utilisation. Pour tirer le meilleur parti possible de ce produit, nous vous recommandons de le mettre à niveau vers la version la plus récente. Vous pouvez télécharger la dernière version du microprogramme sur le site Web ci-dessous : <a href="http://download.yamaha.com/">http://download.yamaha.com/</a>
Hardware ID (ID de matériel)	Indique l'ID de matériel de cet instrument.
Licenses (Licences)	Touchez ici pour afficher les informations relatives aux licences de logiciels.
Copyright	Touchez ici pour afficher les informations de copyright.
Language (Langue)	Détermine la langue utilisée pour l'affichage des noms de menu et des messages. Touchez ce réglage pour appeler la liste des langues, puis sélectionnez la langue souhaitée.
Owner Name (Nom du propriétaire)	Permet de saisir le nom qui doit apparaître sur l'écran d'ouverture (appelé à la mise sous tension de l'instrument). Touchez ici pour appeler la fenêtre de saisie des caractères, puis saisissez votre nom.
Auto Power Off (Mise hors tension automatique)	Permet de définir le délai qui s'écoule avant la mise hors tension automatique par la fonction Auto Power Off. Touchez ce réglage pour appeler la liste des réglages, puis sélectionnez le réglage souhaité. Pour désactiver la fonction Auto Power Off, sélectionnez « Disabled » (Désactivé) sur cet écran.
Voice Guide	Détermine si la fonction Voice Guide est utilisée ou non (en état d'activation/désactivation) lorsque le lecteur flash USB contenant le fichier (audio) de Voice Guide est correctement connecté à l'instrument.
Voice Guide Controller (Contrôleur de Voice Guide)	Lorsque la fonction Voice Guide est activée, vous pouvez maintenir le contrôleur réglé ici enfoncé et appuyer simultanément sur une touche de panneau ou toucher un élément affiché à l'écran pour en entendre le nom (sans exécuter la fonction correspondante).
Voice Guide Volume (Volume de Voice Guide)	Règle le volume de la fonction Voice Guide.

Pour utiliser Voice Guide, vous devez télécharger le fichier Voice Guide (audio) depuis le site Web de Yamaha et l'enregistrer dans le lecteur flash USB qu'il vous faudra alors connecter à l'instrument. Pour plus d'informations sur l'utilisation de Voice Guide, reportez-vous au mode d'emploi du didacticiel Voice Guide (fichier texte).

Le fichier Voice Guide (audio) et le mode d'emploi du didacticiel Voice Guide sont disponibles sur le site Web.

Pour accéder à l'adresse ci-après fournie, sélectionnez le pays, puis allez à la page « Documents et données » et recherchez le mot-clé sous « Genos2 » :

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



## Factory Reset/Backup (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde)

### Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine

Sur la page 1/2, cochez les cases des paramètres souhaités puis touchez [Factory Reset] (Réinitialisation aux valeurs d'usine) afin de réinitialiser les réglages liés aux paramètres ainsi cochés.

System (Système)	Rétablit les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine initiaux. Pour plus de détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système, reportez-vous au Tableau des paramètres de la Liste des données.
Registration	Désactive tous les témoins [1]–[10] de la section REGISTRATION MEMORY pour indiquer qu'aucune banque de mémoires de registration n'est sélectionnée, et ce même si tous les fichiers de banques de mémoires de registration sont conservés. Dans cet état, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages actuels du panneau.
User Effect (Effet utilisateur)	Rétablit sur les valeurs d'origine programmées en usine les réglages User Effect, notamment les données ci-après : <ul style="list-style-type: none"><li>• Types User Effect (page 134)</li><li>• Types User Master EQ (page 131)</li><li>• Types User Master Compressor (page 136)</li><li>• Types User Vocal Harmony/Synth Vocoder (pages 123, 127)</li><li>• Réglages du microphone de l'utilisateur (page 120)</li></ul>
Live Control (Commande en direct)	Rétablit tous les réglages de l'écran Live Control (page 145) aux réglages d'usine initiaux.
Favorite (Favori)	Supprime tous les styles et sonorités de l'onglet Favorite (page 8) dans l'écran de sélection de fichier.

### Backup/Restore (Sauvegarde/Restaurer)—Enregistrement et rappel de l'ensemble des données et des réglages sous forme de fichier unique

À la page 2/2, vous avez la possibilité de sauvegarder toutes les données enregistrées sur le lecteur utilisateur (à l'exception des morceaux protégés et des sonorités et styles Expansion), ainsi que l'ensemble des réglages de l'instrument sur un lecteur flash USB sous forme d'un fichier unique nommé « Genos2.bup ».

Avant d'appeler l'écran, vous devez effectuer tous les réglages souhaités sur l'instrument.

Touchez [Backup] (Sauvegarde) pour enregistrer le fichier de sauvegarde dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Touchez [Restore] (Restaurer) pour appeler le fichier de sauvegarde. Toutes les données et tous les réglages sont alors écrasés. Si vous souhaitez inclure des fichiers audio, cochez la case « Include Audio files » (Inclure les fichiers audio) au préalable.

#### NOTE

- Avant d'utiliser un lecteur flash USB, prenez soin de lire la section « Connexions de périphériques USB » du Mode d'emploi.
- La borne [USB TO DEVICE] située sous l'instrument ne peut pas être utilisée lors de la sauvegarde ou de la restauration des données.

#### NOTE

- Vous pouvez sauvegarder les données utilisateur telles que les sonorités, les morceaux, les styles et les mémoires de registration en les copiant individuellement sur un lecteur flash USB dans l'écran de sélection de fichier.
- Lorsque la taille totale des données cibles à sauvegarder dépasse 3,9 Go (à l'exclusion des fichiers audio), la fonction de sauvegarde est indisponible. Si cela se produit, sauvegardez les données utilisateur en copiant les éléments un par un.

#### AVIS

L'opération de sauvegarde/restauration peut prendre plusieurs minutes. Ne procédez pas à la mise hors tension durant une opération de sauvegarde ou de restauration. Ne mettez pas l'instrument hors tension pendant cette opération. Vous risqueriez en effet de perdre ou d'endommager les données.

## Setup Files (Fichiers de configuration)—Sauvegarde et chargement

En ce qui concerne les éléments ci-dessous, vous pouvez enregistrer vos réglages d'origine sur le lecteur utilisateur ou le lecteur flash USB dans un fichier unique en vue de les rappeler ultérieurement. Si vous voulez sauvegarder le fichier de configuration sur un lecteur flash USB, connectez tout d'abord le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].

### NOTE

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

**1** Effectuez les réglages souhaités sur l'instrument puis appelez la page 2/2 de l'écran « Factory Reset/Backup » (Réinitialisation aux valeurs d'usine/Sauvegarde).

**2** Touchez [Save] (Enregistrer) dans l'élément souhaité.

System	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que « Utility » (Utilitaire) sont traités comme un seul fichier de configuration système. Pour plus des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système, reportez-vous à la Liste des données (Tableau des paramètres), disponible sur le site Web.
User Effect	Les réglages User Effect, dont les données décrites ci-après, peuvent être traités comme un fichier unique. <ul style="list-style-type: none"><li>• Types User Effect (<a href="#">page 134</a>)</li><li>• Types User Master EQ (<a href="#">page 131</a>)</li><li>• Types User Master Compressor (<a href="#">page 136</a>)</li><li>• Types User Vocal Harmony/Synth Vocoder (pages <a href="#">123</a>, <a href="#">127</a>)</li><li>• Réglages du microphone de l'utilisateur (<a href="#">page 120</a>)</li></ul>

**3** Sélectionnez la destination dans laquelle vous souhaitez stocker le fichier de configuration, puis touchez [Save here] (Enregistrer ici).

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

### Pour appeler le fichier de configuration :

Touchez la touche [Load] (Chargement) correspondant à l'élément souhaité, puis sélectionnez le fichier de votre choix. Vous pouvez rétablir le statut programmé en usine en sélectionnant le fichier de configuration dans l'onglet « Preset » (Présélection).

## Contenu du chapitre

Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB.....	167
Enregistrement du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB .....	168

L'installation d'un pack Expansion vous permet d'ajouter au dossier « Expansion » stocké sur le lecteur utilisateur une variété de styles et de sonorités proposés en option. Cette section couvre les opérations qui peuvent s'avérer être nécessaires à l'ajout de nouveaux contenus à l'instrument.

## Installation des données du pack Expansion depuis le lecteur flash USB

Le fichier de type « **\*\*\*.ppi** » ou « **\*\*\*.cpi** » regroupant les packs Expansion à installer sur l'instrument est appelé fichier « Pack Installation » (Installation de pack). Un seul fichier de ce type peut être installé sur l'instrument. Si vous souhaitez installer plusieurs packs Expansion, regroupez les packs souhaités sur votre ordinateur à l'aide du logiciel « Yamaha Expansion Manager ». Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, reportez-vous à son Mode d'emploi.

### AVIS

Une fois l'installation terminée, vous devez redémarrer l'instrument. Veillez à enregistrer préalablement toutes les données en cours d'édition pour éviter de les perdre.

### NOTE

- Si un pack Expansion existe déjà, vous pouvez le remplacer par les nouvelles données à l'étape 4 ci-dessous. Il n'est pas nécessaire de supprimer les données existantes au préalable.
- Les fichiers d'installation rapide du pack « **\*\*\*.pqj** » ou « **\*\*\*.cqj** » vous permettent d'ajouter des données aussi rapidement que le permet la capacité de l'onde de la sonorité. Avant d'utiliser « **\*\*\*.pqj** » ou « **\*\*\*.cqj** », vous devez enregistrer « **\*\*\*.ppi** » ou « **\*\*\*.cpi** » sur l'instrument.

- 1** Connectez à la borne [USB TO DEVICE] le lecteur flash USB sur lequel le fichier Pack Installation souhaité (« **\*\*\*.ppi** », « **\*\*\*.cpi** », « **\*\*\*.pqj** » ou « **\*\*\*.cqj** ») est enregistré.
- 2** Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Expansion].
- 3** Touchez [Pack Installation] pour appeler l'écran de sélection de fichier.
- 4** Sélectionnez le fichier Pack Installation souhaité.
- 5** Suivez les instructions à l'écran.

Cette opération installe les données du pack sélectionné dans le dossier « Expansion » du lecteur utilisateur.

### NOTE

Si vous souhaitez supprimer les données du pack Expansion depuis l'instrument, formatez le lecteur utilisateur (page 163). Notez que cette opération supprime toutes les autres données du lecteur utilisateur.

### Morceau, style ou mémoire de registration contenant des sonorités ou styles Expansion

Un morceau, un style ou une mémoire de registration contenant des sonorités ou styles Expansion ne sera pas reproduit correctement ou ne pourra pas être appelé si les données du pack Expansion ne se trouvent pas dans l'instrument. Nous vous recommandons dès lors de noter le nom du pack Expansion lorsque vous créez des données (morceau, style ou mémoire de registration) à l'aide de sonorités ou styles Expansion, de manière à pouvoir facilement trouver et installer le pack Expansion si nécessaire.

## Enregistrement du fichier d'informations de l'instrument sur le lecteur flash USB

Si vous utilisez le logiciel « Yamaha Expansion Manager » pour gérer les données du pack, vous devrez peut-être extraire le fichier d'informations de l'instrument comme décrit ci-dessous. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce logiciel, reportez-vous à son Mode d'emploi.

### 1 Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].

#### NOTE

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

### 2 Appelez l'écran approprié via [MENU] → [Expansion].

### 3 Touchez [Export Instrument Info] (Exporter les informations relatives à l'instrument).

### 4 Suivez les instructions à l'écran.

Cette opération enregistre le fichier d'informations de l'instrument dans le répertoire racine du lecteur flash USB. Le fichier enregistré est appelé « Genos2\_InstrumentInfo.n27 ».

## Contenu du chapitre

Accès au lecteur utilisateur de Genos2 depuis l'ordinateur (mode USB Storage (Stockage USB)) .....	169
Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out (Sortie de ligne)) ....	170

## Accès au lecteur utilisateur de Genos2 depuis l'ordinateur (mode USB Storage (Stockage USB))

Lorsque l'instrument est en mode USB Storage, il est possible de transférer des fichiers Wave et des fichiers de morceau entre le lecteur utilisateur du Genos2 et l'ordinateur. Lorsque l'instrument n'est PAS en mode USB Storage, la connexion USB peut être utilisée pour la commande MIDI. L'interface USB ne traite pas directement les signaux audio.

### NOTE

Le mode Storage USB peut être utilisé sous Windows 10 (32/64 bits), 11 (64 bits) ou Mac OS 10.15/11/12/13.

### AVIS

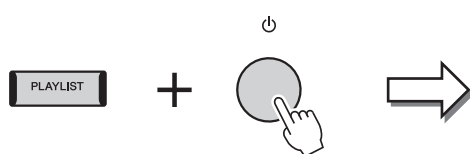
Procédez comme suit avant d'activer ou de désactiver le mode USB Storage.

- Fermez toutes les applications.
- Si l'instrument n'est PAS en mode USB Storage, assurez-vous qu'aucune donnée n'est transmise depuis le Genos2.
- Si l'instrument est en mode USB Storage, vérifiez qu'aucune opération de lecture ou d'écriture de fichier n'est en cours d'exécution.
- Si l'instrument est en mode USB Storage, retirez en toute sécurité l'icône Genos2 de la barre de tâches Windows.

### 1 Allumez l'ordinateur.

### 2 Allumez l'unité Genos2 tout en maintenant la touche [PLAYLIST] enfoncée pour accéder au mode USB Storage.

Le témoin SIGNAL au niveau du panneau clignote en vers lorsque l'instrument est en mode USB Storage.



### NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser l'instrument en mode USB Storage.

### 3 Gérez les fichiers/dossiers sur le lecteur utilisateur du Genos2 à l'aide de l'ordinateur.

### AVIS

- Abstenez-vous de renommer, de supprimer ou de déplacer des dossiers existants lors de l'accès au lecteur utilisateur via le mode USB Storage.
- N'accédez pas au dossier AUDIOREC.ROOT contenant les fichiers audio que vous avez enregistrés. Si vous ouvrez ce dossier et y opérez des modifications (déplacement du dossier, copie de fichiers, etc.), vous risquez d'effacer ou de corrompre certaines de vos données importantes.

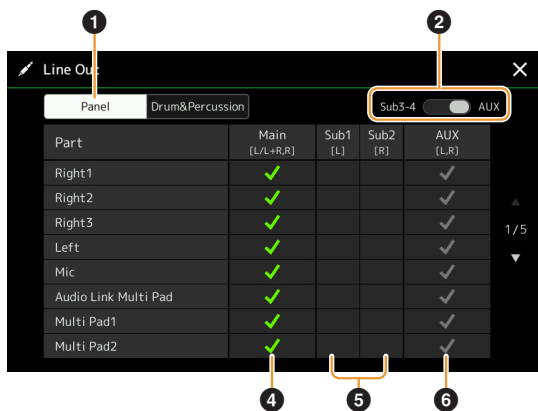
### 4 Pour quitter le mode USB Storage, mettez le Genos2 hors tension.

## Sélection de la destination de sortie de chaque son (Line Out (Sortie de ligne))

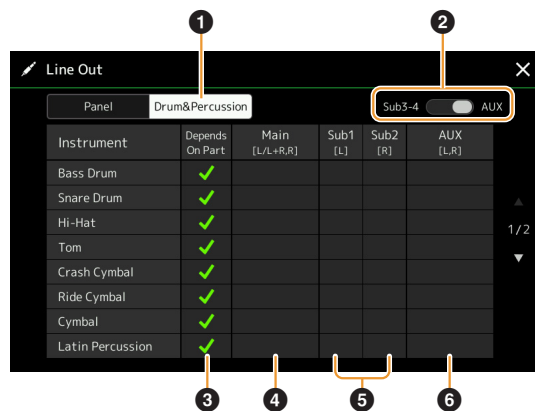
Vous pouvez affecter n'importe quelle partie ou son instrumental de batterie ou de percussion à l'une des prises LINE OUT, pour disposer d'une sortie indépendante.

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

Page Panel



Page Drum&Percussion (Batterie et percussions)



1	Panel, Drum&Percussion (Panneau, Batterie et percussion)	Bascule entre les pages affichées : parties de panneau ou instruments de batterie et percussion.
2	Sub3-4, AUX Out	Bascule entre les options du menu affiché : Sub3-4 ou AUX Out. Ce réglage permet également de basculer entre le rôle des prises LINE OUT SUB 3-4 ou AUX OUT en conséquence.
3	Depends on Part (Dépend de la partie) (page Drum&Percussion uniquement)	Lorsque ce réglage est coché, l'instrument de batterie sélectionné est produit via les prises réglées sur la page Panel (Panneau).
4	Main ([L/L+R, R])	Lorsque ce réglage est coché, les parties instrumentales ou les instruments de batterie sélectionnés sont émis sur les prises LINE OUT MAIN (Sortie de ligne principale) et PHONES (Casque) et sur un haut-parleur proposé en option.
5	Sub1-Sub4 ([L], [R])	Lorsqu'une de ces colonnes (de prises) est cochée, les parties instrumentales ou les instruments de batterie sélectionnés sont uniquement émis à partir de la ou des prise(s) SUB sélectionnée(s). <b>NOTE</b> Seuls l'effet d'insertion et les effets Vocal Harmony (Harmonie vocale) s'appliquent à la sortie de son depuis les prises SUB. L'effet système (Chorus, Reverb et en cas de réglage de l'effet de variation sur « System ») ne sera pas appliqué.
6	AUX Out ([L, R])	Cette option est automatiquement activée lorsque l'option « Main » est cochée. La partie et les instruments de batterie sélectionnés sont émis sur les prises de sortie auxiliaire AUX OUT.

# Index

- A**  
Access Point Mode..... 160  
Accompagnement automatique..... 75  
After Touch..... 40, 53  
Ambience Depth..... 33  
Ambient Drums..... 37  
Ambient SFX..... 37  
Arpeggio..... 41, 46  
Arpeggio Hold..... 41, 141  
Arpeggio Quantize..... 41  
Articulation..... 139  
Assignable..... 138  
Attack..... 54, 57, 146  
Audio Link Multi Pad..... 66  
Audio Loopback..... 162  
Audio Multi Recording..... 100  
Auto Power Off..... 164
- B**  
Backup..... 165  
Balance..... 146  
Balance de volume..... 105  
Bounce..... 107
- C**  
Canal..... 10, 76  
Channel Edit..... 26  
Chord Detect..... 154  
Chord Looper..... 14, 16, 17  
Chord Match..... 65  
Chord Tutor..... 7  
Chorus..... 135, 146  
Clock..... 151  
Compresseur..... 136  
Configuration de panneau..... 85  
Console de mixage..... 129  
Conversion..... 103  
Copie..... 88  
Copyright..... 164  
Coupure..... 129  
Cutoff..... 54, 146
- D**  
Début/fin d'insertion..... 83  
Decay..... 54, 146  
Display..... 163  
Drum Setup..... 32  
Dynamics..... 27  
Dynamics Control..... 11
- E**  
Effect..... 62  
Effet..... 133, 135  
EG..... 54  
Égaliseur de partie..... 130  
Enregistrement de morceaux MIDI..... 79  
Enregistrement en temps réel (Morceau MIDI)..... 81  
Enregistrement (Morceau MIDI)..... 79  
Enregistrement multipiste MIDI..... 80  
Enregistrement pas à pas (Morceau MIDI)..... 89  
Ensemble Voice..... 58  
EQ..... 146  
EQ (Equalizer)..... 130  
Equalizer (EQ)..... 130  
Étiquette (Mémoire de registration)..... 117  
Événement de canal..... 86  
Exportation..... 103  
External Controller..... 155
- F**  
Factory Reset..... 165  
Fade In/Out..... 142  
Favorite..... 8  
Fichier audio multi-pistes..... 99, 104  
Fichier Pack Installation..... 167  
Filter..... 129  
Filtre..... 54  
FM..... 38, 55  
Footage..... 57  
Format..... 163
- G**  
Gel de la registration..... 113  
Geler..... 113  
Glide..... 140  
Groove..... 27  
Guide..... 77
- H**  
Half Bar Fill In..... 142  
Harmony..... 46  
Hauteur de ton..... 42  
High Key..... 31  
Humanize..... 63
- I**  
Importation..... 103  
Informations relatives à l'instrument..... 168  
Infrastructure Mode..... 159  
Initial Touch..... 40  
Insertion Effect..... 55, 133, 144
- K**  
Keyboard Harmony..... 58
- L**  
Language..... 164  
LAN sans fil..... 159  
Licenses..... 164  
Line Out..... 170  
Liste des états d'affectation de touches de la sonorité Ensemble Voice..... 59  
Liste des fonctions..... 4  
Liste des morceaux..... 69  
Liste des types d'affectation de touches de la sonorité Ensemble Voice..... 60  
Live Control..... 145  
Local Control..... 151
- M**  
Main Scale..... 43, 44  
Master Compressor..... 136  
Master EQ..... 131  
Master Tune..... 42  
MEGAEnhancer..... 38  
MegaVoice..... 38  
Métronome..... 39  
Microphone..... 120  
Mic Setting..... 120  
MIDI..... 149  
MIDI Multi Pad Recording..... 64  
Mixage..... 88  
Mode USB Storage..... 169  
Modification pas à pas (morceau MIDI)..... 89  
Modulation..... 53, 140, 147  
Mono ; Poly..... 140  
Montage..... 26  
Morceau..... 69  
Morceau MIDI..... 69  
Motif source..... 20  
Multi-pad..... 64  
Multi Pad Creator..... 64, 66  
Music Finder..... 118
- N**  
Network..... 159  
Normal..... 107  
Normalize..... 104  
Note Limit..... 31  
NTR (Règle de transposition de notes)..... 29  
NTT (Tableau de transposition de notes)..... 29
- O**  
Octave..... 41, 147  
On Bass Note..... 154  
One Touch Setting..... 142  
Organ Flutes..... 56  
OTS Link Timing..... 11  
Overdub..... 107, 109

<b>P</b>	
Pack Expansion .....	167
Pan .....	61, 146
Panoramique .....	135
Parameter Lock .....	163
Paroles .....	73
Percussion .....	144
Phrase Mark Repeat.....	78
Pitch Bend.....	140, 147
Pitch Bend Range.....	147
Playlist .....	118
Play Root/Chord .....	29
Points de début et de fin .....	105
Portamento .....	50, 140
Portamento Time .....	41, 147
Punch In/Out.....	107
<b>Q</b>	
Quantification.....	87
Quantize .....	27, 41
Quick Start .....	78
<b>R</b>	
Realtime Recording (Multi-pad) .....	64
Realtime Recording (Style) .....	22
Receive Channel .....	153
Recherche .....	116
Réenregistrement.....	83
Registration Memory.....	113
Réglage de clavier.....	40
Réglage de la reproduction (Morceau) .....	77
Réglage de reproduction (Style) .....	11
Release .....	54, 146
Repeat Playback .....	70
Repère de position dans le morceau.....	98
Réponse au toucher .....	40
Resonance.....	54, 146
Résonnance.....	129
Restore .....	165
Reverb .....	135, 146
Revo Drums .....	37
Revo SFX .....	37
Rotary .....	56, 141
RTR (Retrigger Rule) .....	31
<b>S</b>	
S.Art2 Auto Articulation .....	41
Scale Tune .....	43
Schéma fonctionnel.....	137
Score .....	71
Section Change Timing .....	12
Séquence de registration.....	114
Setup File.....	166
SFF Edit.....	28
Soft .....	139
Song Recording .....	79
Song Setting .....	77
Sonorité .....	34
Sostenuto.....	139
Source Root/Chord.....	29
Speaker .....	162
Step Recording (Multi-pad) .....	66
Step Recording (Style) .....	25
Stop ACMP .....	11
Storage.....	163
Structure des affectations de touches de la sonorité Ensemble Voice .....	59
Style.....	6
Style audio.....	7
Style Creator.....	20
Style Retrigger.....	147
Style Setting.....	11
Sub Scale .....	43, 45
Suppression.....	87
Sustain.....	139
Synchro Stop Window.....	12
Synth Vocoder .....	127
System.....	164
System Effect .....	135
System Exclusive Message.....	151
<b>T</b>	
Tap Tempo .....	39
Technologie AEM .....	38
Tempo .....	13, 148
Texte.....	74
Time .....	161
Touch Screen .....	163
Touch Sensitivity .....	49
Transmit Channel .....	152
Transpose .....	42
Transposition .....	88
Tremolo.....	56
Tuning.....	41, 42, 62, 147
Type d'affectation de touche.....	58
Type de doigté d'accords .....	9
<b>U</b>	
Undo/Redo .....	102
Utility .....	162
<b>V</b>	
Variation Effect.....	133
Velocity .....	27
Velocity Limit.....	49
Version .....	164
Vibrato.....	54, 56
Vocal Harmony.....	123
Voice Edit.....	48, 56, 58
Voice Guide .....	164
Voice Part Setup .....	35
Voice Set .....	48
Voice Set Filter .....	41
Voice Setting.....	41
Volume.....	61, 135, 139, 146