

PSR-S950

PSR-S750

Digital Workstation

Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit des fonctions avancées du PSR-S950/S750 qui ne sont pas expliquées dans le mode d'emploi. Lisez attentivement le mode d'emploi avant de consulter ce manuel de référence.

Table des matières

Chaque chapitre de ce manuel de référence correspond au chapitre correspondant du mode d'emploi.

Tableau des touches du panneau	3	7 Mémoire de registration	76
1 Sonorités	5	Édition de la mémoire de registration	76
Types de sonorités (caractéristiques)	5	Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)	77
Sélection de sonorités GM&XG ou autres	7	Appel des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence (Séquence de registration))	78
Réglages liés aux effets	8	8 Microphone	81
Réglages liés à la hauteur de ton	11	Réglage Vocal Harmony et Talk (Parler)	81
Édition de sonorités (Voice Set)	13	Réglages du microphone (Vocal/Talk) (Chant/Parler)	82
Édition des sonorités Organ Flutes	18	Configuration des paramètres Vocal Harmony Control	85
2 Styles	20	Édition des types Vocal Harmony	87
Sélection du type de doigté d'accord	21	9 Console de mixage	92
Réglages liés à la reproduction du style	23	Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Sonorité)	92
Réglages du point de partage	25	Édition des paramètres FILTER	93
Mémorisation des réglages d'origine dans une présélection immédiate	26	Édition des paramètres TUNE	94
Création/édition de styles (Style Creator)	27	Édition des paramètres EFFECT	95
3 Morceaux	43	Édition des paramètres EQ	99
Édition des réglages de partition musicale	44	10 Connexions	101
Édition des réglages d'affichage des paroles/du texte	46	Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied	101
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceaux	47	Réglages MIDI	104
Paramètres liés à la reproduction du morceau (réglages Repeat et Channel et fonction Guide)	48	11 Utility	110
Création/édition de morceaux (Song Creator)	52	CONFIG 1	110
4 USB Audio (Audio USB)	68	CONFIG 2	112
5 Multi-pads	68	SCREEN OUT  (Sortie d'écran)	112
Création de multi-pads (Multi Pad Creator (Créateur de multi-pads))	68	MEDIA (Support)	113
Édition de multi-pads	70	OWNER (Propriétaire)	114
6 Music Finder	72	SYSTEM RESET	115
Création d'un groupe d'enregistrements préférés	72	Index	117
Édition des enregistrements	73		
Sauvegarde des enregistrements en tant que fichier unique	74		

Utilisation du manuel PDF

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

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

- 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.
- Les captures d'écran sont extraites du PSR-S950 et fournies en anglais.
- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Tableau des touches du panneau

N° Ces nombres correspondent à ceux de la section « Commandes et bornes du panneau » du Mode d'emploi.

Touche/Commande Indique la touche/le contrôleur que vous devez utiliser en premier pour utiliser ou activer la fonction correspondante.

Écran Indique le titre de l'écran (et de l'onglet) appelé à la suite de la manipulation de la touche/du contrôleur.

Page Indique le numéro de la page du Manuel de référence proposant des informations sur la touche/commande.

Mode d'emploi Indique le numéro du chapitre du Mode d'emploi proposant des informations sur la touche/commande.

N°	Touche/Commande	Écran	Page	Mode d'emploi		
1	Interrupteur [⏻] (Veille/Marche)	Écran d'ouverture	—	Mise en route		
2	Cadran MASTER VOLUME	—	—			
3	[DEMO]	Écran Demo	—			
4	[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-S950)	Écran MIC SETTING/VOCAL HARMONY	81	8		
5	SONG	[SELECT]	Écran Song Selection	—	3	
		[SCORE]	Écran SCORE	44		
		[LYRICS/TEXT]	Écran LYRICS ou TEXT	46		
		[GUIDE]	—	50		
		[REPEAT]	—	—		
		[EXTRA TR], [TR 2], [TR 1]	—	—		
		[REC]	Écran CHANNEL ON/OFF (SONG)	—		
		[■] (STOP)	—	—		
		[▶/] (PLAY/PAUSE)	—	—		
	[◀◀] (REW) / [▶▶] (FF)	SONG POSITION (contextuel)	—			
6	STYLE	[POP & ROCK] – [WORLD]	Écran Style Selection (PRESET)	—	2	
		[EXPANSION/USER]	Écran Style Selection (USER)	—		
7	(TEMPO)	[TAP TEMPO]	—	—	2	
		TEMPO [-]/[+]	TEMPO (contextuel)	—		
8		TRANSCOPE [-]/[+]	TRANSCOPE (contextuel)	—	1	
9		[METRONOME]	—	—	—	
10		[FADE IN/OUT]	—	—	2	
11	STYLE CONTROL	[ACMP]	—	—	2	
		[OTS LINK]	—	—		
		[AUTO FILL IN]	—	—		
		INTRO [I] – [III]	—	—		
		MAIN VARIATION [A] – [D]	—	—		
		[BREAK]	—	—		
		ENDING/rit. [I] – [III]	—	—		
		[SYNC STOP]	—	—		
		[SYNC START]	—	—		
	[START/STOP]	—	—			
12		Molette PITCH BEND	—	—	1	
13		Molette MODULATION	—	—	1	
14		Prise PHONES	—	—	Commandes et bornes du panneau	
15		Bouton [LCD CONTRAST] (PSR-S750)	—	—	Mise en route	
16	(Commandes liées à l'écran LCD)	TAB [◀][▶]	—	—	Procédures de base	
		[A] – [J]	—	—		
		[DIRECT ACCESS]	(message)	—		
		[EXIT]	—	—		
		Touches [1 ▲▼] – [8 ▲▼]	—	—		
		Cadran DATA ENTRY	—	—		
	[ENTER]	—	—			
17		[BALANCE]	Écran BALANCE	—	2	
18		[MIXING CONSOLE]	Écran MIXING CONSOLE	VOL/VOICE	92	9
				FILTER	93	
				TUNE	94	
				EFFECT	95	
				EQ	99	

N°	Touche/Commande	Écran		Page	Mode d'emploi
19	[CHANNEL ON/OFF]	Écran CHANNEL ON/OFF	SONG	—	2
			STYLE 1/2 ou 2/2 (PSR-S950) STYLE (PSR-S750)	—	3
20	[FUNCTION]	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNE	11	—
			SCALE TUNE	11	
		SONG SETTING		48	
		STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING	STYLE SETTING	23	
			SPLIT POINT	25	
			CHORD FINGERING	21	
		CONTROLLER	FOOT PEDAL	101	
			KEYBOARD/PANEL	8	
		REGIST SEQUENCE/FREEZE/ VOICE SET	REGISTRATION SEQUENCE	78	
			FREEZE	77	
			VOICE SET	13	
		DIGITAL REC MENU	SONG CREATOR	52	
			STYLE CREATOR	27	
			MULTI PAD CREATOR	68	
		HARMONY/ECHO		9	
		Horloge	Écran de sélection des configurations MIDI	104	
UTILITY	CONFIG 1	110			
	CONFIG 2	112			
	SCREEN OUT (PSR-S950)	—			
	MEDIA	113			
	OWNER	114			
EXPANSION PACK INSTALLATION	SYSTEM RESET	115			
	Écran Expansion Pack Selection	—			
21	VOICE [PIANO] – [PERC. & DRUM KIT] [ORGAN FLUTES]	Écran Voice Selection (PRESET)		—	1
		Écran Organ Flutes VOICE SET	FOOTAGE	—	
			VOLUME/ATTACK	19	
			EFFECT/EQ	19	
EXPANSION/USER	Écran Voice Selection (USER)		—		
22	[USB AUDIO PLAYER]	Écran USB AUDIO PLAYER		—	4
23	[USB]	SONG, AUDIO, STYLE, VOICE, MULTI PAD, REGIST	Écran de sélection (USB)	—	Procédures de base
24	VOICE CONTROL [HARMONY/ECHO] [TOUCH] [SUSTAIN] [MONO] [DSP] [VARI.]	—	—	—	1
		—	—	—	
		—	—	—	
		—	—	—	
		—	—	—	
		—	—	—	
25	[MUSIC FINDER]	Écran MUSIC FINDER	ALL	—	6
			FAVORITE	72	—
			SEARCH 1	—	6
			SEARCH 2	—	6
			—	—	—
26	PART SELECT [LEFT] – [RIGHT 2]	—	—	—	1
27	PART ON/OFF [LEFT HOLD] [LEFT] – [RIGHT 2]	—	—	—	1
		—	—	—	
28	REGISTRATION MEMORY REGIST BANK [-]/[+] [FREEZE] [MEMORY] [1] – [8]	REGISTRATION BANK	—	7	—
		—	77	—	
		Écran REGISTRATION MEMORY CONTENTS	—	7	
		—	—	—	
29	MULTI PAD CONTROL [SELECT] [1] – [4] [STOP]	Écran Multi Pad Selection	—	—	5
		—	—	—	
		—	—	—	
30	ONE TOUCH SETTING [1] – [4]	—	—	—	2
31	UPPER OCTAVE [-]/[+]	UPPER OCTAVE (contextuel)	—	—	1

Table des matières

Types de sonorités (caractéristiques)	5
Sélection de sonorités GM&XG ou autres	7
Réglages liés aux effets	8
• Réglage de la sensibilité au toucher du clavier	8
• Sélection du type d'harmonie/écho	9
Réglages liés à la hauteur de ton	11
• Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument	11
• Accord de gamme	11
• Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE	12
Édition de sonorités (Voice Set)	13
• Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET	14
• Désactivation de la sélection automatique des jeux de sonorités (effets, etc.)	17
Édition des sonorités Organ Flutes	18

Types de sonorités (caractéristiques)

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



S.Art! (Super Articulation)	<p>Ces sonorités offrent de nombreux avantages grâce à des possibilités de jeu très importantes et à un contrôle expressif en temps réel.</p> <p>Par exemple, avec la sonorité Saxophone, si vous jouez un C (do), puis un D (ré) de manière très legato, vous obtiendrez un changement de note homogène, comme si le saxophoniste les jouait dans un même souffle.</p> <p>De même, avec la sonorité Concert Guitar, si vous jouez la note D avec force, celle-ci produit un son de « martèlement », sans que la corde soit à nouveau pincée. Selon votre style de jeu, d'autres effets sont produits, tels que des bruits de trille ou de souffle (sonorité Trumpet) ou de doigts (sonorité Guitar).</p> <p>Pour plus d'informations sur la meilleure façon de jouer les sonorités Super Articulation, appelez la fenêtre d'information (en appuyant sur la touche [7 ▲] (INFO.) dans l'écran Voice Selection).</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 capturent les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques, grâce à une capacité de mémoire phénoménale et à des programmations très sophistiquées.
Sweet!	Ces sonorités d'instruments acoustiques bénéficient également des technologies de pointe de Yamaha et offrent un son extrêmement précis et naturel.

Drums	Différents sons de batterie et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
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.
Organ Flutes!	Cette sonorité d'orgue authentique vous permet d'utiliser la fonction Voice Set (Jeu de sonorités) pour régler les différentes longueurs en pied et créer vos propres sons d'orgue originaux. Reportez-vous à la page 18 pour plus de détails.
MegaVoice	<p>Ces sonorités se caractérisent par une utilisation spéciale des variations de vélocité. Les différentes plages de vélocité (qui mesurent la force de votre jeu au clavier) produisent des sons totalement différents.</p> <p>À titre d'exemple, une sonorité de guitare MegaVoice inclut les sons de diverses techniques de jeu. Sur les instruments traditionnels, les différentes sonorités disposant de ces sons sont rappelées via MIDI et combinées pour obtenir l'effet désiré. Avec les sonorités MegaVoice, vous pouvez désormais jouer une partie de guitare tout à fait convaincante à l'aide d'une seule sonorité, en utilisant des valeurs de vélocité particulières pour reproduire les sons voulus. En raison de leur nature complexe et des vélocités précises requises pour leur interprétation, ces sonorités ne sont pas conçues pour être reproduites au clavier. Elles sont toutefois très utiles et commodes lors de la création de données MIDI, en particulier si vous voulez éviter de recourir à différentes sonorités pour une seule partie d'instrument.</p> <p>Les sonorités MegaVoices sont stockées dans le dossier « StyleVoices » de l'écran Voice Selection. Pour obtenir des instructions sur la sélection des sonorités MegaVoices, reportez-vous à la section « Sélection de sonorités GM&XG ou autres » à la page 7.</p>

NOTE Les sonorités Super Articulation et MegaVoice sont exclusives à cet instrument et ne sont pas compatibles avec d'autres modèles d'instrument. C'est pourquoi les données de morceau ou de style créées sur cet instrument à l'aide de ces sonorités ne retentiront pas correctement sur des instruments ne disposant pas de ces deux types de sonorités.

NOTE Le son des sonorités MegaVoice et Super Articulation change en fonction d'un certain nombre de facteurs, notamment la plage de clavier, la vélocité et le toucher. Par conséquent, si vous appliquez un effet HARMONY/ECHO (Harmonie/Écho) ou modifiez le réglage de transposition ou les paramètres de réglage de sonorité, vous risquez d'obtenir un son inattendu ou indésirable.

Pour obtenir la liste des sonorités présélectionnées de cet instrument, reportez-vous à la « Liste des voix » disponible dans la Liste des données. La Liste des données est disponible dans la bibliothèque Yamaha Library en ligne.

Utilisation de MEGAEnhancer

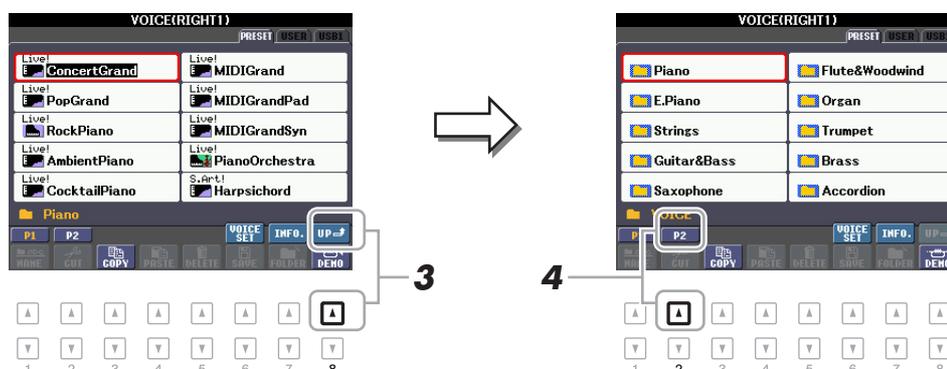
Le MEGAEnhancer est un logiciel qui convertit les données de morceau XG/GM (Standard MIDI File) en données de morceau pouvant être reproduites sur un instrument ou un générateur de sons contenant des sonorités MegaVoices. Grâce à l'utilisation des sonorités MegaVoice sophistiquées, MEGAEnhancer confère 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/>

Sélection de sonorités GM&XG ou autres

Cet instrument est doté de sonorités spécialement fournies pour assurer la reproduction de styles et la compatibilité XG/GM. Ces sonorités ne peuvent pas être appelées directement à partir des touches de sélection de la catégorie VOICE. Vous pouvez par contre les appeler comme décrit ci-dessous.

- 1 Appuyez sur la touche PART SELECT (Sélection de partie) correspondant à la sonorité que vous voulez appeler.
- 2 Appuyez sur une des touches de sélection de la catégorie VOICE (autre que les touches [ORGAN FLUTES] (Flûtes d'orgue) et [USER/EXPANSION] (Utilisateur/Expansion)) pour appeler l'écran Voice Selection.
- 3 Appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) (Haut) pour appeler les catégories de sonorités.



- 4 Appuyez sur la touche [2 ▲] (P2) pour afficher la page 2.
- 5 Appuyez sur la touche [A]–[J] de votre choix pour appeler l'écran Voice Selection des sonorités GM&XG, GM2, etc.

NOTE Le dossier « Legacy » (Ancien) est consultable à partir de cet écran. Il contient les sonorités de précédents claviers Yamaha (notamment le PSR-S910 et le PSR-S710) et assure la compatibilité des données avec d'autres modèles.

NOTE Le dossier « StyleVoices » (Sonorités de style) contient les sonorités MegaVoices (page 6).

- 6 Sélectionnez la sonorité souhaitée.

Réglages liés aux effets

Réglage de la sensibilité au toucher du clavier

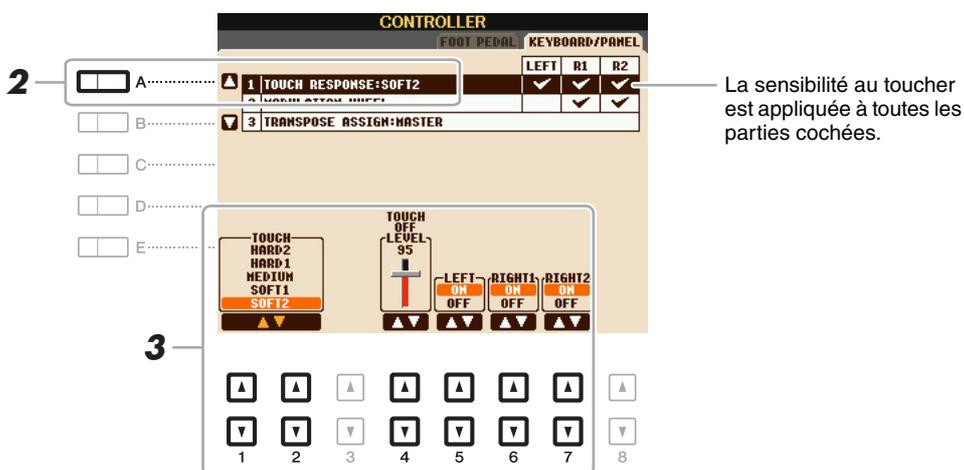
La sensibilité au toucher détermine la manière dont le son répond à la force de votre jeu. Le type de sensibilité au toucher choisi est appliqué à toutes les sonorités.

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

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] (Fonction) → [D] CONTROLLER (Contrôleur) → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL (Clavier/Panneau)

2 Appuyez sur la touche [A] pour sélectionner « 1 TOUCH RESPONSE » (1 Réponse au toucher).



3 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼] pour régler la réponse au toucher.

1 TOUCH RESPONSE

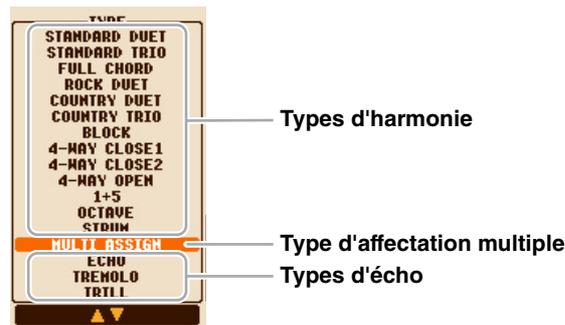
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Détermine le type de sensibilité au toucher. HARD 2 (Fort 2) Nécessite de jouer fort pour produire un volume élevé. Idéal pour les interprètes ayant un toucher lourd. HARD 1 Requiert une puissance de frappe relativement forte pour générer un volume sonore plus élevé. MEDIUM (Moyen) Sensibilité au toucher standard. SOFT 1 (Léger 1) Produit un volume sonore élevé avec une puissance de frappe moyenne. SOFT 2 Produit un volume relativement élevé même avec un toucher de faible force. Idéal pour les interprètes ayant un toucher léger.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL (Niveau de désactivation du toucher)	Détermine le niveau de volume fixe lorsque le paramètre Touch (Toucher) est réglé sur « OFF ».
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2 (Gauche–Droite 2)	Active ou désactive le toucher pour chaque partie du clavier.

Sélection du type d'harmonie/écho

Vous pouvez sélectionner l'effet d'harmonie/écho souhaité parmi un vaste choix de types disponibles.

NOTE L'effet Harmony/Echo risque de ne pas fonctionner correctement lorsque la touche [MONO] est activée ou lorsque vous utilisez les sonorités Super Articulation.

- 1** Activez la touche [HARMONY/ECHO] (Harmonie/Écho).
- 2** Appelez l'écran approprié.
[FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO
- 3** Utilisez les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] pour sélectionner le type d'harmonie/écho.
Les types d'harmonie/écho sont répartis en différents groupes, présentés ci-dessous, selon l'effet appliqué.

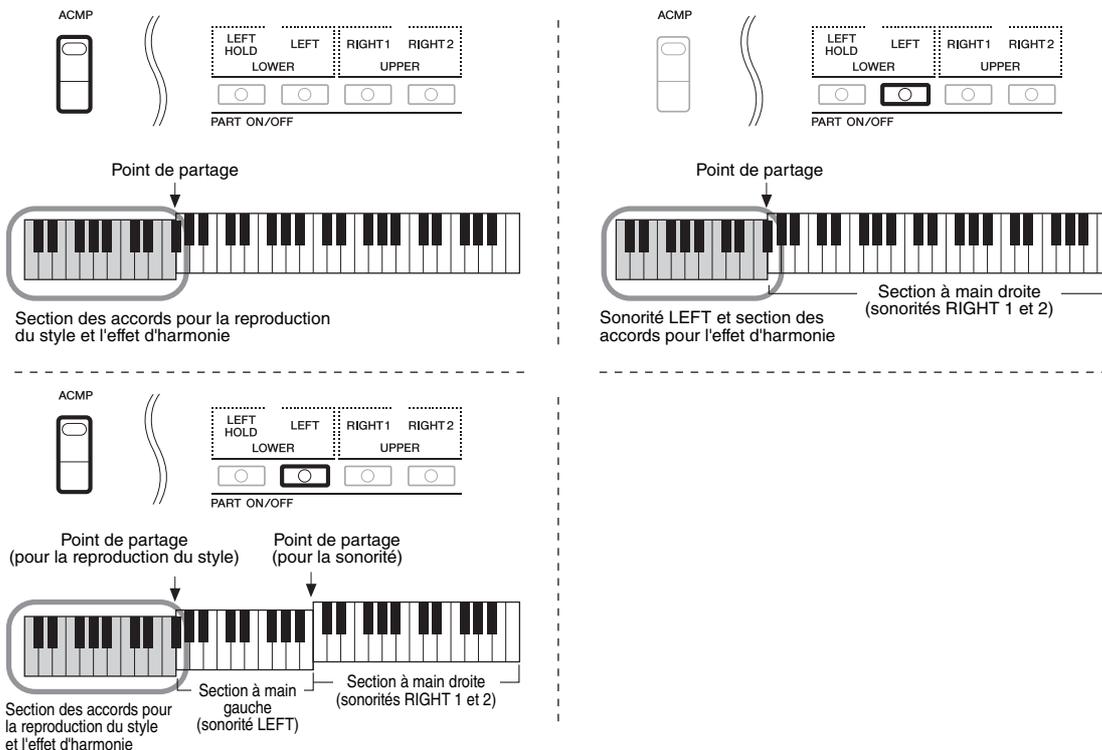


■ Types d'harmonie

Cet effet d'harmonie est appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier selon l'accord spécifié dans la section des accords ou à main gauche illustrée ci-dessous.

NOTE Les réglages « 1+5 » et « Octave » ne sont pas affectés par l'accord.

NOTE Pour plus de détails sur les sections, reportez-vous à la page 25.



■ Type d'affectation multiple

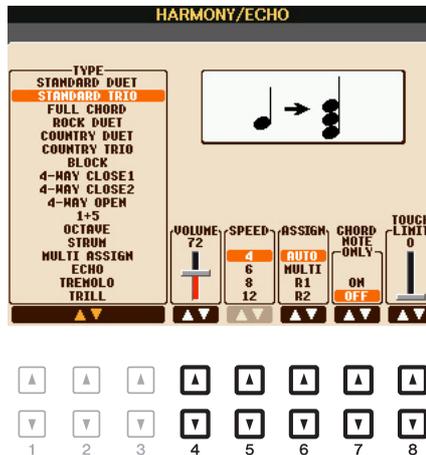
L'effet Multi Assign (Affectation multiple) affecte automatiquement les notes jouées simultanément dans la section à main droite du clavier à des parties distinctes (sonorités). Les parties [RIGHT 1] et [RIGHT 2] du clavier doivent être toutes deux activées lors de l'utilisation de l'effet Multi Assign. Les sonorités Right 1 et Right 2 sont attribuées alternativement aux notes dans l'ordre où vous les jouez.

■ Types d'écho

L'effet Echo, Tremolo ou Trill (Trille) est appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier en synchronisation avec le tempo actuellement défini, indépendamment de l'état d'activation ou de désactivation de la touche [ACMP] (Accompagnement) et de la partie LEFT (Gauche). Gardez à l'esprit que l'effet Trill est activé lorsque vous maintenez deux notes du clavier enfoncées simultanément (ou les deux dernières notes en cas de maintien de plusieurs notes) et que celles-ci sont jouées en alternance.

4 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour sélectionner les différents réglages d'harmonie/écho.

Les réglages disponibles varient en fonction du type d'harmonie/écho.



[4 ▲▼]	VOLUME	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine le niveau du volume des notes d'harmonie/écho générées par l'effet Harmony/Echo.
[5 ▲▼]	SPEED (Vitesse)	Ce paramètre n'est disponible que lorsque l'effet Echo, Tremolo ou Trill est sélectionné en tant que type ci-dessus. Il détermine la vitesse des effets d'écho, de trémolo et de trille.
[6 ▲▼]	ASSIGN (Affectation)	Détermine la partie du clavier à laquelle l'effet est affecté. AUTO : Applique l'effet à la partie dont le réglage PART ON/OFF (Activation/Désactivation de partie) est activé. Lorsque les deux parties sont activées, la partie RIGHT 1 est prioritaire sur la partie RIGHT 2. MULTI : Lorsque les deux parties sont activées, la note jouée au clavier est émise par la partie RIGHT 1 et les harmonies (effet) sont divisées entre les parties RIGHT 1 et RIGHT 2. Lorsqu'une seule partie est activée, la note jouée au clavier et l'effet sont émis par cette partie. R1, R2 : Applique l'effet à la partie sélectionnée (RIGHT 1 ou RIGHT 2). NOTE Ce paramètre n'est disponible que pour le type Multi Assign.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre est disponible lorsqu'un des types d'harmonie est sélectionné. Lorsqu'il est réglé sur « ON », l'effet d'harmonie est exclusivement appliqué à la note (jouée dans la section à main droite du clavier) qui appartient à un accord interprété dans la section des accords du clavier.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (Limite du toucher)	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine la vélocité la plus faible à laquelle la note d'harmonie est émise. Cela vous permet d'appliquer l'harmonie en fonction de la force de votre jeu, vous permettant ainsi d'introduire des accents harmoniques dans la mélodie. L'effet d'harmonie est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force (au-delà de la valeur définie).

Réglages liés à la hauteur de ton

Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'instrument tout entier, notamment les parties de clavier, de style et de morceau (à l'exception de la partie de clavier jouée par les sonorités Drum Kit ou SFX Kit et de la reproduction audio) – une fonction utile lorsque vous utilisez le PSR-S950/S750 en association avec d'autres instruments ou avec un CD musical.

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE (Accord général/Accord de gamme) → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

2 Utilisez les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour régler l'accordage par pas de 0,2 Hz.

Appuyez simultanément sur les touches [▲] et [▼] (de 4 et 5) pour réinitialiser le réglage sur sa valeur d'usine (440,0 Hz).

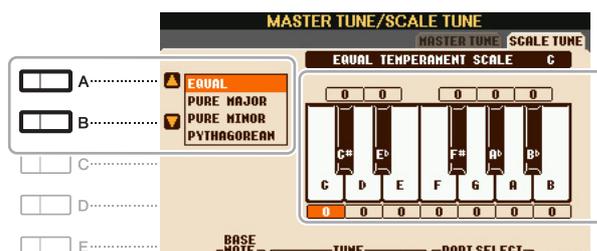
Accord de gamme

Cette fonction permet de sélectionner des accords de gamme personnalisés spécifiques à des périodes historiques ou à des genres musicaux déterminés.

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner la gamme de votre choix.

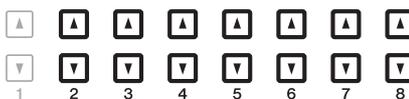


L'accordage de chaque note de la gamme actuellement sélectionnée est indiqué.

■ Types de gamme présélectionnés

EQUAL (Gamme classique)	La plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée de façon égale en douze parties, les demi-pas étant uniformément espacés au niveau de la hauteur de ton. Il s'agit de l'accord le plus fréquemment utilisé en musique aujourd'hui.
PURE MAJOR (Majeure pure), PURE MINOR (Mineure pure)	Ces accords préservent les intervalles mathématiques purs de chaque gamme, en particulier les accords parfaits (fondamentale, tierce, quinte). Ce phénomène est nettement perceptible dans les harmonies vocales réelles, telles que les chœurs et les chants a cappella.
PYTHAGOREAN (Pythagore)	Cette gamme a été inventée par le célèbre philosophe grec et se base sur une série de quintes parfaites qui sont regroupées en une seule octave. La tierce de cet accordage est légèrement instable mais la quarte et la quinte sont splendides et adaptées à certaines voix principales.
MEAN-TONE (Tempérament moyen)	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 ^{ème} et 18 ^{ème} siècles, notamment par Handel.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Cette gamme composite combine les systèmes de Werckmeister et de Kirnberger, qui constituaient eux-mêmes des améliorations apportées respectivement aux gammes de tempérament moyen et de Pythagore. Cette gamme se distingue principalement par le fait que chacune de ses clés est dotée d'un caractère unique. Son usage était très répandu du temps de Bach et de Beethoven et de nos jours encore, elle est souvent utilisée pour jouer de la musique d'époque au clavecin.
ARABIC1 (Arabe 1), ARABIC2	Ces accords servent à jouer de la musique arabe.

3 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.



[2 ▲▼]	BASE NOTE (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale de chaque gamme. Lorsque la note fondamentale est modifiée, la hauteur de ton du clavier est transposée. La relation de hauteur de ton d'origine entre les notes est toutefois maintenue.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	TUNE (Accordage)	Sélectionnez la note que vous souhaitez accorder à l'aide des touches [3 ▲▼], puis réglez-la par paliers de centièmes de ton avec les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼]. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT (Sélection de partie)	Sélectionnez la partie à laquelle vous souhaitez appliquer le réglage Scale Tune à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Appuyez ensuite sur la touche [8 ▲] pour cocher (sélectionner) un élément, ou sur la touche [8 ▼] pour le désélectionner.
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF (Cocher/Décocher)	

NOTE Pour enregistrer les réglages d'accord de gamme dans la mémoire de registration, prenez soin de cocher l'élément SCALE (Gamme) dans l'écran REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Contenu de la mémoire de registration).

Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE

Vous pouvez déterminer les parties auxquelles vous souhaitez appliquer les touches TRANSPOSE [-]/[+] (Transposition).

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER (Contrôleur) → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL (Clavier/Panneau)

2 Utilisez la touche [B] pour sélectionner « 3 TRANSPOSE ASSIGN » (Affecter la transposition).

3 Appuyez sur les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour sélectionner l'affectation de partie souhaitée.

KEYBOARD	Les touches TRANSPOSE [-]/[+] affectent la hauteur de ton des sonorités jouées au clavier, la reproduction du style (contrôlée par la performance dans la section des accords du clavier) et la reproduction du multi-pad (lorsque la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) est activée et que les accords de la main gauche sont indiqués). Elles n'affectent par contre pas la reproduction du morceau.
SONG (Morceau)	Les touches TRANSPOSE [-]/[+] affectent uniquement la hauteur de son de la reproduction du morceau.
MASTER (Principal)	Les touches TRANSPOSE [-]/[+] affectent la hauteur de ton d'ensemble de l'instrument, à l'exception de la reproduction audio.

Vous pouvez vérifier l'affectation dans la fenêtre déroulante appelée via les touches TRANSPOSE [-]/[+].



Édition de sonorités (Voice Set)

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

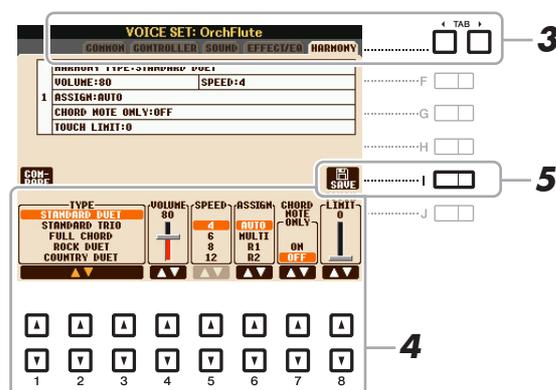
1 Sélectionnez la sonorité souhaitée (autre qu'une sonorité Organ Flutes).

La méthode d'édition des sonorités Organ Flutes est différente de celle décrite ici. Pour obtenir des instructions sur l'édition des sonorités Organ Flutes, reportez-vous à la [page 18](#).

2 Appuyez sur la touche [6 ▲] (VOICE SET) pour appeler l'écran VOICE SET.

3 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page de réglage appropriée.

Pour obtenir des informations sur les paramètres disponibles dans les différentes pages, reportez-vous à la section « Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET » à la [page 14](#).



4 Utilisez les touches [A]/[B] selon les besoins pour sélectionner l'élément (le paramètre) à éditer et modifiez la sonorité souhaitée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Appuyez sur la touche [D] (COMPARE) (Comparer) pour comparer le son de la sonorité éditée avec la sonorité d'origine non modifiée.

5 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) (Enregistrer) pour sauvegarder la sonorité éditée.

Pour plus de détails sur l'opération de sauvegarde, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.

AVIS

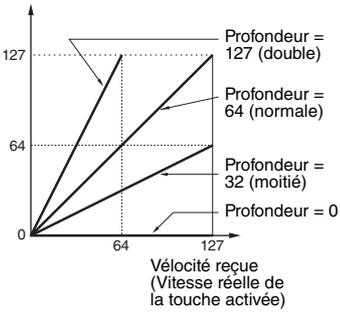
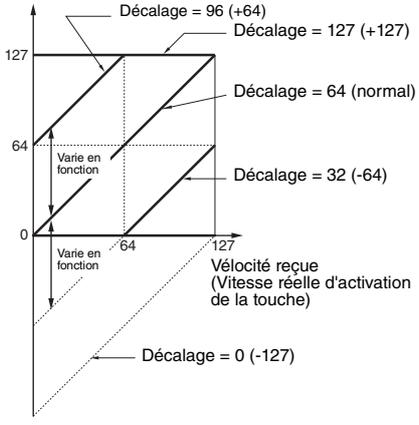
Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle sonorité ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET

Les paramètres Voice Set sont répartis sur cinq pages différentes. Les paramètres des différentes pages sont décrits ci-dessous.

NOTE Les paramètres disponibles varient en fonction de la sonorité sélectionnée.

■ Page COMMON (Commun)

[1 ▲▼]	VOLUME	Règle le volume de la sonorité en cours d'édition.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (Sensibilité au toucher)	<p>Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vitesse) ou la réponse du volume à la force de votre jeu.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH (Profondeur de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre VelDepth (Profondeur de vitesse) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p> <p>Vitesse réelle pour le générateur de sons</p>  <p>TOUCH SENSE OFFSET (Décalage de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre VelOffset (Décalage de vitesse) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64.</p> <p>Vitesse réelle pour le générateur de sons</p>  <p>DEPTH Détermine la sensibilité à la vitesse ou le niveau de variation de la sonorité en réponse à la force de votre jeu (vitesse).</p> <p>OFFSET Détermine la valeur de l'ajustement des vitesses reçues pour obtenir l'effet de vitesse réel.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (Octave de partie)	Déplace la plage d'octave de la sonorité éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la sonorité éditée est utilisée en tant que partie RIGHT 1 ou 2, le paramètre R1/R2 est disponible. Lorsque la sonorité éditée est utilisée en tant que partie LEFT, le paramètre LEFT est disponible.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Détermine si la sonorité éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique. Ce réglage peut également être effectué via la touche VOICE CONTROL [MONO] (Commande de sonorité (Mono)) du panneau.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (Temps de portamento)	<p>Détermine la durée de transition de la hauteur de ton lorsque la sonorité éditée est réglée sur MONO ci-dessus.</p> <p>NOTE La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.</p>

■ Page CONTROLLER

MODULATION

La molette MODULATION permet de varier les paramètres ci-dessous, ainsi que la hauteur de ton (vibrato). Vous pouvez régler ici l'impact de la molette MODULATION sur chacun des paramètres suivants.

[2 ▲▼]	FILTER (Filtre)	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur la fréquence de coupure du filtre. Reportez-vous ci-dessous pour plus de détails sur le filtre.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur l'amplitude (volume).
[5 ▲▼]	LFO PMOD (Mod. hauteur de ton OBF)	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur la hauteur de ton ou l'effet de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD (Mod. filtre OBF)	Détermine l'impact de la molette de MODULATION sur le filtre ou l'effet de wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD (Mod. ampl. OBF)	Détermine l'impact de la molette MODULATION sur l'amplitude ou l'effet de trémolo.

■ Page SOUND (Son)

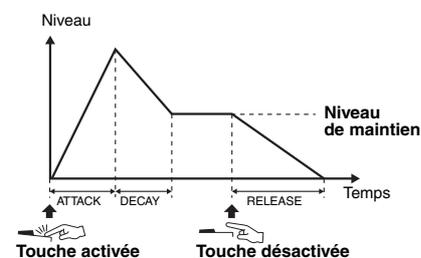
FILTER

Le filtre est un processeur qui modifie le timbre ou le ton d'un son en bloquant ou en autorisant le passage d'une plage de fréquences spécifique. Ces paramètres déterminent le timbre général du son en augmentant ou diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir ou adoucir le son, mais ils peuvent également être utilisés pour produire des effets électroniques de type synthétiseur.

[1 ▲▼]	BRIGHT (Brightness) (Clarté)	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.	
[2 ▲▼]	HARMO. (Harmonic Content) (Contenu harmonique)	Détermine l'emphase accordée à la fréquence de coupure (résonance), réglée à l'aide du paramètre BRIGHT ci-dessus (reportez-vous au schéma). Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet est prononcé.	

EG

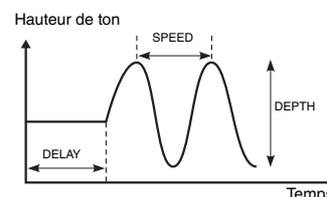
Les réglages EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux véritables instruments acoustiques, comme l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano maintenus.



[3 ▲▼]	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.
[4 ▲▼]	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.
[5 ▲▼]	RELES. (Release) (Relâchement)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.

VIBRATO

Le vibrato est un effet sonore de vibration obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la sonorité.



[6 ▲▼]	DEPTH	Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.
[7 ▲▼]	SPEED (Vitesse)	Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.
[8 ▲▼]	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.

■ Page EFFECT/EQ (Effet/Égaliseur)

**1 REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)/CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)/
DSP DEPTH (Profondeur de DSP)/PANEL SUSTAIN (Maintien du panneau)**

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Règle la profondeur de la réverbération.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Règle la profondeur du chœur.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (Activation/ désactivation du DSP)	Détermine si l'effet DSP est activé ou désactivé. Ce réglage peut également être effectué via la touche VOICE CONTROL [DSP] du panneau.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Règle la profondeur de l'effet DSP. Si vous souhaitez sélectionner à nouveau le type d'effet DSP, vous pourrez le faire via le menu « 2 DSP » décrit à la page 17 .
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Détermine le niveau de maintien appliqué à la sonorité éditée lorsque la touche VOICE CONTROL [SUSTAIN] du panneau est activée.

2 DSP

[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	DSP TYPE (Type de DSP)	Sélectionne la catégorie et le type d'effet DSP. Choisissez d'abord la catégorie, puis le type.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	VARIATION	Chaque type de DSP dispose de deux variations. Vous pouvez modifier ici l'état d'activation/de désactivation, ainsi que la valeur du paramètre VARIATION.
[5 ▲▼]	ON/OFF (Activation/ Désactivation)	Active ou désactive la variation de l'effet DSP correspondant à la sonorité sélectionnée. Ce réglage peut également être effectué via la touche [DSP VARI.] (Variation du DSP) de la section VOICE CONTROL du panneau. (Cette touche n'est opérationnelle que lorsque la touche [DSP] est activée.)
	PARAMETER (Paramètre)	Affiche le paramètre de variation. (Celui-ci varie en fonction du type d'effet et ne peut pas être changé.)
[6 ▲▼] –[8 ▲▼]	VALUE (Valeur)	Règle la valeur du paramètre de variation de l'effet DSP.

3 EQ

Détermine la fréquence et le gain des bandes Low (Basse) et High (Haute) de l'égaliseur. Pour plus d'informations sur l'égaliseur, reportez-vous à la [page 99](#).

■ Page HARMONY

Identique à l'écran [FUNCTION] → [G] HARMONY/ECHO. Reportez-vous à la section « Sélection du type d'harmonie/écho » à la [page 9](#).

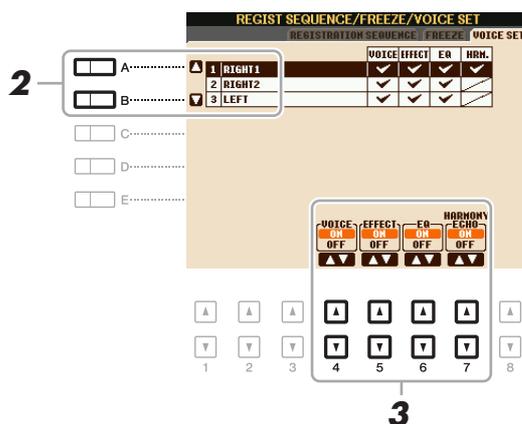
Désactivation de la sélection automatique des jeux de sonorités (effets, etc.)

Chaque sonorité est liée à ses réglages de paramètre VOICE SET par défaut. En général, ces réglages sont appelés automatiquement lorsqu'une sonorité est sélectionnée. Vous pouvez toutefois désactiver cette fonction en exécutant l'opération décrite ci-dessous dans l'écran correspondant. Par exemple, si vous souhaitez modifier la sonorité mais conserver le même effet d'harmonie, réglez le paramètre HARMONY/ECHO sur OFF (dans l'écran décrit ci-dessous).

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET (Séquence de registration/Gel/ Jeu de sonorités) → TAB [◀][▶] VOICE SET

2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner une partie du clavier.



3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[7 ▲▼] pour activer ou désactiver chacun des éléments de la partie sélectionnée.

Lorsque cette touche est activée, les réglages de paramètres correspondants sont automatiquement appelés lorsque vous sélectionnez une sonorité. Pour plus d'informations sur les paramètres associés à chaque élément, reportez-vous ci-après.

[4 ▲▼]	VOICE	Correspond aux réglages de paramètres des pages COMMON, CONTROLLER et SOUND.
[5 ▲▼]	EFFECT	Correspond aux réglages de paramètres de 1 et 2 de la page EFFECT/EQ.
[6 ▲▼]	EQ	Correspond aux réglages de paramètres de 3 de la page EFFECT/EQ.
[7 ▲▼]	HARMONY/ ECHO	Correspond à la page HARMONY.

Édition des sonorités Organ Flutes

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

1 Sélectionnez la sonorité Organ Flutes souhaitée.

- 1-1 Appuyez sur la touche [ORGAN FLUTES].
- 1-2 Appuyez sur la touche [I] (PRESET) pour ouvrir l'écran Voice Selection.
- 1-3 Appuyez sur une des touches [A]–[J] pour sélectionner la sonorité de votre choix.

2 Appuyez sur la touche [6 ▲] (FOOTAGE) (Longueur en pieds) pour appeler l'écran VOICE SET.

3 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page de réglage appropriée (FOOTAGE, VOLUME/ATTACK ou EFFECT/EQ).

Pour obtenir des informations sur les paramètres disponibles sur chaque page, reportez-vous aux [pages 18–19](#).

4 Enregistrez la sonorité éditée.

AVIS

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

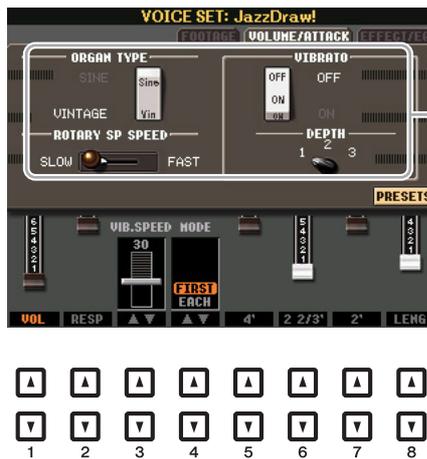
- 4-1 Appuyez sur la touche [I] (PRESET).
- 4-2 Sélectionnez la page (USER ou USB) sur laquelle vous souhaitez sauvegarder les données à l'aide des touches TAB [◀][▶].
- 4-3 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE).

Pour plus de détails sur l'opération de sauvegarde, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.

■ Page FOOTAGE

Reportez-vous au chapitre 1 du Mode d'emploi.

■ Page VOLUME/ATTACK



Identique à la page FOOTAGE.

[1 ▲▼]	VOL (Volume)	Règle le volume d'ensemble des sonorités Organ Flutes. Plus la barre graphique est longue, plus le volume est fort.
[2 ▲▼]	RESP (Response) (Réponse)	Affecte la partie d'attaque et de relâchement (page 16) du son, en augmentant ou en diminuant le temps de réaction du crescendo et du relâchement initiaux, sur la base des commandes FOOTAGE. Plus la valeur est élevée, plus le crescendo et le relâchement sont lents.
[3 ▲▼]	VIB. SPEED (Vibrato Speed) (Vitesse de vibrato)	Spécifie la vitesse de l'effet de vibrato commandé par les touche Vibrato On/Off (Activation/désactivation de vibrato) (touches [F]/[G]) et Vibrato Depth (Profondeur de vibrato) (touche [H]).
[4 ▲▼]	MODE	La commande MODE sert à basculer entre deux modes différents : FIRST (Première note) et EACH (Toutes les notes). En mode « FIRST », l'attaque (le son de percussion) s'applique exclusivement 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.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Ces réglages déterminent le volume du son d'attaque de la sonorité Organ Flutes. Les commandes 4', 2 -2/3' et 2' augmentent ou diminuent la puissance du son d'attaque appliqué aux longueurs en pieds correspondantes. Plus la barre graphique est longue, plus le volume du son d'attaque est élevé.
[8 ▲▼]	LENG (Length) (Longueur)	Affecte la portion d'attaque du son en produisant une chute plus longue ou plus courte immédiatement après l'attaque initiale. Plus la barre graphique est longue, plus la chute l'est aussi.

■ Page EFFECT/EQ

Paramètres identiques à ceux de la page « EFFECT/EQ » de la section VOICE SET décrite à la page 16.

Table des matières

Sélection du type de doigté d'accord.....	21
Réglages liés à la reproduction du style	23
Réglages du point de partage.....	25
Mémorisation des réglages d'origine dans une présélection immédiate	26
Création/édition de styles (Style Creator)	27
• Enregistrement en temps réel	29
• Enregistrement pas à pas	33
• Style Assembly (Assemblage de style)	33
• Modification de l'effet rythmique (GROOVE)	35
• Édition des données pour chaque canal (CHANNEL).....	37
• Réglages du format de fichier de style (PARAMETER).....	38

Types de style (caractéristiques)

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



Pro : Ces styles proposent des arrangements professionnels fantastiques combinés à des possibilités de jeu sans précédent. L'accompagnement qui en résulte suit avec précision les accords joués par le musicien. Dès lors, les changements d'accords et les harmonies colorées sont instantanément transformés en accompagnements musicaux pleins de vie.

Session : Ces styles assurent un réalisme encore plus poussé et un réel accompagnement en mélangeant des types d'accords d'origine et des changements, ainsi que des riffs spéciaux avec changements d'accords, avec les sections principales. Ils ont été programmés de manière à « corser » vos performances et à doter d'une touche professionnelle l'exécution de certains morceaux, dans certains genres. Gardez toutefois à l'esprit que les styles ne conviennent pas nécessairement (ou ne sont pas harmoniquement corrects) pour tous les morceaux et jeux d'accords. Dans certains cas, par exemple, un accord parfait majeur exécuté dans un morceau de musique country produit un accord de septième à l'accent « jazz », tandis qu'un accord de basse engendre un accompagnement inapproprié ou inattendu.

+Audio (PSR-S950) : Indique le style audio. Pour plus d'informations sur les styles audio, reportez-vous au Mode d'emploi.

Pour obtenir une liste des styles présélectionnés, reportez-vous à la Liste des données téléchargeable depuis la Yamaha Manual Library.

Compatibilité des fichiers de style

Cet instrument utilise le format de fichier SFF GE. Les fichiers SFF existants peuvent être lus par cet instrument, mais ils sont convertis au format SFF GE lors de leur enregistrement (ou de leur copie) sur l'instrument. Gardez à l'esprit que les fichiers enregistrés ne pourront être lus que sur des instruments compatibles avec le format SFF GE.

Pour plus d'informations sur le format SFF GE, reportez-vous au Mode d'emploi.

Sélection du type de doigté d'accord

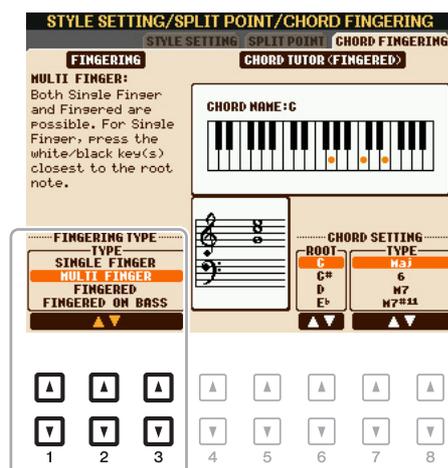
Le type de doigté d'accords détermine la façon dont les accords sont spécifiés pour la reproduction du style. Vous pouvez sélectionner celui souhaité parmi les sept types existants.

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING (Réglage du style/Point de partage/Doigté d'accords) → TAB [◀][▶] CHORD FINGERING

2 Appuyez sur les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] pour sélectionner un doigté.

Pour plus d'informations sur les différents types de doigtés, reportez-vous à la [page 22](#).



Fonction Chord Tutor (Professeur d'accords)

Lorsque cette fonction apparaît dans la moitié droite de cet écran, vous pouvez voir les notes à enfoncer pour jouer l'accord. Utilisez-la lorsque vous connaissez le nom d'un accord et ignorez comment le jouer. Bien que cette fonction vous montre uniquement comment jouer un accord dans le cas du doigté « Fingered » (Accord à plusieurs doigts), les indications peuvent également s'avérer utiles lorsqu'un type autre que « Single Finger » (Doigté unique) est sélectionné.

Utilisez les touches [6 ▲▼] pour sélectionner la note fondamentale de l'accord, puis les touches [7 ▲▼]–[8 ▲▼] pour choisir le type d'accord. Les notes que vous devez jouer s'affichent à l'écran.

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

Types de doigtés d'accords

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Ce mode facilite la production d'un accompagnement bien orchestré en utilisant des accords majeurs, des accords de septième, des accords mineurs et des accords mineurs de septième en appuyant uniquement 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>C</p>  <p>Pour jouer un accord majeur, appuyez uniquement sur la touche de la note fondamentale.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>Pour jouer un accord de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale de l'accord et sur une touche blanche située à gauche de celle-ci.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>Pour jouer un accord mineur, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche noire située à gauche de celle-ci.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>Pour jouer un accord mineur de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale et sur une touche blanche et une touche noire situées à gauche de celle-ci.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER (Doigté multiple)</p>	<p>Détecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger et Fingered, de sorte que vous pouvez utiliser n'importe quel doigté sans devoir basculer entre les différents types de doigté disponibles.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>Vous permet de spécifier l'accord en appuyant sur les notes qui le constituent dans la section à main gauche du clavier lorsque ACMP ou la partie gauche est activé. Pour obtenir des informations sur les notes à enfoncer pour chaque accord, reportez-vous à la Liste des données (Types d'accords reconnus en mode Fingered) téléchargeable depuis la Yamaha Manual Library ou utilisez la fonction Chord Tutor dans la moitié droite de cet écran.</p>
<p>FINGERED ON BASS (Doigté sur basse)</p>	<p>Ce mode accepte les mêmes doigtés que le mode Fingered, mais la note la plus basse jouée dans la section des accords du clavier sert de note de basse, ce qui vous permet de jouer des accords « sur basse ». (En mode Fingered, la note fondamentale de l'accord sert toujours de note de basse.)</p>
<p>FULL KEYBOARD (Clavier complet)</p>	<p>Détecte les accords joués sur la plage toute entière du clavier. Les accords sont détectés de façon similaire au mode Fingered, même si vous séparez les notes entre votre main droite et votre main gauche – par exemple, si vous jouez une note de basse de la main gauche et un accord de la droite, ou si vous jouez un accord de la main gauche et une note mélodique de la droite.</p>
<p>AI FINGERED (Doigté IA)</p>	<p>Ce mode est à peu près identique au mode FINGERED, si ce n'est qu'il vous permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué précédemment, etc.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD (Clavier complet IA)</p>	<p>Ce mode est identique à Full Keyboard, si ce n'est qu'il est possible de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué auparavant, etc.). Les accords de 9e, de 11e et de 13e ne peuvent pas être joués.</p>

NOTE « IA » signifie « Intelligence artificielle ».

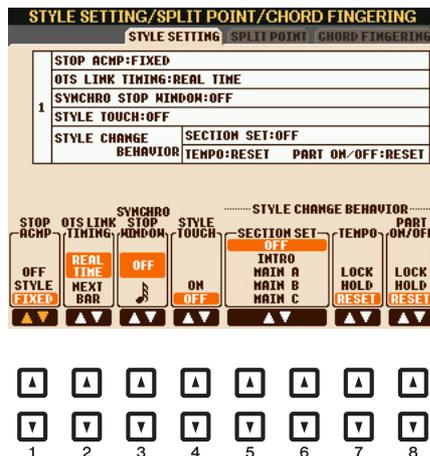
Réglages liés à la reproduction du style

Cet instrument dispose d'une grande diversité de réglages pour la reproduction du style, accessibles depuis l'écran ci-dessous.

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] STYLE SETTING

2 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour chaque réglage.

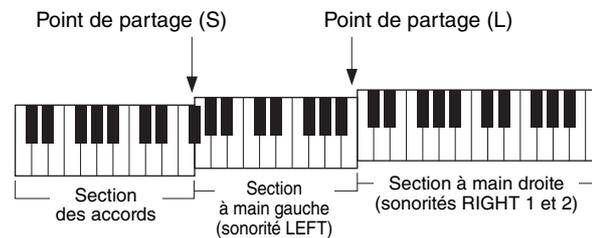


[1 ▲▼]	STOP ACMP (Arrêt de l'accompagnement)	<p>Lorsque la fonction [ACMP] est activée et que la fonction [SYNC START] (Début synchronisé) est désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier sans reproduction du style tout en faisant quand même retentir les accords d'accompagnement. Dans ce cas de figure, appelé « Stop Accompaniment », tous les doigtés d'accord valides sont reconnus et la note fondamentale et le type d'accord sont indiqués sur l'écran. Vous pouvez déterminer ici si l'accord joué dans la section des accords sera entendu ou non, en réglant Stop Accompaniment en conséquence.</p> <p>OFF L'accord joué dans la section des accords est inaudible.</p> <p>STYLE L'accord joué dans la section des accords retentit via les sonorités pour la partie de pad et le canal des basses du style sélectionné.</p> <p>FIXED (Fixe) L'accord joué dans la section des accords retentit via la sonorité spécifiée, quel que soit le style sélectionné.</p> <p>NOTE Lorsque le style sélectionné contient une sonorité MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « STYLE ».</p> <p>NOTE Lorsque vous enregistrez un morceau, 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 Stop Accompaniment est réglée sur « STYLE », mais que seules les données d'accord sont enregistrées si cette fonction est réglée sur « OFF » ou « FIXED ».</p>
--------	--	--

[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING (Synchronisation du lien OTS)	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 MAIN VARIATION [A]–[D] (Variation principale). (La touche [OTS LINK] doit être activée.) REAL TIME (Temps réel) La présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une touche MAIN VARIATION. NEXT BAR (Mesure suivante) La présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches MAIN VARIATION.
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (Fenêtre d'arrêt synchronisé)	Cette fonction détermine la durée de maintien d'un accord avant que la fonction Synchro Stop (Arrêt synchronisé) ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] est activée et qu'elle est réglée sur une valeur autre que « OFF », la fonction Synchro Stop est automatiquement annulée si vous maintenez un accord plus longtemps que la valeur indiquée ici. Cela permet de restaurer facilement le contrôle normal de la reproduction du style, de sorte que vous pouvez relâcher les touches et continuer d'entendre le style. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclencherez la fonction Synchro Stop.
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH (Toucher de style)	Active ou désactive la réponse au toucher de la reproduction du style. Lorsque ce paramètre est réglé sur « ON », le volume du style change en fonction de la force de votre jeu dans la section des accords du clavier.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET (Réglage de section)	Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lors de la sélection d'un style (tandis que la reproduction du style est à l'arrêt). Lorsque ce réglage est spécifié sur « OFF » et que la reproduction du style arrêtée, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsque l'une des sections MAIN A–D n'est pas incluse dans les données de style, c'est la section la plus proche qui est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie MAIN D ne figure pas dans le style choisi, la partie MAIN C sera appelée.
[7 ▲▼]	TEMPO	Détermine si le réglage du tempo du style est modifié ou non lorsque vous changez de style. LOCK Le réglage de tempo précédent est toujours conservé. HOLD Durant la reproduction du style, le réglage de tempo précédent est conservé. Lorsque la reproduction du style est interrompue, le tempo est remplacé par la valeur par défaut du tempo initial pour le style sélectionné. RESET Le tempo est toujours remplacé par le tempo par défaut initial du style sélectionné.
[8 ▲▼]	PART ON/OFF (Activation/ Désactivation de partie)	Détermine si l'état d'activation/désactivation des canaux de style est modifié ou non lorsque vous changez de style. LOCK L'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est toujours conservé. HOLD Pendant la reproduction du style, l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est toujours conservé. Lorsque la reproduction du style est interrompue, tous les canaux de style sont activés. RESET Tous les canaux de style sont activés.

Réglages du point de partage

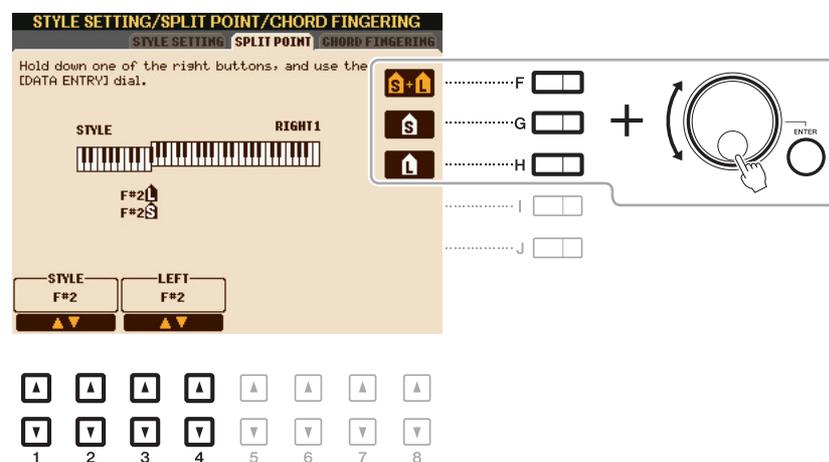
La touche qui divise le clavier en deux ou trois sections est appelée « point de partage ». Il existe deux types de point de partage : le « point de partage (L) » et le « point de partage (S) ». Le « point de partage (L) » divise le clavier en sections à main gauche et à main droite, tandis que le « point de partage (S) » le divise en sections d'accords et de mélodie.



1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

2 Spécifiez le point de partage.



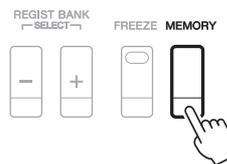
[F]	Point de partage (S+L)	Règle les points de partage (S) et (L) sur la même note. Appuyez sur la touche [F] et tournez le cadran [DATA ENTRY]. Vous pouvez également spécifier le point de partage directement depuis le clavier en appuyant sur la touche souhaitée du clavier tout en maintenant la touche [F] enfoncée.
[G]	Point de partage (S)	Spécifie chacun des points de partage. Appuyez sur une touche de votre choix et tournez le cadran [DATA ENTRY]. Vous pouvez également régler la valeur du paramètre Split Point directement depuis le clavier en appuyant sur la touche souhaitée au clavier tout en maintenant les touches [G] ou [H] enfoncées.
[H]	Point de partage (L)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	Vous pouvez spécifier les différents points de partage par leur nom de note. « STYLE » correspond au point de partage (S) et « LEFT » au point de partage (L).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

NOTE Le point de partage (L) ne peut pas être inférieur au point de partage (S).

Mémorisation des réglages d'origine dans une présélection immédiate

Vous pouvez mémoriser vos réglages de panneau d'origine dans une présélection immédiate. La nouvelle présélection immédiate créée sera enregistrée dans le lecteur User en tant que style et vous pourrez l'appeler en tant que partie du style.

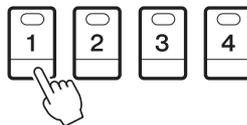
- 1** Sélectionnez le style souhaité pour mémoriser votre présélection immédiate.
- 2** Effectuez les réglages de panneau souhaités, notamment pour les sonorités et les effets.
- 3** Appuyez sur la touche [MEMORY] (Mémoire) de la section REGISTRATION MEMORY. L'écran REGISTRATION MEMORY CONTENTS s'affiche. Il est cependant inutile de spécifier les éléments car les réglages On/Off de cet écran n'affectent pas la présélection immédiate.



- 4** Appuyez sur une des touches ONE TOUCH SETTING [1]–[4] sur laquelle vous souhaitez mémoriser vos réglages de panneau.

Un message s'affiche. Pour mémoriser différents réglages de panneau sur d'autres touches, appuyez sur la touche [G] (NO) (Non), puis répétez les étapes 2–4.

ONE TOUCH SETTING



NOTE Les touches OTS sur lesquelles aucun de vos réglages de panneau d'origine n'a été mémorisé conservent les réglages OTS du style d'origine.

- 5** Appuyez sur la touche [F] (YES) (Oui) pour appeler l'écran Style Selection et sauvegardez la présélection immédiate sous forme de style.

Pour obtenir des instructions sur la sauvegarde, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.

AVIS

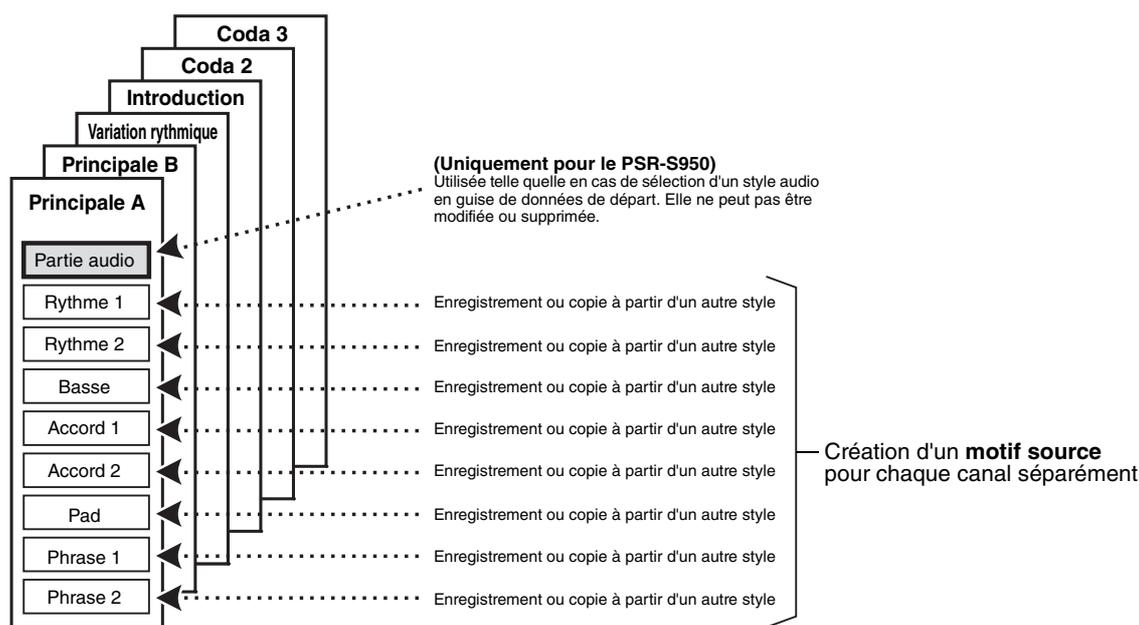
Les réglages de panneau mémorisés (présélections immédiates) seront perdus si vous changez de style ou mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

Création/édition de styles (Style Creator)

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

■ Structure des données de style – constituée de motifs sources

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

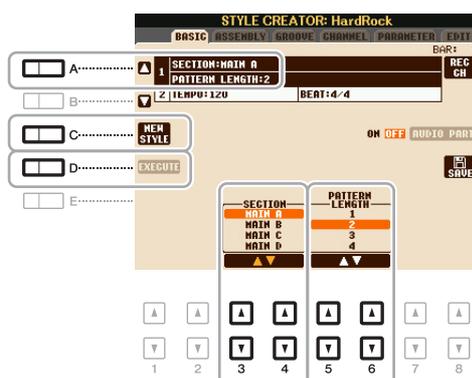


(PSR-S950) Limitations applicables à la partie audio :

- Si vous sélectionnez un style audio présélectionné en guise de données de départ, la partie audio sera utilisée telle quelle. La partie audio ne peut pas être supprimée, modifiée ou 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 sur la page ASSEMBLE (Assemblage). Si vous voulez utiliser une partie audio spécifique, assurez-vous de sélectionner le style audio correspondant avant d'appeler l'écran Style Creator.

■ Création d'un style – procédure de base

- 1** Sélectionnez le style souhaité en guise de donnée de départ.
- 2** Appuyez successivement sur les touches [FUNCTION], [F] (DIGITAL REC MENU) (Menu d'enregistrement numérique) et [B] (STYLE CREATOR) pour appeler l'écran Style Creator.
- 3** Depuis la page BASIC (Base), sélectionnez une section, puis effectuez les autres réglages nécessaires.
 - Sélectionnez une section à modifier ou à enregistrer. Si l'indication REC CHANNEL (Canal d'enregistrement) apparaît dans la moitié inférieure de l'écran, appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter), puis sur [A] pour sélectionner « 1 SECTION », et utilisez les touches [3 ▲▼]–[4 ▲▼] pour sélectionner une section.
 - Si vous créez un style entièrement à partir de zéro, appuyez sur la touche [C] (NEW STYLE) (Nouveau style) pour appeler un nouveau style vide.
 - Pour la section actuelle, sélectionnez la longueur du motif à l'aide des touches [5 ▲▼]–[6 ▲▼]. Une fois la sélection effectuée, appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour valider la longueur spécifiée. Notez que si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, la modification de la longueur du motif supprimera la partie audio correspondante.
 - Réglez le tempo et le type de mesure de l'ensemble du style actuel dans l'écran appelé à l'aide de la touche [B].



- 4** Créez le motif source pour chaque canal.
 - **Enregistrement en temps réel sur la page BASIC (page 29)**
Vous permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier.
 - **Enregistrement pas à pas sur la page EDIT (Édition) (page 33)**
Vous permet d'entrer chaque note individuellement.
 - **Assemblage de style sur la page ASSEMBLY (page 33)**
Vous permet de copier divers motifs à partir d'autres styles présélectionnés ou de styles que vous avez déjà créés.
- 5** Éditez les données de canal déjà enregistrées.
 - **Édition des données de canal sur les pages GROOVE (page 35), CHANNEL (Canal) (page 37) et EDIT (page 33)**
Vous permet de modifier la sensation rythmique, la quantification, la vélocité, etc.
 - **Édition des paramètres SFF sur la page PARAMETER (Paramètre) (page 38)**
Vous permet de copier divers motifs à partir d'autres styles présélectionnés ou de styles que vous avez déjà créés.
- 6** Répétez les étapes 3 à 5 selon les besoins.
- 7** Appuyez sur la touche [J] (SAVE) pour sauvegarder le style créé.
Pour plus de détails, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.

Enregistrement en temps réel

La page BASIC vous permet d'enregistrer votre motif rythmique original depuis le clavier.

Caractéristiques de l'enregistrement en temps réel dans Style Creator

- **Enregistrement en boucle**

La reproduction du style répète « en boucle » les motifs rythmiques de plusieurs mesures. De même, l'enregistrement de style s'effectue au moyen de boucles. Par exemple, si vous commencez à enregistrer une section MAIN à deux mesures, les deux mesures seront enregistrées de manière répétée. 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.

- **Enregistrement par surimpression**

Cette méthode permet d'enregistrer 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 Rhythm Clear (Effacer le rythme) (page 30) et Delete (page 31). Par exemple, si vous commencez l'enregistrement par une partie principale à deux mesures, celles-ci seront répétées plusieurs fois. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet de superposer de nouveaux éléments dans la boucle tout en écoutant les éléments déjà enregistrés. Lorsque vous créez un style reposant sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement aux canaux rythmiques. Pour tous les autres canaux (à l'exception des canaux de rythme), vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.

2

Styles

■ Enregistrement des canaux rythmiques 1–2

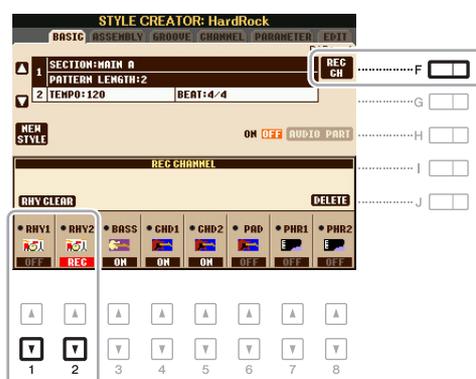
La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 4 de la Procédure de base de la page 28.

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

Vous pouvez activer ou désactiver la reproduction de la partie audio via la touche [H]. Vous ne pouvez par contre pas la modifier ou 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 Depuis la page BASIC, appuyez sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] tout en maintenant la touche [F] (REC CH) (Canal d'enregistrement) enfoncée pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'enregistrement.

Vous pouvez sélectionner un canal rythmique en tant que cible de l'enregistrement, et ce qu'il contienne déjà ou non des données enregistrées. S'il renferme déjà des données enregistrées, vous pouvez ajouter des notes aux données existantes.



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

Appuyez sur la touche [1 ▲] ou [2 ▲] (canal sélectionné) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité voulue (Drum Kit, par exemple). Après avoir effectué cette sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous sur le motif rythmique à enregistrer.

• Sonorités disponibles pour l'enregistrement

Aux fins de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Organ Flutes, pour le canal RHY1.

Seuls les kits de batterie/SFX peuvent être utilisés à des fins d'enregistrement pour le canal RHY2.

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

Tandis que les données déjà enregistrées sont reproduites, utilisez les touches [1 ▼]–[8 ▼] pour activer ou désactiver chaque canal à votre guise. Si vous avez sélectionné un style audio en guise de données de départ, activez ou désactivez la partie audio à l'aide de la touche [H].

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

Si le rythme est difficile à jouer en temps réel, divisez-le en plusieurs parties et reproduisez chacune d'elles séparément pendant la reproduction en boucle, comme illustré dans l'exemple ci-dessous.

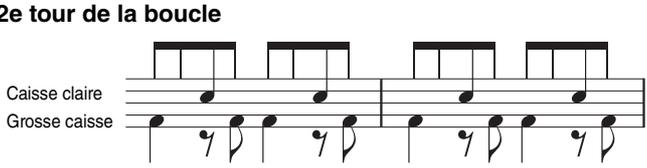
1er tour de la boucle



Grosse caisse

↓

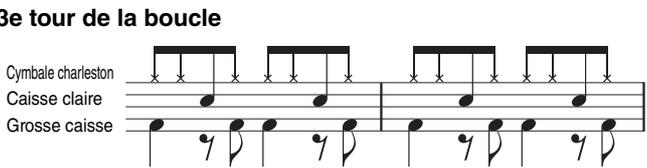
2e tour de la boucle



Caisse claire
Grosse caisse

↓

3e tour de la boucle



Cymbale charleston
Caisse claire
Grosse caisse

Si vous commettez une erreur ou jouez des notes incorrectes :

Vous pouvez supprimer les notes d'un instrument de batterie spécifique. Appuyez sur la touche correspondante du clavier tout en maintenant la touche [E] (RHY CLEAR) (Effacer le rythme) enfoncée.

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

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

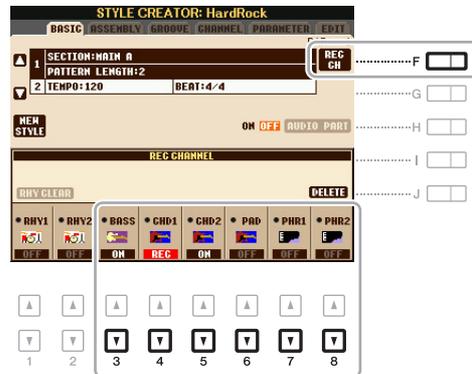
6 Appuyez sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] pour désactiver l'enregistrement.

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

La procédure ci-dessous s'applique à l'étape 4 de la Procédure de base de la [page 28](#).

1 Depuis la page BASIC, appuyez une des touches [3 ▼]–[8 ▼] tout en maintenant la touche [F] (REC CH) enfoncée pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'enregistrement.

Un message de confirmation vous demande si vous voulez ou non supprimer les données déjà enregistrées dans le canal sélectionné. Appuyez sur la touche [G] (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 canal du style présélectionné.



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

Appuyez sur une des touches [3 ▲]–[8 ▲] (canal sélectionné) pour appeler l'écran Voice Selection, puis sélectionnez la sonorité voulue. Après avoir effectué cette sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran d'origine. Une fois la sonorité sélectionnée, exercez-vous à jouer la phrase ou les accords d'accompagnement à enregistrer.

• Sonorités disponibles pour l'enregistrement

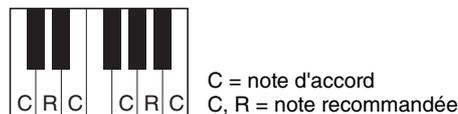
Aux fins de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner n'importe quelle sonorité, à l'exception des sonorités Organ Flutes/Drum Kit/SFX Kit.

• Enregistrement d'une phrase en C Maj7 qui jouera les notes appropriées à mesure que les accords changent au cours de la performance

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

Dans les réglages initiaux par défaut, le paramètre Source Root/Chord (Note fondamentale/accord source) est défini sur CMaj7. Cela signifie que vous devez enregistrer un motif source à l'aide de la gamme CMaj7, qui changera en fonction des accords que vous spécifiez lors d'une performance normale. Enregistrez une ligne de basse, une phrase ou des accords d'accompagnement que vous voulez entendre lorsque la gamme CMaj7 est définie. Reportez-vous ci-dessous pour les détails.

- Utilisez uniquement des sons de la gamme CMaj7 lorsque vous enregistrez les canaux BASS et PHRASE (C, D, E, G, A et B).
- Utilisez uniquement les sons d'accord lorsque vous enregistrez les canaux CHORD et PAD (C, E, G et B).



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

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

Ces sections sont conçues en partant du principe que l'accord ne change pas pendant la reproduction. C'est pourquoi vous ne devez pas respecter la règle pour les sections principale et de variation rythmique décrite ci-dessus et que vous pouvez créer des progressions d'accord spéciales lors de l'enregistrement. Suivez toutefois les règles ci-dessous dans la mesure où le paramètre Source Root/Chord est défini sur CMaj7.

- Lors de l'enregistrement de l'introduction, assurez-vous que la phrase enregistrée s'intègre correctement dans la gamme CMaj7.
- Lors de l'enregistrement de la coda, vérifiez que la phrase enregistrée commence par une gamme CMaj7 ou en suit une comme il se doit.

- **Réglage de la note fondamentale/de l'accord source si nécessaire.**

Bien que le paramètre Source Root/Chord soit défini sur CMaj7 comme décrit ci-dessus, vous pouvez remplacer ce réglage par la touche ou l'accord de votre choix. Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page PARAMETER et réglez SOURCE ROOT et CHORD sur la note fondamentale ou le type d'accord que vous préférez/souhaitez. N'oubliez cependant pas que lorsque vous remplacez l'accord source réglé par défaut sur CMaj7 par un autre accord, les notes d'accord et les notes recommandées changent également. Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 39](#).

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

Tandis que les données déjà enregistrées sont reproduites, utilisez les touches [1 ▼]–[8 ▼] pour activer ou désactiver chaque canal à votre guise. Si vous avez sélectionné un style audio en guise de données de départ, activez ou désactivez la partie audio à l'aide de la touche [H].

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

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

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

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

- 1) Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page PARAMETER.
- 2) Tout en maintenant la touche [F] (REC CH) enfoncée, appuyez sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] pour régler un canal rythmique sur REC.
- 3) Appuyez sur la touche STYLE CONTROL [START/STOP] pour lancer la reproduction.
- 4) Sur la page PARAMETER, réglez PLAY ROOT et CHORD sur la note fondamentale de l'accord et le type d'accord souhaités.

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

6 Appuyez sur la touche [1 ▼] ou [2 ▼] pour désactiver l'enregistrement.

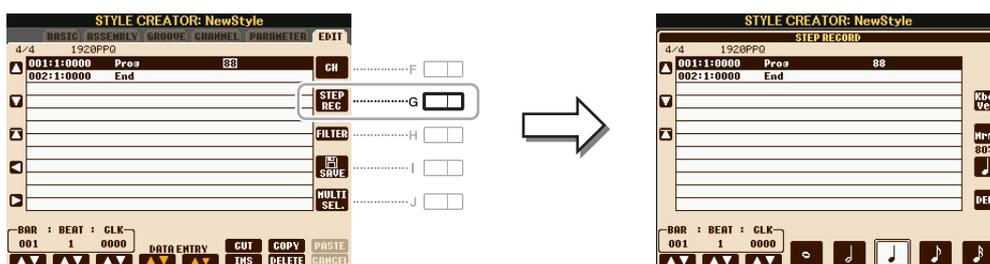
Enregistrement pas à pas

Cette section s'applique à l'étape 4 de la Procédure de base de la [page 28](#). Après avoir sélectionné une section et effectué d'autres réglages sur la page BASIC, appelez l'écran STEP RECORD (Enregistrement pas à pas) à l'aide des instructions ci-dessous, puis procédez à l'enregistrement pas à pas.

- 1) Depuis la page BASIC, appuyez une des touches [1 ▼]–[8 ▼] tout en maintenant la touche [F] (REC CH) enfoncée pour sélectionner le canal souhaité en tant que cible de l'enregistrement.
- 2) Utilisez la touche TAB [▶] pour appeler la page EDIT.
- 3) Si la mention « SYS/EX. » apparaît au niveau de la position correspondant à la touche [F], appuyez sur [F] pour appeler l'écran Channel Edit (Édition de canal).
- 4) Appuyez sur la touche [G] (STEP REC) pour appeler l'écran STEP RECORD.

La procédure d'enregistrement pas à pas dans Style Creator est essentiellement la même que dans Song Creator ([page 52](#)), à l'exception des points suivants :

- Contrairement à Song Creator, la position End Mark (Repère de fin) ne peut pas être modifiée dans Style Creator. En effet, le réglage de la longueur du motif sur la page BASIC détermine la position End Mark. Par exemple, si vous sélectionnez une section de quatre mesures ou que vous réglez la longueur du motif sur « 4 » sur la page BASIC, la position End Mark est automatiquement réglée sur la fin de la quatrième mesure et ne peut pas être changée.
- Contrairement à Song Creator, il est possible de définir un canal d'enregistrement sur la page BASIC. Ce canal ne peut par contre pas être défini sur la page EDIT.
- Contrairement à Song Creator, il est impossible de saisir des données d'accords et de paroles. Ces données sont en effet inutiles pour la reproduction du style.



Pour en savoir plus sur l'enregistrement pas à pas, reportez-vous aux [pages 52–55](#). Pour plus d'informations sur la page EDIT (appelé en tant qu'écran Event List (Liste d'événements) dans Song Creator), reportez-vous à la [page 65](#).

Style Assembly (Assemblage de style)

Cette fonction vous permet de copier des données de canal en tant que motif source depuis un autre style présélectionné dans le style en cours de création. Utilisez cette fonction si un motif rythmique, une ligne de basse, des accords d'accompagnement ou une phrase d'un autre style vous plaisent.

Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 4 de la Procédure de base de la [page 28](#). Après avoir sélectionné une section et effectué d'autres réglages sur la page BASIC, suivez les instructions ci-dessous.

NOTE Vous ne pouvez pas copier une partie audio depuis un autre style.

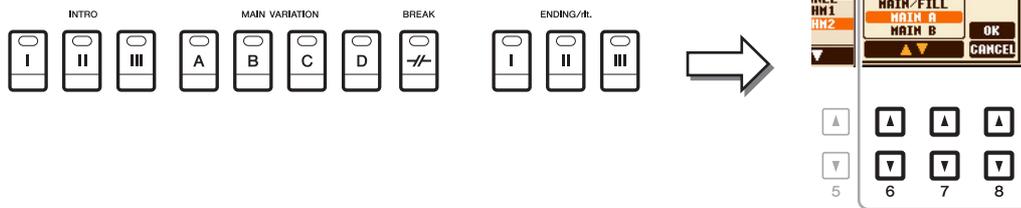
NOTE Si vous sélectionnez un style audio en guise de données de départ, vous ne pourrez pas remplacer la partie audio par d'autres données.

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

2 Si nécessaire, sélectionnez la section à éditer.

Même si la section à éditer a déjà été sélectionnée sur la page BASIC, vous pouvez aussi changer de section sur cette page. Appuyez sur la touche de la section souhaitée sur le panneau pour appeler la fenêtre SECTION, utilisez les touches [6 ▲▼]–[7 ▲▼] si vous voulez sélectionner une variation rythmique, puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour valider la sélection.



NOTE Vous pouvez sélectionner Intro 4 et Ending 4 sur l'écran, puis les créer en tant que style original, même s'ils ne sont pas disponibles sur le panneau.

3 Remplacez le motif source du canal en question par celui d'un autre style.

3-1 Sélectionnez le canal à remplacer à l'aide des touches [A]–[D] et [F]–[I].

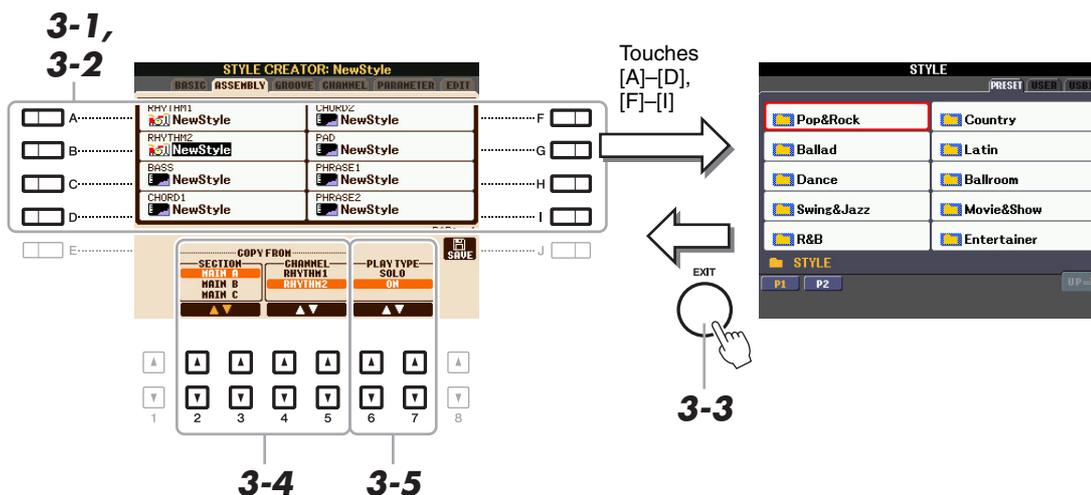
3-2 Appuyez à nouveau sur la touche du canal sélectionné pour appeler l'écran Style Selection.

3-3 Sélectionnez le style souhaité, puis appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran d'origine.

3-4 Sélectionnez la section et le canal du style sélectionné à l'aide des touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

3-5 Vérifiez le son avec le nouveau motif source attribué à l'aide des touches [6 ▲▼]–[7 ▲▼].

Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Reproduction du style pendant son assemblage » ci-dessous.



4 Exécutez les mêmes opérations pour d'autres canaux, si vous le souhaitez.

Reproduction du style pendant son assemblage

Pendant l'assemblage d'un style, vous pouvez reproduire le style et sélectionner la méthode de reproduction. Utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) (Type de reproduction) de l'écran Style Assembly pour sélectionner la méthode de reproduction.

- **SOLO**

Reproduit le canal sélectionné sur la page ASSEMBLY. Tous les canaux réglés sur REC dans l'écran REC CHANNEL de la page BASIC sont reproduits simultanément.

- **ON**

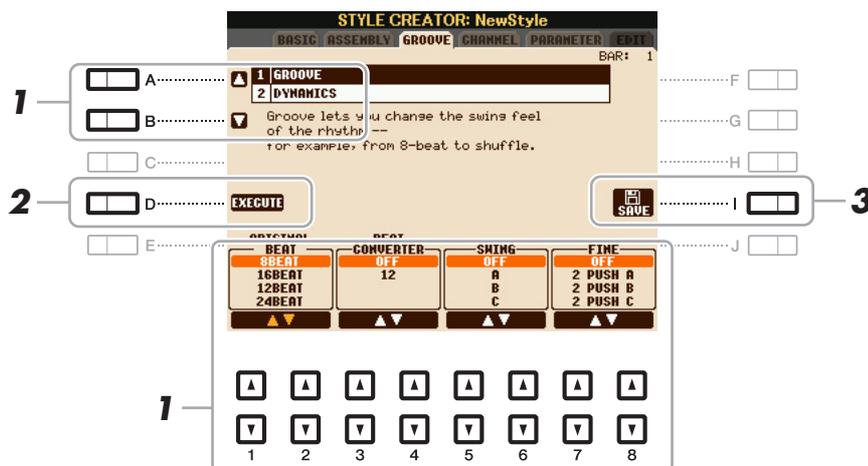
Reproduit le canal sélectionné sur la page ASSEMBLY. Tous les canaux réglés sur une valeur autre que OFF dans l'écran REC CHANNEL de la page BASIC sont reproduits simultanément.

- **OFF**

Assourdit le canal sélectionné sur la page ASSEMBLY.

Modification de l'effet rythmique (GROOVE)

En changeant la synchronisation de toutes les notes et les vélocités, vous pouvez modifier l'effet rythmique de chacun des canaux de la section actuellement sélectionnée sur la page BASIC ou via la touche du panneau. Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base de la [page 28](#).



- 1** Sur la page GROOVE, utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition, puis modifiez les données à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

1 GROOVE

Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de changer le rythme des temps en introduisant des changements subtils au niveau de la synchronisation (horloge) du style. Les réglages Groove s'appliquent à tous les canaux de la section sélectionnée sur la page BASIC.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT (Temps d'origine)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation de Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si un temps « 8 Beat » est sélectionné, la synchronisation de Groove s'appliquera aux croches et, en cas de réglage du temps sur « 12 Beat », aux triolets de croches.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	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 ORIGINAL BEAT est réglé sur « 8 Beat » et BEAT CONVERTER sur « 12 », toutes les croches de la section sont converties en triolets de croches. Les convertisseurs de temps « 16A » et « 16B » qui apparaissent lorsque ORIGINAL BEAT est réglé sur « 12 Beat » sont des variations d'un réglage de double croche de base.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SWING	Produit un effet de « swing » en faisant glisser la synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus. Par exemple, si la valeur de ORIGINAL BEAT est « 8 Beat », le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages « A » à « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FINE (Fin)	Sélectionne une variété de « modèles » de Groove à appliquer à la section sélectionnée. Les réglages « PUSH » permettent d'anticiper la reproduction d'un certain nombre de temps, tandis que « HEAVY » retarde la synchronisation de certains 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.

2 DYNAMICS (Dynamique)

Ce paramètre modifie la vitesse/le volume (l'accentuation) de certaines notes dans la reproduction du style. Les réglages Dynamics s'appliquent aux canaux individuels ou à l'ensemble des canaux de la section sélectionnée sur la page BASIC.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL	Sélectionne le canal (ou la partie) auquel(le) vous voulez appliquer le paramètre Dynamics. Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE (Type d'accentuation)	Détermine le type d'accentuation appliqué, autrement dit les notes de la partie qui sont accentuées à l'aide des réglages Dynamics.
[6 ▲▼]	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.
[7 ▲▼]	EXPAND/COMP. (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.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT (Accentuation/ Réduction)	Augmente ou diminue les valeurs de vitesse dans la section/le canal sélectionné(e). Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.

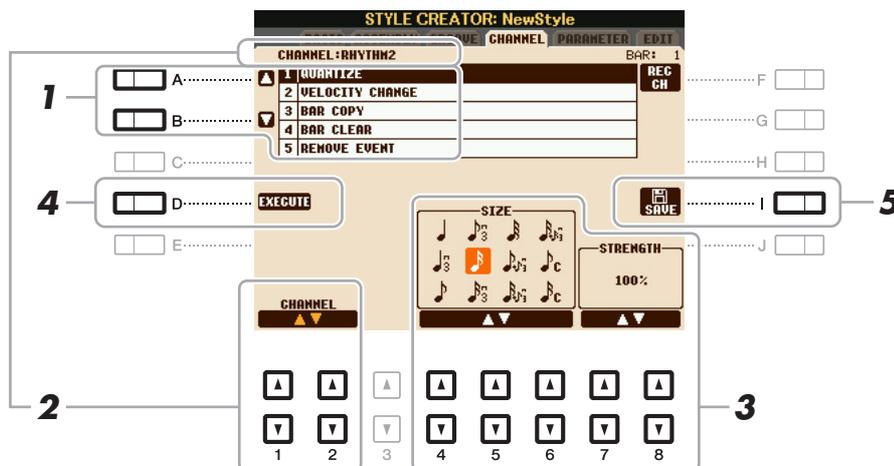
2 Appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour valider les modifications effectuées pour chaque écran.

Les valeurs affichées pour les paramètres STRENGTH, EXPAND/COMP. et BOOST/CUT sont exprimées sous forme de pourcentage de la dernière valeur réglée.

Au terme de l'opération, cette touche se transforme en fonction « UNDO » (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats des réglages Groove ou Dynamics. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

Édition des données pour chaque canal (CHANNEL)

Vous pouvez modifier les données enregistrées de chacun des canaux de la section actuellement sélectionnée sur la page BASIC ou via les touches du panneau. Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base de la [page 28](#).



1 Sur la page CHANNEL, utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition.

1 QUANTIZE (Quantification)

Identique à la fonction Song Creator ([page 62](#)), à l'exception des deux paramètres supplémentaires suivants.

- Croches avec swing
- Doubles croches avec swing

2 VELOCITY CHANGE (Modification de vitesse)

Renforce ou diminue la vitesse de toutes les notes du canal spécifié, en fonction du pourcentage spécifié ici.

3 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.

[4 ▲▼]	TOP (Début)	Spécifie les première (TOP) et dernière (LAST) mesures de la zone à copier.
[5 ▲▼]	LAST (Fin)	
[6 ▲▼]	DEST	Indique la première mesure de l'emplacement de destination dans lequel les données seront copiées.

4 BAR CLEAR (Effacer la mesure)

Cette fonction efface toutes les données de la plage de mesures spécifiée à l'intérieur du canal sélectionné.

5 REMOVE EVENT (Supprimer l'événement)

Cette fonction vous permet de supprimer certains événements du canal sélectionné.

2 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) pour sélectionner le canal à éditer.

Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.

3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour modifier les données.

4 Appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour valider les modifications effectuées pour chaque écran.

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

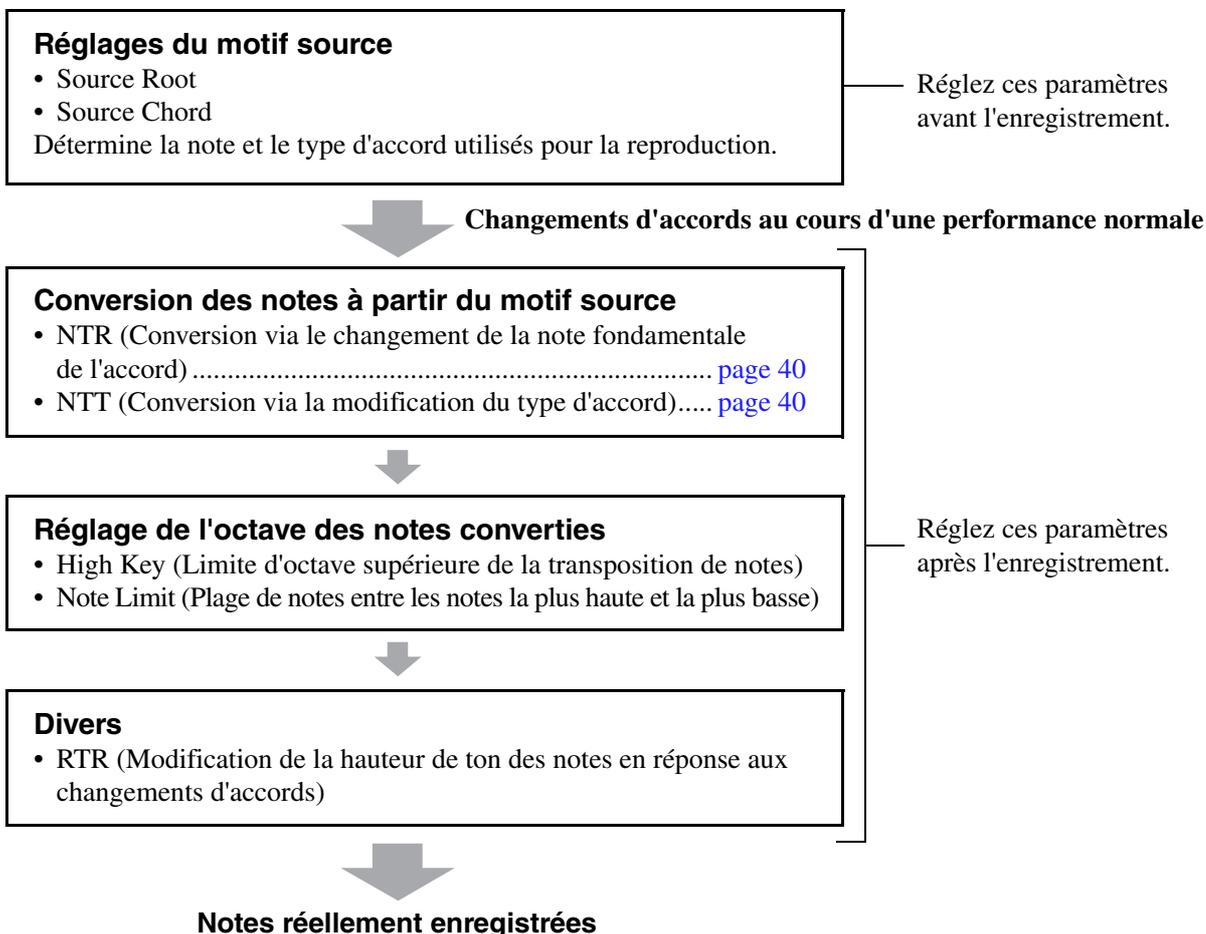
5 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

AVIS

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

Réglages du format de fichier de style (PARAMETER)

Le Style File Format (SFF, Format de fichier de style) réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière d'accompagnement automatique (reproduction du style) dans un format unifié unique. Le réglage des paramètres liés au format SFF détermine la manière dont les notes originales sont converties dans les notes entendues sur la base de l'accord que vous spécifiez dans la section des accords du clavier. L'organigramme de conversion est illustré ci-dessous.

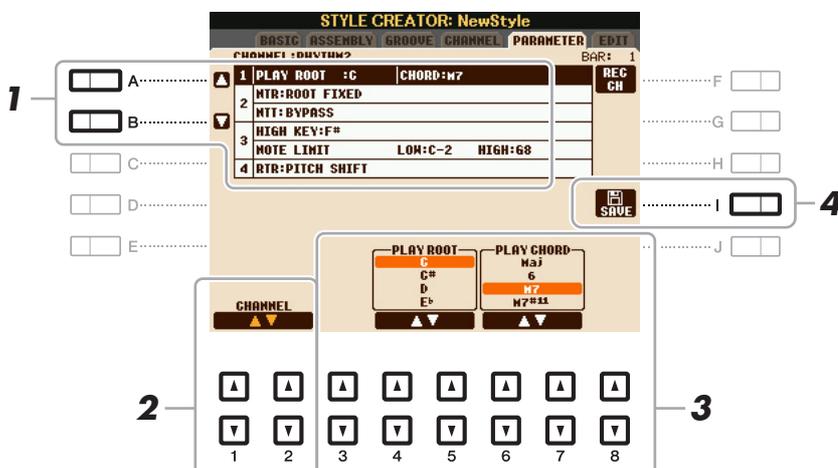


Les instructions ci-dessous s'appliquent à l'étape 5 de la Procédure de base de la page 28.

NOTE Les paramètres que vous pouvez définir ici sont compatibles avec le format SFF GE (page 20). C'est la raison pour laquelle les fichiers de style créés sur cet instrument peuvent uniquement être reproduits sur des instruments compatibles SFF GE.

1 Sur la page PARAMETER, utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition.

Pour plus de détails sur le menu d'édition, reportez-vous à la page 39.



2 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) pour sélectionner le canal à éditer.

Le canal sélectionné est indiqué dans la partie supérieure gauche de l'écran.

3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼] pour modifier les données.

Pour plus de détails sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages 39–42.

4 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération de sauvegarde.

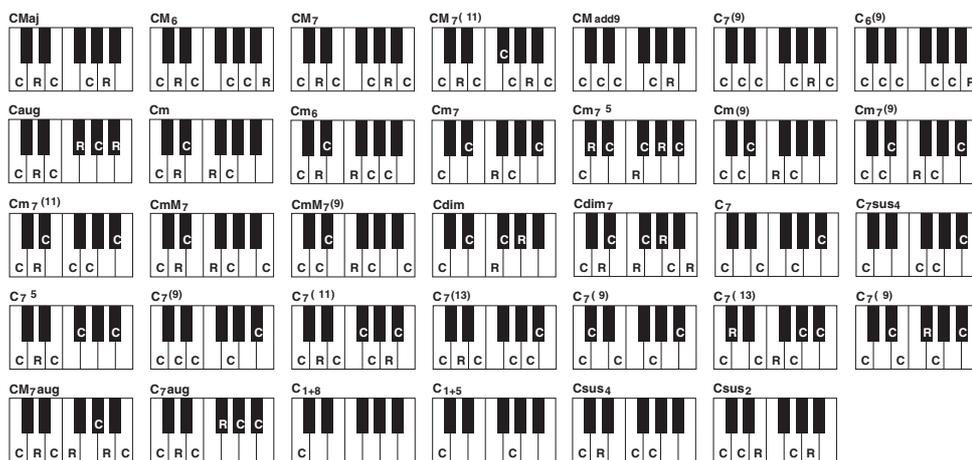
AVIS

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Avant d'enregistrer, vous devez régler les paramètres qui déterminent la note utilisée pour la reproduction lorsque vous enregistrez le motif source sur le canal de la basse, de l'accord, du pad ou de la phrase. Si vous réglez cette note sur « Fm7 », la phrase d'origine (motif source) enregistrée sera déclenchée lorsque vous spécifiez Fm7 au cours d'une performance normale. CMaj7 (note fondamentale de l'accord source = C et type d'accord source = Maj7) est réglé par défaut. Selon les réglages effectués ici, les notes que vous pouvez jouer (notes d'accord et notes de gamme recommandées) différeront. Pour plus de détails, reportez-vous ci-dessous.

Lorsque la note fondamentale source est C :



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

IMPORTANT

Vous devez régler ces paramètres avant l'enregistrement. Si vous modifiez les réglages après l'enregistrement, la conversion de notes appropriée ne pourra pas être effectuée si vous spécifiez divers types d'accords.

NOTE Lorsque Rhy1 ou Rhy2 est sélectionné en tant que cible de l'enregistrement, le nom du paramètre affiché est « PLAY ROOT » (Note fondamentale de la reproduction) à la place de « CHORD ROOT ». Dans un tel cas de figure, vous pouvez vérifier le son réel produit en réponse à chaque type d'accord en modifiant la note fondamentale et le type de l'accord.

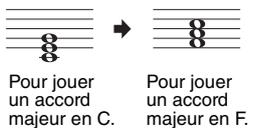
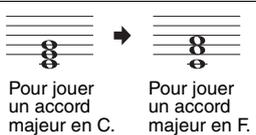
NOTE Les réglages effectués ici ne sont pas appliqués lorsque NTR est réglé sur GUITAR (Guitare).

2 NTR/NTT

Ces réglages déterminent la manière dont les notes d'origine du motif source sont converties en réponse aux changements d'accord au cours d'une performance normale.

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (Note Transposition Rule) (Règle de transposition de notes)	Détermine la position relative de la note fondamentale dans l'accord, lorsqu'elle est convertie à partir du motif source en réponse à des changements d'accords. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[5 ▲▼]- [7 ▲▼]	NTT (Note Transposition Table) (Tableau de transposition de notes)	Détermine le tableau de transposition de notes pour le motif source. Reportez-vous à la liste ci-dessous.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF (Activation/désactivation du tableau de transposition de basses)	Les canaux pour lesquels ce paramètre est activé (ON) sont reproduits par la note fondamentale de basse, lorsque l'accord de basse est reconnu par l'instrument. Lorsque NTR est réglé sur GUITAR et que ce paramètre est réglé sur ON, seule la note affectée à la basse est reproduite par la note fondamentale de basse.

NTR (Note Transposition Rule)

ROOT TRANS (Root Transpose) (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, l'intervalle entre les notes est maintenu. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé C deviennent F3, A3 et C4 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des lignes mélodiques.	 Pour jouer un accord majeur en C. → Pour jouer un accord majeur en F.
ROOT FIXED (Note fondamentale fixe)	La note est maintenue le plus près possible de la plage de notes précédente. Par exemple, les notes C3, E3 et G3 de la clé de C deviennent C3, F3 et A3 lorsqu'elles sont transposées en F. Utilisez ce réglage pour les canaux qui contiennent des parties d'accord.	 Pour jouer un accord majeur en C. → Pour jouer un accord majeur en F.
GUITAR	Ce paramètre sert exclusivement à la transposition de l'accompagnement pour guitare. Les notes sont transposées pour retentir de manière similaire aux accords joués avec le doigté naturel d'une véritable guitare.	

NTT (Note Transposition Table)

Lorsque le paramètre NTR est réglé sur ROOT TRANS ou ROOT FIXED

BYPASS (Ignorer)	Lorsque NTR est réglé sur ROOT FIXED, le tableau de transposition utilisé n'effectue aucune conversion de notes. Lorsque NTR est réglé sur ROOT TRANS, le tableau utilisé convertit les notes uniquement en maintenant les relations de hauteur de ton entre les notes.
MELODY	Fonction utilisée pour la transposition d'une ligne mélodique. Utilisez ce paramètre pour les canaux de mélodie tels que Phrase 1 et Phrase 2.
CHORD	Fonction utilisée pour la transposition de parties d'accords. Utilisez ce paramètre pour les canaux Chord 1 et Chord 2, en particulier lorsqu'ils contiennent des parties d'accord de type piano ou guitare.
MELODIC MINOR (Mineur mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit le troisième intervalle de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de l'accord mineur est augmenté d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux mélodiques des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les codas.
MELODIC MINOR 5th (Mineure mélodique en 5e)	En plus de la transposition précédente, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
HARMONIC MINOR (Mineur harmonique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit le troisième et le sixième intervalle de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et le sixième intervalle diminué sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des parties qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, telles que les introductions et les conclusions.

HARMONIC MINOR 5th (Mineure harmonique en 5e)	En plus de la transposition Harmonic Minor, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
NATURAL MINOR (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième, sixième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et les sixième et septième intervalles diminués sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, comme dans les introductions et les codas.
NATURAL MINOR 5th (Mineure naturelle en 5e)	Outre la transposition Natural Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
DORIAN	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et le septième intervalle diminués sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections qui répondent uniquement aux accords majeurs et mineurs, comme dans les introductions et les codas.
DORIAN 5th (Dorian en 5e)	Outre la transposition Dorian ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.

Lorsque NTR est réglé sur GUITAR

ALL-PURPOSE (Universel)	Ce tableau convertit les sons grattés et arpégés.
STROKE (Coup)	Convient aux coups de guitare. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdies. C'est normal lorsque l'accord est joué sous forme de coups de guitare.
ARPEGGIO (Arpège)	Convient au son arpégé de la guitare et produit de superbes sons d'arpège à quatre notes.

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT (Clé supérieure / Limite de note)

Ces réglages ajustent l'octave des notes converties à partir des notes d'origine via NTT et NTR.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY (Note supérieure)	<p>Ce paramètre définit la note supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. Toutes les notes calculées pour être plus hautes que la clé supérieure sont ramenées à l'octave inférieure suivante. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre NTR (page 40) est réglé sur « Root Trans ».</p> <p>Exemple : lorsque la note la plus haute est F.</p> <p>Changements de note fondamentale → CM C M . . . F M 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>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (Limite de note inférieure)	<p>Ce paramètre définit la plage de notes (notes la plus haute et la plus basse) des sonorités enregistrées dans les canaux de style. En réglant correctement la plage, vous pouvez obtenir des sonorités extrêmement réalistes – en d'autres termes, aucune note en dehors de la plage naturelle n'est reproduite, comme les notes très basses ou les graves d'un piccolo.</p> <p>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</p> <p>Changements de note fondamentale → CM C M . . . F M . . .</p> <p>Notes jouées → E3-G3-C4 E 3-G 3-C 4 F3-A3-C4</p> <p>----- Limite supérieure</p> <p>----- Limite inférieure</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (Limite de note supérieure)	

4 RTR (Retrigger Rule) (Règle de redéclenchement)

Ces paramètres déterminent l'arrêt ou non des notes et la manière dont leur hauteur change en réponse aux changements d'accords.

STOP	Les notes cessent d'être audibles.
PITCH SHIFT (Glissement de hauteur)	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 note fondamentale)	La hauteur de ton de la note varie sans nouvelle attaque pour correspondre à la note fondamentale du nouvel accord.
RETRIGGER (Redéclencher)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque dont la hauteur correspond à l'accord suivant.
RETRIGGER TO ROOT (Redéclencher à la note fondamentale)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque au niveau de la note fondamentale de l'accord suivant. L'octave de la nouvelle note reste toutefois inchangée.

Table des matières

Édition des réglages de partition musicale	44
Édition des réglages d'affichage des paroles/du texte	46
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceaux	47
Paramètres liés à la reproduction du morceau (réglages Repeat et Channel et fonction Guide) ..	48
• Association du jeu au clavier et de la pratique du chant à l'aide de la fonction Guide	49
• Reproduction des parties d'accompagnement à l'aide de la technologie Performance Assistant	51
Création/édition de morceaux (Song Creator)	52
• Enregistrement de mélodies (enregistrement pas à pas)	52
• Enregistrement d'accords (enregistrement pas à pas)	56
• Réenregistrement d'une section spécifique – Punch In/Out	59
• Édition d'événements de canaux de données de morceau existantes	61
• Édition d'événements d'accord, de notes, d'événements exclusifs au système et de paroles	65

Restrictions applicables aux morceaux protégés

Afin d'éviter toute copie illégale ou tout effacement accidentel, la protection est appliquée en fonction du morceau. Le symbole de protection apparaît en haut à gauche du nom du morceau protégé sur l'écran.

Prot.1 : Indique que le morceau présélectionné est sauvegardé sur le lecteur User. Ce type de morceau ne peut pas être copié, déplacé et transféré sur des périphériques externes tels qu'une mémoire flash USB et un ordinateur.

Prot.2 Orig : Signale des morceaux formatés avec protection Yamaha (morceaux disponibles dans le commerce). Ce type de morceau (qui ne peut pas être copié) peut uniquement être déplacé et sauvegardé sur le lecteur User ou un périphérique de stockage USB disposant d'un ID.

Prot.2 Edit : Indique des morceaux « Prot.2 » édités. Ce type de morceau (qui ne peut pas être copié) peut uniquement être déplacé et sauvegardé sur le lecteur User ou un périphérique de stockage USB disposant d'un ID.

IMPORTANT

Vérifiez que le morceau « Prot.2 Orig » et le morceau « Prot.2 Edit » correspondant résident dans le même dossier. Sinon, vous ne pourrez pas reproduire le morceau « Prot.2 Edit ». Si vous déplacez ce type de morceau, prenez soin de transférer les morceau « Prot.2 Orig » et « Prot.2 Edit » dans le même dossier.

IMPORTANT

Ne modifiez jamais le nom et l'icône du morceau « Prot.2 Orig » sur l'écran. Sinon, vous ne pourrez pas reproduire le morceau « Prot.2 Edit » correspondant.

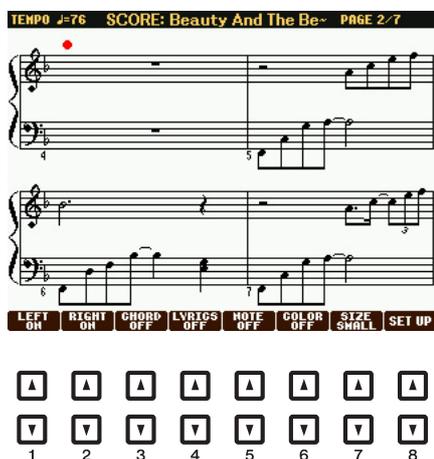
Édition des réglages de partition musicale

Pour visualiser la partition de musique du morceau sélectionné, appuyez sur la touche [SCORE] (Partition). Vous pouvez modifier l'affichage de la partition en fonction de vos préférences personnelles. Ces réglages sont conservés même après la mise hors tension de l'instrument.

NOTE Vous pouvez sauvegarder ce réglage en tant que partie d'un morceau en accédant à [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Reportez-vous à la [page 64](#).

NOTE Selon le morceau disponible dans le commerce sélectionné, il peut s'avérer impossible d'afficher la partition.

NOTE Il est impossible d'afficher la partition d'un morceau audio car elle est créée uniquement sur la base d'événements MIDI.



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (Activation/désactivation de la partie gauche)	Active/désactive l'affichage de la partition de la section à main gauche. En fonction des autres réglages, ce paramètre peut être indisponible et apparaître en grisé. Dans ce cas, allez dans l'écran des réglages détaillés (à la page 45) et réglez le paramètre LEFT CH (Canal gauche) sur n'importe quel canal autre que « AUTO ». Vous pouvez également aller dans l'écran [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (Réglage de morceau) et régler le paramètre TRACK 2 (Piste 2) sur un canal autre que « OFF » (page 48). Les paramètres RIGHT (ci-après) et LEFT ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (Activation/désactivation de la partie droite)	Active/désactive l'affichage de la partition de la section à main droite. Les paramètres RIGHT et LEFT (ci-dessus) ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF (Activation/désactivation de l'accord)	Active/désactive l'affichage des accords. Si le morceau sélectionné ne contient pas de données d'accord, aucune donnée d'accord ne sera affichée.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF (Activation/désactivation des paroles)	Active/désactive l'affichage des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, aucune donnée de parole ne sera affichée. Lorsque le morceau comporte des événements liés à la pédale, l'activation de ces touches peut afficher les événements de pédale à la place des paroles.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF (Activation/désactivation de note)	Active ou désactive l'affichage des noms de notes (hauteur de ton). Le nom de la note est indiqué à gauche de celle-ci. Lorsque l'espace entre les notes est trop petit, l'indication peut être déplacée en haut à gauche de la note. Lorsque le morceau comporte des événements de doigté, l'activation de ces touches peut afficher le doigté à la place des noms de note.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF (Activation/désactivation de la couleur) (PSR-S950)	Lorsque ce paramètre est activé (ON), les notes apparaissent en couleur à l'écran (C : rouge, D : jaune, E : vert, F : orange, G : bleu, A : violet, et B : gris).
[7 ▲▼]	SIZE (Taille)	Détermine le niveau de zoom de l'affichage de la partition.
[8 ▲▼]	SET UP (Configuration)	Appelle l'écran des réglages détaillés. Reportez-vous à la page 45 .

Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (SET UP) pour appeler l'écran des réglages détaillés. Vous pouvez régler le type d'affichage à l'aide des touches [1 ▲▼]–[6 ▲▼], puis appuyer sur la touche [8 ▲] (OK).



[1 ▲▼]	LEFT CH (Canal gauche)	Détermine le canal MIDI des données du morceau utilisé pour les sections à main gauche/droite. Le paramètre revient sur AUTO lorsqu'un autre morceau est sélectionné.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Canal droit)	<p>AUTO Les canaux MIDI des données de morceau pour les parties à main droite et gauche sont attribués automatiquement, les parties étant définies sur le canal spécifié sous [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (page 48).</p> <p>1–16 Attribue le canal MIDI spécifié (1–16) à chacune des parties à main gauche et droite.</p> <p>OFF (Réglage uniquement disponible pour LEFT CH) N'affecte aucun canal à la partie à main gauche. Ce paramètre désactive l'affichage de la plage de notes à main gauche.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (Armure de clé)	Ce paramètre vous permet de modifier l'armure de la clé au milieu d'un morceau, au niveau de la position d'arrêt. Ce menu est particulièrement utile lorsque le morceau sélectionné ne contient aucun réglage d'armure de clé pour l'affichage de la partition.
[5 ▲▼]	QUANTIZE (Quantifier)	Ce paramètre vous permet de contrôler la résolution des notes dans la partition, afin de décaler ou de corriger la synchronisation de toutes les notes affichées pour 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.
[6 ▲▼]	NOTE NAME (Nom de note)	<p>Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types suivants. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre NOTE ON/OFF ci-dessus est activé (ON).</p> <p>A, B, C Les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p>Fixed DO (Do fixe) Les noms de note sont indiqués en solfège, la note C étant fixée sur DO. Les notes C, D, E, F, G, A, B sont toujours représentées par Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti lorsque la langue est paramétrée sur English (Anglais). Notez que l'indication du nom de note varie en fonction de la langue actuellement sélectionnée (page 49).</p> <p>Movable DO (Do réglable) Les noms de note sont indiqués en solfège en fonction de la note du morceau actuel. Lorsque le morceau avec la note D majeur est sélectionné, par exemple, les notes D, E, F#, G, A, B, C# sont représentées par Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti lorsque la langue est paramétrée sur English. Notez que l'indication du nom de note varie en fonction de la langue actuellement sélectionnée (page 49).</p>

Édition des réglages d'affichage des paroles/du texte

Pour visualiser les paroles du morceau sélectionné, appuyez sur la touche [LYRICS/TEXT] (Paroles/texte). Si le morceau sélectionné contient des données de paroles, vous pourrez afficher celles-ci à l'écran. Même si le morceau ne contient pas de données de parole, vous pouvez afficher les paroles et d'autres textes à l'aide d'un fichier texte (fichier .txt de moins de 60 Ko) créé sur ordinateur.

NOTE Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) via [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.

NOTE Lorsque vous créez un fichier texte sur un ordinateur, prenez soin de saisir les sauts de ligne manuellement. En effet, cet instrument ne permet pas d'effectuer des sauts de ligne automatiques. Lorsque la phrase s'étend au-delà de l'écran et ne s'affiche pas correctement, revoyez le texte et saisissez manuellement les sauts de ligne nécessaires.

Affichage des paroles

Les paroles du morceau s'affichent.

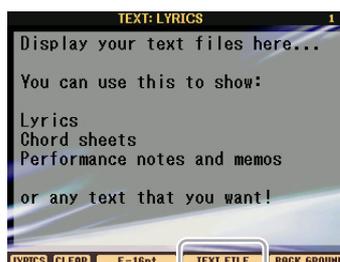


Appuyez sur les touches [1 ▲▼].



Affichage du texte

Les textes créés sur un ordinateur sont affichés.



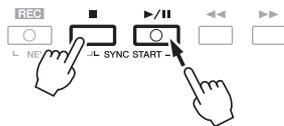
Appuyez sur les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour appeler le fichier texte souhaité.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (Texte/paroles)	Fait basculer l'écran entre l'affichage des paroles (données de paroles du morceau) et du texte (fichier texte sélectionné à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	CLEAR (Affichage du texte uniquement)	Efface le texte de l'écran. Cette opération ne supprime pas le fichier texte en lui-même, mais fait qu'aucun fichier texte n'est sélectionné. Si vous voulez restaurer l'affichage du texte, sélectionnez à nouveau le fichier texte à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11pt-P-16pt (Affichage du texte uniquement)	Détermine le type de texte (fixe ou proportionnel) et la taille de la police. Le réglage « Fixed » (Fixe) est valable pour l'affichage des paroles comportant des noms d'accord, étant donné que les positions des noms d'accord sont « fixes » aux paroles correspondantes. Le réglage « Proportional » (Proportionnel) convient pour l'affichage de paroles sans nom d'accord ni note explicative. Les nombres 9–20 indiquent les tailles de police. Le menu apparaît uniquement si un fichier texte est sélectionné.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (Fichier texte)	Appelle l'écran de sélection de fichier texte. Après avoir effectué la sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'affichage des paroles/du texte.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND (Arrière-plan)	(PSR-S950) Autorise le changement de l'image en arrière-plan de l'affichage des paroles/du texte. Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran LYRIC/TEXT. NOTE Lorsque la couleur de l'arrière-plan est spécifiée dans les données du morceau, le réglage BACKGROUND ne peut pas être modifié. NOTE Pour plus d'informations sur les fichiers image disponibles, reportez-vous au paramètre MAIN PICTURE (Image principale) à la page 114.

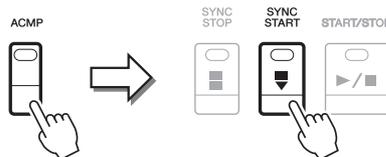
Utilisation des fonctionnalités d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceaux

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

- 1** Sélectionnez un morceau.
- 2** Sélectionnez un style.
- 3** Tout en maintenant la touche **SONG [■]** (STOP) enfoncée, appuyez sur la touche **[▶/■]** (PLAY/PAUSE) pour activer le début synchronisé du morceau.



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



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

La reproduction du morceau et du style démarre. Lorsque vous jouez des accords, vous pouvez appuyer sur la touche **[SCORE]** et activer la fonction **CHORD** (page 44) pour afficher les informations des accords.

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

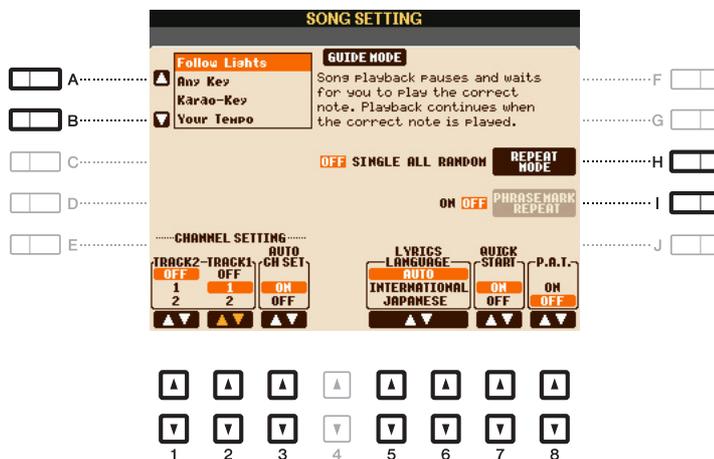
Dès que vous interrompez la reproduction du morceau, la reproduction du style s'arrête également.

Paramètres liés à la reproduction du morceau (réglages Repeat et Channel et fonction Guide)

Cet instrument dispose de diverses fonctions de reproduction du morceau (reproduction répétée, différents réglages du guide, etc.), accessibles depuis l'écran ci-dessous.

Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



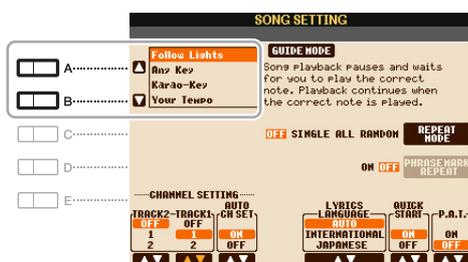
[A]/[B]	GUIDE MODE (Mode guide)	Reportez-vous à la page 49 .
[H]	REPEAT MODE (Mode répétition)	Détermine la méthode utilisée pour la reproduction répétée. OFF Joue le morceau sélectionné, puis s'arrête. SINGLE (Individuel) Joue le morceau sélectionné de manière répétée. ALL (Tout) Étend la reproduction à tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée. RANDOM (Aléatoire) Continue la reproduction aléatoire de tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée.
[I]	PHRASE MARK REPEAT (Répétition du repère de phrase)	Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le morceau actuellement sélectionné contient des repères de phrase, qui spécifient certains emplacements (de plusieurs mesures chacun) dans le morceau. Lorsque ce paramètre est activé, la section correspondant au repère de phrase (spécifié via les touches SONG [◀◀] (REW) et [▶▶] (FF)) est reproduite de manière répétée. Notez que ce paramètre peut uniquement être défini lorsque la reproduction du morceau est à l'arrêt.
[1 ▲▼]	TRACK 2	Ces paramètres déterminent le canal MIDI des données de morceau attribué à la partie à main gauche ou droite pour les fonctions Guide et Song Score (Partition de morceau). En outre, le réglage effectué ici détermine également les canaux attribués aux touches [TR1] et [TR2].
[2 ▲▼]	TRACK 1	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET (Réglage automatique du canal)	Lorsque ce paramètre est 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 ».

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Détermine la langue d'affichage des paroles. AUTO Lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. Si la langue n'est pas spécifiée dans les données de morceau, le réglage INTERNATIONAL ci-dessous sera appliqué. INTERNATIONAL Traite les paroles affichées en langue occidentale. JAPANESE (Japonais) Traite les paroles affichées en japonais.
[7 ▲▼]	QUICK START (Démarrage rapide)	Dans certains morceaux disponibles dans le commerce, les réglages relatifs au morceau tels que la sélection de la sonorité, le volume, etc. sont enregistrés sur la première mesure, avant les données de note réelles. Lorsque la fonction Quick Start est réglée sur « ON », l'instrument lit à très grande vitesse toutes les données initiales qui ne sont pas des notes puis ralentit automatiquement au 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.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant Technology)	Reportez-vous à la page 51 .

Association du jeu au clavier et de la pratique du chant à l'aide de la fonction Guide

La fonction Guide de l'instrument vous indique le rythme auquel vous devez jouer les notes dans l'écran Score afin de faciliter votre apprentissage. Cet instrument dispose également d'outils commodes pour la pratique du chant, qui règlent automatiquement la synchronisation de la reproduction du morceau en fonction de votre performance vocale.

- 1** Sélectionnez le morceau sur lequel vous voulez vous exercer à chanter ou à jouer au clavier.
- 2** Appelez l'écran de réglage approprié.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING (Réglage du morceau)
- 3** Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le type de fonction Guide de votre choix.



Menu Guide pour l'entraînement au clavier

• Follow Lights (Suivre les témoins)

Lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction du morceau fait une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction de morceau reprend normalement. Follow Lights est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est fournie à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des voyants intégrés au clavier qui indiquent les notes à jouer. Bien que le PSR-S950/S750 ne soit pas équipé de voyants, vous pouvez utiliser cette fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score.

• Any Key (N'importe quelle touche)

Avec cette fonction, vous pouvez reproduire la mélodie d'un morceau en appuyant sur une touche quelconque, en suivant le rythme. La reproduction de morceau s'interrompt et attend que vous jouiez une note. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle note au clavier, en rythme avec la musique, pour que la reproduction du morceau reprenne son cours normal.

• Your Tempo (Votre tempo)

Cette fonction est identique à Follow Lights, hormis le fait que la reproduction du morceau s'adapte à la vitesse de votre jeu.

Menu Guide pour le chant

• Karao-Key (Karaokey)

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.

4 Activez la touche [GUIDE].



5 Appelez l'écran Score en appuyant sur la touche [SCORE].

6 Appuyez sur la touche SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) pour démarrer la reproduction.

Pratiquez le jeu au clavier ou le chant sur le type de fonction Guide sélectionné à l'étape 3.

7 Appuyez sur la touche [■] (STOP) pour interrompre la reproduction.

NOTE Vous pouvez sauvegarder les réglages Guide en tant que partie des données de morceau (page 64). Pour les morceaux dans lesquels des réglages Guide ont été sauvegardés, la fonction Guide est automatiquement activée et les réglages correspondants sont rappelés dès que le morceau est sélectionné.

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

Cette fonction vous permet de jouer vos propres parties d'accompagnement sur le clavier pendant la reproduction du morceau et de les faire résonner parfaitement (même si vous appuyez sur des notes incorrectes).

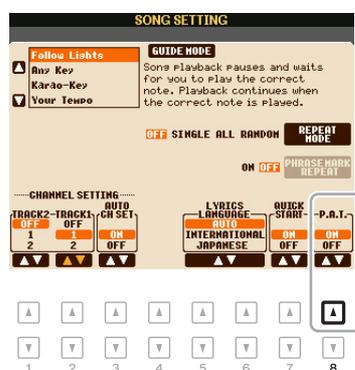
1 Sélectionnez un morceau contenant des données d'accord.

La technologie Performance assistant s'applique uniquement à des morceaux contenant des données d'accord. Pour vérifier si le morceau sélectionné contient des données d'accord ou non, retournez sur l'écran MAIN, puis lancez la reproduction. Si le morceau actuel contient des données d'accord, l'écran MAIN affiche le type d'accord actuel. Après avoir arrêté la reproduction, passez à l'étape suivante.

2 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Appuyez sur la touche [8 ▲] pour activer la fonction « P.A.T. » (Technologie Performance Assistant).



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

5 Jouez au clavier.

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

Accord actuel



6 Appuyez sur la touche [■] (STOP) pour interrompre la reproduction.

7 Appuyez sur la touche [8 ▼] pour désactiver la fonction « P.A.T. ».

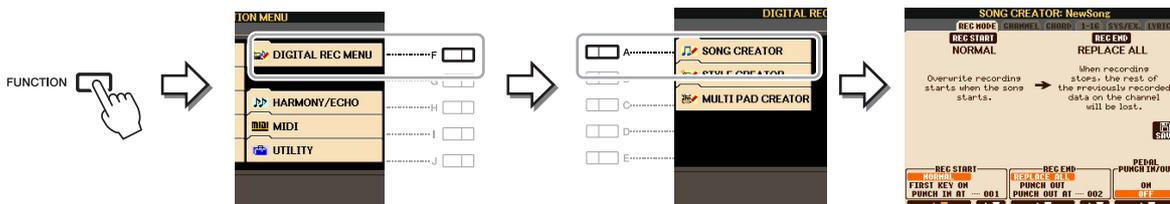
NOTE Le fait de sélectionner un autre morceau peut réinitialiser la fonction P.A.T. sur OFF.

Création/édition de morceaux (Song Creator)

Pour créer un morceau, vous pouvez composer votre performance en saisissant celle-ci événement par événement (« enregistrement pas à pas ») ou en enregistrant votre performance en temps réel (méthode décrite dans le mode d'emploi). Cette section décrit les opérations liées à l'enregistrement pas à pas et vous explique comment réenregistrer (Punch In/Out (Début/fin d'insertion)) ou modifier des données de morceau existantes.

Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



L'écran SONG CREATOR comprend six pages (onglets).

- **REC MODE** Réenregistre le morceau. Reportez-vous à la [page 59](#).
- **CHANNEL** Édite les événements de canal. Reportez-vous à la [page 61](#).
- **CHORD** Enregistre les accords et les sections au tempo précis ([page 56](#)) ou les modifie ([page 65](#)).
- **1-16** Enregistre les mélodies (enregistrement pas à pas ; voir ci-dessous) ou modifie les mélodies enregistrées ([page 65](#)).
- **SYS/EX.** Modifie les événements exclusifs au système (tempo, type de mesure, etc.). Reportez-vous à la [page 65](#).
- **LYRICS** Insère/modifie le nom et les paroles du morceau. Reportez-vous à la [page 65](#).

Enregistrement de mélodies (enregistrement pas à pas)

1 Appuyez simultanément sur les touches SONG [REC] et SONG [■] (STOP).

Un morceau vierge (« New Song ») est appelé pour l'enregistrement.



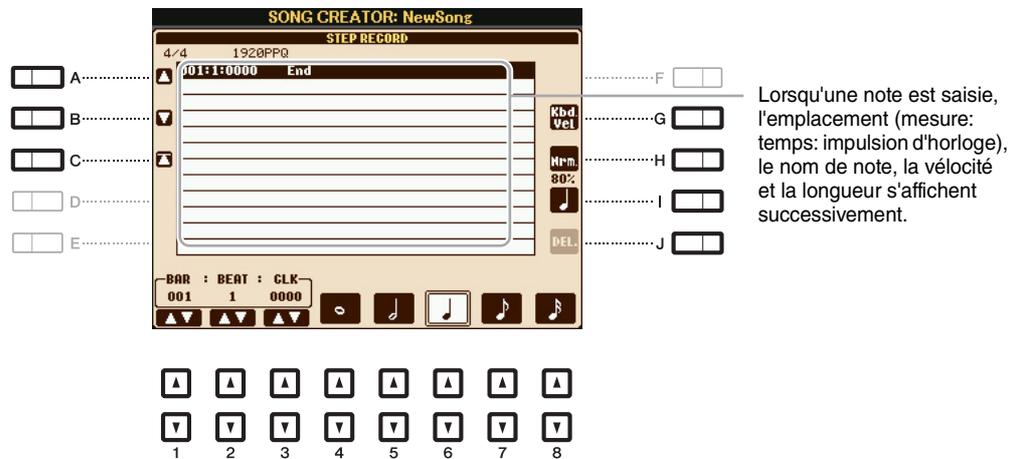
2 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16



PAGE SUIVANTE

- 3** Appuyez sur la touche [F] pour sélectionner le canal à enregistrer.
- 4** Appuyez sur la touche [G] (STEP REC) pour appeler l'écran STEP RECORD.
- 5** Lancez l'enregistrement pas à pas à l'aide des touches [A]–[J] et [1 ▲▼]–[8 ▲▼].
Reportez-vous à l'exemple de la page 54 pour des instructions plus spécifiques.



[A]/[B]/ [C]		Déplace le curseur au sein de la liste.
[G]		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 fff : 127 ff : 111 f : 95 mf : 79 mp : 63 p : 47 pp : 31 ppp : 15
[H]		Détermine le temps de gate (longueur réelle) de la note à jouer. Normal : 80 % Tenuto : 99 % Staccato : 40 % Staccatissimo : 20 % Manual : le temps de gate peut être spécifié sous la forme du pourcentage souhaité à l'aide du cadran [DATA ENTRY].
[I]		Détermine le type de note à insérer : normale, pointée ou triolet.
[J]	DELETE (Supprimer)	Supprime les données de la ligne actuellement sélectionnée.
[1 ▲▼]	BAR (Mesure)	Détermine la position de la note à saisir. Notez qu'une noire a une résolution de 1 920 impulsions d'horloge.
[2 ▲▼]	BEAT (Temps)	
[3 ▲▼]	CLOCK (Impulsion d'horloge)	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Détermine la longueur de la note à insérer : ronde, blanche, noire, croche ou double croche.

- 6** Appuyez sur la touche SONG [■] (STOP) (ou sur la touche [C]) pour revenir en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE).



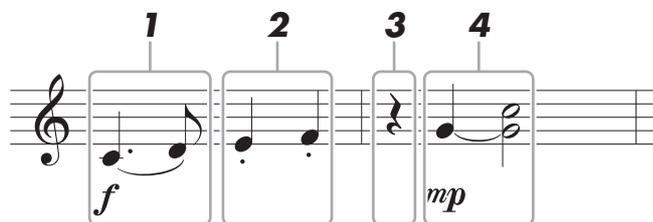
- 7** Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de l'écran STEP RECORD.

- 8** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération d'enregistrement.

AVIS

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

Exemple d'enregistrement pas à pas – mélodies (instructions détaillées de l'étape 5 de la [page 53](#))



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

Dans cet exemple, veuillez noter qu'une des étapes exige que vous mainteniez une touche du clavier enfoncée tout en exécutant l'opération.

Avant d'exécuter les instructions ci-dessous, sélectionnez la sonorité de votre choix sur l'écran STEP RECORD. Notez qu'il est uniquement possible de sélectionner la sonorité et de saisir des notes lors de l'enregistrement pas à pas.

NOTE Dans la mesure où la longueur de note réelle (déterminée à l'aide de Gate Time) peut différer de celle indiquée sur la partition, la partition du morceau enregistré ici peut différer de celle ci-dessus.

1 Saisissez les deux premières notes avec liaison.

1-1 Appuyez sur la touche [G] pour sélectionner « f ».

1-2 Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner « Tenuto ».

1-3 Appuyez sur la touche [I] pour sélectionner le type de note « pointée ».

1-4 Sélectionnez la noire pointée à l'aide des touches [6 ▲▼].

1-5 Jouez la note C3.

La première note est saisie.

1-6 Appuyez sur la touche [I] pour sélectionner le type de note « normale ».

1-7 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la croche.

1-8 Jouez la note D3.

La deuxième note est saisie.



2 Saisissez les notes suivantes et appliquez un staccato.

2-1 Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner « Staccato ».

2-2 Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.

2-3 Jouez les notes E3 et F3, dans l'ordre.

La première mesure est ainsi complétée.

3 Appuyez à nouveau sur la touche [6 ▲▼] pour entrer un soupir.

Pour ce faire, utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Appuyez une première fois sur la touche pour sélectionner la valeur du soupir et une deuxième fois pour valider cette valeur.) L'indication BAR:BEAT:CLOCK vous permet de vérifier qu'un soupir de la longueur de note spécifiée a été saisi.

4 Jouez les notes suivantes en appliquant une liaison.

4-1 Appuyez sur la touche [G] pour sélectionner « mp ».

4-2 Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner « Normal ».

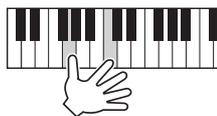
4-3 Tout en maintenant la touche G3 du clavier enfoncée, appuyez sur la touche [6 ▲▼].

Cette opération fait avancer la position de saisie du 2e temps actuel au 3e temps suivant.

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 Tout en maintenant les touches G3 et C4 enfoncées, appuyez sur la touche [5 ▲▼].

Relâchez les notes après avoir appuyé sur la touche.

Les notes G3 et C4 ont été saisies comme illustré sur la partition ci-dessus.

Enregistrement d'accords (enregistrement pas à pas)

En mode d'enregistrement pas à pas, vous pouvez enregistrer avec précision la synchronisation des changements d'accords et de sections (introduction, partie principale et coda, par exemple) du style actuellement sélectionné sur un écran unique. Au terme des opérations, les informations ou événements enregistrés sont convertis en notes MIDI réelles ou en données de morceau.

1 Appuyez simultanément sur les touches SONG [REC] et SONG [■] (STOP).

Un morceau vierge (« New Song ») est appelé pour l'enregistrement.

NOTE La sélection d'un morceau vierge réinitialise les réglages du panneau.



2 Sélectionnez le style que vous souhaitez appliquer au morceau.

3 Appelez l'écran approprié.

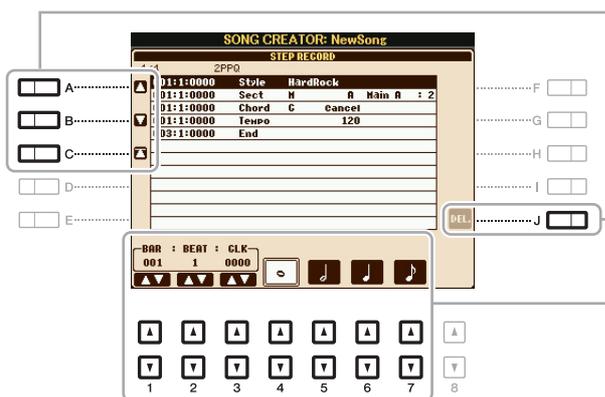
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

4 Appuyez sur la touche [G] (STEP REC) pour appeler l'écran STEP RECORD.



5 Lancez l'enregistrement pas à pas à l'aide des touches [A]–[J] et [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Reportez-vous à l'exemple de la [page 57](#) pour des instructions plus spécifiques.



Pour plus d'informations sur ces touches, reportez-vous à la [page 53](#).

6 Appuyez sur la touche SONG [■] (STOP) (ou sur la touche [C]) pour revenir en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [▶/■] (PLAY/PAUSE).



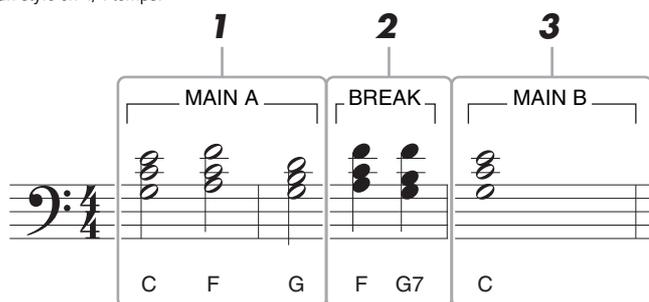
- 7** Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de l'écran STEP RECORD.
- 8** Appuyez sur la touche [F] (EXPAND) (Étendre) pour convertir les données enregistrées en notes MIDI réelles (données de morceau).
- 9** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération de sauvegarde.

AVIS

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

Exemple d'enregistrement pas à pas – accord (instructions détaillées de l'étape 5 de la page 56)

NOTE Cet exemple fait appel à un style en 4/4 temps.

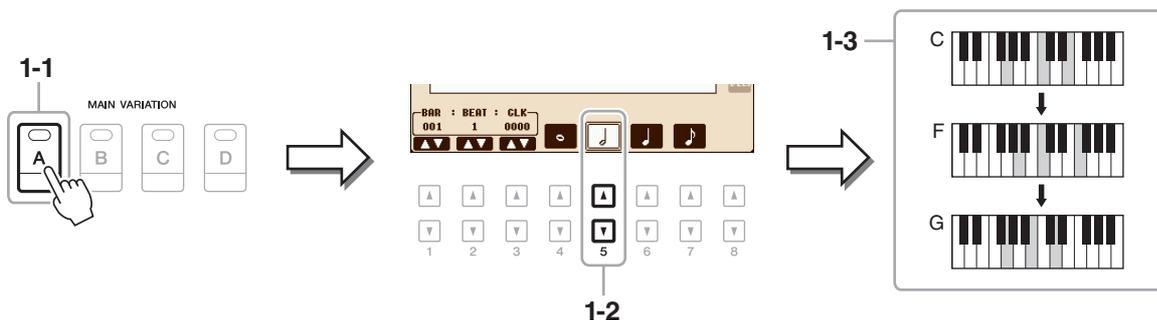


* Les numéros qui figurent sur l'illustration correspondent aux numéros des étapes ci-dessous.

Avant d'exécuter les instructions ci-dessous, vérifiez que la touche [AUTO FILL IN] (Variation rythmique auto) est désactivée dans la mesure où l'exemple de partition ci-dessus ne contient aucune variation rythmique.

1 Saisissez les accords de la section principale A.

- 1-1 Appuyez sur la touche STYLE CONTROL [MAIN A].
- 1-2 Appuyez sur la touche [5 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la blanche.
- 1-3 Jouez les accords C, F et G dans la section des accords du clavier.



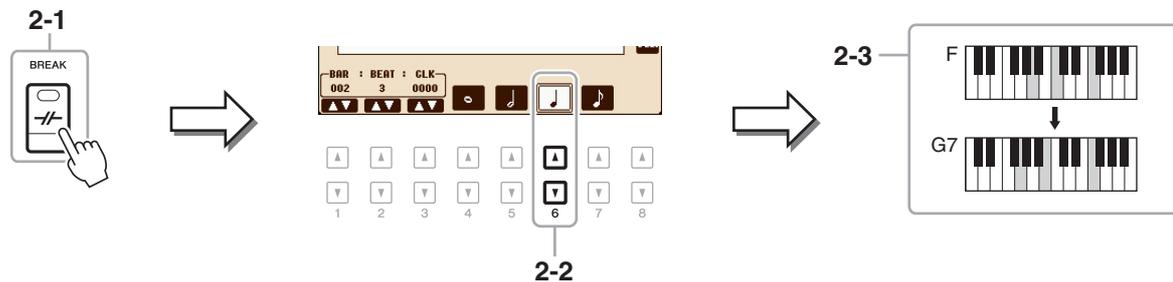
PAGE SUIVANTE

2 Saisissez les accords de la section de pause.

2-1 Appuyez sur la touche STYLE CONTROL [BREAK].

2-2 Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.

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



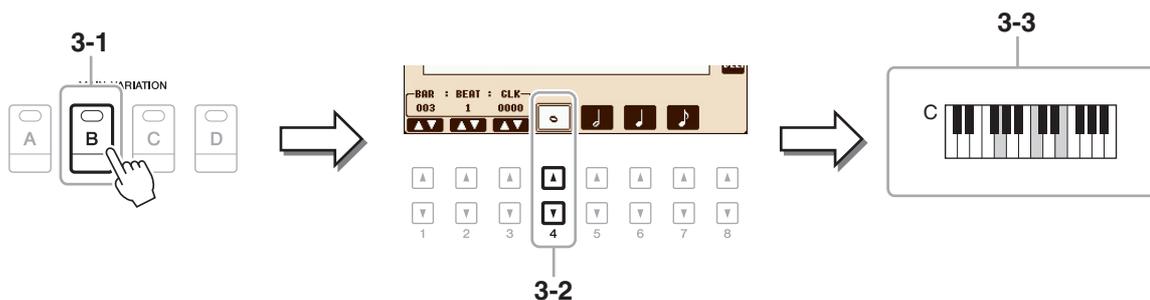
NOTE Si vous voulez enregistrer la section de variation rythmique, activez la touche [AUTO FILL IN], puis appuyez sur une des touches MAIN VARIATION [A]–[D].

3 Saisissez les accords de la section principale B.

3-1 Appuyez sur la touche STYLE CONTROL [MAIN B].

3-2 Appuyez sur la touche [4 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la ronde.

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



Réenregistrement d'une section spécifique – Punch In/Out

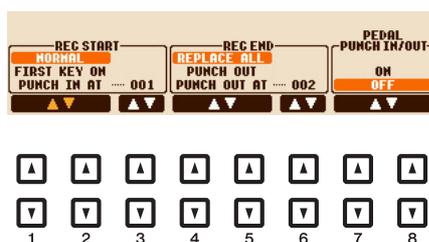
Lorsque vous réenregistrez une section donnée d'un morceau déjà enregistré, utilisez la fonction Punch IN/OUT. Grâce à cette méthode, seules les données comprises entre les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement sont remplacées par les nouvelles données enregistrées. Notez que les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

1 Sélectionnez le morceau à réenregistrer.

2 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

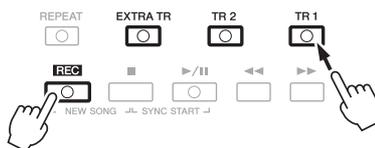
3 Spécifiez les réglages pour l'enregistrement.



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	REC START (Début d'enregistrement) (Début d'insertion)	<p>Détermine la synchronisation du début d'insertion de l'enregistrement.</p> <p>NORMAL L'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous lancez la reproduction du morceau à l'aide de la touche SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE) ou que vous jouez sur le clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation).</p> <p>FIRST KEY ON (Première touche activée) Le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier.</p> <p>PUNCH IN AT (Début de l'insertion à) Le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour le début d'insertion de l'enregistrement. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point. Vous pouvez définir la mesure de début d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur la touche [3 ▲▼].</p>
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	REC END (Fin de l'enregistrement) (Fin d'insertion)	<p>Détermine la synchronisation de la fin d'insertion de l'enregistrement.</p> <p>REPLACE ALL (Remplacer tout) Supprime toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</p> <p>PUNCH OUT (Fin d'insertion de l'enregistrement) 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.</p> <p>PUNCH OUT AT (Fin de l'insertion à) L'enregistrement par écrasement continue de s'exécuter jusqu'au début de la mesure spécifiée pour la fin de l'insertion de l'enregistrement (définie à l'aide de la touche correspondante de l'écran), puis il s'arrête et la reproduction normale du morceau reprend. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. Vous pouvez définir la mesure de fin d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur les touches [6 ▲▼].</p>

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT (Début/fin d'insertion de la pédale)	<p>Lorsque ce réglage est activé (ON), vous pouvez utiliser la pédale 2 pour commander les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement. 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 enfoncer et relâcher la pédale 2 aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction, pour insérer les points de début et de fin de l'enregistrement par écrasement. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale de sostenuto est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est activée.</p> <p>NOTE L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connecté à l'instrument. Vous pouvez changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 102).</p>
-------------------	---	---

4 Tandis que vous maintenez la touche SONG [REC] enfoncée, appuyez sur la touche de la piste souhaitée.



5 Appuyez sur la touche SONG [▶/||] (PLAY/PAUSE) pour lancer l'enregistrement Punch In/Out.

Jouez au clavier entre les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement, en fonction des réglages effectués à l'étape 3. Reportez-vous aux exemples de divers réglages illustrés ci-dessous.

6 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération de sauvegarde.

AVIS

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

■ Exemples de réenregistrement avec divers réglages Punch In/Out

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

Réglage REC START Réglage REC END	Données d'origine
NORMAL REPLACE ALL	<p>Début de l'enregistrement par écrasement *1</p> <p>Arrêt de l'enregistrement *2</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p> <p>Données supprimées</p>
NORMAL PUNCH OUT	<p>Début de l'enregistrement par écrasement *1</p> <p>Arrêt de l'enregistrement *2</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p>
NORMAL PUNCH OUT AT=006	<p>Début de l'enregistrement par écrasement *1</p> <p>Arrêt de l'enregistrement par écrasement/ reproduction des données d'origine</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p>
FIRST KEY ON REPLACE ALL	<p>Reproduction des données d'origine</p> <p>Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement par écrasement</p> <p>Arrêt de l'enregistrement *2</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p> <p>Données supprimées</p>
FIRST KEY ON PUNCH OUT	<p>Reproduction des données d'origine</p> <p>Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement par écrasement</p> <p>Arrêt de l'enregistrement *2</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p>
FIRST KEY ON PUNCH OUT AT=006	<p>Reproduction des données d'origine</p> <p>Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement par écrasement</p> <p>Arrêt de l'enregistrement par écrasement/ reproduction des données d'origine</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p>
PUNCH IN AT=003 REPLACE ALL	<p>Reproduction des données d'origine</p> <p>Démarrage de l'enregistrement par écrasement</p> <p>Arrêt de l'enregistrement *2</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p> <p>Données supprimées</p>
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT	<p>Reproduction des données d'origine</p> <p>Démarrage de l'enregistrement par écrasement</p> <p>Arrêt de l'enregistrement *2</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p>
PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT AT=006	<p>Reproduction des données d'origine</p> <p>Démarrage de l'enregistrement par écrasement</p> <p>Arrêt de l'enregistrement par écrasement/ reproduction des données d'origine</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8</p>

*1 Si vous voulez réenregistrer à partir de la 3e mesure avec ce réglage, déplacez la position du morceau jusqu'à la 3e mesure, puis lancez l'enregistrement pour éviter d'écraser les mesures 1-2.

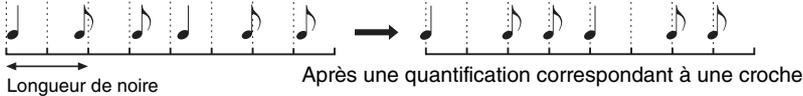
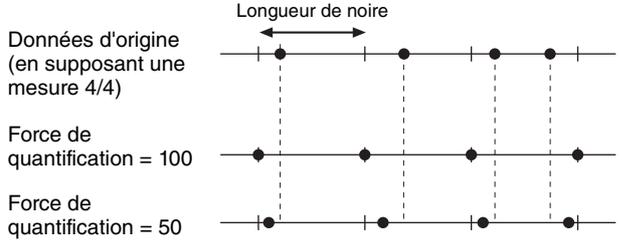
*2 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche [REC] à la fin de la mesure 5.

■ Données enregistrées auparavant
■ Nouvelles données enregistrées
□ Données supprimées

1 QUANTIZE

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 à droite, 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.



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Détermine le canal MIDI des données de morceau à quantifier.
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE (Taille)	<p>Sélectionne la taille de quantification (résolution). Pour un résultat optimal, il est conseillé de régler la taille de quantification sur la note la plus courte du canal. Par exemple, si les notes les plus courtes du canal sont des croches, vous devrez utiliser celles-ci pour définir la taille de la quantification.</p>  <p>Après une quantification correspondant à une croche</p> <p>Réglages :</p>  <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 triollets de croches sur le même canal et que vous quantifiez par rapport aux croches, toutes les notes du canal seront quantifiées en croches, éliminant complètement les effets de triolet. Par contre, si vous utilisez le réglage croche + triolet de croches, les notes normales ainsi que les notes de triollets seront quantifiées correctement.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Détermine la force avec laquelle les notes sont quantifiées. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte. Si une valeur inférieure à 100 % est sélectionnée, les notes seront déplacées par rapport aux temps spécifiés pour la quantification, en fonction du pourcentage indiqué. L'application d'une quantification inférieure à 100 % permet de maintenir une touche de chaleur dans l'enregistrement.</p> 

2 DELETE

Vous pouvez supprimer les données d'un canal spécifique au sein d'un morceau. Sélectionnez le canal dont les données doivent être supprimées à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼], puis appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour exécuter l'opération.

3 MIX (Mixage)

Cette fonction permet de mixer les données de deux canaux et de placer les résultats dans un canal différent. Elle vous permet également de copier les données d'un canal vers un autre.

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	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.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	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. À côté des valeurs 1 à 16, vous trouverez une fonction « COPY » (Copier) permettant de copier les données de la source 1 dans le canal de destination.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION	Définit le canal de destination des résultats du mixage ou de la copie.

4 CHANNEL TRANSPOSE (Transposition de canal)

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.

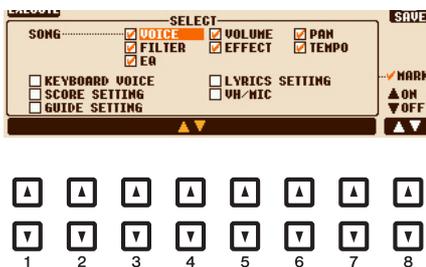
NOTE Veillez à ne pas transposer les canaux 9 et 10. En général, des kits de batterie sont affectés à ces canaux. Si vous transposez les canaux des kits de batterie, les instruments attribués aux différentes touches seront modifiés.

[F]	CH 1–8/CH 9–16	Permet de basculer entre les deux affichages de canaux suivants : canaux 1–8 et canaux 9–16.
[G]	ALL CH (Tous les canaux)	Pour paramétrer simultanément tous les canaux sur la même valeur, réglez la transposition pour l'un des canaux tout en maintenant cette touche enfoncée.

5 SETUP

Il est possible d'enregistrer les réglages actuels de l'écran Mixing Console (Console de mixage) et d'autres réglages de panneau sur la première position du morceau en tant que données de configuration. Les réglages de l'écran Mixing Console et du panneau enregistrés ici sont automatiquement rappelés lorsque le morceau démarre.

NOTE Avant d'exécuter l'opération de configuration, déplacez la position vers le début du morceau en appuyant sur la touche SONG [■] (STOP).

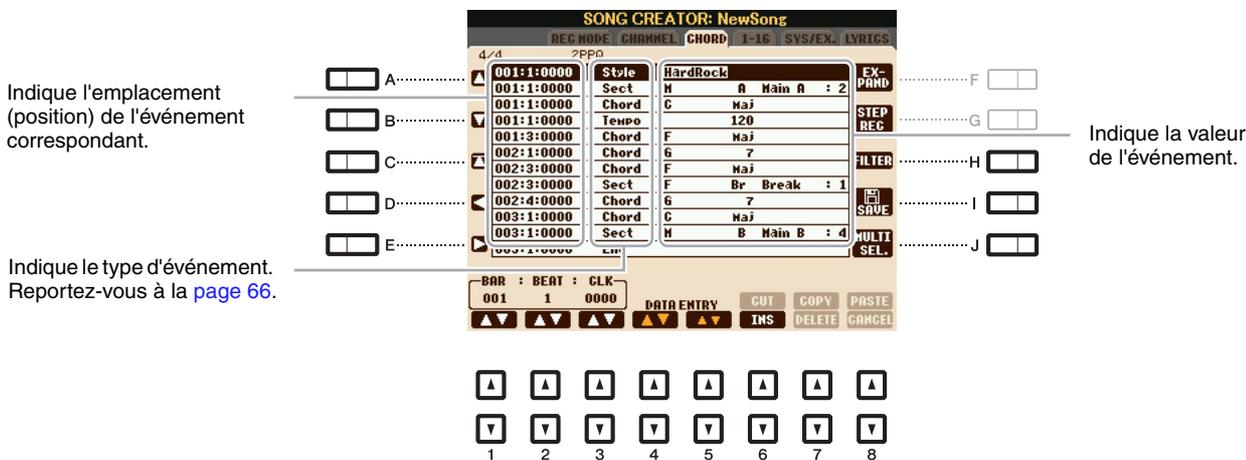


<p>[1 ▲▼]- [7 ▲▼]</p>	<p>SELECT</p>	<p>Définit les fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités qui seront appelées automatiquement en même temps que le morceau sélectionné. Les éléments sélectionnés ici ne peuvent être enregistrés qu'en position de début de morceau, à l'exception de KEYBOARD VOICE (Sonorité de clavier).</p> <p>SONG Enregistre le tempo et tous les réglages effectués à partir de la console de mixage.</p> <p>KEYBOARD VOICE Enregistre les réglages de panneau actuellement sélectionnés, dont la sélection de la sonorité des parties jouées au clavier (RIGHT 1, RIGHT 2 et LEFT) ainsi que le statut d'activation/désactivation de chacune d'elles. Les réglages de panneau enregistrés ici sont identiques à ceux qui sont mémorisés via le réglage One Touch Setting. Ces données peuvent être enregistrées au niveau de n'importe quel point d'un morceau.</p> <p>SCORE SETTING (Réglage de la partition) Enregistre les réglages de l'écran Score.</p> <p>GUIDE SETTING (Réglage du guide) Enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment le réglage Guide ON/OFF (Activation/désactivation de Guide).</p> <p>LYRICS SETTING (Réglage des paroles) Enregistre les réglages de l'écran Lyrics.</p> <p>VH/MIC (HV/Micro) (PSR-S950) Enregistre les réglages de l'harmonie vocale et du microphone. Pour plus de détails sur les paramètres, reportez-vous au Tableau des paramètres dans la Liste des données.</p>
<p>[8 ▲]</p>	<p>MARK ON</p>	<p>Ajoute ou supprime la coche de l'élément sélectionné. Les éléments cochés sont enregistrés dans le morceau.</p>
<p>[8 ▼]</p>	<p>MARK OFF (Décocher)</p>	<p></p>

Édition d'événements d'accord, de notes, d'événements exclusifs au système et de paroles

Il est possible d'éditer des événements d'accord, des événements de note, des événements exclusifs au système et des paroles des morceaux selon la même procédure, sur les écrans correspondants : CHORD, 1-16, SYS/EX et LYRICS. Ces écrans sont appelés écrans « Event List » car certains événements y sont répertoriés sous forme de liste.

Écran Event List



[A]/[B]		Déplacent le curseur vers le haut/bas et sélectionnent l'événement souhaité.
[C]		Positionne le curseur en début de morceau.
[D]/[E]		Déplacent le curseur vers la gauche/droite et sélectionnent le paramètre souhaité de l'événement affiché en surbrillance.
[H]	FILTER	Ouvre l'écran Filter (page 67), qui vous permet de ne sélectionner que les événements que vous souhaitez afficher dans la liste des événements.
[I]	SAVE	Appuyez sur cette touche pour sauvegarder le morceau édité.
[J]	MULTI SELECT (Sélection multiple)	Maintenez cette touche enfoncée tout en utilisant les touches [A]/[B] pour sélectionner plusieurs événements.
[1 ▲▼]	BAR	Détermine la position (mesure/temps/impulsion d'horloge) des données. Une impulsion d'horloge équivaut à 1/1 920e de noire.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY (Saisie de données)	Règle la valeur de l'événement. Pour un réglage plus grossier, utilisez les touches [4 ▲▼]. Pour un réglage plus précis, utilisez les touches [5 ▲▼] ou le cadran [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT	Exécute les opérations couper/copier/supprimer/coller.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE (Coller)	
[6 ▼]	INS (INSERT) (Insérer)	Ajoute un nouvel événement.
[8 ▼]	CANCEL (Annuler)	Annule la modification et restaure les valeurs d'origine.

NOTE Après avoir édité les événements dans l'écran de l'onglet CHORD, appuyez sur la touche [F] (EXPAND) pour convertir les données en données de morceau.
NOTE Les données de la section des accords enregistrées en temps réel ne peuvent être ni affichées ni éditées sur cet écran.

■ Événements d'accord (page CHORD)

Style	Style
Tempo	Tempo
Chord	Note fondamentale de l'accord, type d'accord, accord sur basse
Sect	Section du style (introduction, section principale, variation rythmique, cassure, coda)
OnOff	État d'activation/désactivation de chaque partie (canal) du style d'accompagnement
CH.Vol (Volume du canal)	Volume de chaque partie (canal) du style d'accompagnement
S.Vol (Volume du style)	Volume général du style d'accompagnement

■ Événements de note (page 1-16)

Note	Note individuelle d'un morceau. Comprend le numéro de note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).
Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la sonorité, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran Mixing Console décrit au chapitre 8), 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. Cet événement est généré en contrôlant la molette PITCH BEND.
A.T. (Aftertouch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.

■ Événements exclusifs au système (page SYS/EX.)

ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine la première mesure d'un morceau.
Tempo	Définit la valeur du tempo.
Time (Time signature) (Type de mesure)	Définit le type de mesure.
Key (Key signature) (Armature de clé)	Détermine l'armature de la clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.
XGPrm (XG Parameters) (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Reportez-vous à la section « Format de données MIDI » incluse dans la Data List pour plus de détails. La Liste des données est disponible sur le site Web de Yamaha.
SYS/EX. (System Exclusive) (Exclusif au système)	Affiche les données du morceau exclusives au système. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes ici. Vous pouvez toutefois les supprimer, les couper, les copier ou les coller.
Meta (Meta event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes ici. Vous pouvez par contre supprimer, couper, copier ou coller les données.

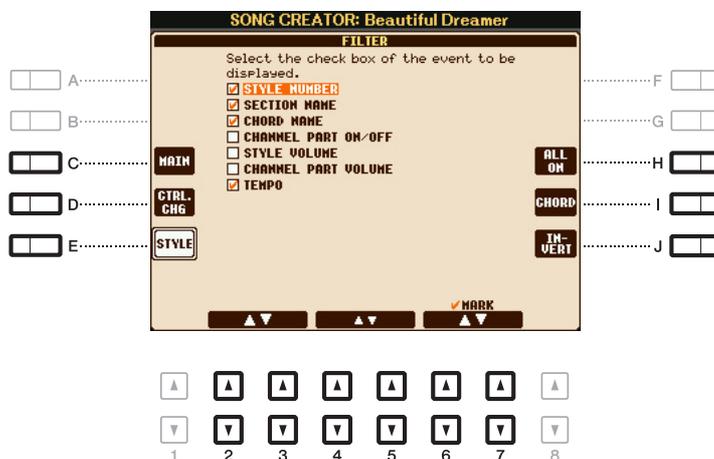
■ Événements de paroles (page LYRICS)

Name	Permet de saisir le nom du morceau.
Lyrics	Permet d'entrer des paroles.
Code	CR : introduit un saut de ligne dans le texte des paroles. LF : efface les paroles actuellement affichées et affiche les paroles suivantes.

Affichage de types d'événements spécifiques

Les écrans Event List affichent différents types d'événements. Il est parfois difficile de mettre en évidence les événements à éditer. C'est là qu'intervient la fonction Filter (Filtre). Celle-ci vous permet de déterminer les types d'événements devant figurer sur les écrans EVENT LIST.

- 1 Appuyez sur la touche [H] (FILTER) dans l'écran CHORD, 1-16, SYS/EX. ou LYRICS, respectivement.
- 2 Cochez l'élément que vous souhaitez afficher.



[C]	MAIN	Affiche tous les types principaux d'événements.
[D]	CTRL. CHG (Changement de commande)	Affiche tous les événements liés aux messages de changement de commande.
[E]	STYLE	Affiche tous les types d'événements liés à la reproduction du style.
[H]	ALL ON (Activer tout)	Coche tous les types d'événement.
[I]	NOTE/ALL OFF (Désactiver tout)/ CHORD	« NOTE » (qui apparaît lorsque la touche [C] (MAIN) est activée) sélectionne uniquement les données de note. « CHORD » (qui apparaît lorsque la touche [E] (STYLE) est activée) sélectionne uniquement les données d'accord. « ALL OFF » (qui apparaît lorsque la touche [D] (CTRL.CHG) est activée) supprime toutes les coches.
[J]	INVERT (Inverser)	Inverse l'activation des coches de toutes les cases. En d'autres termes, cette fonction coche toutes les cases non sélectionnées auparavant et vice versa.
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]		Sélectionnent un type d'événement à cocher ou à décocher.
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON	Coche/décoche le type d'événement sélectionné. Les types d'événements cochés s'affichent sur la page CHORD, 1-16, SYS/EX ou LYRICS.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

- 3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour appliquer les réglages.

Cette fonction est décrite en détail dans le mode d'emploi. Reportez-vous au chapitre correspondant du mode d'emploi.

Multi-pads

Table des matières

Création de multi-pads (Multi Pad Creator (Créateur de multi-pads)).....	68
• Multi-pad – enregistrement en temps réel via MIDI.....	68
• Multi-pad – enregistrement pas à pas via MIDI.....	70
Édition de multi-pads.....	70

Création de multi-pads (Multi Pad Creator (Créateur de multi-pads))

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

Multi-pad – enregistrement en temps réel via MIDI

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

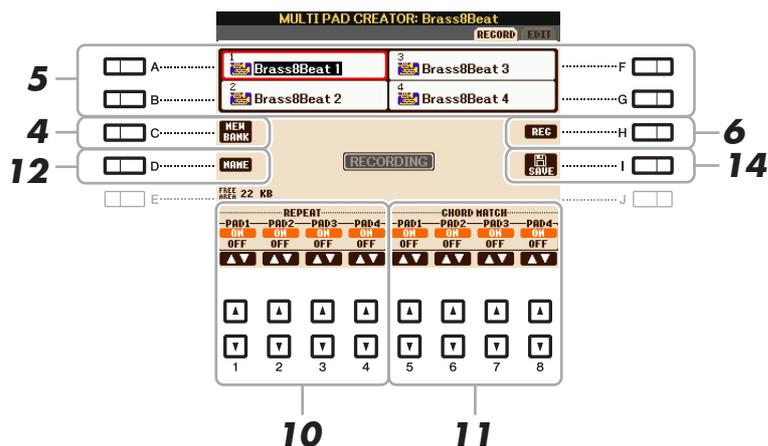
- Dans la mesure où seule la performance de la partie Right 1 est enregistrée sous forme de phrases de multi-pad, vous devez sélectionner la sonorité souhaitée pour la partie Right 1 au préalable.
- Les sonorités Super Articulation et Organ Flutes ne peuvent pas être utilisées pour l'enregistrement de 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 la banque existante, sélectionnez la banque de multi-pads souhaitée.

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

2 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



3 Sélectionnez la sonorité souhaitée, selon les besoins, à l'aide des touches de sélection de la catégorie VOICE.

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

4 Si vous voulez créer un multi-pad dans une nouvelle banque vide, appuyez sur la touche [C] (NEW BANK) (Nouvelle banque).

5 Sélectionnez un multi-pad spécifique pour l'enregistrement en appuyant sur une des touches [A], [B], [F] ou [G].

6 Appuyez sur la touche [H] (REC) pour faire passer le multi-pad sélectionné à l'étape 5 en mode d'attente d'enregistrement.

7 Jouez au clavier pour lancer l'enregistrement.

Si vous voulez insérer un silence avant la phrase réelle, appuyez sur la touche STYLE CONTROL [START/STOP] 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 la phrase de correspondance d'accords

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



C = note d'accord
C, R = note recommandée

8 Arrêtez l'enregistrement.

Appuyez sur la touche [H] (STOP), sur la touche de panneau MULTI PAD CONTROL [STOP] (Commande de multi-pad) ou sur la touche STYLE CONTROL [START/STOP] pour arrêter 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 MULTI PAD [1]–[4]. Pour réenregistrer la phrase, répétez les étapes 6 à 8.

10 Activez ou désactivez le paramètre Repeat de chaque pad à l'aide des touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

Si le paramètre Repeat est activé pour le pad sélectionné, la reproduction du pad correspondant se poursuivra jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche MULTI PAD [STOP]. 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 s'arrête automatiquement en fin de phrase.

11 Activez ou désactivez la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) de chaque pad à l'aide des touches [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

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].

NOTE Les multi-pads signalés par l'icône suivante (main sur une touche) sont créés avec des transpositions de notes NTT spéciales pour guitare (page 40) visant à reproduire les sonorités naturelles des accords d'une guitare. Gardez à l'esprit que si le paramètre Chord Match est désactivé, ces multi-pads risquent de ne pas retentir de façon appropriée.



12 Appuyez sur la touche [D] (NAME), puis entrez un nom souhaité pour chaque multi-pad.

13 Si vous souhaitez enregistrer d'autres multi-pads, répétez les étapes 5 à 12.

14 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour sauvegarder le multi-pad, puis enregistrez les données de multi-pad dans une banque contenant un jeu de quatre pads.

Multi-pad – enregistrement pas à pas via MIDI

Vous pouvez exécuter l'enregistrement pas à pas depuis la page EDIT. Après avoir sélectionné un multi-pad à l'étape 5 de la page 69, appuyez sur la touche TAB [▶] pour sélectionner la page EDIT.

La page 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 similaire à celle de l'enregistrement de morceau (pages 52–55), sauf en ce qui concerne les points suivants :

- Il n'existe pas de touche LCD permettant de changer de canal, puisque les multi-pads ne renferment des données que d'un seul canal.
- Dans Multi Pad Creator, vous pouvez uniquement saisir des événements de canaux et des messages exclusifs au système. Les événements d'accords et de paroles de morceau sont indisponibles. Vous pouvez basculer entre les deux types de listes d'événements en appuyant sur la touche [F].

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 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 MULTI PAD CONTROL [SELECT] pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de banque de multi-pads), utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler « PRESET », « USER » ou « USB » (lorsqu'une mémoire flash USB est connectée), puis utilisez les touches [A]–[J] pour sélectionner la banque de multi-pads souhaitée.

NOTE Si vous sélectionnez une banque de multi-pads présélectionnée, puis modifiez les multi-pads, sauvegardez vos modifications sous « USER » ou « USB » (lorsqu'une mémoire flash USB est connectée) en tant que banque utilisateur.

2 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MULTI PAD EDIT (Édition de multi-pad).

3 Sélectionnez un multi-pad à éditer en appuyant sur une des touches [A], [B], [F] ou [G].



PAGE SUIVANTE

4 Éditez le pad sélectionné.



[1 ▼]	NAME	Modifie le nom de chaque multi-pad.
[3 ▼]	COPY	Copie le(s) multi-pad(s). Reportez-vous ci-dessous.
[4 ▼]	PASTE	Colle le(s) multi-pad(s) copié(s) à l'aide de la touche [3 ▼].
[5 ▼]	DELETE	Supprime les multi-pads sélectionnés.

Copie du multi-pad

- 1** Appuyez sur la touche [3 ▼] à l'étape 4 ci-dessus.
- 2** Sélectionnez les multi-pads à copier à l'aide des touches [A], [B], [F] et [G], puis appuyez sur la touche [7 ▼] (OK).
Le(s) multi-pad(s) sélectionné(s) est(sont) copié(s) dans le presse-papiers.
- 3** Sélectionnez l'emplacement de destination à l'aide des touches [A], [B], [F] et [G]. Si vous souhaitez copier le(s) pad(s) sélectionné(s) dans une autre banque, appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection. Sélectionnez ensuite la banque de votre choix, puis appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) et choisissez la destination.
- 4** Appuyez sur la touche [4 ▼] (PASTE) pour exécuter l'opération de copie.

5 Sauvegardez la banque actuelle contenant les multi-pads édité(s).

Appuyez sur la touche [8 ▲] pour appeler la fenêtre de confirmation, appuyez sur la touche [G] (YES) pour appeler la page USER, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour exécuter l'opération de sauvegarde. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.

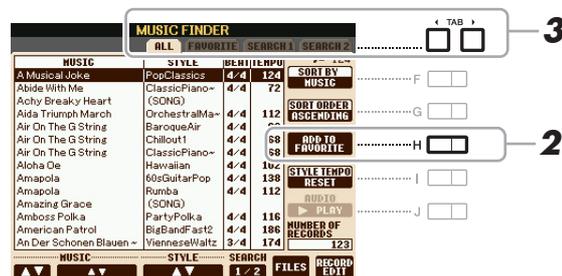
Table des matières

Création d'un groupe d'enregistrements préférés	72
Édition des enregistrements	73
• Suppression de l'enregistrement	74
Sauvegarde des enregistrements en tant que fichier unique	74
• Sélection d'un fichier Music Finder et rappel des enregistrements	75

Création d'un groupe d'enregistrements préférés

Bien que la fonction Search vous permette de rechercher des enregistrements du Music Finder (Chercheur de morceaux) de façon très commode, peut-être souhaitez-vous créer un « dossier » personnalisé de vos enregistrements préférés afin de rappeler rapidement les réglages de panneau et les données de morceau et de style que vous utilisez le plus souvent.

- 1 Sélectionnez l'enregistrement souhaité dans l'écran MUSIC FINDER.
- 2 Appuyez sur la touche [H] (ADD TO FAVORITE) (Ajouter aux favoris), puis sur la touche [G] (YES) pour ajouter l'enregistrement sélectionné à la page FAVORITE (Favoris).



- 3 Sélectionnez la page FAVORITE à l'aide des touches TAB [◀][▶] et vérifiez si l'enregistrement a été ajouté.

De même que pour la page ALL, vous pouvez sélectionner l'enregistrement sur la page FAVORITE, puis démarrer votre performance.

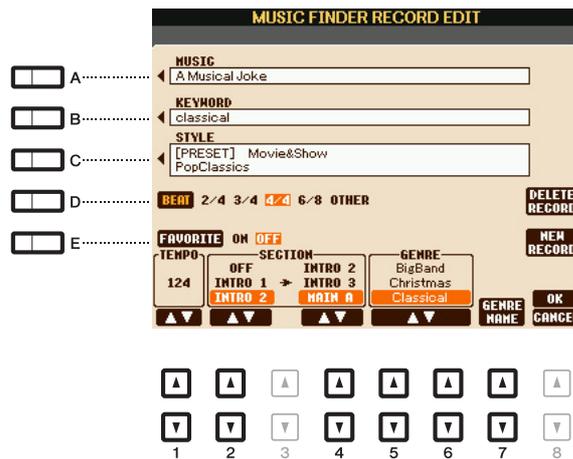
Suppression d'enregistrements de la page FAVORITE

- 1 Sélectionnez l'enregistrement que vous voulez supprimer de la page FAVORITE.
- 2 Appuyez sur la touche [H] (DELETE FROM FAVORITE) (Supprimer des favoris), puis sur la touche [G] (YES) pour valider la suppression de l'enregistrement.

Édition des enregistrements

Vous pouvez créer vos propres enregistrements originaux en modifiant un enregistrement existant. Vos modifications peuvent être remplacées par celles de l'enregistrement actuel ou sauvegardées dans un nouvel enregistrement distinct.

- 1 Sélectionnez l'enregistrement à éditer dans l'écran MUSIC FINDER.
- 2 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (RECORD EDIT) (Édition de l'enregistrement) pour appeler l'écran EDIT.
- 3 Modifiez l'enregistrement.



[A]	MUSIC (Musique)	Permet de saisir le titre de la musique. Appuyez sur la touche [A] pour ouvrir l'écran de saisie du titre.
[B]	KEYWORD (Mot-clé)	Permet de saisir le mot-clé qui sera utilisé lors de l'exécution de l'opération de recherche. Appuyez sur la touche [B] pour ouvrir l'écran de saisie du mot-clé.
[C]	STYLE/SONG/ AUDIO	Modifie le style. Appuyez sur la touche [C] pour appeler l'écran Style Selection. Après avoir choisi le style souhaité, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran EDIT. Ce champ ne peut pas être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[D]	BEAT	Modifie le temps (type de mesure) de l'enregistrement à des fins de recherche. Ce champ ne peut pas être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO. NOTE Gardez à l'esprit que le réglage Beat spécifié ici s'applique uniquement à la fonction de recherche de Music Finder et n'affecte pas le réglage Beat du style lui-même.
[E]	FAVORITE	Détermine si l'enregistrement édité est ajouté ou non sur la page FAVORITE.
[1 ▲▼]	TEMPO	Modifie le tempo. Ce champ ne peut pas être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[2 ▲▼] [4 ▲▼]	SECTIONS	Sélectionne les sections du style qui sont appelées sous forme de groupe lors de la sélection de l'enregistrement. Vous pouvez démarrer l'enregistrement avec la section sélectionnée à l'aide des touches [2 ▲▼]. À la fin de la section, la reproduction du style passe automatiquement à la section sélectionnée à l'aide des touches [4 ▲▼]. Ce champ ne peut pas être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Sélectionne le genre musical souhaité.
[7 ▲▼]	GENRE NAME (Nom du genre)	Crée un nouveau genre.

Pour annuler et quitter l'opération d'édition, appuyez sur la touche [8 ▼] (CANCEL).

4 Sauvegardez l'enregistrement modifié.

En cas de création d'un nouvel enregistrement

Appuyez sur la touche [J] (NEW RECORD) (Nouvel enregistrement). L'enregistrement est ajouté à la page ALL.

En cas d'écrasement d'un enregistrement existant

Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK).

Suppression de l'enregistrement

Lorsque vous exécutez l'opération de suppression, l'enregistrement est supprimé de toutes les pages (ALL, FAVORITE et SEARCH 1/2).

- 1** Sélectionnez l'enregistrement à supprimer de l'écran MUSIC FINDER.
- 2** Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (RECORD EDIT) pour appeler l'écran EDIT.
- 3** Appuyez sur la touche [I] (DELETE RECORD) (Supprimer l'enregistrement).
- 4** Appuyez sur la touche [F] (YES) pour supprimer l'enregistrement actuellement sélectionné.

L'enregistrement est supprimé de toutes les pages.

6

Sauvegarde des enregistrements en tant que fichier unique

La fonction Music Finder traite tous les enregistrements, qu'ils soient présélectionnés ou créés par vous-même, en tant que fichier unique. Gardez à l'esprit que les enregistrements individuels (réglages de panneau et fichiers de morceau, audio et de style) ne peuvent pas être gérés comme des fichiers séparés.

- 1** Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (FILES) (Fichiers) de l'écran MUSIC FINDER pour ouvrir l'écran File Selection (Sélection de fichier).
- 2** Appuyez sur les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'emplacement de sauvegarde (USER/USB).
- 3** Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier.

Tous les enregistrements sont sauvegardés ensemble sous la forme d'un fichier unique.

Sélection d'un fichier Music Finder et rappel des enregistrements

La sélection d'un fichier Music Finder vous permet de rappeler les enregistrements sauvegardés sur le lecteur User ou USB sous forme de fichier.

- 1** Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (FILES) de l'écran MUSIC FINDER pour ouvrir l'écran File Selection.
- 2** Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'emplacement où le fichier a été sauvegardé.
- 3** Appuyez sur les touches [A]–[J] pour sélectionner le fichier Music Finder souhaité.
Un message apparaît pour vous inviter à sélectionner une des options suivantes.

[F]	REPLACE (Remplacer)	Tous les enregistrements Music Finder actuellement stockés sur l'instrument sont supprimés et remplacés par ceux du fichier sélectionné. <u>AVIS</u> Sélectionnez « REPLACE » pour supprimer automatiquement tous les enregistrements originaux de la mémoire interne. Vérifiez que toutes les données importantes ont été préalablement archivées dans un emplacement différent.
[G]	APPEND (Ajouter)	Les enregistrements appelés s'ajoutent à ceux qui sont déjà présents sur l'instrument.
[H]	CANCEL	Annule l'opération de sélection de fichier.

Table des matières

Édition de la mémoire de registration	76
Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)	77
Appel des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence (Séquence de registration))	78
• Utilisation de la séquence de registration	80

Édition de la mémoire de registration

Vous pouvez modifier (renommer ou supprimer) les différents mémoires de registration d'une banque.

1 Sélectionnez la banque de mémoires de registration contenant la mémoire de registration à modifier.

Appuyez simultanément sur les touches REGISTRATION BANK [+]/[-] pour appeler l'écran Registration Bank Selection (Sélection de banque de registration), puis appuyez sur une des touches [A]–[J] pour sélectionner la banque souhaitée.

2 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran REGISTRATION EDIT (Modification de la registration).

3 Sélectionnez la mémoire de registration à éditer en appuyant sur une des touches [A]–[D] et [F]–[I].

4 Appuyez sur la touche [1 ▼] pour renommer la mémoire de registration sélectionnée ou sur la touche [5 ▼] pour la supprimer.

Pour plus de détails sur les opérations d'attribution d'un nouveau nom et de suppression, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.



5 Sauvegardez la banque actuelle contenant les mémoires de registration éditées.

Appuyez sur la touche [8 ▲] pour appeler la fenêtre Registration Memory Selection, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour exécuter l'opération de sauvegarde.

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze)

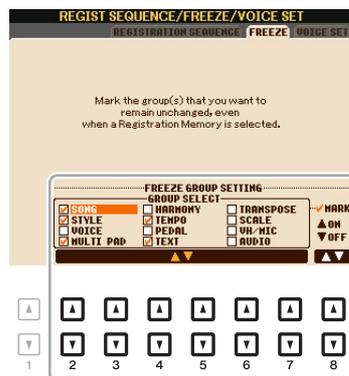
La mémoire de registration vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau effectuées en appuyant sur une seule touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous changez de configuration de la mémoire de registration. Si vous voulez modifier les réglages de sonorité tout en conservant ceux de style, par exemple, vous pouvez « geler » uniquement les réglages de style et faire en sorte que ceux-ci soient conservés même lorsque vous sélectionnez un autre numéro de mémoire de registration.

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] FREEZE

2 Sélectionnez l'élément souhaité à l'aide des touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼], puis cochez ou décochez la sélection à l'aide des touches [8 ▲▼].

Les éléments cochés sont gelés lorsque la touche [FREEZE] est activée.



3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de l'écran de l'opération.

AVIS

Les réglages de l'écran REGISTRATION FREEZE (Geler la mémoire de registration) sont automatiquement sauvegardés dans l'instrument lorsque vous quittez cet écran. Par contre, si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir quitté l'écran, ils seront perdus.

4 Appuyez sur la touche [FREEZE] du panneau pour activer la fonction Freeze.

Cette opération vous permet de « geler » ou de conserver les éléments cochés, même lorsque vous sélectionnez un autre numéro de mémoire de registration. Pour désactiver la fonction Freeze, appuyez à nouveau sur la touche [FREEZE].

Appel des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (Registration Sequence (Séquence de registration))

Malgré l'utilité des touches de mémoire de registration, il peut arriver que, au cours d'une performance, vous souhaitez passer rapidement d'un réglage à l'autre. La fonction Registration Sequence est très pratique car elle vous permet d'appeler les huit configurations dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches TAB [◀][▶] (de l'écran MAIN) 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 FOOT PEDAL appropriées.**

Pour obtenir des instructions, reportez-vous au Chapitre 10 du Mode d'emploi.

- 2 Sélectionnez la banque à programmer dans l'écran REGISTRATION BANK.**

- 3 Appelez l'écran approprié.**

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

- 4 Si vous utilisez une pédale, spécifiez ici la manière dont la pédale sera utilisée (pour le défilement en avant ou en arrière dans la séquence).**

Utilisez la touche [C] ou [D] pour sélectionner la pédale permettant d'avancer ou de reculer dans la séquence de registration. Par exemple, si deux pédales sont connectées, la pédale 1 est utilisée pour avancer et la pédale 2 pour reculer. Notez que les réglages de pédale effectués ici (autres que OFF) sont prioritaires sur les réglages de l'écran FOOT PEDAL (page 101). Si vous souhaitez utiliser la pédale pour une fonction autre que Registration Sequence, assurez-vous de désactiver celle-ci.

Indique le nom de la banque de mémoires de registration actuellement sélectionnée.



- 5 Programmez l'ordre de la séquence de gauche à droite.**

Appuyez sur une des touches REGISTRATION MEMORY [1]–[8] du panneau, puis sur la touche [6 ▲▼] (INSERT) (Insérer) pour saisir le numéro.



Indique les numéros de la mémoire de registration, dans l'ordre de la séquence de registration en cours.



[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	CURSOR (Curseur)	Déplace le curseur.
[5 ▲▼]	REPLACE	Remplace le numéro situé à l'emplacement du curseur par le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée.
[6 ▲▼]	INSERT	Insère le numéro de la mémoire de registration actuellement sélectionnée à la position du curseur.
[7 ▲▼]	DELETE	Supprime le numéro à l'emplacement du curseur.
[8 ▲▼]	CLEAR (Effacer)	Supprime tous les numéros de la séquence.

6 Utilisez la touche [E] (SEQUENCE END) (Fin de séquence) pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence à la fin de la séquence.

- **STOP** Le fait d'appuyer sur la touche TAB [►] ou sur la pédale permettant d'avancer dans la séquence n'a aucun effet. La séquence est « arrêtée ».
- **TOP** La séquence reprend depuis le début.
- **NEXT BANK (Banque suivante)** La séquence passe automatiquement au début de la banque de mémoires de registration suivante dans le même dossier.

7 Appuyez sur la touche [F] (REGISTRATION SEQUENCE ENABLE) (Activer la séquence de registration) pour activer la fonction Registration Sequence.

8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran de l'opération.

Lorsque le message de confirmation apparaît, appuyez sur la touche [G] (YES) pour stocker temporairement le programme de la séquence de registration.

9 Appuyez simultanément sur les touches REGIST BANK [+] et [-] pour appeler l'écran REGISTRATION BANK, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder la banque de registration actuellement sélectionnée.

Cette opération est nécessaire car le programme de la séquence de registration peut être sauvegardé dans une banque de registration.

AVIS

Prenez soin d'exécuter l'opération de sauvegarde à des fins de rappel ultérieur. À défaut de le faire, le programme de la séquence de registration sera perdu.

Utilisation de la séquence de registration

- 1** Sélectionnez la banque de registration souhaitée.
- 2** Confirmez la séquence de registration en haut à droite de l'écran MAIN.



La séquence de registration est affichée dans le coin supérieur droit de l'écran MAIN, ce qui vous permet de vérifier le numéro actuellement sélectionné.

- 3** Utilisez la touche TAB [◀] ou [▶] pour sélectionner le numéro de la première séquence de registration.

Un cadre apparaît autour du numéro le plus à gauche, indiquant que ce numéro de mémoire de registration est actuellement sélectionné.

- 4** Utilisez les touches TAB ou la pédale pendant votre performance au clavier.

Pour retourner à l'état où aucun numéro de mémoire de registration n'est sélectionné, appuyez simultanément sur les touches [◀] et [▶] dans l'écran MAIN.

NOTE Vous avez la possibilité de vous servir de la pédale pour la séquence de registration, quel que soit l'écran appelé (excepté l'écran REGIST SEQUENCE).

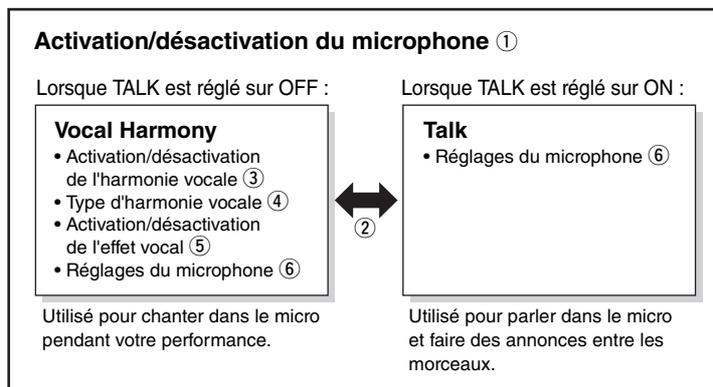
Table des matières

Réglage Vocal Harmony et Talk (Parler)	81
Réglages du microphone (Vocal/Talk) (Chant/Parler)	82
• Sauvegarde des réglages du microphone	82
• Page VOCAL	83
• Page TALK	84
Configuration des paramètres Vocal Harmony Control	85
Édition des types Vocal Harmony	87
• Édition des paramètres de l'onglet OVERVIEW (Vue d'ensemble)	88
• Édition des paramètres de l'onglet PART	90
• Édition des paramètres de l'onglet DETAIL	91

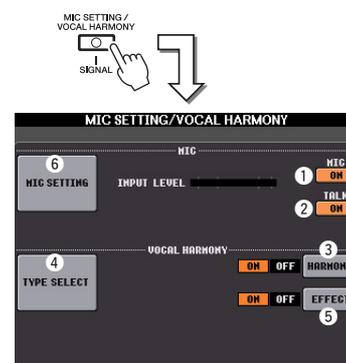
Réglage Vocal Harmony et Talk (Parler)

L'effet Vocal Harmony dispose de divers paramètres, ainsi qu'illustré ci-dessous. Le schéma de gauche montre la relation entre les paramètres Vocal Harmony, tandis que la figure de droite présente l'écran correspondant pouvant être appelé à l'aide de la touche [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (Réglage du micro/ Harmonie vocale). Chacun des numéros du schéma correspond au même numéro sur l'écran.

Relations entre les paramètres Vocal Harmony



Écran correspondant

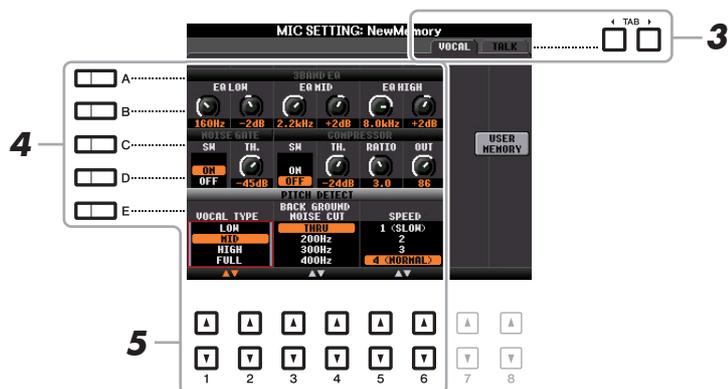


- ① Activation/désactivation du microphone (MIC ON/OFF)**
Si vous souhaitez utiliser le micro, assurez-vous de régler ce paramètre sur ON.
- ② Activation/désactivation de la parole (TALK ON/OFF)**
Ce paramètre fait basculer la configuration du micro entre les configurations Vocal Harmony (utilisée lors d'une performance au micro) et Talk (utilisée lorsque quelqu'un s'exprime ou entre une performance donnée et la suivante). Lorsqu'il est réglé sur ON, seuls les réglages Talk sont actifs. Lorsqu'il est réglé sur OFF, seuls les réglages Vocal Harmony sont actifs.
- ③ Activation/désactivation de l'harmonie vocale (HARMONY ON/OFF)**
Active ou désactive l'harmonie vocale.
- ④ Type d'harmonie vocale (TYPE SELECT) (Sélection du type)**
Vous permet de sélectionner l'harmonie vocale souhaitée parmi un vaste choix de types.
- ⑤ Activation/désactivation de l'effet vocal (EFFECT ON/OFF)**
Active ou désactive l'effet Vocal Harmony, que vous pouvez régler sur l'écran appelé via [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] (TYPE SELECT) → [8 ▼] (EDIT). Pour plus de détails, reportez-vous à la [page 87](#).
- ⑥ Réglages du microphone (MIC SETTING)**
Vous permet de régler divers paramètres liés au son du micro pour les fonctions Vocal Harmony et Talk séparément.

Réglages du microphone (Vocal/Talk) (Chant/Parler)

Cette section vous explique comment effectuer et sauvegarder les réglages détaillés du micro.

- 1** Branchez le micro, appuyez sur la touche [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] pour appeler l'écran de l'opération, puis appuyez sur la touche [F] pour régler MIC sur ON. Vous pouvez alors parler dans le micro et écouter les modifications apportées en réglant les paramètres.
- 2** Utilisez les touches [A]/[B] pour appeler l'écran MIC SETTING.
- 3** Sélectionnez la page souhaitée, VOCAL ou TALK, à l'aide des touches TAB [◀][▶].



NOTE Les réglages de la page TALK sont des réglages du micro qui sont actifs lorsque la fonction Talk est activée.

- 4** Utilisez les touches [A]–[E] pour sélectionner la ligne (ou le groupe) de paramètres à ajuster.
- 5** Réglez la valeur des différents paramètres de la ligne à l'aide des touches [1 ▲▼]–[6 ▲▼].

Pour obtenir des informations sur les différents paramètres, reportez-vous aux [pages 83–84](#).

AVIS

Après avoir effectué les réglages nécessaires, accédez à l'écran Mic Setting Memory (Mémoire des réglages du micro) en appuyant sur la touche [H] (USER MEMORY) (Mémoire utilisateur) et sauvegardez les réglages (reportez-vous à la [page 83](#)). Les réglages seront perdus si vous quittez cet écran ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

Sauvegarde des réglages du microphone

Tous les réglages (pages VOCAL/TALK) sont sauvegardés dans un fichier unique. Vous pouvez enregistrer jusqu'à dix fichiers.

- 1** Sur l'écran MIC SETTING (à l'étape 3 ci-dessus), appuyez sur la touche [H] (USER MEMORY) (Mémoire utilisateur).
- 2** Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier sous USER.

Pour plus de détails sur les procédures d'attribution de nom et de suppression, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.

NOTE Vous pouvez uniquement sauvegarder le fichier de réglages du micro sur le lecteur USER interne. Si vous voulez enregistrer ce réglage sur la mémoire flash USB, sauvegardez le fichier d'effets utilisateur sur l'écran appelé via [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

Appel des réglages du micro sauvegardés sous USER

- 1** Appelez l'écran MIC SETTING MEMORY (Mémoire de réglages micro).
[MIC SETTING] → [H] USER MEMORY
- 2** Appuyez sur les touches [A]–[J] pour sélectionner le fichier de réglages souhaité.

■ 3BAND EQ (Égaliseur 3 bandes) (sélectionné avec la touche [A] ou [B])

L'EQ (Égaliseur) 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. Cet instrument est doté d'une fonction d'égaliseur numérique à trois bandes (LOW, MID et HIGH) de haute qualité, destinée au son du micro.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	Règle la fréquence centrale de la bande correspondante.
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	Accentue ou coupe le niveau de la bande correspondante de 12 dB maximum.

■ NOISE GATE (Suppression du bruit) (sélectionné avec la touche [C] ou [D])

Cet effet assourdit le signal d'entrée lorsque l'entrée provenant du micro tombe en deçà d'un niveau spécifié. Il supprime ainsi les bruits étrangers, ce qui permet au signal souhaité (voix, etc.) de passer.

[1 ▲▼]	SW (Switch) (Sélecteur)	Active/désactive la fonction Noise Gate.
[2 ▲▼]	TH. (Threshold) (Seuil)	Règle le niveau d'entrée à partir duquel la suppression des bruits commence à s'appliquer.

■ COMPRESSOR (Compresseur) (sélectionné avec la touche [C] ou [D])

Cet effet diminue le signal de sortie lorsque le signal d'entrée provenant du micro dépasse un certain niveau. Il est particulièrement utile pour égaliser les sons vocaux possédant des dynamiques extrêmement variables. Il « comprime » efficacement le signal en renforçant les parties trop faibles et en adoucissant les parties trop fortes. Pour obtenir un effet de compression maximum, réglez RATIO (Taux) sur une valeur élevée et ajustez le paramètre OUT (Sortie) jusqu'à atteindre le volume optimal.

[3 ▲▼]	SW (Switch)	Active ou désactive le compresseur.
[4 ▲▼]	TH. (Threshold)	Règle le niveau d'entrée au-dessus duquel le compresseur est appliqué.
[5 ▲▼]	RATIO	Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus comprimé, avec une plage dynamique réduite.
[6 ▲▼]	OUT (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.

■ PITCH DETECT (Détection de la hauteur de ton) (sélectionné avec la touche [E])

Détermine la manière dont cet instrument détecte ou reconnaît la hauteur de ton du son du microphone produit lors de la performance.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE (Type vocal)	Réglez ce paramètre pour obtenir l'harmonie vocale la plus naturelle possible, en fonction de votre voix. LOW : réglage pour les voix plus graves, convient également aux grognements et aux cris. MID : réglage pour les voix de registre moyen. HIGH : réglage pour les voix plus aiguës, convient également au chant via le microphone. FULL : réglage pour les chanteurs au registre étendu, du grave à l'aigu.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT (Coupe du bruit de fond)	THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz Ce réglage vous permet de filtrer les bruits sourds susceptibles d'interférer avec l'effet Vocal Harmony. Réglez-le sur « THRU » (Contournement) pour désactiver le filtre de bruit.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED	1 (SLOW) – 4 (NORMAL) – 15 (FAST) Ajuste la réponse de l'effet Vocal Harmony ou la vitesse à laquelle les harmonies sont générées en réponse à votre voix. NOTE Lorsque Pitch Detect Speed (Vitesse de détection de la hauteur de ton) de l'harmonie vocale de la partie Lead (Voix principale) ou Harm., ou des deux, est réglé sur « as Mic Setting » (Comme réglage micro) dans l'onglet Detail (Détails) (page 91), ce paramètre est d'application. Pour les autres types de paramétrage, le réglage Pitch Detect Speed de l'harmonie vocale est activé.

Page TALK

Ces réglages sont destinés à vos paroles ou annonces (PAS à votre performance chantée) et sont actifs lorsque TALK (page 81) est réglé sur ON. Les indications et les paramètres (à l'exception de TALK MIXING (Mixage de paroles) ci-dessous) sont les mêmes que sur la page VOCAL. Les réglages sont toutefois indépendants de ceux de la page VOCAL.



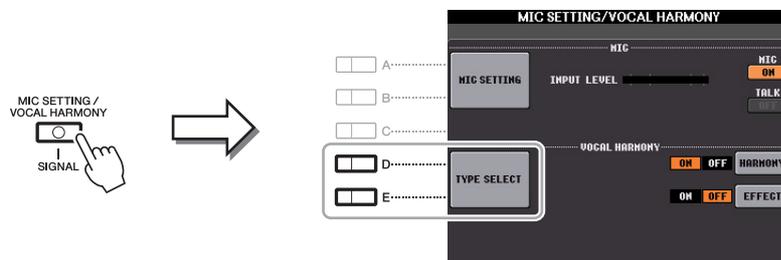
■ TALK MIXING (sélectionné avec la touche [E])

[1 ▲▼]	VOLUME	Détermine le volume de sortie du son du micro.
[2 ▲▼]	PAN (Balayage panoramique)	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son du micro.
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du micro.
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du micro.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL (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.

Configuration des paramètres Vocal Harmony Control

Vous pouvez définir la partie qui commande l'harmonie vocale indépendamment du type d'harmonie vocale actuellement sélectionné.

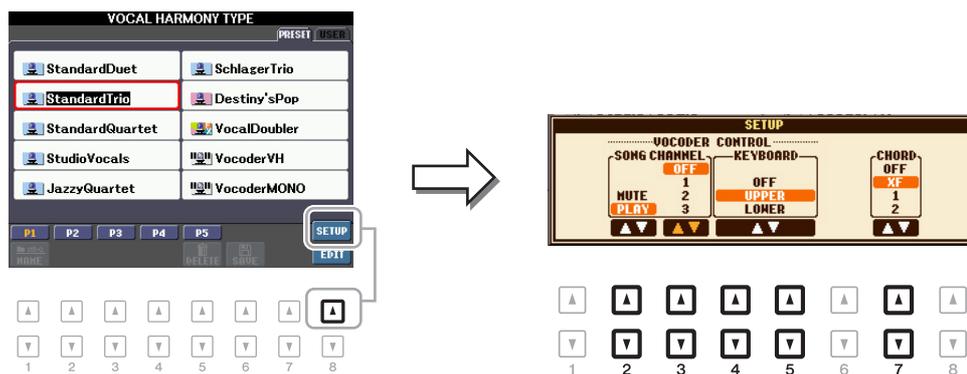
- 1 Appeler l'écran Vocal Harmony Type Selection (Sélection du type d'harmonie vocale).
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



NOTE Vérifiez que le micro est correctement branché (Mode d'emploi, Chapitre 8) et que les réglages (Manuel de référence, page 82) sont convenablement réglés avant de configurer ici les paramètres Vocal Harmony Control (Commande de l'harmonie vocale).

- 2 Appuyez sur la touche [8 ▲] (SETUP) pour appeler l'écran Setup (Configuration), puis réglez la valeur à l'aide des touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼] et [7 ▲▼].

Pour obtenir des informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la page 86.



- 3 Une fois que vous avez fini de régler la valeur, appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran Setup.

PAGE SUIVANTE

■ Paramètres de configuration

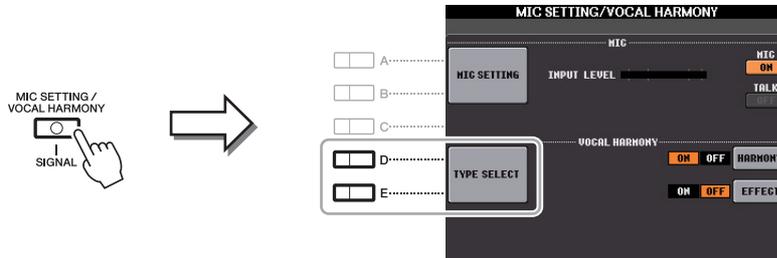
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL (Commande du vocoder)	En mode Vocoder et Vocoder-Mono, l'effet Vocal Harmony est contrôlé par les notes que vous jouez au clavier et/ou les données de morceau.
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY (Assourdissement/ Lecture du canal du morceau)	Lorsqu'il est réglé sur « MUTE », le canal sélectionné ci-dessous (pour contrôler l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la reproduction du morceau. Cela vous permet de chanter une chanson en harmonie, même sans accompagnement.
[3 ▲▼]	SONG CHANNEL OFF/1–16 (Canal du morceau désactivé/1–16)	Lorsque ce paramètre est réglé sur OFF, la reproduction du morceau n'affecte pas l'harmonie vocale. Lorsqu'il est réglé sur une valeur de 1 à 16, les données de note (jouées à partir d'un morceau sur cet instrument ou d'un séquenceur MIDI externe) contenues dans le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD	<p>OFF : la performance au clavier n'affecte pas l'harmonie vocale.</p> <p>UPPER (Supérieur) : les notes jouées à droite du point de partage contrôlent l'harmonie.</p> <p>LOWER (Inférieur) : les notes jouées à gauche du point de partage contrôlent l'harmonie.</p> <p>NOTE Le point de séparation des réglages du clavier (OFF/UPPER/LOWER) est le point de partage (L). Pour plus de détails sur les réglages du point de partage, reportez-vous à la page 25.</p> <p>NOTE Lorsque les réglages de la performance au clavier et des données de morceau sont tous deux appliqués, ces réglages sont fusionnés afin de contrôler l'harmonie.</p>
[7 ▲▼]	CHORD (Accord)	<p>En mode Chordal, les paramètres suivants déterminent les données du morceau utilisées pour la détection des accords.</p> <p>OFF : les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau.</p> <p>XF : des accords au format XF sont utilisés pour l'harmonie vocale.</p> <p>1–16 : les accords sont détectés à partir des données de notes du canal du morceau spécifié.</p> <p>NOTE En fonction des données de morceau, il est possible que l'harmonie vocale ne fonctionne pas correctement, et ce indépendamment du réglage effectué ici. En effet, le morceau sélectionné peut ne comporter aucune donnée d'accord ou contenir des données de notes insuffisantes pour la détection des accords.</p>

Édition des types Vocal Harmony

Cette section vous explique brièvement comment créer vos propres types d'harmonie vocale et dresse une liste détaillée des paramètres d'édition. Il est possible de créer et de sauvegarder jusqu'à soixante types.

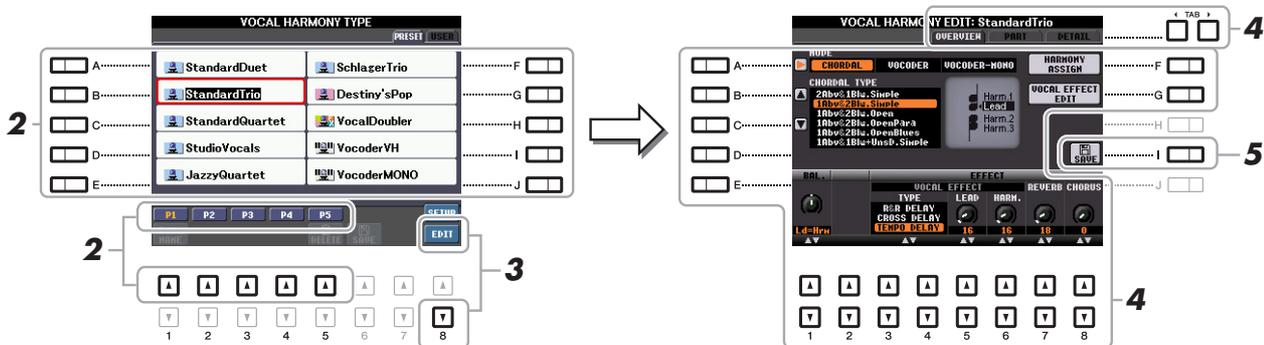
1 Appelez l'écran Vocal Harmony Type Selection.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [D]/[E] TYPE SELECT



2 Sélectionnez le type d'harmonie vocale à éditer à l'aide des touches [A]–[J].

Pour appeler les autres pages d'écran et opérer d'autres sélections, appuyez sur l'une des touches [1 ▲]–[5 ▲].



3 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran Vocal Harmony Edit (Édition de l'harmonie vocale).

4 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour ouvrir l'onglet souhaité, puis modifiez l'harmonie vocale à l'aide des touches [A]–[G] et [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

L'écran Vocal Harmony Edit compte trois onglets. Reportez-vous aux pages 88–91 pour plus d'informations sur la modification de chaque onglet.

• OVERVIEW (Vue d'ensemble)

Modifie les paramètres de base du type d'harmonie vocale, dont le mode, le type Chordal, l'effet vocal, etc.

• PART

Règle le volume, le balayage panoramique, etc. pour chacune des notes d'harmonie (Harm.1, 2, 3 et Lead).

• DETAIL

Modification détaillée du type d'harmonie vocale.

AVIS

Les réglages seront perdus si vous passez à un autre type d'harmonie vocale ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

5 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour sauvegarder le type d'harmonie vocale modifié.

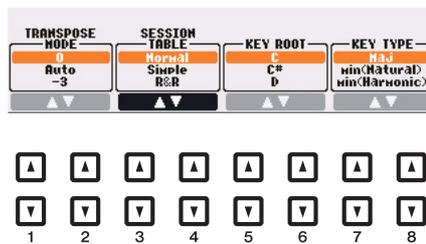
Pour plus de détails sur l'opération de sauvegarde, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.

NOTE Vous pouvez uniquement sauvegarder le type d'harmonie vocale modifié sur le lecteur USER interne, sous forme de fichier. Si vous voulez enregistrer ce type sur la mémoire flash USB, sauvegardez le fichier d'effets utilisateur sur l'écran appelé via [FUNCTION] → [I] (UTILITY) → SYSTEM RESET → [H] (USER EFFECT).

Édition des paramètres de l'onglet OVERVIEW (Vue d'ensemble)

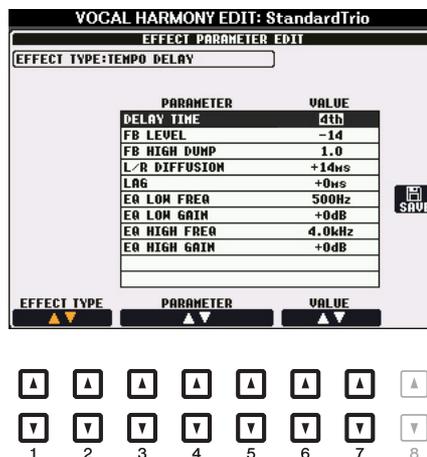


- 1** Réglez la valeur à l'aide des touches [A]–[C], [1 ▲▼] et [3 ▲▼]–[8 ▲▼].
Pour obtenir des informations supplémentaires sur les différents paramètres, reportez-vous à la [page 89](#).
- 2** Appuyez sur la touche [F] (HARMONY ASSIGN) (Affectation de l'harmonie) pour spécifier la manière dont l'harmonie vocale sera appliquée à votre chant.
Pour obtenir des informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la [page 89](#).



- 3** Appuyez sur la touche [G] (VOCAL EFFECT EDIT) (Édition de l'effet vocal) pour modifier l'effet vocal.

Sur l'écran appelé via cette opération, utilisez les touches [3 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner le paramètre, puis les touches [6 ▲▼]–[7 ▲▼] pour régler la valeur. Si nécessaire, vous pouvez également modifier le type d'effet sélectionné à l'étape 1 sur cet écran à l'aide des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼].
Pour obtenir des informations détaillées sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données (Liste des paramètres d'harmonie vocale) disponible sur le site Web.



■ Paramètres de l'onglet OVERVIEW

[A]	MODE	Détermine le mode de l'effet d'harmonie vocale : Chordal, Vocoder ou Vocoder-Mono. Le paramètre Chordal est destiné aux harmonies vocales, tandis que Vocoder et Vocoder-Mono s'appliquent aux effets Vocoder. (Vocoder-Mono est utilisé pour les mélodies à une seule note.) Lorsque Vocoder ou Vocoder-Mono est sélectionné, le paramètre Chordal Type (Type chordal) ci-dessous n'est pas disponible.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE	Détermine les notes et les sonorités utilisées pour générer les harmonies vocales. Les notes harmoniques et les notes principales sont également affichées sous forme de partition à l'écran. Pour obtenir une liste des types Chordal, reportez-vous à la Liste des données (Liste des paramètres d'harmonie vocale) disponible sur le site Web.
[1 ▲▼]	BALANCE	Ce paramètre vous permet de régler l'équilibre entre la voix principale (votre propre voix) et l'harmonie vocale. L'augmentation de la valeur accroît le volume de l'harmonie vocale et réduit celui de la voix principale. Lorsqu'il est réglé sur L<H63 (L : voix principale, H : harmonie vocale), seule l'harmonie vocale est audible ; lorsqu'il est réglé sur L63>H, seule la voix principale est entendue.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT (Effet vocal)	Détermine le type d'effet vocal et la quantité d'effets appliqués aux sons vocaux de la voix principale et de l'harmonie.
[3 ▲▼] –[4 ▲▼]	TYPE	Détermine le type d'effet vocal appliqué aux sons vocaux de la voix principale et de l'harmonie. Un large éventail d'effets de réverbération, de retard, de modulation, de distorsion et autres vous est proposé. Pour obtenir une liste des types d'effet, reportez-vous à la Liste des données (Liste des paramètres d'harmonie vocale) disponible sur le site Web.
[5 ▲▼]	LEAD	Détermine la quantité d'effet vocal appliquée au son de la voix principale.
[6 ▲▼]	HARM. (Harmony)	Détermine la quantité d'effet vocal appliquée au son vocal de l'harmonie.
[7 ▲▼]	REVERB (Réverbération)	Détermine la quantité de réverbération appliquée au son général de l'harmonie vocale, tant à la voix principale qu'à l'harmonie.
[8 ▲▼]	CHORUS (Chœur)	Détermine la quantité d'effet de chœur appliquée au son général de l'harmonie vocale, tant à la voix principale qu'à l'harmonie.

■ HARMONY ASSIGN (Affectation de l'harmonie)

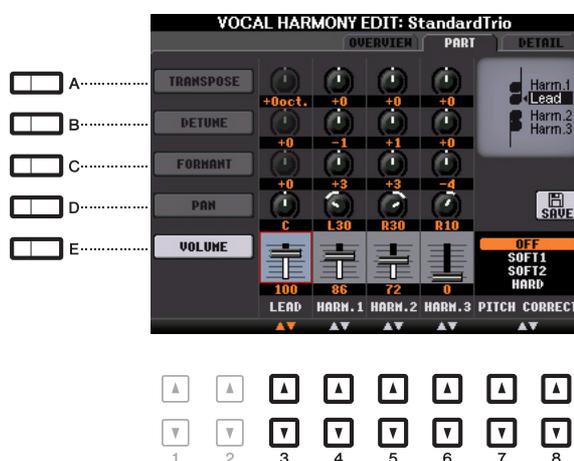
Pour obtenir des informations détaillées sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données (Liste des paramètres d'harmonie vocale) disponible sur le site Web.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANPOSE) MODE (Mode de transposition)	Détermine le degré de transposition des parties de l'harmonie. Dans le cas de « 0 », il n'y a pas de transposition. À l'inverse, le réglage « Auto » se traduit par une transposition automatique. Ce paramètre est disponible lorsque le mode est réglé sur Vocoder ou Vocoder-Mono. Réglages : 0, Auto, -3 – +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE (Table de session)	Détermine la manière dont les harmonies sont entendues ou le type d'accord qui sera utilisé pour créer les harmonies, en fonction de différents styles musicaux. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le mode est réglé sur Chordal et que le type est défini sur une valeur autre que ScaleDiatonic ou Parallel. Réglages : Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale pour la transposition. Utilisez ce paramètre en combinaison avec Key Type ci-dessous pour permettre la transposition de l'harmonie de l'échelle modale. Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre Chordal Type est réglé sur ScaleDiatonic. Réglages : C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE (Type de note)	Détermine le type d'échelle pour la transposition. Utilisez ce paramètre en combinaison avec Key Root ci-dessus pour permettre la transposition de l'harmonie de l'échelle modale. Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre Chordal Type est réglé sur ScaleDiatonic. Réglages : Maj, Min (Natural), Min (Harmonic)

Édition des paramètres de l'onglet PART

Les paramètres sont organisés sous la forme d'une matrice.



Utilisez les touches [A]–[E] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis modifiez chaque partie vocale, y compris les notes harmoniques (Harm.1, 2, 3) et la voix principale (votre voix) à l'aide des touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Pour plus d'informations sur les différents paramètres, reportez-vous ci-dessous.

■ TRANSPOSE (sélectionné avec la touche [A])

Détermine la transposition de hauteur de ton de chaque partie. La plage est la même pour toutes les parties. Le son de la voix principale ne peut toutefois être ajusté qu'en octaves. Lorsque le paramètre Chordal Type est réglé sur ScaleDiatonic, ce dernier est remplacé par DEGREE (Degré). Lorsque le paramètre Pitch Correct (Correction de hauteur de ton) est réglé sur Off, la partie Lead n'est pas disponible. Lorsque le mode Vocoder ou Vocoder-Mono est sélectionné, les parties Harmony ne sont pas disponibles.

Réglages TRANSPOSE

Lead : -3 octaves – +3 octaves

Harmony 1, 2, 3 : -36 demi-tons – +36 demi-tons

Réglages DEGREE (Degré)

Lead : -3 octaves – +3 octaves

Harmony 1, 2, 3 : -3 octaves (-22 degrés d'échelle) – Unisson – +3 octaves (+22 degrés d'échelle)

■ DETUNE (Désaccord) (sélectionné avec la touche [B])

Détermine le réglage de la hauteur précise pour chaque partie. Réglez ce paramètre pour produire un effet de chœur aux accents chaleureux ou pour obtenir un son vocal naturel, pas tout à fait parfait. Lorsque le paramètre Pitch Correct (Correction de hauteur) est réglé sur Off, la partie Lead n'est pas disponible.

Réglages : -50 centièmes – +50 centièmes

■ FORMANT (sélectionné avec la touche [C])

Détermine le réglage du formant pour chaque partie. Ce paramètre peut être utilisé pour modifier avec précision le caractère du son d'une voix. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ». Lorsque le paramètre Pitch Correct est réglé sur Off, la partie Lead n'est pas disponible.

Réglages : -62 – +62

■ PAN (sélectionné avec la touche [D])

Détermine le réglage de la position de balayage panoramique de chaque partie. Si vous réglez la partie vocale sur une position de balayage panoramique différente, avec la voix principale au centre, par exemple, vous obtiendrez un son stéréo naturellement ample.

Réglages : L63 (Gauche) – C (Centre) – R63 (Droite)

■ VOLUME (sélectionné avec la touche [E])

Détermine le réglage du volume pour chaque partie. Utilisez-le pour régler la balance de niveau relative des parties vocales.

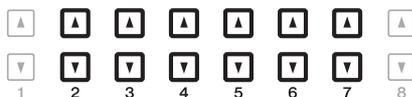
Réglages : 0–127

■ PITCH CORRECT MODE (Mode de correction de la hauteur) (réglé via les touches [7 ▲▼]–[8 ▲▼])

Détermine la manière dont la correction de la hauteur de ton affecte votre voix. Pour obtenir des informations détaillées sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données (Liste des paramètres d'harmonie vocale) disponible sur le site Web.

Réglages : OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

Édition des paramètres de l'onglet DETAIL



Utilisez les touches [2 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis réglez la valeur du paramètre sélectionné à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

Pour obtenir des informations détaillées sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données (Liste des paramètres d'harmonie vocale) disponible sur le site Web.

Table des matières

Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Sonorité)	92
Édition des paramètres FILTER	93
Édition des paramètres TUNE	94
Édition des paramètres EFFECT	95
• Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie	95
• Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc	95
• Édition et sauvegarde du type d'effet d'origine	97
Édition des paramètres EQ	99
• Édition et sauvegarde du type d'égaliseur principal d'origine	100

Concernant la console de mixage, le Manuel de référence propose des descriptions détaillées des différents paramètres, tandis que le Mode d'emploi couvre les instructions de base, dont l'opération de sauvegarde. Vous pouvez modifier divers paramètres des parties appelées à l'aide de la touche [MIXING CONSOLE], puis sauvegarder ces modifications à des fins de rappel ultérieur.

Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Sonorité)



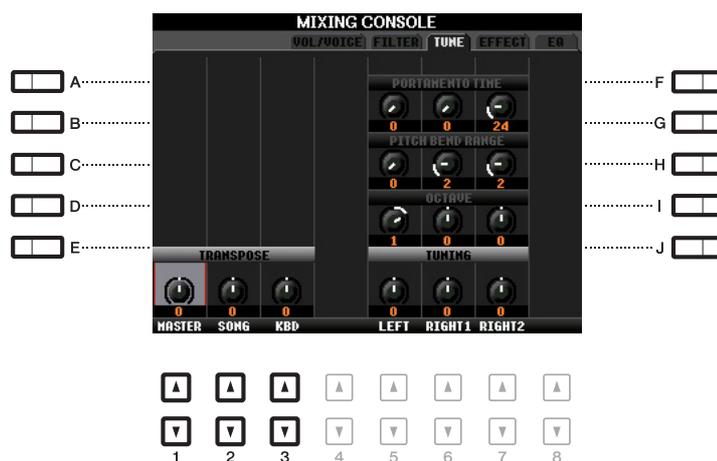
[C]/[H]	VOICE	<p>Vous permet de sélectionner à nouveau les sonorités pour chaque partie.</p> <p>NOTE Veuillez noter les limitations suivantes aux opérations.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans le cas des canaux de style, vous pouvez uniquement sélectionner les sonorités pour l'enregistrement aux pages 30 et 31. • Dans le cas des canaux de style ou de morceau, vous ne pouvez pas sélectionner les sonorités sur le lecteur USER. • Dans le cas des multi-pads, vous ne pouvez pas changer la sonorité. • Lorsqu'un morceau GM est sélectionné, vous pouvez uniquement sélectionner une sonorité Drum Kit pour le canal 10 (de la page SONG CH9-16). <p>NOTE Dans le cas d'un canal de style ou de morceau, l'appel d'une sonorité de rythme/percussion (Drum Kit, etc.) remplace les réglages du canal par ceux de la nouvelle sonorité. Dans un tel cas de figure, les réglages d'origine risquent de ne pas être restaurés, même lorsque vous sélectionnez à nouveau la sonorité d'origine. Pour rétablir le son d'origine, sélectionnez à nouveau le même style ou morceau sans exécuter l'opération de sauvegarde.</p>
[D]/[I]	PANPOT (Potentiomètre panoramique)	Détermine la position stéréo de la partie sélectionnée (canal).
[E]/[J]	VOLUME	Détermine le volume de chaque partie ou canal et vous permet de contrôler très précisément l'équilibre de toutes les parties.

Édition des paramètres FILTER



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	Vous permet de régler la résonance (page 15) de chaque partie.
[E]/[J]	BRIGHTNESS (Clarté)	Détermine la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure (page 15).

Édition des paramètres TUNE



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition de la hauteur de ton plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet. Ce paramètre est disponible lorsque la partie du clavier sélectionnée est réglée sur Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE (Plage de variation de ton)	Détermine la plage de la molette PITCH BEND pour chaque partie de clavier. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton.
[D]/[I]	OCTAVE	Détermine la plage de variation de la hauteur en octaves, sur deux octaves vers le haut ou le bas pour chaque partie de clavier. La valeur spécifiée ici est ajoutée au réglage effectué via les touches OCTAVE [-]/[+].
[E]/[J]	TUNING	Détermine la hauteur de ton des différentes parties de clavier en centièmes. NOTE Dans la terminologie musicale, un « centième » représente 1/100e de demi-ton. (100 centièmes correspondent à un demi-ton.)
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSPOSE	Permet de régler la transposition du son général de l'instrument (MASTER), de la reproduction du morceau (SONG) et de la hauteur de ton du clavier (KEYBOARD). Veuillez noter que le réglage « KEYBOARD » transpose aussi la hauteur de ton de la reproduction du style et des multi-pads (ces derniers étant également affectés par le jeu au clavier dans la section à main gauche).

Édition des paramètres EFFECT

Cet instrument possède six blocs d'effets, grâce auxquels vous disposez d'outils puissants pour embellir les sons de l'instrument ou les transformer complètement. Les effets sont répartis dans différents groupes, comme suit :

■ Reverb, Chorus :

Les effets de ces blocs s'appliquent au son d'ensemble ou à toutes les parties. Dans ces blocs d'effets, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul type d'effet à la fois et pouvez régler le niveau d'envoi (profondeur) de chaque partie, ainsi que le niveau de retour de toutes les parties.

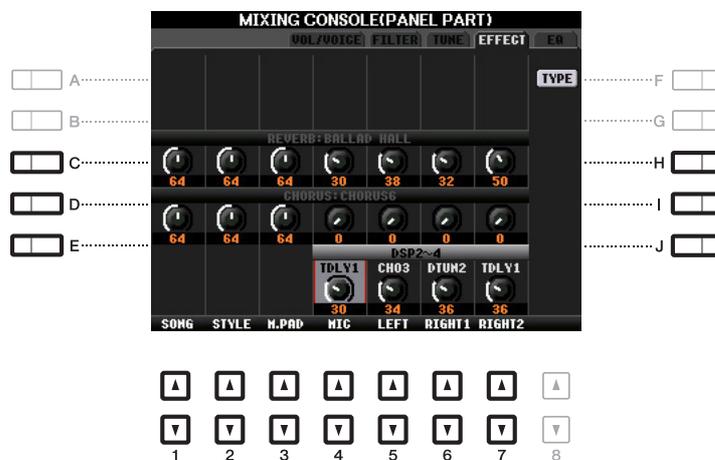
■ DSP1 :

Lorsque Connection (Connexion) est réglé sur « System » (Système) sur l'écran EFFECT PARAMETER EDIT (Édition des paramètres d'effet) (page 97), les effets de ce bloc s'appliquent uniquement aux sons du style et du morceau. Dans cet état, vous ne pouvez sélectionner qu'un seul type d'effet à la fois et pouvez régler le niveau d'envoi (profondeur) de chaque partie, ainsi que le niveau de retour de toutes les parties. Lorsque Connection est réglé sur « Insertion » sur l'écran EFFECT PARAMETER EDIT, l'effet de ce bloc s'applique uniquement à un canal spécifique du style et du morceau.

■ DSP2-4 :

Les effets de ces blocs sont appliqués à une partie ou un canal spécifique, à l'exception des multi-pads et de la sortie du micro. Vous pouvez sélectionner différents types d'effet pour chacun des canaux ou parties disponibles.

Réglage de la profondeur des effets pour chaque partie



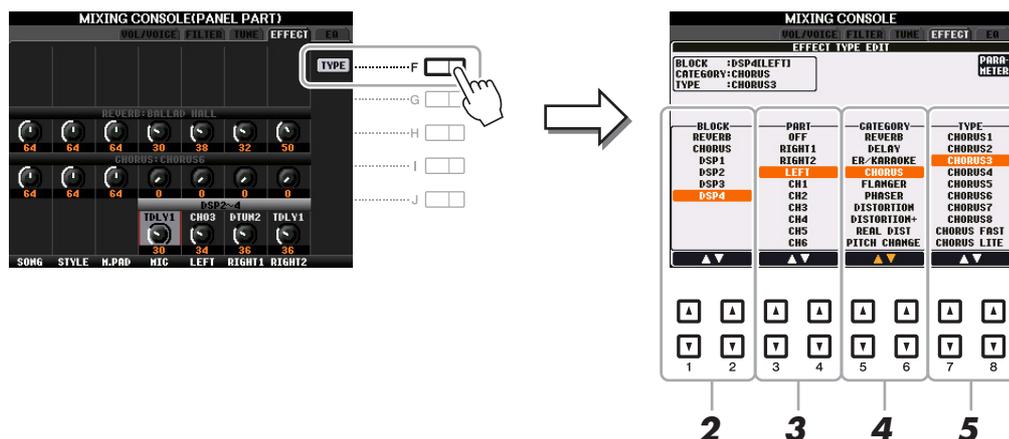
Utilisez les touches [C]–[E] ou [H]–[J] pour sélectionner le bloc d'effets, puis utilisez les touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼] pour régler la profondeur d'effet pour chaque partie.

Sélection d'un type d'effet pour chaque bloc

Cette section vous explique comment modifier le type d'effet de chaque bloc d'effets. Vous pouvez sauvegarder les réglages effectués ici dans une mémoire de registration, un morceau ou un style.

1 Appelez la page souhaitée parmi PANEL, SONG ou STYLE à l'aide de la touche [MIXING CONSOLE].

- 2** Sur la page EFFECT, appuyez sur la touche [F] (TYPE) pour appeler l'écran Effect Type Selection (Sélection du type d'effet).



- 3** Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner le bloc d'effets.

Bloc d'effets	Parties auxquelles s'applique l'effet	Caractéristiques de l'effet
REVERB	Toutes les parties	Recrée l'ambiance chaleureuse d'une salle de concert ou d'un club de jazz.
CHORUS	Toutes les parties	Produit un son à la texture riche comme si plusieurs parties étaient jouées simultanément. En outre, il est possible de sélectionner d'autres types d'effets (réverbération, retard, etc.) au sein de ce bloc d'effets.
DSP1	STYLE PART (Partie de style), SONG CHANNEL 1–16 (Canal de morceau 1–16)	Outre les effets de réverbération et de chœur, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet tels que la distorsion et l'effet wah. Lorsque Connection est réglé sur « System » sur l'écran EFFECT PARAMETER EDIT (page 97), l'effet DSP1 s'applique à l'ensemble du son du style et du morceau. Lorsque Connection est réglé sur « Insertion », l'effet DSP1 s'applique uniquement à un canal spécifique du style et du morceau.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1–16, son de microphone* (PSR-S950)	Outre les effets de réverbération et de chœur, ce bloc propose un vaste choix de types d'effet tels que la distorsion et l'effet wah. Vous pouvez sélectionner un des canaux ou parties répertoriés à gauche pour chacun des blocs DSP2–4. Lorsque vous sélectionnez « RIGHT2 » pour DSP2, par exemple, l'effet DSP2 est uniquement appliqué à la partie Right2. Notez que si vous sélectionnez un morceau ou un style qui a besoin des blocs DSP2–4, l'affectation de parties de ces trois blocs sera automatiquement modifiée avec la dernière priorité en fonction des données. * Uniquement pris en charge via DSP4. Si vous voulez appliquer un certain effet uniquement au son du micro, sélectionnez « MIC » pour DSP4.

- 4** Utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez appliquer l'effet.

Notez qu'il est impossible de sélectionner une partie si le bloc REVERB, CHORUS ou DSP1 est sélectionné. En effet, un seul des types d'effet peut être sélectionné pour être appliqué en commun à l'ensemble des parties disponibles.

- 5** Utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour sélectionner la catégorie, puis les touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] pour sélectionner le type d'effet.

Notez que le bloc Reverb n'est pas divisé en catégories. Pour modifier des paramètres détaillés du type d'effet sélectionné, appuyez sur la touche [F] (PARAMETER). Pour en savoir plus, reportez-vous à la section suivante.

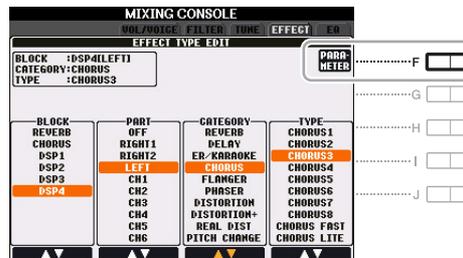
- 6** Sauvegardez les réglages d'effet dans une mémoire de registration, un morceau ou un style.

Pour obtenir des instructions, reportez-vous au mode d'emploi.

Édition et sauvegarde du type d'effet d'origine

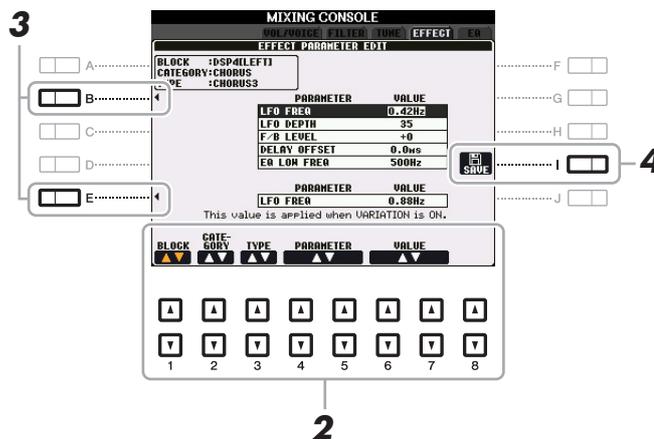
Vous pouvez modifier des paramètres détaillés du type d'effet sélectionné. Les réglages des paramètres peuvent être sauvegardés en tant que type d'effet d'origine, de même que dans une mémoire de registration, un style ou un morceau, ainsi que décrit dans la section précédente. Cette section vous explique comment sauvegarder les réglages en tant que type d'effet d'origine.

- 1 **Après avoir sélectionné un bloc d'effets et un type d'effet ci-dessus, appuyez sur la touche [F] (PARAMETER) afin d'appeler l'écran d'édition des paramètres d'effets.**



- 2 **Utilisez les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour sélectionner un paramètre, puis utilisez les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼] pour modifier la valeur.**

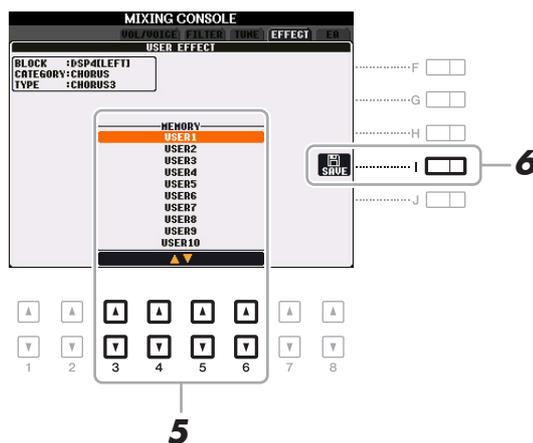
Si vous avez sélectionné le bloc d'effets Reverb, Chorus ou DSP1, vous pouvez régler le niveau de retour à l'aide de la touche [8 ▲▼]. Pour modifier le bloc d'effets et le type d'effet, utilisez les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼].



- 3 **Si vous avez sélectionné le bloc d'effets DSP2, 3 ou 4, modifiez le paramètre Variation selon vos souhaits.**

Appuyez sur la touche [E] pour déplacer le curseur sur le paramètre Variation, puis modifiez la valeur à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Ce paramètre est uniquement effectif lorsque le voyant de la touche [VARI.] s'allume sur le panneau. Pour déplacer le curseur sur les paramètres normaux, appuyez sur la touche [B].

4 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour appeler l'écran User Effect (Effet utilisateur).



5 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[6 ▲▼] pour sélectionner la destination de sauvegarde des réglages en tant qu'effet utilisateur.

Le nombre de types d'effet utilisateur disponibles varie en fonction du bloc d'effets.

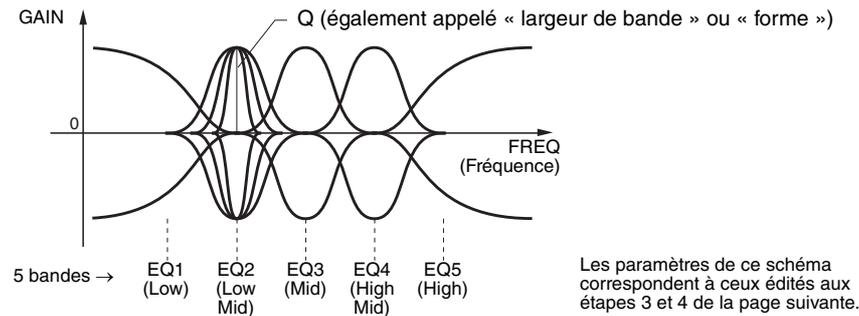
6 Appuyez à nouveau sur la touche [I] (SAVE) pour exécuter l'opération de sauvegarde.

Dans la fenêtre Naming (Attribution de nom) appelée via cette opération, attribuez un nom au type d'effet utilisateur, puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour sauvegarder le type d'effet utilisateur. Si vous voulez appeler le type d'effet utilisateur sauvegardé ici, sélectionnez le bloc d'effets correspondant et la catégorie « USER » dans l'écran Effect Type Selection.

Édition des paramètres 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 pour adapter la réponse de fréquence globale. En général, un égaliseur sert à corriger la sortie de son des haut-parleurs en fonction des caractéristiques du lieu dans lequel se trouve l'instrument. Par exemple, vous pouvez diminuer certaines fréquences de la plage des graves lorsque vous jouez dans de grands espaces où le son est trop « retentissant » ou encore augmenter les fréquences des aigus dans des salles ou des espaces confinés où le son est relativement « mort » et dénué d'échos.

Ainsi qu'illustré ci-dessous, cet instrument possède un EQ principal à cinq bandes de haut niveau qui est appliqué à l'ensemble du son. Vous pouvez sélectionner un des cinq types d'EQ présélectionnés et créer deux types d'égaliseur principal utilisateur en modifiant les paramètres correspondants. Outre l'EQ principal, un EQ de partie est disponible et vous permet d'accentuer/de couper la bande haute ou basse de chaque partie.



MASTER EQ (Égaliseur principal)

[B]/[C]	TYPE	Sélectionne le type Master EQ souhaité. Ce paramètre affecte le son général de l'instrument. SOFT (Atténué) : réglages d'EQ relativement doux et veloutés dans le cadre desquels les bandes de haute et moyenne fréquence sont légèrement réduites. HOME (Maison) : réglages d'EQ standard pour un son optimal à la maison. POWERFUL (Puissant) : réglages d'EQ relativement puissants et percutants dans le cadre desquels les sons de basse fréquence des instruments de basse, de batterie et de percussion sont accentués. LINEOUT PA (AP sortie de ligne) : réglages d'EQ optima pour envoyer le son de l'instrument à des équipements audio externes via les prises OUTPUT [L/L+R]/[R]. FLAT (Plat) : réglages d'EQ plats. Le gain de chaque fréquence est réglé sur 0 dB. USER1/2 : vos propres réglages d'EQ personnalisés. Pour obtenir des instructions concernant la création de réglages d'EQ personnalisés, reportez-vous à la section « Édition et enregistrement du type d'égaliseur principal d'origine » à la page 100 .
[F]	EDIT	Permet de modifier l'égaliseur principal. Reportez-vous à la page 100 .

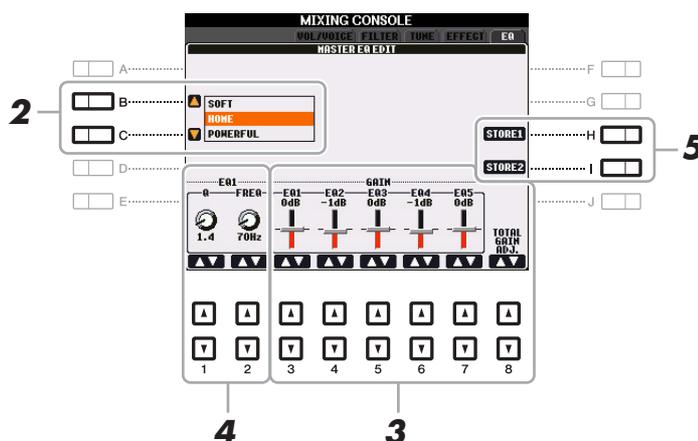
PART EQ (Égaliseur de partie)

[D]/[I]	EQ HIGH (Hautes fréquences de l'égaliseur)	Renforce ou atténue la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
[E]/[J]	EQ LOW (Basses fréquences de l'égaliseur)	Renforce ou atténue la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

Édition et sauvegarde du type d'égaliseur principal d'origine

1 Appuyez sur la touche [F] (EDIT) sur la page EQ.

L'écran MASTER EQ EDIT (Édition de l'égaliseur principal) est appelé.



2 Utilisez les touches [B]/[C] pour sélectionner un type d'EQ présélectionné.

Les paramètres réglés pour le type d'égaliseur sélectionné s'affichent automatiquement en bas de l'écran.

3 Utilisez les touches [3 ▲▼]–[7 ▲▼] pour accentuer ou couper chacune des cinq bandes.

Utilisez les touches [8 ▲▼] pour accentuer ou couper les cinq bandes en même temps.

4 Si vous le souhaitez, réglez la largeur de bande (Q) et la fréquence centrale (FREQ) de la bande sélectionnée à l'étape 3.

Pour régler la largeur de bande (également appelée « forme » ou « Q »), utilisez les touches [1 ▲▼].

Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

Pour régler la valeur de FREQ (fréquence centrale), utilisez les touches [2 ▲▼]. La plage FREQ disponible varie selon la bande.

5 Appuyez sur la touche [H] ou [I] (STORE 1 ou 2) pour exécuter l'opération de stockage.

Dans la fenêtre Naming appelée via cette opération, attribuez un nom, puis appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour stocker vos réglages en tant que type d'EQ principal utilisateur rappelable à l'aide des touches [B]/[C].

Table des matières

Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied	101
• Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale	101
Réglages MIDI	104
• Réglages du système MIDI	106
• Réglages de transmission MIDI	107
• Réglages de réception MIDI	108
• Réglages de la note de basse pour la reproduction du style via la réception MIDI	109
• Réglage du type d'accord pour la reproduction du style via la réception MIDI	109

Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied

Affectation d'une fonction spécifique à chaque pédale

Les fonctions attribuées par défaut (maintien, etc.) aux pédales connectées aux prises FOOT PEDAL 1/2 peuvent être modifiées de manière individuelle pour vous permettre, par exemple, d'utiliser le sélecteur au pied pour débiter/arrêter la reproduction du style et le contrôleur au pied pour produire des variations de hauteur de ton.

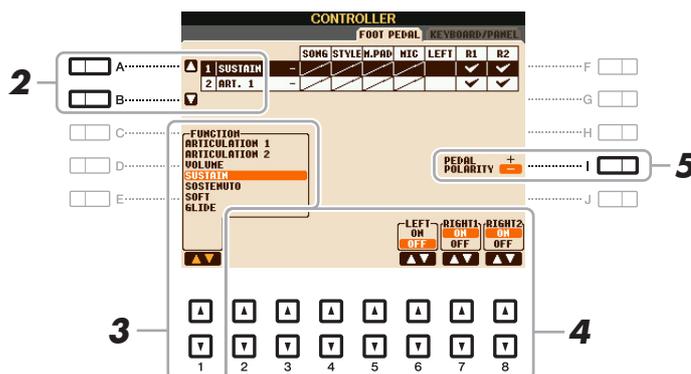
NOTE Pour plus d'informations sur la connexion d'une pédale ou sur les types de pédale pouvant être connectés, reportez-vous au chapitre 10 du mode d'emploi.

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL

2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner une des deux pédales à laquelle la fonction doit être affectée.

Sur l'écran, le chiffre 1 correspond à la prise FOOT PEDAL 1, et le chiffre 2 à la prise FOOT PEDAL 2.



3 Utilisez les touches [1 ▲▼] pour sélectionner la fonction à affecter à la pédale spécifiée à l'étape 2.

Pour plus d'informations sur les fonctions disponibles, reportez-vous aux pages 102–103.

NOTE Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à la pédale : début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau (page 59) et Registration Sequence (page 78). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : début/fin d'insertion de l'enregistrement du morceau → Registration Sequence → fonctions affectées ici.

4 Utilisez les touches [2 ▲▼]–[8 ▲▼] pour définir les détails des fonctions sélectionnées (la partie à laquelle la fonction s'applique, etc.).

Les paramètres disponibles varient selon la fonction sélectionnée à l'étape 3.

5 Si nécessaire, spécifiez la polarité de la pédale à l'aide de la touche [I].

L'activation/la désactivation de la pédale peut varier selon le type de pédale connecté à l'instrument. Par exemple, le fait d'appuyer sur une pédale peut activer la fonction sélectionnée, alors qu'avec une autre marque de pédale, cela pourrait la désactiver. Si nécessaire, utilisez ce réglage pour inverser le fonctionnement.

■ Fonctions attribuables aux pédales

Les fonctions signalées par un astérisque « * » peuvent uniquement être utilisées avec un contrôleur au pied et ne fonctionneront pas correctement avec un sélecteur au pied.

ARTICULATION 1/2 (PSR-S950)	Lorsque vous utilisez une sonorité Super Articulation dont un effet est affecté à la pédale/au sélecteur au pied, vous pouvez activer cet effet en enfonçant la pédale/le sélecteur au pied.
VOLUME*	Permet d'utiliser un contrôleur au pied pour commander le volume.
SUSTAIN	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées sur le clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête immédiatement toutes les notes maintenues.
SOSTENUTO	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Si vous appuyez sur la pédale de sostenuto pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que la pédale reste enfoncée. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela permet de maintenir un accord, par exemple, tandis que d'autres notes sont jouées staccato. NOTE Cette fonction n'agit ni sur les sonorités Organ Flutes ni sur certaines sonorités Super Articulation, même si elle est affectée aux pédales.
SOFT	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Le fait d'appuyer sur cette pédale diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines sonorités.
GLIDE (glissement)	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton change pour ensuite revenir à la hauteur normale lorsque la pédale est relâchée. UP/DOWN (Haut/Bas) Détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. RANGE (Plage) Détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. ON SPEED (Vitesse à l'enfoncement) Détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. OFF SPEED (Vitesse au relâchement) Détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée.
PORTAMENTO	L'effet portamento (glissement en douceur entre les notes) peut être produit tandis que la pédale est enfoncée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (en d'autres termes, lorsqu'une note est jouée tandis que la note précédente est maintenue). Le temps de portamento peut être réglé à partir de l'écran Mixing Console (page 94). NOTE Cette fonction n'agit ni sur les sonorités Organ Flutes ni sur certaines sonorités Super Articulation, même si elle est affectée aux pédales.
PITCH BEND*	Permet de modifier la hauteur de ton des notes vers le haut ou le bas à l'aide de la pédale. UP/DOWN Détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. RANGE Détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons.
MODULATION*	Applique un effet de vibrato aux notes jouées au clavier.
MODULATION (ALT) (PSR-S950)	La variation de MODULATION permet d'activer/de désactiver les effets (forme d'onde) à l'aide de la pédale ou du sélecteur au pied. Les effets (forme d'onde) sont tour à tour activés et désactivés chaque fois que vous enfoncez la pédale ou le sélecteur au pied.
DSP VARIATION (Variation DSP)	Identique à la touche [DSP VARI.] du panneau.

HARMONY/ECHO	Identique à la touche [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY (PSR-S950)	Identique à la touche [I] (VOCAL HARMONY) de l'écran MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
VOCAL EFFECT	Identique à la touche [J] (EFFECT) de l'écran MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
TALK (PSR-S950)	Identique à la touche [TALK] de l'écran MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
SCORE PAGE +/- (Page de partition +/-)	Tandis que le morceau est à l'arrêt, vous pouvez passer à la page de partition suivante/précédente (une page à la fois).
LYRICS PAGE +/- (Page de paroles +/-)	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
TEXT PAGE +/- (Page de texte +/-)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante/précédente (une page à la fois).
SONG PLAY/PAUSE	Identique à la touche SONG [▶/■] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP (Début/arrêt de style)	Identique à la touche STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO (Tempo par tapotement)	Identique à la touche [TAP TEMPO].
SYNCHRO START (Début synchronisé)	Identique à la touche [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Identique à la touche [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identiques aux touches INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Identiques aux touches MAIN VARIATION [A]–[D].
FILL DOWN (Variation vers le bas)	Joue une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale de la touche située directement à gauche.
FILL SELF (Variation auto)	Joue une variation rythmique.
FILL BREAK (Rupture de rythme)	Joue une rupture.
FILL UP (Variation vers le haut)	Joue une variation rythmique, automatiquement suivie par la section principale de la touche située directement à droite.
ENDING1–3	Identiques aux touches ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT (Ouverture/fermeture par fondu sonore)	Identique à la touche [FADE IN/OUT].
FINGERED/ FING ON BASS	La pédale alterne entre les modes FINGERED et FINGERED ON BASS (page 22).
BASS HOLD (Maintien basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style d'accompagnement est maintenue, même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style. Si le doigté est réglé sur « AI FULL KEYBOARD », cette fonction est inopérante.
PERCUSSION	La pédale joue un instrument à percussions sélectionné à l'aide des touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner l'instrument à percussions de votre choix. NOTE Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche au clavier, la vélocité avec laquelle vous frappez la touche détermine le volume de percussion.
RIGHT 1 ON/OFF (Activation/désactivation de la partie RIGHT 1)	Identique à la touche PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identique à la touche PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF (Activation/désactivation de la partie LEFT)	Identique à la touche PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.

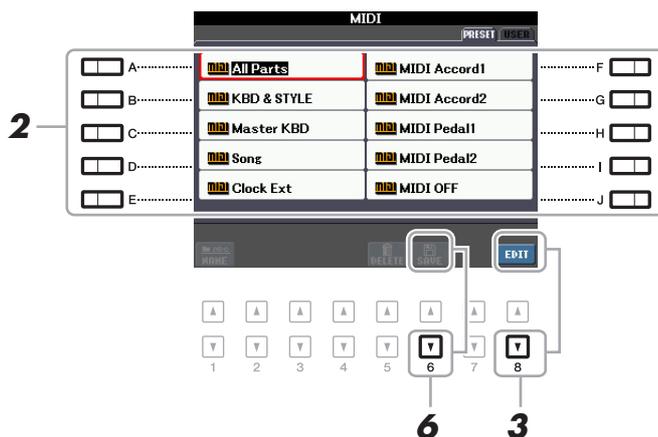
Réglages MIDI

Cette section vous permet de régler les paramètres MIDI de l'instrument. Le PSR-S950/S750 vous propose également un jeu de dix modèles préprogrammés qui vous permettent de reconfigurer instantanément et aisément l'instrument en fonction de votre application MIDI ou périphérique externe spécifique. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et sauvegarder jusqu'à dix modèles originaux dans la mémoire USER.

NOTE Vous pouvez sauvegarder tous vos modèles originaux sous forme de fichier unique dans la mémoire interne (lecteur User) ou sur une mémoire flash USB : [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET (Réinitialisation système) → [G] MIDI SETUP FILES (Fichiers de configuration MIDI). Reportez-vous à la [page 116](#).

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [H] MIDI



2 Sélectionnez un modèle préprogrammé depuis la page PRESET ([page 105](#)).

Si vous avez déjà créé votre modèle original et l'avez sauvegardé sur la page USER, vous pouvez aussi sélectionner ce modèle depuis la page USER.

3 Pour modifier le modèle, appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MIDI.

4 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler la page appropriée, puis réglez les divers paramètres de manière à modifier le modèle MIDI actuellement sélectionné.

- **SYSTEM** Réglages du système MIDI ([page 106](#))
- **TRANSMIT (Transmettre)** Réglages de transmission MIDI ([page 107](#))
- **RECEIVE (Recevoir)** Réglages de réception MIDI ([page 108](#))
- **BASS** Réglages de la note de basse pour la reproduction du style via la réception MIDI ([page 109](#))
- **CHORD DETECT (Détection d'accords)** Réglage du type d'accord pour la reproduction du style via la réception MIDI ([page 109](#))

5 Au terme de l'édition, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran de sélection des modèles MIDI.

6 Sélectionnez la page USER à l'aide des touches TAB [◀][▶], puis appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le modèle édité.

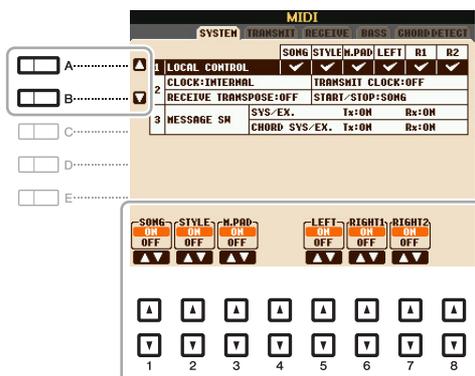
■ Modèles MIDI préprogrammés

All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (RIGHT 1, RIGHT 2 et LEFT), à l'exception des parties de morceau.
KBD & STYLE (Clavier et style)	Il s'agit fondamentalement du même modèle que « All Parts », sauf pour ce qui est de la gestion des parties du clavier. Les parties à main droite sont traitées en tant que parties « UPPER » plutôt que RIGHT 1 et RIGHT 2, tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie « LOWER ».
Master KBD (Clavier principal)	Dans ce réglage, l'instrument fonctionne comme un clavier « principal », qui reproduit et contrôle un ou plusieurs générateurs de sons ou autres équipements (par exemple, un ordinateur ou un séquenceur).
Song	Tous les canaux de transmission sont réglés pour correspondre aux canaux de morceaux 1–16. Ce paramètre permet de jouer des données de morceau à l'aide d'un générateur de sons externe et de les enregistrer sur un séquenceur externe.
Clock Ext. (Horloge externe)	La reproduction et l'enregistrement (morceau, style, multi-pad, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe au lieu de l'horloge interne de l'instrument. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo de l'équipement MIDI connecté à l'instrument.
MIDI Accord 1 (Accordéon MIDI 1)	Les accordéons MIDI vous permettent de transmettre des données MIDI et de jouer sur des générateurs de sons à partir du clavier et des touches de basse et d'accord de l'accordéon. Ce modèle vous permet de jouer des mélodies à partir du clavier et de contrôler la reproduction du style sur l'instrument à l'aide des touches à main gauche.
MIDI Accord 2 (Accordéon MIDI 2)	Ce modèle est identique au précédent, à la différence près que les notes d'accord et de basse que vous jouez de la main gauche sur l'accordéon MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pedal 1 (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 de style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI Pedal 2 (Pédale MIDI 2)	Ce modèle permet de jouer la partie de basse de la reproduction du style à l'aide d'un pédalier MIDI.
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ou reçu.

Réglages du système MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page SYSTEM de l'étape 4 à la [page 104](#).

Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner les paramètres à régler (ci-dessous), puis spécifiez l'état d'activation/désactivation à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



1 Local Control (Commande locale)

Active/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.

2 Réglage de l'horloge, etc.

■ CLOCK (Horloge)

Détermine si l'instrument est contrôlé par sa propre horloge interne ou par un signal d'horloge MIDI reçu d'un périphérique externe. INTERNAL (Interne) est le réglage d'horloge normal lorsque l'instrument est utilisé seul ou en tant que clavier maître pour contrôler des périphériques externes. Si vous utilisez l'instrument avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et souhaitez le synchroniser sur le périphérique externe concerné, il faudra spécifier ce paramètre sur le réglage approprié : MIDI, USB 1 ou USB 2. Dans ce cas, assurez-vous que le périphérique externe est bien connecté (par exemple, à la borne MIDI IN de l'instrument) et qu'il transmet correctement le signal d'horloge MIDI.

NOTE Lorsque CLOCK est réglé sur une valeur autre que INTERNAL, le tempo est spécifié sur « EXT. » sur l'écran MAIN. Cela signifie que la reproduction de cet instrument est contrôlée uniquement depuis un périphérique MIDI externe ou un ordinateur. Dans un tel cas de figure, il est impossible de reproduire les styles, les morceaux, les multi-pads ou le métronome, même si vous exécutez l'opération de démarrage.

■ TRANSMIT CLOCK (Transmission d'horloge)

Active/désactive la transmission de l'horloge MIDI (F8). Lorsqu'il est réglé sur OFF, aucune donnée d'horloge ou de début/arrêt MIDI n'est transmise, même si un morceau ou un style est reproduit.

■ RECEIVE TRANSPOSE (Transposition de données reçues)

Détermine si le réglage de transposition de l'instrument s'applique aux événements de note reçus par l'instrument via MIDI.

■ START/STOP (Début/arrêt)

Détermine si les messages FA (début) et FC (arrêt) entrants affectent la reproduction du morceau ou du style.

3 MESSAGE SW (Message Switch) (Sélecteur de message)

■ SYS/EX.

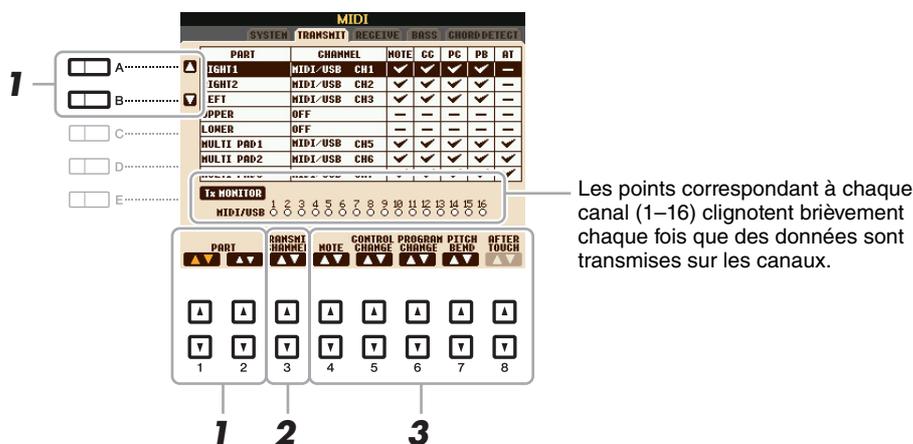
Le réglage « Tx » (Transmission) active ou désactive la transmission MIDI des messages MIDI exclusifs au système. Le réglage « Rx » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des messages MIDI exclusifs au système générés par un équipement externe.

■ CHORD SYS/EX.

Le réglage « Tx » active ou désactive la transmission MIDI de données exclusives aux accords MIDI (note fondamentale et type de la détection des accords). Le réglage « Rx » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des données exclusives aux accords MIDI générées par un périphérique externe.

Réglages de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page TRANSMIT à l'étape 4 de la [page 104](#). Cette page détermine quelles parties sont envoyées en tant que données MIDI et sur quel canal MIDI les données sont envoyées.



1 Utilisez les touches [A]/[B] ou [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner la partie concernée par la modification des réglages de transmission.

À l'exception des deux parties ci-dessous, les parties répertoriées sur cet écran sont les mêmes que celles affichées sur les écrans MIXING CONSOLE et CHANNEL ON/OFF.

UPPER

Partie de clavier jouée dans la section située à droite du point de partage pour les sonorités RIGHT 1 et/ou RIGHT 2.

LOWER (Partie inférieure)

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/de désactivation de la touche [ACMP].

2 Utilisez les touches [3 ▲▼] pour sélectionner le canal via lequel la partie sélectionnée sera transmise.

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

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

3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer les types de données à envoyer.

Les messages MIDI suivants peuvent être paramétrés sur l'écran TRANSMIT/RECEIVE.

NOTE (Note events) (Événements de note).....[page 66](#)

CC (Control Change).....[page 66](#)

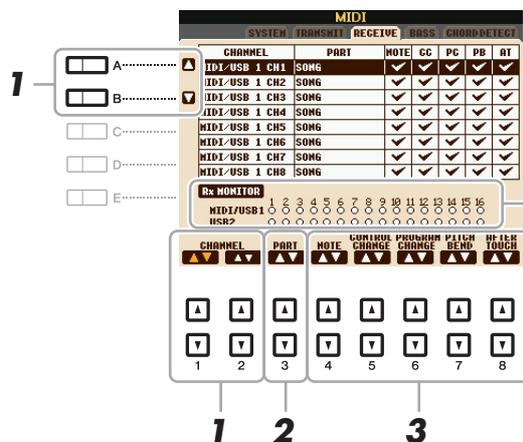
PC (Program Change)[page 66](#)

PB (Pitch Bend)[page 66](#)

AT (Aftertouch)[page 66](#)

Réglages de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page RECEIVE à l'étape 4 de la [page 104](#). Cette page détermine les parties qui reçoivent des données MIDI et les canaux MIDI sur lesquels les données seront reçues.



1 Utilisez les touches [A]/[B] ou [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner le canal de réception.

Le PSR-S950/S750 peut recevoir des messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) via une connexion USB.

2 Utilisez les touches [3 ▲▼] pour sélectionner la partie via laquelle le canal sélectionné sera reçu.

À l'exception des parties suivantes, les parties répertoriées sur cet écran sont les mêmes que celles affichées sur les écrans MIXING CONSOLE et CHANNEL ON/OFF.

KEYBOARD

Les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier de l'instrument.

EXTRA PART 1-5 (Partie supplémentaire 1-5)

Cinq parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI.

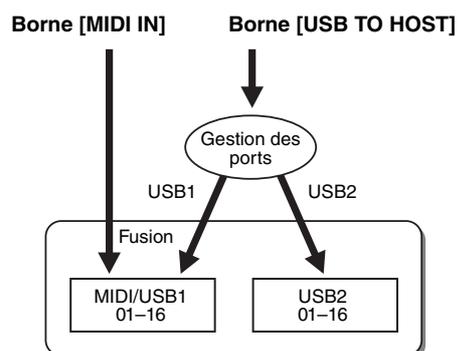
Normalement, ces parties ne sont pas utilisées par l'instrument lui-même. Le PSR-S950/S750 peut servir de générateur de sons multi-timbre à 32 canaux grâce à l'utilisation de ces cinq parties en plus des parties générales (à l'exception du son du microphone).

3 Utilisez les touches [4 ▲▼]-[8 ▲▼] pour déterminer les types de données à recevoir.

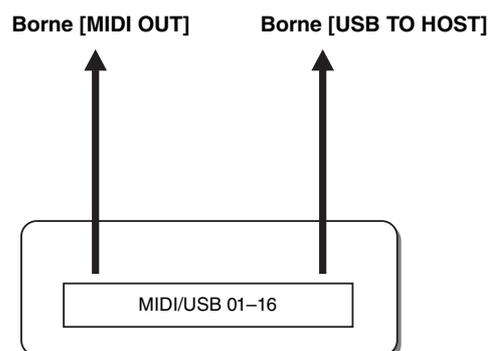
Transmission/réception MIDI via les bornes [USB TO HOST] et MIDI [IN]/[OUT]

La relation entre les bornes MIDI [IN]/[OUT] et [USB TO HOST] utilisées pour la transmission et la réception de messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) peut être illustrée comme suit :

● Réception MIDI

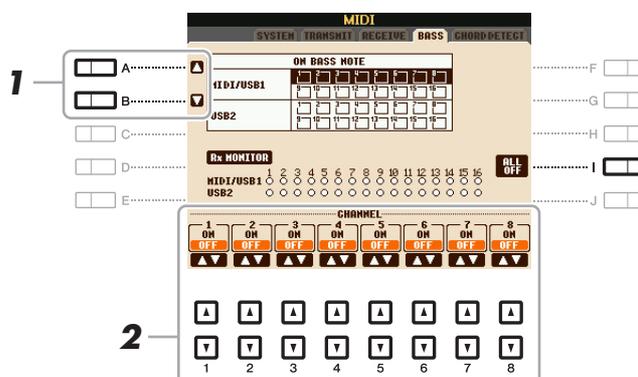


● Transmission MIDI



Réglages de la note de basse pour la reproduction du style via la réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page BASS à l'étape 4 de la [page 104](#). Ces réglages 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 de l'accord 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.



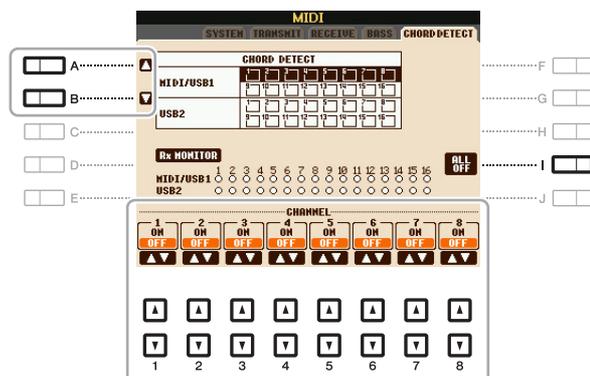
1 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le canal.

2 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le canal souhaité.

Vous pouvez également désactiver tous les canaux (OFF) en appuyant sur la touche [I] (ALL OFF) (Tous désactivés).

Réglage du type d'accord pour la reproduction du style via la réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page CHORD DETECT à l'étape 4 de la [page 104](#). Cette page vous permet de sélectionner les canaux MIDI sur lesquels les données MIDI de l'équipement externe seront utilisées pour détecter le type d'accord pour la reproduction du style. 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.

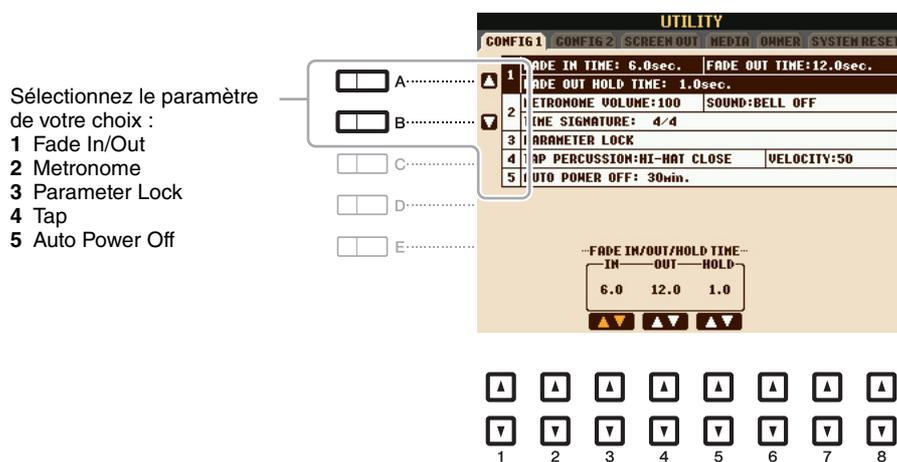


La procédure est quasiment identique à celle de l'écran BASS ci-dessus.

Table des matières

CONFIG 1	110
CONFIG 2	112
SCREEN OUT (Sortie d'écran)	112
MEDIA (Support)	113
OWNER (Propriétaire)	114
SYSTEM RESET	115
• Factory Reset – restauration des réglages programmés en usine	115
• Custom Reset – enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme de fichier unique ...	116

CONFIG 1



1 Fade In/Out

Ces paramètres déterminent la manière dont se fait l'ouverture/la coupure par fondu sonore de la reproduction du style ou du morceau en cas d'utilisation de la touche [FADE IN/OUT].

[3 ▲▼]	FADE IN TIME (Temps d'ouverture par fondu sonore)	Détermine le temps nécessaire pour que le volume augmente ou passe du niveau minimum au niveau maximum (plage de 0–20,0 secondes).
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME (Temps de coupure par fondu sonore)	Détermine le temps nécessaire pour que le volume s'atténue ou passe du niveau maximum au niveau minimum (plage de 0–20,0 secondes).
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME (Temps de maintien de la coupure par fondu sonore)	Détermine le temps pendant lequel le volume est maintenu à 0 après l'atténuation (plage de 0–5,0 secondes).

2 Metronome

[2 ▲▼]	VOLUME	Détermine le volume du son du métronome.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND (Son)	Détermine si un son de cloche retentit ou non sur le premier temps de chaque mesure.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Détermine le type de mesure du son du métronome.

3 Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

Ce paramètre vous permet de verrouiller ou de préserver les réglages de paramètres spécifiques (Effect et Split Point, par exemple), même lorsque les configurations du panneau sont modifiées par Registration Memory, One Touch Setting, etc. Pour régler cette fonction, utilisez les touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼] (SELECT) pour sélectionner le paramètre souhaité, puis utilisez les touches [8 ▲]/[8 ▼] (MARK ON/OFF) pour cocher ou décocher les éléments voulus. Répétez cette étape selon vos besoins. Les éléments cochés seront verrouillés.

4 Tap (Tapotement)

Ce paramètre vous permet de régler le son de percussion et sa vitesse lorsque vous tapotez sur la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement).

[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Sélectionne le son de percussion.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Règle la vitesse.

5 Auto Power Off (Mise hors tension automatique)

Ce paramètre définit le temps qui s'écoule avant la mise hors tension automatique de l'instrument. Appuyez sur les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (AUTO POWER OFF) pour régler le temps.

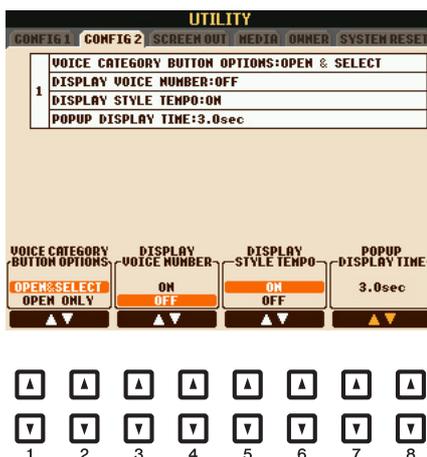
AVIS

Selon l'état de l'instrument, il est possible que l'alimentation ne puisse pas être coupée automatiquement, même après écoulement du délai spécifié. Mettez toujours l'instrument hors tension manuellement lorsque vous ne l'utilisez pas.

AVIS

Les données non enregistrées sur le lecteur USER ou USB sont perdues si l'instrument se met automatiquement hors tension. Veillez à enregistrer vos données avant la mise hors tension de l'instrument.

CONFIG 2



<p>[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]</p>	<p>VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (Options de touches de catégorie de sonorité)</p>	<p>Détermine la sonorité sélectionnée lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE.</p> <p>OPEN & SELECT (Ouvrir et sélectionner) Le fait d'appuyer sur une des touches VOICE ouvre l'écran Voice Selection, puis rappelle automatiquement la dernière sonorité sélectionnée au moment où l'écran a été ouvert la dernière fois.</p> <p>OPEN ONLY (Ouvrir uniquement) Le fait d'appuyer sur une des touches VOICE ouvre l'écran Voice Selection en maintenant la sonorité actuellement sélectionnée.</p>
<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>DISPLAY VOICE NUMBER (Affichage du numéro de sonorité)</p>	<p>Détermine si la banque et le numéro de sonorité sont affichés dans l'écran Voice Selection. Leur affichage peut s'avérer utile lorsque vous voulez vérifier les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le numéro de changement de programme à spécifier lors de la sélection de la sonorité à partir d'un périphérique MIDI externe.</p> <p>NOTE Les numéros affichés ici débutent à partir de « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réels sont inférieurs d'une unité, puisque ce système de numérotation part de « 0 ».</p> <p>NOTE Les numéros de changement de programme ne sont pas disponibles pour les sonorités GS, même lorsque ce paramètre est réglé sur ON.</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>DISPLAY STYLE TEMPO (Affichage du tempo du style)</p>	<p>Spécifie si le tempo par défaut de chaque style présélectionné s'affiche au-dessus du nom du style ou pas dans l'écran Style Selection.</p>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>POPUP DISPLAY TIME (Délai d'affichage de la fenêtre contextuelle)</p>	<p>Détermine le temps d'affichage des fenêtres contextuelles avant fermeture. (Des fenêtres contextuelles s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, etc.)</p>

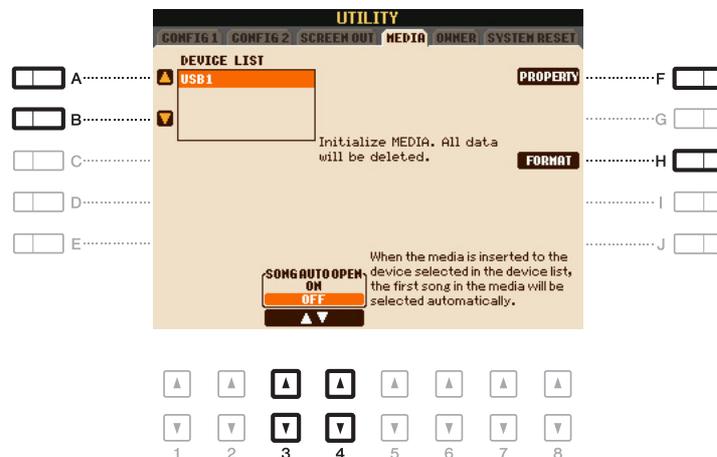
SCREEN OUT (Sortie d'écran)



Reportez-vous au chapitre 10 du mode d'emploi.

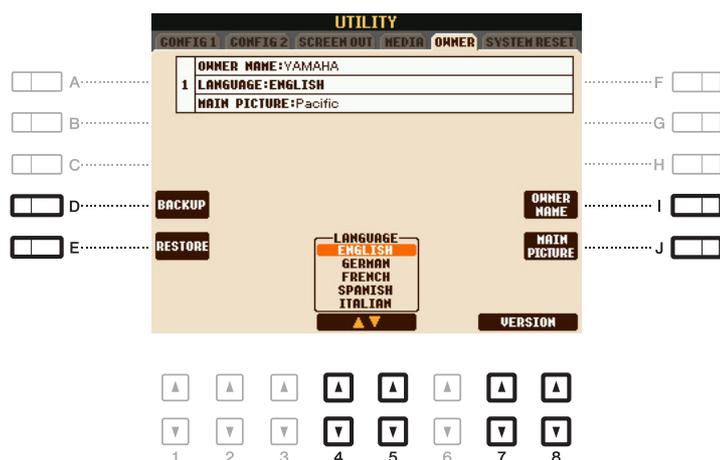
MEDIA (Support)

Vous pouvez régler ou exécuter des opérations importantes liées au support sur l'instrument. Le terme « support » se réfère ici à la mémoire flash USB connectée. Avant d'utiliser une mémoire flash USB, prenez soin de lire la section « Connexion d'une mémoire flash USB » du Mode d'emploi.



[A]/[B]	DEVICE LIST (Liste de périphériques)	Sélectionne le périphérique à formater ou dont la mémoire restante doit être vérifiée.
[F]	PROPERTY (Propriété)	Ouvre l'écran PROPERTY du périphérique sélectionné à l'aide des touches [A]/[B]. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire restante sur le périphérique. NOTE La mémoire restante indiquée est une valeur approximative.
[H]	FORMAT (Formater)	Formate le périphérique sélectionné via les touches [A]/[B]. Pour obtenir des instructions, reportez-vous au Chapitre 10 du Mode d'emploi.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (Ouverture automatique du morceau)	Active ou désactive la fonction Song Auto Open. Lorsque ce paramètre est réglé sur « ON », il vous suffit de connecter la mémoire flash USB (sélectionnée dans Device List ci-dessus) pour appeler le premier morceau de cette mémoire.

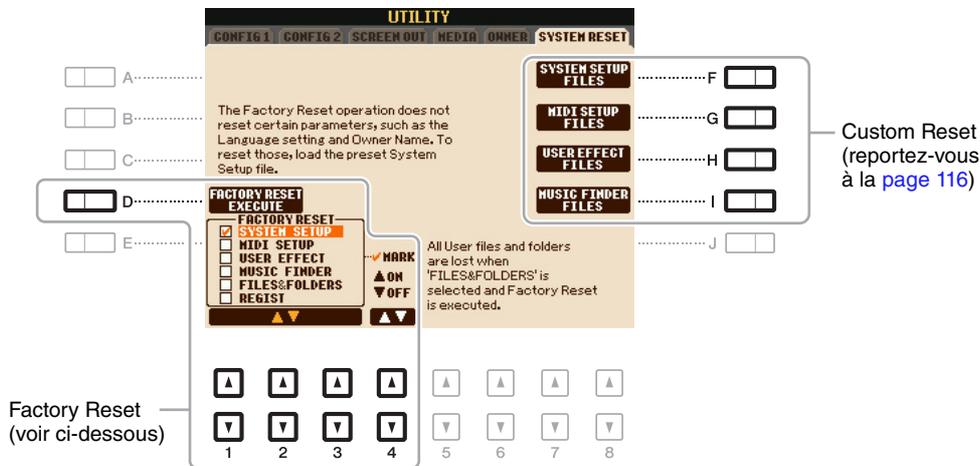
OWNER (Propriétaire)



[D]	BACKUP (Sauvegarde)	Sauvegarde toutes les données de l'instrument sur une mémoire flash USB. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.
[E]	RESTORE (Restaurer)	Charge le fichier de sauvegarde depuis la mémoire flash USB. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.
[I]	OWNER NAME (Nom du propriétaire)	Permet de saisir votre nom en tant que propriétaire de l'instrument. Le nom du propriétaire est indiqué sur l'écran d'ouverture qui apparaît à la mise sous tension de l'unité. Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la section Procédures de base du Mode d'emploi.
[J]	MAIN PICTURE (Image principale) (PSR-S950)	Permet de sélectionner une image d'arrière-plan pour l'écran MAIN. Vous pouvez sélectionner une image parmi les nombreuses possibilités offertes sur la page PRESET. Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran de sélection. Si vous voulez utiliser une image originale, préparez le fichier souhaité (fichier bitmap « .BMP » d'une résolution ne dépassant pas 320 x 240 pixels) dans la mémoire flash USB, copiez-le sur la page USER, puis sélectionnez-le depuis cette dernière. En raison de limitations liées à la vitesse d'accès, il est déconseillé de sélectionner le fichier souhaité depuis la mémoire flash USB. NOTE L'explication concernant la compatibilité des images est également valable pour l'arrière-plan de l'écran Song Lyric (Paroles de morceau) (page 46).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (Langue)	Détermine la langue utilisée pour les messages des écrans. Une fois que vous avez modifié ce paramètre, tous les messages seront affichés dans la langue de votre choix.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Affiche le numéro de version de l'instrument.

SYSTEM RESET

Vous pouvez réinitialiser le système de deux façons depuis cet écran : Factory Reset (Réinitialisation des réglages d'usine) et Custom Reset (Réinitialisation des réglages personnalisés). Factory Reset vous permet d'appeler les réglages initiaux par défaut de chaque élément, tandis que Custom Reset vous permet de rappeler vos réglages originaux d'une seule pression.



Factory Reset – restauration des réglages programmés en usine

Cette fonction vous permet de réinitialiser les réglages d'usine d'origine de l'instrument.

- Sélectionnez l'élément souhaité à l'aide des touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼], puis cochez ou décochez les éléments voulus à l'aide des touches [4 ▲▼].**

Lorsqu'un élément est coché, les paramètres correspondants sont réinitialisés comme décrit ci-dessous :

SYSTEM SETUP (Configuration système)	Réinitialise les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine d'origine. Reportez-vous à la Liste des données (Tableau des paramètres) pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
MIDI SETUP (Configuration MIDI)	Réinitialise les réglages MIDI, dont les modèles MIDI stockés dans l'onglet USER, aux réglages d'usine d'origine.
USER EFFECT (Effet utilisateur)	Réinitialise les réglages d'effet actuels, ainsi que les données suivantes : <ul style="list-style-type: none"> Types d'effets utilisateur.....page 97 Types d'égaliseurs principaux utilisateurpage 100 Types d'harmonies vocales utilisateur (PSR-S950 uniquement)page 87 Mémoires de réglages du microphone utilisateur (PSR-S950 uniquement)page 82
MUSIC FINDER	Réinitialise les réglages d'usine d'origine des données de Music Finder (pour tous les enregistrements).
FILES & FOLDERS (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers, y compris le dossier Expansion stocké dans l'onglet USER.
REGIST (Registration)	Désactive tous les voyants Registration Memory [1]–[8] 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. <p>NOTE Vous pouvez exécuter la même opération en mettant l'instrument sous tension tout en maintenant la touche B5 (note B la plus à droite) enfoncée. Dans ce cas, vous pouvez créer des configurations de mémoire de registration à partir des réglages par défaut du panneau.</p>

- Appuyez sur la touche [D] (FACTORY RESET EXECUTE) (Exécuter la réinitialisation d'usine) afin d'exécuter l'opération Factory Reset pour tous les éléments cochés.**

Custom Reset – enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme de fichier unique

Pour les éléments ci-dessous, vous pouvez enregistrer vos réglages d'origine sur le lecteur USER ou USB dans un fichier unique en vue de les rappeler ultérieurement.

- 1** Effectuez tous les réglages souhaités sur l'instrument.
- 2** Appelez l'écran approprié.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3** Appuyez sur une des touches [F]–[I] pour appeler l'écran à utiliser pour la sauvegarde des données.

[F]	SYSTEM SETUP FILES (Fichiers de configuration système)	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que [FUNCTION] → [I] UTILITY ou l'écran de réglage du microphone (PSR-S950) sont traités comme un seul fichier de configuration système. Reportez-vous à la Liste des données (Tableau des paramètres) pour obtenir des détails sur les paramètres faisant partie de la configuration système.
[G]	MIDI SETUP FILES (Fichiers de configuration MIDI)	Les réglages MIDI, en ce compris les configurations MIDI de l'onglet USER, sont traités comme un fichier unique.
[H]	USER EFFECT FILES (Fichiers d'effets utilisateur)	Il est possible de gérer les données suivantes sous forme de fichier unique : <ul style="list-style-type: none">• Types d'effets utilisateurpage 97• Types d'égaliseurs principaux utilisateurpage 100• Types d'harmonies vocales utilisateur (PSR-S950 uniquement).....page 87• Mémoires de réglages du microphone utilisateur (PSR-S950 uniquement).....page 82
[I]	MUSIC FINDER FILES (Fichiers Music Finder)	Tous les enregistrements Music Finder, qu'ils soient créés ou présélectionnés, sont traités comme un seul fichier.

- 4** Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'onglet (USER ou SUB) dans lequel les réglages seront sauvegardés.
- 5** Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier.
- 6** Pour rappeler votre fichier, appuyez sur les touches [F]–[I] souhaitées dans l'écran SYSTEM RESET puis sélectionnez le fichier concerné.

Lorsque le fichier est sélectionné, un message s'affiche qui varie en fonction du contenu du fichier. Appuyez sur la touche de votre choix.

Index

Symboles

+Audio (Types de style) 20

Chiffres

1-16 (Song Creator) 52, 66

3BAND EQ (Réglage micro) 83

A

Affichage des paroles 46

Affichage du texte 46

Any Key (Morceau) 50

ARABIC1/2 (SCALE TUNE) 11

ASSEMBLY (Style Creator) 33

Auto Power Off 111

B

BAR CLEAR (Style Creator) 37

BAR COPY (Style Creator) 37

BASIC (Style Creator) 29

BASS (MIDI) 109

Brightness 15

C

CHANNEL

Song Creator 61

Style Creator 37

CHANNEL TRANSPOSE

(Song Creator) 63

CHORD

Song Creator 56, 66

Style Creator 39

CHORD DETECT (MIDI) 109

Chord Tutor 21

CHORUS DEPTH (Voice Set) 16

CLOCK (MIDI) 106

COMMON (Voice Set) 14

Compatibilité des fichiers de style 20

COMPRESSOR (Réglage micro) 83

CONFIG 1 110

CONFIG 2 112

Contrôleur au pied 101

CONTROLLER (Voice Set) 15

Cool! (Sonorité) 5

Custom Reset 116

D

DELETE (Song Creator) 63

DELETE RECORD (Music Finder) 74

DETAIL (Harmonie vocale) 91

DETUNE (Harmonie vocale) 90

DIGITAL REC MENU 28, 52, 69

Drums (Sonorité) 6

DSP (Voice Set) 17

DSP DEPTH (Voice Set) 16

DYNAMICS (Style Creator) 36

E

EDIT

Console de mixage 100

Multi-pad 70

Music Finder 73

Style Creator 33

EFFECT

Console de mixage 95

Vocal Harmony 81

EFFECT/EQ

Organ Flutes, sonorité 19

Voice Set 16

EG (Voice Set) 16

Enregistrement en boucle

(Style Creator) 29

Enregistrement en temps réel

Multi Pad Creator 68

Style Creator 29

Enregistrement par surimpression

(Style Creator) 29

Enregistrement pas à pas

Multi Pad Creator 70

Song Creator 52, 56

Style Creator 33

Envelope Generator 16

EQ

Console de mixage 99

Voice Set 17

EQUAL (SCALE TUNE) 11

F

Factory Reset 115

Fade In/Out 110

FAVORITE (Music Finder) 72

FILTER

Console de mixage 93

Song Creator 67

Voice Set 15

Fixed DO (Partition) 45

Follow Lights (Morceau) 50

FOOT PEDAL 101

FOOTAGE

(Sonorité Organ Flutes) 18

FORMANT (Harmonie vocale) 91

Freeze (Mémoire de registration) 77

G

GM&XG 7

GROOVE (Style Creator) 35

Guide (Morceau) 49

H

Harmonic Content 15

Harmonie/écho 9

HARMONY

Vocal Harmony 81

Voice Set 17

HARMONY ASSIGN

(Harmonie vocale) 88, 89

HIGH KEY / NOTE LIMIT

(Style Creator) 41

K

Karao-Key 50

KIRNBERGER 11

L

Legacy (Sonorité) 7

Live! (Sonorité) 5

Local Control 106

LYRICS (Song Creator) 66

M

MASTER EQ 99

MASTER TUNE 11

MEAN-TONE 11

MEDIA (Utility) 113

MEGAEnhancer 6

MegaVoice (Sonorité)	6	Punch In/Out (Song Creator)	59	SYS/EX. (Song Creator)	66
Mémoire de registration	76	PURE/PURE MINOR	11	SYSTEM (MIDI)	106
MESSAGE (MIDI)	106	PYTHAGOREAN	11	SYSTEM RESET (Utility)	115
Metronome (Utility)	111				
MIC (Réglage micro)	81	Q		T	
MIC SETTING	81	QUANTIZE		TALK (Réglage micro)	81, 84
MIX (Song Creator)	63	Partition	45	TALK MIXING (Réglage micro)	84
MODULATION (Voice Set)	15	Song Creator	62	Tap (Utility)	111
Morceaux protégés	43	Style Creator	37	TOUCH RESPONSE	8
Motif source	27, 28, 38			TOUCH SENSE (Voice Set)	14
Movable DO (Partition)	45	R		TRANSMIT (MIDI)	107
Multi Pad Creator	68	REC CHANNEL (Style Creator)	28	TRANSMIT CLOCK (MIDI)	106
MULTI PAD EDIT	70	REC MODE (Song Creator)	59	TRANSPOSE (Vocal Harmony)	90
		RECEIVE (MIDI)	108	TRANSPOSE ASSIGN	12
N		RECEIVE TRANSPOSE (MIDI)	106	TUNE (Console de mixage)	94
NEW BANK (Multi-pad)	69	REGISTRATION EDIT	76	Type d'affectation multiple (Harmonie/Écho)	9
NEW STYLE (Style Creator)	28	Registration Sequence	78	Type de doigté d'accords	21
NOISE GATE (Réglage micro)	83	Réglage précis	11	TYPE SELECT (Harmonie vocale)	81, 85, 87
NTR (Style Creator)	40	Réglages du micro	82	Types d'écho (Harmonie/Écho)	10
NTT (Style Creator)	40	Réglages MIDI	104	Types d'harmonie (Harmonie/Écho) ...	9
		REMOVE EVENT (Style Creator)	37	Types de gamme	11
O		REPEAT MODE (Morceau)	48	Types de sonorités	5
Organ Flutes, sonorités	18	REVERB DEPTH (Voice Set)	16	Types de style	20
Organ Flutes! (Sonorité)	6	RTR (Style Creator)	42		
OTS LINK TIMING (STYLE SETTING)	24			U	
OVERVIEW (Harmonie vocale)	88	S		USER MEMORY (Réglage micro)	82
OWNER (Utility)	114	S.Art! (Sonorité)	5		
		SCALE TUNE	11	V	
P		Sélecteur au pied	101	VELOCITY CHANGE (Style Creator)	37
PAN (Harmonie vocale)	91	Sensibilité au toucher	8	VIBRATO (Voice Set)	16
PANEL SUSTAIN (Voice Set)	16	Session (Types de style)	20	VOCAL (Réglage micro)	83
PARAMETER (Style Creator)	38	SET UP (Partition)	45	VOCAL EFFECT EDIT (Harmonie vocale)	88
Parameter Lock (Utility)	111	SETUP		Voice Set	13
PART (Harmonie vocale)	90	Harmonie vocale	86	VOL/VOICE (Console de mixage)	92
PART EQ	99	Song Creator	64	VOLUME (Harmonie vocale)	91
Partie audio (Style Creator)	27	SFF GE, format de fichier	20	VOLUME/ATTACK (Sonorité Organ Flutes)	19
Partition musicale	44	SFX (Sonorité)	6		
Performance Assistant, technologie (P.A.T.)	51	Song Creator	52	W	
PITCH CORRECT MODE (Harmonie vocale)	91	SONG SETTING	48	WERCKMEISTER	11
PITCH DETECT (Réglage micro)	83	SOUND (Voice Set)	15		
Point de partage	25	SOURCE ROOT	39	Y	
PORTAMENTO TIME (Voice Set)	14	START/STOP (MIDI)	106	Your Tempo (Morceau)	50
Présélection immédiate	26	Style Assembly	33		
Pro (Types de style)	20	Style Creator	27		
Prot.1 (Morceau)	43	Style File Format	38		
Prot.2 Edit (Morceau)	43	STYLE SETTING	23		
Prot.2 Orig (Morceau)	43	StyleVoices	7		
		Sweet! (Sonorité)	5		