

# YS200

SYNTHETISEUR NUMERIQUE

MANUEL D'UTILISATION

# COMMENT UTILISER CE MANUEL

*Bienvenue dans le monde du synthétiseur numérique! Cet instrument incroyablement polyvalent va vous faire découvrir de nouvelles joies d'expression musicale.*

Que peut faire le YS200 pour vous?

Réponse: beaucoup de choses! Le YS200 met à portée de vos doigts jusqu'à 300 différents sons de synthèse, et une gamme étendue de fonctions et de commandes pour obtenir le plus d'expression possible de chaque son. En outre, un enregistreur MIDI à huit pistes permet d'enregistrer vos propres compositions.

Bien que le YS200 soit un instrument de musique sophistiqué, vous serez étonné par sa simplicité d'emploi. Les commandes sont disposées et intitulées d'une manière logique et facile à comprendre. L'écran d'affichage spacieux vous donne toutes les informations utiles et vous guide même lors de certaines opérations.

Ce manuel est une présentation complète du YS200, mais vous n'avez pas besoin de le lire entièrement. Voici ce que nous vous suggérons pour bien comprendre le YS200 et ses fonctions:

- Lisez la section **PRECAUTIONS**. Vous devez savoir comment manipuler le YS200 avant de l'utiliser.
- Suivez les étapes de la section **POUR COMMENCER**. Ceci vous aidera à exploiter le YS200 la première fois, il est donc conseillé d'y jeter un coup d'oeil avant de passer à une autre section. Ensuite, vous pourrez vous amuser!
- La section suivante, **OPERATIONS ELEMENTAIRES**, vous fera découvrir graduellement les caractéristiques et les fonctions élémentaires du YS200. Que vous ayez déjà utilisé de telles fonctions sur un autre synthétiseur ou non, veuillez lire tout de même cette section. L'expérience que vous en obtiendrez vous sera très précieuse par la suite.
- Si vous êtes nouveau venu dans le monde des synthétiseurs et de la musique numérique, il serait bon de vous rendre directement aux sections **GLOSSAIRE** et **APPENDICES**. Le glossaire vous expliquera de façon simple et concise certains mots et expressions utilisés tout le long de ce manuel et que vous pourriez ne pas connaître.
- Les sections **REFERENCE SYNTHETISEUR** et **REFERENCE SEQUENCEUR** couvrent en profondeur toutes les fonctions du YS200. Tout ce que vous avez besoin de savoir s'y trouve. Ainsi, après avoir lu les trois premières sections de ce manuel et que vous vous sentez à l'aise avec le YS200, explorez librement ces références, en essayant les fonctions qui vous intéressent. (Plus tard, vous pourrez vous y référer lorsque vous aurez besoin de vérifier quelque chose ou de vous rafraîchir la mémoire.)
- Les **APPENDICES** couvrent divers sujets qui, tout comme les sections **REFERENCE**, pourront vous servir au fur et à mesure de votre exploration du YS200. Il n'est pas conseillé de passer directement à ces sections, mais vous y trouverez beaucoup d'informations (si vous en avez jamais besoin).

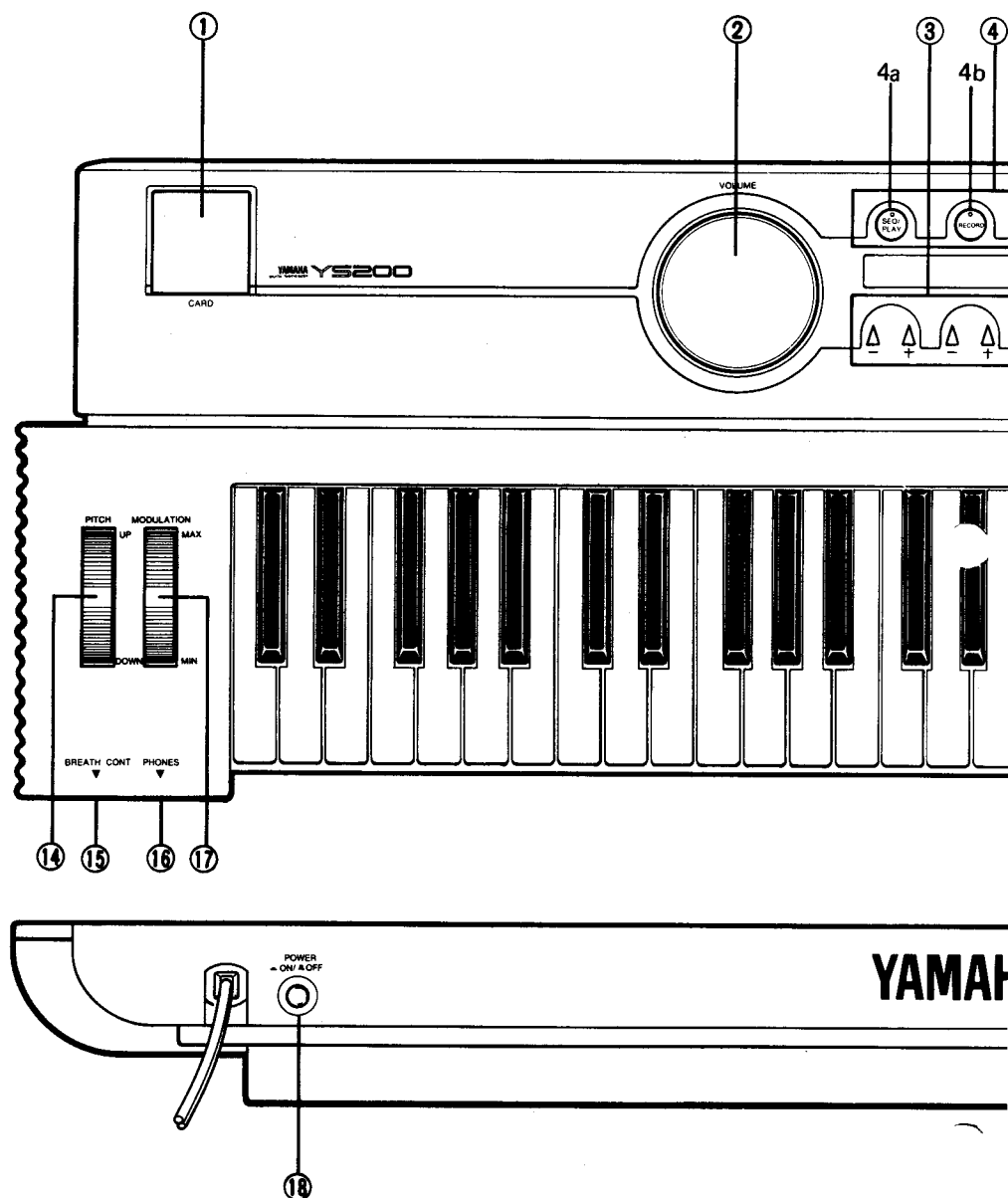
Référez-vous au schéma du PANNEAU AVANT/ARRIERE, pages 4-5 au cours de la lecture de ce manuel.

# TABLE DES MATIERES

<b>COMMENT UTILISER CE MANUEL .....</b>	<b>1</b>
<b>PANNEAUX FRONTAL/ARRIERE.....</b>	<b>4</b>
<b>PRECAUTIONS.....</b>	<b>6</b>
<b>POUR COMMENCER.....</b>	<b>7</b>
INSTALLATION.....	7
MISE SOUS TENSION.....	7
COMMENT JOUER SUR LE YS200.....	8
SELECTION DE TIMBRES PREREGLÉS.....	8
<b>OPERATIONS ELEMENTAIRES.....</b>	<b>11</b>
TOUCHES.....	11
LES TOUCHES PLAY.....	11
LES TOUCHES EASY EDIT.....	11
LA TOUCHE EXIT.....	12
LA TOUCHE STORE.....	12
EDITION DES TIMBRES.....	13
MODIFICATION DU SON D'UN TIMBRE PREREGLÉ.....	13
MODIFICATION DES REGLAGES D'EFFET D'UN TIMBRE.....	14
MODIFICATION DES REGLAGES LFO D'UN TIMBRE.....	15
MODIFICATION DES REGLAGES DE TONALITE D'UN TIMBRE.....	15
ATTRIBUTION D'UN NOM A UN TIMBRE MODIFIE.....	16
MEMORISATION D'UN TIMBRE MODIFIE.....	17
UTILISATION DE CARTES.....	18
SELECTION DES TIMBRES D'UNE CARTE.....	18
MEMORISATION D'UN TIMBRE D'UNE CARTE DANS LA MEMOIRE UTILISATEUR ...	18
MEMORISATION DE TIMBRES SUR DES CARTES DE MEMOIRE.....	19
MORCEAUX DE DEMONSTRATION.....	20
<b>SECTION SEQUENCEUR.....</b>	<b>21</b>
ENREGISTREMENT D'UNE MELODIE PERSONNELLE.....	21
LECTURE DE LA COMPOSITION.....	22
<b>REFERENCE SYNTHETISEUR.....</b>	<b>23</b>
TOUCHES DE MODE PLAY.....	23
TOUCHES DE MODE EASY EDIT.....	23
EG.....	23
TONE.....	24
LFO.....	25
NAME.....	25
EFFECT.....	26
OPERATIONS SAVE, LOAD ET STORE.....	27
MODE SAVE, LOAD.....	27
STORE.....	29
FONCTIONS DE MODE JOB.....	30
MODE JOB.....	30
EDITION DE TIMBRES.....	30
CONTROLE (Cntrl).....	31
TRANSFERT MIDI (Bulk).....	31
CANAL MIDI (MIDI).....	31
MODE DIVISE (Split).....	32
FONCTIONS MODE MULTIPLE.....	33
EXEMPLES D'AFFICHAGES DU MODE MULTIPLE.....	33
NOMBRE MAXIMAL DE NOTES (Max).....	35
CANAL DE RECEPTION MIDI (R ch).....	35
NUMERO DE TIMBRE (Voice).....	35
VOLUME (Volm).....	35
PANORAMIQUE.....	35
DESACCORD (Detun).....	35
NOTE LIMITE (Nlim).....	36
LFO.....	36
UTILISATION DU MODE MULTIPLE — UN EXEMPLE.....	37

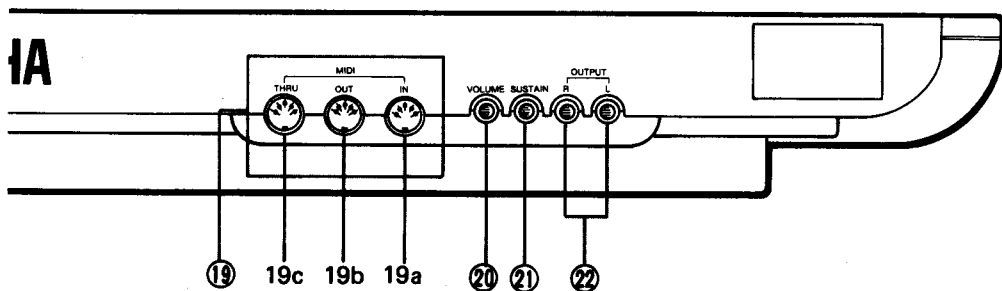
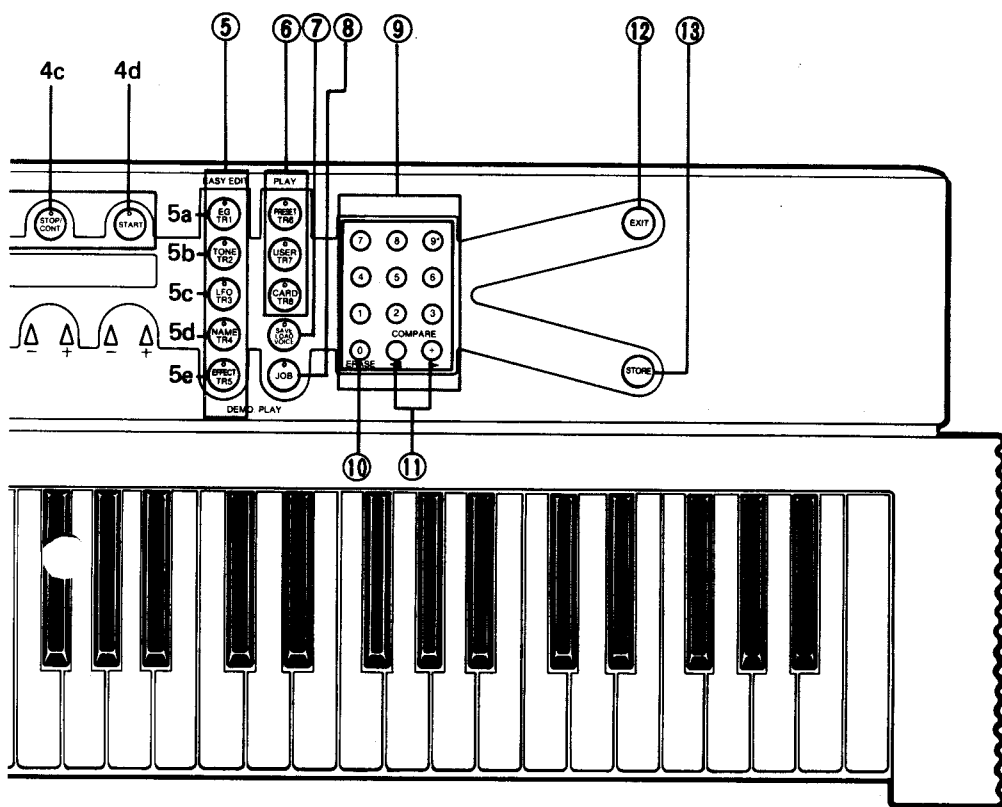
<b>REFERENCE SEQUENCEUR</b> .....	40
QU'EST-CE QU'UN SEQUENCEUR? .....	40
PISTES, TIMBRES ET MELODIES .....	40
FONCTIONS DU SEQUENCEUR .....	40
LECTURE (PLAY) .....	42
ENREGISTREMENT (RECORD) .....	42
PROCEDURE D'ENREGISTREMENT MULTI-PISTES .....	44
TYPE DE PARTIE .....	44
TYPES DE PARTIES PREREGLÉES .....	45
ENREGISTREMENT NORMAL .....	46
ENREGISTREMENT PAR REMPLACEMENT PARTIEL .....	49
ENREGISTREMENT PAR ETAPES .....	50
TACHE DE SEQUENCEUR (SEQUENCER JOB) .....	53
MELODIE .....	54
QUANTIFICATION .....	55
CONDITION .....	55
EDITION .....	56
MIXAGE DE PISTE .....	58
CARTE .....	59
MODE D'ENREGISTREMENT .....	60
EFFET .....	60
TIMBRE (VOICE) .....	61
SELECTION DE TIMBRE .....	61
NOMBRE MAXIMAL DE NOTES .....	62
CANAL DE TRANSMISSION MIDI .....	62
 <b>APPENDICES</b>	
<b>SYNTHESE FM</b> .....	63
LES SONS INTERESSANTS ET LES SONS ENNUYEUX .....	63
PORTEUR ET MODULATEUR .....	63
LES VARIATIONS DU SON DANS LE TEMPS .....	65
LES QUATRE OPERATEURS .....	65
CONTRE — REACTION .....	66
 <b>INTERFACE MIDI ET SES APPLICATIONS</b> .....	67
1. YS200 PLUS GENERATEUR DE SON FM TX81Z MULTI-TIMBRE .....	68
2. YS200 PLUS SYSTEME DE PROGRAMMATION DE RYTHMES NUMERIQUES RX120 .....	68
3. LE YS200 COMME CENTRE DE COMMANDE POUR UN STUDIO MIDI COMPLET .....	69
 <b>GLOSSAIRE</b> .....	71
UTILISATION DES SONS DU YS200 .....	71
SAUVEGARDE, MEMORISATION ET CHARGEMENT .....	71
POUR JOUER SUR LE YS200 .....	72
EDITION DE TIMBRES .....	73
MODES D'EDITION DE TIMBRES ET DE SEQUENCES ET PARAMETRES DE SEQUENCEUR .....	73
 <b>MESSAGES D'ERREUR</b> .....	74
MESSAGES APPARAISSANT LORS DU CHARGEMENT ET DE LA SAUVEGARDE DES TIMBRES .....	74
MESSAGES APPARAISSANT LORS DE LA RECEPTION ET DE LA TRANSMISSION MIDI .....	75
MESSAGES MODE MULTIPLE .....	46
 <b>SPECIFICATIONS</b> .....	77
<b>INDEX ALPHABETIQUE</b> .....	78
<b>MIDI DATA FORMAT</b> .....	Add-1
SYNTHETISEUR .....	Add-1
SEQUENCEUR .....	Add-22
<b>MIDI IMPLEMENTATION CHART</b> .....	Add-28

# PANNEAU FRONTAL/ARRIERE



## PANNEAU FRONTAL

- ① Fente de carte (CARD)
- ② Réglage du volume (VOLUME)
- ③ Touches +/– SELECTOR (pour l'entrée de données et la sélection de fonction/paramètre)
- ④ Touches de mode du séquenceur (SEQUENCER)
  - 4a Séquence/Lecture (SEQ/PLAY)
  - 4b Enregistrement (RECORD)
  - 4c Arrêt/Poursuite (STOP/CONT)
  - 4d Mise en marche (START)
- ⑤ Touches de mode EASY EDIT
  - 5a EG/TR1
  - 5b TONE/TR2
  - 5c LFO/TR3
  - 5d NAME/TR4
  - 5e EFFECT/TR5
- ⑥ Touches de mode PLAY
  - 6a PRESET/TR6
  - 6b USER/TR7
  - 6c CARD/TR8
- ⑦ Touche SAVE, LOAD (Sauvegarde, chargement)
- ⑧ Touche JOB
- ⑨ Clavier numérique
- ⑩ Touche d'effacement (ERASE) (sert également de touche numérique "0" dans le clavier numérique)
- ⑪ Touches de curseur gauche et de curseur droit (servent également de touches d'entrée d'incrémenta-tion et de décrémentation de données et, lorsqu'elles sont enfoncées simultanément, elles remplissent la fonction de touches de comparaison (COMPARE))



- 12 Touche EXIT
- 13 Touche STORE
- 14 Molette de déformation de la hauteur du son
- 15 Borne pour commande de souffle (BC1 ou BC2, vendues en option).
- 16 Borne pour casque
- 17 Molette de modulation

## PANNEAU ARRIERE

- 18 Interrupteur d'alimentation
- 19 Bornes MIDI
  - 19a. MIDI IN
  - 19b. MIDI OUT
  - 19c. MIDI THRU
- 20 Borne de pédale de volume (pour contrôleur au pied FC-7 optionnel)
- 21 Borne de commutation Sustain (pour pédale d'entretien FC-4 ou FC-5 optionnelle)
- 22 Sorties
  - L (sert de sortie mono, ou bien, si la sortie R est connectée, de canal stéréo droit)
  - R (sortie de canal stéréo gauche)

# PRECAUTIONS

- La tension nécessaire pour votre YS200 a été déterminée spécifiquement en fonction de la tension du secteur de votre région. Si vous avez des doutes sur la compatibilité de tension, veuillez consulter votre revendeur Yamaha local. Si vous avez l'intention d'utiliser votre YS200 dans une région avec une tension différente, n'oubliez pas d'utiliser un transformateur de tension approprié.
- Evitez d'exposer votre YS200 aux rayons directs du soleil ou près d'une source de chaleur. Evitez également les emplacements où l'instrument pourrait être soumis à des vibrations, à de la poussière excessive, au froid ou à l'humidité. Des telles conditions pourraient avoir un effet néfaste sur les mécanismes comme sur les circuits intégrés dans le YS200.
- N'utilisez pas de produits abrasifs, de cires, de solvants ou de chiffons à poussière chimiques pour nettoyer l'extérieur ou les touches de votre YS200, car ils pourraient ternir les touches ou abîmer la finition. Utilisez un chiffon légèrement humide et un agent détergent neutre. Evitez d'utiliser de bombes aérosol près du YS200 car le produit risque de s'infiltrer dans les circuits et d'empêcher la transmission correcte des données.
- Votre YS200 ne contient pas de pièces réparables par l'utilisateur. Si vous l'ouvrez ou si vous touchez aux mécanismes internes, cela risque de provoquer une décharge électrique et d'endommager l'appareil, ce qui annulerait le contrat de garantie. Adressez-vous à un réparateur Yamaha qualifié pour toute réparation.
- Tout circuit informatique, y compris celui du YS200, est sensible aux montées subites de courant, ou aux pointes de tension, telles que celles provoquées par l'éclair. Pour cette raison, le YS200 devrait être mis sous tension et débranché de la prise secteur dans le cas d'un orage électrique.
- Tout circuit informatique est sensible aux radiations électromagnétiques comme celles produites par les téléviseurs. Les opérations numériques du YS200 génèrent également des impulsions de haute fréquence qui peuvent affecter la réception radio ou TV dans les parages de l'instrument. Utilisez votre YS200 à une distance convenable de tels appareils afin d'éviter d'endommager le YS200 ou tout autre appareil connecté.
- Evitez d'appliquer une force excessive sur les commandes. Evitez également de laisser tomber l'instrument ou de le soumettre à des chocs. Même si les circuits internes sont composés de circuits intégrés fiables, le YS200 devrait être traité avec soin.
- Lorsque vous débranchez des cordons (MIDI, audio, secteur, etc.) du YS200, ne tirez jamais sur les cordons même; cela risquerait d'endommager le YS200 ou les cordons.
- Après avoir étudié attentivement ce manuel, gardez-le dans un endroit sûr pour toute référence ultérieure.

# POUR COMMENCER

Ce chapitre vous guidera étape par étape lorsque vous utiliserez le YS200 pour la première fois. Que vous ayez déjà utilisé un clavier électronique auparavant ou non, nous vous recommandons de prendre le temps de lire cette section et de suivre la procédure indiquée à chaque fois que vous voudrez utiliser votre YS200.

Avant de suivre la procédure indiquée dans cette section, veuillez lire le chapitre sur les précautions à prendre afin d'éviter toute défectuosité et de maintenir le YS200 dans sa meilleure condition possible.

## **INSTALLATION**

Pour installer le YS200 avant de jouer, le placer d'abord à une hauteur adéquate, sur une table ou un support de clavier, et connecter le cordon d'alimentation secteur et les cordons audio de la manière suivante:

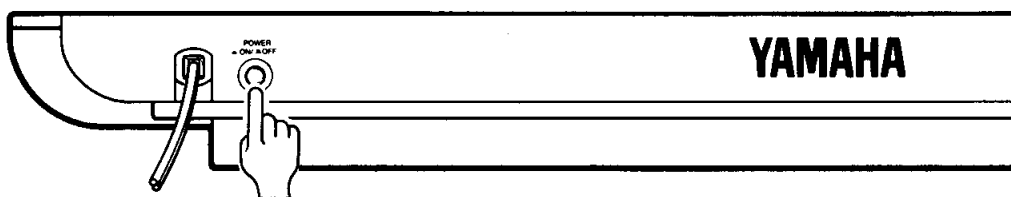
- 1) Branchez le cordon d'alimentation secteur sur une prise secteur.
- 2) La meilleure manière d'écouter le YS200 est de connecter les sorties stéréo L et R à un amplificateur de clavier de bonne qualité. Si c'est un amplificateur monaural, ne connecter que la sortie L. Pour l'écoute au casque, on peut connecter un casque d'écoute stéréo à la prise casque du panneau frontal. Cependant, le casque ne devrait être connecté qu'après la mise sous tension du YS200.

## **MISE SOUS TENSION**

Bien sûr, cette opération est si évidente que nous pourrions très bien ne pas la mentionner. Cependant, il y a quelques étapes simples à suivre pour actionner l'interrupteur d'alimentation du YS200 (situé à l'extrême droite, sur le panneau arrière, près du cordon d'alimentation):

- 1) Si vous avez l'intention de connecter le YS200 à un amplificateur, veuillez faire ce branchement en premier lieu.
- 2) Mettez le YS200 sous tension.
- 3) Mettez l'amplificateur connecté sous tension.

Cet ordre devrait être respecté afin d'éviter d'endommager l'équipement audio connecté par des sons brusques du YS200.



### **Remarque:**

Si vous insérez ou retirez une carte de mémoire RAM alors que l'appareil est sous tension, vous risquez d'endommager la carte ou d'effacer complètement les données de timbres qu'elle contient. N'oubliez donc jamais de mettre l'appareil hors tension avant d'insérer ou d'enlever la carte.



## COMMENT JOUER SUR LE YS200

Si vous avez suivi correctement toute la procédure précédente, vous pouvez commencer à jouer sur votre YS200. Réglez le volume à l'aide de la commande VOLUME.

Lorsque vous mettez votre YS200 sous tension pour la première fois, le timbre pré-réglé 00, Elegant, sera automatiquement sélectionné et le message suivant est affiché:

PLAY) PRESET VOICE	Tuning Note shift
No.00    Elegant	+00       +00

### Remarque:

Lorsque le YS200 est mis sous tension, au bout de 2 ou 3 secondes, il se règle sur le timbre (ou la séquence de sons) sélectionné avant de mettre le YS200 hors tension la fois précédente.

Réglez le volume à l'aide de la commande de volume. Après avoir joué avec ce son pendant un moment, passez à la section suivante pour explorer d'autres sons du YS200.

## SELECTION DE TIMBRES PREREGLES

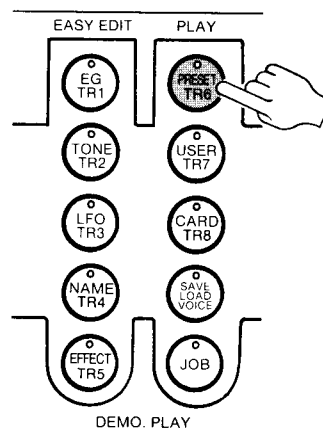
### LISTE DES TIMBRES

00	Elegant	25	FloatChime	50	Guitar 1	75	Sax 1
01	SoftBrass	26	Daybreak	51	Guitar 2	76	Sax 2
02	WideString	27	Tinkle	52	E. Guitar 1	77	Oboe 1
03	Cosmic	28	SandBell	53	Harp 1	78	Clarinet
04	LargePipes	29	Suspense	54	Koto	79	Flute
05	SynString 1	30	Fog	55	Marimba	80	Recorder
06	FolkGuitar	31	HuskyVoice	56	Violin 1	81	Harmonica 1
07	Piano 1	32	Swirlies	57	Cello 1	82	Whistle
08	E.Piano 1	33	HuskyChoir	58	CelloEns.	83	Castanet
09	DistGuitar	34	PluckBrass	59	UprightBass	84	Triangle
10	SoftString	35	AngelChoir	60	E.Bass 1	85	BellTree
11	SynString 2	36	FluteVoice	61	E.Bass 2	86	Referee
12	RichString	37	SmallPipes	62	SynBass 1	87	SteelDrum 1
13	SynBrass 1	38	E.Organ 1	63	SynBass 2	88	SteelDrum 2
14	SynBrass 2	39	E.Organ 2	64	SynBass 3	89	Ricochet
15	SynBrass 3	40	Piano 2	65	SynBass 4	90	Zap!
16	BrethBrass	41	E.Piano 2	66	SynBass 5	91	Shwhap!
17	SoftEns.	42	WireBrass	67	NasalLead	92	PoundWood
18	WarmEns.	43	EasyClav	68	SolidLead	93	OilDrum
19	OrchesEns.	44	FunkyClav	69	ClariLead	94	SynSnare
20	Sunbeam	45	Harpsichrd	70	Trumpet 1	95	DragonHit
21	Shimmer 1	46	Vibe	71	TightBrass	96	DuneHit
22	SoftCloud	47	Celeste	72	Trombone 1	97	Warp
23	Bamarimba	48	TubeBell	73	Horn 1	98	IceAge
24	Sandarimba	49	MusicBox	74	Horn 2	99	Encore

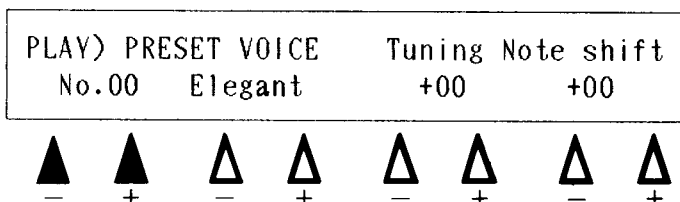
Le YS200 dispose de 100 timbres différents mémorisés dans sa mémoire interne préréglée, et nous sommes sûrs que vous aurez envie de les explorer dès la mise sous tension du YS200.

Pour sélectionner un timbre préréglé:

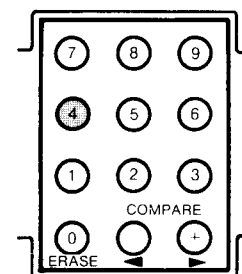
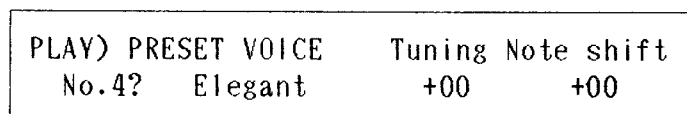
- 1) Appuyez sur la touche **PRESET**.



- 2) Utilisez la première paire de touches de sélection  $+/-$  (sous la partie extrême gauche de l'affichage) pour monter ou descendre vers le timbre désiré. (La touche de sélection  $-$  fait reculer les numéros des timbres préréglés un par un, tandis que la touche de sélection  $+$  les fait avancer un par un.) Si vous maintenez enfoncée l'une des touches de sélection, les numéros des timbres préréglés défilent rapidement dans l'une ou l'autre direction.

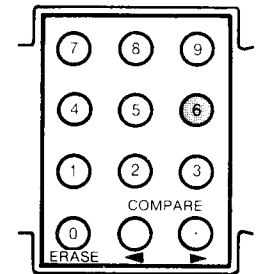


- Vous pouvez également utiliser le clavier numérique pour sélectionner un timbre préréglé. Appuyez d'abord sur le premier chiffre du timbre préréglé que vous désirez sélectionner. (Essayons de sélectionner par exemple le timbre préréglé 46, Vibe.) L'affichage suivant apparaît:



- Le point d'interrogation situé après le chiffre 4 indique que vous devez enfoncer un autre chiffre sur le clavier numérique pour sélectionner le timbre désiré. Appuyez donc sur 6 pour sélectionner le timbre 46.

PLAY)	PRESET VOICE	Tuning	Note shift
No.46	Vibe	+00	+00



C'est aussi simple que cela.

Passons maintenant à la section suivante pour modifier les sons de certains timbres.

# OPERATIONS ELEMENTAIRES

Le chapitre de ce manuel vous enseignera les opérations élémentaires du YS200. Vous allez apprendre à modifier (éditer) des timbres préréglés, intituler et mémoriser les timbres que vous créez, sélectionner et changer des réglages d'effets pour vos timbres ainsi qu'à utiliser certaines fonctions concernant les cartes de mémoire. Vous apprendrez aussi comment vous servir de la section du séquenceur du YS200, en jouant des compositions de démonstration spécialement conçues à cet effet et en enregistrant votre propre composition.

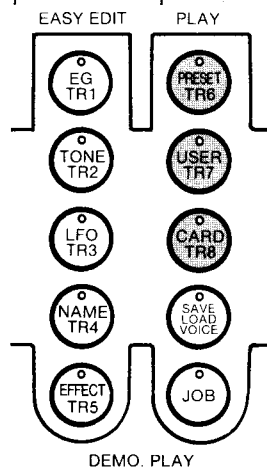
## TOUCHES

Commençons ce chapitre par la présentation de quelques commandes que vous utiliserez.

### LES TOUCHES PLAY

Les touches **PLAY**, marquées en violet, servent à sélectionner des timbres de trois différents emplacements de la mémoire: PRESET, USER, et CARD. USER (utilisateur) et PRESET (préréglage) sont des zones de mémorisation internes et peuvent être sélectionnées à tout moment. CARD ne peut être utilisé que lorsqu'une carte RAM ou ROM est introduite dans la fente CARD. Chaque touche est munie d'une diode DEL qui s'allume en rouge lorsqu'elle est actionnée.

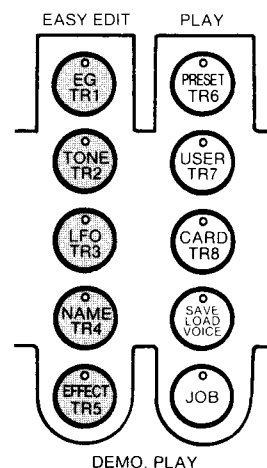
Essayez d'actionner chaque touche l'une après l'autre et observez ce qui se passe, aussi bien sur la diode de chaque touche qu'à l'affichage.



### LES TOUCHES EASY EDIT

Il y a cinq touches dans la colonne **EASY EDIT**: EG, TONE, LFO, NAME et EFFECT. L'expression "EASY EDIT" (édition facile) est appropriée car ces touches vous permettent de modifier facilement le caractère d'un timbre à votre manière. Tout comme les touches **PLAY**, chacune est munie d'une diode DEL qui s'allume en rouge lorsque la touche est actionnée.

Essayez d'actionner chaque touche l'une après l'autre, comme vous l'avez fait précédemment avec les touches **PLAY**, et observez ce qui se passe.

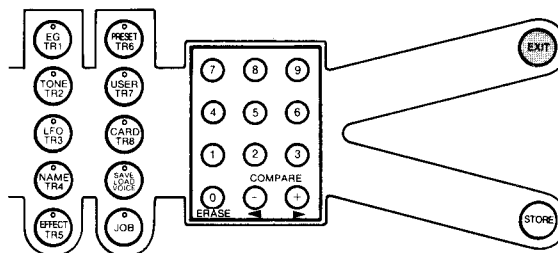


## LA TOUCHE EXIT

La touche **EXIT** (sortie) vous permet de revenir au dernier timbre sélectionné, quelle que soit l'opération que vous êtes en train d'effectuer. Par exemple, vous pouvez enregistrer une mélodie à l'aide du séquenceur et vous décidez tout à coup de monter un timbre que vous souhaitez utiliser. Une pression sur la touche **EXIT** vous ramène au timbre que vous avez sélectionné en dernier, que ce soit le timbre d'une carte, de la mémoire utilisateur ou préréglée.

### Remarque:

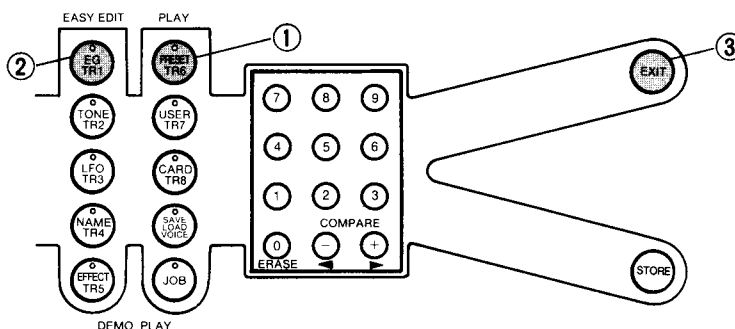
Une poussée sur la touche **EXIT** est LA SEULE manière de passer de l'exploitation du séquenceur à l'exploitation du synthétiseur (sauf si vous commutez l'interrupteur d'alimentation sur arrêt puis à nouveau sur marche).



Lorsque vous êtes en train d'utiliser l'une des touches **EASY EDIT** pour changer le son d'un timbre, la touche **EXIT** vous permet également d'annuler toutes ces modifications et de revenir au son original du timbre.

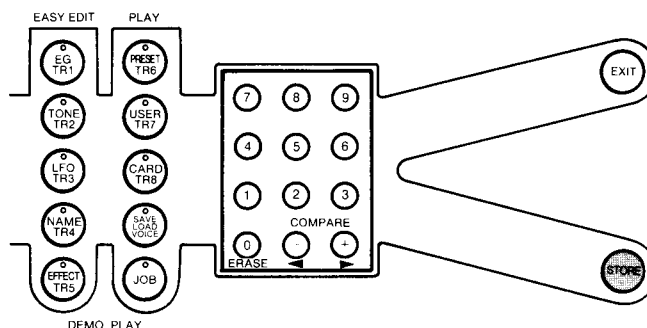
Observez les changements de l'affichage pendant que vous essayez la procédure suivante:

- 1) Appuyez sur la touche **PRESET**.
- 2) Appuyez sur la touche **EG**.
- 3) Appuyez sur la touche **EXIT**. L'affichage sera le même que celui de l'étape 1.



## LA TOUCHE STORE

Cette touche vous permet de mémoriser un timbre sur la mémoire utilisateur interne ou une carte RAM. Une pression sur la touche **STORE** en cours de n'importe quelle opération vous permet de mémoriser le timbre présentement sélectionné sur un emplacement de la mémoire choisi.

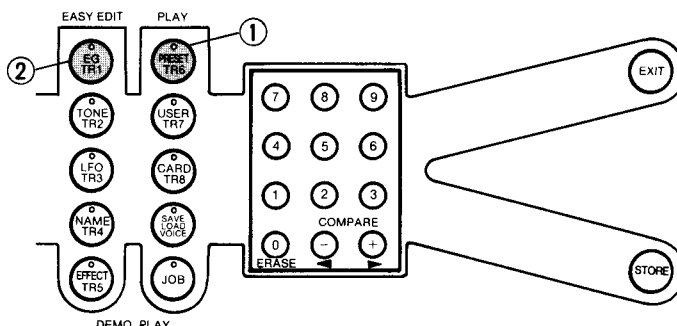


Maintenant que vous connaissez quelques commandes, essayons de les utiliser réellement!

## EDITION DES TIMBRES

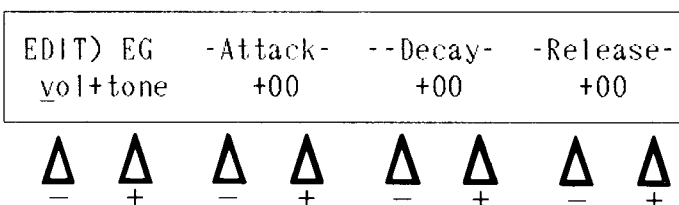
### MODIFICATION DU SON D'UN TIMBRE PREREGLE

La modification du son d'un timbre — procédé que nous appellerons "édition" — est une opération très simple. Assurez-vous d'abord qu'un timbre préréglé est sélectionné en appuyant sur la touche **PRESET**. Ensuite, appuyez sur les touches **EASY EDIT** appropriées et changez les valeurs indiquées sur l'affichage.











Il est temps maintenant de créer votre propre timbre en éditant un timbre préréglé.









- 1) Appuyez sur la touche **PRESET**. La diode DEL rouge devrait s'allumer. Ensuite sélectionnez le timbre 71, Tight Brass, à l'aide du clavier numérique.
- 2) Appuyez sur la touche **EG**. La diode DEL rouge située au-dessus de la touche s'allume pour indiquer que la fonction est en service. L'affichage suivant apparaît:



- 3) A l'aide des quatre paires de touches de sélection  $+/-$ , vous pouvez éditer les divers paramètres EG comme indiqué sur l'affichage. Pour le moment, utilisons la paire située directement en dessous du paramètre d'attaque (Attack). Appuyez et tenez enfoncée la touche de sélection  $-$  jusqu'à ce que la valeur du paramètre d'attaque soit  $-10$ . (Vous pouvez également utiliser le clavier numérique pour entrer la valeur directement.) Maintenant, jouez le timbre et remarquez la différence dans la manière dont le son commence lorsque vous appuyez sur une touche.

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	-10	+00	+00
 	 	 	 
-	+	-	+

- 4) Vous pouvez modifier le temps de retour à l'aide des touches de sélection + / - situées directement sous — vous le devinez — le paramètre de ("Release"). Régler cette valeur sur -8 en tenant enfoncée la touche de sélection - et écoutez le nouveau son que vous avez créé.

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	-10	+00	-08
 	 	 	 
-	+	-	+

- 5) Vous pouvez également comparer votre nouveau son avec le son préréglé, en les écoutant l'un après l'autre. Essayez de le faire maintenant. Appuyez fermement et simultanément sur les touches + / - du clavier numérique (aussi intitulées touches COMPARE). Remarquez que les diodes des quatre touches **EASY EDIT** du bas clignotent en rouge. Jouez le son. Le reconnaissez-vous? C'est celui avec lequel vous avez commencé avant de commencer l'édition. Pour revenir au son que vous avez créé à l'étape 4 précédente, appuyez de nouveau sur les touches COMPARE simultanément. Les diodes arrêtent de clignoter et vous pouvez réentendre votre nouveau son.

**Remarque:**

Il se peut que certaines valeurs de paramètres affichées soient accompagnées d'un point d'exclamation lorsqu'on édite au-delà d'une certaine valeur. Cela signifie que le paramètre en question ne subira pas de modification s'il est réglé sur cette valeur ou une valeur supérieure. Si le nombre (la valeur) peut être modifié, il n'en va pas de même du son.

## MODIFICATION DES REGLAGES D'EFFET D'UN TIMBRE

La section **EFFECT** des modes **EASY EDIT** est l'une des plus spectaculaires. Avec l'effet adéquat, correctement dosé, vos timbres paraîtront plus dynamiques et plus professionnels.





Vous pouvez obtenir plus d'informations sur les effets et la manière de les éditer selon vos goûts dans le chapitre REFERENCE SYNTHETISEUR de ce manuel. Cependant, pour le moment, essayons de sélectionner un timbre et de lui appliquer différents effets pour que vous vous rendiez compte de la puissance de cette fonction.

- 1) Sélectionnez le timbre 79, Flute, de la mémoire de timbres préréglés.

- 2) Appuyez sur **EFFECT**.

Jouez le timbre. Vous pouvez remarquer qu'il semble être joué dans une salle de concert spacieuse.

- 3) A l'aide de la première (à gauche) paire de touches de sélection + / -, réglez l'effet sur 5, Stereo Echo et jouez sur le clavier. Le son résultant semble toujours spacieux, mais avec des échos très nets qui semblent rebondir à travers l'image stéréo. Cet effet convient bien pour jouer rapidement des passages staccato ainsi que des mélodies à une voix jouées lentement.

EFFECT)	Preset	Time	Balance
No.5 Stereo Echo	(75) 300msec	50	
			
-	+	-	+

- 4) Changez de nouveau le réglage d'effet, cette fois sur 7, Dist. (distorsion) + Echo. Les échos entendus dans l'effet précédent se retrouvent encore dans celui-ci, mais le son a un timbre plus dur — résultat de la distorsion — qui fait que le son de flute ressemble plus à celui d'un saxophone, surtout dans les octaves basses.

Vous voyez que le mode **EFFECT** est utile sur le plan musical, et ajoute énormément de profondeur aux sons déjà prodigieux du YS200. Prenez votre temps et explorez les autres réglages d'effet avec d'autres timbres préreglés.





### MODIFICATION DES REGLAGES LFO D'UN TIMBRE

Les initiales L.F.O. signifient "Low Frequency Oscillator", ou oscillateur TBF. Ne vous laissez pas intimider par la terminologie. Il s'agit seulement de la méthode de création d'effets comme le vibrato ou le trémolo pour les timbres de synthèse.

Le vibrato et le trémolo sont des techniques musicales utilisées depuis toujours pour les instruments acoustiques et la voix. Un violoniste, par exemple, fait vibrer rapidement sa main tout en tenant une note pour faire trembler légèrement la hauteur. C'est ce qu'on appelle un vibrato, et en petite quantité, il donne à la tonalité instrumentale plus de profondeur et de chaleur. Le trémolo est un effet similaire, sauf que c'est l'amplitude sonore qui varie, et non la hauteur. Le LFO donne la possibilité d'imiter ces effets acoustiques ou de créer des sons encore plus fous ou encore plus manifestement électroniques.

- Dès à présent, vous êtes sans aucun doute capable d'utiliser aisément les fonctions du YS200, nous allons donc seulement vous présenter brièvement les paramètres du LFO et vous laisser les explorer tout seul!

- 1) Sélectionnez un timbre préreglé et appuyez sur **LFO**.
- 2) Modifiez les trois paramètres un par un puis écoutez l'effet créé.

EDIT)LFO	Speed	Vibrato	Tremolo
	31	14	00
			
-	+	-	+

• **SPEED (vitesse)** (0 — 99)

Ce paramètre contrôle la vitesse avec laquelle le LFO fait varier la hauteur ou le volume.

• **VIBRATO** (0 — 99)

Ce paramètre contrôle la profondeur de variation de la hauteur du son.

• **TREMOLO** (0 — 99)

Ce paramètre contrôle la profondeur de variation du volume.

### MODIFICATION DES REGLAGES DE TONALITE D'UN TIMBRE

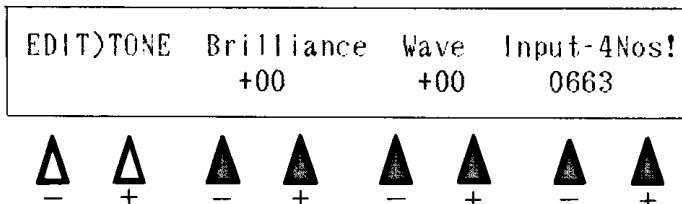
Il y a trois paramètres Tone (tonalité): Brilliance, Wave (onde) et Input-4Nos! (Entrez 4 chiffres). Pour dire les choses simplement, ils affectent la qualité et la hauteur du son, mais vous pouvez vous en rendre mieux compte en écoutant un son pendant que vous le modifiez. Essayez ceci:

- 1) Sélectionnez un timbre adéquat de la mémoire préreglée.



2) Appuyez sur **TONE**.

3) Utilisez les touches de sélection **+ / -** situées directement en dessous de Brilliance, Wave, et Input-4Nos! pour modifier le son du timbre préréglé.

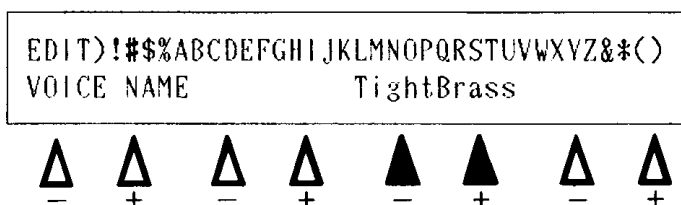


- Prenez le temps de vous amuser avec ces paramètres et avec ceux que vous avez utilisés auparavant. Vous pourriez découvrir et créer quelques sons que vous aimeriez conserver (en fait, vous l'avez peut-être déjà fait), et lorsque vous êtes prêt, vous pouvez passer aux deux sections suivantes.

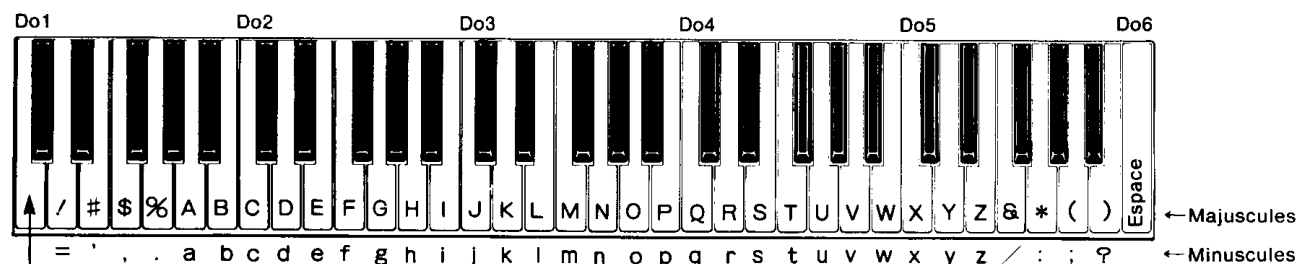
## ATTRIBUTION D'UN NOM A UN TIMBRE MODIFIE

Lorsque vous aurez fini d'éditer un timbre préréglé à votre façon, vous aurez sans doute envie d'attribuer un nom à ce nouveau timbre et de le sauvegarder pour pouvoir le retrouver et le jouer plus tard.

Appuyez sur la touche **NAME** parmi les touches **EASY EDIT**. Sa diode s'allume et l'affichage suivant ou un affichage semblable à celui-ci apparaît:



- Vous constatez que le nom du son original est indiqué sur l'affichage. Les touches blanches du clavier fonctionnent comme les touches d'une machine à écrire lorsque le mode NAME Edit est sélectionné. Les nombres peuvent être tapés à l'aide du clavier numérique. Déplacez le curseur à l'écran en utilisant soit les touches noires soit la troisième série de touches de sélection **+ / -** (situées directement au-dessous du nom).



Appuyez sur Do1, (la touche la plus basse) pour sélectionner les majuscules ou les minuscules.

Appuyez sur la touche blanche correspondant à la lettre que vous voulez entrer.

Appuyez sur une touche noire pour passer au caractère suivant. (Vous pouvez également utiliser les touches **+ / -** pour passer d'un caractère à l'autre.)

Ainsi, pour entrer le nom "SLOW ORGAN", appuyez sur E4, E3, A3, B4, C6, A3, D4, G2, A1, G3 (en appuyant sur une touche noire après chaque caractère).

**Remarque:**

Etant donné que les noms de timbres ne peuvent contenir que 10 caractères au maximum, apportez un peu de créativité et de logique pour attribuer un nom à vos timbres. Essayez d'être le plus spécifique possible — il est plus facile de se rappeler des timbres correspondant à "Clo crist" et "Clo sourde" que "Cloche 1" et "Cloche 2".

**MEMORISATION D'UN  
TIMBRE MODIFIE**

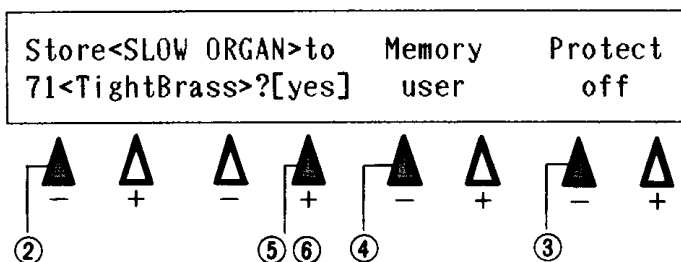
Lorsque vous avez fini d'éditer un timbre de façon satisfaisante, vous pouvez conserver ce timbre dans un coin de la mémoire de manière à pouvoir le retrouver à tout moment. Le YS200 offre la place pour 100 timbres programmés par l'utilisateur dans sa mémoire utilisateur interne et des cartes RAM sont également disponibles pour mémoriser 100 timbres.

Essayons de mémoriser dans la mémoire utilisateur un timbre que vous venez de créer et de nommer au cours des opérations précédentes.

- 1) Appuyez sur **STORE**.

**Remarque:**

Il n'est pas possible d'effacer les timbres de la mémoire préréglée. Il n'est pas possible non plus de mémoriser des timbres modifiés dans la mémoire préréglée. Pour conserver un timbre nouvellement modifié, vous devez mémoriser le timbre modifié dans une mémoire utilisateur ou sur une carte.



- 2) Sélectionnez le numéro de destination sous lequel le timbre sera mémorisé à l'aide de la première (à gauche) paire de touches de sélection + / - . N'importe quel numéro de destination fait l'affaire; cependant, pour cet exemple, tenez la touche de sélection - enfoncée jusqu'à ce que le numéro 00 soit affiché.
- 3) Appuyez sur la touche de sélection - à l'extrême gauche (directement en dessous du paramètre "Protect") pour annuler la fonction de protection de la mémoire. Lorsqu'elle est sur ON, les timbres ne peuvent être mémorisés.
- 4) Appuyez sur la touche de sélection - située directement en dessous du paramètre "Memory" pour sélectionner la mémoire utilisateur.
- 5) Maintenant que vous avez choisi le type de mémoire, le numéro de destination, ET désactivé la fonction de protection de la mémoire, appuyez sur la touche de sélection + située directement sous [yes] pour mémoriser le timbre.
- 6) Appuyez à nouveau sur la touche pour avoir à l'affichage "sure?" et pour finalement mémoriser le timbre.

**Remarque:**

La touche **STORE** doit être utilisée immédiatement après l'édition d'un timbre si vous désirez le garder. Si vous actionnez une autre touche (en particulier **EXIT**), vous risquez de perdre vos timbres édités.

Continuez de faire des expériences avec les fonctions **EASY EDIT**. Essayez-les sur différents timbres préréglés avant de passer à la section suivante, et lorsque vous

obtenez des combinaisons qui vous plaisent, vous n'avez qu'à les mémoriser dans la mémoire utilisateur, comme vous l'avez fait précédemment.

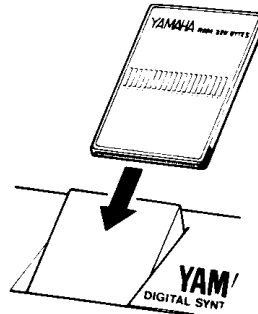
## UTILISATION DE CARTES

En plus des timbres prééglés et de ceux de la mémoire utilisateur, vous pouvez également utiliser des timbres à partir de cartes mémoire. Vous pouvez vous procurer des cartes spécialement conçues, vendues en option, chacune avec 100 timbres créés par des programmeurs experts. Si vous possédez une telle carte ROM, nous allons donc découvrir comment s'en servir et écouter quelques-uns de ses timbres. (En option également, la carte RAM qui permet la sauvegarde de vos données de timbres personnelles.)

### SELECTION DES TIMBRES D'UNE CARTE

Introduisez d'abord la carte ROM dans la fente CARD à gauche du panneau frontal. Faites-la glisser doucement face vers le haut jusqu'à ce qu'elle soit bien calée dans la fente.

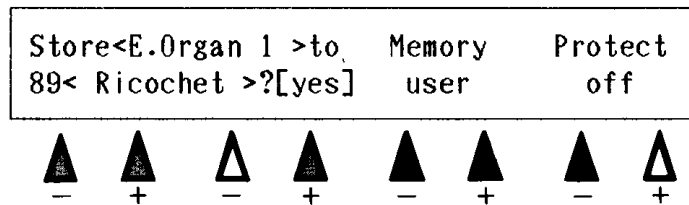
Appuyez ensuite sur **CARD**. Maintenant vous êtes prêt à sélectionner et jouer des timbres de la carte. Vous les sélectionnez exactement de la même manière que les timbres prééglés (comme indiqué ci-dessus dans le chapitre POUR COMMENCER).



### MEMORISATION D'UN TIMBRE D'UNE CARTE DANS LA MEMOIRE UTILISATEUR

Prenons maintenant un des timbres de la carte pour le mémoriser dans la mémoire utilisateur interne.

- 1) Sélectionnez le timbre de la carte que vous désirez mémoriser.
- 2) Appuyez sur **STORE**.



- 3) Utilisez les touches de sélection + / - sous "Memory" et "Protect" pour commuter le type de mémoire sur "user" (utilisateur) et désactivez la fonction de protection de la mémoire. L'affichage devrait apparaître comme ci-dessus lorsque vous aurez fini.
- 4) Sélectionnez le numéro de la mémoire utilisateur sur lequel vous voulez mémoriser le timbre de la carte à l'aide des touches de sélection + / - à l'extrême gauche ou du clavier numérique — de la même manière que pour des timbres sélectionnés normalement.
- 5) Maintenant, il suffit d'appuyer sur la touche de sélection + sous [yes] pour exécuter l'opération de mémorisation.

## MEMORISATION DE TIMBRES SUR DES CARTES MEMOIRE

Vous pouvez également mémoriser des timbres sur des cartes mémoire. Cependant la carte ROM à partir de laquelle vous sélectionnez des timbres dans les opérations suivantes ne peut servir à mémoriser des timbres. A cette fin, il vous faut une carte d'un type spécial: une carte mémoire (RAM). Vous trouverez plus d'informations concernant les cartes mémoire dans le chapitre REFERENCE SYNTHETISEUR.

### Remarque:

Si vous insérez ou retirez une carte de mémoire RAM alors que l'appareil est sous tension, vous risquez d'endommager la carte ou d'effacer complètement les données de timbres qu'elle contient. N'oubliez donc jamais de mettre l'appareil hors tension avant d'insérer ou d'enlever la carte.

Si vous avez une carte mémoire, suivez les étapes suivantes:

- 1) Introduisez la carte mémoire dans la fente CARD (avant la mise sous tension).
- 2) Sélectionnez le timbre que vous désirez mémoriser (un timbre préregistré ou de la mémoire utilisateur fera l'affaire).
- 3) Réglez le commutateur de protection de la mémoire sur OFF.
- 4) Appuyez sur **STORE**.
- 5) Suivez la même procédure que précédemment dans MEMORISATION D'UN TIMBRE D'UNE CARTE DANS LA MEMOIRE UTILISATEUR (étape 3 et étape 4), mais modifiez l'affichage comme suit:

Store<E.Organ 1 >to Memory Protect  
89< Ricochet >?[yes] card off



- 6) Enfin, sélectionnez [yes] pour exécuter l'opération.

La touche **SAVE, LOAD** (sauvegarder, charger) peut également être utilisée pour effectuer des opérations similaires avec des cartes. Seulement elle est beaucoup plus puissante — et potentiellement plus destructive — que la touche **STORE**. Plus puissante car elle permet de copier en une fois tout le contenu d'une carte sur la mémoire utilisateur. Plus destructive, car en le faisant vous effacez tous les timbres qui se trouvaient déjà dans la mémoire utilisateur.

Pour le moment, utilisez la touche **STORE**, c'est plus sûr. De plus, au début vous n'aurez probablement pas besoin de faire faire à des groupes de 100 timbres des va-et-vient entre une carte et la mémoire utilisateur. Cependant, si vous en avez VRAIMENT besoin, vous trouverez de plus amples informations sur la touche **SAVE, LOAD** dans le chapitre REFERENCE SYNTHETISEUR.

### Remarque:

Afin qu'elle puisse recevoir vos données, une carte neuve doit au préalable être formatée. Voyez Format, page 27.

Vous êtes arrivé à la fin de ce chapitre et vous devriez maintenant être capable d'utiliser facilement et avec assurance presque toutes les fonctions du YS200.

Continuez vos explorations à votre rythme, trouvez des sons qui vous plaisent, modifiez-les dans tous les sens à l'aide des fonctions d'édition variées, et utilisez-les dans des chansons de votre cru. Si vous n'êtes plus très sûr de telle ou telle procédure, revenez à ce chapitre pour vous rafraîchir la mémoire. Ou encore mieux, passez

au chapitre suivant, REFERENCE SYNTHETISEUR. Vous y découvrirez d'autres manières encore plus intéressantes et passionnantes d'utiliser le YS200.

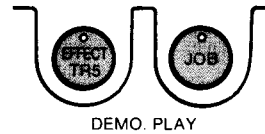
## **MORCEAUX DE DEMONSTRATION**

Le YS200 peut également vous jouer des morceaux de démonstration. Vous en trouverez cinq dans la mémoire interne et bien d'autres sur des cartes de données de timbres ROM (certaines sont déjà disponibles et d'autres sont sur le point d'être produites). Chaque carte comporte plusieurs morceaux de démonstration qui mettent les timbres de la carte à profit.

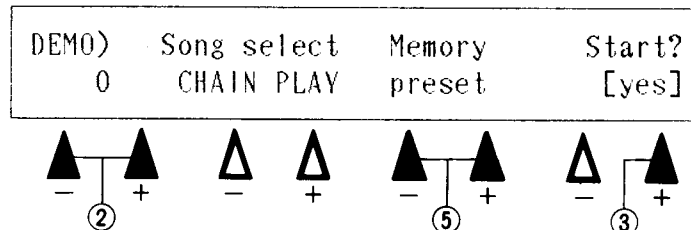
Les morceaux de démonstration de la mémoire interne et des cartes vous montreront ce dont votre YS200 est capable.

Pour écouter un morceau de démonstration,

- 1) Appuyez simultanément sur les touches **EFFECT** et **JOB**.



- 2) Sélectionnez le morceau avec la paire de touches de sélection **+ / -**. La première sélection ("CHAIN PLAY") joue automatiquement les cinq morceaux les uns à la suite des autres. Les sélections suivantes vous permettent d'écouter chaque morceau individuellement.



- 3) Appuyez sur la touche de sélection **+** située à l'extrême droite (immédiatement sous "Start?" à l'affichage) pour écouter le morceau sélectionné.
- 4) Pour mettre fin à la lecture avant la fin du morceau, appuyez sur la touche **EXIT**.
- 5) Pour écouter des morceaux en provenance d'une carte, insérez une carte ROM et utilisez la troisième paire de touches de sélection **+ / -** pour appeler la mémoire de carte. Choisissez ensuite le morceau désiré de la manière décrite plus haut.

### **Remarque:**

Il est impossible d'utiliser le clavier pour jouer avec des timbres lorsque vous écoutez un morceau de démonstration.

### **Remarque:**

Les morceaux de démonstration n'ont aucun rapport avec le séquenceur du YS200. Ils ne peuvent être ni chargés ni édités en tant que séquences.

## SECTION SEQUENCEUR

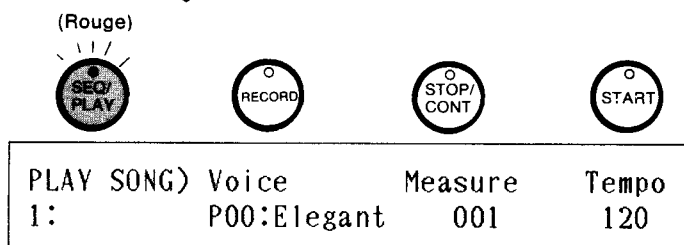
Parmi les caractéristiques du YS200, la plus impressionnante est sans doute le séquenceur. En effet, c'est comme si vous possédiez un petit studio d'enregistrement dans votre synthétiseur. Vous pouvez enregistrer et jouer des compositions en utilisant un maximum de huit timbre différents, choisis dans le YS200 et même, l'utiliser pour reproduire des timbres sélectionnés à partir d'autres instruments raccordés.

Pour connaître les possibilités de ce séquenceur, prenez la peine de parcourir les deux sections suivantes.

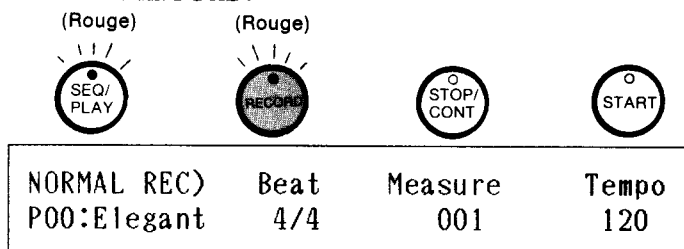
### ENREGISTREMENT D'UNE MELODIE PERSONNELLE

Pour compléter la "visite guidée" de votre YS200, essayez d'enregistrer une mélodie personnelle sur le séquenceur. Observez les démarches suivantes.

- 1) Appuyez sur la touche **SEQ/PLAY**.



- 2) Appuyez sur la touche **RECORD**.



- 3) Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer en appuyant sur la touche de piste adéquate. Pour le moment, contentez-vous de choisir la piste n°1 en enfonçant la touche **EG/TR1**. La DEL de la touche **EG/TR1** s'allume en rouge.
- 4) Appuyez sur la touche **START**. La DEL de la touche **START** s'allume en rouge. Une cadence de métronome retentit et, après une introduction de 2 mesures, l'enregistrement commence.
- 5) Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche **STOP/CONT**. La DEL des touches **RECORD** et **START** s'éteint.
- Vous pouvez aussi régler le tempo pour qu'il s'adapte parfaitement au rythme de votre composition. Effectuez ce réglage pendant que le séquenceur fonctionne, afin de "sentir" véritablement le tempo idéal. Tout d'abord, appuyez sur la touche **RECORD** puis sur la touche **START** pour lancer le séquenceur. Ensuite, en vous aidant des touches de sélection **+/-** sous le tempo, pour accélérer ou ralentir le tempo. Appuyez sur la touche **STOP/CONT** et vous voilà prêt à enregistrer de nouveau et cette fois, avec un nouveau tempo.

## **LECTURE DE LA COMPOSITION**

---

Pour reproduire la composition que vous venez d'enregistrer:

- 1) Appuyez sur la touche **SEQ/PLAY**.
- 2) Une DEL verte, sur la touche de la piste sur laquelle vous avez enregistré, s'allume. Dans ce cas, la DEL de la touche **EG/TR1** s'allume en vert pour indiquer que la piste n°1 va lancer sa lecture. Si la DEL ne s'allume pas, appuyez de nouveau sur la touche.
- 3) Appuyez sur la touche **START** pour lancer la lecture.
- 4) Appuyez sur la touche **STOP/CONT** lorsque vous voulez arrêter la lecture.

Ce chapitre terminé, vous devriez à présent être capable d'utiliser la plus grande partie des fonctions du YS200 avec facilité et assurance.

Continuez l'aventure pendant vos heures de loisir, découvrez des sons, modifiez-les à l'aide des différentes caractéristiques d'édition et insérez-les dans vos compositions. Si vous nourrissez quelque doute, n'hésitez pas à revenir à ce chapitre et y rafraîchir votre mémoire. Mieux encore, consultez le chapitre "REFERENCE SYNTHETISEUR". Vous y trouverez davantage d'explications sur l'exploitation du YS200.

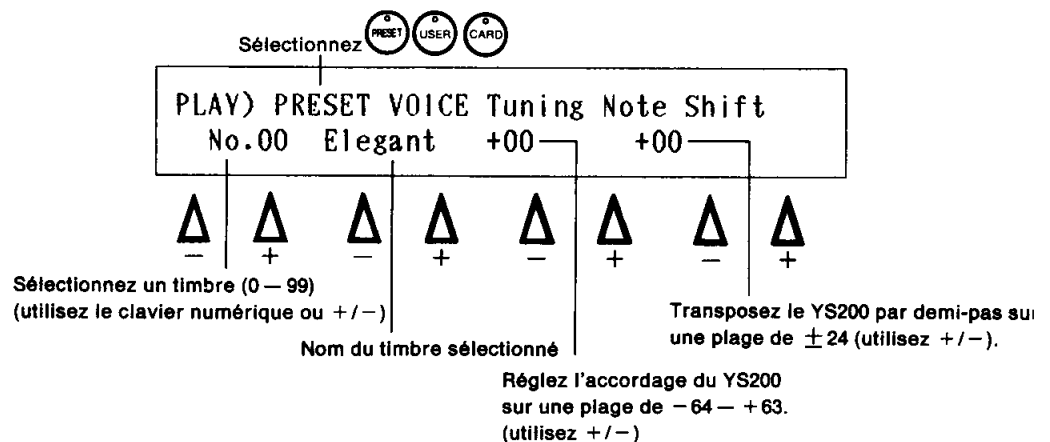
# REFERENCE SYNTHETISEUR

Ce chapitre présente un guide complet de toutes les fonctions synthétiseur du YS200. Nous vous conseillons fortement de le parcourir d'abord d'une manière décontractée; si une fonction ou une tâche quelconque retient votre attention, lisez la partie la concernant, et essayez-la sur votre YS200. Vous trouverez également cette section très pratique lorsque vous aurez besoin de vous rafraîchir la mémoire sur une fonction ou une opération.

Ce chapitre couvre toutes les opérations du synthétiseur (le suivant couvrira toutes les opérations du séquenceur) et décrit les fonctions dans l'ordre correspondant à celui des touches du panneau avant. Le chapitre suivant, par contre, décrit les fonctions de séquenceur dans leur ordre logique d'utilisation.

## TOUCHES DE MODE PLAY

Utilisez les touches PLAY (PRESET, CARD, USER) et le clavier numérique (ou +/-) pour sélectionner un timbre.



## TOUCHES DE MODE EASY EDIT

### EG (Envelope Generator)

■ **Fonctions:** Ajuste les réglages du générateur d'enveloppe (durées d'attaque, de chute et de retour) agissant sur le volume et la tonalité

#### AU SUJET DU GENERATEUR D'ENVELOPPE

EG signifie "envelope generator", soit en français générateur d'enveloppe. Même s'il n'est pas important de se souvenir des mots, il est bon de savoir à quoi sert un générateur d'enveloppe.

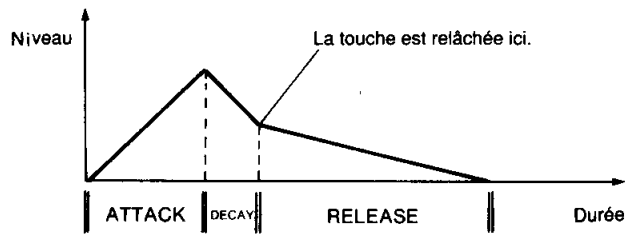
Chaque son que vous entendez, que ce soit le tintement d'une cloche ou le crissement des pneus d'une voiture freinant brusquement, est en relation directe avec le temps. Le volume d'un son met un certain temps pour atteindre son intensité maximale — dans le cas d'une cloche, c'est pratiquement instantané — et un certain temps également pour disparaître.

Egalement, si vous écoutez attentivement le tintement d'une cloche, vous remarquerez que le tintement métallique initial est graduellement remplacé par une tonalité de sonnerie plus douce. En d'autres mots, la tonalité d'une cloche varie également avec le temps.

Pour qu'un synthétiseur puisse imiter les sons de notre monde environnant, pour qu'il puisse en fait créer des sons intéressants, il doit être capable de contrôler ces variations de volume et de tonalité dans le temps.



Le YS200 le fait avec les paramètres d'attaque, de chute et de retour du générateur d'enveloppe. Leur effet peut être compris facilement d'après ce schéma.



Le générateur d'enveloppe contrôle la manière dont le son varie aussi bien en volume qu'en tonalité dans le temps. Le volume et la tonalité peuvent être contrôlés soit par le même réglage du EG, soit par des réglages indépendants du EG.

En langage de synthèse FM, le volume EG affecte le ou les opérateurs porteurs, et la tonalité EG affecte le ou les opérateurs modulateurs.

- Pour affecter un EG séparé pour le volume:  
Appuyez sur l'une des touches de sélection + / - jusqu'à ce que "volume" soit affiché.
- Pour affecter un EG séparé pour la tonalité:  
Appuyez sur l'une des touches de sélection + / - jusqu'à ce que "tone" soit affiché.
- Pour affecter un EG commun pour le volume et la tonalité:  
Appuyez sur l'une des touches de sélection + / - jusqu'à ce que "vol + tone" soit affiché.

#### ■ **Gammes des paramètres:**

ATTACK (attaque):  $\pm 10$   
 DECAY (chute):  $\pm 10$   
 RELEASE (retour):  $\pm 10$

(Les valeurs positives REDUISENT la durée, ou font changer le son plus rapidement; les valeurs négatives ALLONGENT la durée, ou font changer le son plus lentement.)

## **TONE (tonalité)**

■ **Fonctions:** Règle le contenu harmonique et l'éclat du son; détermine les formes d'onde du timbre.

Le paramètre "Brilliance" sert à régler une tonalité éclatante ou moelleuse. Les valeurs positives rendent une tonalité plus éclatante; les valeurs négatives la rendent plus moelleuse. En langage de synthèse FM, le paramètre Brilliance contrôle le niveau de sortie du ou des opérateurs modulateurs.

Le paramètre "Wave" (forme d'onde) permet de contrôler la fréquence (la position) des harmoniques d'un son. Il en modifie donc le caractère. Des valeurs positives donnent au son plus d'harmoniques aiguës. Une valeur négative, par contre, fera dominer les harmoniques plus graves. Notez que, de temps en temps, le son ne ressemblera plus qu'à du bruit ou à une cloche. En langage de synthèse FM, "Wave" contrôle le réglage de la fréquence "Coarse" du ou des opérateurs utilisés en tant que modulateurs.

Le paramètre Input-4Nos! vous permet de modifier les formes d'onde utilisées par le timbre pour la génération du son. Chaque timbre a quatre sources de son, et il peut être assigné à chacun une forme d'onde choisie parmi huit différentes. Comme certaines formes d'onde sont plus éclatantes que d'autres, ce paramètre aide également à déterminer la clarté générale et la qualité tonale du son. En langage de synthèse FM, le paramètre Input-4Nos! détermine la forme d'onde pour chaque

opérateur.

A l'aide du clavier numérique (0 — 7), sélectionnez l'une des huit formes d'onde pour chaque source de son individuelle (opérateur), et utilisez les touches de sélection + / — les plus à droite pour modifier la forme d'onde de chaque source de son une par une.

Chaque source de son (opérateur) est représenté par un chiffre sur un affichage à quatre chiffres, chacun d'entre eux ne pouvant prendre que les valeurs comprises entre 0 et 7.

#### ■ **Gammes des paramètres:**

BRILLIANCE (éclat):  $\pm 10$

WAVE (onde):  $\pm 10$

Input-4Nos!: 0 — 7

(indiqué pour chaque opérateur sur l'affichage à quatre chiffres)

### **LFO (Low Frequency Oscillator)**

■ **Fonctions:** Règle la vitesse, la profondeur et la sensibilité de l'effet de vibrato ou de trémolo.

L'oscillateur très basse fréquence (LFO) sert à moduler (causer des variations périodiques dans) la hauteur et/ou le volume du son. La modulation de la hauteur par LFO est appelée vibrato, et la modulation de l'amplitude ou du volume est ce qu'on appelle un trémolo.

- Il est possible de régler la vitesse de la modulation.
- Le paramètre vibrato règle en même temps la profondeur et la sensibilité de la modulation de hauteur.
- Le paramètre trémolo règle en même temps la profondeur et la sensibilité de la modulation d'amplitude.

#### **Remarque:**

Lorsque vous utilisez les fonctions du mode multiple, vous disposez de deux LFO indépendants. Si vous vous servez de trois timbres ou plus simultanément, le LFO appliqué à un timbre pourrait en affecter d'autres. Voyez "LFO" dans la section "Mode multiple", plus loin dans ce chapitre.

#### ■ **Gammes des paramètres:**

SPEED (vitesse): 0 — 99

VIBRATO: 0 — 99

TREMOLO: 0 — 99

### **NAME**

■ **Fonction:** Attribue des noms aux timbres.

Les noms des timbres peuvent contenir 10 caractères au maximum. Les caractères disponibles sont l'alphabet, les chiffres, et 16 caractères spéciaux et signes de ponctuation.

#### **Pour entrer un nom de timbre:**

Utilisez la troisième paire de touches de sélection + / — (directement sous le nom du timbre courant) pour positionner le curseur. Pour entrer complètement un nouveau nom, positionnez le curseur au début du nom courant. Vous pouvez donc utiliser les touches noires pour avancer le curseur.

- Les nombres sont entrés à partir du clavier numérique, tandis que les lettres et les caractères sont entrés un par un à partir du clavier de musique. (Voyez la

## EFFECT

■ **Fonctions:** Assigne des préréglages d'effet à des timbres; édite les paramètres des préréglages d'effets.

Dix préréglages d'effet sont disponibles:

- N° 0 Reverb — Hall (réverbération — salle de concert)
- N° 1 Reverb — Room (réverbération — pièce)
- N° 2 Reverb — Plate (réverbération — plaque)
- N° 3 Delay (Retard)
- N° 4 Delay — Left/Right (Retard — gauche/droite)
- N° 5 Stereo Echo (écho stéréo)
- N° 6 Distortion + Reverb (distorsion + réverbération)
- N° 7 Distortion + Echo (distorsion + écho)
- N° 8 Gate Reverb (réverbération coupée)
- N° 9 Reverse Gate (réverbération coupée inverse)

- Les préréglages Reverb recréent les réflexions du son telles qu'elles se produisent dans des environnements variés, et font paraître le son plus naturel et vivant.
- Le préréglage Delay ajoute une seule répétition. Le préréglage Delay Left/right ajoute une seule répétition, d'abord à gauche et puis à droite.
- Le préréglage Stereo Echo ajoute des répétitions qui s'estompent graduellement (à gauche et à droite).
- Les préréglages Distortion ajoutent un son dur et rapeux.
- Les préréglages Gate créent une réverbération qui est coupée avant de décliner naturellement. Le préréglage Reverse Gate crée une réverbération qui augmente de volume avec le temps avant d'être coupée.

Chaque préréglage a deux paramètres: le temps (ou dans le cas des préréglages Gate reverb, les dimensions de la pièce) et la balance. Les paramètres de temps dans les préréglages Reverb déterminent simplement la dimension perçue de la pièce en ajustant la longueur de la réverbération. Les paramètres de temps dans les préréglages Delay et Echo déterminent la durée entre le son original et les répétitions retardées. Les paramètres de dimensions de la pièce dans les préréglages Gate déterminent la quantité de réverbération dans le son. Les paramètres de balance dans tous les préréglages permettent de régler le niveau relatif de l'effet par rapport au timbre. Un réglage de balance sur 0 annule l'effet.

### Remarque:

Il est impossible d'utiliser effect et pan simultanément. Si vous réglez un effet pour un timbre alors que celui-ci (ou tout autre timbre en mode multiple) a un réglage de pan, le message suivant apparaîtra brièvement pour signaler que le réglage de pan sera ignoré.

EFFECT)	Preset	Time	Balance
*ATTENTION*	Pan data was ignored!		

### ■ Gammes des paramètres:

TIME (temps) (Préréglages Reverb #0, 1, 2, 6):	0,3 — 10 s
TIME (Préréglages Delay #3, 4, 5, 7):	0,1 — 300 ms
ROOM SIZE (dimensions de la pièce) (Préréglage Gate #8, 9):	0,5 — 3,2 s
BALANCE:	0 — 99

## OPERATIONS SAVE, LOAD ET STORE

### MODE SAVE, LOAD (sauvegarde, chargement)

■ **Fonctions:** Sauvegarde des timbres du YS200 ou les données du séquenceur sur carte mémoire RAM, chargement des timbres ou les données du séquenceur sur le YS200 à partir d'une ROM ou de cartes mémoires RAM, formatage des cartes mémoires RAM pour la sauvegarde des données de timbre/système ou des données du séquenceur.

### ■ **FORMAT**

Avant de pouvoir sauvegarder les données de timbre (ou de séquence) du YS200 sur une carte de mémoire RAM, il faut la formater pour qu'elle accepte ces données. La section supérieure droite du LCD indiquera le format.

To Card?	From Card?	Format	<YS S/V>?
[yes]	[yes]	for voice	[yes]

△ —	△ +	△ —	△ +	△ —	△ +	△ —	△ +
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Le formatage d'une carte mémoire RAM s'effectue de la manière suivante.

- 1) Insérez la carte mémoire RAM appropriée dans la fente CARD du panneau avant. Veillez à ce que le commutateur de protection d'écriture de la carte mémoire RAM soit placé sur OFF.
- 2) Formatez la carte mémoire pour la sauvegarde des données de timbre/système ou des données du séquenceur. Utilisez la troisième paire de touches de sélection + / — pour choisir le type du format, puis appuyez sur la touche de sélection + de l'extrême droite pour choisir [yes].
- 3) Effectuez l'opération. L'affichage fait apparaître le message "sure?" (êtes-vous sûr?) pour confirmer l'opération de formatage. Pour annuler l'opération, choisissez [no] (non) et pour l'exécuter, choisissez [yes] (oui).

#### Remarque:

Le formatage d'une carte RAM EFFACE TOUTES LES DONNEES sur la carte, de manière automatique et irréversible. Assurez-vous qu'aucune donnée importante se trouve sur la carte RAM que vous souhaitez formater. Si possible, n'utilisez qu'une seule banque de cartes mémoires RAM pour la sauvegarde des nouvelles données.

### ■ **SAVE, LOAD**

To Card?	From Card?	Format	<YS S/V>?
[yes]	[yes]	for voice	[yes]

△ —	△ +	△ —	△ +	△ —	△ +	△ —	△ +
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Lorsque vous essayez de sauvegarder ou charger des données l'affichage vous demande confirmation: "Sure?". Appuyez une fois de plus sur la touche + pour confirmer.

**Remarque:**

Quand vous chargez des données d'une carte dans le YS200, TOUTES LES DONNEES DU MEME TYPE (timbre ou séquence) S'Y TROUVANT seront effacées. Sauvegardez donc les données que vous désirez conserver sur une carte de mémoire RAM vierge avant de charger ces nouvelles données.

Le chargement des données de timbre ou des données du séquenceur à partir d'une carte ROM ou RAM s'effectue de la manière suivante.

- 1) Insérez la carte RAM ou ROM appropriée dans la fente CARD du panneau avant.
- 2) Sélectionnez le type des données à charger, à savoir, les données de timbre/système ou les données du séquenceur. Utilisez la troisième paire de touches de sélection + / – pour choisir le type de données, puis appuyez sur la touche de sélection + de l'extrême droite.
- 3) Effectuez l'opération. L'affichage fait apparaître le message "sure?" (êtes-vous sûr?) pour confirmer l'opération de chargement. Pour annuler l'opération, choisissez [no] (non) et pour l'exécuter, choisissez [yes] (oui).

**Remarque:**

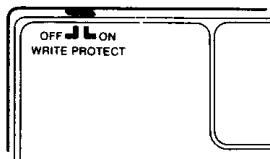
Le chargement de données de timbre/système ou de données du séquenceur sur le YS200 EFFACE TOUTES LES DONNEES de ce type de mémoire, de manière automatique et irréversible. Si possible, sauvegardez vos données importantes sur une carte mémoire RAM vide avant de charger les nouvelles données.

## AU SUJET DE LA CARTE MEMOIRE (MCD 32)

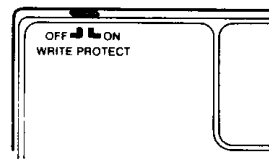
Les données ne peuvent être mémorisées sur la carte mémoire RAM tant que le commutateur de protection d'écriture est positionné sur OFF. La carte est également munie d'une pile qui doit être remplacée périodiquement.

### 1) Commutateur de protection d'écriture (WRITE PROTECT)

Utilisez un instrument pointu, comme un tournevis, pour faire passer le commutateur de protection d'écriture de ON vers OFF. Normalement, laissez le commutateur en position ON afin de protéger les données. Mettez-le sur OFF pour écrire des données.



< Pour usage normal >



< Pour enregistrer des données >

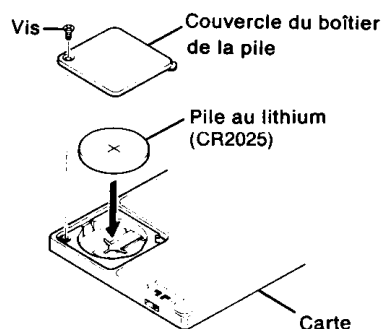
### 2) Remplacement de la pile

Une pile au lithium est nécessaire pour mémoriser des données. Lors d'une utilisation normale, une pile au lithium dure environ cinq ans. La carte mémoire RAM est expédiée avec une pile au lithium déjà en place. Lorsque la pile est usée, remplacez-la par une neuve en suivant la procédure ci-dessous. Utilisez une pile au lithium CR2025.

**Remarque:**

Lorsque la pile est remplacée, toutes les données mémorisées dans la carte RAM sont effacées. Chargez les données nécessaires dans la mémoire interne du YS200 avant de changer la pile.

- 1) Retirez la vis et le couvercle du compartiment de la pile à l'aide d'un petit tourne-vis Phillips.
- 2) Retirez l'ancienne pile et introduisez la nouvelle (CR2025) avec la face + vers le haut.
- 3) Remettez le couvercle en place et fixez-le avec la vis.



## STORE

■ **Fonctions:** Mémorise des timbres un par un sur une carte utilisateur ou mémoire; sélectionne le type de mémoire pour la mémorisation; contrôle la protection de la mémoire; sélectionne le numéro de destination.

La touche **STORE** vous permet de mémoriser rapidement un timbre sur une carte utilisateur ou mémoire.

Cependant, il existe une exception en mode séquenceur: le fait d'appuyer sur la touche STORE vous permet de sortir de n'importe quel mode et n'importe quelle opération afin de mémoriser le timbre couramment choisi.

Des timbres de n'importe quel emplacement du mode PLAY — Card, User ou Preset — peuvent être mémorisés sur n'importe quel emplacement CARD ou USER. Cela signifie que vous pouvez également déplacer des timbres d'un emplacement à un autre.

La protection de la mémoire est réglée sur ON en usine.

Vous mémorisez un timbre de la manière suivante:

- 1) Sélectionnez le type de mémoire: utilisateur ou carte.
- 2) Réglez la protection de la mémoire sur OFF.
- 3) Sélectionnez le numéro de destination de timbre sur lequel le timbre présentement sélectionné sera mémorisé.
- 4) Sélectionnez [yes] pour mémoriser et "Sure?" pour exécuter l'opération.

### Remarque:

Lorsque vous mémorisez un timbre sur la mémoire utilisateur ou carte, cela EFFACE LE TIMBRE MEMORISE SUR LE NUMERO DE DESTINATION de façon automatique et irrémédiable. Veuillez vous assurer que le timbre sur le numéro de destination n'est plus nécessaire, ou est mémorisé sur un autre emplacement.

## FONCTIONS DE MODE JOB

---

### MODE JOB (tâche)

Le mode Job vous permet d'explorer plus profondément les caractéristiques de montage et de contrôle du YS200. Au sein du mode Job, il y a d'autres sous-modes qui vous permettent de:

- Monter des paramètres de timbre supplémentaires
- Monter des paramètres de contrôle d'exécution en temps réel
- Envoyer des données de timbre et de système vers d'autres dispositifs MIDI
- Sélectionner les canaux de transmission et de réception MIDI
- Sélectionner le mode de lecture à utiliser: simple, divisé, ou multi
- Régler un maximum de huit timbres différents à utiliser simultanément, chacun avec ses propres réglages de canal de réception MIDI, d'assignation de touche, et de volume, panoramique et désaccord

Cependant, il existe une exception en mode séquenceur: Le mode de tâche du synthétiseur peut être sélectionné à partir de n'importe quel mode et n'importe quelle opération.

- 1) Appuyez sur **JOB**.
- 2) Appuyez sur la touche de sélection **+ / -** directement sous le nom du sous-mode que vous désirez utiliser.

### EDITION DE TIMBRES (Edit)

■ **Fonctions:** Ajuste les réglages de rétroaction, de transposition et de sensibilité de toucher d'un timbre; détermine son réglage Poly/Mono.

Ce sont les paramètres qui, en plus des paramètres **EASY EDIT**, vous permettent de créer et de façonner des timbres du YS200.

- Le paramètre Feedback (rétroaction) détermine les qualités tonales de base d'un timbre; une valeur basse rend un son doux et moelleux, tandis qu'une valeur élevée rend un son plus éclatant et lui donne une touche métallique. En langage de synthèse FM, ce paramètre vous permet d'ajuster la quantité que l'opérateur modulateur se renvoie à lui-même.
- Le paramètre Transpose (transposition) sert à élever ou diminuer la hauteur du son par incréments d'un demi-ton, sur n'importe quelle clé.
- Le paramètre Touch Sensitivity (sensibilité de toucher) détermine comment le volume et la tonalité du timbre répondent à votre toucher du clavier. Plus la valeur est grande, plus le timbre sera sensible à la pression exercée sur les touches.
- "Poly/Mono" est normalement réglé sur "Poly". En mode PLAY, il est possible de jouer jusqu'à 8 notes simultanément avec un timbre. En mode MULTI, le nombre de notes que vous pourrez jouer avec un timbre dépendra du réglage du nombre de notes maximal.

Le mode "Mono" est légèrement inhabituel. Il n'est possible de jouer qu'une note à la fois mais si vous appuyez sur une autre touche avant de relâcher la touche enfoncée, le son changera de hauteur mais vous n'entendrez pas d'attaque. Ce mode vous permet donc de jouer "en douceur". (Si vous relâchez la deuxième touche avant la première, le son reviendra à sa hauteur originale.)

#### ■ **Gammes des paramètres:**

FEEDBACK (rétroaction): 0 — 7  
TRANPOSE (transposition): Do1 — Do7  
TOUCH SENS (sensibilité de toucher): 0 — 7  
POLY/MONO: Poly, Mono

## CONTROLE (Cntrl)

■ **Fonctions:** Règle la gamme de déformation du son; détermine l'assignation de la molette de modulation et du contrôle par la bouche.

Si les préréglages "Control" du timbre n'ont pas été modifiés, la ligne inférieure du LCD affichera "----" pour chaque commande.

Vous pouvez sélectionner une des options suivantes pour chaque commande.

- |             |   |
|-------------|---|
| PB range:   | plage de pitch bend (modulation de hauteur) de 0—12 demi-tons (dans l'une ou l'autre direction).  |
| MW effect:  | Sélectionne l'effet attribué à la molette de MODULATION (située à gauche du clavier). Vous avez le choix entre vibrato, tremolo ou wowwow.  |
| Breath cnt: | Sélectionne l'effet attribué à une commande de souffle (vendue en option) BC1 ou BC2 branchée à la borne BREATH CONT. Vous avez le choix entre vibrato, tonalité ou volume.                   |
| After tch:  | Permet de choisir l'effet qui sera produit par la pression exercée sur la note après enfoncement. Vous pouvez affecter du vibrato, de la tonalité, du tremolo ou du wowwow à l'après-toucher. |

## TRANSFERT MIDI (Bulk)

■ **Fonctions:** Envoie des timbres présentement montés (depuis la mémoire tampon de montage), 100 timbres utilisateur, ou la mémoire de configuration du système par la sortie MIDI OUT. La mémoire de configuration du système contient les données suivantes: accord, statut de la protection mémoire (on/off), canal de réception MIDI, réglages de chaque instrument.

- Pour exécuter, appuyez sur la touche de sélection + située directement sous l'affichage [yes] du type de données que vous désirez envoyer.

**Remarque:**

Si vous transférez 100 timbres utilisateur vers un synthétiseur à 32 sons comme le DX11, seuls les sons 75 à 99 seront envoyés.

## CANAL MIDI (MIDI)

■ **Fonctions:** Détermine le canal de réception et de transmission MIDI.

La mémoire des réglages du système contient les données suivantes: accord, statut de la protection mémoire (on/off), canal de réception MIDI, réglages de chaque instrument.

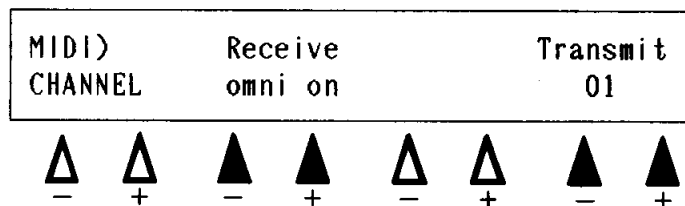
Pour recevoir des données de son (depuis des dispositifs MIDI externes, comme d'autres séquenceurs et synthétiseurs) et envoyer des données, les réglages de canal MIDI doivent être effectués correctement.

- Pour des opérations MIDI ordinaires, les canaux du YS200 et du dispositif MIDI qui envoie ou reçoit doivent correspondre.
- Le réglage Omni On permet au YS200 de recevoir des données MIDI par tous les canaux.
- La valeur Off désactive la réception et la transmission MIDI pour les paramètres respectifs.

Il y a deux manières de choisir un canal MIDI. La fonction et l'affichage changent un peu en fonction de la manière choisie.

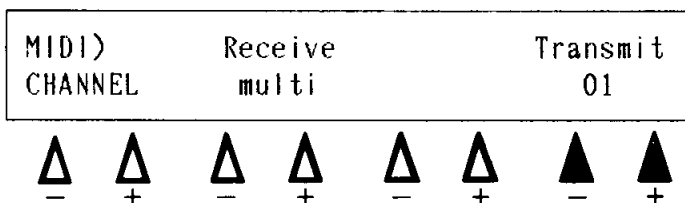
La première façon consiste à sélectionner le canal MIDI directement en mode Play ou après la sélection normale d'un timbre. (Vous pouvez également appeler la fonction de canal MIDI en appuyant d'abord sur la touche **EXIT**.)





Vous pouvez alors régler les canaux de réception et de transmission MIDI de la façon décrite dans cette section.

La deuxième façon consiste à appeler cette fonction en mode multiple. Si vous retournez aux tâches du mode synthétiseur directement à partir du mode multiple (sans appuyer sur une des touches **PLAY MODE** ou la touche **EXIT**) et sélectionnez le canal MIDI, vous obtiendrez l'affichage suivant:



“multi” indique que le canal de réception doit être réglé pour chaque timbre en mode multiple, avec la tâche Canal de réception MIDI. Il est **IMPOSSIBLE** de réaliser les réglages de canal de réception ici.

**Remarque:**

Si vous avez modifié les canaux de transmission et de réception MIDI, il peut arriver que vous n’entendiez plus certains timbres lorsque vous jouez sur le clavier. Voici comment cela peut se produire et surtout comment l’éviter:

Chaque timbre peut avoir son propre canal de réception MIDI (défini en mode multiple, Canal de réception MIDI). Si ce canal correspond au canal de transmission (défini en mode job, Canal de transmission MIDI), vous entendrez le timbre. L’attribution de différents canaux de réception MIDI à différents timbres n’est nécessaire que lorsque vous contrôlez le YS200 à partir d’un autre appareil MIDI. Quand vous jouez avec des timbres sur le clavier du YS200 en mode multiple, attribuez la même valeur à tous les canaux de réception **ET** au canal de transmission.

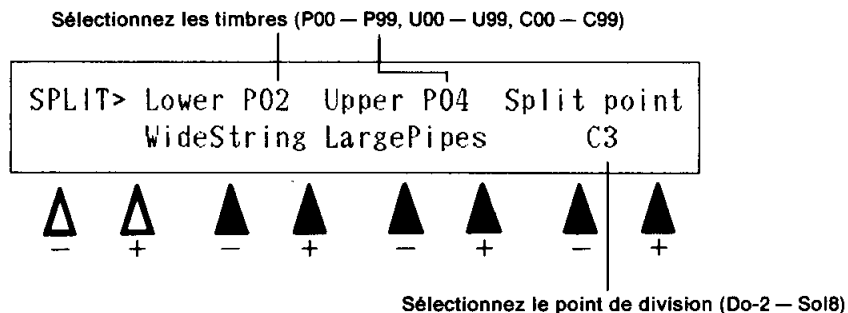
■ **Gammes des paramètres:**

RECEIVE CHANNEL (canal de réception):      Multi, 1 — 16, Omni On, Off  
TRANSMIT CHANNEL (canal de transmission): Off, 1 — 16

**MODE DIVISE (Split)**

■ **Fonctions:** Détermine deux timbres joués sur différentes parties du clavier, et le point de division qui les sépare.

- Le mode divisé permet d’assigner deux timbres à deux sections distinctes du clavier. Sélectionnez les timbres pour les parties supérieure et inférieure du clavier à l’aide des touches PLAY Mode pour sélectionner la mémoire dans laquelle le timbre doit être sélectionné et à l’aide des touches de sélection + / — correspondantes. Le point de division peut être déterminé en utilisant la quatrième paire de touches de sélection + / — ou en actionnant la note désirée sur le clavier.



**Remarque:**

Vous pouvez éditer des données en mode divisé en appuyant sur la touche **EASY EDIT** qu'il vous faut. Cependant, cette méthode ne vous permet de choisir automatiquement que le timbre le plus bas. Pour éditer le timbre le plus haut, repassez en mode PLAY et sélectionnez le timbre.

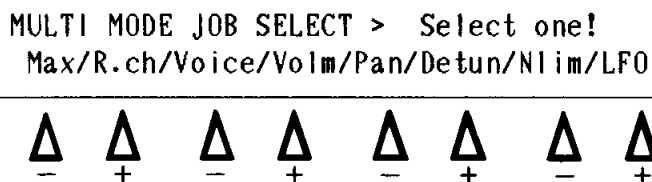
**Remarque:**

En mode divisé, les réglages d'effets originaux des deux timbres sont ignorés. Si vous désirez un effet sur les timbres, vous devez sélectionner un effet "global", c.-à-d. un effet s'appliquant de la même façon aux deux timbres. Pour ce faire, appuyez sur la touche **EFFECT** en mode divisé et effectuez les réglages désirés. Lorsque vous retournerez en mode Play, vous retrouverez les réglages d'effets originaux des timbres.

## **FONCTIONS MODE MULTIPLE**

Le mode multiple est une fonction puissante qui vous permet de jouer jusqu'à 8 timbres différents à la fois et de les assigner chacun à un canal MIDI séparé contrôlé indépendamment. Chaque voix peut avoir sa clé et ses propres réglages de volume, de panoramique et de désaccord.

Lorsque vous sélectionnez le mode de sélection de job Multi mode, vous obtenez l'affichage suivant.



Appuyez sur une des touches de sélection  $-/+$  pour sélectionner un réglage de mode multiple à effectuer.

## **EXEMPLES D'AFFICHAGES DU MODE MULTIPLE**

Par exemple, les écrans suivants vous montrent un arrangement comprenant un timbre de basse mono attribué à l'octave la plus basse et deux timbres de cordes différents (monophoniques) occupant tous deux la plage supérieure. Ces timbres sont légèrement désaccordés pour créer un son plus riche. Le timbre de piano est contrôlé par LFOb, ce qui vous permet de créer un effet de trémolo. (Cela dépendra des réglages LFO pour le timbre de piano.) Les deux timbres de cordes utilisent un vibrato.

MAX NOTES> MIDI R.ch=01 , P60 E.Bass 1							
1	5	1	1	0	0	0	0

Il faut distribuer les 8 notes disponibles en mode multiple entre les instruments utilisés. ("----" indique des instruments dont le réglage de nombre de notes maximal est de 0. Il est impossible de modifier les réglages de ces timbres.)

```
RECEIVE CH> Max Notes=1 , P
01 01 01 01 ----
```

Vous pouvez régler chaque timbre pour qu'il reçoive un canal MIDI différent. Cela signifie qu'un séquenceur MIDI branché à la borne MIDI IN du YS200 peut jouer indépendamment des timbres spécifiés. Le clavier du YS200 a un réglage "Transmit Channel" et en mode multiple, il ne jouera QUE les instruments dont le canal de réception correspond au canal de transmission du clavier. Pour jouer avec les timbres affichés à l'écran ci-dessus, réglez le canal de transmission du clavier du YS200 sur 1. Voyez Canal MIDI dans la section Fonctions du mode Job.

```
VOICE NO.>Max Notes=1,R.ch=01,E.Bass 1
P60 P07 P10 P02 --- --- ---
```

Sélectionnez un timbre (0 — 99) pour chaque instrument.

```
VOLUME>MaxNotes=1,R.ch=01 P.60 E.Bass 1
99 99 99 99 -- -- --
```

Réglez le volume pour les différents instruments. Chaque instrument peut occuper une place définie dans le panorama stéréo (G, G + D ou D).

```
PAN> MaxNotes=1,R.ch,P60 E.Bass 1
<□> <■> <□> <■> -----
```

En désaccordant deux timbres qui doivent être joués à l'unisson (les deux timbres de cordes dans l'exemple ci-dessus), vous enrichissez l'ensemble.

```
DETUNE>MaxNotes=1,R.ch=01,P60 E.Bass 1
+0 +0 -1 +1 -- -- --
```

Chaque instrument peut être limité à une section définie du clavier afin de procéder à des partages complexes du clavier.

```
H B1 B3 C6 G6 ----
L C1 C2 C4 C4 ----
```

Chaque instrument peut être limité à une portion du clavier.

```
LFO> MaxNotes=1,R.ch=01,P60 E.Bass 1
off LFOb vib vib ----
```

Chaque instrument peut utiliser son propre générateur de vibrato ou partager un des LFO (LFOa et LFOb) pour des effets de trémolo.

**NOMBRE MAXIMAL DE NOTES (Max)**

■ **Fonction:** Fixe le nombre maximal de notes que peut faire entendre chaque timbre.

■ **Gammes des paramètres:**

MAXIMUM NOTES: 0 — 8

**CANAL DE RECEPTION MIDI (R ch)**

■ **Fonction:** Détermine le canal de réception MIDI pour chaque timbre.

■ **Gammes des paramètres:**

RECEIVE CHANNEL (canal de réception): 1 — 16, omni

**NUMERO DE TIMBRE (Voice)**

■ **Fonction:** Sélectionne le numéro de timbre (et le type de mémoire à partir de laquelle il est sélectionné) pour chacune des fentes de timbre Multi Mode.

- Utilisez les touches de sélection + / – sous chaque paramètre de fente de timbre et sélectionnez le type de mémoire (U = Utilisateur, C = Carte, P = Préréglée).

■ **Gammes des paramètres:**

VOICE NUMBER (numéro de timbre): 00 — 99

**VOLUME (Volm)**

■ **Fonction:** Règle le volume pour chaque voix.

■ **Gammes des paramètres:**

VOLUME: 0 — 99

**PANORAMIQUE**

■ **Fonction:** Détermine le réglage de panoramique pour chaque timbre.

- Utilisez les touches de sélection + / – **SEQ/PLAY** sous chaque paramètre de fente de timbre pour sélectionner le réglage de panoramique (◀ □ ▶ = Gauche, < ■ > = Centre, < □ ▶ = Droite).

**Remarque:**

Il est impossible d'utiliser Effect et Pan simultanément. Si vous réglez le panorama à droite ou à gauche pour un timbre alors que celui-ci (ou tout autre timbre en mode multiple) a un réglage d'effet, le message suivant apparaîtra brièvement pour signaler que le(s) réglage(s) d'effet est (sont) ignoré(s).

PAN) MaxNotes=1,R.ch=01,P00 Elegant  
\*ATTENTION\* Effect data was ignored!

■ **Gammes des paramètres:**

PAN (panoramique): Gauche (◀ □ ▶), centre (< ■ >), droite (< □ ▶)

**DESACCORD (Detun)**

■ **Fonction:** Règle le degré de désaccord pour chaque timbre.

Chaque timbre peut être désaccordé vers le haut ou le bas par rapport à la hauteur centrale fixée à l'origine. Le fait d'attribuer des valeurs de désaccord distinctes aux différents timbres ajoute une plus grande richesse au son.

■ **Gammes des paramètres:**

DETUNE: -7 — +7

## NOTE LIMITE (NlIm)

■ **Fonction:** Détermine la note la plus basse et la plus haute qui pourra être exécutée pour chaque timbre.

Cette fonction vous permet d'attribuer jusqu'à huit timbres différents à des sections du clavier. Cette tâche du mode multiple, combinée avec le nombre maximal de notes et le numéro de timbre, est une des fonctions les plus importantes pour obtenir un clavier à plusieurs timbres.

Vous pourriez, par exemple, attribuer un timbre de basse et de piano à des sections opposées du clavier. La note limite vous permet de définir ces sections avec précision. Sélectionnez le timbre de basse (en mode de numéro de timbre) et prenez Do1 comme note limite inférieure et Sol2 comme note limite supérieure. Le timbre de piano pourrait alors occuper la plage allant de Sol#2 à Do1. Cela vous permet de jouer avec un timbre différent pour chaque main.

Les notes limite inférieure et supérieure sont affichées sur deux rangées. Cependant, vous ne pouvez modifier que la valeur de la rangée inférieure. Servez-vous du clavier numérique pour inverser la position des rangées à l'affichage: appuyez sur une touche de 0 à 4 pour amener la rangée de valeurs correspondant à la note limite inférieure dans le bas de l'affichage afin de l'éditer. Si vous désirez éditer les valeurs de note limite supérieure, appuyez sur les touches de 5 à 9 pour amener ces valeurs dans le bas de l'affichage. Pour attribuer des valeurs de note à un timbre, sélectionnez d'abord ce timbre avec la touche de sélection +/– appropriée et entrez ensuite la valeur de note soit avec le clavier numérique, soit avec le clavier.

### ■ Plages de paramètres:

NOTE INFÉRIEURE (L): Do-2 — Sol8

NOTE SUPÉRIEURE (H): Do-2 — Sol8

## LFO

■ **Fonction:** Règle les deux LFO indépendants et la commande de vibrato pour chaque timbre.

Le YS200 est muni de deux LFO indépendants pouvant être utilisés simultanément avec n'importe quel timbre. Cependant, comme vous pouvez vous servir de huit timbres à la fois, les deux réglages de LFO (trémolo, tonalité, volume et wowwow) affecteront plusieurs timbres. La seule exception est le vibrato: bien que considéré comme un effet de type LFO, celui-ci peut être appliqué à n'importe quel timbre en plus des deux réglages de LFO.

Sélectionnez le timbre à modifier en appuyant sur la touche de sélection +/– correcte et réglez la valeur de LFO à l'aide des touches +/– du clavier numérique. "LFOa" correspond au réglage de LFO effectué pour le timbre situé à l'extrême gauche de l'affichage tandis que "LFOb" correspond au réglage suivant. Ainsi, si un timbre de corde occupe la première position à l'affichage (à l'extrême gauche), "LFOa" sera réglé sur trémolo et tous les autres timbres qui se sont vus attribuer une valeur "LFOa" auront le même réglage de trémolo. Pour régler les valeurs du LFO (vitesse, vibrato et tremolo), passez en mode Easy Edit et utilisez la fonction LFO. Consultez cette section pour plus d'informations.

### ■ Valeurs de paramètres:

off, LFOa, LFOb, vib

**Remarque:**

Vous pouvez éditer des données en mode multiple en appuyant sur la touche **EASY EDIT** qu'il vous faut. Cependant, cette méthode ne vous permet de choisir automatiquement que le timbre situé à l'extrême gauche de l'affichage. Pour éditer un autre timbre, repassez en mode **PLAY** et sélectionnez le timbre.

**Remarque:**

En mode multiple, tous les timbres doivent partager le même effet (réverbération, retard, distorsion, etc.). Au départ, cet effet "global" du mode multiple est le No.0, Rev.Hall. Pour modifier ce réglage, appuyez sur **EFFECT** et choisissez l'effet que vous voulez. Il s'appliquera à tous les timbres. Lorsque vous repassez en mode **Play**, chaque timbre retrouvera ses réglages d'effet originaux.

**Remarque:**

Lorsque vous éditez un timbre en mode multiple, il peut arriver que vous puissiez l'éditer sans pouvoir l'entendre. C'est dû au fait que le timbre édité (le timbre situé à l'extrême gauche de l'affichage) a un canal de réception MIDI qui ne correspond pas au canal de transmission. Pour entendre le timbre que vous éditez, effectuez les opérations suivantes.

- 1) Attribuez la même valeur au canal de réception MIDI (en mode multiple, Canal de réception MIDI) qu'au canal de transmission (en mode job, Canal de réception MIDI).
- 2) Attribuez à tous les autres timbres un numéro de canal de réception (en mode multiple, Canal de réception MIDI) différent de celui choisi en (1).
- 3) Appuyez sur la touche **EASY EDIT** voulue et commencez à éditer.

OU, si ce procédé vous semble trop compliqué,

Sélectionnez le timbre manuellement (selon l'explication donnée dans le chapitre **OPERATIONS ELEMENTAIRES**) et éditez-le de la manière habituelle.

## **UTILISATION DU MODE MULTIPLE — UN EXEMPLE**

Le mode multiple contient des fonctions extrêmement performantes qui peuvent parfois être relativement complexes. Cette section est conçue pour vous familiariser avec certaines tâches du mode multiple et pour vous donner une idée de tout ce que vous pouvez en tirer.

Cet exemple vous propose un arrangement du clavier vous permettant de jouer trois timbres différents (piano, cuivre et violon solo).

Les trois timbres utilisés seront les présélections No. 07 (Piano 1), 56 (Violin 1) et 75 (Sax 1).

Avant d'attribuer ces timbres aux diverses sections du clavier, il faut vérifier leurs réglages LFO et voir quels sont les plus importants. Comme le timbre situé à l'extrême gauche de l'affichage détermine le réglage du "LFOa" (voyez la section LFO du mode multiple), il faut donc placer le timbre qui a le réglage LFO le plus important à cet endroit. (N'oubliez pas que le réglage original de LFO d'un timbre peut être ignoré s'il est précédé par un autre timbre à l'affichage.)

Notre exemple est assez simple puisque le timbre 56 (Violin 1) est le seul qui possède un paramètre LFO plus élevé que 0 (ici, trémolo = 15).

Effectuons à présent les réglages des paramètres Multi.

- 1) Appuyez sur **JOB** et sélectionnez **Multi**.
- 2) Sélectionnez **Max** (il faut déterminer le nombre maximal de notes pour chaque

timbre avant toute autre chose).

- 3) Appuyez sur la touche de sélection — située à l'extrême gauche.
- 4) Comme la position à l'extrême gauche sera occupée par le son de violon solo, entrez "1" à l'aide du clavier numérique pour en faire un son mono.

Son préalablement sélectionné

MAX NOTES) MIDI R.ch=01 , P00 Elegant							
1	0	0	0	0	0	0	0

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

- 5) Définissez maintenant le nombre maximal de notes pour les deux autres timbres: 2 pour le timbre 75 (son de cuivre) et 5 pour le timbre 07 (piano).

MAX NOTES) MIDI R.ch=03 , P02 WideString							
1	2	5	0	0	0	0	0

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

- 6) Appuyez de nouveau sur **JOB** et sélectionnez **R.ch** (canal de réception).
- 7) Réglez toutes les valeurs de canal de réception des trois timbres sur "01". Vous devriez obtenir l'affichage suivant:

RECEIVE CH) Max Notes=5 , P07 Piano 1							
01	01	01	---	---	---	---	---

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

- 8) Sélectionnez les numéros de timbre pour chaque position de timbre. Appuyez une fois de plus sur **JOB** et sélectionnez alors **Voice** (timbre).
- 9) Appuyez sur **PRESET** (il faut choisir le type de mémoire dans laquelle le timbre se trouve).
- 10) Entrez "56" à l'aide du clavier numérique. Entrez ensuite les timbres 75 et 07 de la même façon. Vous devriez obtenir l'affichage suivant:

VOICE NO.)Max Notes=1,R.ch=01,Violin 1							
P56	P75	P07	---	---	---	---	---

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

- 11) Appuyez sur **JOB**, sélectionnez "Volm" et réglez le volume des timbres.

VOLUME)Max Notes=4,R.ch=01,P07 Piano 1							
99	99	99	--	--	--	--	--

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

▲  
—

▲  
+

- 12) Déterminez les notes limite pour chaque timbre. Cette fonction définira la section du clavier attribuée à chaque timbre. Appuyez sur **JOB** et sélectionnez **Nlim**.
- 13) Vous pouvez maintenant déterminer les notes limite pour chaque timbre (l'intervalle de notes du clavier qui serviront à jouer chaque timbre). Les réglages de notes limite s'effectue sur la ligne inférieure de l'affichage. Pour passer de l'affichage de la note la plus basse à la note la plus haute ou vice versa, procédez comme suit: utilisez les touches numériques 0 — 4 pour fixer la note la plus basse et les touches numériques 5 — 9 pour fixer la note la plus haute. La première touche du clavier enfoncée après la sélection d'un instrument au moyen d'une touche  $\Delta$  sera considérée comme une des notes limite de cet instrument. Vous pouvez également utiliser les boutons  $-/+$  situés sous les touches numériques pour changer la définition de la note limite.
- 14) Attribuez les mêmes valeurs de note limite (supérieure et inférieure) aux deux premiers timbres (Do#3 et Do6) et assignez Do1 et Do3 comme notes limite inférieure et supérieure au troisième timbre. De cette façon, les deux octaves les plus basses seront réservées au piano tandis que les trois octaves les plus hautes serviront pour les cuivres et le violon. Vous obtiendrez l'affichage suivant:

H C6	C6	C3	----	----	----	----	----
LC#3	C#3	C1	----	----	----	----	----

- + - + - + - +

- 15) Sélectionnez enfin les réglages LFO pour chaque timbre. Appuyez sur **JOB** et sélectionnez **LFO**. Servez-vous des touches  $+/-$  de sélection situées sous les positions des timbres pour sélectionner le timbre voulu et utilisez les touches  $+$  et  $-$  du clavier numérique pour définir la valeur. Comme le timbre de violon est le seul qui possède un réglage LFO, réglez celui-ci sur "LFOa". Les deux autres timbres peuvent être réglés sur "off".

LFO)	MaxNotes=5,	R.ch=01,	P07	Piano	1
LFOa	off	off	----	----	----

- + - + - + - +

Jouez maintenant sur le clavier et continuez à créer vos propres réglages en mode multiple.



# REFERENCE SEQUENCEUR

## QU'EST-CE QU'UN SÉQUENCEUR?

Si vous avez travaillé sur l'exemple simple de la page 21 ou écouté les mélodies de démonstration, vous vous êtes sans doute fait une idée des possibilités du séquenceur du YS200. Néanmoins, vous trouverez des explications plus détaillées ci-dessous.

Le séquenceur incorporé au YS200 ressemble à un enregistreur de bande multi-pistes, à la différence qu'au lieu d'enregistrer des sons, il enregistre une séquence d'événements. En effet, chaque note que vous jouez, chaque numéro de timbre que vous sélectionnez, chaque poussée sur la pédale de soutien est mémorisée en tant que donnée. En d'autres termes, au lieu d'enregistrer le **son**, vous enregistrez la **performance**. Lorsque vous reproduisez une séquence, ces données font produire le son par les circuits de production de son du YS200.

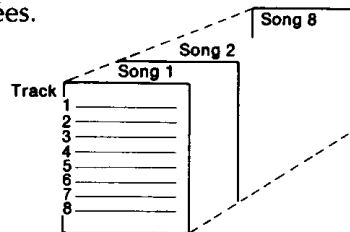
L'enregistrement de séquence, opposé à l'enregistrement de son, présente de nombreux avantages. Par exemple, vous pouvez changer les sons au cours de la lecture ("Ce solo à la clarinette serait peut-être plus beau si exécuté par un hautbois", etc.). Le tempo peut être modifié sans devoir affecter le diapason, ce qui signifie que vous pouvez enregistrer un passage difficile à un tempo lent et de le reproduire à un tempo plus rapide. Pour enregistrer des passages particulièrement compliqués, vous pouvez entrer les notes une par une (fonction d'enregistrement par étapes). En outre, si vous commettez une erreur, vous pouvez utiliser cette fonction d'enregistrement par étapes pour ré-enregistrer la fausse note.

## PISTES, TIMBRES ET MELODIES

La plupart des compositions musicales sont jouées par deux instruments ou plus, chacun d'entre eux exécutant sa partie propre. Le séquenceur du YS200 possède huit  **pistes** . Chaque piste est une partie indépendante (de 999 mesures de long) et contrôle un instrument différent. Une piste peut contenir des changements de timbre, ce qui signifie que, par exemple, la même piste peut jouer un timbre de saxophone, puis un timbre de trompette, puis un timbre de cor.

Le YS200 peut faire retentir un maximum de huit timbres à la fois, de sorte qu'en utilisant une piste du séquenceur pour chaque timbre, il est possible de composer des mélodies complexes (reportez-vous à la remarque).

Vous pouvez assigner un nom et un tempo aux données de ces huit pistes et les mémoriser en tant que  **mélodie** . Le YS200 peut conserver en mémoire huit mélodies différentes que vous aurez créées. Ces mélodies peuvent aussi être conservées sur des cartouches de données.



## FONCTIONS DU SEQUENCEUR

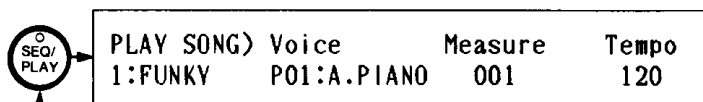
Avant de vous détailler le fonctionnement du séquenceur du YS200, voici tout d'abord un aperçu de la manière dont il est organisé et de ce qu'il peut faire (une carte de référence des fonctions du séquenceur, fournie avec ce mode d'emploi, possède un tableau similaire pour vous faciliter la tâche).

### Attention:

- Pour entrer en mode séquenceur, appuyez sur la touche SEQ/PLAY. La DEL s'allume (rouge), indiquant que le séquenceur est à présent actif et que toutes les touches vont accomplir les fonctions marquées en vert. Par exemple, la touche EASY EDIT marquée "EG" (avec TR1 imprimé en vert) va enclencher et désenclencher la piste n°1. Dans les explications du mode séquenceur, ces noms vont être utilisés pour les touches.
- Pour repasser en mode synthétiseur, appuyez sur la touche EXIT.

Les deux fonctions principales du mode séquenceur sont **la lecture** d'une mélodie et "l'enregistrement" de pistes pour composer une mélodie.

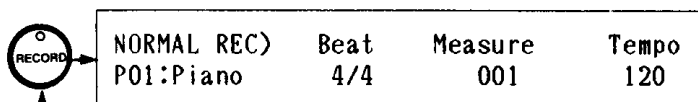
### LECTURE D'UNE MELODIE



Appuyez sur la touche SEQ/PLAY pour entrer en mode séquenceur (mode "PLAY"). Détails page 42.

Sélectionnez une mélodie. Vous pouvez changer le timbre et le tempo et lancer la reproduction à partir de n'importe quelle mesure.

### ENREGISTREMENT D'UNE MELODIE



Appuyez sur la touche RECORD pour entrer en mode d'enregistrement (l'enregistrement normal, par remplacement partiel ou par étapes se sélectionne dans la section JOB, ci-dessous). Détails page 42.

Vous pouvez changer le timbre, le battement (indication de la mesure) et le tempo de la mélodie et lancer l'enregistrement à partir de n'importe quelle mesure.

Il existe deux autres fonctions dans le mode séquenceur, à savoir, la fonction de tâche (JOB) (diverses fonctions d'édition et de contrôle) et la fonction de timbre (VOICE) (sélection des timbres utilisés dans une mélodie).

### SELECTION D'UNE TACHE

Appuyez sur la touche JOB, puis utilisez le sélecteur + / - pour sélectionner une tâche. Détails page 53.



**Song:** Pose le nom d'une mélodie et le tempo, sauvegarde ou efface une mélodie

**Qntz:** Affine le chronométrage d'une piste

**Cnd:** Choisit la synchronisation et spécifie les conditions d'enregistrement

**Edit:** Efface ou copie des pistes, enlève ou insère des mesures

**Mix:** Combine deux pistes en une seule

**Card:** Sauvegarde/charge les données sur carte ou sur MIDI

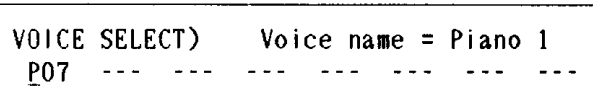
**Rec:** Règle le mode d'enregistrement et le canal de réception

**Eft:** Choisit un effet (réverbération, etc.)

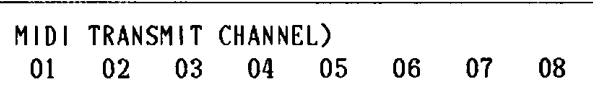
### SELECTION D'UN TIMBRE

Appuyez plusieurs fois sur la touche VOICE pour accéder aux sections "Voice Select" (sélection de timbre), "Max Notes" (nombre max. de notes) et "MIDI Transmit Channel" (canal de transmission MIDI). Détails page 62.

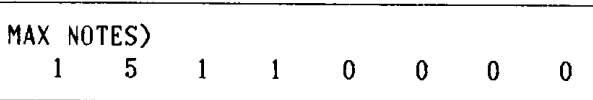
Choisissez le timbre (le son) reproduit par chaque piste.



Chaque piste du séquenceur transmet des données en provenance de MIDI OUT pour contrôler les autres synthétiseurs.

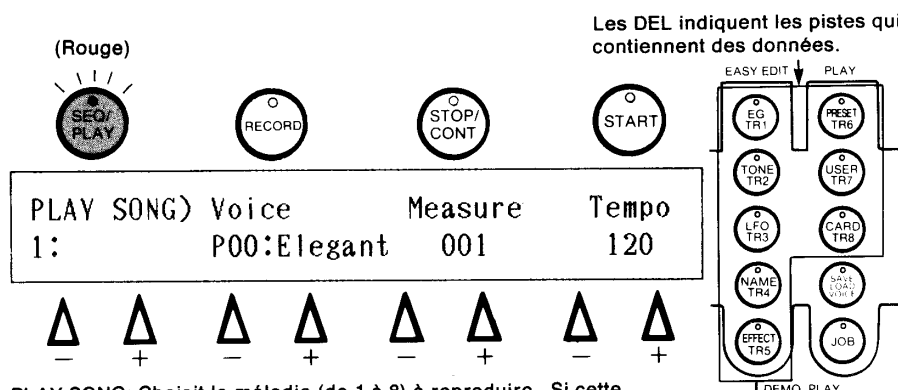


La possibilité du YS200 à reproduire huit sons doit être répartie parmi les huit instruments.



## LECTURE (PLAY)

Cette section sert à la reproduction des mélodies. Lorsque vous appuyez sur la touche SEQ/PLAY, la DEL s'allume (rouge) indiquant que l'appareil se trouve en mode séquenceur. L'affichage qui apparaît est le suivant. Utilisez les touches + / - sous l'ACL pour choisir la mélodie, le timbre, la mesure et le tempo.



Avant de lancer la lecture, vous pouvez appuyer sur une touche de sélection de piste pour assourdir la piste, de manière à la rendre inaudible (clignotement vert = mise en sourdine). Une poussée sur la touche de sélection de piste va réinitialiser la mesure sélectionnée sur 001.

Pour lancer la lecture à partir de la première mesure, appuyez sur la touche START. Pour lancer la lecture à partir du point spécifié dans la section "Measure", appuyez sur la touche STOP/CONTINUE. Au cours de la lecture, la DEL de la touche SEQ/PLAY clignote pour indiquer le tempo de la mélodie. Pour arrêter la lecture, appuyez sur la touche STOP/CONTINUE.

- Si vous jouez sur le clavier du YS200, les sons du timbre indiqué dans la section "Voice" vont retentir, mais rappelez-vous que le timbre est limité par le réglage du nombre maximal de notes posé pour cette piste.
- Avant de lancer la lecture, vous pouvez appuyer sur une touche de sélection de piste pour assourdir/rétablir cette piste.
- En plus de l'utilisation des touches + / - pour passer dans les timbres, vous pouvez utiliser les touches numériques pour sélectionner directement un timbre (de 00 à 99). Pour choisir les timbres pré-réglés, les timbres de carte, ou les timbres de l'utilisateur, appuyez sur la touche VOICE, puis appuyez respectivement sur la touche PRESET, CARD et USER. Reportez-vous aux explications détaillées à la page 61.

## ENREGISTREMENT (RECORD)

Cette section sert à l'enregistrement des mélodies. Une mélodie contient de 1 à 8 pistes et chaque piste est enregistrée séparément. Le séquenceur du YS200 met trois moyens d'enregistrement à votre disposition.

Enregistrement normal: Votre jeu au clavier est enregistré comme vous l'entendez.

Enregistrement par remplacement partiel: Il est identique à l'enregistrement normal, sauf qu'il se déclenche uniquement aux mesures spécifiées. Par exemple, vous pouvez ré-enregistrer sur une erreur et garder le reste de la piste.

Enregistrement par étapes: Entrez les notes une par une sur le clavier. Ceci vous permet de créer des passages complexes dont vous auriez trop de difficultés à jouer directement.

Au départ, le mode d'enregistrement normal est choisi. Si vous souhaitez changer de mode d'enregistrement, appuyez sur la touche JOB pour faire apparaître l'affichage suivant.

SEQUENCER JOB SELECT)							
Song	Qntz	Cnd	Edit	Mix	Card	Rec	Efct
△ -	△ +	△ -	△ +	△ -	△ +	▲ -	△ +

Ensuite, appuyez sur la touche △ pour choisir "Rec" et obtenir l'affichage suivant.

RECORD MODE)				Mode	Receive ch
Free memory= 100 %				normal	keyboard
△ -	△ +	△ -	△ +	▲ -	▲ +

Use -/+ to select normal, step or punch

Utilisez les touches +/- pour sélectionner l'enregistrement normal, par remplacement partiel ou par étapes (pour plus de détails, voyez page 54).

Finalement, appuyez sur la touche RECORD (la DEL s'allume en rouge) pour entrer en mode d'enregistrement (si la DEL s'allume en vert et que l'ACL affiche "PART TYPE", appuyez de nouveau sur la registre RECORD pour qu'elle s'allume en rouge). Chaque mode d'enregistrement (normal, par remplacement partiel, par étapes) est expliqué séparément dans les sections suivantes.

Pendant que la lecture est interrompue, appuyez sur une touche de sélection de piste (de TR1 à TR8) pour pouvoir observer et changer le timbre utilisé dans chaque piste, de 1 à 8 (si la piste reproduit un instrument dont le réglage maximal de notes est égal à zéro, "---" apparaît sur l'affichage).

**Remarque:**

Le séquenceur du YS200 a une capacité de 10.000 notes environ. Si vous tombez à court de mémoire pendant l'enregistrement, l'ACL va afficher le message "Memory Full" (mémoire saturée), et les données de la piste en cours d'enregistrement seront perdues. Il est donc prudent de vérifier s'il reste assez de place en mémoire avant de commencer un enregistrement (tâche Record Mode).

## PROCEDURE D'ENREGISTREMENT MULTI-PISTES

Si vous avez déjà utilisé un enregistreur de bande multi-pistes, faire fonctionner le séquenceur du YS200 ne devrait pas vous poser de problème. Le principe de base de l'enregistrement multi-pistes consiste à enregistrer une partie, puis à enregistrer une autre partie tout en écoutant la première. Par exemple, enregistrez la partie du piano sur la piste n°1.

Piste 1  Piano (enregistrement)  
Piste 2  
Piste 3

Ensuite, enregistrez la partie de la basse sur la piste n°2 tout en écoutant le piano sur la piste n°1.

Piste 1  Piano  
Piste 2  Bass (enregistrement)  
Piste 3

Pour finir, enregistrez la partie du saxophone sur la piste n°3 tout en écoutant le piano et la basse (pistes 1 et 2).

Piste 1  Piano  
Piste 2  Bass  
Piste 3  Sax (enregistrement)

De cette manière, vous pouvez à vous seul créer un ensemble.

### Attention:

Avant de commencer à enregistrer, régler le synthétiseur du YS200 sur une combinaison d'instruments (c'est-à-dire, un "ensemble") approprié à la mélodie que vous souhaitez enregistrer, comme expliqué dans la section suivante "type de partie".

## TYPE DE PARTIE

Le séquenceur du YS200 possède huit pistes et le synthétiseur du YS200 peut produire jusqu'à 8 parties de manière simultanée. Cependant, comme un maximum de huit notes seulement peut retentir simultanément, ces huit notes disponibles doivent être réparties entre les huit timbres. Par conséquent, si vous devez jouer des accords de deux notes ou plus avec un seul timbre, le nombre maximal des notes d'une ou de plusieurs des autres timbres doit être réglé sur "0". Ceci a déjà été expliqué à la section du synthétiseur. Référez-vous au mode multiple et au nombre maximal de notes, page 35.

Deux manières de régler une combinaison de parties, ou ensembles, sont disponibles.

1. Utilisez un type de partie pré-réglé (voyez la section suivante).
2. Utilisez la fonction VOICE du mode séquenceur

Cependant, le réglage de la plage du clavier pour chaque partie ne peut s'effectuer qu'en mode multiple, mode synthétiseur. Il se peut que vous deviez revenir en mode multiple et recommencer des séparations de clavier, au cas où elles devraient être modifiées.

Voici un "ensemble" typique à cinq parties, composé du timbre de la harpe, du violon, du violoncelle, de la flûte et du hautbois. Chaque partie est exécutée par une piste différente du séquenceur. Remarquez que le nombre de notes simultanées pour tous les timbres est égal à 8.

Piste	Instrument	Timbre	Maximum de notes
Piste 1	1	Harpe	3
Piste 2	2	Violon	2
Piste 3	3	Violoncelle	1
Piste 4	4	Flûte	2
Piste 5	5	Hautbois	1
Piste 6	6	—	0
Piste 7	7	—	0
Piste 8	8	—	0

Nombre total de notes simultanées pour toutes les timbres = 8 notes simultanées (max)

Les pistes du séquenceur, de 1 à 5, vont reproduire l'instrument correspondant. Dans l'exemple ci-dessus, seules cinq pistes sont requises et les pistes de 6 à 8 ne reproduisent pas d'instrument du YS200 (cependant, ces pistes peuvent être utilisées pour reproduire des timbres en provenance d'un synthétiseur **externe** via MIDI; à cet effet, reportez-vous au canal de transmission MIDI, page 62).

Chaque piste du séquenceur peut recevoir jusqu'à 8 notes Simultanées. Cependant, lors de l'enregistrement d'une piste, souvenez-vous de ne pas dépasser la capacité du nombre maximal de notes pour chaque instrument. Par exemple, la piste n°1 doit contenir des accords de 4 notes ou plus. Les notes au delà de la limite vont couper les notes antérieures de manière artificielle. Gardez toujours à l'esprit que des instruments comme le violoncelle et le hautbois sont généralement joués de manière monophonique (c'est-à-dire, une note à la fois) et tirez ainsi le meilleur parti des huit notes simultanées.

## TYPES DE PARTIES PREREGLEES

Sept types de parties (ensembles) ont été préréglés pour votre entière disposition.

Par exemple, si vous choisissez le type de partie préréglée "2:Pops", vous disposez instantanément d'un orchestre de quatre membres composé d'une basse, d'un piano, de cordes et d'un vibraphone et dont le piano peut produire un maximum de cinq notes à la fois. Ceci vous épargne les réglages en mode séquenceur, Voice (page 61).

Si vous ne choisissez pas un des types de partie préréglée, les réglages du mode multiple effectués pour la sélection de timbre et le nombre maximal de notes vont être utilisés, ce qui vous permet d'employer votre propre ensemble.

NORMAL REC)	Beat	Measure	Tempo
P00:Elegant	7/8	001	60

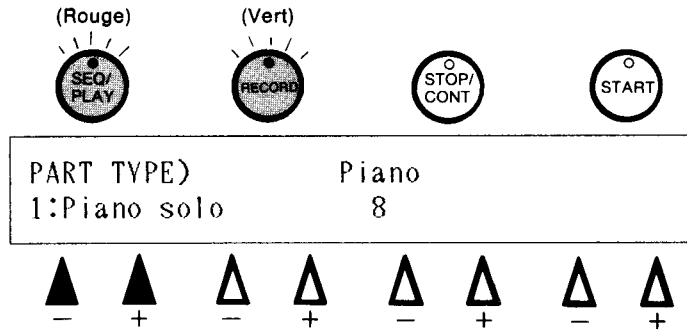


(DEL rouge)

Appuyez sur la touche RECORD pour alterner entre la section "Record" (DEL rouge) et "Part Type" (DEL verte).

PART TYPE) Please select part type!  
[-] [+]

Pour choisir une partie, appuyez sur les touches +/- pour observer les 7 choix ci-dessous.



Sélectionnez une partie, de 1 à 7.

- |               |  |
|---------------|--|
| 1: Piano solo | Piano (8)  |
| 2: Pops       | Basse (1), Piano (5), Cordes (1), Vibraphone (1)                     |
| 3: Fusion     | Basse (1), Piano (5), Cuivres (1), Flûte (1)                         |
| 4: Rock       | Basse (1), Cuivres (5), Guitare (2)                                  |
| 5: Jazz       | Basse (1), Piano (5), Flûte (1), Vibraphone (1)                      |
| 6: Latin      | Tambour métal.(1), EP (4), Cuivres (1), Marimba (1), Percussions (1) |
| 7: Classic    | Harpe (1), Violon (2), Violoncelle (1), Flûte (2), Hautbois (1)      |

Après avoir sélectionné un de ces types de parties prééglées, vous pouvez modifier les réglages par poussée sur la touche VOICE et changer les réglages de la sélection de timbre, du nombre maximal de notes et du canal de transmission MIDI (reportez-vous à la section des timbres, page 61).

**Remarque:**

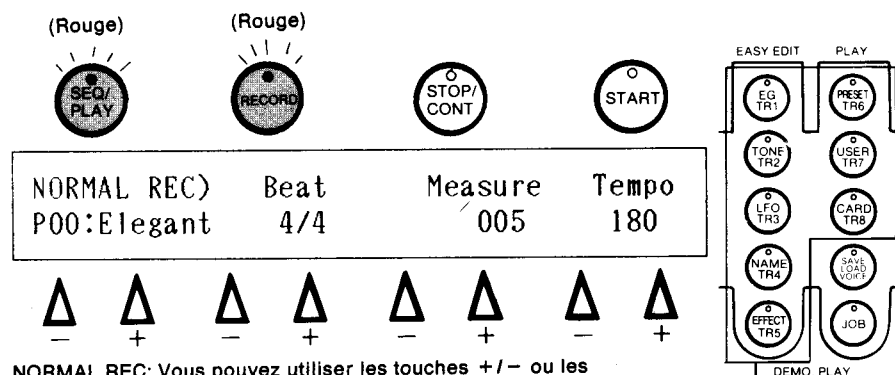
Rappelez-vous que le fait de choisir un de ces types de parties prééglées va remplacer les réglages du mode séquenceur, Voice que vous avez effectués pour la sélection de timbre et le nombre maximal de notes. Si vous souhaitez utiliser le réglage courant de l'appareil pour votre enregistrement, **ne sélectionnez pas de type de partie prééglée.**

Lorsque vous repassez en mode synthétiseur, les réglages antérieurs en mode multiple sont rétablis.

## ENREGISTREMENT NORMAL

En mode d'enregistrement normal, les notes sont enregistrées au moment exact où vous les jouez. Les changements de timbre et les déplacements des réglages rotatifs du diapason et de modulation (voir ci-dessous) vont également être enregistrés, ce qui vous permet d'enregistrer des performances impressionnantes.

Lorsque vous appuyez sur la touche RECORD, la DEL s'allume (rouge) et l'affichage suivant apparaît (si la DEL s'allume en vert et que l'ACL affiche le message "PART TYPE", appuyez de nouveau sur la touche RECORD pour qu'elle s'allume en vert, comme expliqué à la page 44).



**NORMAL REC:** Vous pouvez utiliser les touches +/– ou les touches du clavier numérique pour sélectionner un timbre (00 à 99) pour la piste sur laquelle vous allez enregistrer (appuyez sur la touche T1 à TR8 pour choisir la piste sur laquelle enregistrer).

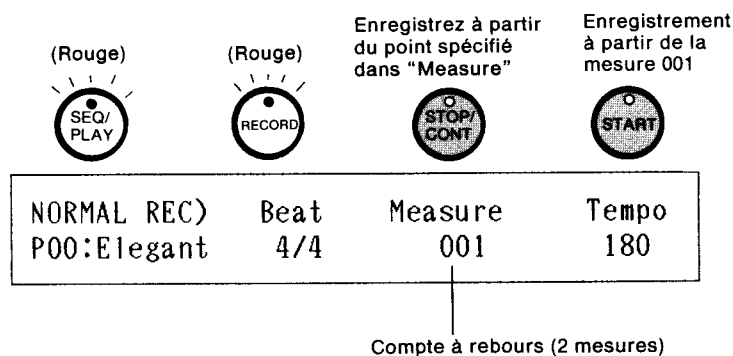
**Beat:** Vous pouvez poser une indication de la mesure (1/4 à 4/4, 1/8 à 8/8) pour la mélodie, uniquement dans le cas où toutes les pistes sont vides. Dès qu'une piste a été enregistrée, l'indication de la mesure de la mélodie ne peut plus être modifiée (toutes les pistes ont la même indication de mesure pendant toute la durée de la mélodie).

**Measure:** Vous pouvez sélectionner une mesure à partir de laquelle vous allez enregistrer, dès que vous allez appuyer sur la touche STOP/CONTINUE (vous pouvez sélectionner toute mesure, de 1 à 999, même si des pistes de la mélodie ne sont pas aussi longues).

Une DEL rouge indique la piste en cours d'enregistrement (enfoncez pour choisir la piste de 1 à 8).

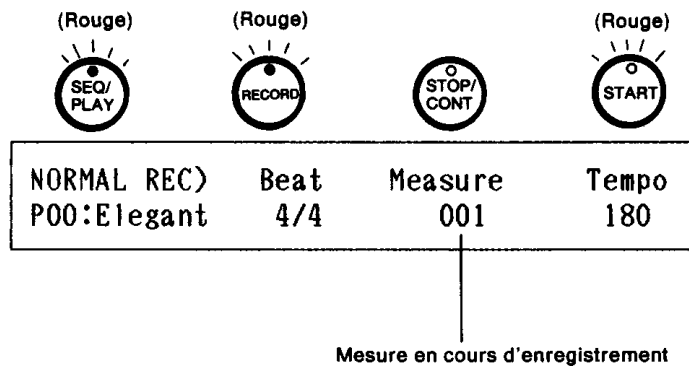
Après avoir choisi un type de partie préréglée ou réglé manuellement les assignations de l'instrument en mode multiple synthétiseur (voir page 33 ou Mode séquenceur, Voice, page 61), vous êtes prêt à enregistrer. Par exemple, pour enregistrer sur la piste 1, appuyez sur la touche TR1 (la DEL s'allume en rouge). Vous ne pouvez enregistrer que sur une seule piste à la fois.

Pour lancer l'enregistrement à partir de la première mesure, appuyez sur la touche START. Pour lancer l'enregistrement à partir de l'endroit spécifié dans "Measure", appuyez sur la touche STOP/CONTINUE. Un compte à rebours de deux mesures va vous donner le tempo. Si vous jouez une note ou déplacez un réglage avant que le compte à rebours n'ait atteint "1", les données de la note ou du réglage vont être enregistrées au tout début de la piste.



Lorsque le compte à rebours atteint "1", l'enregistrement commence et la mesure en cours d'enregistrement est affichée. Pendant l'enregistrement la DEL SEQ/PLAY (rouge) clignote pour indiquer le tempo.





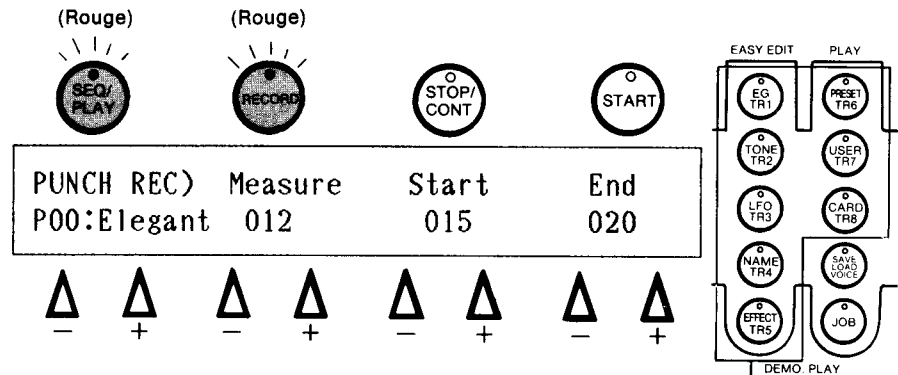
Lorsque l'enregistrement est terminé ou que vous souhaitez interrompre l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP/CONT. L'enregistrement s'arrête et l'appareil repasse en mode PLAY. Vous pouvez également arrêter l'enregistrement en appuyant sur la touche EXIT, mais l'appareil repasse dans ce cas en mode synthétiseur. Pour procéder à l'enregistrement sur une autre piste, choisissez une autre piste (TR1 à TR8) et enregistrez à nouveau.

- Si vous avez déjà enregistré sur d'autres pistes, il est probable que vous souhaitiez les écouter tout en enregistrant sur une nouvelle piste. Les pistes indiquées par une DEL verte vont reproduire leurs informations au fur et à mesure que vous enregistrez. En mode PLAY, vous pouvez utiliser les touches de sélection de piste (TR1 à TR8) pour commuter entre une piste en mode de lecture (DEL verte) et une piste en mode de sourdine (DEL verte clignotante). En mode RECORD, les touches de sélection de piste sont utilisées uniquement pour choisir une piste destinée à l'enregistrement.
- En mode d'enregistrement normal, si vous enregistrez sur une piste qui contient déjà des données, le nouvel enregistrement va s'ajouter aux données originales. Ceci signifie que si vous commettez une erreur, vous allez devoir vous en débarrasser en ré-enregistrant dessus par la fonction d'enregistrement par remplacement partiel (enregistrement qui va effacer les données originales), ou par l'utilisation de la tâche **Erase** (page 56).
- L'enregistrement normal (et l'enregistrement par remplacement partiel) va enregistrer les données de contrôle telles que les mouvements des réglages rotatifs du diapason et de modulation, situés à la gauche du clavier, ainsi que le souffle dans le contrôleur de souffle (Yamaha BC1 ou BC2, vendu séparément), raccordé à la prise BREATH CONT. L'effet du réglage de modulation et du contrôleur de souffle est déterminé par le réglage "Ctrl" (page 31) dans la tâche en mode synthétiseur. Les modifications de timbre (00 à 99) que vous effectuez au cours de l'enregistrement sont également mémorisées (utilisez le bouton  $-/+$  le plus à gauche ou les touches numériques). Cependant, vous ne pouvez choisir un différent type de timbre (timbre pré-réglé, d'utilisateur et de carte) pendant l'enregistrement.
- Selon les réglages effectués dans la tâche "Condition" (page 55), les données de l'après-toucher et de la vélocité peuvent également être enregistrées. Cependant, souvenez-vous que plus vous enregistrez de données de contrôle, plus la mémoire va se saturer rapidement (si des données de notes uniquement sont enregistrées, le séquenceur a une capacité de 10.000 notes environ).

## ENREGISTREMENT PAR REEMPLACEMENT PARTIEL

L'enregistrement par remplacement partiel est identique à l'enregistrement normal à la seule différence que seules les mesures spécifiées sont enregistrées. Cette fonction s'avère pratique si vous avez commis une erreur dans une section mais que vous voulez conserver le reste de la piste.

Lorsque vous appuyez sur la touche RECORD, la DEL s'allume (rouge) et l'affichage suivant apparaît (si la DEL s'allume en vert et que l'ACL affiche le message "PART TYPE", appuyez de nouveau sur la touche RECORD pour qu'elle s'allume en vert, comme expliqué à la page 44).



**PUNCH REC:** Vous pouvez utiliser les touches + / - ou les touches du clavier numérique pour sélectionner un timbre (00 à 99) pour la piste sur laquelle vous allez enregistrer (appuyez sur la touche T1 à TR8 pour choisir la piste sur laquelle enregistrer).

**Measure:** Vous pouvez sélectionner une mesure à partir de laquelle la lecture doit commencer, lorsque vous appuyez sur la touche STOP/CONTINUE (cette mesure doit être inférieure ou égale à la mesure du départ).

**Start:** Spécifiez la mesure du début de l'enregistrement.

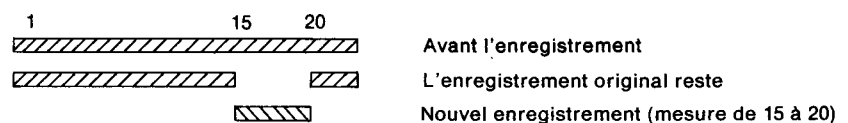
**End:** Spécifiez la mesure de la fin de l'enregistrement.

Une DEL rouge indique la piste en cours d'enregistrement (enfoncez pour choisir la piste de 1 à 8).

L'enregistrement par remplacement partiel est utilisé principalement pour ré-enregistrer une certaine partie d'une piste. Appuyez sur une touche de sélection de piste pour choisir une piste, de 1 à 8. Ensuite, délimitez le début et la fin de la portion à ré-enregistrer. Lorsque vous appuyez sur la touche START, la lecture commence à partir de la première mesure (appuyez sur la touche STOP/CONTINUE pour lancer la lecture à partir d'un point spécifié à la section "Measure"). Vous pouvez reproduire la mélodie sur les autres pistes, mais rien ne s'enregistrera avant que le point "de départ" n'ait été atteint.

Lorsque le point de départ est atteint, l'enregistrement commence et votre jeu va s'enregistrer exactement comme lors de l'enregistrement normal (page 46). Lorsque la mesure "de fin" est atteinte, l'enregistrement s'arrête, mais la lecture se poursuit.

Par exemple, si vous appuyez sur la touche START à partir de l'affichage illustré ci-dessus, la piste doit changer comme le montre le schéma ci-dessous. Les mesures de 15 à 20 doivent être remplacées par un nouvel enregistrement.



- Si vous voulez arrêter la procédure avant que la mesure de fin ne soit atteinte, appuyez sur la touche STOP/CONT. L'enregistrement s'arrête et l'appareil repasse en mode de lecture (vous pouvez aussi interrompre l'enregistrement en appuyant

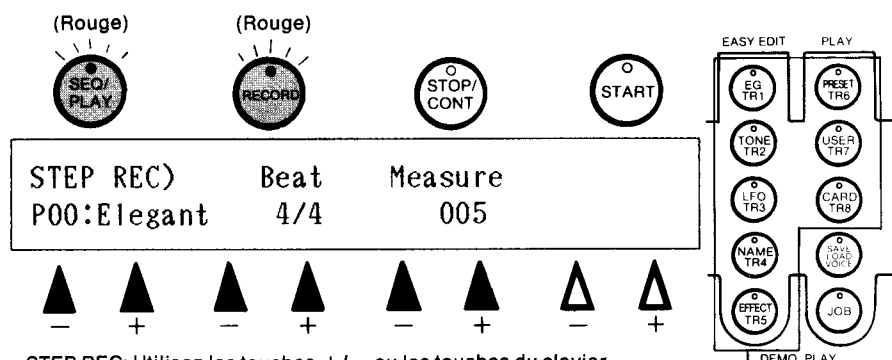
sur la touche EXIT, mais dans ce cas, l'appareil repasse en mode synthétiseur).

- Les données originales des mesures situées entre le début et la fin vont être effacées. Ceci signifie que si vous ne jouez rien pendant l'enregistrement par remplacement partiel, cette partie de la piste sera vide.
- En particulier, lorsque la zone assignée à l'enregistrement par remplacement partiel se trouve aux alentours de la fin d'une longue mélodie, il est conseillé de poser la mesure quelques mesures en aval de la mesure de départ et d'appuyer sur la touche STOP/CONTINUE pour lancer la lecture à partir de cette mesure. De cette manière, vous n'aurez pas à attendre longtemps pour atteindre le point où vous devez ré-enregistrer.

## ENREGISTREMENT PAR ETAPES

En mode d'enregistrement par étapes, vous pouvez entrer des notes une par une à partir du clavier. Vous pouvez ainsi créer des passages compliqués, trop difficiles à jouer manuellement. Tout comme dans le cas de l'enregistrement normal, si la piste sur laquelle vous enregistrez contient déjà des données, les nouvelles données vont s'ajouter aux anciennes. Par exemple, vous pouvez enregistrer un passage en utilisant l'enregistrement normal ou l'enregistrement par remplacement partiel, puis utiliser l'enregistrement par étapes pour ajouter des notes, insérer des changements de timbre, ou effacer une note ou un changement de programme.

Lorsque vous appuyez sur la touche RECORD, la DEL s'allume (rouge) et l'affichage suivant apparaît (si la DEL s'allume en vert et que l'ACL affiche le message "PART TYPE", appuyez de nouveau sur la touche RECORD pour qu'elle s'allume en vert, comme expliqué à la page 44).



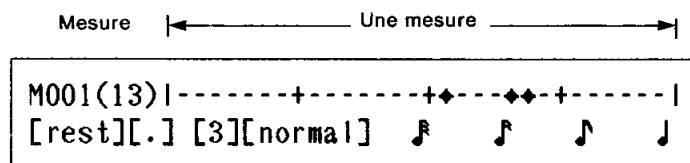
**STEP REC):** Utilisez les touches + / - ou les touches du clavier numérique pour sélectionner un timbre (00 à 99) pour la piste sur laquelle vous allez enregistrer (appuyez sur la touche T1 à TR8 pour choisir la piste sur laquelle enregistrer).

**Beat:** Vous pouvez poser une indication de la mesure (1/4 à 4/4, 1/8 à 8/8) pour la mélodie, uniquement dans le cas où toutes les pistes sont vides. Dès qu'une piste a été enregistrée, l'indication de la mesure de la mélodie ne peut plus être modifiée (toutes les pistes ont la même indication de mesure pour toute la durée de la mélodie).

**Measure:** Vous pouvez sélectionner une mesure à partir de laquelle vous allez enregistrer, dès que vous appuyez sur la touche STOP/CONTINUE (vous pouvez sélectionner toute mesure, de 1 à 999, même si des pistes de la mélodie ne sont pas aussi longues).

Une DEL rouge indique la piste en cours d'enregistrement (enfoncez pour choisir la piste de 1 à 8).

Tout comme dans l'enregistrement normal, appuyez sur la touche START pour lancer l'enregistrement à partir de la première mesure, ou appuyez sur la touche STOP/CONTINUE pour lancer l'enregistrement à partir du point spécifié dans la section "Measure". En mode d'enregistrement par étapes, l'ACL fait apparaître, sous forme graphique, une mesure à la fois (chaque division représente un 32ème note) et se présente comme suit.



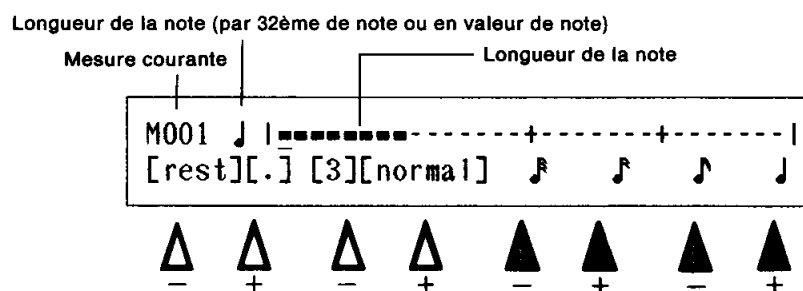
Les notes sont indiquées par un symbole losangique. Sur l'ACL ci-dessus, remarquez que le troisième temps de la mesure 4 possède trois notes (pour les détails, voyez ci-dessous).

Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur la touche STOP/CONT. L'enregistrement s'arrête et l'appareil repasse en mode de lecture (vous pouvez aussi interrompre l'enregistrement en appuyant sur la touche EXIT, mais dans ce cas, l'appareil repasse en mode synthétiseur).

### ENREGISTREMENT DE NOTES

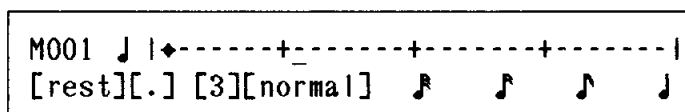
Chaque fois que vous enfoncez et libérez une touche du clavier du YS200, sa note va s'enregistrer sur la position courante et la position avance. Si vous enfoncez plusieurs touches avant de libérer la touche précédente, les notes vont s'enregistrer à la même position, créant, par conséquent, un accord.

En enregistrement par étape, la longueur de note est déterminée, non par la durée de pression sur la touche, mais par la longueur sélectionnée: 1/32, 1/16, 1/8 ou 1/4 de temps. Appuyez sur un des quatre boutons  $\Delta$  de gauche pour choisir la longueur. La longueur choisie sera indiquée par un symbole de note à droite de la mesure. L'ACL affiche aussi une barre qui indique la même longueur (en unités de 1/32 de temps) à partir de la position courante dans la mesure. Par exemple, si vous choisissez une noire (à l'aide du bouton  $\Delta$  le plus à droite), l'ACL se présentera comme illustré ci-dessous.



Chaque sélection de longueur de note s'ajoute à la longueur précédente. Par exemple, si vous enfoncez à nouveau le même bouton  $\Delta$  pour sélectionner une noire, vous obtiendrez une blanche. Vous pouvez aussi augmenter ou diminuer par pas d'une triple croche la longueur à l'aide des boutons  $\triangleleft \triangleright$  qui se trouvent sous les touches numériques.




En partant de l'affichage ci-dessus, si vous enfoncez et relâchez une touche du YS200, une noire sera entrée et le curseur avancera d'une position. L'ACL sera comme illustré ci-dessous:



Le symbole losangique indique la note enregistrée. Vous pouvez maintenant enfoncer une autre touche du YS200 pour entrer la noire suivante ou choisir une autre longueur.

Ce cette manière, continuez à enfoncer et libérer les touches du clavier pour les enregistrer.

- Utilisez les touches ◀ ▶ (sous le clavier numérique) pour régler la longueur de la note de manière précise. Si vous maintenez la touche ◀ enfoncée, la barre de longueur de note va se raccourcir puis disparaître. A présent, vous pouvez utiliser les boutons ◀ ▶ pour passer à une position différente, par exemple, pour enregistrer une note sur une position antérieure.
- Lorsque vous appuyez sur la troisième touche Δ à partir de la gauche pour choisir [3], l'ACL affiche "3\*" et les longueurs des notes vont se réduire à 2/3 de leur valeur normale, ce qui vous permet d'entrer des triolets. Par exemple, si vous avez choisi une longueur de note de 1/4 (8/32), le fait de sélectionner [3] va rendre la longueur de note égale à 6/32. Si la valeur de la note qui en résulte ne se divise pas exactement par 32, la valeur de note voisine la plus haute va être utilisée. Une nouvelle poussée sur la touche Δ va repasser à l'affichage [3] et les longueurs de notes vont revenir à leur valeur d'origine.
- Le fait de choisir [.] (seconde touche Δ à partir de la gauche) va augmenter les longueurs des notes de 50%, pour produire des notes pointées. Appuyez de nouveau sur la touche Δ pour revenir aux valeur antérieures.
- Le fait de sélectionner une durée de note (normale, staccato, ou tenuto) affecte la durée du maintien de la note. La barre qui indique la longueur de note sur l'ACL ne change pas. Le schéma suivant présente une note noire (8 x 1/32) accompagnée de différentes durées.

Longueur de note en 32èmes	+---+---	
Staccato		Durée = 50% de la longueur
Normale		Durée = 80% de la longueur
Tenuto		Durée = 99% de la longueur

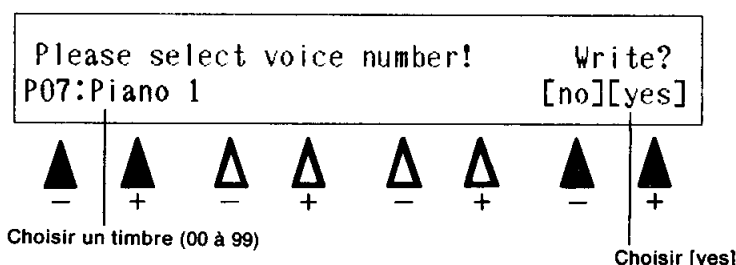
- Le fait d'appuyer sur la touche Δ pour choisir un silence va faire avancer la position d'une longueur de note, sans entrer de note.

### INSERTION D'UN CHANGEMENT DE TIMBRE

En tant que partie des données de mélodie, le début de chaque piste contient un numéro de timbre qui va être sélectionné pour cette piste, chaque fois que vous aller reproduire cette mélodie (ce numéro est celui que vous sélectionnez dans VOICE, dans la sélection de timbre, page 61).

Cependant, vous pouvez insérer d'autres changements de timbre en tout endroit de la piste. Par exemple, changez la partie du piano par un piano électrique dans le refrain, puis changez à nouveau par les orgues pour la fin.

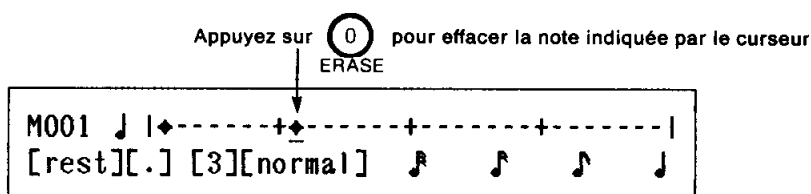
Pour insérer un changement de timbre sur la position courante, appuyez sur la touche VOICE. Vous ne pouvez changer de type de timbre en mémoire au milieu d'une piste. L'ACL suivant apparaît.



Utilisez les touches  $+/-$  ou les touches du clavier numérique pour sélectionner un timbre de 00 à 99. Lorsque le timbre souhaité est choisi, sélectionnez [yes] (oui) et le changement de timbre s'effectue sur la piste (une marque [p] indique l'emplacement du changement). Si vous changez d'avis et décidez de ne pas insérer de changement de timbre, sélectionnez [no] (non) et repassez à l'enregistrement des notes.

### EFFACEMENT D'UNE NOTE OU D'UN CHANGEMENT DE TIMBRE

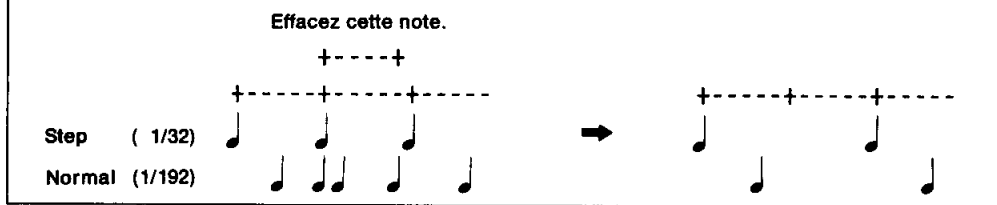
Lorsque la barre de la longueur de note n'est pas affichée, utilisez les touches  $\triangleleft$   $\triangleright$  pour déplacer le curseur vers l'avant ou l'arrière. Lorsque le curseur se trouve sur la note ou le changement de timbre à effacer, appuyez sur la touche ERASE (c'est-à-dire, la touche "0" du clavier numérique). Toutes les notes ou les changements de timbre se situant dans la longueur d'1/32 de note spécifiée sont effacés. Les autres données, comme les données de réglage enregistrées par enregistrement normal ou par remplacement partiel sont conservées.



Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent enregistrer une note ou un changement de timbre pour remplacer les données que vous venez d'effacer.

#### Remarque:

La précision du chronométrage en mode d'enregistrement par étapes est de l'ordre de 1/32 de note. L'effacement de données (une note ou un changement de timbre) enlève réellement toutes les données contenues dans le 32ème de note spécifié. Bien que les modes d'enregistrement normal et par remplacement partiel aient une précision de chronométrage six fois plus élevée (1/192 de note), ces notes situées entre les deux vont apparaître et vont être montées comme si elles étaient une seule note située à un intervalle de 1/32 de note. Le schéma ci-dessous illustre cette théorie. La même piste contient des notes enregistrées par étapes (précision 1/32) et des notes enregistrées normalement (précision 1/192). Remarquez que les données de piste changent lorsqu'une note est effacée.



### **TACHE DE SEQUEUR (SEQUENCER JOB)**

Le mode de tâche de séquenceur offre des fonctions d'édition et de contrôle pratiques. Appuyez sur la touche JOB, la DEL s'allume (rouge) et vous obtenez l'affichage suivant. Vous pouvez entrer en mode JOB pendant la lecture ou l'enregistrement. Utilisez les touches  $+/-$  situées sous l'ACL pour choisir une des huit tâches.

SEQUENCER JOB SELECT)    Select one!						
Song	Qntz	Cnd	Edit	Mix	Card	Rec Efct



**Song (Mélodie):** Posez le nom et le tempo pour la mélodie.  
Mémorisez (ou effacez) une mélodie.

**Qntz (Quantification):** "Précise" le chronométrage d'une mélodie.

**Cnd (Condition):** Spécifie les diverses conditions d'enregistrement.

**Edit (Edition):** Efface ou copie des pistes, soustrait ou insère des mesures.

**Mix (Mixage):** Combine les données de deux pistes en une seule.

**Card (Carte):** Sauvegarde/charge les données de séquence dans la mémoire, transmet/reçoit les données de séquence via MIDI.

**Rec (Mode d'enregistrement):** Règle le mode d'enregistrement et le canal de réception. Affiche la quantité de mémoire disponible.

**Effct (Effet):** Choisit le type d'effet (réverbération, retard, etc.) et pose les réglages.

## MELODIE

La section "Song" vous permet de nommer et de mémoriser les données de mélodie dans la mémoire de composition courante. Vous pouvez également effacer les données de la mémoire de l'enregistreur. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir "Song". L'affichage suivant apparaît.

SONG) NAME		Tempo	Store	Song clear	
MySong		120	[yes]	[yes]	

Diagram showing eight triangle buttons with minus and plus signs below them, corresponding to the menu items above.

Nom de la mélodie                      Tempo de la mélodie

Entrez un nom de huit caractères comme expliqué à la section "NAME" du mode synthétiseur Easy Edit (page 16) et spécifiez le tempo à choisir lorsque cette mélodie va être mémorisée. Lorsque vous appuyez sur la touche  $\Delta$  et choisissez "Store", les données de la mémoire de l'enregistreur vont être mémorisées dans la mémoire de composition courante (piste 1 à 8). Chaque mémoire de composition contient les données suivantes.

- Nom de composition à huit caractères
- Tempo de la mélodie
- Indication de la mesure
- 8 pistes de données et sur chacune un numéro de timbre (00 à 99), une banque de timbre (prérégls, de l'utilisateur, ou de carte) et le réglage du nombre de note maximal.
- Numéro d'effet, durée de l'effet et équilibrage de l'effet.

Vous pouvez aussi effacer la mélodie couramment sélectionnée en appuyant sur la touche  $\Delta$  pour sélectionner "Song Clear". Des espaces vides remplacent le nom de la mélodie et toutes les données de piste sont effacées. Les autres réglages (tempo, indication de la mesure, numéros de timbre, notes max., etc.) ne sont pas affectés. Cette fonction s'avère pratique lorsque vous souhaitez recomposer la mélodie.

## QUANTIFICATION

La quantification permet d'ajuster le chronométrage de toutes les notes d'une piste à un intervalle spécifié. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir "Qntz" et obtenir l'affichage suivant.

Choisissez une piste (1 à 8) à quantifier. Choisissez le palier de quantification (1/48 à 1/4).

QUANTIZE) Tr #		Size	[yes]
		1/32	

$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

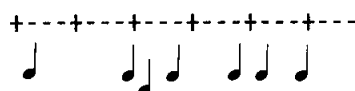
$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

Sélectionnez une piste (1 à 8) et un "format" ou un "palier" de quantification de 1/48, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/6 ou 1/4 de note. Lorsque vous appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir [yes] (oui) le message "Sure?" (êtes-vous sûr?) apparaît. Si vous souhaitez quantifier la piste, sélectionner de nouveau [yes]. Toutes les notes de la piste vont se déplacer sur l'intervalle le plus proche du "format" spécifié.

La quantification est souvent utilisée pour "resserrer" les pistes enregistrées en mode normal ou par remplacement partiel. Le schéma suivant illustre l'effet de quantification (les lignes du schéma sont divisées en unités de "format" de quantification).

Avant la quantification



Après la quantification



Comme illustré ci-dessus, il est possible que les notes jouées à l'origine de manière séparée soient rassemblées et jouées sous forme d'accords. Veillez à spécifier un format approprié au résultat escompté.

Par exemple, si la valeur de note la plus petite doit être un triolet sur une noire, spécifiez un format de 1/12, car  $3 \times 1/4 = 1/12$ .

Il est impossible d'annuler l'opération de quantification et il arrive que les résultats soient décevants. Par conséquent, avant de quantifier une piste, copiez ses informations sur une piste vacante (par la tâche Edition/Copie, page 57). En cas de nécessité, remplacez les données originales sur la première piste et recommencez la quantification avec un autre format.

## CONDITION

La "condition" permet de spécifier la manière dont le séquenceur va enregistrer les données. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir "Cnd" et obtenir l'affichage suivant.

CND) Sync	A.touch	Velocity	Metronome
internal	off	on	rec

$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

$\Delta$   
-

$\Delta$   
+

MIDI, interne

désactivé ou activé

toujours désactivé enregistrement, lecture/enregistrement

Synchronisation: Laisser normalement ce ré-  
manière que l'horloge interne  
séquenceur incorporé, ainsi que le tempo de tous les appareils  
raccordés à MIDI OUT du YS200. Cependant, si un séquenceur  
externe, ou un rythmeur, est raccordé à MIDI IN du YS200 et



que vous voulez que le séquenceur du YS200 reproduise ou enregistre en synchronisation avec le séquenceur externe, le placer dans ce cas sur "MIDI".

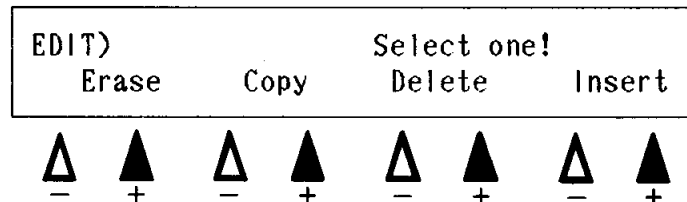
**Après-toucher:** Lorsque ce réglage est sur "on", les données d'après-toucher vont être enregistrées chaque fois que vous frappez une touche du clavier. L'après-toucher s'utilise pour donner plus d'expression au cours de la performance, mais il produit quantité de données qui saturent rapidement la mémoire du séquenceur. Si vous ne devez pas enregistrer les données d'après-toucher et conserver la mémoire du séquenceur telle quelle, placez-le sur "off".

**Vélocité:** Lorsque ce réglage est sur "on", la force (la vélocité) avec laquelle vous frappez les touches va être enregistrée. Ceci ajoute de l'expression au jeu, mais si vous ne devez pas enregistrer ces données, vous pouvez économiser un peu de la mémoire du séquenceur en le plaçant sur "off" (des notes sans données de vélocité occupent moins de 25% de l'espace).

**Métronome:** Il vous permet sélectionner la cadence du métronome lorsque celui-ci retentit. Sélectionnez la position "off" (toujours dés-enclenché), "rec" (enclenché pendant l'enregistrement), "play/rec" (enclenché pendant l'enregistrement et la lecture), ou "always" (toujours enclenché tant qu'on se trouve en mode séquenceur). Dans la plupart des cas, la cadence du métronome n'est exigée que lors de l'enregistrement.

## EDITION

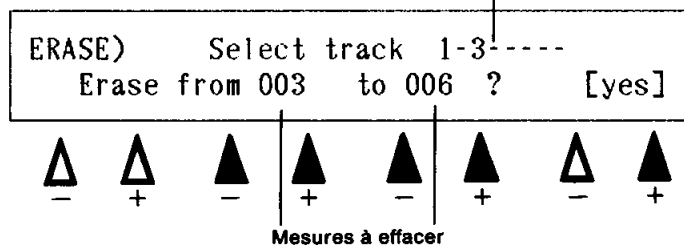
La fonction d'édition vous offre quatre moyens de modifier les données d'une piste. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la touche  $\Delta$  pour obtenir l'affichage suivant.



Appuyez sur une touche  $\Delta$  pour sélectionner l'opération souhaitée. Après avoir procédé aux réglages, exécutez l'opération en appuyant sur la touche  $\Delta$  pour choisir [yes] (oui). Le message "Sure?" (êtes-vous sûr?) apparaît. Si vous voulez exécuter l'opération, resélectionnez [yes].

**ERASE:** Permet d'effacer des mesures spécifiées de pistes spécifiées. Les mesures vidées restent sur la piste.

Utilisez TR1 à TR8 pour sélectionner les pistes.



Appuyez sur une touche de sélection de piste (TR1 à TR8) pour choisir (ou annuler) une piste. Utilisez les touches  $+/-$  sous l'ACL pour poser le début et la fin de la zone à effacer. Appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir [yes] (oui) et toutes les données vont être effacées des mesures spécifiées, sur les pistes spécifiées.

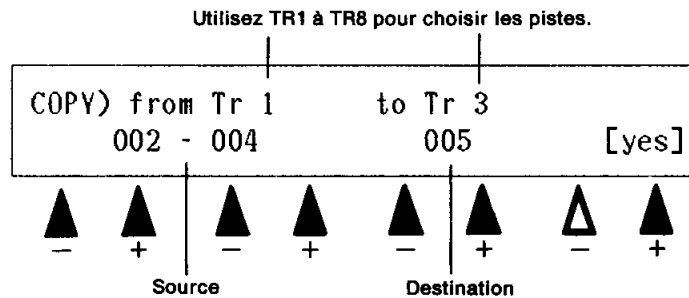
Par exemple, si vous choisissez [yes] (oui) dans l'affichage ci-dessus, les pistes de 1 à 3 vont changer comme suit.

Mesure	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Piste 1									
Piste 2									
Piste 3									

→

Mesure	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Piste 1									
Piste 2									
Piste 3									

**COPY:** Permet de copier les mesures spécifiées d'une piste sur une autre.



Appuyez sur deux touches de sélection de piste (TR1 à TR8) pour choisir la piste de source et la piste de destination. Sélectionnez d'abord la source, puis la destination. Utilisez les touches  $+/-$  sous l'ACL pour poser le début et la fin de la partie à copier, ainsi que la destination de la copie. Lorsque vous appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir [yes] (oui), les mesures de la source spécifiées vont être copiées sur la destination, en remplaçant les données originales à partir de la mesure de la destination. Par exemple, si vous choisissez [yes] dans l'ACL ci-dessus, les pistes vont changer comme suit.

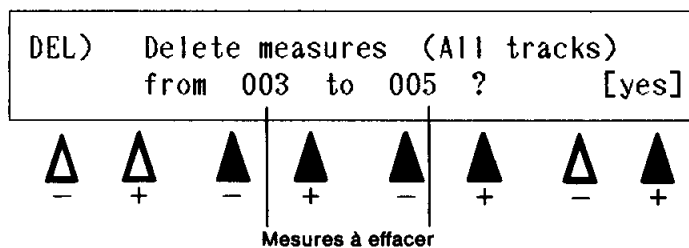
Mesure	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Piste 1									
Piste 3									

→

Mesure	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Piste 1									
Piste 3									

Les données contenues à l'origine dans les mesures de 4 à 6 de la piste 3 sont perdues. Les pistes de source et de destination peuvent être identiques, ce qui permet de copier des mesures sur un autre endroit de la piste. Utilisez cette fonction pour copier un motif rythmique ou un mélodie musical qui se répète tout au long de la mélodie.

**DELETE:** Permet d'effacer des mesures spécifiées de toutes les pistes, ce qui signifie que la mélodie (toutes les pistes) s'écourte.




Utilisez les touches  $+/-$  sous l'ACL pour poser le début et la fin de la partie à effacer. Lorsque vous appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir [yes] (oui), les mesures spécifiées vont être effacées.


Par exemple, si vous choisissez [yes] dans l'ACL ci-dessus, les pistes vont changer comme suit.


Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9      Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 Pistes 1 à 8  ➔ Pistes 1 à 8 


**INSERT:** Permet d'insérer (copier) des mesures spécifiées dans toutes les pistes, ce qui signifie que la mélodie (toutes les pistes) s'allonge.


INS) Insert measures (All tracks)  
 from 002 to 003 Insert to 007 ? [yes]


  
 -  
 +


  
 -  
 +

  
 -  
 +

  
 -  
 +

  
 -  
 +

  
 -  
 +

  
 -  
 +

Source
Destination

Utilisez les touches + / - sous l'ACL pour poser le début et la fin de la partie à insérer (source de la copie), ainsi que la destination. Lorsque vous appuyez sur la touche de sélection pour choisir [yes] (oui), les mesures de la source spécifiées (de toutes les pistes) vont être copiées sur la destination. Les mesures au delà de la destination sont repoussées en arrière, ce qui allonge les pistes de manière égale. Par exemple, si vous choisissez [yes] dans l'ACL ci-dessus, les pistes vont changer comme suit.


Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9      Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 Pistes 1 à 8  ➔ Pistes 1 à 8 


Cette fonction peut s'utiliser pour copier tout un refrain (toutes les pistes) en un autre endroit de la piste, ce évite de procéder à un nouvel enregistrement.


## MIXAGE DE PISTE


Le mixage de piste permet de combiner les données de deux pistes en une seule. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la touche Δ pour choisir "Mix" et obtenir l'affichage suivant.


TRACK MIX DOWN)  
 Tr 1 and Tr 2 to Tr 3 ? [yes]


  
 -  
 +


  
 -  
 +

  
 -  
 +

  
 -  
 +


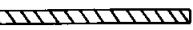


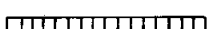

  
 -  
 +

  
 -  
 +

  
 -  
 +

Source
Destination

Utilisez les touches + / - sous l'ACL pour choisir les pistes sources et la piste destination. Lorsque vous appuyez sur la touche Δ pour choisir [yes] (oui), les deux pistes de source vont être mélangées et ajoutées aux données de la piste de destination. Les pistes de source conservent leurs données originales. Par exemple, si vous choisissez [yes] dans l'ACL ci-dessus, les pistes 1, 2 et 3 vont changer comme suit.

Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9      Mesure 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 Piste 1       Piste 1   
 Piste 2       Piste 2   
 Piste 3  ➔ Piste 3 

Utilisez cette fonction lorsque vous décidez que deux pistes existantes devraient être jouées sous une seule. Chaque piste ne peut jouer qu'un seul timbre, comme spécifié dans le numéro de timbre de la piste. Même si dans l'exemple ci-dessus les pistes 1 et 2 jouent la partie des cuivres et la partie des cordes, les notes de la piste 3 vont simplement jouer le timbre assigné à piste 3 (voir la section VOICE en mode

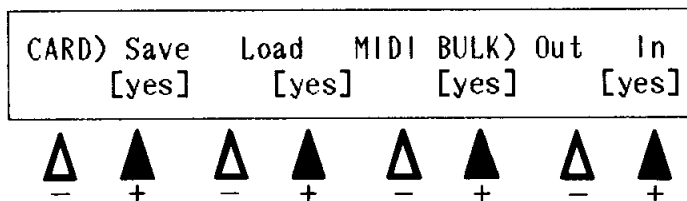
séquenceur, page 61).

**Remarque:**

Pendant l'enregistrement, un accord de 8 notes maximum peut être enregistré sur chaque piste. Vous pouvez dépasser cette limite lors d'un mixage de pistes. Ceci peut être utile lorsque la mélodie doit être lue par un synthétiseur extérieur via MIDI, mais n'oubliez pas que le YS200 ne pourra jamais jouer plus de 8 notes simultanées.

**CARTE**

La carte est l'endroit où vous sauvegardez/chargez les données de mélodie sur une carte mémoire ou sur/à partir d'un appareil MIDI externe. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la ^ pour sélectionner "Card" et obtenir l'affichage suivant.



Cette tâche offre quatre types d'opération de sauvegarde/chargement de données de mélodie. Appuyez sur la touche ^ correspondante, sous l'ACL, pour exécuter l'opération.

**CARD Save:** Lorsque vous choisissez [yes], les données de toutes les mélodies sont sauvegardées de la mémoire interne du YS200 dans une carte mémoire RAM. La carte RAM doit être formatée correctement pour accepter les données de séquence. Dans la négative, appuyez sur la touche EXIT pour quitter le mode séquenceur, puis appuyez sur la touche SAVE/LOAD pour accéder à la fonction "Format" (formatage). Pour de plus amples détails, reportez-vous aux instructions SAVE, LOAD MODE dans la section OPERATIONS SAVE, LOAD ET STORE, dans ce mode d'emploi.

**CARD Load:** Lorsque vous choisissez [yes], les données de toutes les mélodies sont chargées de la carte dans la mémoire interne du YS200.

**MIDI BULK Out:** Lorsque vous choisissez [yes], les données de la mélodie couramment sélectionnée sont transmises de MIDI OUT en tant que "données" en bloc" en format N-SEQ. Ne confondez pas ces données avec les données de lecture. La mélodie est envoyée en un seul "paquet" de données. Ces données en bloc peuvent être reçues par un autre séquenceur (autre YS200, un QX5FD, etc.) pour une reproduction ultérieure. Le mode d'emploi de l'autre séquenceur doit vous faire savoir s'il peut recevoir ou non des données de séquence en bloc en format N-SEQ.

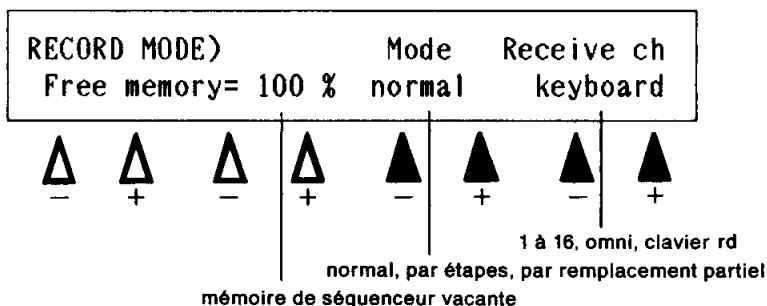
**MIDI BULK In:** Lorsque vous choisissez [yes], la mélodie couramment sélectionnée va être effacée et l'affichage du YS200 fait apparaître "Waiting" (en attente) et, en effet, attend l'arrivée des données en bloc de mélodie (mentionnées ci-dessus). Lorsqu'elles arrivent, l'affichage fait apparaître "Receiving" (réception) et lorsque cette réception est terminée, le message "Finished" (terminé) apparaît. A cause de différences mineures de format des données entre les séquences, le YS200 va parfois ajuster les divisions de la mesure des données de séquence d'arrivée.

### Remarque:

Les données transmises de MIDI BULK Out possèdent un "numéro de canal" correspondant au canal réglé sous le canal de transmission en mode synthétiseur. L'appareil qui reçoit ces données en bloc doit être réglé sur un canal de réception correspondant, sinon les données en bloc ne seront pas reçues. Dans le QX5FD, ce "numéro de canal" s'appelle le "numéro d'appareil".

## MODE D'ENREGISTREMENT

Le mode d'enregistrement permet de choisir la manière d'enregistrer, à savoir, normale, par remplacement partiel ou par étapes. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir "Rec" et obtenir l'affichage suivant.



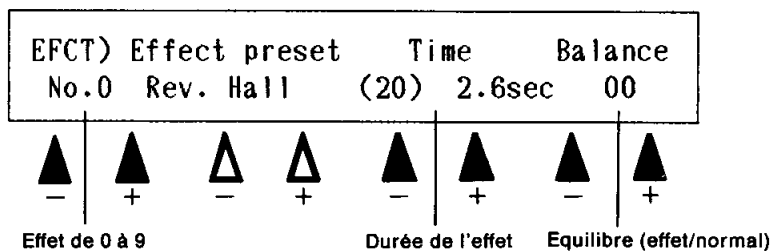
**Mémoire vacante:** L'affichage indique la quantité de mémoire encore disponible dans la mémoire du séquenceur. Si rien n'y a été enregistré, 100% est affiché.

**Mode:** Ici, vous pouvez sélectionner une des trois manières d'enregistrer les mélodies: normalement, par étapes, ou par remplacement partiel. Ces modes d'enregistrement sont expliqués au début de la section RECORD.

**Canal de réception:** Si aucun appareil n'est raccordé à la prise MIDI IN du YS200, cette fonction est inutile. Le séquenceur du YS200 peut enregistrer des notes jouées sur le clavier ou des notes en provenance d'un instrument MIDI externe (clavier, contrôleur de souffle, etc.) Si vous souhaitez enregistrer à partir de MIDI, choisissez un canal, de 1 à 16, sur lequel recevoir les données, ou choisissez "omni" pour recevoir sur tous les canaux. Le mode d'emploi de l'instrument MIDI doit expliquer la manière dont est réglé son canal de transmission.

## EFFET

L'effet permet de choisir parmi dix types d'effet (réverbération, etc.) pour les utiliser dans la mélodie. Appuyez sur la touche JOB, puis appuyez sur la touche  $\Delta$  pour choisir "Efct" et obtenir l'affichage suivant.



Cette fonction est identique à celle expliquée dans la section des effets en mode synthétiseur. Elle est incluse dans la section des tâches de séquenceur de sorte que vous puissiez procéder aux réglages sans avoir à sortir du mode séquenceur.

## TIMBRE (VOICE)

Après avoir sélectionné un type de partie préréglée, il se peut que vous souhaitiez apporter de petites modifications dans votre ensemble. Rappelez-vous que sélectionner un autre type de partie préréglée (ou sélectionner une autre mélodie) remplace les réglages de sélection de timbre et du nombre maximal de notes effectués en mode de timbre (les réglages du canal de transmission MIDI restent).

Chaque poussée sur la touche VOICE va permettre de passer dans les trois affichages suivants, pour que vous puissiez procéder au réglage de sélection de timbre, du nombre maximal de notes et du canal de transmission MIDI. La quatrième poussée sur la touche VOICE fait repasser l'appareil en mode de lecture de mélodie.



VOICE SELECT  
MAX NOTES  
MIDI TRANSMIT CHANNEL

(Revient au mode PLAY SONG)

### Attention:

Il est possible de laisser l'appareil en mode de timbre et de passer en mode de lecture de mélodie en appuyant sur la touche SONG.

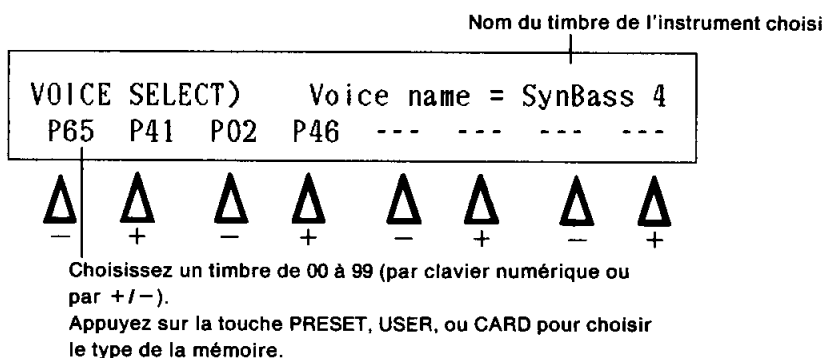
Dans ce cas, cependant, la mélodie se trouvant à présent dans la mémoire de composition va être rappelée avec les numéros de timbre initiaux de chaque piste de la mélodie. Ceci signifie que tout changement effectué en mode de timbre sera ignoré. Si vous souhaitez conserver les changements effectués en mode de timbre, repassez en mode de lecture de mélodie en appuyant une quatrième fois sur la touche VOICE. L'appareil passe alors en mode de lecture de mélodie sans charger une mélodie de la mémoire.

Toujours en mode de timbre, vous pouvez appuyer sur STORE pour mettre en mémoire les choix de timbres et le nombre maximum de notes. Ceci fait, vos réglages resteront en mémoire quelle que soit la façon utilisée pour revenir au mode de lecture de mélodie.

Les exemples ci-dessous illustrent la manière dont l'ACL apparaît si vous avez sélectionné le type de partie préréglée "2: Pops".

## SELECTION DE TIMBRE

Cette fonction sélectionne la timbre initialement utilisée par chaque instrument.



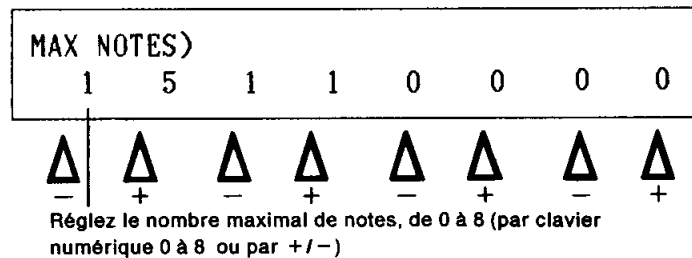
Appuyez sur une touche  $\Delta$  pour sélectionner un instrument (l'instrument sélectionné souligné par le curseur). Le nom du timbre de l'instrument sélectionné apparaît sur la ligne supérieure de l'ACL. Utilisez les touches du clavier numérique, ou les touches +/- situées sous l'ACL, pour choisir un timbre, de 00 à 99. Appuyez également sur la touche PRESET, USER, ou CARD pour choisir le type de la mémoire.

Les numéros de timbre posés à cette étape seront sélectionnés pour chaque piste, chaque fois que la lecture commence. Une piste peut contenir des changements de timbre (00 à 99) au cours d'une mélodie, mais uniquement dans le type de mémoire choisi ici. En d'autres termes, si un timbre PRESET est utilisé au début de la mélodie, les changements de timbre ne seront possibles que si des timbres PRESET sont choisis.

Tout comme illustré ci-dessus, aux instruments de 5 à 8, un trait “—” au lieu d’un numéro de timbre indique que le réglage du nombre maximal de notes est égal à 0. Cependant, vous pouvez changer le numéro de timbre et lire le nom du timbre sur la ligne supérieure de l’ACL.

## NOMBRE MAXIMAL DE NOTES

La production de 8 notes simultanées du YS200 est répartie parmi 8 instruments.

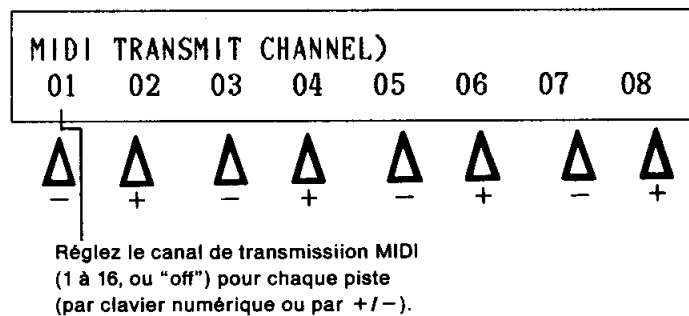


Appuyez sur une touche △ pour choisir un instrument (l’instrument sélectionné est souligné par le curseur) et utilisez les touches du clavier numérique, ou les touches +/— situées sous l’ACL, pour régler le nombre maximal de notes, de 0 à 8 pour chaque instrument. Les instruments dont le réglage est égal à 0 sont indiqués par un trait “—”. Ces instruments demeurent inaudibles.

Rappelez-vous que le nombre maximal de notes pour tous les instruments doit totaliser 8 ou moins. Par exemple, sur l’affichage ci-dessus, si vous souhaitez utiliser l’instrument 6 (réglage du nombre max. de notes courant = 0), vous devez tout d’abord diminuer le nombre maximal de notes d’un autre instrument.

## CANAL DE TRANSMISSION MIDI

En plus du contrôle des huit timbres du synthétiseur dans le YS200, les huit pistes du séquenceur vont transmettre des données à partir de la borne MIDI OUT, afin de contrôler d’autres ys. Si un autre synthétiseur (DX11 ou autre) ou un générateur de tonalité (TX18Z, ou autre) raccordé à la borne MIDI OUT du YS200, le séquenceur du YS200 va reproduire les sons de cet appareil externe en plus de ses propres sons.



Appuyez sur une touche △ pour choisir un instrument (l’instrument sélectionné est souligné par le curseur) et utilisez les touches du clavier numérique, ou les touches +/— situées sous l’ACL, pour sélectionner le canal de transmission MIDI (1 à 16, ou “off”) pour chaque instrument. “0” règle le canal de transmission MIDI sur “off” (hors service). Si “off” est choisi, la piste du séquenceur ne transmettra pas de données MIDI (elle continuera cependant à reproduire les sons du YS200).

### Remarque:

Les réglages du canal de transmission MIDI n’acquièrent de signification que lorsque d’autres us sont raccordés à la borne MIDI OUT du YS200.