

Tyros4

DIGITAL WORKSTATION

Manuel de référence

Ce manuel de référence décrit certaines fonctions avancées du Tyros4 qui ne sont pas expliquées dans le mode d'emploi. Lisez attentivement le mode d'emploi avant de consulter ce manuel de référence.

Table des matières

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

1	Voix – Jeu au clavier –	4
	Caractéristiques des voix.....	4
	Sélection de voix GM/XG ou d'autres voix de panneau.....	5
	Réglages liés aux effets.....	6
	Réglages liés à la hauteur de ton.....	9
	Édition de voix (Voice Set).....	11
	Édition des paramètres Organ Flutes.....	16
	Création de voix personnalisées (Voice Creator).....	17
2	Styles – Reproduction du rythme et de l'accompagnement –	34
	Sélection du type de doigté d'accord.....	34
	Réglages relatifs à la reproduction de style.....	36
	Réglages du point de partage.....	38
	Mémorisation des réglages One Touch Setting d'origine.....	39
	Création/édition de styles (Style Creator).....	40
3	Morceaux – Enregistrement de vos performances et création de morceaux –	53
	Édition des réglages de notation musicale.....	53
	Édition des réglages de l'affichage des paroles/du texte.....	55
	Utilisation des fonctions d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau.....	56
	Paramètres liés à la reproduction de morceau (réglages Repeat, réglages Channel, fonction Guide).....	57
	Création/édition de morceaux (Song Creator).....	61
4	Multi-pads – Ajout de phrases musicales à votre performance –	77
	Création de multi-pad (Multi Pad Creator).....	77
	Édition de multi-pad.....	79
5	Music Finder – Sélection des réglages de panneau les mieux adaptés (voix, style, etc.) à chaque morceau –	80
	Création d'un groupe d'enregistrements favoris.....	80
	Édition des enregistrements.....	81
	Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier unique.....	82
	Affichage des informations relatives aux enregistrements sur Internet (MUSIC FINDER Plus).....	83
6	Mémoire de registration	
	– Enregistrement et rappel des configurations personnalisées du panneau –	84
	Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (fonction Freeze).....	84
	Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (fonction Registration Sequence)....	85
7	Audio Recorder/Player – Enregistrement et reproduction de fichiers audio –	87
	Édition des données enregistrées (fichier d'enregistrement multipiste).....	87
	Réenregistrement du fichier d'enregistrement multipiste.....	89
	Réglage des points de début/de fin des données audio (fichier d'enregistrement multipiste).....	92
	Mode Playlist (Liste de reproduction).....	93
8	Vocal Harmony – Ajout d'harmonies vocales et d'un effet Synth Vocoder à votre chant –	96
	Configuration des paramètres Vocal Harmony Control (Commande d'harmonie vocale).....	96
	Édition des types d'harmonie vocale.....	98
	Édition des types Synth Vocoder.....	103

9	Console de mixage – Édition de la balance de volume et de hauteur de ton –	107
	Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Voix)	107
	Édition des paramètres FILTER (Filtre)	108
	Édition des paramètres TUNE (Accord).....	108
	Édition des paramètres EFFECT	109
	Édition des paramètres EQ.....	112
	Réglages de la sortie Line Out.....	114
10	Internet Direct Connection – Connexion directe du Tyros4 à Internet –	115
	Édition des réglages de navigateur.....	115
	Enregistrement de signets pour vos pages préférées	116
11	Connexions – Utilisation du Tyros4 avec d'autres périphériques –	118
	Réglages du microphone	118
	Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied.....	121
	Réglages MIDI	124
12	Utility (Utilitaires) – Réalisation de réglages d'ensemble –	132
	CONFIG1	132
	CONFIG2	134
	MEDIA (Support).....	135
	OWNER (Propriétaire)	136
	SYSTEM RESET (Réinitialisation du système)	137
	Index	139

Utilisation du manuel au format PDF

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

NOTE

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

- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument. Notez que toutes les illustrations contenues dans ce guide sont en anglais.
- Les noms de sociétés et de produits cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Table des matières

Caractéristiques des voix.....	4
Sélection de voix GM/XG ou d'autres voix de panneau	5
Réglages liés aux effets	6
• Réglage de la sensibilité au toucher du clavier.....	6
• Sélection du type d'harmonie/écho.....	7
Réglages liés à la hauteur de ton	9
• Réglage précis de la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument.....	9
• Accord de gamme.....	9
• Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE.....	10
Édition de voix (Voice Set)	11
• Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET	12
• Désactivation de la sélection automatique des réglages de voix (effets, etc.).....	15
Édition des paramètres Organ Flutes	16
Création de voix personnalisées (Voice Creator)	17
• Importation de données d'onde sur le module d'extension en option	17
• Création de voix normales (voix personnalisées).....	20
• Création de voix de batterie (voix de batterie personnalisées).....	24
• Nouvelle modification d'une voix personnalisée.....	27
• Édition d'une banque de voix Expansion : fonction Library Edit (Éditer la bibliothèque).....	28
• Enregistrement des voix personnalisées dans une bibliothèque : fonction Library Save (Enregistrer la bibliothèque).....	30
• Chargement d'une seule voix supplémentaire sur le Tyros4 : fonction Individual Load (Chargement individuel).....	31
• Chargement d'une bibliothèque (banque de voix Expansion) sur le Tyros4 : fonction Library Load (Charger la bibliothèque).....	32
• Édition d'une voix personnalisée sur votre ordinateur : fonction Voice Editor (Éditeur de voix).....	33

Caractéristiques des voix

Le type de voix et ses caractéristiques sont affichés au-dessus du nom de la voix dans l'écran VOICE SELECTION (Sélection de voix).

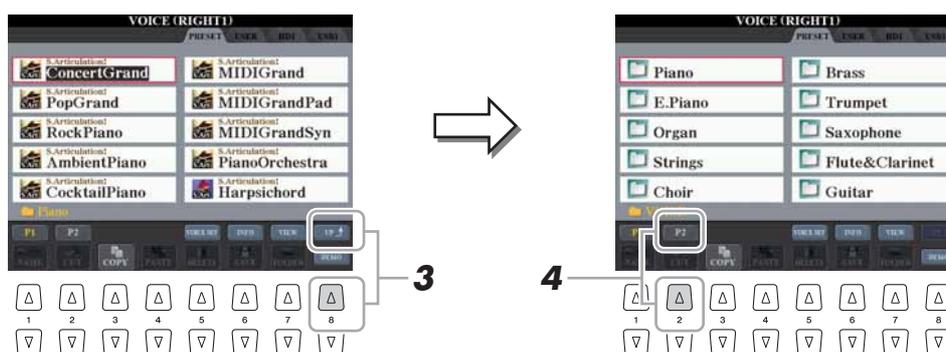
S.Articulation2! S.Articulation! MegaVoice	Reportez-vous au mode d'emploi.
Live!	Ces sonorités d'instruments acoustiques ont été échantillonnées en stéréo afin de reproduire un son riche et authentique, rempli d'atmosphère et d'ambiance.
Cool!	Ces voix capturent les textures dynamiques et les nuances subtiles des instruments électriques, grâce à une capacité de mémoire phénoménale et à des programmations très sophistiquées.
Sweet!	Ces sons d'instruments acoustiques bénéficient également des technologies de pointe de Yamaha et offrent un son tellement précis et naturel que vous avez l'impression de jouer sur le véritable instrument !

Drums	Différents sons de batterie et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
SFX	Différents sons d'effets spéciaux et de percussion sont affectés à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
Organ Flutes!	Cette voix d'orgue authentique vous permet d'utiliser la fonction Voice Set (Réglage de voix) pour régler les différentes longueurs en pied et créer vos propres sons d'orgue originaux. Reportez-vous à la page 16 pour plus de détails.
Live!Drums	Ces sons de batterie de qualité supérieure tirent pleinement parti des échantillonnages stéréo et dynamique.
Live!SFX	Ces sons d'effets spéciaux et de percussion haute qualité tirent pleinement parti des échantillonnages stéréo et dynamique.
Custom!	Ce sont les voix personnalisées, notamment les voix de batteries personnalisées, que vous avez créées à l'aide de la fonction Custom Voice (Voix personnalisée).
CustomWA!	Ce sont les voix personnalisées, dont les voix de batterie personnalisées, qui contiennent les données Wave.

Sélection de voix GM/XG ou d'autres voix de panneau

Les voix GM/XG ne peuvent pas être appelées directement à partir des touches de sélection de la catégorie VOICE (Voix). Cependant, il est possible de les sélectionner via les opérations liées au panneau en exécutant la procédure suivante.

- 1** Appuyez sur la touche PART SELECT (Sélection de partie) pour laquelle vous souhaitez appeler la voix choisie.
- 2** Appuyez sur une des touches de sélection de la catégorie VOICE pour ouvrir l'écran VOICE SELECTION.
- 3** Appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) (Haut) pour appeler les catégories de voix.



- 4** Appuyez sur la touche [2 ▲] (P2) pour afficher la page 2.
- 5** Appuyez sur la touche de votre choix parmi les touches [A]–[J] pour appeler l'écran VOICE SELECTION des voix GM/XG, GM2, etc.
- 6** Sélectionnez la voix souhaitée.

NOTE

Le dossier « Legacy » (Patrimoine) est consultable à partir de cet écran. Il contient des voix issues de précédents claviers Yamaha (Tyros, Tyros2 et Tyros3, par exemple) afin de garantir la compatibilité des données avec d'autres modèles d'instruments.

Réglages liés aux effets

Réglage de la sensibilité au toucher du clavier

Vous avez la possibilité d'ajuster la réponse au toucher de l'instrument, c'est-à-dire la réaction du son à votre force de jeu. Le type de sensibilité au toucher choisi est appliqué à toutes les voix.

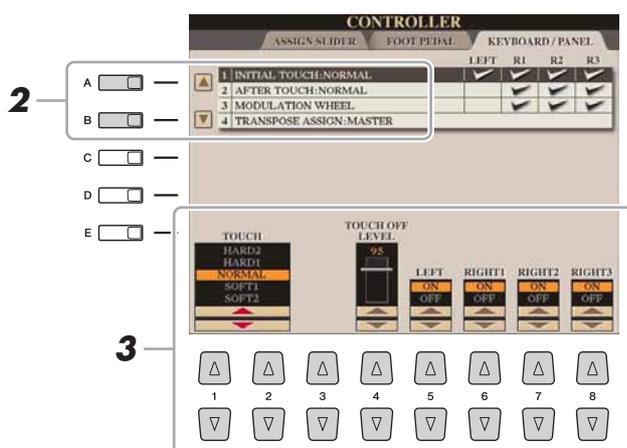


Certaines voix sont spécialement conçues sans sensibilité au toucher, de sorte à émuler les caractéristiques du véritable instrument (comme par exemple, les orgues traditionnels, qui n'ont pas de réponse au toucher).

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le paramètre souhaité : « 1 INITIAL TOUCH » (Toucher initial) ou « 2 AFTER TOUCH » (Modification ultérieure).



3 Appuyez sur les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour régler la réponse au toucher.

1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH (Toucher)	Détermine le réglage de sensibilité au toucher initial. HARD 2 (Fort 2) : exige de jouer fort pour obtenir un volume élevé. Idéal pour les interprètes ayant un toucher lourd. HARD 1 (Fort 1) : nécessite un toucher de force moyenne pour obtenir un volume élevé. NORMAL : toucher dynamique standard. SOFT 1 (Léger 1) : produit un volume élevé avec un toucher de force moyenne. SOFT 2 (Léger 2) : produit un volume relativement élevé même avec un toucher de faible force. Idéal pour les interprètes ayant un toucher léger.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL (Niveau de désactivation de toucher)	Détermine le niveau de volume fixe lorsque le réglage Touch (Toucher) est spécifié sur « OFF » (Désactivé).
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3 (Gauche–Droite3)	Active ou désactive le toucher initial pour chaque partie de clavier.

2 AFTER TOUCH (Modification ultérieure)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Détermine le réglage de modification ultérieure. HARD : la pression de la modification ultérieure doit être relativement forte pour produire des changements. NORMAL : produit une réponse de modification ultérieure standard. SOFT : opère des changements relativement importants avec une très légère pression de modification ultérieure.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Active ou désactive le toucher initial pour chaque partie de clavier.

Sélection du type d'harmonie/écho

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



L'effet Harmony/Echo (Harmonie/écho) risque de ne pas fonctionner correctement lorsque la touche [MONO] est activée ou les voix SA/SA2 utilisées.

1 Activez la touche [HARMONY/ECHO] (Harmonie/Écho).

2 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

3 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] pour sélectionner le type d'harmonie/écho.

Les types d'harmonie/écho sont répartis en trois groupes, selon l'effet appliqué.



Types d'harmonie

Ces types appliquent l'effet d'harmonie aux notes jouées dans la section à main droite du clavier selon l'accord spécifié dans la section à main gauche. (Il convient de noter que les réglages « 1+5 » et « Octave » ne sont pas affectés par l'accord.)

Type d'affectation multiple

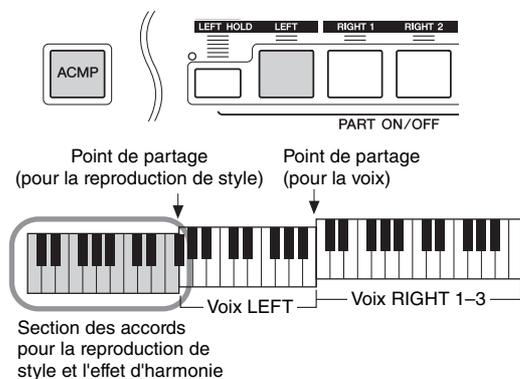
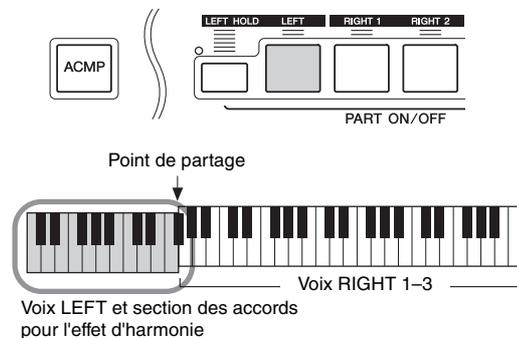
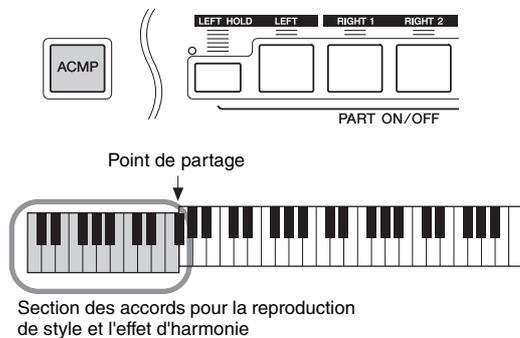
Ce type applique un effet spécial aux accords joués dans la section à main droite du clavier.

Types d'écho

Ces types appliquent des effets d'écho aux notes jouées dans la section à main droite du clavier de manière synchronisée avec le tempo actuellement sélectionné.

Types d'harmonie

Lorsque l'un des types d'harmonie est sélectionné, l'effet d'harmonie s'applique à la note jouée dans la section de la main droite du clavier en fonction du type sélectionné ci-dessus et de l'accord spécifié dans la section d'accords du clavier illustrée ci-dessous.



■ Type d'affectation multiple

L'effet Multi Assign (Affectation multiple) affecte automatiquement les notes jouées simultanément dans la section à main droite du clavier à des parties distinctes (voix). Par exemple, si vous interprétez trois notes consécutives, la première sera jouée par la voix RIGHT 1 (Droite 1), la deuxième par la voix RIGHT 2 (Droite 2) et la troisième par la voix RIGHT 3 (Droite 3). L'effet Multi Assign n'est pas affecté par l'état d'activation ou de désactivation de la touche [ACMP] (Accompagnement) et de la partie LEFT (Gauche).

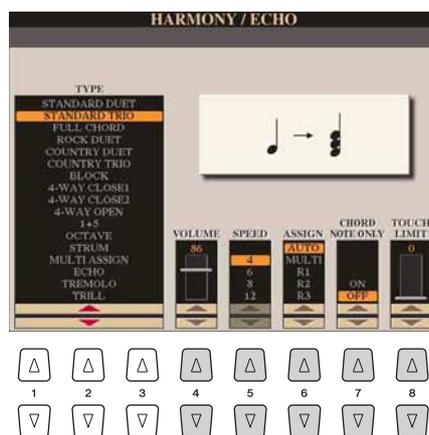


■ Types d'écho

Lorsque l'un des types d'écho est sélectionné, l'effet correspondant (écho, trémolo, trille) s'applique à la note jouée dans la section à main droite du clavier en synchronisation avec le tempo actuellement sélectionné, indépendamment de l'état d'activation ou de désactivation de la touche [ACMP] et de la partie LEFT. Gardez à l'esprit que l'effet Trill (Trille) est activé lorsque vous maintenez deux notes du clavier enfoncées simultanément (les deux dernières notes en cas de maintien de plusieurs notes) et que celles-ci sont jouées en alternance.

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

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



[4 ▲▼]	VOLUME	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine le niveau sonore des notes d'harmonie/écho générées par l'effet Harmonie/Echo.
[5 ▲▼]	SPEED (Vitesse)	Ce paramètre n'est disponible que lorsque les effets Echo, Tremolo ou Trill sont sélectionnés dans le type ci-dessus. Il détermine la vitesse des effets d'écho, de trémolo et de trille.
[6 ▲▼]	ASSIGN (Affectation)	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il vous permet de déterminer la partie de clavier par laquelle les notes d'harmonie/écho sont émises.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (Note d'accord uniquement)	Ce paramètre est disponible lorsque l'un des types d'harmonie est sélectionné. Lorsqu'il est réglé sur « ON », l'effet d'harmonie est exclusivement appliqué à la note jouée dans la section à main droite du clavier et qui appartient à un accord interprété dans la section d'accords du clavier.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (Limite de toucher)	Ce paramètre est disponible pour tous les types à l'exception de « Multi Assign ». Il détermine la plus faible vélocité à laquelle les notes d'harmonie sont émises. Cela vous permet d'appliquer l'harmonie en fonction de la force de votre jeu, vous permettant ainsi d'introduire des accents harmoniques dans la mélodie. L'effet d'harmonie est appliqué lorsque vous appuyez sur la touche avec force (au-delà de la valeur définie).

Réglages liés à la hauteur de ton

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

Vous pouvez régler avec précision la hauteur de ton de l'ensemble de l'instrument, une fonction très utile lorsque vous utilisez le Tyros4 en même temps que d'autres instruments ou CD de musique. La fonction Tune (Accord) n'affecte ni les voix Drum Kit et SFX Kit ni les fichiers audio.

1 Appelez l'écran approprié.

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

2 Utilisez les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour régler l'accordage sur une valeur comprise entre 414,8 Hz et 466,8 Hz.

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

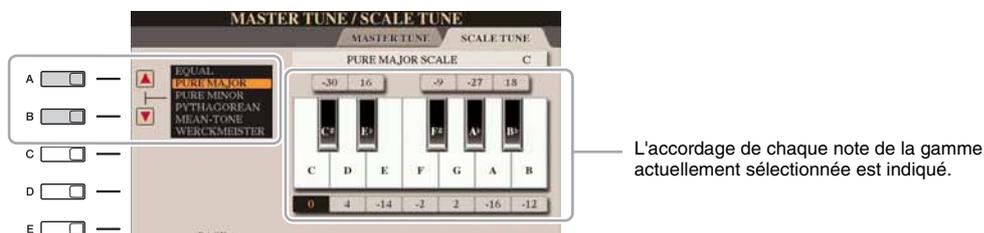
Accord de gamme

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

1 Appelez l'écran approprié.

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

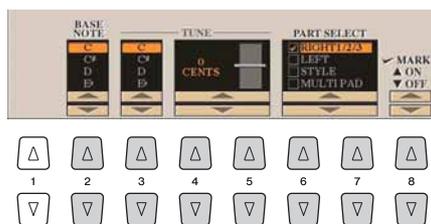
2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner la gamme de votre choix.



■ Types de gamme présélectionnés

EQUAL (Gamme classique)	La plage de hauteur de ton de chaque octave est divisée de façon égale en douze parties, les demi-pas étant uniformément espacés au niveau de la hauteur de ton. C'est l'accord le plus fréquemment utilisé en musique aujourd'hui.
PURE MAJOR (Majeure pure), PURE MINOR (Mineure pure)	Ces accords préservent les intervalles mathématiques purs de chaque gamme, en particulier les accords parfaits (fondamentale, tierce, quinte). Ce phénomène est nettement perceptible dans les harmonies vocales réelles, telles que les chœurs et les chants a cappella.
PYTHAGOREAN (Gamme de Pythagore)	Cette gamme a été inventée par le célèbre philosophe grec et se base sur une série de quintes parfaites qui sont regroupées en une seule octave. La tierce de cet accordage est légèrement instable mais la quarte et la quinte sont splendides et adaptées à certaines voix principales.
MEAN-TONE (Tempérament moyen)	Cette gamme a été créée pour améliorer la gamme de Pythagore grâce à un accord plus précis de l'intervalle de la tierce majeure. Elle a été largement utilisée entre les 16 ^{ème} et 18 ^{ème} siècles, notamment par Handel.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Cette gamme composite combine les systèmes de Werckmeister et de Kirnberger, qui constituaient eux-mêmes des améliorations apportées respectivement aux gammes de tempérament moyen et de Pythagore. Cette gamme se distingue principalement par le fait que chacune de ses clés est dotée d'un caractère unique. Son usage était très répandu du temps de Bach et de Beethoven et de nos jours encore, elle est souvent utilisée pour jouer de la musique d'époque au clavecin.
ARABIC1 (Arabe 1), ARABIC2 (Arabe 2)	Ces accords servent à jouer de la musique arabe.

3 Modifiez les réglages suivants selon les besoins.



NOTE

Pour enregistrer les réglages d'accord de gamme dans la mémoire de registration, il faut veiller à cocher l'élément SCALE (Gamme) dans l'écran REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Contenu de la mémoire de registration).

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

Modification de l'affectation de partie aux touches TRANSPOSE

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

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner « 4. TRANSPOSE ASSIGN » (Affectation de transposition).

3 Appuyez sur les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour sélectionner le type de transposition souhaité.

KEYBOARD (Clavier)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent la hauteur de ton des voix jouées au clavier, la reproduction de style (contrôlée par la performance dans la section d'accords du clavier) et la reproduction de multi-pad (lorsque la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) est activée et les accords de la main gauche indiqués). Cependant, l'effet de ces touches ne s'applique pas à la reproduction de morceau.
SONG (Morceau)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent uniquement la hauteur de ton de la reproduction de morceau.
MASTER (Niveau d'ensemble)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE affectent la hauteur de ton d'ensemble de l'instrument, à l'exception de la reproduction audio.

Vous pouvez vérifier ce réglage ici en affichant la fenêtre contextuelle appelée via les touches [-]/[+] de la section TRANSPOSE.

Édition de voix (Voice Set)

Le Tyros4 dispose d'une fonction Voice Set (Réglage de voix) qui vous permet de créer vos propres voix en éditant certains paramètres des voix existantes. Une fois la voix créée, vous pouvez l'enregistrer sous forme de voix utilisateur sur le lecteur USER (Utilisateur) ou un périphérique externe, en vue de la rappeler ultérieurement.

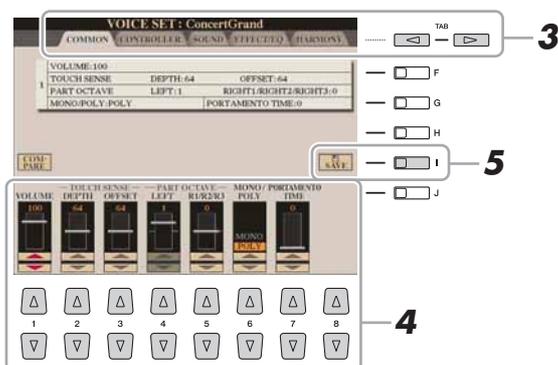
1 Sélectionnez la voix souhaitée (autre qu'une voix Organ Flutes).

La méthode d'édition des voix ORGAN FLUTES est différente de celle utilisée pour les autres voix. Pour obtenir des instructions sur l'édition des voix ORGAN FLUTES, reportez-vous à la [page 16](#).

2 Appuyez sur la touche [5 ▲] (VOICE SET) (Réglage de voix) pour appeler l'écran VOICE SET.

3 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'écran de réglage pertinent.

Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles dans chaque écran, reportez-vous à la section « Paramètres modifiables des écrans VOICE SET » à la [page 12](#).



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

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

5 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) (Enregistrer) pour sauvegarder la voix éditée en tant que voix utilisateur.

AVIS

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

Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET

Les paramètres Voice Set sont répartis selon cinq écrans différents. Les paramètres des divers écrans sont décrits séparément ci-dessous.



Les paramètres disponibles varient en fonction de la voix sélectionnée.

■ Page COMMON (Paramètres communs)

[1 ▲▼]	VOLUME	Règle le volume de la voix en cours d'édition.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (Sensibilité au toucher)	<p>Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vitesse) ou la réponse du volume à votre force de jeu.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH (Profondeur de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre VelDepth (Profondeur de vitesse) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64.</p> <p>Vitesse réelle pour le générateur de sons</p> <p>TOUCH SENSE OFFSET (Décalage de sensibilité au toucher) Modifie la courbe de vitesse en fonction du paramètre VelOffset (Décalage de vitesse) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64.</p> <p>Vitesse réelle pour le générateur de sons</p> <p>DEPTH : détermine la sensibilité à la vitesse ou le niveau de variation de la voix en réponse à la force de votre jeu (vitesse). OFFSET : détermine la valeur de l'ajustement des vitesses reçues pour obtenir l'effet de vitesse réel.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (Octave de partie)	Déplace la plage d'octave de la voix éditée de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Lorsque la voix éditée est utilisée comme l'une des parties RIGHT 1-3, les paramètres R1/R2/R3 correspondants sont disponibles. Si la voix éditée est exécutée en tant que partie LEFT, c'est le paramètre LEFT (Gauche) qui sera disponible.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Détermine si la voix éditée est reproduite en mode monophonique ou polyphonique. Ce réglage peut également être effectué via la touche [MONO] de VOICE CONTROL (Commande de voix) sur le panneau.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (Temps portamento)	<p>Règle le temps de portamento ou la durée de transition de la hauteur de ton lorsque le réglage de la voix éditée est défini sur « MONO » comme ci-dessus.</p> <p>NOTE Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur de ton tout en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante.</p>

■ Page CONTROLLER (Contrôleur)

1 MODULATION

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

[2 ▲▼]	FILTER (Filtre)	Détermine l'impact de la molette de MODULATION sur la fréquence de coupure du filtre. Pour plus de détails sur le filtre, reportez-vous à la page 13 .
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Détermine l'impact de la molette de MODULATION sur l'amplitude (volume).
[5 ▲▼]	LFO PMOD (Mod. hauteur de ton OBF)	Détermine l'impact de la molette de MODULATION sur la hauteur de ton ou l'effet de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD (Mod. filtre OBF)	Détermine l'impact de la molette de MODULATION sur le filtre ou l'effet de wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD (Mod. ampl. OBF)	Détermine l'impact de la molette de MODULATION sur l'amplitude ou l'effet de trémolo.

2 AFTER TOUCH (Modification ultérieure)

La modification ultérieure permet de moduler les paramètres ci-dessous.

Vous pouvez également régler le degré de modification ultérieure pour chacun des paramètres suivants.

[2 ▲▼]	FILTER	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur la fréquence de coupure du filtre. Reportez-vous aux détails ci-dessous relatifs au filtre.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Détermine le degré d'action de la modification ultérieure sur l'amplitude (volume).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Détermine le degré de variation de la modification ultérieure sur la hauteur de ton ou l'effet de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Détermine l'impact de la modification ultérieure sur la modulation de filtre ou de l'effet de wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Détermine le degré de modulation de la modification ultérieure sur l'amplitude ou l'effet de trémolo.

■ Page SOUND (Son)

FILTRE (Filtre)

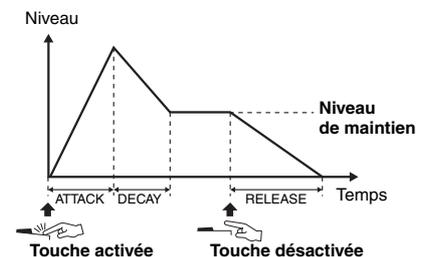
Le filtre est un processeur qui modifie le timbre ou le ton d'un son en bloquant ou en autorisant le passage d'une plage de fréquences spécifique. Ces paramètres déterminent le timbre général du son en augmentant ou diminuant une bande de fréquence particulière. Non seulement les filtres servent à éclaircir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

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

EG (GE)

Les réglages EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps.

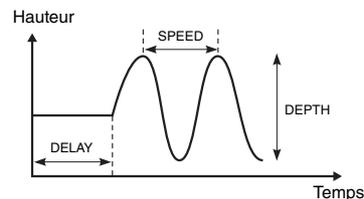
Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux véritables instruments acoustiques, comme par exemple l'attaque rapide et la chute des sons de percussion ou le long relâchement des sons de piano maintenus.



[3 ▲▼]	ATTACK (Attaque)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau maximum une fois que vous avez appuyé sur une touche. Plus la valeur est faible, plus l'attaque est rapide.
[4 ▲▼]	DECAY (Chute)	Détermine la vitesse à laquelle le son atteint son niveau de maintien (niveau légèrement inférieur au niveau maximum). Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.
[5 ▲▼]	RELES. (Release) (Relâchement)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'à se taire complètement une fois que vous avez relâché la touche. Plus la valeur est faible, plus la chute est rapide.

VIBRATO

Le vibrato est un effet sonore de tremblement obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la voix.



[6 ▲▼]	DEPTH (Profondeur)	Définit l'intensité de l'effet de vibrato. Plus les réglages sont élevés, plus le vibrato est prononcé.
[7 ▲▼]	SPEED (Vitesse)	Détermine la vitesse de l'effet de vibrato.
[8 ▲▼]	DELAY (Retard)	Détermine le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la touche et le début de l'effet de vibrato. Des réglages plus élevés retardent davantage le début de l'effet vibrato.

■ Page EFFECT/EG (Effet/EG)

1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)	Règle la profondeur de la réverbération.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)	Règle la profondeur du chœur.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (Activation/désactivation DSP)	Détermine si l'effet DSP est activé ou désactivé. Ce réglage peut également être effectué via la touche [DSP] de VOICE EFFECT (Effet de voix) sur le panneau.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH (Profondeur de l'effet DSP)	Règle la profondeur de l'effet DSP. Si vous souhaitez sélectionner à nouveau le type de DSP, vous pouvez le faire dans le menu « 2 DSP » décrit ci-dessous.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (Maintien de panneau)	Détermine le niveau de maintien appliqué à la voix éditée lorsque la touche [SUSTAIN] (Maintien) de la section VOICE EFFECT (Effet de voix) du panneau est activée.

2 DSP

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

3 EQ

Détermine la fréquence et le gain des bandes Low et High de l'égaliseur.
Pour obtenir des informations complémentaires sur l'égaliseur, reportez-vous à la [page 112](#).

■ Page HARMONY (Harmonie)

Identique à l'écran [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Reportez-vous à la section « Sélection du type d'harmonie/écho » à la [page 7](#).

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

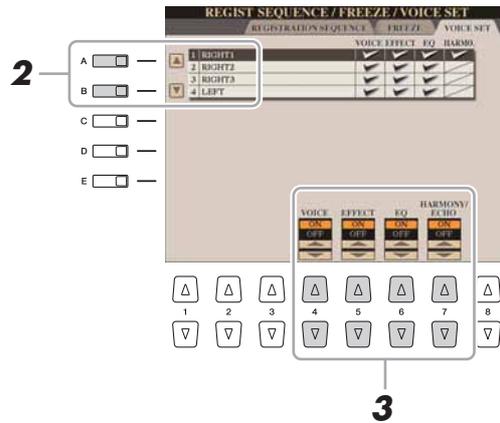
Chaque voix est liée à ses réglages de paramètre VOICE SET par défaut. En général, ces réglages sont appelés automatiquement lorsqu'une voix est sélectionnée. Vous pouvez toutefois désactiver cette fonction en exécutant l'opération décrite ci-dessous dans l'écran correspondant.

Par exemple, si vous souhaitez modifier la voix mais conserver le même effet d'harmonie, vous réglerez le paramètre HARMONY/ECHO (Harmonie/Écho) sur OFF (dans l'écran décrit ci-dessous).

1 Appelez l'écran approprié.

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

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



3 Utilisez les touches [4 ▲▼]–[7 ▲▼] pour activer/désactiver l'appel automatique des réglages (ON ou OFF) correspondant à chaque groupe de paramètres séparément.

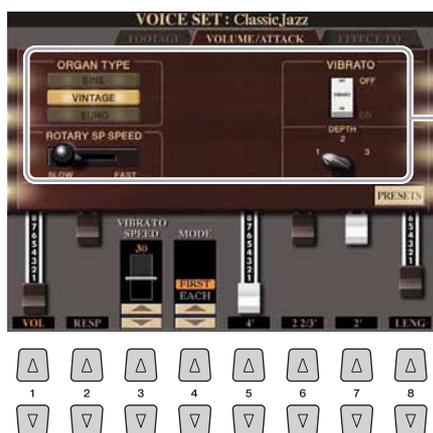
Édition des paramètres Organ Flutes

Les voix Organ Flutes sélectionnées via la touche [ORGAN FLUTES] sont modifiables notamment par le réglage des leviers de longueurs en pied, l'ajout de sonorités d'attaque, l'application d'effets et d'égalisation, etc.

■ Page FOOTAGE (Longueur en pieds)

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

■ Page VOLUME/ATTACK (Volume/Attaque)



AVIS

Après avoir effectué les modifications nécessaires, allez sur l'écran VOICE SELECTION en appuyant sur la touche [I] (PRESETS) (Présélections) afin de sauvegarder les réglages. Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle voix ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

[1 ▲▼]	VOL (Volume)	Cette commande sert à régler le volume d'ensemble des voix Organ Flutes. Plus la barre graphique est longue, plus le volume est fort.
[2 ▲▼]	RESP (Réponse)	Affecte la partie d'attaque et de relâchement (page 13) du son, en augmentant ou en diminuant le temps de réaction du crescendo et du relâchement initiaux, sur la base des commandes FOOTAGE. Plus la valeur est élevée, plus le crescendo et le relâchement sont lents.
[3 ▲▼]	VIBRATO SPEED (Vitesse de vibrato)	Spécifie la vitesse de l'effet de vibrato commandé par les paramètres Vibrato On/Off (Activation/désactivation de vibrato) (touches [F]/[G]) et Vibrato Depth (Profondeur de vibrato) (touche [H]).
[4 ▲▼]	MODE	La commande MODE sert à basculer entre deux modes différents : « FIRST » (Première note) et « EACH » (Toutes les notes). En mode « FIRST », l'attaque (le son de percussion) s'applique exclusivement à la première note d'un accord ou d'un groupe de notes jouées et maintenues simultanément et ne concerne pas les notes suivantes. En mode « EACH », l'attaque est appliquée de la même façon à toutes les notes.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Ces réglages déterminent le volume du son d'attaque de la voix ORGAN FLUTES. Les commandes 4', 2 2/3' et 2' augmentent ou diminuent la puissance du son d'attaque appliqué aux longueurs en pieds correspondantes. Plus la barre graphique est longue, plus le son d'attaque est puissant.
[8 ▲▼]	LENG (Longueur)	Affecte la portion d'attaque du son en produisant une chute plus longue ou plus courte immédiatement après l'attaque initiale. Plus la barre graphique est longue, plus la chute l'est aussi.

■ Page EFFECT/EQ

Paramètres identiques à ceux de la page « EFFECT/EQ » dans la section VOICE SET expliqués en page 14.

Création de voix personnalisées (Voice Creator)

La puissante fonction Voice Creator vous permet de créer vos propres voix originales, des voix normales (page 20) et des voix de batterie (page 24) à l'aide de vos fichiers d'onde préférés (échantillons audio au format WAV ou AIFF). Lors de la création de voix de batterie, vous pouvez également utiliser les sons d'instruments (batterie/percussion) attribués à chacune des touches des voix de batterie présélectionnées.

Importez tout d'abord les fichiers d'onde depuis un périphérique de stockage USB ou un disque dur sur le module d'extension de la mémoire flash en option.

Attribuez ensuite l'onde à l'élément (voix normale) ou à la touche (voix de batterie).

Pour terminer, stockez la voix en tant que voix personnalisée.

Si vous voulez créer des voix de batterie à l'aide des instruments des voix de batterie présélectionnées, vous pouvez ignorer la section suivante « Importation de données d'onde sur le module d'extension en option » et passez à la section « Création de voix de batterie (voix de batterie personnalisées) » à la page 24.

Importation de données d'onde sur le module d'extension en option

1 Installez le module d'extension sur le Tyros4.

Pour plus d'informations sur l'installation, reportez-vous à l'Annexe du Mode d'emploi.

2 Préparez les données d'onde à utiliser pour la nouvelle voix.

Seules les données au format WAV ou AIFF peuvent être exploitées sous Voice Creator.

Nous vous conseillons de stocker les fichiers dans un dossier unique, sur le périphérique de stockage USB ou sur le disque dur.

Notes concernant les fichiers d'onde disponibles

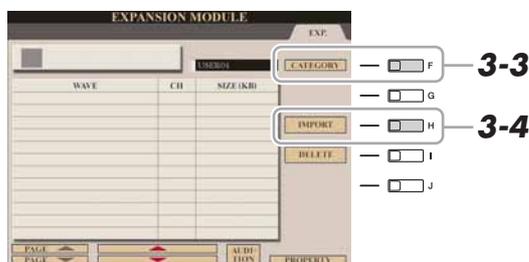
- Cet instrument ne reconnaît pas l'extension .aiff. Lorsque vous utilisez un fichier AIFF, changez son extension en .aif.
- N'utilisez que des fichiers non compressés.
- Les données d'onde utilisées pour la fonction Voice Creator peuvent avoir n'importe quelle fréquence d'échantillonnage ou résolution en bits. Les données d'onde d'une résolution autre que 16 bits sont toutefois automatiquement converties en résolution de 16 bits après leur chargement.
- Utilisez uniquement des données d'onde d'une fréquence de 44 100 Hz. Sinon, les données risquent de ne pas se reproduire sur la hauteur de ton appropriée.
- La fonction Voice Creator gère et reconnaît les boucles dans les données d'onde, ce qui vous permet d'utiliser une boucle par fichier d'onde. (Certaines bibliothèques d'échantillons disposent déjà de boucles préprogrammées dans les données. Vous pouvez également utiliser un logiciel d'édition de données d'onde (audio) pour programmer des boucles vous-même. N'oubliez pas toutefois que l'application ne prend pas en charge les boucles multiples.)
- Les fichiers audio enregistrés au moyen de l'enregistrement multipiste de la fonction Audio Recorder/Player (.aud) ne peuvent pas être utilisés avec la fonction Voice Creator. Si vous souhaitez utiliser un fichier .aud, il vous faudra mixer le fichier au format de données .wav. Pour plus d'informations sur l'opération de mixage, reportez-vous au Chapitre 7 du Mode d'emploi.

3 Sélectionnez le(s) fichier(s) d'onde sur le périphérique USB ou le disque dur.

- 3-1** Appuyez sur la touche [VOICE CREATOR] pour appeler le menu Voice Creator.
- 3-2** Appuyez sur la touche [E] pour appeler l'écran EXPANSION MODULE (Module d'extension) (page 19).
- 3-3** Appuyez sur la touche [F] pour appeler la fenêtre contextuelle CATEGORY (Catégorie) (page 19), puis sélectionnez la catégorie souhaitée en tant que destination de l'importation. La fenêtre contextuelle disparaît automatiquement au bout d'un temps.

NOTE

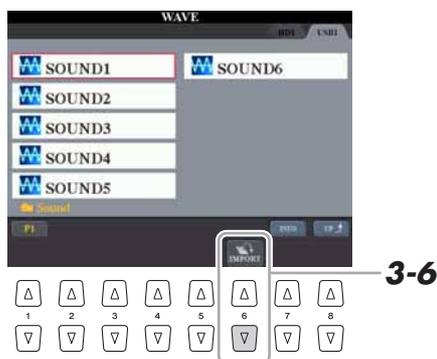
Si le module d'extension n'est pas installé correctement, la touche [E] (EXPANSION MODULE) (Module d'extension) apparaîtra en grisé.



- 3-4** Appuyez sur la touche [H] (IMPORT) (Importer) pour appeler l'écran WAVE (Onde).
- 3-5** Appuyez sur les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'emplacement (USB ou HD), puis utilisez les touches [A]–[J] pour sélectionner le dossier dans lequel les fichiers WAV/AIFF sont stockés.

NOTE

Vous pouvez afficher des informations sur le fichier sélectionné en appuyant sur la touche [7 ▲] (INFO).



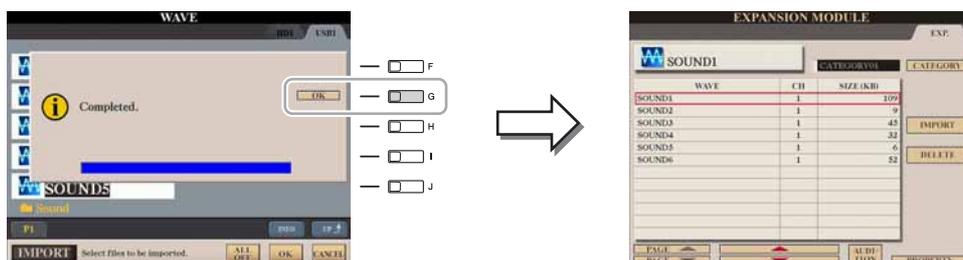
- 3-6** Appuyez sur la touche [6 ▼] (IMPORT) pour appeler la fenêtre contextuelle permettant d'exécuter l'opération d'importation.
- 3-7** Sélectionnez les fichiers souhaités à l'aide des touches [A]–[J]. Pour annuler la sélection, appuyez à nouveau sur la même touche. Appuyez sur la touche [6 ▼] (ALL) (Tous) pour sélectionner tous les fichiers du dossier actuellement ouvert. Appuyez sur la touche [6 ▼] (ALL OFF) (Désactiver tout) pour annuler la sélection.
- 3-8** Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK) pour valider la sélection.

4 Appuyez sur la touche [F] (OK) pour démarrer l'importation des fichiers d'onde sélectionnés.

Une fois l'importation terminée, la boîte de dialogue « Completed » (Terminé) s'affiche.

5 Appuyez sur la touche [G] (OK) pour revenir dans l'écran EXPANSION MODULE.

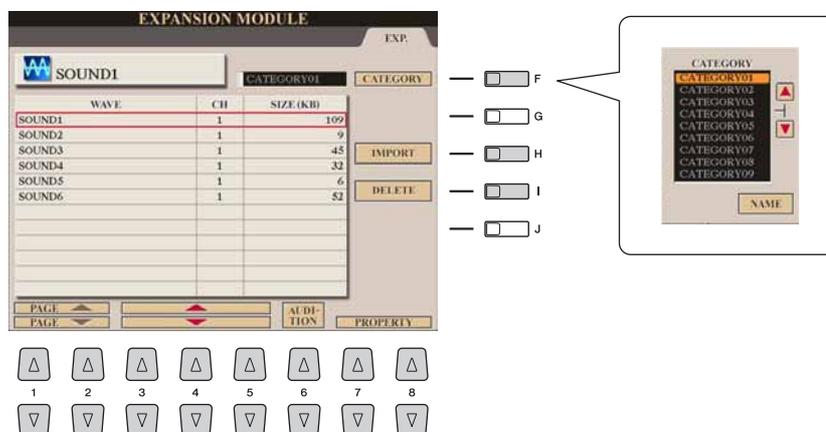
Les fichiers d'onde importés depuis le périphérique USB ou le disque dur s'affichent.



6 Appuyez plusieurs fois sur la touche [EXIT] (Quitter) pour ouvrir l'écran MAIN (Principal).

Vous pouvez à présent commencer à créer vos propres voix d'origine, des voix normales (page 20) et des voix de batterie (page 24), à l'aide de vos propres ondes.

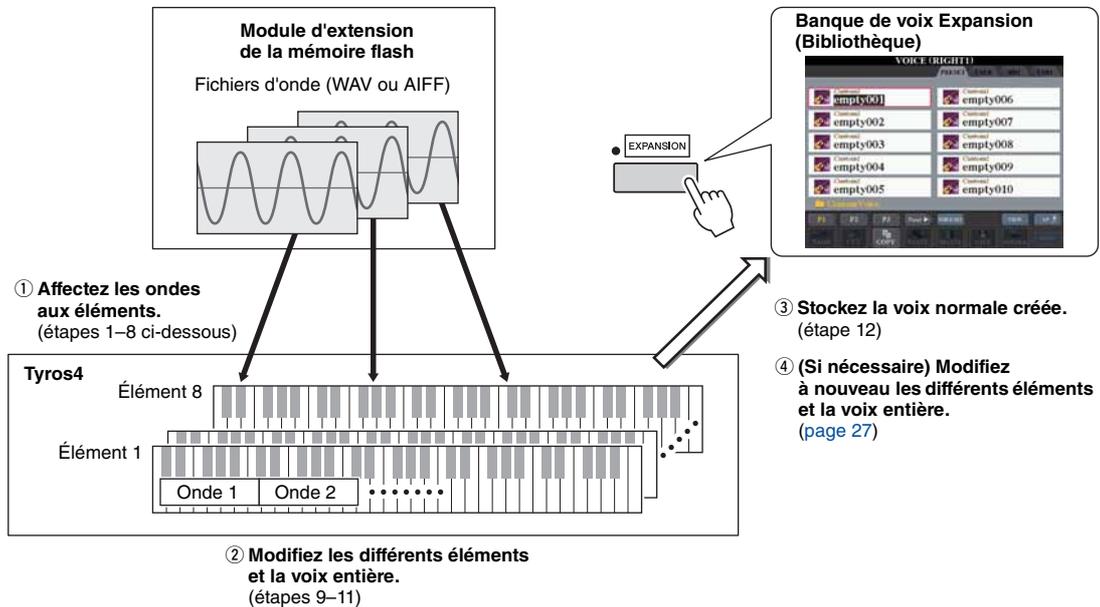
Écran EXPANSION MODULE



[F]	CATEGORY (Catégorie)	<p>Appelle une fenêtre contextuelle pour le classement des fichiers d'onde dans des catégories.</p> <p>[G]/[H] Sélectionne la catégorie souhaitée (CATEGORY01–20, NO CATEGORY (Pas de catégorie) ou PREMIUM PACK).</p> <p>[J] Modifie le nom de la catégorie sélectionnée. Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran de saisie de caractères.</p> <p>NOTE Vous pouvez également modifier le nom après l'importation des fichiers d'onde.</p>
[H]	IMPORT (Importer)	<p>Importe les fichiers d'onde depuis le périphérique USB ou le disque dur vers le module d'extension, tel qu'effectué aux étapes 3–4 (page 18). Vous pouvez également importer des fichiers après avoir commencé à attribuer des fichiers aux touches.</p>
[I]	DELETE (Supprimer)	<p>Appelle une fenêtre contextuelle permettant d'exécuter l'opération de suppression.</p> <p>[5 ▲▼] Sélectionne les fichiers d'onde à supprimer.</p> <p>[6 ▲▼] Valide la sélection. Pour annuler la sélection, appuyez à nouveau sur cette touche.</p> <p>[7 ▲▼] Sélectionne tous les fichiers de la catégorie actuelle. Pour annuler la sélection, appuyez à nouveau sur cette touche.</p> <p>[8 ▲] Exécute l'opération de suppression.</p> <p>[8 ▼] Annule l'opération de suppression.</p>
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down (Page précédente/ suivante)	Sélectionne la page suivante ou précédente dans la liste.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Up/Down (Haut/bas)	Sélectionne le fichier suivant ou précédent.
[6 ▲▼]	AUDITION	Vous permet d'écouter le fichier actuellement sélectionné.
[7 ▼]/ [8 ▼]	PROPERTY (Propriété)	Affiche l'écran PROPERTY (Propriété) (page 29).

Création de voix normales (voix personnalisées)

L'affectation de fichiers d'onde vous permet de créer vos propres voix originales, que ce soit à partir de zéro ou en ajoutant des ondes aux voix existantes. Une voix est composée de huit éléments auxquels il est nécessaire d'affecter des fichiers d'onde individuellement (il est également possible d'attribuer plusieurs ondes à un même élément). La voix résultante est appelée voix personnalisée. Elle peut être sélectionnée et reproduite de la même façon que toutes les autres voix du Tyros4.



1 Activez la touche [RIGHT 1] de la section PART SELECT (Sélection de partie) puis sélectionnez une voix.

Lorsque vous créez une voix personnalisée à partir de zéro, choisissez une voix « vierge » à partir de la touche [EXPANSION] (Extension). Si vous créez une voix en ajoutant des fichiers Wave à une voix existante, vous appuyerez sur la touche VOICE (Voix) souhaitée et sélectionnerez la voix de votre choix.

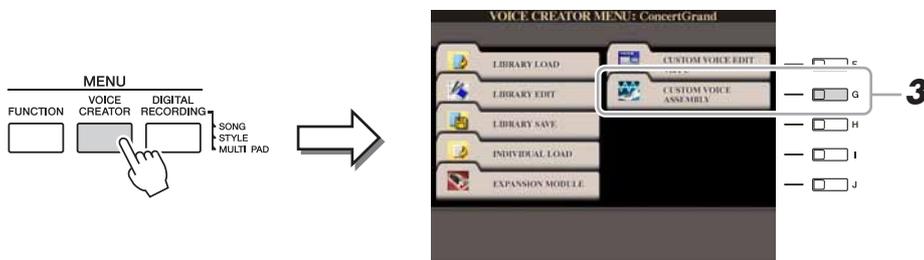
NOTE

Les voix S.Articulation2!, S.Articulation!, MegaVoice et Organ Flutes! ne peuvent pas être sélectionnées pour créer des voix personnalisées.

2 Appuyez sur la touche [VOICE CREATOR] pour appeler le menu Voice Creator.

NOTE

Si vous avez sélectionné la catégorie [PERC./SFX KIT], veuillez à NE PAS sélectionner de voix de batterie (la mention « Drums/SFX/Live!Drums/Live!SFX » s'affiche au-dessus du nom de la voix).



3 Appuyez sur la touche [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY) (Assemblage de voix personnalisées) pour appeler l'écran ASSEMBLY (Assemblage).

4 Utilisez les touches [A]–[D] et [F]–[I] pour sélectionner l'élément auquel vous souhaitez attribuer des fichiers d'onde.

L'écran KEY MAPPING (Affectation de touche) correspondant à l'élément sélectionné s'affiche.

NOTE

Vous ne pouvez pas attribuer des ondes à des éléments présélectionnés (l'icône de l'instrument s'affiche).



5 Attribuez l'onde souhaitée à l'élément sélectionné.

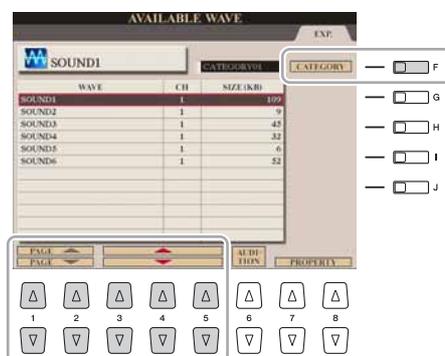
5-1 Appuyez sur la touche [F] pour appeler l'écran ADD WAVE (Ajout d'onde).

5-2 Appuyez sur la touche [F] pour appeler l'écran SELECT WAVE (Sélection d'onde).

5-3 Utilisez la touche [F] pour sélectionner la catégorie contenant le fichier d'onde souhaité.

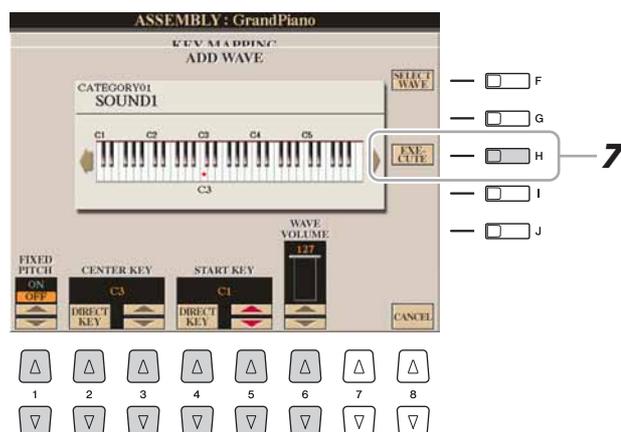
Pour plus d'informations sur la catégorie, reportez-vous à la [page 19](#).

5-4 Sélectionnez le fichier d'onde souhaité à l'aide des touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼], puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) pour valider votre sélection.



6 Réglez les paramètres de l'onde attribuée dans l'écran ADD WAVE (Ajout d'onde).

Dans cet écran, vous pouvez configurer un certain nombre de paramètres liés à la correspondance du son avec le clavier.



[1 ▲▼]	FIXED PITCH (Hauteur constante)	Lorsque ce paramètre est activé (ON), toutes les touches jouent le son d'onde sur une même hauteur de ton. Lorsqu'il est spécifié sur OFF (Désactivation), la hauteur du son d'onde change selon la note jouée, sur la base du ton d'origine déterminé par le paramètre Center Key (Note centrale) ci-dessous.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CENTER KEY (Touche centrale)	Ceci détermine la note à laquelle la hauteur originale du son est affectée. Lorsque le paramètre Fixed Pitch (ci-dessus) est réglé sur OFF, les touches situées en dessous de la note centrale déterminée par Center Key font retentir le son avec une hauteur de ton qui diminue progressivement alors que les touches placées au-dessus jouent le son sur une hauteur de ton qui augmente de manière progressive. Normalement, vous devez vérifier que la hauteur de ton est bien celle du son d'origine. Par exemple, si la hauteur de ton originale de l'audio est en C3, il vaudra mieux définir Center Key sur C3 pour optimiser les résultats. Lorsque le réglage de Fixed Pitch ci-dessus est spécifié sur ON, ce paramètre n'a aucun effet. Vous pouvez spécifier ce réglage directement à partir du clavier en maintenant la touche [2 ▲▼] (DIRECT KEY) (Touche directe) enfoncée tout en appuyant sur la touche de votre choix sur le clavier.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY (Touche de début)	Ce paramètre détermine la touche la plus basse sur laquelle l'onde est audible. Utilisez ce paramètre conjointement avec End Key (Touche de fin) (voir à l'étape 9 page 23) afin de déterminer la plage de touches de l'onde. Vous pouvez spécifier ce réglage directement à partir du clavier en maintenant la touche [4 ▲▼] (DIRECT KEY) enfoncée tout en appuyant sur la touche de votre choix sur le clavier.
[6 ▲▼]	WAVE VOLUME (Volume de l'onde)	Ceci détermine le volume de reproduction d'une onde spécifique. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur la valeur maximale de 127 ; cependant, vous pouvez l'utiliser pour ajuster la balance de niveau des différents sons de l'élément.

7 Appuyez sur la touche [H] (EXECUTE) (Exécuter) pour attribuer l'onde.

Une fois l'opération d'attribution terminée, vous revenez dans l'écran KEY MAPPING.

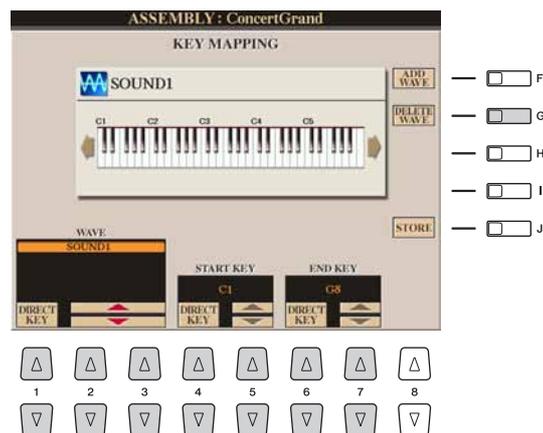
8 Pour attribuer une autre onde à cet élément, répétez les étapes 5–7.

NOTE

Pour stocker la voix à ce stade, appuyez sur la touche [J] (STORE) (Stockage). L'écran CUSTOM VOICE (Voix personnalisée) apparaît. Reportez-vous à l'étape 12 de la page 23 pour plus d'informations sur l'écran CUSTOM VOICE. Chaque fois que vous introduisez une modification (ajout d'une onde à un élément ou ajout d'un élément à une voix, par exemple), vous devez stocker la voix concernée.

PAGE SUIVANTE

9 Réglez les paramètres de l'élément actuellement sélectionné dans l'écran KEY MAPPING.



[G]	DELETE WAVE (Supprimer l'onde)	Supprime l'onde sélectionnée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] (WAVE) ci-dessous.
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	WAVE (Onde)	En cas d'attribution de plusieurs ondes, sélectionnez l'onde que vous souhaitez modifier. Pour sélectionner l'onde attribuée à la touche, maintenez la touche [1 ▲▼] (DIRECT KEY) enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée du clavier.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY	Ce paramètre détermine la touche la plus basse sur laquelle l'onde est audible. Utilisez ce paramètre conjointement avec End Key (voir ci-dessous) afin de déterminer la plage de touches de l'onde. Vous pouvez spécifier ce réglage directement à partir du clavier en maintenant la touche [4 ▲▼] (DIRECT KEY) enfoncée tout en appuyant sur la touche de votre choix sur le clavier.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	END KEY (Touche de fin)	Ce paramètre détermine la touche la plus haute sur laquelle l'onde est audible. Utilisez ce paramètre conjointement avec Start Key (voir ci-dessus) afin de déterminer la plage de touches de l'onde. Vous pouvez spécifier ce réglage directement à partir du clavier en maintenant la touche [6 ▲▼] (DIRECT KEY) enfoncée tout en appuyant sur la touche de votre choix sur le clavier.

10 Pour revenir à l'écran ASSEMBLY, appuyez sur la touche [EXIT].

Si vous souhaitez éditer un autre élément, vous répérez les étapes 4–9.

11 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (VOICE SET) et modifiez les paramètres Voice Set (page 12).

Une fois que vous avez terminé l'édition des paramètres Voice Set, appuyez sur la touche [EXIT] pour afficher à nouveau l'écran ASSEMBLY.

12 Stockez la voix normale créée.

Appuyez sur la touche [J] (STORE) pour appeler l'écran CUSTOM VOICE, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (STORE) pour stocker la voix.

13 Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous pouvez continuer à ajouter des ondes, si vous le souhaitez. Répétez les étapes 4–12.

(Si nécessaire) Vous pouvez à nouveau modifier l'élément et la voix entière. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Nouvelle modification d'une voix personnalisée » (page 27).

AVIS

La voix créée sera perdue si vous passez à une autre voix ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de stockage. Prenez soin d'exécuter l'opération de stockage.

NOTE

N'inscrivez aucun caractère spécial (tréma, accent, etc.) dans le nom de la voix.

Création de voix de batterie (voix de batterie personnalisées)

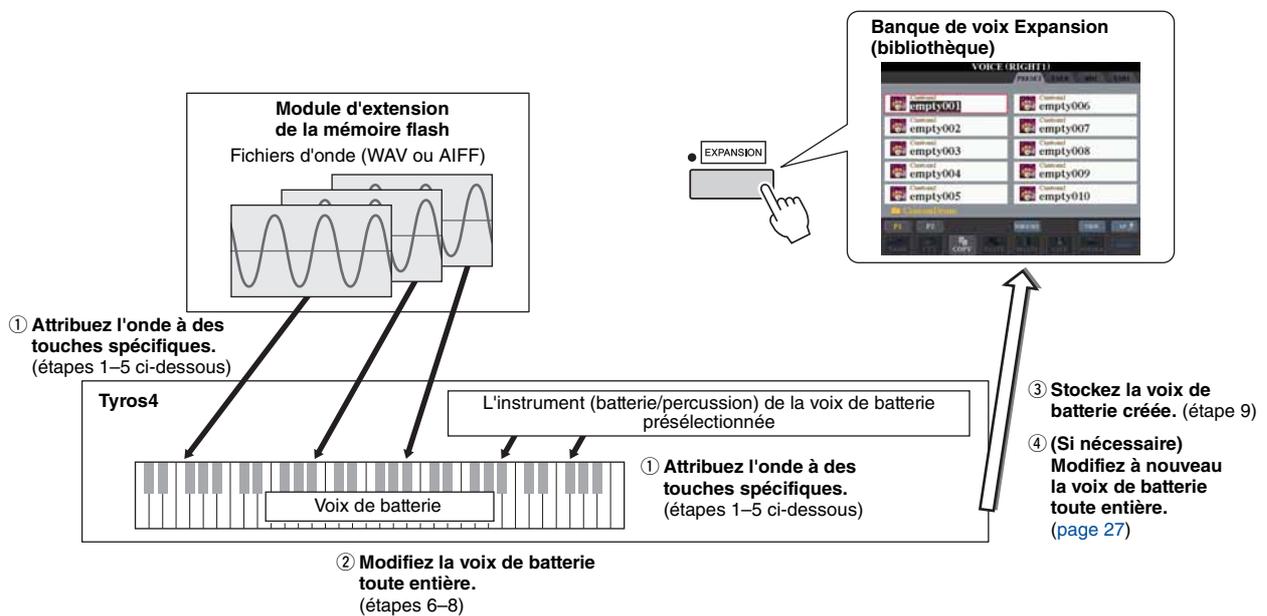
En affectant les instruments (batterie/percussion) de voix de batterie présélectionnées et de fichiers d'onde aux différentes touches, vous pouvez créer vos propres voix de batterie originales, que ce soit en créant la voix à partir de zéro, en ajoutant/substituant les instruments des voix de batterie existantes à d'autres instruments de la voix de batterie présélectionnée ou de vos propres fichiers d'onde ou en modifiant certains paramètres liés aux diverses touches. La voix résultante est appelée voix de batterie personnalisée. Elle peut être sélectionnée et reproduite de la même façon que toutes les autres voix du Tyros4.

Voix de batterie (voix de batterie personnalisée)

Création en partant de	Zéro	←	Ajout d'un instrument de la voix de batterie présélectionnée
		←	Ajout de vos propres ondes depuis le module d'extension de la mémoire flash
	Voix existante	←	Remplacement par un instrument de la voix de batterie présélectionnée
		←	Remplacement par vos propres ondes depuis le module d'extension de la mémoire flash

NOTE

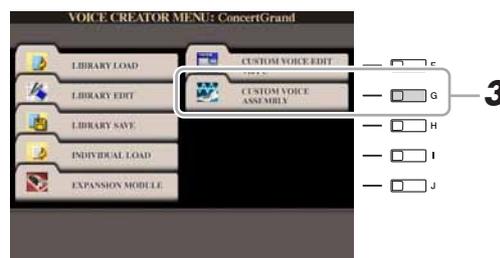
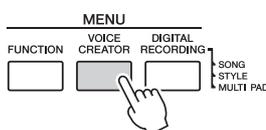
Pour créer vos propres voix de batterie d'origine à l'aide de Kit Edit (Édition de kit) de la fonction Mixing Console (Mode d'emploi, Chapitre 9), passez à l'étape 3.



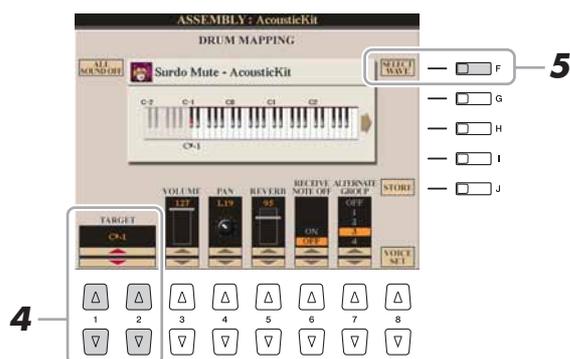
1 Activez la touche [RIGHT 1] de la section PART SELECT puis sélectionnez une voix de batterie.

Lorsque vous créez une voix de batterie personnalisée à partir de zéro, sélectionnez une voix de batterie « vierge » en appuyant sur la touche [EXPANSION], puis appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) et sélectionnez la catégorie « CustomDrum ». Si vous créez une voix de batterie en ajoutant des fichiers d'onde à une voix de batterie existante, vous appuyerez sur la touche [PERC./DRUM KIT] (Kit de percussion /batterie) et sélectionnez la voix de batterie de votre choix.

2 Appuyez sur la touche [VOICE CREATOR] pour appeler le menu Voice Creator.



- 3** Appuyez sur la touche [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY) pour appeler l'écran DRUM MAPPING (Affectation de batterie).



- 4** Spécifiez la touche à modifier.

Appuyez sur la touche souhaitée du clavier ou utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (TARGET) (Cible).

- 5** Sélectionnez l'instrument souhaité (batterie/percussion) de la voix de batterie présélectionnée ou de l'onde à attribuer à l'aide de la procédure décrite ci-dessous.

- 5-1** Appuyez sur la touche [F] (SELECT WAVE).
- 5-2** Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner la page de l'onglet souhaité : PRESET ou EXP.
- **PRESET** : contient l'instrument de la voix de batterie présélectionnée
 - **EXP.** : contient les fichiers d'onde du module d'extension
- 5-3** Si vous avez sélectionné Preset à l'étape 5-2, utilisez les touches [F] et [G] pour sélectionner la catégorie contenant l'instrument souhaité.
- 5-4** Sélectionnez les fichiers audio (instrument/onde) souhaités à l'aide des touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼], puis appuyez sur la touche [ENTER] pour valider la sélection.



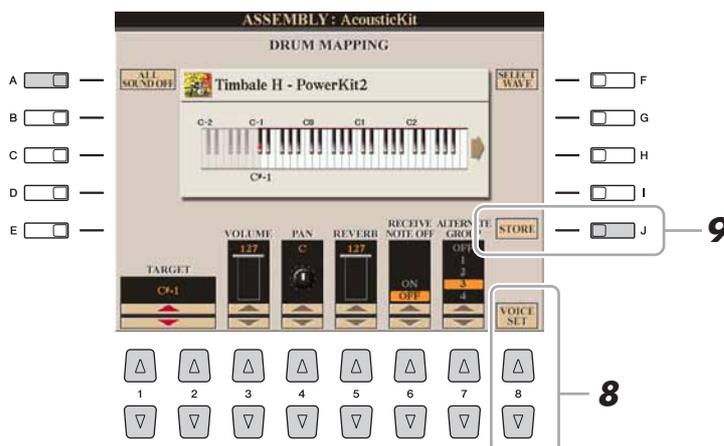
PRESET

[F]	CATEGORY	Appelle une fenêtre contextuelle, qui vous permet de sélectionner la catégorie (batterie/percussion) d'instrument souhaitée si le réglage INST. est sélectionné sous KIT ↔ INST. ci-dessous, ou la voix du kit de batterie en cas de sélection du réglage KIT. Une fois que la fenêtre contextuelle apparaît, utilisez les touches [G]/[H] pour effectuer la sélection.
[G]	KIT ↔ INST.	KIT : trie les sons en fonction de la voix du kit de batterie. INST. : trie les sons en fonction du type d'instrument (batterie/percussion).
[J]	EMPTY (Vide)	Désactive la sélection.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Reportez-vous en page 19 .
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Up/Down	
[6 ▲▼]	AUDITION	

EXP.

[F]	CATEGORY	Reportez-vous en page 19 .
[J]	EMPTY	Désactive la sélection.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Reportez-vous en page 19 .
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	Up/Down	
[6 ▲▼]	AUDITION	

6 Réglez les paramètres de la touche sélectionnée dans l'écran DRUM MAPPING.



[A]	ALL SOUND OFF (Désactivation de tous les sons)	Suspend tous les sons.
[C]	VIEW NOTE (Afficher les notes)	Lorsque vous maintenez cette touche enfoncée, les notes actuellement jouées par la fonction Style s'affichent.  NOTE Cette touche apparaît uniquement lors de l'utilisation de Kit Edit sous la fonction Mixing Console.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TARGET (Cible)	Sélectionne une touche à éditer.
[3 ▲▼]	VOLUME	Règle le volume.
[4 ▲▼]	PAN (Panoramique)	Règle la position panoramique stéréo : 0 (Random) (Aléatoire), 1 (Left) (Gauche) – 64 (Center) (Centre) – 127 (Right) (Droite).  NOTE Si vous activez la touche [DSP] et que vous réglez ce paramètre sur « 0 », il n'y aura pas de balayage panoramique.
[5 ▲▼]	REVERB (Réverbération)	Règle l'effet de réverbération appliqué.
[6 ▲▼]	RECEIVE NOTE OFF (Réception d'un message de désactivation de note)	Détermine si la touche reçoit ou non des événements Note Off (Désactivation de note). Lorsque ce paramètre est réglé sur ON, la réception d'événements Note Off est activée. Lorsqu'il est spécifié sur OFF, la réception d'événements Note Off est désactivée.
[7 ▲▼]	ALTERNATE GROUP (Groupe alternatif)	Attribue la touche (TARGET) à un groupe spécifique. Cela vous permet de séparer certains sons, tels que les sons de cymbale de charleston ouverte et fermée, de sorte que les uns annulent les autres.

7 Répétez les étapes 4–6 pour éditer chaque touche séparément.

8 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (VOICE SET) et modifiez les paramètres Voice Set (page 12).

Une fois la modification des paramètres Voice Set terminée, appuyez sur la touche [EXIT] pour afficher à nouveau l'écran DRUM MAPPING.

9 Stockez la voix de batterie créée.

Appuyez sur la touche [J] (STORE) pour appeler l'écran CUSTOM VOICE, puis appuyez sur la touche [6 ▼] (STORE) afin de stocker la voix.

10 Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous pouvez continuer d'ajouter des ondes si vous le souhaitez. Répétez les étapes 3–8.

(Si nécessaire) Vous pouvez modifier à nouveau la voix de batterie toute entière. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Nouvelle modification d'une voix personnalisée » ci-dessous.

 **NOTE**

Lorsque vous commencez à créer une voix de batterie à partir de Kit Edit sous la fonction Mixing Console, la touche Voice Set ne s'affiche pas.

AVIS

La voix créée sera perdue si vous passez à une autre voix ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de stockage. Prenez soin d'exécuter l'opération de stockage.

 **NOTE**

N'inscrivez aucun caractère spécial (tréma, accent, etc.) dans le nom de la voix.

1

Voix – Jeu au clavier –

Nouvelle modification d'une voix personnalisée

1 Activez la touche [RIGHT 1] de la section PART SELECT, puis appuyez sur la touche [EXPANSION].

2 Utilisez les touches [A]–[J] pour sélectionner la voix personnalisée que vous voulez à nouveau modifier.

En cas de sélection d'une voix de batterie personnalisée, appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) et sélectionnez la catégorie « CustomDrum ».

3 Appuyez sur la touche [VOICE CREATOR] pour appeler le menu Voice Creator.

4 Appuyez sur la touche [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY) pour appeler l'écran des opérations.

Les étapes suivantes sont les mêmes que pour la création d'une voix personnalisée (voix normale : page 20, voix de batterie : page 24).

Édition d'une banque de voix Expansion : fonction Library Edit (Éditer la bibliothèque)

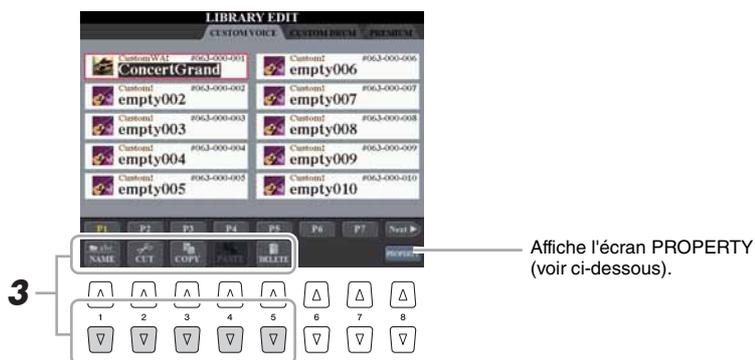
Cette fonction vous permet d'organiser les voix d'une banque de voix Expansion, de renommer celles-ci, de changer leur emplacement au sein de la banque et même de les supprimer si vous le souhaitez.

1 Appelez l'écran approprié.

[VOICE CREATOR] → [B] LIBRARY EDIT

2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner la page de l'onglet souhaité : Custom Voice, Custom Drum ou Premium.

3 Sélectionnez la voix souhaitée sur l'écran et utilisez les touches [1 ▼]–[5 ▼] pour modifier la voix sélectionnée.



NOTE

La page Premium est réservée aux voix obtenues depuis le site Internet. Les voix de la page Premium ne peuvent pas être modifiées mais uniquement supprimées.

NOTE

Lorsque vous réorganisez les voix sur cet écran, vous réarrangez en fait les chemins d'accès à ces voix. Les voix elles-mêmes ne sont ni copiées ni déplacées.

4 Une fois les modifications terminées, appuyez sur la touche [EXIT].

PAGE SUIVANTE

Écran PROPERTY

Lorsque l'espace mémoire disponible est investi par de gros volumes de données audio, il peut s'avérer nécessaire de supprimer les données de voix personnalisée volumineuses pour libérer de l'espace.

Mais comment identifier les voix à éliminer ? L'écran PROPERTY vous permet de vérifier l'état de la mémoire et les propriétés de voix/d'onde de la voix Expansion ou du fichier d'onde actuellement sélectionné(e).



● Memory Status (État de la mémoire)

- **EXP. MODULE** : taille de la mémoire du module d'extension de la mémoire flash installé en option.

L'optimisation du module d'extension vous permet d'augmenter la capacité de la mémoire (en fonction de l'état de fragmentation des fichiers d'onde). Appuyez sur la touche [A] (DEFRAG) (Fragmentation) pour optimiser le module d'extension. En formatant le module d'extension, vous pouvez profiter de tout l'espace disponible. Appuyez sur la touche [C] (FORMAT) (Formatage) pour formater le module d'extension.

AVIS

L'opération de formatage supprime toutes les données existantes. Assurez-vous donc que le module que vous formatez ne contient aucune donnée importante.

NOTE

Les touches DEFRAG et FORMAT n'apparaîtront pas si le module d'extension n'est pas installé.

- **VOICE RAM (Mémoire vive des voix)** : taille de la mémoire interne pour les voix Expansion, qui ne peut être, par ailleurs, étendue. La capacité maximale disponible est de 6 144 Ko.
- **WAVE COUNT (Décompte de fichiers d'onde)** : nombre total de fichiers d'onde. 8 192 fichiers mono ou 4 096 fichiers stéréo au maximum sont disponibles.
- **WAVEFORM COUNT (Décompte de formes d'onde)** : nombre total de formes d'ondes. Le terme Waveform (Forme d'onde) désigne un ensemble d'informations relatives à l'affectation d'ondes. La capacité maximale disponible est de 1 280 formes d'onde.

● Voice Property (Propriété de la voix)

- **NAME (Nom)** : nom de la voix personnalisée ciblée
- **PATH (Chemin d'accès)** : chemin d'accès de la voix personnalisée ciblée
- **VOICE SIZE (KB) (Taille de la voix (Ko))** : taille de la voix personnalisée ciblée
- **WAVE SIZE (MB) (Taille de l'onde (Mo))** : taille de l'onde de la voix personnalisée ciblée
- **WAVE COUNT** : nombre d'ondes utilisées dans la voix personnalisée ciblée
- **WAVEFORM COUNT** : nombre de formes d'onde dans la voix ciblée

● Wave Property (Propriété de l'onde)

- **NAME** : nom de l'onde ciblée
Appuyez sur la touche [I] (NAME) (Nom) pour ouvrir l'écran de saisie de caractères.
- **CATEGORY** : nom de la catégorie à laquelle appartient l'onde ciblée.
Appuyez sur la touche [J] (CATEGORY), puis sur la touche [ENTER] pour changer de catégorie.
- **USING (Utilisation)** : si l'onde ciblée est utilisée dans la voix personnalisée, la mention « USE » apparaîtra. Sinon, rien n'apparaît.
- **WAVE SIZE (MB) (Taille de l'onde (Mo))** : taille de l'onde ciblée
- **WAVE COUNT** : dans le cas de l'onde ciblée, nombre d'ondes utilisant l'espace mémoire du module d'extension.
- **FREQUENCY (Fréquence) (kHz)** : fréquence d'échantillonnage de l'onde ciblée
- **CHANNEL (Canal)** : nombre de canaux de l'onde ciblée, MONO ou STEREO
- **TIME (Temps)** : durée de reproduction de l'onde ciblée

Pour fermer l'écran PROPERTY, appuyez sur la touche [F] (OK).

Enregistrement des voix personnalisées dans une bibliothèque : fonction Library Save (Enregistrer la bibliothèque)

Une fois que vous créez des voix personnalisées (notamment des voix de batterie personnalisées), il vous faut les regrouper dans un fichier de bibliothèque. La fonction Library Save vous permet de créer un fichier de bibliothèque pour stocker vos voix personnalisées et les conserver ainsi organisées pour un usage ultérieur.

1 Appelez l'écran approprié.

[VOICE CREATOR] → [C] LIBRARY SAVE

2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner la page de l'onglet souhaité : CUSTOM VOICE ou CUSTOM DRUM.

3 Utilisez les touches [A]–[J] et [1 ▲]–[8 ▲] pour sélectionner les voix souhaitées.

Vous pouvez continuer à choisir ici autant de voix que vous le souhaitez, et même un mélange de voix Normal et de voix Drum. Pour sélectionner toutes les voix disponibles dans toutes les pages d'onglets, appuyez sur la touche [6 ▼] (ALL).

4 Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK).

5 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner la destination d'enregistrement des données.

Si nécessaire, créez un dossier en appuyant sur la touche [7 ▼] (FOLDER) (Dossier).

6 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE).

7 Saisissez le nom souhaité pour le fichier de bibliothèque et appuyez sur la touche [8 ▲] (OK).

Un message apparaît vous invitant à sélectionner une méthode d'enregistrement.

8 Appuyez sur la touche [G] (OK) pour sauvegarder le fichier de bibliothèque.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [H] (CANCEL) (Annuler).

NOTE

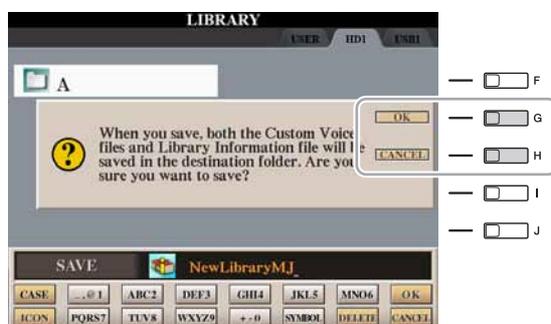
Le fichier de bibliothèque contient le chemin d'accès des voix personnalisées. Par conséquent, si vous déplacez ou supprimez des voix après la création du fichier de bibliothèque, vous ne pourrez pas rappeler ces voix depuis ce fichier.

NOTE

Bien que le lecteur User (Utilisateur) puisse être sélectionné ici, celui-ci ne dispose toutefois pas d'un espace mémoire suffisant pour le stockage des données de Voice Creator. Veillez à choisir une autre destination.

NOTE

Vous pouvez vérifier l'espace mémoire disponible sur l'emplacement ou le périphérique de stockage sélectionné en appuyant sur la touche [8 ▼] (PROPERTY).



Chargement d'une seule voix supplémentaire sur le Tyros4 : fonction Individual Load (Chargement individuel)

Cette opération vous permet de charger une seule voix supplémentaire (notamment parmi les voix personnalisées, les voix de batterie personnalisées et les voix Premium téléchargées) sur la banque de voix Expansion de l'instrument à des fins de reproduction ou de modification.

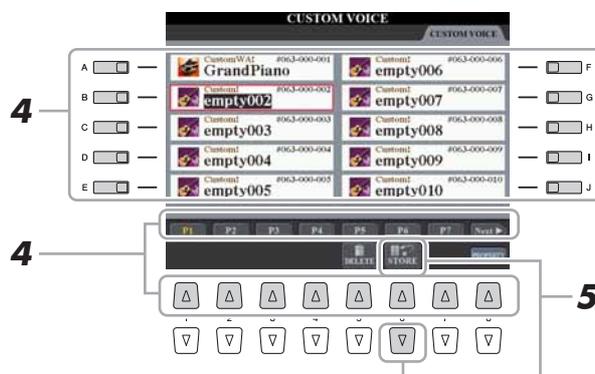
1 Appelez l'écran approprié.

[VOICE CREATOR] → [D] INDIVIDUAL LOAD

2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'emplacement ou le périphérique contenant la voix souhaitée.

3 Sélectionnez la voix de votre choix dans l'écran.

Si vous choisissez une voix personnalisée ou une voix de batterie personnalisée, vous afficherez la banque de voix Expansion.



Si vous sélectionnez une voix ayant été téléchargée depuis le site Web, son chargement sera automatiquement lancé et les étapes 4–7 omises.

4 Utilisez les touches [A]–[J] et [1 ▲]–[8 ▲] pour sélectionner la destination de la voix.

5 Appuyez sur la touche [6 ▼] (STORE) (Stocker).

6 Saisissez le nom souhaité pour la voix, selon les besoins.

Si une voix de même nom existe déjà dans la banque, vous devrez saisir un nouveau nom pour la voix.

7 Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour lancer le chargement.

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

À la fin du chargement, vous pouvez sélectionner la voix depuis la touche [EXPANSION].

NOTE

Le chargement de fichier peut durer quelques secondes ou plusieurs minutes, en fonction du volume de données contenues dans la voix.

Chargement d'une bibliothèque (banque de voix Expansion) sur le Tyros4 : fonction Library Load (Charger la bibliothèque)

Cette opération vous permet de rappeler les voix personnalisées que vous avez sauvegardées (via la fonction Library Save à la page 30), afin de les charger sur le Tyros4.

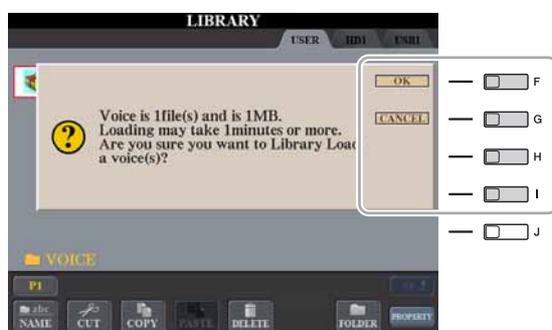
1 Appelez l'écran approprié.

[VOICE CREATOR] → [A] LIBRARY LOAD

2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'emplacement ou le périphérique contenant le fichier de bibliothèque souhaité.

3 Servez-vous des touches [A]–[J] pour sélectionner le fichier de bibliothèque de votre choix.

Si l'instrument ne comporte pas de fichiers de bibliothèque, le fichier sélectionné sera automatiquement chargé. Lorsque l'instrument dispose de fichiers de bibliothèque, un message s'affiche vous invitant à écraser les voix existantes.



NOTE

Le chargement de fichier peut nécessiter plusieurs minutes, en fonction du nombre et du volume de voix stockées dans la bibliothèque. Ne mettez pas l'instrument hors tension et ne débranchez aucun périphérique durant cette opération.

YES (Oui)	La voix personnalisée actuellement affichée dans l'invite est remplacée par la voix stockée sur le fichier de bibliothèque.
YES ALL (Oui pour tout)	Les voix personnalisées actuellement sélectionnées sont remplacées par les voix stockées sur le fichier de bibliothèque. Vous pouvez utiliser cette option pour procéder au remplacement de l'ensemble des voix, après avoir remplacé certaines voix une par une en choisissant le paramètre « YES ».
NO (Non)	La voix affichée sur l'invite ne sera pas remplacée.
CANCEL (Annuler)	Annule le chargement du fichier de bibliothèque.

À la fin du chargement, vous pouvez sélectionner la voix nouvellement chargée depuis la touche [EXPANSION].

Édition d'une voix personnalisée sur votre ordinateur : fonction Voice Editor (Éditeur de voix)

Une fois que vous avez créé une voix personnalisée (notamment une voix de batterie personnalisée) à l'aide des fonctionnalités de Voice Creator, vous pouvez transférer cette dernière sur un ordinateur et utiliser le logiciel Voice Editor, outil très complet, inclus sur le CD-ROM, pour éditer tous les paramètres depuis votre ordinateur. Vous avez la possibilité d'enregistrer les voix que vous créez sur la page de l'onglet PRESET (Présélection) du Tyros4 en tant que voix personnalisées et rappeler celles-ci à tout moment en appuyant sur la touche [EXPANSION]. Après avoir installé le logiciel, éditez les voix en suivant les étapes ci-dessous.

1 Assurez-vous que le Tyros4 est correctement connecté à l'ordinateur via un câble USB.

2 Allumez l'ordinateur puis mettez le Tyros4 sous tension.

3 Lancez Voice Editor sur l'ordinateur.

L'écran CUSTOM VOICE EDIT MODE (Mode Custom Voice Edit) s'affiche sur l'instrument. L'application Voice Editor ne peut être exécutée que lorsque cet écran s'affiche.



Si cet écran ne s'affiche pas, ouvrez-le en sélectionnant [VOICE CREATOR] → [F] CUSTOM VOICE EDIT via PC.

4 Éditez les paramètres de voix sur l'ordinateur pour créer votre voix originale.

Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de Voice Editor disponible sur le CD-ROM fourni.

5 Lorsque vous avez terminé les modifications, sélectionnez « Store » dans le menu Edit pour stocker la voix éditée sur le Tyros4.

6 Quittez Voice Editor.

7 Sélectionnez la voix éditée via la touche [EXPANSION] et reproduisez-la.

Table des matières

Sélection du type de doigté d'accord.....	34
Réglages relatifs à la reproduction de style	36
Réglages du point de partage.....	38
Mémorisation des réglages One Touch Setting d'origine.....	39
Création/édition de styles (Style Creator).....	40
• Realtime Recording (Enregistrement en temps réel).....	41
• Step Recording (Enregistrement pas à pas).....	44
• Style Assembly (Assemblage de styles).....	44
• Édition de l'effet rythmique	46
• Édition de données pour chaque canal séparément	48
• Réglages du format de fichier de style	49

Sélection du type de doigté d'accord

Vous pouvez contrôler la reproduction de style à l'aide des accords que vous jouez dans la section des accords du clavier. Il existe sept types de doigtés.

1 Appelez l'écran approprié.

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

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

Pour les détails sur les différents types de doigtés, reportez-vous à la [page 35](#).



Chord Tutor (Professeur d'accords)

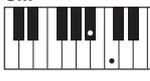
Si vous connaissez le nom d'un accord mais ignorez comment le jouer, vous pourrez demander à l'instrument de vous montrer les notes à jouer. Il s'agit de la fonction Chord Tutor.

Sur l'écran CHORD FINGERING (Doigté d'accords), spécifiez les paramètres Chord Root (Note fondamentale d'accord) et Chord Type (Type d'accord) à l'aide des touches [6 ▲▼]–[8 ▲▼]. Les notes que vous devez jouer s'affichent à l'écran.

NOTE

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

Types de doigtés d'accords

<p>SINGLE FINGER (Accord à un seul doigt)</p>	<p>Ce mode facilite l'obtention d'un accompagnement bien orchestré en utilisant des accords majeurs, des accords de septième, des accords mineurs et des accords mineurs de septième et cela, en appuyant sur un nombre minimum de touches de la section d'accords du clavier. Ce type de doigté est uniquement disponible pour la reproduction de style. Les doigtés d'accord simplifiés utilisés sont décrits ci-dessous.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>C</p>  <p>Pour jouer un accord majeur, appuyez uniquement sur la touche de la note fondamentale de l'accord.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>C7</p>  <p>Pour jouer un accord de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale de l'accord et sur une touche blanche située à gauche de celle-ci.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm</p>  <p>Pour jouer un accord mineur, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale de l'accord et sur une touche noire située à la gauche de celle-ci.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm7</p>  <p>Pour jouer un accord mineur de septième, appuyez simultanément sur la touche de la note fondamentale de l'accord et sur deux touches blanche et noire situées à la gauche de celle-ci.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER (Doigté multiple)</p>	<p>Détecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger et Fingered (Accord à plusieurs doigts), de sorte que vous pouvez utiliser n'importe quel doigté sans devoir basculer entre les différents types de doigté disponibles.</p>
<p>FINGERED (Accord à plusieurs doigts)</p>	<p>Vous permet de jouer vos propres accords dans la section des accords du clavier, tandis que l'instrument produit un accompagnement réunissant des accords, des rythmes et des basses parfaitement orchestrés, dans le style sélectionné. Ce type de doigté reconnaît les différents types d'accords répertoriés dans la Liste des données fournie séparément sur le site Web de Yamaha et peut être étudié à l'aide de la fonction Chord Tutor (Professeur d'accords) en page 34.</p>
<p>FINGERED ON BASS (Doigté sur basse)</p>	<p>Ce mode accepte les mêmes doigtés que le mode Fingered, mais la note la plus basse jouée dans la section d'accords du clavier sert de note de basse, ce qui vous permet de jouer des accords « sur basse ». (En mode Fingered, la note fondamentale de l'accord sert toujours de note de basse.)</p>
<p>FULL KEYBOARD (Clavier complet)</p>	<p>Permet de détecter les accords sur la plage entière du clavier. Les accords sont détectés de façon similaire au mode Fingered, même si vous séparez les notes entre votre main droite et votre main gauche — par exemple, si vous jouez une note basse de la main gauche et un accord de la droite, ou si vous jouez un accord de la main gauche et une note mélodique de la main droite.</p>
<p>AI FINGERED (Doigté IA)</p>	<p>Ce mode est à peu près identique au mode Fingered, si ce n'est qu'il vous permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué précédemment, etc.).</p> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 10px;">  NOTE « IA » signifie « Intelligence artificielle ». </div>
<p>AI FULL KEYBOARD (Clavier complet IA)</p>	<p>Lorsque ce type de doigté avancé est activé, l'instrument crée automatiquement l'accompagnement adapté tandis que vous jouez un quelconque morceau au clavier, en vous servant des deux mains. Vous ne devez plus vous inquiéter de définir les accords du style. Bien que le mode AI Full Keyboard soit conçu pour fonctionner avec de nombreux morceaux, il est possible que certains arrangements ne puissent pas être utilisés avec cette fonction. Ce mode est identique à FULL KEYBOARD, si ce n'est qu'il est possible de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué auparavant, etc.). Les accords de 9e, de 11e et de 13e ne peuvent pas être joués. Ce type de doigté est uniquement disponible pour la reproduction de style.</p> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; margin-top: 10px;">  NOTE « IA » signifie « Intelligence artificielle ». </div>

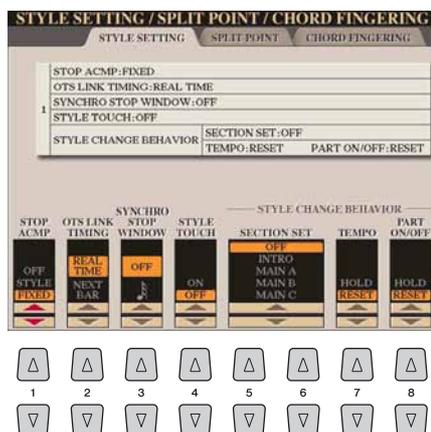
Réglages relatifs à la reproduction de style

Le Tyros4 dispose de diverses fonctions de reproduction de style, accessibles depuis l'écran ci-dessous.

1 Appelez l'écran approprié.

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

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

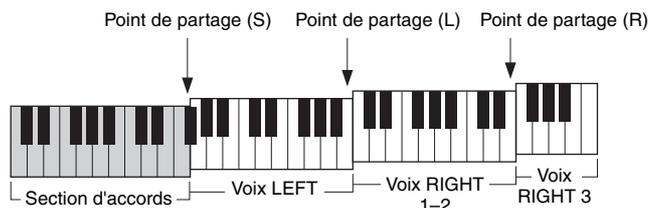


[1 ▲▼]	STOP ACMP (Arrêt de l'accompagnement)	<p>Lorsque la fonction [ACMP] (Accompagnement) est activée et la fonction [SYNC START] (Début synchronisé) désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier sans reproduction de style tout en faisant quand même retentir les accords d'accompagnement. Dans ce cas de figure, appelé « Stop Accompaniment », tous les doigtés d'accord valides sont reconnus et la note fondamentale et le type d'accord sont indiqués sur l'écran. Vous pouvez déterminer ici si l'accord joué dans la section des accords sera entendu ou non, en spécifiant le paramétrage de Stop Accompaniment en conséquence.</p> <p>OFF : l'accord joué dans la section des accords est inaudible. STYLE : l'accord joué dans la section des accords sera entendu via les voix pour la partie de pad et le canal des basses du style sélectionné. FIXED (Fixe) : l'accord joué dans la section des accords retentit via la voix spécifiée, quel que soit le style sélectionné.</p> <p>NOTE Lorsque le style sélectionné contient une MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « STYLE ».</p> <p>NOTE Lorsque vous enregistrez un morceau, l'accord détecté en cas d'activation de la fonction Stop Accompaniment peut être enregistré indépendamment du réglage défini ici. Veuillez noter que la voix audible ainsi que les données d'accord seront enregistrées si la fonction Stop Accompaniment est réglée sur « STYLE » mais que seules les données d'accord seront enregistrées si cette fonction est paramétrée sur « OFF » ou sur « FIXED ».</p>
[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING (Synchronisation du lien OTS)	<p>Ce paramètre s'applique à la fonction OTS Link (Lien de présélection immédiate). Il détermine la synchronisation en fonction de laquelle les réglages de présélection immédiate sont modifiés en cas de changement de réglage des touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION (Variation principale). (La touche [OTS LINK] doit être activée.)</p> <p>Real Time (Temps réel) : la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une touche MAIN VARIATION (Variation principale). Next Bar (Mesure suivante) : la présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches MAIN VARIATION.</p>

[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (Fenêtre d'arrêt synchronisé)	Cette fonction détermine la durée de maintien d'un accord avant que la fonction Synchro Stop (Arrêt synchronisé) ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] (Arrêt synchronisé) est activée et qu'elle est réglée sur une valeur autre que « OFF », la fonction Synchro Stop sera automatiquement annulée si vous maintenez un accord plus longtemps que la valeur indiquée ici. Cela permet de restaurer facilement le contrôle normal de la reproduction du style, de sorte que vous pouvez relâcher les touches et continuer d'entendre le style. En d'autres termes, si vous relâchez les touches avant le délai défini ici, vous déclencherez la fonction Synchro Stop.
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH (Réponse au toucher de style)	Active ou désactive la sensibilité au toucher de la reproduction de style. Lorsque ce paramètre est réglé sur « ON », le volume du style change en fonction de la force de votre jeu dans la section des accords du clavier.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET (Réglage de section)	Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lors de la sélection d'un style (tandis que la reproduction du style est à l'arrêt). Lorsque ce réglage est spécifié sur « OFF » et la reproduction de style arrêtée, la section active est maintenue même en cas de sélection d'un style différent. Lorsque l'une des sections MAIN A–D n'est pas incluse dans les données de style, c'est la section la plus proche qui est automatiquement sélectionnée. Par exemple, si la partie MAIN D ne figure pas dans le style choisi, la partie MAIN C sera appelée.
[7 ▲▼]	TEMPO	Détermine si le tempo est modifié ou non lorsque vous changez de style en cours de reproduction de style. HOLD (Maintien) : le réglage de tempo du style précédent est conservé. RESET (Réinitialisation) : le tempo est remplacé par la valeur du tempo initial par défaut lié au style sélectionné.
[8 ▲▼]	PART ON/OFF (Activation/désactivation de partie)	Détermine si l'état d'activation/désactivation des canaux de style est modifié ou non lorsque vous changez de style en cours de reproduction de style. HOLD : l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est conservé. RESET : tous les canaux de style sont activés (On).

Réglages du point de partage

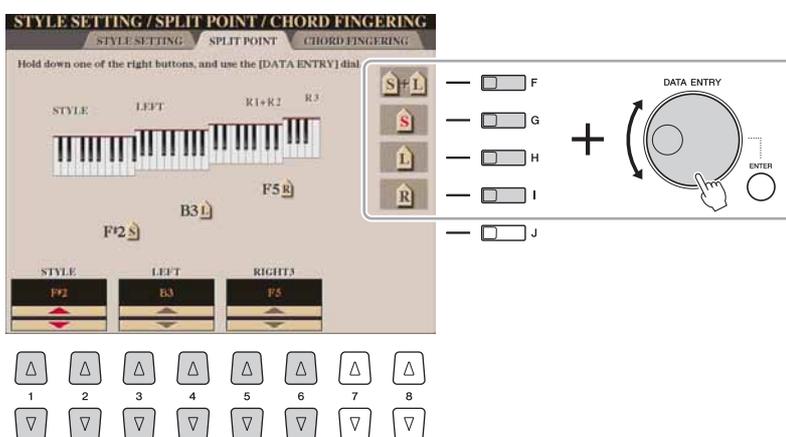
Il s'agit des réglages relatifs aux trois points de partage qui séparent les différentes sections du clavier : la section des accords, la section de la partie LEFT, la section RIGHT 1-2 et la section RIGHT 3. Les trois réglages des points de partage (ci-dessous) sont spécifiés sous la forme de noms de notes.



1 Appelez l'écran approprié.

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

2 Spécifiez le point de partage.

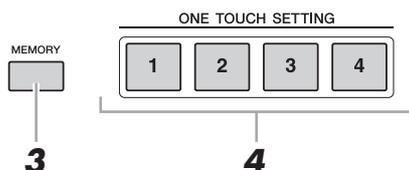


[F]	Split Point (Point de partage) (S+L)	Règle les points de partage (S) et (L) sur la même note Appuyez sur la touche [F] et tournez le cadran [DATA ENTRY] (Entrée de données). Vous pouvez également spécifier la valeur de Split Point directement depuis le clavier en appuyant sur la touche souhaitée au clavier tout en maintenant la touche [F] enfoncée.
[G]	Split Point (S)	<p>Spécifie chacun des points de partage. Appuyez sur une touche de votre choix et tournez le cadran [DATA ENTRY] (Saisie de données). Vous pouvez également spécifier la valeur de Split Point directement depuis le clavier en appuyant sur la touche souhaitée tout en maintenant l'une des touches [G]–[I] enfoncée.</p> <p>NOTE Le réglage Split Point (L) ne peut pas être défini sur une note inférieure à Split Point (S) ni Split Point (R) sur une note inférieure à Split Point (L).</p>
[H]	Split Point (L)	
[I]	Split Point (R)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	<p>Vous pouvez spécifier les différentes valeurs de Split Point par leur nom de note. « STYLE » fait référence à Split Point (S), « LEFT » à Split Point (L) et « RIGHT3 » à Split Point (R).</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	RIGHT3 (Droite3)	

Mémorisation des réglages One Touch Setting d'origine

Vous pouvez également créer vos propres configurations One Touch Setting (Présélection immédiate).

- 1** Sélectionnez le style souhaité pour mémoriser votre réglage One Touch Setting.
- 2** Configurez les commandes de panneau (telles que la voix, les effets, etc.) selon vos besoins.
- 3** Appuyez sur la touche [MEMORY] (Mémoire).



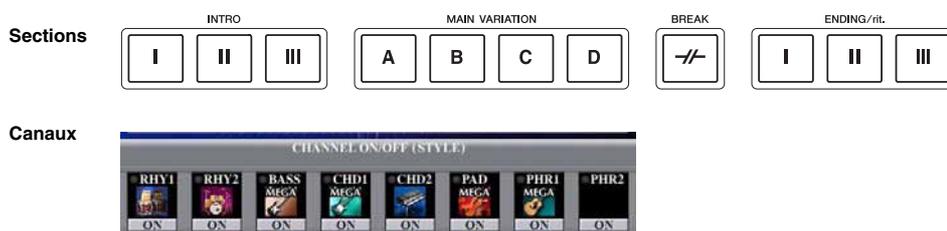
- 4** Appuyez sur l'une des touches [1]–[4] de la section ONE TOUCH SETTING (Présélection immédiate).
Un message vous invitant à sauvegarder les réglages de panneau apparaît à l'écran.
- 5** Appuyez sur la touche [F] (YES) pour appeler l'écran STYLE SELECTION (Sélection de style) et sauvegardez les réglages de panneau sous forme de fichier de style.

AVIS

Les réglages de panneau mémorisés pour chaque touche OTS seront perdus si vous modifiez le style ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir effectué de sauvegarde.

Création/édition de styles (Style Creator)

Les styles sont constitués de différentes sections (introduction, partie principale, coda, etc.), qui possèdent chacune huit canaux distincts. La fonction Style Creator vous permet de créer un style en enregistrant séparément les canaux ou en important des données de motif à partir d'autres styles existants.

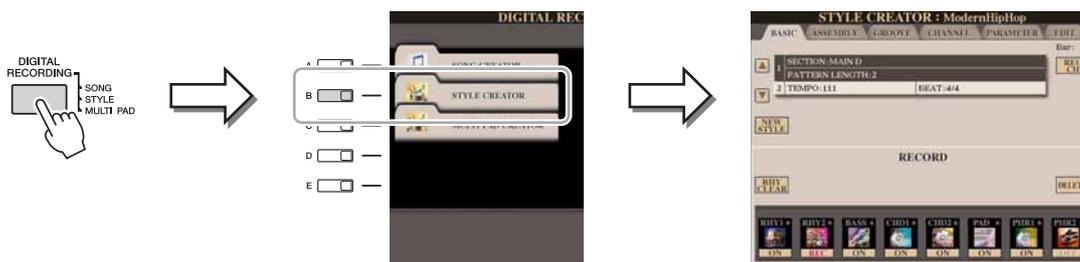


Vous pouvez utiliser une des trois méthodes décrites ci-dessous pour créer un style. Les styles créés peuvent également être modifiés.

- **Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)** : cette méthode vous permet d'enregistrer le style simplement en jouant au clavier. Reportez-vous en [page 41](#).
- **Step Recording (Enregistrement pas à pas)** : cette méthode vous permet d'entrer chaque note individuellement. Reportez-vous en [page 44](#).
- **Style Assembly (Assemblage de styles)** : cette méthode vous permet de créer un style composite en combinant les différents motifs à partir des styles internes présélectionnés ou des styles que vous avez déjà créés. Reportez-vous en [page 44](#).

Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR



L'écran de STYLE CREATOR comprend six pages (onglets).

- **BASIC (Base)** Crée les réglages de base du style. Vous pouvez également enregistrer votre performance en temps réel afin de créer un nouveau style (Realtime Recording). Reportez-vous en [page 41](#).
- **ASSEMBLY (Assemblage)** Mélange les différentes parties (canaux) à partir des styles présélectionnés ou déjà créés pour créer un nouveau style (assemblage de styles). Reportez-vous en [page 44](#).
- **GROOVE**..... Modifie la sensation rythmique du style créé. Reportez-vous en [page 46](#).
- **CHANNEL (Canal)** .. Modifie les données relatives aux différents canaux, telles que la quantification, le changement de vélocité, etc. Reportez-vous en [page 48](#).
- **PARAMETER (Paramètre)** Modifie les réglages relatifs au format de fichier de style. Reportez-vous en [page 49](#).
- **EDIT (Édition)** Permet de saisir les notes une par une afin de créer votre propre style (Step Recording). Reportez-vous en [page 44](#).

NOTE

Les fichiers de style créés sur le Tyros4 ne peuvent être reproduits que sur les instruments compatibles SFF GE.

Realtime Recording (Enregistrement en temps réel)

Dans la page BASIC, vous avez la possibilité de créer un style en enregistrant les différents canaux un par un, à l'aide de l'enregistrement en temps réel.

Caractéristiques de la fonction Realtime Recording : fonctions Loop Recording et Overdub Recording

● Loop Recording (Enregistrement en boucle)

La reproduction de style répète « en boucle » les motifs rythmiques de plusieurs mesures. De même, l'enregistrement de style s'effectue au moyen de boucles. Par exemple, si vous commencez à enregistrer une section MAIN (Principale) à deux mesures, les deux mesures seront enregistrées de manière répétitive. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante (boucle), ce qui vous permet d'enregistrer tout en écoutant les données enregistrées auparavant.

● Overdub Recording (Enregistrement par surimpression)

Cette méthode enregistre de nouvelles données sur un canal contenant déjà des données enregistrées, sans supprimer les données originales. Lors de l'enregistrement d'un style, les données enregistrées ne sont pas supprimées, sauf en cas d'utilisation de fonctions telles que Rhythm Clear (Effacer le rythme) (page 43) et Delete (page 42). Par exemple, si vous commencez l'enregistrement par une partie principale à deux mesures, celles-ci seront répétées plusieurs fois. Les notes que vous enregistrez sont reproduites à partir de la répétition suivante, ce qui vous permet de superposer de nouveaux éléments dans la boucle tout en écoutant les éléments déjà enregistrés.

Lorsque vous créez un style reposant sur un style interne existant, l'enregistrement par surimpression s'applique uniquement aux canaux rythmiques. Pour tous les autres canaux (à l'exception des canaux de rythme), vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.

1 Pour créer un style fondé sur un style existant, sélectionnez d'abord le style que vous souhaitez utiliser comme base des opérations d'enregistrement ou de modification avant d'appeler l'écran STYLE CREATOR.

2 Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR
La page BASIC s'affiche.

3 Si vous souhaitez créer un nouveau style à partir de zéro, vous appuierez sur la touche [C] (NEW STYLE) (Nouveau style) afin de supprimer toutes les données de canal.

4 Utilisez la touche [B] pour sélectionner le menu TEMPO/BEAT (Tempo/Temps), puis modifiez les données à l'aide des touches [3 ▲▼]–[6 ▲▼].

5 Utilisez la touche [A] pour sélectionner le menu SECTION/PATTERN (Section/Motif), puis sélectionnez la section souhaitée (introduction, section principale, coda, etc.) pour votre nouveau style.

Pour fermer l'écran RECORD, appuyez sur la touche [EXIT]. Utilisez ensuite les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] pour sélectionner la section à enregistrer.

NOTE

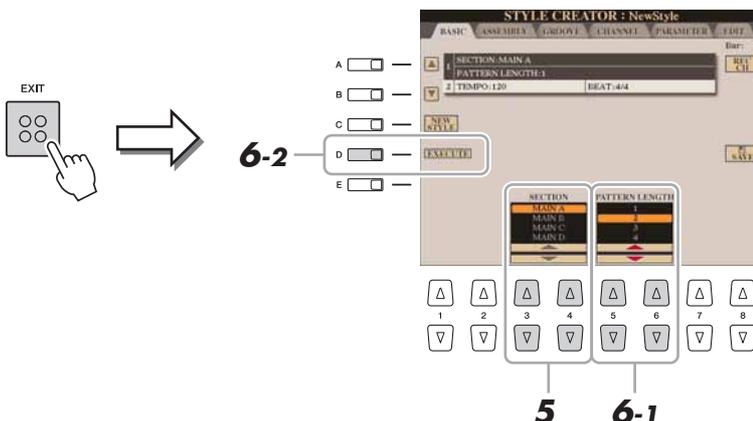
Pour afficher à nouveau l'écran RECORD (Enregistrement), appuyez sur la touche [F] (REC CH) (Canal d'enregistrement).

NOTE

Vous pouvez spécifier les sections à enregistrer en utilisant les touches de section du panneau. Reportez-vous à l'étape 3 de la page 44.

NOTE

Vous ne pouvez pas sélectionner les sections INTRO 4 et ENDING 4 (Coda 4) directement via les commandes de panneau.



6 Utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour déterminer la longueur (nombre de mesures) de la section sélectionnée, puis appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour entrer la longueur spécifiée.

7 Spécifiez le canal à enregistrer en maintenant la touche [F] (REC CH) enfoncée tout en appuyant sur la touche numérique appropriée [1 ▼]–[8 ▼].

Pour annuler la sélection, appuyez à nouveau sur la touche [1 ▼]–[8 ▼] correspondante.



8 Appelez l'écran VOICE SELECTION à l'aide des touches [1 ▲]–[8 ▲] et sélectionnez la voix souhaitée pour les canaux d'enregistrement correspondants.

Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran VOICE SELECTION.

Voix enregistrables

- **Canal RHY1** : toutes les voix sont enregistrables à l'exception des voix Organ Flutes originales.
- **Canal RHY2** : seuls les kits de batterie/SFX sont enregistrables.
- **Canaux BASS–PHR2** : toutes les voix sont enregistrables à l'exception des voix Organ Flutes originales et des voix de kits de batterie et de kits SFX.

NOTE

La voix Organ Flutes présélectionnée peut être enregistrée sur les canaux RHY1 et BASS–PHR2.

9 Si nécessaire, supprimez un canal en maintenant la touche [J] (DELETE) enfoncée tout en appuyant sur la touche numérique appropriée [1 ▲]–[8 ▲].

Vous pouvez annuler la suppression en appuyant à nouveau sur la même touche numérique, avant de relâcher la touche [J].

NOTE

Lors de l'enregistrement de canaux BASS–PHR2 sur la base d'un style existant, vous devez supprimer les données d'origine avant l'enregistrement.

10 Lancez l'enregistrement en appuyant sur la touche [START/STOP] (Début/fin) de la section STYLE CONTROL (Commande de style).



La reproduction de la section spécifiée démarre. Dans la mesure où le motif d'accompagnement est reproduit en boucle, vous pouvez enregistrer des sons individuels un par un, tout en écoutant les précédents sons tandis qu'ils sont reproduits. Pour plus de détails sur l'enregistrement des canaux autres que les canaux rythmiques (RHY1, RHY2), reportez-vous à la section « Règles à suivre lors de l'enregistrement de canaux non rythmiques » ci-dessous.

NOTE

Vous pouvez désactiver les canaux de votre choix en appuyant sur les touches [1 ▼]–[8 ▼] correspondantes.

Suppression des notes enregistrées sur un canal rythmique

Lorsque vous enregistrez le canal rythmique (RHY1 ou RHY2), vous pouvez supprimer un son d'instrument spécifique en maintenant la touche [E] (RHY CLEAR) (Effacer le rythme) enfoncée tout en appuyant sur la touche appropriée du clavier.

11 Pour poursuivre l'enregistrement sur un autre canal, répétez les étapes 7–10.

12 Arrêtez l'enregistrement en appuyant sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL.

13 Appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran RECORD.

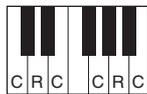
14 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

AVIS

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

Règles à suivre lors de l'enregistrement de canaux non rythmiques

- Utilisez uniquement les sons de la gamme CM7 lorsque vous enregistrez les canaux BASS et PHRASE (C, D, E, G, A et B).
- Utilisez uniquement les sons d'accord lorsque vous enregistrez les canaux CHORD et PAD (C, E, G et B).



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

Les données enregistrées ici servent à convertir l'accompagnement automatique (la reproduction de style) de façon appropriée, en fonction des changements d'accord que vous effectuez durant votre performance. L'accord qui constitue la base de cette conversion de notes est appelé accord source. Il est réglé par défaut sur CM7 (comme dans l'exemple d'illustration ci-dessus).

Vous pouvez changer l'accord source (sa note fondamentale et son type) à partir de l'écran PARAMETER à la [page 49](#). N'oubliez cependant pas que lorsque vous modifiez l'accord source réglé par défaut sur CM7 en un autre accord, les notes d'accord et les notes recommandées changent également. Pour plus de détails sur les notes d'accord et les notes recommandées, reportez-vous à la [page 50](#).

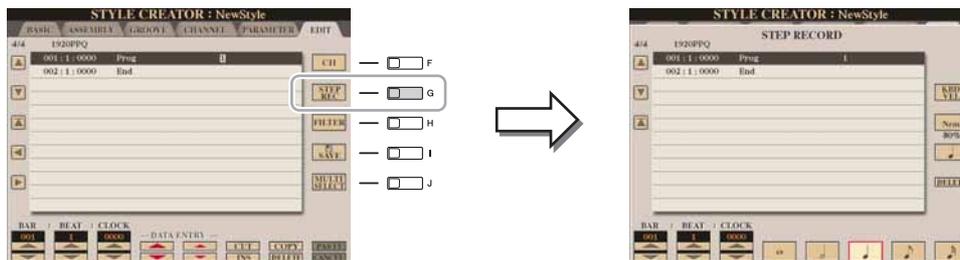
NOTE

Vous pouvez utiliser l'accord ou la progression d'accords de votre choix pour les sections INTRO et ENDING.

Step Recording (Enregistrement pas à pas)

La page EDIT (Édition) vous permet d'enregistrer des notes avec une synchronisation d'une précision absolue. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est essentiellement la même que pour l'enregistrement de morceaux (page 61), à l'exception des points suivants :

- En mode Song Creator, la position End Mark (Repère de fin) peut être modifiée librement ; dans Style Creator, il est impossible de la changer parce que la longueur de style est fixée automatiquement, en fonction de la section sélectionnée. Par exemple, si vous créez un style basé sur une section d'une longueur de quatre mesures, la position End Mark est automatiquement réglée sur la fin de la quatrième mesure et ne peut être changée dans l'écran STEP RECORDING (Enregistrement pas à pas).
- Les canaux d'enregistrement peuvent être modifiés dans l'onglet Song Creator 1-16, mais pas dans Style Creator. Sélectionnez le canal d'enregistrement dans l'onglet BASIC.
- Dans Style Creator, il est possible de saisir des données de canaux et d'éditer des données exclusives au système (suppression, copie ou déplacement). Vous pouvez basculer entre les deux types de données en appuyant sur la touche [F]. Il est par contre impossible de saisir des données d'accords, des paroles de morceau ou des données exclusives au système.



Pour en savoir plus sur l'enregistrement pas à pas, reportez-vous aux pages 61–64. Pour plus de détails sur l'écran EDIT (Édition) (écran EVENT LIST (Liste d'événements)), reportez-vous à la page 73.

Style Assembly (Assemblage de styles)

La fonction Style Assembly (Assemblage de styles) vous permet de créer un style unique en mixant les différents motifs (canaux) de styles internes existants.

1 Sélectionnez d'abord le style que vous souhaitez utiliser comme base de l'enregistrement ou de l'édition avant d'appeler l'écran STYLE CREATOR.

2 Appelez l'écran approprié.

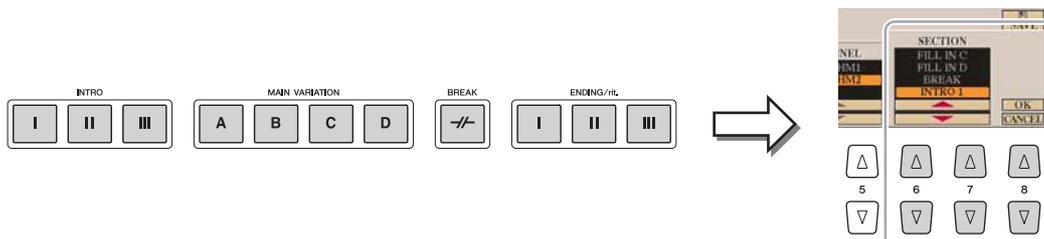
[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶]
ASSEMBLY

3 Sélectionnez la section souhaitée (Intro, Main, Ending, etc.) pour le nouveau style.

Appelez l'écran de sélection de SECTION en appuyant sur l'une des touches de Section (INTRO, MAIN, ENDING, etc.) du panneau. Changez ensuite de section selon vos besoins à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼], puis validez la sélection en appuyant sur la touche [8 ▲] (OK).

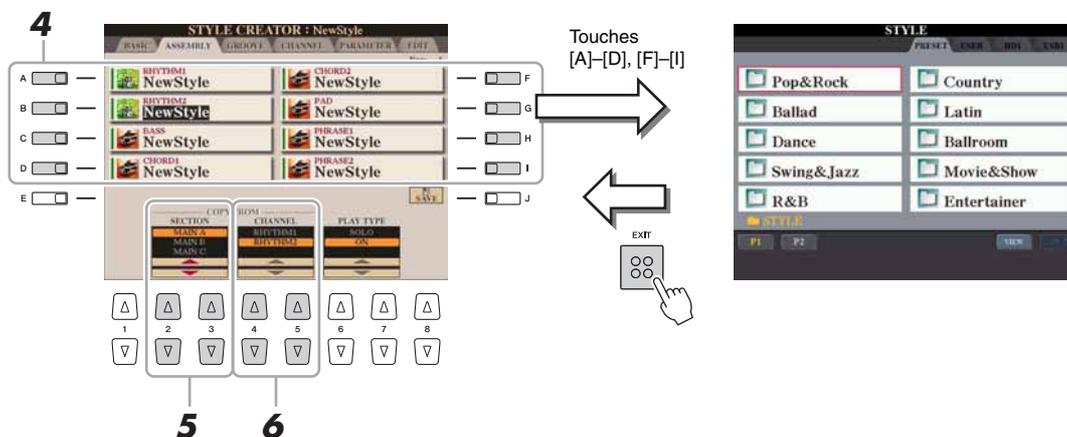
NOTE

Vous ne pouvez pas sélectionner les sections INTRO 4 et ENDING 4 directement via les commandes de panneau.



- 4** Sélectionnez le canal dont vous voulez remplacer le motif à l'aide des touches [A]–[D] et [F]–[I]. Appelez l'écran **STYLE SELECTION** en appuyant à nouveau sur la même touche. Sélectionnez le style contenant le motif à remplacer dans l'écran **STYLE SELECTION**.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur la touche [EXIT] après avoir sélectionné le style.



- 5** Sélectionnez la section souhaitée du nouveau style importé (sélectionné à l'étape 4 ci-dessus) à l'aide des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SECTION).
- 6** Sélectionnez le canal souhaité pour la section (choisie à l'étape 5 ci-dessus) à l'aide des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL).

Répétez les étapes 4–6 ci-dessus pour remplacer les motifs d'autres canaux.

Reproduction de style pendant l'assemblage de styles

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

- **SOLO** : assourdit tous les canaux de la page **ASSEMBLY**, à l'exception du canal sélectionné. Tous les canaux réglés sur ON dans l'écran **RECORD** de la page **BASIC** sont reproduits simultanément.
- **ON** : reproduit le canal sélectionné dans la page **ASSEMBLY**. Tous les canaux réglés sur une valeur autre que OFF dans l'écran **RECORD** de la page **BASIC** sont reproduits simultanément.
- **OFF** : assourdit le canal sélectionné dans la page **ASSEMBLY**.

- 7** Appuyez sur la touche [J] (**SAVE**) pour effectuer l'opération d'enregistrement.

AVIS

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

Édition de l'effet rythmique



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

1 GROOVE

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT (Temps d'origine)	Spécifie les temps auxquels la synchronisation de Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si un temps « 8 Beat » est sélectionné, la synchronisation de Groove s'appliquera aux croches et, en cas de réglage de temps sur « 12 Beat », aux triolets de croches.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER (Convertisseur de temps)	Modifie la synchronisation des temps (spécifiée à l'aide du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus) en fonction de la valeur sélectionnée. Par exemple, lorsque ORIGINAL BEAT est réglé sur « 8 Beat » et BEAT CONVERTER sur « 12 », toutes les croches de la section sont converties en triolets de croches. Les convertisseurs de temps « 16A » et « 16B » qui apparaissent lorsque le paramètre ORIGINAL BEAT est réglé sur « 12 Beat » sont des variations d'un réglage de double croche de base.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SWING	Produit un effet de « swing » en faisant glisser la synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus. Par exemple, si la valeur de ORIGINAL BEAT est « 8 Beat », le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages « A » à « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FINE (Réglage affiné)	Sélectionne une variété de « modèles » Groove à appliquer à la section sélectionnée. Les réglages « PUSH » permettent d'anticiper la reproduction d'un certain nombre de temps, tandis que « HEAVY » retarde la synchronisation de certains temps. Les réglages numérotés (2, 3, 4, 5) déterminent les temps affectés. Tous les temps jusqu'au temps spécifié, à l'exception du premier, sont joués avec anticipation ou avec retard (par exemple, le 2ème et le 3ème temps si vous avez sélectionné « 3 »). Dans tous les cas, le type « A » produit un effet minimum, le type « B » un effet moyen et le type « C » un effet maximum.

2 DYNAMICS (Dynamique)

Ce paramétrage modifie la vitesse ou le volume (l'accentuation) de certaines notes dans la reproduction de style. Les réglages Dynamics s'appliquent à chaque canal séparément ou à l'ensemble des canaux du style sélectionné.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL (Canal)	Sélectionne le canal (ou la partie) auquel(le) vous voulez appliquer le paramètre Dynamics.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE (Type d'accentuation)	Détermine le type d'accentuation appliqué, autrement dit les notes de la partie qui sont accentuées à l'aide des réglages Dynamics.
[6 ▲▼]	STRENGTH (Force)	Détermine la force avec laquelle le type d'accentuation sélectionné (voir ci-dessus) est appliqué. Plus la valeur est grande, plus l'effet est puissant.
[7 ▲▼]	EXPAND/COMP. (Étendre/ comprimer)	Étend ou comprime la plage des valeurs de vitesse. Les valeurs supérieures à 100 % élargissent la plage dynamique, tandis que les valeurs inférieures la compriment.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT (Renforcer/couper)	Augmente ou diminue les valeurs de vitesse dans la section/le canal sélectionné(e). Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vitesse totale, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.

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

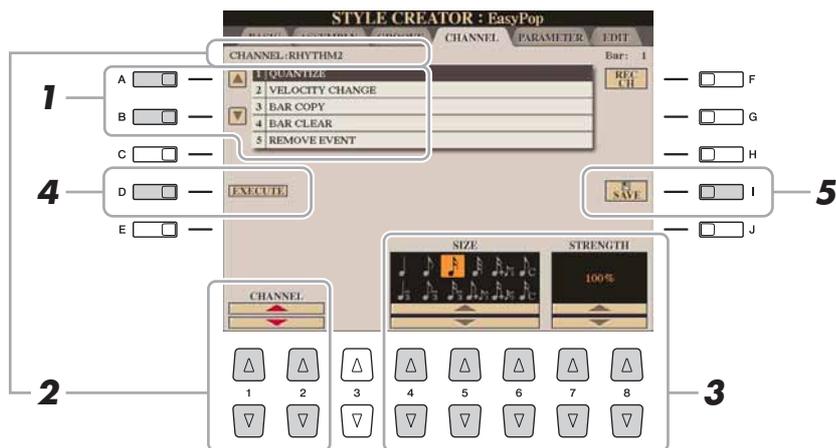
Au terme de l'opération, cette touche se transforme en fonction « UNDO » (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats des réglages Groove ou Dynamics. La fonction Undo (Rétablir) n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être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

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

AVIS

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

Édition de données pour chaque canal séparément



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

1 QUANTIZE (Quantification)

Identique à la fonction Quantize de Song Creator (page 71), à l'exception des deux paramètres supplémentaires suivants.

-  Croches avec swing
-  Doubles croches avec swing

2 VELOCITY CHANGE (Changement de vitesse)

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

3 BAR COPY (Copier la mesure)

Cette fonction permet de copier des données à partir d'une mesure ou d'un groupe de mesures vers un autre emplacement, à l'intérieur du canal spécifié.

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

4 BAR CLEAR (Effacer la mesure)

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

5 REMOVE EVENT (Supprimer l'événement)

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

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

Le canal sélectionné est indiqué en haut à gauche de l'écran.

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

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

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

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

AVIS

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

Réglages du format de fichier de style

Le Style File Format (SFF, Format de fichier de style) réunit tout le savoir-faire de Yamaha en matière d'accompagnement automatique (reproduction de style) dans un format unifié unique. L'utilisation de la fonction Style Creator vous permet de bénéficier de la puissance du format SFF et de créer librement vos propres styles. Le tableau ci-dessous présente la procédure de reproduction de style. (Celle-ci ne s'applique pas à la piste rythmique.) Ces paramètres peuvent être réglés à l'aide de la fonction Style Creator sur la page PARAMETER.

Réglages de motifs source : SOURCE ROOT (Note fondamentale source) (PLAY ROOT, Note fondamentale jouée)/SOURCE CHORD (Accord source) (PLAY CHORD, Accord joué) (page 50)

Les données de style sont correctement converties en fonction des changements d'accord que vous effectuez au cours de votre performance. Style Creator vous permet de créer le « motif source » qui détermine les modalités de conversion de l'accord que vous jouez. Il vous autorise également à régler le paramètre « Source Chord » (page 50) avec lequel vous pourrez enregistrer des canaux d'accompagnement.



Changement d'accord via la section des accords du clavier.

Réglages de transposition de note : NTR (Règle de transposition de notes) et NTT (Tableau de transposition de notes) (page 51)

Ce groupe de paramètres propose deux paramètres spécifiques qui déterminent la manière dont les notes du motif source sont converties en réponse aux changements d'accord.



Autres réglages : HIGH KEY (Clé supérieure), NOTE LIMIT (Limite de note) et RTR (Règle de re-déclenchement) (page 52)

Ce groupe de paramètres vous permet de régler avec précision la reproduction de style en réponse aux accords que vous jouez. Par exemple, le paramètre Note Limit vous donne la possibilité d'obtenir, pour un style donné, des voix aussi réalistes que possible, en déplaçant la hauteur de ton sur une plage authentique. Vous êtes ainsi certain qu'aucune note ne retentira hors de la plage naturelle de l'instrument réel (comme par exemple les notes très basses ou les graves d'un piccolo).



Sortie

Les styles du Tyros4 sont compatibles SFF GE, un format amélioré du format SFF d'origine, doté de parties de guitare particulièrement riches et expressives.

1 Dans la page PARAMETER, servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition.

Pour plus de détails sur le menu d'édition, reportez-vous à la page 50.

NOTE

Les fichiers de style créés sur le Tyros4 ne peuvent être reproduits que sur les instruments compatibles SFF GE.



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

Le canal sélectionné est indiqué en haut à gauche de l'écran.

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

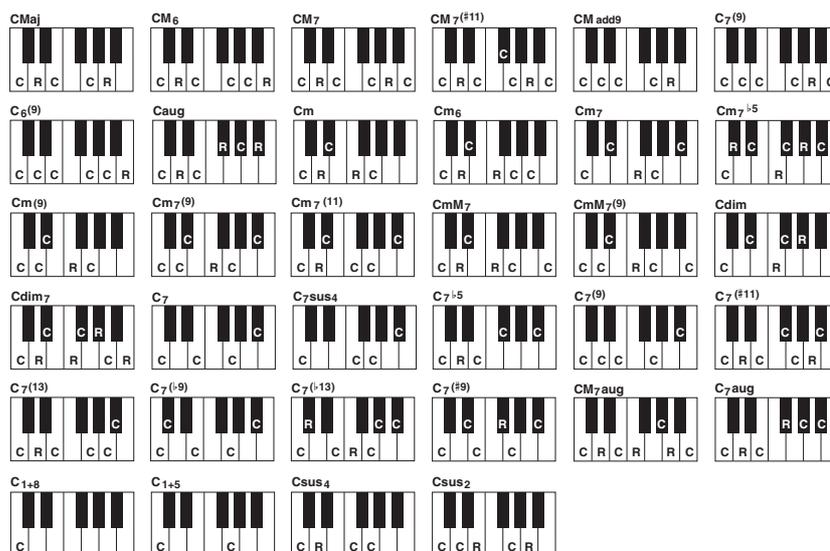
Pour plus de détails sur les paramètres modifiables, reportez-vous à la section ci-dessous, qui se poursuit à la page 52.

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

Ces paramètres déterminent la clé d'origine du motif source (c'est-à-dire la clé utilisée lors de l'enregistrement du motif). Le réglage par défaut de CM7 (avec une note fondamentale en « C » et un type d'accord en « M7 ») est automatiquement spécifié chaque fois que les données présélectionnées sont effacées avant l'enregistrement d'un nouveau style, indépendamment de la note fondamentale source et de l'accord inclus dans les données présélectionnées. Lorsque vous modifiez Source Root/Chord en remplaçant le paramètre par défaut CM7 par un autre accord, les notes de l'accord et les notes recommandées sont aussi modifiées, en fonction du type d'accord que vous venez de sélectionner.

Lorsque la note fondamentale source est en C :



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

AVIS

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

NOTE

Lorsque le paramètre NTR est réglé sur « Root Fixed » (Note fondamentale fixe), le paramètre NTT sur « Bypass » (Contournement) et le paramètre NTT BASS (Tableau de transposition de basses) sur « OFF », les paramètres « Source Root » et « Source Chord » se transforment respectivement en « Play Root » et « Play Chord ». Dans ce cas, vous pouvez modifier les accords et écouter le son ainsi obtenu sur tous les canaux.

NOTE

Ceci ne s'applique pas lorsque le paramètre NTR est réglé sur GUITAR (Guitare).

2 NTR/NTT

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

NTR (Règle de transposition de notes)

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

NTT (Tableau de transposition de notes)

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

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

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

Lorsque le paramètre NTR est réglé sur GUITAR

ALL-PURPOSE (Universel)	Ce tableau convertit les sons grattés et les sons arpégés.
STROKE (Coup)	Convient aux coups de guitare. Certaines notes peuvent retentir comme si elles étaient assourdies. Cette condition est normale lorsque l'accord est joué en coup de guitare.
ARPEGGIO (Arpège)	Convient aux sons arpégés de guitare. En utilisant ce tableau, vous pouvez faire retentir le son d'un arpège à quatre notes de manière admirable.

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

[4 ▲▼] / [5 ▲▼]	HIGH KEY (Clé supérieure)	<p>Ce paramètre définit la note supérieure (limite d'octave supérieure) de la transposition de notes pour la modification de la note fondamentale de l'accord. Toutes les notes calculées pour être plus hautes que la clé supérieure sont ramenées à l'octave inférieure suivante. Ce paramètre ne fonctionne que lorsque le paramètre NTR (page 51) est réglé sur « Root Trans ».</p> <p>Exemple : lorsque la note la plus haute est en F.</p> <p>Changements de note fondamentale → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Notes jouées → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (Limite de note inférieure)	<p>Ce paramètre définit la plage de notes (de la plus haute à la plus basse) des voix enregistrées dans les canaux de style. En réglant correctement la plage, vous pouvez obtenir des voix extrêmement réalistes – en d'autres termes, aucune note dépassant la plage naturelle n'est reproduite, comme par exemple les notes très basses ou les graves d'un piccolo.</p> <p>Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.</p> <p>Changements de note fondamentale → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Notes jouées → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>

4 RTR (Retrigger Rule) (Règle de redéclenchement)

Ces paramètres déterminent l'arrêt ou non des notes et la manière dont leur hauteur change en réponse aux modifications de l'accord.

STOP (Arrêt)	Les notes cessent d'être audibles.
PITCH SHIFT (Glissement de hauteur)	La hauteur de ton de la note varie, à moins d'une nouvelle attaque, pour s'adapter au type correspondant au nouvel accord.
PITCH SHIFT TO ROOT (Glissement de hauteur vers note fondamentale)	La hauteur de ton de la note varie, à moins d'une nouvelle attaque, pour s'adapter à la note fondamentale du nouvel accord.
RETRIGGER (Redéclenchement)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque dont la hauteur correspond à l'accord suivant.
RETRIGGER TO ROOT (Redéclenchement à la note fondamentale)	La note est redéclenchée par une nouvelle attaque au niveau de la note fondamentale de l'accord suivant. L'octave de la nouvelle note reste toutefois inchangée.

Table des matières

Édition des réglages de notation musicale	53
Édition des réglages de l'affichage des paroles/du texte.....	55
Utilisation des fonctions d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau	56
Paramètres liés à la reproduction de morceau (réglages Repeat, réglages Channel, fonction Guide)	57
• Association du jeu au clavier et de la pratique du chant à l'aide de la fonction Guide	58
• Reproduction des parties d'accompagnement à l'aide de la technologie Performance Assistant (Assistant performance).....	60
Création/édition de morceaux (Song Creator)	61
• Enregistrement de mélodie (Step Recording).....	61
• Enregistrement d'accord (Step Recording).....	65
• Réenregistrement d'une section spécifique : fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement)	68
• Édition d'événements de canal.....	70
• Édition d'événements d'accord, de notes, d'événements exclusifs au système et de paroles	73
• Édition des repères de position dans le morceau.....	76

Édition des réglages de notation musicale

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

NOTE

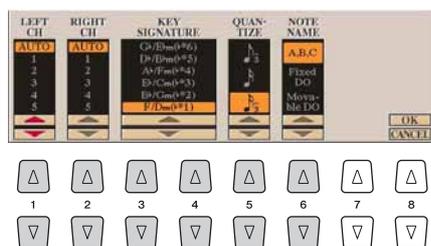
Vous pouvez sauvegarder ce réglage en tant que partie de morceau en accédant à [DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Reportez-vous en page 72.



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (Activation/désactivation de la partie LEFT)	Active/désactive l'affichage de la page de notes de la section à main gauche. En fonction des autres réglages, ce paramètre peut être indisponible et apparaître en grisé. Dans ce cas, allez dans l'écran des réglages détaillés (à la page 54) et réglez le paramètre LEFT CH. (Canal gauche) sur n'importe quel canal, à l'exception de « AUTO ». Vous pouvez également aller dans l'écran [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (Réglage de morceau) et régler le paramètre LEFT CH sur un canal autre que « OFF » (page 57). Les paramètres RIGHT (Droite) (ci-après) et LEFT (Gauche) ne peuvent pas être désactivés simultanément.
--------	--	---

[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (Activation/ désactivation de la partie RIGHT)	Active/désactive l'affichage de la plage de notes de la section à main droite. Les paramètres RIGHT et LEFT (ci-dessus) ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF (Activation/ désactivation de l'accord)	Active/désactive l'affichage des accords. Si le morceau sélectionné ne contient pas de données d'accord, aucune donnée d'accord ne sera affichée.
[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF (Activation/ désactivation des paroles)	Active/désactive l'affichage des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, aucune donnée de parole ne sera affichée. Lorsque le morceau comporte des événements liés à la pédale, l'activation de ces touches peut afficher les événements de pédale à la place des paroles.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF (Activation/ désactivation de note)	Active ou désactive l'affichage des noms de notes (hauteur de ton). Le nom de la note est indiqué à gauche de celle-ci. Lorsque l'espace entre les notes est trop petit, l'indication peut être déplacée en haut à gauche de la note. Lorsque le morceau comporte des événements de doigté, l'activation de ces touches peut afficher ces événements à la place des noms de note.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF (Activation/ désactivation de la couleur)	Lorsque cette fonction est activée (ON), les notes apparaissent en couleur à l'écran (C : rouge, D : jaune, E : vert, F : orange, G : bleu, A : violet, et B : gris).
[7 ▲▼]	SIZE (Taille)	Détermine la résolution de l'affichage (ou le niveau de zoom) des partitions.
[8 ▲▼]	SET UP (Configuration)	Reportez-vous ci-dessous.

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

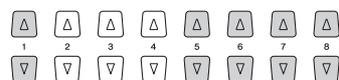
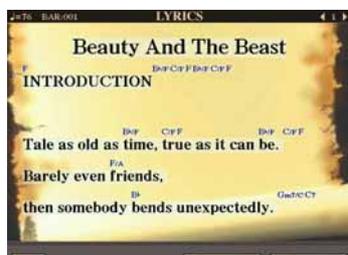


[1 ▲▼]	LEFT CH (Canal gauche)	Détermine le canal MIDI des données du morceau utilisé pour les sections à main gauche/droite. Le paramètre revient sur AUTO lorsqu'un autre morceau est sélectionné. AUTO : les canaux MIDI des données de morceau pour les sections à main droite et gauche sont attribués automatiquement, les sections étant définies sur le canal spécifié dans l'écran [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (page 57). 1–16 : attribue le canal MIDI spécifié (1–16) à chacune des sections à main gauche et droite. OFF (LEFT CH uniquement) : pas d'affectation de canal. Ce paramètre désactive l'affichage de la plage de notes à main gauche.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Canal droit)	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (Armature de clé)	Ce réglage vous permet de modifier l'armature de la clé au milieu d'un morceau, au niveau de la position d'arrêt. Ce menu est particulièrement utile lorsque le morceau sélectionné ne contient aucun réglage d'armature de clé pour la partition affichée.
[5 ▲▼]	QUANTIZE (Quantification)	Cette valeur vous permet de contrôler la résolution de la note dans la partition, afin de décaler ou de corriger la synchronisation de toutes les notes affichées pour qu'elles s'alignent sur une valeur de note particulière. Prenez soin de sélectionner la valeur de note la plus petite utilisée dans le morceau.
[6 ▲▼]	NOTE NAME (Nom de note)	Sélectionne le type de nom de note indiqué à gauche de la note dans la partition, parmi les trois types suivants. Ces réglages sont disponibles lorsque le paramètre NOTE ON/OFF ci-dessus est activé (ON). A, B, C : les noms de notes sont indiqués sous forme de lettres (C, D, E, F, G, A, B). FIXED DO (Do fixe) : les noms de note sont indiqués en solfège et varient en fonction de la langue sélectionnée. MOVABLE DO (Do réglable) : les noms de note sont indiqués en solfège, en fonction des intervalles de gamme et, en tant que tels, sont liés à la note. La note fondamentale est signalée par Do. Par exemple, en clé de G (Sol) majeur, la note fondamentale « Sol » est représentée par « Do ». De même que pour « Fixed Do », l'indication varie en fonction de la langue sélectionnée.

Édition des réglages de l'affichage des paroles/du texte

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

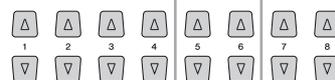
Écran LYRICS



Appuyez sur les touches [1 ▲▼]



Écran TEXT



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

NOTE

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

NOTE

Les sauts de ligne (ou retours chariot) ne sont pas automatiques sur l'instrument. Lorsqu'une phrase ne s'affiche pas entièrement en raison des limitations d'espace à l'écran, exécutez les sauts de ligne sur l'ordinateur.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (Texte/paroles)	Fait basculer l'écran entre l'affichage des paroles (affichage des données de paroles du morceau) et du texte (un fichier texte créé sur l'ordinateur apparaît à l'écran).
[2 ▲▼]	(Affichage du texte uniquement) CLEAR (Supprimer)	Efface le texte de l'écran (les données de texte ne sont pas effacées pour autant).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	(Affichage du texte uniquement) FIXED 16– PROPORTIONAL 28 (Fixe 16 – Proportionnel 28)	Détermine le type de texte (fixe ou proportionnel) et la taille de la police. Le réglage « Fixed » (Fixe) est valable pour l'affichage des paroles comportant des noms d'accord, étant donné que les positions des noms d'accord sont « fixées » aux paroles correspondantes. Le réglage « Proportional » (Proportionnel) convient pour l'affichage de paroles sans nom d'accord ni note explicative. Les nombres 16-28 indiquent les tailles de police. Le menu n'apparaîtra que si un fichier texte est sélectionné.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (Fichier texte)	Appelle l'écran de sélection de fichier texte. Après avoir effectué la sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran LYRIC/TEXT.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND (Arrière-plan)	Autorise le changement de l'image en arrière-plan de l'écran LYRIC/TEXT. Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran LYRIC/TEXT. NOTE Lorsque la couleur de l'arrière-plan est spécifiée dans les données du morceau, le réglage BACKGROUND ne peut pas être modifié. NOTE Pour les détails sur les fichiers image disponibles, reportez-vous au paramètre MAIN PICTURE (Image principale) en page 136.

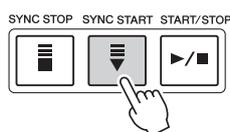
Utilisation des fonctions d'accompagnement automatique avec la reproduction de morceau

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

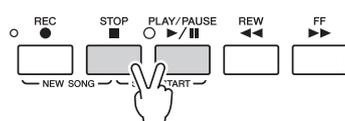
- 1** Sélectionnez un morceau.
- 2** Sélectionnez un style.
- 3** Appuyez sur la touche [ACMP] (Accompagnement) de la section STYLE CONTROL pour activer la fonction Auto Accompaniment (Accompagnement automatique).



- 4** Appuyez sur la touche [SYNC START] de la section STYLE CONTROL pour activer l'état de veille, qui vous permet de lancer l'accompagnement dès que vous commencez à jouer.



- 5** Tandis que vous maintenez la touche [STOP] (Arrêt) de la section SONG (Morceau) enfoncée, appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] (Reproduction/Pause) pour activer le début synchronisé.



- 6** Appuyez sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL ou jouez des accords de la main gauche.

La reproduction du morceau et du style démarre. Lorsque vous jouez des accords, vous pouvez appuyer sur la touche [SCORE] et activer la fonction CHORD (page 54) pour afficher les informations relatives aux accords que vous interprétez.

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

NOTE

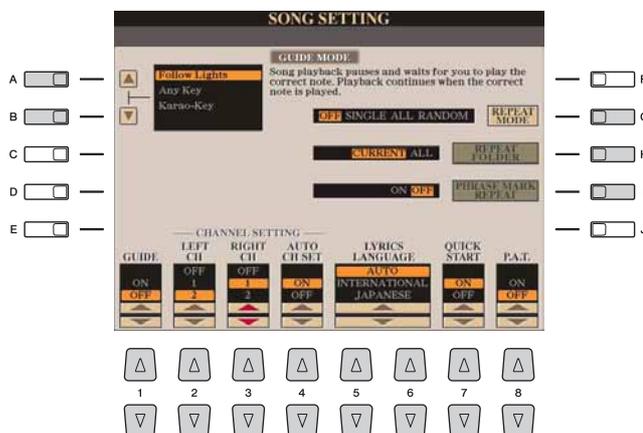
Si vous reproduisez simultanément un morceau et un style, la valeur du tempo définie pour le morceau sera automatiquement sélectionnée.

Paramètres liés à la reproduction de morceau (réglages Repeat, réglages Channel, fonction Guide)

Le Tyros4 dispose de diverses fonctions de reproduction de morceau (reproduction répétée, différents réglages du guide, etc.), accessibles depuis l'écran ci-dessous.

Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



[A]/[B]	GUIDE MODE (Mode Guide)	Reportez-vous en page 58 .
[1 ▲▼]	GUIDE ON/OFF (Activation/ désactivation de la fonction GUIDE)	
[G]	REPEAT MODE (Mode répétition)	Détermine la méthode utilisée pour la reproduction répétée. OFF : joue le morceau sélectionné, puis s'arrête. SINGLE (Individuel) : joue le morceau sélectionné de manière répétée. ALL : étend la reproduction à tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée. RANDOM (Aléatoire) : continue la reproduction aléatoire de tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée.
[H]	REPEAT FOLDER (Dossier de répétition)	Détermine le répertoire dans lequel les morceaux sont joués en séquence lorsque la fonction REPEAT MODE (Mode Répétition) est réglée sur « ALL » ou « RANDOM ». Le répertoire est celui qui correspond au chemin d'accès mémorisé pour chacune des touches [I]–[IV] de la section SONG. CURRENT (Actuel) : joue en séquence tous les morceaux du répertoire contenant le morceau actuellement sélectionné, en partant de celui-ci. ALL : reproduit en séquence tous les morceaux de tous les répertoires mémorisés sur les touches [I]–[IV] de SONG. La reproduction commence par le morceau actuellement sélectionné, passe aux autres morceaux du répertoire actuel et se poursuit avec ceux des autres répertoires.
[I]	PHRASE MARK REPEAT (Répétition du repère de phrase)	Le repère de phrase est une partie préprogrammée de certaines données de morceau correspondant à un emplacement donné (ensemble de mesures) du morceau. Lorsque ce réglage est activé, la partie qui correspond au numéro du repère de phrase spécifié est reproduite de manière répétée.
[2 ▲▼]	LEFT CH	Ces paramètres déterminent le canal MIDI des données de morceau attribué aux parties de la main gauche ou de la main droite pour les fonctions Guide et Song Score (Partition de morceau).
[3 ▲▼]	RIGHT CH	
[4 ▲▼]	AUTO CH SET (Réglage automatique du canal)	Lorsque ce paramètre est spécifié sur « ON », il règle automatiquement les canaux MIDI appropriés des parties préprogrammées pour les mains droite et gauche proposées sur les données de morceau disponibles dans le commerce. Normalement, ce paramètre devrait être réglé sur « ON ».

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (Langue des paroles)	Détermine la langue d'affichage des paroles de morceau. AUTO : lorsque la langue est spécifiée dans les données de morceau, les paroles s'affichent en conséquence. Lorsque la langue n'est pas spécifiée dans les données de morceau, le réglage INTERNATIONAL ci-dessous est appliqué. INTERNATIONAL : traite les paroles affichées en langue occidentale. JAPANESE (Japonais) : traite les paroles affichées en japonais.
[7 ▲▼]	QUICK START (Démarrage rapide)	Sur certains morceaux disponibles dans le commerce, les réglages relatifs au morceau tels que la sélection de voix, de volume, etc. sont enregistrés sur la première mesure, avant les données de note réelles. Lorsque la fonction Quick Start est réglée sur « ON », le Tyros4 lit toutes les données initiales du morceau qui ne sont pas des notes le plus vite possible, puis ralentit automatiquement au tempo approprié dès la première note. Cela vous permet de commencer la reproduction aussi rapidement que possible, avec une durée de pause minimale pour la lecture des données.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Technologie Performance Assistant)	Reportez-vous en page 60 .

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

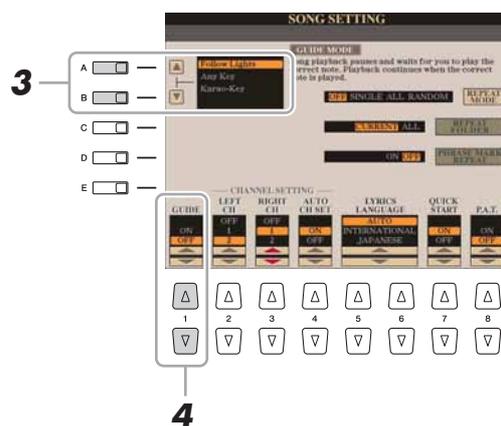
Les fonctions Guide constituent des outils commodes d'apprentissage et de pratique qui vous aident à maîtriser l'instrument. En appuyant sur la touche [SCORE], vous faites apparaître à l'écran la partition du morceau, qui affiche les notes que vous devez jouer et vous indique le moment opportun pour le faire, ce qui facilite considérablement l'apprentissage. Le Tyros4 dispose également d'un outil commode d'entraînement au chant qui contrôle la synchronisation de la reproduction de morceau tandis que vous chantez (lorsque vous chantez dans un microphone connecté, par exemple).

1 Sélectionnez le morceau sur lequel vous voulez vous exercer à chanter ou à jouer au clavier.

2 Appelez l'écran de réglage approprié.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le type de fonction Guide de votre choix.



Menu Guide pour l'entraînement au clavier

- **Follow Lights (Suivre les témoins)** : lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction de morceau observe une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction de morceau reprend normalement. Follow Lights est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est fournie à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des voyants intégrés au clavier qui indiquent les notes à jouer. Bien que le Tyros4 ne soit pas équipé de voyants, vous pouvez utiliser la même fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score.

- **Any Key (N'importe quelle touche)** : cette fonction vous permet de reproduire la mélodie d'un morceau en appuyant sur une touche quelconque, en suivant le rythme. La reproduction de morceau s'interrompt et attend que vous jouiez une note. Tapez simplement une note sur le clavier en rythme avec la musique pour que la reproduction de morceau reprenne son cours normal.

Menu Guide pour le chant

- **Karao-Key (Karaoké)** : cette fonction vous permet de contrôler la synchronisation de la reproduction de morceau à l'aide d'un seul doigt, tandis que vous chantez. La reproduction de morceau s'interrompt en attendant votre performance vocale. Il suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier pour reprendre la reproduction du morceau.

4 Utilisez la touche [1 ▲▼] pour activer la fonction Guide (ON).

5 Appelez l'écran SCORE (Partition) en appuyant sur la touche [SCORE].

6 Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG pour démarrer la reproduction.

Pratiquez le jeu au clavier ou le chant en même temps que le type de fonction Guide sélectionnée à l'étape 3.

7 Appuyez sur la touche [STOP] pour arrêter la reproduction.

NOTE

Lorsque la fonction Guide est activée (« ON »), l'indication « G » apparaît sur l'écran MAIN.

NOTE

Vous pouvez sauvegarder les réglages Guide en tant que partie des données de morceau (page 72). Pour les morceaux dans lesquels des réglages Guide ont été sauvegardés, la fonction Guide est automatiquement activée et les réglages correspondants sont rappelés dès que le morceau est sélectionné.

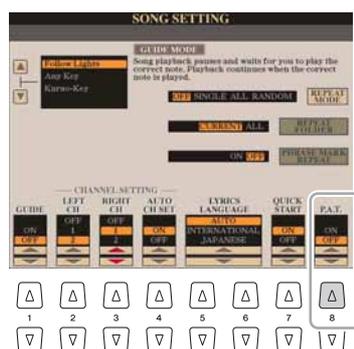
Reproduction des parties d'accompagnement à l'aide de la technologie Performance Assistant (Assistant performance)

Cette fonction facilite la reproduction des parties d'accompagnement en même temps que le morceau.

- 1** Sélectionnez un morceau.
- 2** Appelez l'écran approprié.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** Appuyez sur la touche [8 ▲] pour activer la touche [P.A.T.] (Technologie Performance Assistant).



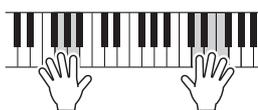
Pour utiliser la technologie Performance Assistant sur un morceau, celui-ci doit nécessairement contenir des données d'accord. Lorsque le morceau contient des données de ce type, le nom de l'accord en cours apparaît dans l'écran MAIN pendant la reproduction du morceau, ce qui vous permet de vérifier facilement si le morceau contient ou non des données d'accord.



- 4** Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] pour lancer la reproduction.
- 5** Jouez au clavier.

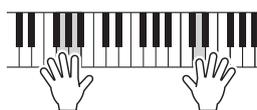
L'instrument adapte automatiquement votre performance au clavier en fonction de la reproduction du morceau et des accords, quelles que soient les notes que vous jouez. Il modifie également le son en fonction de votre technique de jeu. Essayez de jouer au clavier selon les trois méthodes décrites ci-dessous.

Interprétation avec la main gauche et la main droite ensemble (méthode 1)



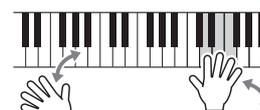
Jouez trois notes simultanément de la main droite.

Interprétation avec la main gauche et la main droite ensemble (méthode 2)



Jouez plusieurs notes consécutives avec différents doigts de la main droite.

Interprétation avec la main gauche et la main droite en alternance



Jouez trois notes simultanément de la main droite.

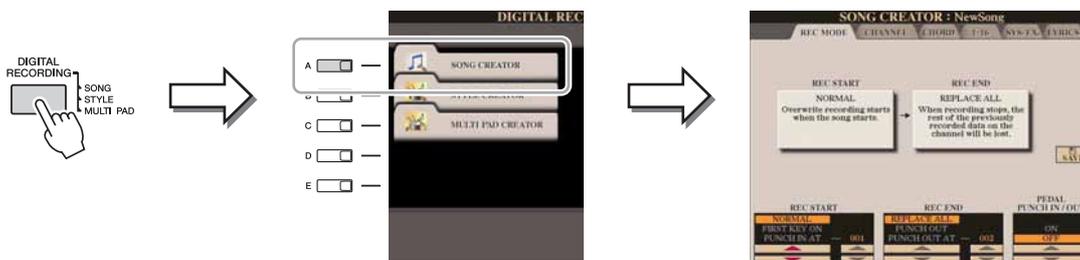
- 6** Appuyez sur la touche [STOP] pour arrêter la reproduction.
- 7** Appuyez sur la touche [8 ▼] pour désactiver la touche [P.A.T.].

Création/édition de morceaux (Song Creator)

Pour créer un morceau, vous pouvez composer votre performance en saisissant celle-ci événement par événement (Step Recording ou technique de l'enregistrement pas à pas) ou en enregistrant votre performance en temps réel (méthode décrite dans le mode d'emploi). Cette section vous détaille les opérations liées à la fonction Step Recording et vous explique comment réenregistrer ou modifier les données de morceau existantes.

Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR



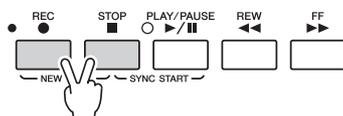
L'écran de SONG CREATOR comprend six pages (onglets).

- **REC MODE**
(Mode enregistrement) .. Réenregistre le morceau. Reportez-vous en [page 68](#).
- **CHANNEL**..... Édite les événements de canal. Reportez-vous en [page 70](#).
- **CHORD (Accord)** Enregistre les accords et les sections en synchronisation ([page 65](#)) ou les édite ([page 74](#)).
- **1-16**..... Enregistre les mélodies (reportez-vous à la fonction Step Recording ci-dessous) ou modifie les mélodies enregistrées ([page 74](#)).
- **SYS/EX.**
(Exclusif au système) Modifie les événements exclusifs au système (tempo, indication de la mesure, etc.). Reportez-vous en [page 74](#).
- **LYRICS (Paroles)** Insère/modifie le nom et les paroles du morceau. Reportez-vous en [page 74](#).

Enregistrement de mélodie (Step Recording)

1 Appuyez simultanément sur les touches [REC] (Enregistrement) et [STOP] de la section SONG.

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

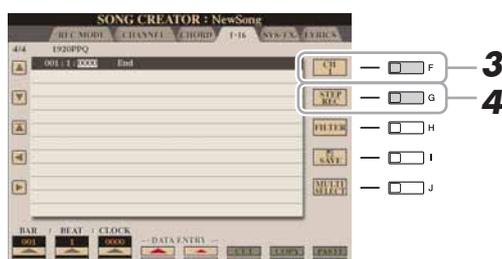


NOTE

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

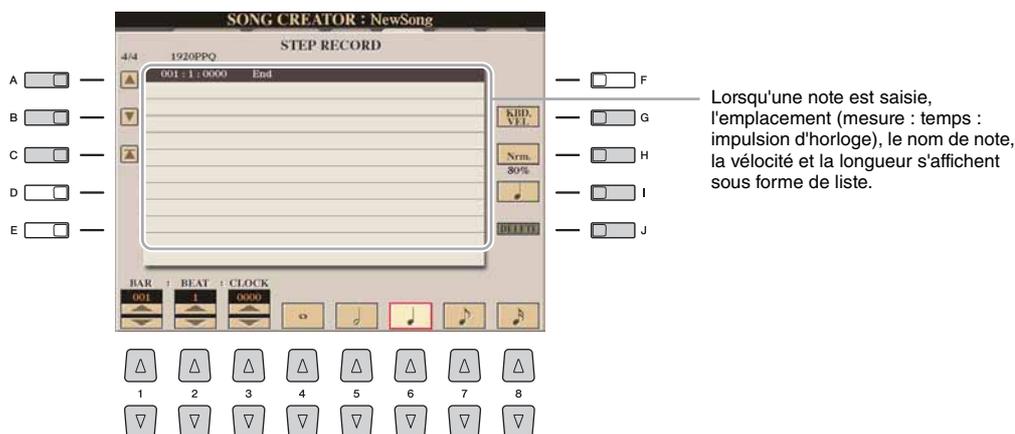
2 Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] 1-16



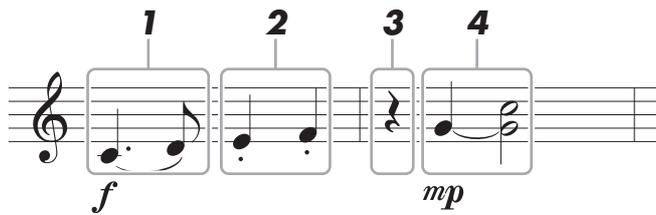
- 3** Appuyez sur la touche [F] pour sélectionner le canal à enregistrer.
- 4** Appuyez sur la touche [G] (STEP REC) (Enregistrement pas à pas) pour appeler l'écran STEP RECORD (Enregistrement pas à pas).
- 5** Lancez l'enregistrement pas à pas à l'aide des touches [A]–[J] et [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Pour obtenir des instructions spécifiques, reportez-vous à l'exemple en [page 63](#).



[A]/[B]/[C]		Pour déplacer le curseur au sein de la liste.
[G]		Détermine la vélocité (niveau sonore) de la note à saisir. Vous pouvez saisir une valeur de vélocité comprise entre 1 et 127. Plus la valeur de vélocité est élevée, plus le son est fort. KBD.VEL (Vélocité du clavier) : vélocité réelle produite fff : 127 ff : 111 f : 95 mf : 79 mp : 63 p : 47 pp : 31 ppp : 15
[H]		Détermine le temps de gate ou la longueur de la note à jouer. Normal : 80 % <input type="checkbox"/> Tenuto : 99 % <input type="checkbox"/> Staccato : 40 % <input type="checkbox"/> Staccatissimo : 20 % <input type="checkbox"/> Manual (Manuel) : le temps de gate peut être spécifié sous la forme du pourcentage souhaité à l'aide du cadran [DATA ENTRY].
[I]		Détermine le type de note à insérer : note normale, note pointée ou triolet de notes.
[J]	DELETE	Supprime les données sélectionnées.
[1 ▲▼]	BAR (Mesure)	Détermine la position de la note à saisir.
[2 ▲▼]	BEAT (Temps)	
[3 ▲▼]	CLOCK (Horloge)	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Détermine la longueur de la note à insérer : ronde, blanche, noire, croche ou double croche.

Exemple d'enregistrement sous Step Recording : mélodies



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

Dans cet exemple, veuillez noter qu'une des étapes exige que vous mainteniez une touche du clavier enfoncée tout en exécutant l'opération. Sélectionnez la voix à enregistrer après avoir appelé l'écran STEP RECORD.

NOTE

Dans la mesure où la partition qui s'affiche sur l'instrument est générée à partir des données MIDI enregistrées, il est possible qu'elle soit légèrement différente de celle présentée ci-dessous.

1 Saisissez les deux premières notes en faisant un coulé.

- 1-1** Appuyez sur la touche [G] pour sélectionner le réglage « f ».
- 1-2** Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Tenuto ».
- 1-3** Appuyez sur la touche [I] pour sélectionner le type de note « pointée ».
- 1-4** Sélectionnez la noire pointée souhaitée à l'aide des touches [6 ▲▼].
- 1-5** Jouez la note C3.

La première note est saisie.

- 1-6** Appuyez sur la touche [I] pour sélectionner le type de note « normale ».
- 1-7** Appuyez sur la touche [7 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la croche.
- 1-8** Jouez la note D3.

La deuxième note est saisie.

2 Saisissez les notes suivantes et appliquez un staccato.

- 2-1** Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Staccato ».
- 2-2** Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.
- 2-3** Jouez les notes E3 et F3, dans l'ordre.

La première mesure est ainsi complétée.

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

Pour ce faire, utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Appuyez une première fois sur la touche pour sélectionner la valeur du soupir et une deuxième fois pour valider votre saisie.) Un soupir ayant la longueur de note spécifiée est ainsi introduit.

 PAGE SUIVANTE

4 Jouez les notes suivantes avec liaison.

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

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

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

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

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

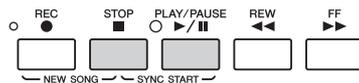
Ne relâchez pas encore les touches G3 et C4. Continuez de les maintenir enfoncées pendant l'exécution des étapes suivantes.



4-5 Tout en maintenant les touches G3 et C4 enfoncées, appuyez sur la touche [5 ▲▼].

Relâchez les notes après avoir appuyé sur la touche.

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



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

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

AVIS

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

Enregistrement d'accord (Step Recording)

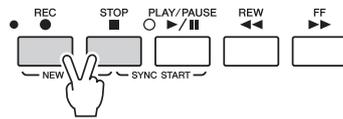
Vous pouvez enregistrer des accords et des sections (Intro, Main, Ending, etc.) les uns après les autres, avec une synchronisation parfaite. Les instructions suivantes vous expliquent comment enregistrer des changements d'accord à l'aide la fonction Step Record.

1 Appuyez simultanément sur les touches [REC] et [STOP] de la section SONG.

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



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



2 Sélectionnez le style que vous souhaitez appliquer au morceau.

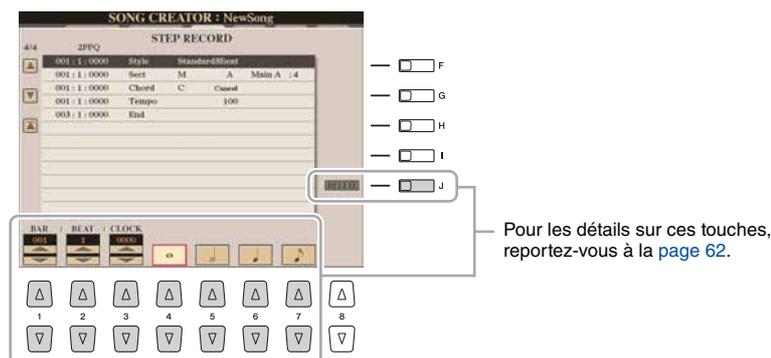
3 Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHORD

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



5 Lancez l'enregistrement pas à pas.



Exemple d'enregistrement pas à pas : accords

The diagram shows a bass clef staff with a 4/4 time signature. It is divided into three sections labeled 1, 2, and 3. Section 1, labeled 'MAIN A', contains three measures with chords C, F, and G. Section 2, labeled 'BREAK', contains two measures with chords F and G7. Section 3, labeled 'MAIN B', contains one measure with chord C.

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

Avant de lancer l'opération, assurez-vous que la touche [AUTO FILL IN] (Variation automatique) est désactivée (off).



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

1 Saisissez les accords de Main A (Partie principale A).

1-1 Appuyez sur la touche [MAIN A] (Partie principale A) de la section STYLE CONTROL (Commande de style).

1-2 Appuyez sur la touche [5 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la blanche.

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

The diagram shows the process of setting up Main A. Step 1-1 shows a hand pressing the 'A' button in the 'MAIN VARIATION' section. Step 1-2 shows the 'STYLE CONTROL' panel with the '5' button (marked with ▲▼) selected. Step 1-3 shows a keyboard with chords C, F, and G highlighted.

2 Saisissez les accords de la section de rupture.

2-1 Appuyez sur la touche [BREAK] (Rupture) de la section STYLE CONTROL.

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

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



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

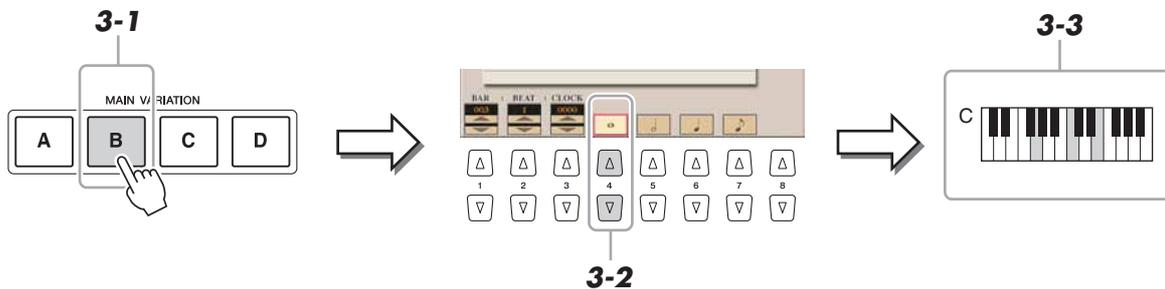
The diagram shows the process of setting up the Break section. Step 2-1 shows a hand pressing the 'BREAK' button. Step 2-2 shows the 'STYLE CONTROL' panel with the '6' button (marked with ▲▼) selected. Step 2-3 shows a keyboard with chords F and G7 highlighted.

3 Saisissez les accords de la partie principale B.

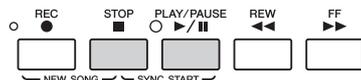
3-1 Appuyez sur la touche [MAIN B] (Partie principale B) de la section STYLE CONTROL.

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

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



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



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

6 Appuyez sur la touche [F] (EXPAND) (Extension) pour convertir les données de changement d'accords saisies dans les données du morceau.

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

AVIS

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

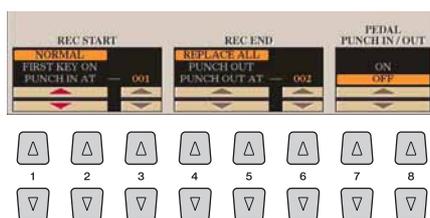
Réenregistrement d'une section spécifique : fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement)

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

1 Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶]
REC MODE

2 Spécifiez les réglages pour l'enregistrement.



<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (Début d'enregistrement) (Punch In, Début d'insertion)</p>	<p>Détermine la synchronisation de l'entrée d'insertion de l'enregistrement.</p> <p>NORMAL : l'enregistrement par écrasement démarre lorsque vous appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG ou que vous jouez sur le clavier en mode Synchro Standby (Attente de synchronisation).</p> <p>FIRST KEY ON (Première touche activée) : le morceau est reproduit normalement, puis l'enregistrement par écrasement démarre dès que vous jouez au clavier.</p> <p>PUNCH IN AT (Début de l'insertion à) : le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure spécifiée pour le début d'insertion de l'enregistrement. L'enregistrement par écrasement démarre à partir de ce point. Vous pouvez définir la mesure de début d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur la touche [3 ▲▼].</p>
<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Fin de l'enregistrement) (Punch Out, Sortie d'insertion)</p>	<p>Détermine la synchronisation de la sortie d'insertion de l'enregistrement.</p> <p>REPLACE ALL (Remplacer tout) : ce réglage efface toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</p> <p>PUNCH OUT (Fin de l'insertion) : la position du morceau à laquelle l'enregistrement s'arrête est considérée comme le point de fin d'insertion de l'enregistrement. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement.</p> <p>PUNCH OUT AT (Fin d'insertion de l'enregistrement sur) : l'enregistrement par écrasement continue de s'exécuter jusqu'au début de la mesure spécifiée pour la fin d'insertion de l'enregistrement (définie à l'aide de la touche correspondante de l'écran), puis il s'arrête et la reproduction normale du morceau reprend. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. Vous pouvez définir la mesure de fin d'insertion de l'enregistrement en appuyant sur la touche [6 ▲▼].</p>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>PEDAL PUNCH IN/OUT (Début/fin d'insertion de la pédale)</p>	<p>Lorsque ce réglage est activé (ON), vous pouvez utiliser la pédale 2 pour commander les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement. Pendant la reproduction d'un morceau, appuyez sur la pédale 2 (et maintenez-la enfoncée) pour activer instantanément le début de l'enregistrement et relâchez-la pour arrêter l'enregistrement (point de fin d'insertion). Vous pouvez appuyer et relâcher la pédale 2 aussi souvent que vous le voulez pendant la reproduction, pour insérer les points de début et de fin de l'enregistrement par écrasement. Notez que l'affectation de la fonction actuelle de la pédale de sustain est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est activée.</p> <p>NOTE</p> <p>L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connecté à l'instrument. Vous pouvez changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 121).</p>

3 Maintenez la touche [REC] de la section SONG enfoncée et sélectionnez la piste souhaitée à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] et [C]/[D].

4 Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG pour lancer l'enregistrement Punch In/Out.

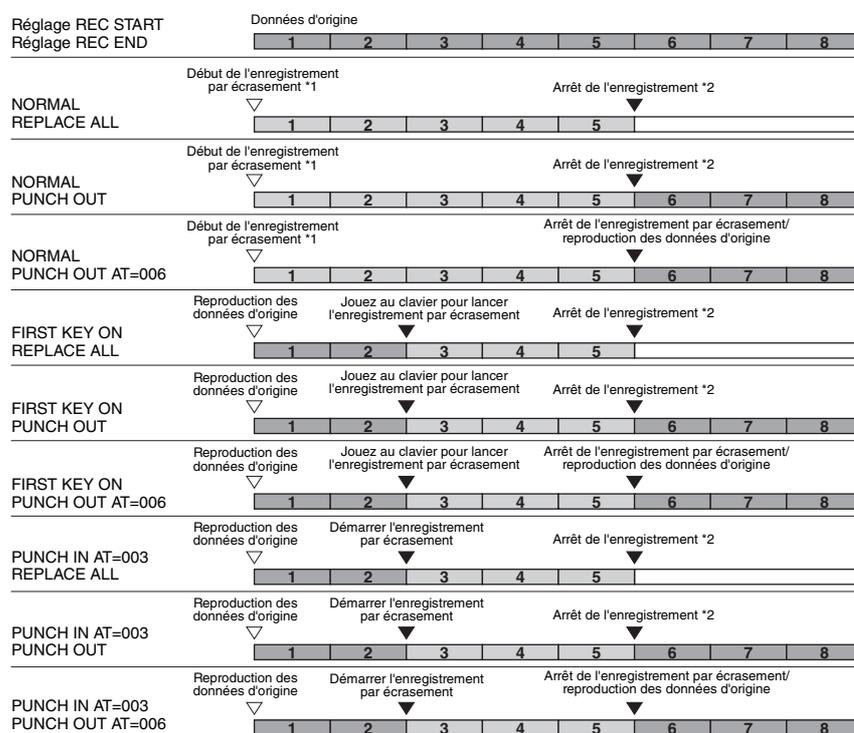
Jouez au clavier à partir du point de début d'insertion de l'enregistrement et arrêtez l'enregistrement sur le point de fin d'insertion.

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

Exemples de réenregistrement avec divers réglages Punch In/Out

Le Tyros4 permet d'utiliser la fonction Punch In/Out de diverses manières.

Les illustrations ci-dessous représentent diverses situations de réenregistrement des mesures sélectionnées d'une phrase à huit mesures.



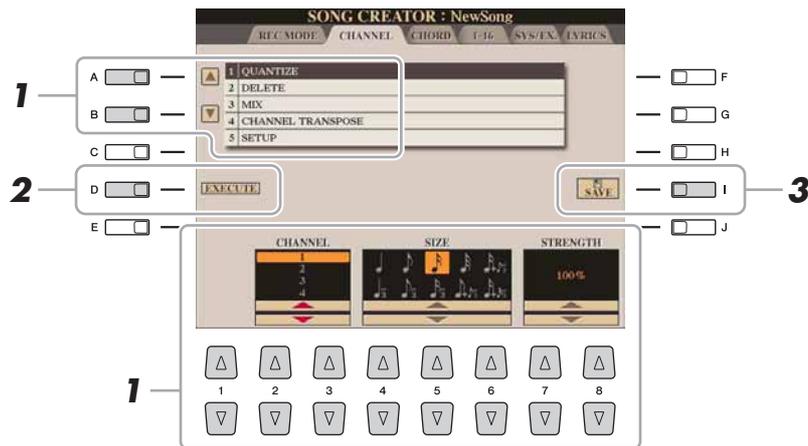
AVIS

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

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

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

Édition d'événements de canal



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

Pour plus de détails sur le menu d'édition et les réglages disponibles, reportez-vous à la [page 71](#).

- 2** Appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) pour exécuter l'opération dans l'écran actuellement ouvert.

Une fois l'opération exécutée (sauf s'il s'agit de l'écran du menu SETUP (Configuration)), cette touche se transforme en fonction « UNDO », ce qui vous permet de rétablir les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats de l'opération. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

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

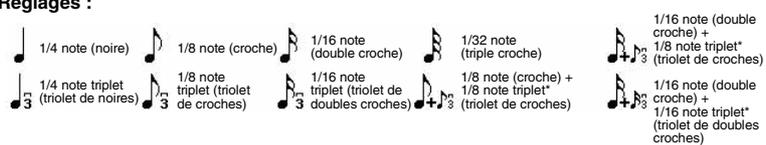
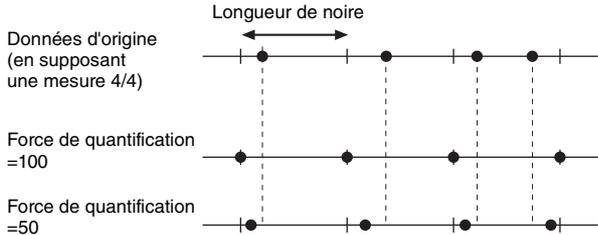
AVIS

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

1 QUANTIZE

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



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

2 DELETE

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

3 MIX (MIXAGE)

Cette fonction permet de mixer les données de deux canaux et de placer les résultats sur un canal différent. Elle autorise également la copie des données d'un canal dans un autre canal.

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SOURCE 1	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Tous les événements MIDI du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOURCE 2	Détermine le canal MIDI (1–16) à mixer. Seuls les événements de note du canal spécifié ici sont copiés dans le canal de destination. À côté des valeurs 1 à 16, vous trouverez une fonction « COPY » (Copier) permettant de copier les données de la source 1 dans le canal de destination.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION	Définit le canal de destination des résultats du mixage ou de la copie.

4 CHANNEL TRANSPOSE (Transposition de canal)

Ceci permet de transposer la hauteur de ton des données enregistrées sur des canaux individuels, vers le haut ou le bas, à raison de deux octaves au maximum, par incréments de demi-tons.

NOTE

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

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

5 SETUP

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

NOTE

Avant d'exécuter l'opération de configuration, revenez au début de morceau en appuyant sur la touche [STOP] de la section SONG.



[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT (Sélection)	<p>Définit les fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités qui seront appelées automatiquement en même temps que le morceau sélectionné. Les éléments sélectionnés ici ne peuvent être enregistrés qu'en position de début de morceau, à l'exception de KEYBOARD VOICE (Voix de clavier).</p> <p>SONG : enregistre le tempo et tous les réglages effectués à partir de l'écran MIXING CONSOLE.</p> <p>KEYBOARD VOICE (Voix de clavier) : enregistre les réglages de panneau actuellement sélectionnés, dont la sélection de voix des parties jouées au clavier (RIGHT 1, 2, 3, et LEFT) ainsi que le statut d'activation/désactivation de chacune d'elles. Les réglages de panneau enregistrés ici sont identiques à ceux qui sont mémorisés dans le réglage One Touch Setting. Ces données peuvent être enregistrées à n'importe quelle étape d'un morceau.</p> <p>SCORE SETTING (Réglage de la partition) : enregistre les réglages de l'écran Score.</p> <p>GUIDE SETTING (Réglage de Guide) : enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment le réglage Guide ON/OFF (Activation/désactivation de Guide).</p> <p>LYRICS SETTING (Réglage des paroles) : enregistre les réglages de l'écran LYRICS.</p> <p>VH/MIC : enregistre les réglages de l'harmonie vocale et du micro dans l'écran MIXING CONSOLE.</p>
[8 ▲]	MARK ON (Cocher)	Ajoute ou supprime la coche d'un élément sélectionné. Les éléments cochés sont enregistrés sur le morceau.
[8 ▼]	MARK OFF (Décocher)	

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

Il est possible d'éditer les événements d'accord, les événements de note, les événements exclusifs au système ainsi que les paroles des morceaux selon la même méthode, sur l'écran correspondant à chaque type de réglage : CHORD, 1-16, SYS/EX. et LYRICS. Ces écrans sont appelés des écrans « EVENT LIST » (Liste d'événements) car certains événements y sont répertoriés au sein d'une vue de liste.

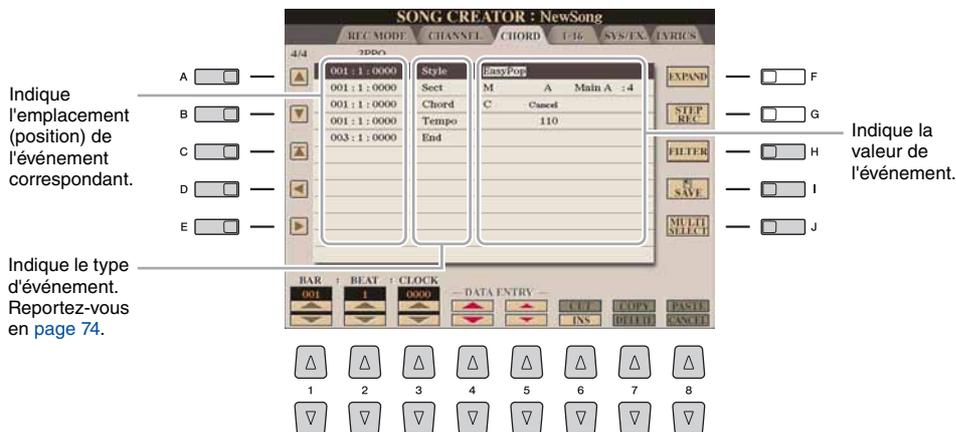
NOTE

Après avoir édité les événements dans l'écran de l'onglet CHORD (Accord), appuyez sur la touche [F] (EXPAND) (Étendre) pour convertir les données en données de morceau.

NOTE

Les données de section d'accord enregistrées en temps réel ne peuvent être ni affichées ni éditées sur cet écran.

Écran EVENT LIST



[A]/[B]		Déplacent le curseur vers le haut/bas et sélectionnent l'événement souhaité.
[C]		Positionne le curseur en début de morceau.
[D]/[E]		Déplacent le curseur vers la gauche/droite et sélectionnent le paramètre souhaité de l'événement affiché en surbrillance.
[H]	FILTER	Ouvre l'écran FILTER (page 75) qui permet de ne sélectionner que les événements de votre choix dans la liste des événements.
[I]	SAVE	Appuyez sur cette touche pour sauvegarder le morceau édité.
[J]	MULTI SELECT (Sélection de multi)	Maintenez cette touche enfoncée tout en utilisant les touches [A] et [B] afin de sélectionner plusieurs événements.
[1 ▲▼]	BAR	Détermine la position (mesure/temps/impulsion d'horloge) des données. Une impulsion d'horloge équivaut à 1/1920ème d'une noire.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY (Saisie de données)	Indique la valeur de l'événement. Pour un réglage plus grossier, utilisez les touches [4 ▲▼]. Pour un réglage plus précis, utilisez les touches [5 ▲▼] ou le cadran [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT (Couper)	Exécute les opérations de couper/copier/supprimer/coller.
[7 ▲]	COPY (Copier)	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE (Coller)	
[6 ▼]	INS (INSERT) (Insertion)	Ajoute un nouvel événement.
[8 ▼]	CANCEL	Annule la modification et restaure les valeurs originales par défaut.

■ Événements d'accord (page CHORD)

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

■ Événements de note (page 1-16)

Note	Note individuelle d'un morceau. Comprend le numéro de note correspondant à la touche jouée, ainsi qu'une valeur de vélocité reposant sur la force avec laquelle la note est jouée et son temps de gate (longueur de note).
Ctrl (Control Change) (Changement de commande)	Réglages permettant de contrôler la voix, tels que le volume, le panoramique, le filtre et la profondeur de l'effet (édités via l'écran MIXING CONSOLE décrit au chapitre 9), etc.
Prog (Program Change) (Changement de programme)	Numéro de changement de programme MIDI permettant de sélectionner une voix.
P.Bnd (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton)	Données permettant de changer la hauteur de ton d'une voix en continu. Cet événement est généré en contrôlant la molette PITCH BEND.
A.T. (Aftertouch) (Modification ultérieure)	Cet événement est généré lorsque vous appuyez sur une touche une fois la note jouée.

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

ScBar (Score Start Bar) (Mesure de début de partition)	Détermine la première mesure d'un morceau.
Tempo	Définit la valeur du tempo.
Time (Time signature) (Type de mesure)	Définit le type de mesure.
Key (Key signature) (Armature de clé)	Détermine l'armature de la clé, ainsi que le réglage majeur/mineur de la partition de musique affichée à l'écran.
XGPrm (XG Parameters) (Paramètres XG)	Permet d'apporter diverses modifications détaillées aux paramètres XG. Reportez-vous à la section « Format de données MIDI » incluse dans la Liste des données pour plus de détails. La Liste des données est disponible sur le site Web de Yamaha.
SYS/EX. (System Exclusive) (Exclusif au système)	Affiche les données du morceau exclusives au système. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer ici de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller celles-ci.
Meta (Meta event) (Méta-événement)	Affiche les méta-événements SMF du morceau. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas ici créer de nouvelles données ou modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller celles-ci.
Marker (Song Position Marker) (Repère de position dans le morceau)	Affiche le repère de position (SPJ-01 à 04) dans le morceau. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas créer ici de nouvelles données ni modifier le contenu des données existantes. Vous avez toutefois la possibilité de supprimer, couper, copier ou coller celles-ci.
Audio (commande de l'enregistreur/ lecteur audio)	Ceci contrôle la reproduction de morceaux audio via les données de morceau. Cet événement est utilisé pour reproduire successivement un morceau MIDI et un morceau audio, ce dernier ne pouvant se synchroniser avec la reproduction de morceau MIDI.

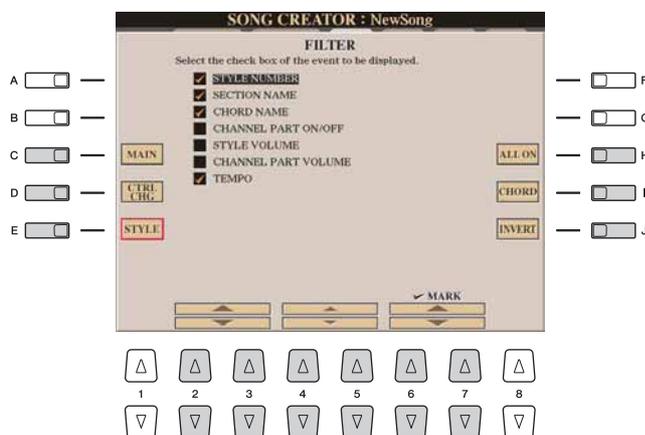
■ Événements de paroles (page LYRICS)

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

Affichage de types d'événement spécifiques

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

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



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

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

Édition des repères de position dans le morceau

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

■ Repères de saut

Les repères décrits dans le mode d'emploi sont également appelés des « repères de saut ». Sur l'écran EVENT LIST, ceux-ci sont désignés par « SPJ-01 »–« SPJ-04 » (page 74).

Dans la liste d'événements, ils peuvent être déplacés librement vers d'autres positions et même copiés pour créer des numéros de repère identiques sur d'autres positions.

Lorsque le même numéro de repère est présent à différents endroits du morceau, le dernier emplacement est utilisé en tant que « repère de fin de boucle » (voir ci-dessous).

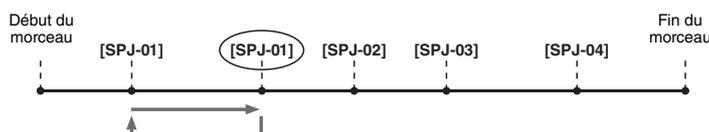
■ Repère de fin de boucle

Les repères de fin de boucle servent à insérer des repères supplémentaires dans les données de morceau, autorisant ainsi une plus grande souplesse de maniement.

Pour créer un repère de fin de boucle, utilisez la liste des événements (et non les touches [SP 1]–[SP 4] du panneau), en copiant simplement un événement de repère de saut « SPJ » sur un autre endroit du morceau.

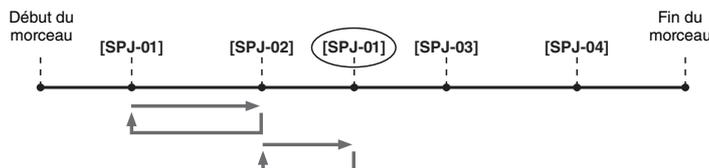
Pour obtenir des informations de base concernant la reproduction en boucle entre des repères de saut successifs, reportez-vous au mode d'emploi. Les exemples ci-dessous expliquent comment utiliser les repères de fin de boucle dans la reproduction de morceau.

Exemple 1



- Lorsque le morceau est exécuté entre les deux points SPJ-01, il faut activer la touche [LOOP] (Boucle) pour obtenir une reproduction en boucle entre ces différents points.
- Si le morceau est reproduit entre le second repère SPJ-01 et SPJ-02 et que la fonction [LOOP] est activée, la reproduction reviendra au premier SPJ-01 et se répètera en boucle entre les deux points SPJ-01.

Exemple 2



- Si le morceau est reproduit entre le repère SPJ-02 et le deuxième point SPJ-01, en activant [LOOP], vous obtiendrez une reproduction en boucle entre ces points.
- Si la touche [LOOP] est activée pendant que le morceau est reproduit entre le point de début et SPJ-02, la reproduction se répètera en boucle entre SPJ-01 et SPJ-02.
- Si le morceau est reproduit entre le second repère SPJ-01 et SPJ-03 et que la fonction [LOOP] est activée, la reproduction reviendra au premier repère SPJ-02 et se répètera en boucle entre SPJ-02 et le deuxième repère SPJ-01 (le repère de fin de boucle).

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

Lors de la reproduction de morceau, les repères formatés sous la forme « SPJ-xxxx » (où xxxx correspond à tout type de caractère excepté 01–04 et à tout nombre de lettres) sont gérés comme des repères de fin de boucle. La liste des événements de la fonction Song Creator ne vous permettant pas de nommer librement les repères, il est recommandé de suivre les instructions ci-dessus pour créer de nouveaux repères. Cependant, grâce à un logiciel séquenceur installé sur l'ordinateur, vous pouvez créer de nouveaux repères et leur attribuer des noms appropriés. En nommant les repères de cette manière, vous pourrez facilement distinguer les repères de fin de boucle des repères de saut dans la liste des événements.

NOTE

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

NOTE

Lorsque les réglages d'effet de la destination du saut (l'emplacement vers lequel s'effectue le saut) sont différents de ceux de la source, des dysfonctionnements ou des discontinuités au niveau du son peuvent se produire. Cela est dû aux limites des processeurs d'effets du Tyros4.

NOTE

Lorsque vous utilisez la fonction Guide (page 58) lors de la reproduction avec sauts, n'oubliez pas qu'il est possible que l'indication donnée par le guide ne soit pas en accord avec les sauts.

Table des matières

Création de multi-pad (Multi Pad Creator)	77
• Enregistrement de multi-pads en temps réel.....	77
• Enregistrement de multi-pad pas à pas (fonction Step Recording) (EDIT)	78
Édition de multi-pad.....	79

Création de multi-pad (Multi Pad Creator)

Cette fonction vous permet de créer vos propres phrases de multi-pad, notamment en modifiant les phrases de multi-pads existantes.

Enregistrement de multi-pads en temps réel

1 Sélectionnez une banque de multi-pad à éditer ou à créer à partir de l'écran appelé lorsque vous appuyez sur la touche [SELECT] (Sélection) de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi-pad).

2 Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [C] MULTI PAD CREATOR



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

Seule la partie Right 1 est enregistrée.

Après la sélection, appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner sur l'écran précédent.

4 Sélectionnez un multi-pad spécifique pour l'enregistrement en appuyant sur l'une des touches [A], [B], [F] ou [G]. Si vous souhaitez créer des données de multi-pad à partir de zéro, vous appuyerez sur la touche [C] (NEW BANK) (Nouvelle banque) pour appeler une banque vierge.

5 Appuyez sur la touche [H] (REC) pour faire passer le multi-pad sélectionné à l'étape 4 en mode d'attente d'enregistrement.

6 Lancez l'enregistrement.

L'enregistrement démarre automatiquement dès que vous jouez au clavier. Vous pouvez également lancer l'enregistrement en appuyant sur la touche [START/STOP] de la section STYLE CONTROL. Vous pouvez ainsi enregistrer autant de silences que vous le souhaitez avant d'engager la phrase de multi-pad. Si la fonction Chord Match est réglée sur « On » pour l'enregistrement du multi-pad, vous devrez effectuer l'enregistrement à l'aide des notes de la gamme septième majeure en C (C, D, E, G, A et B).



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

7 Arrêtez l'enregistrement.

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

8 Écoutez la phrase que vous venez d'enregistrer, en appuyant sur une des touches [1]–[4] de la section MULTI PAD. Pour réenregistrer la phrase, répétez les étapes 5 à 7.

9 Activez/désactivez la fonction Repeat (Répétition) pour chaque pad à l'aide des touches [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

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

Si le paramètre Repeat est désactivé pour le pad sélectionné, la reproduction s'arrêtera automatiquement en fin de phrase.

10 Activez/désactivez la fonction Chord Match pour chaque pad séparément à l'aide des touches [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

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

11 Appuyez sur la touche [D] (NAME), puis entrez un nom pour chaque multi-pad, selon les besoins.

12 Appuyez sur la touche [I] (SAVE), puis sauvegardez les données de multi-pad sous forme de banque contenant un ensemble de quatre pads.

NOTE

Il est impossible d'enregistrer les voix SA, SA2 et Organ Flutes. Si l'une de ces voix est spécifiée pour la partie RIGHT1, elle sera remplacée par une voix Piano.

NOTE

Les multi-pads signalés par l'icône suivante, représentant une main sur une touche, sont créés avec des transpositions de notes NTT spéciales pour guitare (page 51) visant à reproduire les sonorités d'accords naturelles d'une guitare. Par conséquent, si le réglage de Chord Match est spécifié sur « off », les multi-pads risqueront de ne pas retentir de façon appropriée.



Enregistrement de multi-pad pas à pas (fonction Step Recording) (EDIT)

La fonction Step Recording peut s'exécuter sur la page EDIT (Édition). Après avoir sélectionné un multi-pad à l'étape 4 de la page 77, appuyez sur la touche [▶] de la section TAB pour sélectionner la page EDIT.

La page EDIT contient une liste d'événements dans laquelle vous pouvez enregistrer les notes avec une synchronisation extrêmement précise. La procédure d'enregistrement pas à pas est essentiellement la même que pour l'enregistrement de morceaux (pages 61–64), à l'exception des points suivants :

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

Édition de multi-pad

Depuis l'écran MULTI PAD EDIT (Édition de multi-pad), vous pouvez renommer, copier ou supprimer un multi-pad.

- 1** Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL pour appeler l'écran MULTI PAD BANK SELECTION (Sélection de banque de multi-pads) puis sélectionnez la banque à éditer.
- 2** Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MULTI PAD EDIT (Édition de multi-pad).
- 3** Sélectionnez un multi-pad spécifique à éditer en appuyant sur l'une des touches [A], [B], [F] ou [G].
- 4** Éditez le pad sélectionné selon les besoins.



[1 ▼]	NAME	Modifie le nom de chaque multi-pad.
[3 ▼]	COPY	Copie le(s) multi-pad(s). Reportez-vous ci-dessous.
[5 ▼]	DELETE	Supprime les multi-pads sélectionnés.

Pour plus de détails sur les procédures d'attribution de nom et de suppression, reportez-vous au mode d'emploi.

Copie du multi-pad

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

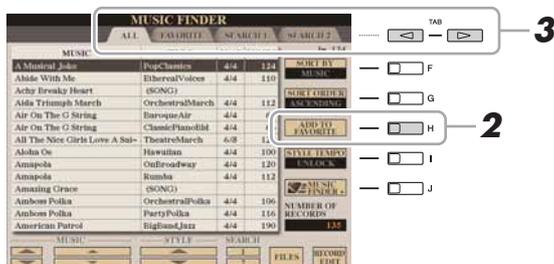
Table des matières

Création d'un groupe d'enregistrements favoris	80
Édition des enregistrements	81
Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier unique.....	82
• Sélection des enregistrements Music Finder sauvegardés dans USER/HD/USB	82
Affichage des informations relatives aux enregistrements sur Internet (MUSIC FINDER Plus).....	83

Création d'un groupe d'enregistrements favoris

Bien que la fonction Search (Recherche) soit extrêmement commode pour explorer l'étendue des enregistrements du Music Finder, vous pouvez vouloir créer un « dossier » personnalisé de vos enregistrements préférés afin de rappeler rapidement les réglages et les données de morceaux que vous utilisez le plus souvent.

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



- 3** Appelez l'écran FAVORITE à l'aide des touches TAB [◀][▶] et vérifiez si l'enregistrement a été ajouté.

Suppression d'enregistrements de l'écran FAVORITE

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

Édition des enregistrements

Vous pouvez créer un nouvel enregistrement en modifiant l'enregistrement actuellement sélectionné. Les enregistrements nouvellement créés sont automatiquement sauvegardés dans la mémoire interne.

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



[A]	MUSIC (Musique)	Modifie le nom de morceau. Appuyez sur la touche [A] pour ouvrir la fenêtre contextuelle de saisie du nom de morceau.
[B]	KEYWORD (Mot-clé)	Modifie le mot-clé. Appuyez sur la touche [B] pour ouvrir la fenêtre contextuelle de saisie du mot-clé.
[C]	STYLE/SONG/AUDIO	Modifie le style dans le cas d'un enregistrement de STYLE (réglages de panneau). Appuyez sur la touche [C] pour appeler l'écran STYLE SELECTION. Après avoir choisi un style, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran EDIT. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[D]	BEAT	Modifie le temps ou le type de mesure de l'enregistrement à des fins de recherche. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO. NOTE Gardez à l'esprit que le réglage Beat spécifié ici s'applique uniquement à la fonction de recherche de Music Finder et n'affecte pas le réglage Beat du style lui-même.
[E]	FAVORITE (Favoris)	Détermine si l'enregistrement édité est inséré ou non dans l'écran FAVORITE.
[1 ▲▼]	TEMPO	Modifie le tempo. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[2 ▲▼] [4 ▲▼]	SECTIONS	Sélectionne la section qui sera automatiquement appelée lors de la sélection de l'enregistrement. Cette fonction est utile, par exemple, si vous voulez qu'un style donné soit automatiquement configuré pour être joué avec une section d'introduction. Ce champ ne peut être modifié pour les enregistrements SONG et AUDIO.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Sélectionne le genre musical souhaité.
[7 ▲▼]	GENRE NAME (Nom de genre)	Crée un nouveau genre.
[I]	DELETE RECORD (Supprimer l'enregistrement)	Supprime l'enregistrement actuellement sélectionné.

4 Saisissez les modifications apportées à l'enregistrement comme indiqué ci-dessous.

Création d'un nouvel enregistrement

Appuyez sur la touche [J] (NEW RECORD) (Nouvel enregistrement). L'enregistrement est ajouté à l'écran ALL (Tout). Si vous l'avez sauvegardé dans l'écran FAVORITE (Favoris) à l'étape 3, l'enregistrement sera ajouté aux écrans ALL et FAVORITE.

Écrasement d'un enregistrement existant

Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK). Si vous avez défini l'enregistrement, à l'étape 3, comme étant un favori, il sera ajouté à l'écran FAVORITE. Lorsque vous modifiez l'enregistrement dans l'écran FAVORITE, l'enregistrement est écrasé.

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

Sauvegarde de l'enregistrement en tant que fichier unique

La fonction Music Finder traite tous les enregistrements, qu'ils soient présélectionnés ou créés par vous-même, comme un fichier unique. N'oubliez pas que les enregistrements individuels (réglages de panneau et données de morceau) ne peuvent pas être gérés comme des fichiers séparés.

1 Appelez l'écran SAVE (Enregistrement).

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 Appuyez sur les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'emplacement de sauvegarde (USER/HD/USB).

3 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier.

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

Sélection des enregistrements Music Finder sauvegardés dans USER/HD/USB

1 Appelez l'écran FILE SELECTION (Sélection de fichier).

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'emplacement USER/HD/USB.

3 Appuyez sur les touches [A]–[J] pour sélectionner le fichier Music Finder souhaité.

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

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

Table des matières

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (fonction Freeze)	84
Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (fonction Registration Sequence).....	85
• Confirmation du réglage de la fonction Registration Sequence dans l'écran MAIN	86
• Sauvegarde des réglages de la séquence de registration.....	86

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (fonction Freeze)

La mémoire de registration vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau définies en appuyant simplement sur une touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous changez la configuration de la mémoire de registration. Ainsi, vous pouvez être amené à passer d'un réglage de voix ou d'effet à l'autre tout en conservant le même style d'accompagnement. C'est là qu'intervient la fonction Freeze (Gel). Elle vous permet de conserver les réglages de certains éléments inchangés, même lorsque vous sélectionnez d'autres touches de mémoire de registration.

1 Appelez l'écran approprié.

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

2 Déterminez les éléments à « geler ».

Sélectionnez l'élément souhaité à l'aide des touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼], puis sélectionnez ou supprimez la coche à l'aide des touches [8 ▲] (MARK ON)/ [8 ▼] (MARK OFF).



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

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

AVIS

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

Sélection des numéros de mémoires de registration dans l'ordre (fonction Registration Sequence)

Quelle que soit l'utilité des touches de mémoire de registration, il peut vous arriver, au cours d'une performance, de vouloir passer rapidement d'un réglage à l'autre sans lever les mains du clavier. La fonction Registration Sequence (Séquence de registration) est très pratique car elle vous permet d'appeler les huit configurations dans l'ordre de votre choix, simplement en utilisant les touches [◀][▶] de la section TAB ou la pédale, tout en jouant au clavier.

1 Sélectionnez la banque de mémoires de registration souhaitée pour programmer une séquence donnée.

2 Appelez l'écran approprié.

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

3 Si vous avez l'intention d'utiliser une pédale pour modifier les réglages de la mémoire de registration, vous devez spécifier la manière dont la pédale sera utilisée (pour le défilement en avant ou en arrière dans la séquence).

Utilisez la touche [C] (REGIST+ PEDAL) pour sélectionner la pédale permettant d'avancer dans la séquence.

Servez-vous de la touche [D] (REGIST- PEDAL) pour sélectionner la pédale permettant d'effectuer un retour arrière dans la séquence.

NOTE

Si vous affectez cette fonction ici à une pédale, l'autre fonction réglée sur l'écran FOOT PEDAL (Pédale) (page 121) ne sera plus valable.

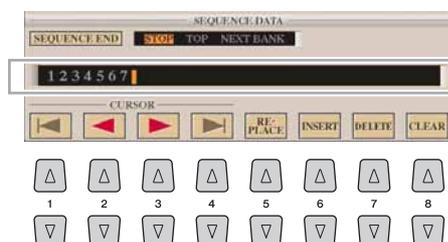


4 Utilisez la touche [E] (SEQUENCE END) (Fin de séquence) pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence à la fin de la séquence.

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

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

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



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

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

6 Appuyez sur la touche [F] pour activer la fonction Registration Sequence.

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

AVIS

Les réglages de l'écran REGISTRATION SEQUENCE sont automatiquement sauvegardés dans l'instrument lorsque vous quittez cet écran. Par contre, si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir quitté l'écran, ils seront perdus.

Confirmation du réglage de la fonction Registration Sequence dans l'écran MAIN

Dans l'écran MAIN, vous avez la possibilité de vous assurer de la validité de la sélection des numéros de la mémoire de registration selon la séquence programmée ci-dessus.



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

Pour changer de numéro de mémoire de registration, utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB lorsque l'écran MAIN est affiché. Une fois le fonctionnement des pédales défini à l'étape 3 en [page 85](#), vous pouvez utiliser une pédale pour sélectionner les numéros de mémoire de registration dans l'ordre. Vous avez la possibilité de vous servir de la pédale pour la séquence de registration, quel que soit l'écran appelé (excepté l'écran mentionné à l'étape 3, [page 85](#)).

Pour retourner sur la première séquence, appuyez simultanément sur les touches [◀] et [▶] de la section TAB lorsque l'écran MAIN est affiché. Cette opération annule le numéro de la séquence actuellement sélectionnée (le voyant de la case situé dans le coin supérieur droit s'éteint). Pour sélectionner la première séquence, appuyez sur une des touches [◀][▶] de la section TAB ou enfoncez la pédale.

NOTE

Vous avez la possibilité de vous servir de la pédale pour la séquence de registration, quel que soit l'écran appelé (excepté l'écran mentionné à l'étape 3, [page 84](#)).

Sauvegarde des réglages de la séquence de registration

Les réglages afférents à l'ordre de la séquence de registration et à son comportement en fin de séquence (SEQUENCE END) sont inclus dans le fichier de la banque de mémoires de registration. Pour stocker la séquence de registration que vous venez de programmer, sauvegardez le fichier de la banque de mémoires de registration actuellement sélectionné.

AVIS

Gardez à l'esprit que toutes les données de séquence de registration seront perdues si vous changez de banque de mémoires de registration, sauf lorsque vous les avez sauvegardées dans le fichier relatif à la banque de mémoires de registration.

1 Appuyez simultanément sur les touches [+] et [-] de la section REGIST BANK (Banque de registration) pour appeler l'écran de sélection REGISTRATION BANK.

2 Appuyez sur la touche [6 ▼] pour sauvegarder le fichier de la banque.

Table des matières

Édition des données enregistrées (fichier d'enregistrement multipiste)	87
• (1) Normalize (Normalisation)	88
• (2) Réglage de la balance du volume.....	88
• (3) Suppression d'une piste.....	88
Réenregistrement du fichier d'enregistrement multipiste.....	89
• NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK).....	89
• PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE) (Fusion).....	90
Réglage des points de début/de fin des données audio	
(fichier d'enregistrement multipiste).....	92
Mode Playlist (Liste de reproduction).....	93
• Création d'une liste de reproduction	93
• Reproduction d'une Playlist.....	93
• Commandes de la liste de reproduction.....	94

Édition des données enregistrées (fichier d'enregistrement multipiste)

Vous pouvez modifier les données enregistrées au moyen de l'enregistrement multipiste.

1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SELECT] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER (Enregistreur /lecteur audio) pour appeler l'écran AUDIO (MULTI) FILE SELECTION (Sélection de fichier audio (multi)) et sélectionnez les données enregistrées à modifier.

2 Appuyez sur la touche [SETTING] (Réglage) de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour appeler l'écran MULTI TRACK RECORDER (Enregistreur multipiste).



AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le disque dur interne. Vous pouvez toutefois les sauvegarder avant de les modifier. La manière la plus simple consiste à les copier. Cependant, la copie au sein d'un dossier du disque dur étant impossible, vous devez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au Mode d'emploi.

(1) Normalize (Normalisation)

La fonction Normalize augmente le volume des données audio enregistrées jusqu'au niveau optimal. Utilisez-la pour amplifier autant que possible le son des données enregistrées, sans distorsion. Techniquement, cette opération consiste à balayer le fichier enregistré afin d'y détecter le niveau sonore le plus élevé et d'augmenter en conséquence le volume d'ensemble du fichier de sorte que la plus haute crête soit réglée sur un niveau maximum, libre de distorsion.

La normalisation est calculée par rapport au signal le plus fort décelé sur les deux canaux d'enregistrement stéréo et le même gain s'applique aux deux canaux.

1 Appuyez sur la touche [F] (TRACK SELECT) (Sélection de piste) pour sélectionner la piste à normaliser.

2 Appuyez sur la touche [I] (NORMALIZE).

3 À l'invite du système, appuyez sur la touche [G] (OK) pour lancer la normalisation de la piste sélectionnée.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [H] (CANCEL).

(2) Réglage de la balance du volume

L'indicateur TRACK PLAY (Lecture de piste) vous permet de régler le volume des pistes Main (Principale) et Sub(Secondnaire) séparément. Utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] ou les curseurs pour régler le volume des pistes Main/Sub (Principale/secondaire). Vous pouvez également assourdir les pistes Main/Sub à l'aide des touches [1 ▲▼]/[4 ▲▼].

NOTE

Pour commander le volume d'ensemble du fichier audio, appuyez une fois ou deux fois sur la touche [BALANCE] pour appeler l'écran BALANCE (2/2), puis utilisez les touches [5 ▲▼] ou le curseur.

(3) Suppression d'une piste

1 Appuyez sur la touche [F] (TRACK SELECT) pour sélectionner la piste à supprimer.

2 Appuyez sur la touche [H] (TRACK DELETE (Suppression de piste)).

3 À l'invite du système, appuyez sur la touche [G] (OK) pour lancer la suppression de la piste sélectionnée.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [G] (UNDO) juste après avoir appuyé sur la touche [G] (OK).

Réenregistrement du fichier d'enregistrement multipiste

Les données d'enregistrement multipiste créées peuvent être réenregistrées de cinq façons différentes :

- Remplacement de toutes les données :
NORMAL REC (Enregistrement normal) Voir ci-dessous
- Mixage des données enregistrées : NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)
(Enregistrement normal (Plus reproduction)) Voir ci-dessous
- Remplacement d'une certaine plage de données : PUNCH IN/OUT Voir page 90
- Surimpression d'une certaine plage de données : PUNCH IN/OUT
(MERGE) (Fusion) Voir page 90
- Fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main :
BOUNCE (Rebond) Reportez-vous au mode d'emploi.

NOTE

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

AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le disque dur interne. Vous pouvez toutefois les sauvegarder avant de les réenregistrer. La manière la plus simple consiste à les copier. Cependant, la copie au sein d'un dossier du disque dur étant impossible, vous devez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au Mode d'emploi.

NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

Vous pouvez remplacer toutes les données audio d'une piste via la fonction NORMAL REC ou mixer les données audio avec les données existantes au moyen de la fonction NORMAL REC (PLUS PLAYBACK). La méthode NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) (Enregistrement normal (Plus reproduction)) n'ajoute aucune piste et se contente de mixer les nouveaux enregistrements aux données existantes. À la fin de l'enregistrement, les données seront effacées à partir du point d'arrêt.

NOTE

Étant donné que vous allez procéder ultérieurement à des enregistrements par surimpression de certaines parties sur ces données audio, il est préférable d'adopter une méthode d'enregistrement toute simple pour cette première étape. Par exemple, il se peut que vous ne souhaitiez enregistrer qu'un simple motif rythmique (comme par exemple lors de la reproduction d'un style) ou un riff de basse sommaire sur lequel vous pourriez ajouter d'autres parties par la suite.

- 1 Exécutez les étapes 1–2 de la section « Édition des données enregistrées (fichier d'enregistrement multipiste) » à la page 87 pour sélectionner les données enregistrées à réenregistrer.
- 2 Utilisez la touche [F] (TRACK SELECT) pour sélectionner la piste à réenregistrer.



- 3 Utilisez les touches [B]/[C] pour sélectionner une méthode d'enregistrement.

- Remplacement de toutes les données : NORMAL REC
- Mixage des données enregistrées : NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

- 4 Si vous sélectionnez « NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) » à l'étape ci-dessus, vous pourrez reproduire les données audio enregistrées et vous exercer à la partie que vous souhaitez enregistrer par surimpression, pendant la reproduction des données audio. Modifiez les réglages de volume si nécessaire.

Si vous souhaitez ajouter une voix reproduite à partir du clavier depuis le Tyros4, sélectionnez la voix de votre choix. Pour enregistrer votre propre chant ou le son d'un instrument externe, connectez un microphone ou un instrument et effectuez les réglages appropriés. Réglez les niveaux des paramètres Track Play (Lecture de piste) et Rec Monitor (Contrôle du son de l'enregistrement) selon vos besoins.

5 Appuyez sur la touche [REC] pour activer l'enregistrement.

6 Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] pour lancer la reproduction.

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

7 À la fin de l'enregistrement, appuyez sur la touche [STOP].

À la fin de l'enregistrement, les données seront effacées à partir du point d'arrêt.

8 Pour écouter votre nouvel enregistrement, appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE].

Si vous faites une erreur ou que vous n'êtes pas pleinement satisfait de votre performance, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran MULTI TRACK RECORDER, puis annulez l'opération NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) en appuyant sur la touche [G] (UNDO).

NOTE

Le son de reproduction de l'autre piste (non soumise à réenregistrement) n'est pas enregistré.

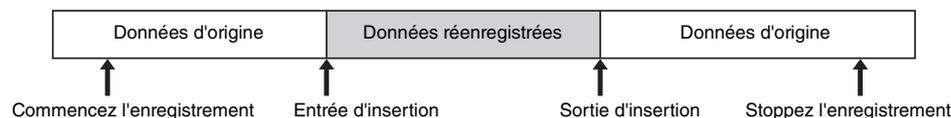
NOTE

La fonction Audio Recorder/Player réduit automatiquement, mais très légèrement, le niveau de la piste précédente afin de s'adapter au nouvel enregistrement. Cela est nécessaire pour minimiser toute éventuelle distorsion. Vous pouvez vous servir de l'effet Normalize pour optimiser le volume d'ensemble. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 88.

PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE) (Fusion)

Cette méthode d'enregistrement ne peut s'utiliser que sur un enregistrement déjà existant. Elle vous permet d'effectuer un réenregistrement sur une partie spécifique du matériau déjà enregistré. Vous pouvez remplacer la partie originale par le nouvel enregistrement via la fonction PUNCH IN/OUT ou conserver l'original en le mixant avec les nouvelles données à l'aide de la fonction PUNCH IN/OUT (MERGE). Ceci vous permet de corriger une éventuelle erreur d'enregistrement ou d'enregistrer par surimpression de nouvelles parties sur l'enregistrement original.

Notez bien que les parties avant et après le début et la fin de l'enregistrement ne sont pas écrasées, elles sont conservées comme données originales et jouées normalement pour vous guider avant et après l'enregistrement.



NOTE

Vous pouvez réenregistrer une seule plage à la fois.

NOTE

Le début et la fin des données enregistrées à l'aide de la fonction Punch In/Out bénéficient automatiquement d'une ouverture et d'une coupure par fondu sonore. Cela permet de minimiser tout éventuel bruit au début et à la fin des données enregistrées.

Nous vous recommandons de spécifier les points de début/fin dans les sections de données de faible volume sonore.

1 Exécutez les étapes 1–2 de la section « Édition des données enregistrées (fichier d'enregistrement multipiste) » à la page 87 pour sélectionner les données enregistrées à réenregistrer.

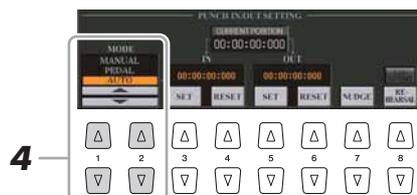
2 Utilisez la touche [F] (TRACK SELECT) pour sélectionner la piste à réenregistrer.



3 Utilisez les touches [B]/[C] pour sélectionner une méthode d'enregistrement.

- Remplacement d'une certaine plage de données : PUNCH IN/OUT
- Surimpression d'une certaine plage de données : PUNCH IN/OUT (MERGE)

4 Sélectionnez le mode Punch In/Out souhaité à l'aide des touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE).

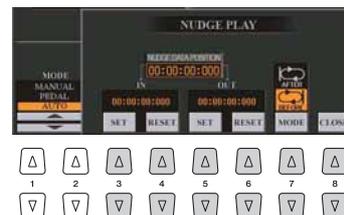


- **MANUAL (Manuel)** ..Ce réglage vous permet d'exécuter manuellement les opérations de début/fin d'insertion de l'enregistrement à l'aide des touches de transport de la fonction Audio Recorder/Player ([REC], [PLAY/PAUSE], etc.).
- **PEDAL (Pédale)**..... Ceci vous permet d'exécuter manuellement la fonction Punch In/Out à l'aide d'un sélecteur au pied relié à la prise FOOT PEDAL 2.
- **AUTO**.....Ce réglage spécifie les points de début et de fin d'insertion de l'enregistrement, autorisant l'enregistrement avec début/fin d'insertion automatique (voir ci-dessous).

Spécification de la plage d'enregistrement en mode AUTO

Si vous sélectionnez AUTO comme méthode de début/fin d'insertion de l'enregistrement, il faudra spécifier la plage d'enregistrement et s'entraîner à l'enregistrement à l'aide de la fonction Rehearsal (Répétition).

- 1 Spécifiez la plage de début/fin d'insertion en appuyant sur les touches [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) (Réglage) au niveau des points de début/fin d'insertion durant la reproduction du morceau audio.
- 2 Si vous déplacez légèrement les points de début/fin d'insertion, il faudra utiliser la fonction Nudge (Coup de pouce). Cette fonction vous autorise à déplacer, subtilement, les points de début/fin d'insertion (même de l'ordre de quelques millisecondes) tout en écoutant la reproduction.
 - 2-1 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (NUDGE) pour afficher l'écran NUDGE PLAY (Exécution de la fonction Nudge).
 - 2-2 Utilisez le cadran [DATA ENTRY] et les touches [PREV]/[NEXT] (Précédent/Suivant) de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour déplacer le réglage NUDGE DATA POSITION (Emplacement de données Nudge) vers la position souhaitée de début/fin d'insertion de l'enregistrement tout en écoutant la reproduction (exécution en boucle à 500 millisecondes avant/après le point spécifié). Le cadran [DATA ENTRY] vous permet de régler le point en quelques secondes et les touches [PREV]/[NEXT] en quelques millisecondes.
 - 2-3 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (MODE) pour sélectionner les réglages After/Before (Après/Avant). Le réglage « After » se répète 500 millisecondes après le réglage Nudge Data Position et le réglage « Before » 500 millisecondes avant le réglage Nudge Data Position lors de la reproduction des données à l'étape suivante.
 - 2-4 Appuyez sur la touche [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) pour définir le point déplacé. Pour réinitialiser le point sur le point de début/fin des données, appuyez sur la touche [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET).
 - 2-5 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (CLOSE) (Fermer).



NOTE

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

- 3 Utilisez la fonction REHEARSAL pour vous entraîner à l'enregistrement avant d'entamer véritablement celui-ci.
 - 3-1 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (REHEARSAL). Le message « EXECUTING » (En cours d'exécution) s'affiche au dessus des touches [8 ▲▼].
 - 3-2 Appuyez sur la touche [REC] puis sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER. Le morceau audio est reproduit de façon répétée en débutant quatre secondes avant le point de début d'insertion pour finir à quatre secondes après le point de fin d'insertion. Entraînez-vous à jouer au clavier ou à chanter en accompagnement de la partie de votre choix. L'enregistrement proprement dit n'est pas lancé pendant l'exécution de la fonction de répétition.
 - 3-3 Appuyez sur la touche [STOP] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER.

NOTE

La reproduction de la répétition de la fonction Rehearsal s'arrête automatiquement au bout de 99 exécutions.

5 Enregistrez la partie spécifique du morceau audio à l'aide de l'une des méthodes suivantes.

Manual

Appuyez sur la touche [REC] puis sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour passer en mode d'enregistrement. Appuyez ensuite simultanément sur les touches [REC] et [PLAY/PAUSE] pour lancer l'enregistrement. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche [STOP] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER. Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pendant l'enregistrement pour mettre ce dernier en pause.

PEDAL (Pédale)

Appuyez sur la touche [REC] puis sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER, pour activer le mode d'enregistrement. Appuyez ensuite sur le sélecteur au pied et maintenez-le enfoncé. Le point sur lequel vous enfoncez le sélecteur au pied constitue le point de début d'insertion et le point sur lequel vous relâchez la pédale est le point de fin d'insertion de l'enregistrement.

Auto

Appuyez sur la touche [REC] puis sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER. L'enregistrement début et s'arrête automatiquement aux points spécifiés dans la section « Spécification de la plage d'enregistrement en mode AUTO » en [page 91](#). La reproduction du morceau audio s'arrête automatiquement quatre secondes après le point de fin d'insertion.

6 Pour écouter votre nouvel enregistrement, appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE].

Si vous faites une erreur ou que vous n'êtes pas pleinement satisfait de votre performance, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran MULTI TRACK RECORDER, puis annulez l'opération Punch In/Out en appuyant sur la touche [G] (UNDO).

NOTE

Le son de reproduction de l'autre piste (non soumise à réenregistrement) n'est pas enregistré.

Réglage des points de début/de fin des données audio (fichier d'enregistrement multipiste)

Cette fonction vous permet de définir les points de début et de fin du fichier audio. Cette action ne détruit ni ne supprime les données, que ce soit en début ou en fin de fichier. Elle en affecte uniquement la reproduction.

1 Exécutez les étapes 1–2 de la section « Édition des données enregistrées (fichier d'enregistrement multipiste) » à la [page 87](#) pour sélectionner les données audio souhaitées.

2 Appuyez sur la touche [C] (START/END POINT (Point de début/fin)).

3 Spécifiez le point Start/End (Début/fin).

La spécification des points Start/End est identique à celles des points de début/fin d'insertion de l'enregistrement. Pour obtenir les instructions nécessaires, reportez-vous à la section « Spécification de la plage d'enregistrement en mode AUTO » en [page 91](#).

4 Appuyez sur la touche [F] (OK) pour saisir les nouveaux réglages dans le fichier.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [G] (CANCEL).

AVIS

Les données sont automatiquement enregistrées sur le disque dur interne. Vous pouvez toutefois les sauvegarder avant de les réenregistrer. La manière la plus simple consiste à les copier. Cependant, la copie au sein d'un dossier du disque dur étant impossible, vous devez créer un nouveau dossier. Pour plus de détails sur la gestion des fichiers, reportez-vous au Mode d'emploi.

Mode Playlist (Liste de reproduction)

La fonction Playlist est une fonctionnalité très pratique de la section Audio Recorder/Player, qui vous permet de regrouper et d'organiser des fichiers audio (fichiers simples et multipiste) en vue de leur reproduction automatique, un peu comme sur un « juke-box ». Le mode Playlist peut être activé en arrière-plan (par exemple, lorsque l'écran MAIN est sélectionné), ce qui vous permet de reproduire les fichiers répertoriés à votre convenance, à n'importe quel moment durant votre performance.

L'indicateur « Multi/Simple/Playlist » situé dans la partie supérieure gauche de l'écran signale si la fonction Audio Recorder/Player est réglée sur le mode Multi/Simple (reproduction d'un fichier unique) ou Playlist (reproduction automatique de fichiers multiples).

NOTE

Les fichiers d'enregistrement simple et multipiste peuvent être ajoutés à la liste de reproduction ou s'exécuter librement depuis le mode Playlist.

Création d'une liste de reproduction

Une fois que vous disposez d'un certain nombre de fichiers audio sur le disque dur interne, vous pouvez les ajouter à la liste de reproduction. Les fichiers sont disposés selon un ordre quelconque et bénéficient d'un nombre illimité d'entrées (autrement dit, un seul fichier peut se retrouver sous de multiples instances dans une liste de reproduction).

NOTE

Une liste de reproduction peut comporter un total de 500 fichiers audio.

- 1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SELECT] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour appeler l'écran AUDIO FILE SELECTION souhaité (AUDIO (MULTI) ou AUDIO (SIMPLE)).**
- 2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'emplacement (HD ou USB) du fichier audio souhaité.**
- 3 Ajoutez le fichier audio souhaité à la liste de reproduction.**
 - 3-1** Appuyez sur la touche [6 ▲] (ADD TO PLAYLIST (Ajouter à la liste de reproduction)).

Le nom du fichier sélectionné est mis en surbrillance. Vous pouvez continuer à sélectionner ici des fichiers supplémentaires, autant que vous le souhaitez. Si des pages multiples (P1, P2, ...) s'affichent en bas de l'afficheur, vous pourrez sélectionner les fichiers depuis ces écrans également. Pour sélectionner tous les fichiers du dossier en cours, appuyez sur la touche [6 ▼] (ALL).
 - 3-2** Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK) pour valider la sélection.
- 4 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SELECT] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour appeler l'écran PLAYLIST (Liste de reproduction) et vérifiez que les fichiers ont été ajoutés à la liste de reproduction.**

Si la liste de reproduction comporte déjà des fichiers audio, tous les fichiers supplémentaires s'ajouteront automatiquement en fin de liste. Les fichiers ajoutés sont également automatiquement sélectionnés (cochés) pour la reproduction.
- 5 Enregistrez la liste de reproduction.**

Appuyez sur la touche [1 ▲▼] (FILES) (Fichiers), puis sauvegardez la liste de reproduction sur le lecteur USER, le disque dur interne ou la mémoire flash USB.

NOTE

Si vous souhaitez uniquement sélectionner quelques fichiers d'un dossier, une méthode rapide consiste à utiliser la touche [6 ▼] (ALL) (Tout) pour sélectionner tous les fichiers, puis les touches [A]–[J] pour désélectionner des fichiers spécifiques.

NOTE

Si vous changez l'icône du fichier après l'avoir ajouté à la liste de reproduction, le morceau ne pourra pas être reconnu par cette dernière.

Reproduction d'une Playlist

Une fois que vous avez créé et/ou édité une liste de reproduction et activé le mode Playlist, vous pouvez reproduire les fichiers de la liste à tout moment durant votre performance.

Notez toutefois que la reproduction de fichiers n'est pas instantanée. La fonction Audio Recorder/Player exigeant le chargement de chaque fichier avant sa lecture, la reproduction est suspendue une ou deux secondes entre les fichiers.

1 Appuyez plusieurs fois sur la touche [SELECT] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour appeler l'écran PLAYLIST.

2 Appuyez sur les touches [1 ▲▼] (FILES) pour appeler l'écran PLAYLIST FILE (Fichier de liste de reproduction), puis sélectionnez la liste de reproduction souhaitée à l'aide des touches [A]–[J].

3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran PLAYLIST.

4 Utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour sélectionner un fichier pour la reproduction, puis validez votre sélection en appuyant sur la touche [7 ▲▼] (SELECT).

Vous pouvez également utiliser le cadran [DATA ENTRY] pour déplacer le curseur et appuyer sur la touche [ENTER] afin de sélectionner le morceau. Pour exécuter les fichiers depuis le début de la liste de reproduction, sélectionnez le premier fichier. Une coche signale que le fichier est activé pour la reproduction, un signe (-) indique qu'il sera sauté, et un point d'exclamation qu'il ne contient pas de données.

5 Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour lancer la reproduction de la liste de reproduction à partir du fichier sélectionné.

Lorsque le mode Playlist est activé (l'indicateur en haut à gauche de l'écran affiche « Playlist », les touches [PREV]/[NEXT] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER fonctionnent respectivement en tant que commandes Précédent/Suivant pour la liste de reproduction. Appuyez sur la touche appropriée pour appeler une fenêtre déroulante et sélectionnez le fichier audio précédent ou suivant dans la liste de reproduction.

6 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur la touche AUDIO RECORDER/PLAYER [STOP].

Pour désactiver le mode Playlist, appuyez plusieurs fois sur la touche [SELECT] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER pour appeler l'écran AUDIO FILE SELECTION souhaité (AUDIO (MULTI) ou AUDIO (SIMPLE)), puis sélectionnez un fichier audio.

 **NOTE**

La touche [SELECT] bascule entre les écrans Audio et Playlist de la fonction Audio Recorder/Player.

Commandes de la liste de reproduction

Voici un exemple d'écran PLAYLIST, accompagné de brèves explications sur les différentes commandes.



[A]	REPEAT (Répéter)	Détermine les modalités de reproduction des fichiers audio :  Tous les fichiers sont reproduits en séquence une seule fois jusqu'à la fin (sans répétition).  Tous les fichiers sont reproduits en séquence de façon répétée.  Un seul fichier sélectionné est reproduit de façon répétée.
[B]	SORT (Trier)	Détermine si les fichiers audio sont triés par nom, dans un ordre alphabétique croissant ou décroissant.
[C]	SHUFFLE (Remanier)	Appuyez sur cette touche aléatoirement pour réarranger l'ordre des fichiers.
[D]	UNDO/REDO (Annuler/Rétablir)	Appuyez sur cette touche (Undo) pour annuler la dernière action en date effectuée sur la liste. Le fait d'appuyer dessus à nouveau (Redo) restaure l'action annulée. Cette fonction n'est disponible que pour un seul niveau uniquement.
[E]	EXPORT AUDIO (Exporter l'audio)	Appelle l'opération d'exportation permettant d'exporter le fichier audio sélectionné sur un disque dur ou des périphériques de stockage USB. (Reportez-vous à la section « Exportation d'un fichier audio » dans le mode d'emploi.)
[F]	PROPERTY	Appelle la fenêtre déroulante PROPERTY qui affiche le nom de fichier et le chemin d'accès du morceau audio situé à l'emplacement du curseur.
[G]–[J]		Commandes de navigation de la fonction Playlist [G] : déplace le curseur ou la sélection en début de liste. [H] : déplace le curseur ou la sélection sur la page suivante (lorsque la liste comporte plusieurs pages). [I] : déplace le curseur ou la sélection sur la page précédente (lorsque la liste comporte plusieurs pages). [J] : déplace le curseur ou la sélection en fin de liste (juste au-dessous du dernier fichier saisi).
[1 ▲▼]	FILES (Fichiers)	Ouvre l'écran PLAYLIST FILE (Fichier de la liste de reproduction). À partir de cet écran, vous pouvez renommer, copier, supprimer ou enregistrer les listes de reproduction.
[2 ▲▼]	MOVE Up/Down (Déplacer Haut/bas)	Utilisez ces touches pour déplacer le fichier sélectionné vers un autre emplacement de la liste.
[3 ▲]	CUT	Ces opérations vous permettent de copier, couper et coller des entrées de liste individuelles. N'oubliez pas que ces manipulations n'ont aucune incidence réelle sur les données audio, elles touchent uniquement les entrées de la liste. Cut et Insert 1 Appuyez sur la touche [3 ▲] (CUT). 2 Sélectionnez l'entrée de fichier souhaitée à l'aide des touches [5 ▲▼], puis appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour valider votre sélection. Appuyez ensuite sur la touche [8 ▲] (OK). L'entrée est supprimée. 3 Déplacez le curseur sur l'emplacement souhaité dans la liste (à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼]) et appuyez sur la touche [3 ▼] (INSERT). Copy et Insert 1 Appuyez sur la touche [4 ▲] (COPY). 2 Sélectionnez l'entrée de fichier souhaitée à l'aide des touches [5 ▲▼], puis appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour valider votre sélection. Appuyez ensuite sur la touche [8 ▲] (OK). L'entrée est copiée. 3 Déplacez le curseur sur l'emplacement souhaité dans la liste (à l'aide des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼]) et appuyez sur la touche [3 ▼] (INSERT).
[3 ▼]	INSERT	
[4 ▲]	COPY	
[4 ▼]	DELETE	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Up/Down	Utilisez ces touches pour déplacer le curseur dans la liste. Servez-vous du cadran [DATA ENTRY] pour déplacer rapidement le curseur (bordure rouge) parmi les entrées puis appuyez sur la touche [ENTER].
[7 ▲▼]	SELECT	Sélectionne effectivement le fichier situé sur la position du curseur.
[8 ▲▼]	MARK (Coche)	Coche ou décoche la case de sélection des données. Seuls les fichiers cochés sont reproduits. Maintenez cette touche enfoncée pour cocher (ou décocher) tous les fichiers.

Table des matières

Configuration des paramètres Vocal Harmony Control (Commande d'harmonie vocale).....	96
Édition des types d'harmonie vocale.....	98
• Édition des paramètres de l'onglet Overview (Vue d'ensemble)	99
• Édition des paramètres de l'onglet PART (Partie)	101
• Édition des paramètres de l'onglet Detail (Détail).....	102
Édition des types Synth Vocoder	103
• Édition des paramètres de l'onglet Overview	104
• Édition des paramètres de l'onglet Detail	106

Configuration des paramètres Vocal Harmony Control (Commande d'harmonie vocale)

Les paramètres suivant déterminent la manière dont la fonction Vocal Harmony (Vocal Harmony et Synth Vocoder) est contrôlée. La configuration est la même pour tous les types disponibles.

- 1 Appuyez sur la touche [VH TYPE SELECT] (Sélection du type d'harmonie vocale) pour appeler l'écran de sélection **VOCAL HARMONY TYPE** (Type d'harmonie vocale).

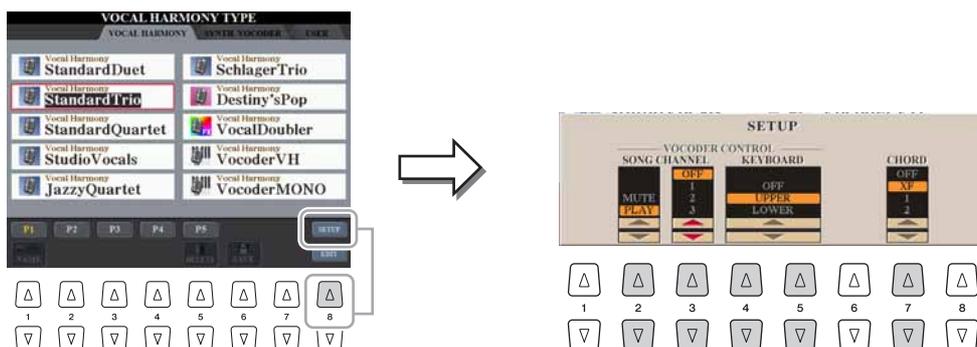


NOTE

Vérifiez que le microphone est correctement branché (Mode d'emploi, Chapitre 11) et que les réglages (Manuel de référence, page 118) sont convenablement réglés avant de configurer ici les paramètres Vocal Harmony Control.

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

Pour obtenir des informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la page 97.



3 Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir dans l'écran de sélection VOCAL HARMONY TYPE.

● Paramètres de configuration

[2 ▲▼]- [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL (Commande Vocoder)	Dans les modes Vocoder et Vocoder-Mono (Vocal Harmony), ainsi que Synth Vocoder, l'effet Vocal Harmony est contrôlé par des données de notes que vous jouez au clavier et/ou par les données du morceau.
[2 ▲▼]	MUTE/PLAY (Assourdir/Jouer)	Lorsqu'il est réglé sur « MUTE », le canal sélectionné ci-dessous (pour contrôler l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la reproduction de morceau.
[3 ▲▼]	OFF/1-16	Lorsque ce paramètre est réglé sur « OFF », la commande de l'effet d'harmonie par les données de morceau est désactivé. Lorsqu'il est réglé sur une valeur de 1 à 16, les données de note (jouées à partir d'un morceau sur le Tyros4 ou depuis un séquenceur MIDI externe) contenues sur le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD (Clavier)	<p>OFF : la commande de l'harmonie via le clavier est désactivée.</p> <p>UPPER : les notes jouées à droite du point de partage contrôlent l'harmonie.</p> <p>LOWER : les notes jouées à gauche du point de partage contrôlent l'harmonie.</p> <p> NOTE</p> <p>Le point de séparation des réglages du clavier (OFF/UPPER/LOWER) est le point de partage (L). Pour plus de détails sur la section Réglages du point de partage, reportez-vous à la page 38.</p> <p> NOTE</p> <p>Lorsque les réglages de la performance au clavier et des données de morceau sont tous deux appliqués, ces réglages sont fusionnés afin de contrôler l'harmonie.</p>
[7 ▲▼]	CHORD (Accord)	<p>En mode Chordal, les paramètres suivants déterminent les données du morceau enregistré utilisées pour la détection des accords.</p> <p>OFF : les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau.</p> <p>XF : des accords au format XF sont utilisés pour l'harmonie vocale.</p> <p>1-16 : les accords sont détectés à partir des données de notes dans le canal de morceau spécifié.</p> <p> NOTE</p> <p>Réglage non disponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.</p>

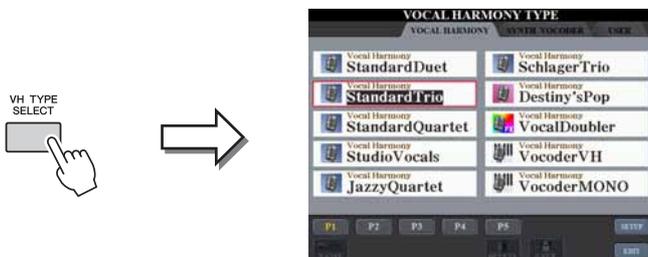
Édition des types d'harmonie vocale

Cette section vous explique brièvement comment créer vos propres types d'harmonie vocale et dresse une liste détaillée des paramètres d'édition. Il est possible de créer et d'enregistrer 60 types au total (types d'harmonie vocale et de synthétiseur vocoder).

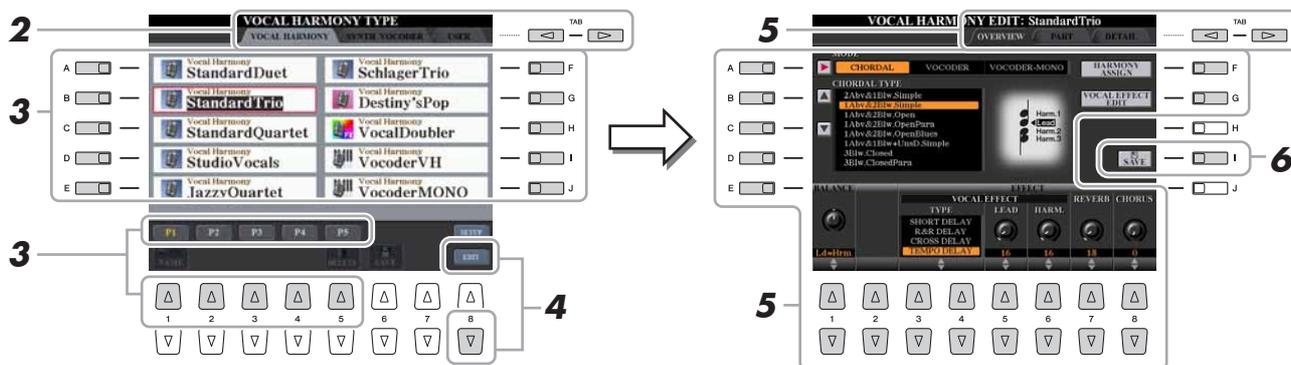


Pour plus d'informations sur la section « Édition des types Synth Vocoder », reportez-vous à la [page 103](#).

- 1 Appuyez sur la touche [VH TYPE SELECT] (Sélection du type d'harmonie vocale) pour appeler l'écran de sélection VOCAL HARMONY TYPE.



- 2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'onglet Vocal Harmony.



- 3 Sélectionnez un type d'harmonie vocale à éditer à l'aide des touches [A]–[J].

Pour appeler d'autres pages d'écran afin d'effectuer différentes sélections, appuyez sur une des touches [1 ▲]–[5 ▲] ou appuyez à nouveau sur la touche [VH TYPE SELECT].

- 4 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran VOCAL HARMONY EDIT (Édition de l'harmonie vocale).

- 5 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour ouvrir l'onglet souhaité, puis modifiez l'harmonie vocale à l'aide des touches [A]–[G] et [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ou des curseurs.

L'écran Vocal Harmony Edit compte trois onglets. Reportez-vous aux [pages 99–102](#) pour plus d'informations sur la modification de chaque onglet.

- **OVERVIEW**..... Modifie les paramètres de base du type d'harmonie vocale, dont le mode, le type Chordal, l'effet vocal, etc.
- **PART** Règle le volume, le balayage panoramique, etc. de chaque partie.
- **DETAIL**..... Modification détaillée du type d'harmonie vocale.

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

AVIS

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

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

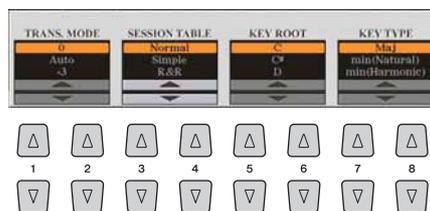


1 Réglez la valeur à l'aide des touches [A]–[C], [1 ▲▼] et [3 ▲▼]–[8 ▲▼] ou des curseurs.

Pour obtenir des informations supplémentaires sur les différents paramètres, reportez-vous à la [page 100](#).

2 Appuyez sur la touche [F] (HARMONY ASSIGN) (Affectation de l'harmonie) pour spécifier la manière dont l'harmonie vocale sera appliquée à votre voix.

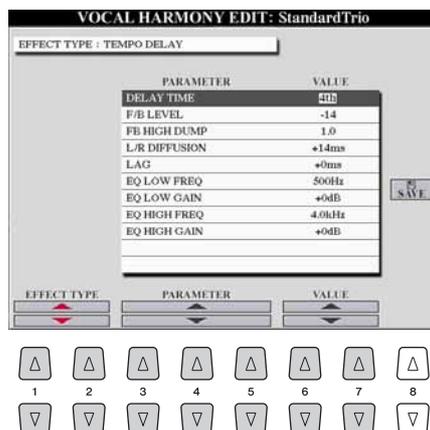
Pour obtenir des informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la [page 100](#).



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

Utilisez les touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner le type d'effet et le paramètre souhaité, puis réglez la valeur du paramètre sélectionné à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

Pour plus d'informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données disponible sur le site Web.



● Paramètres de l'onglet Overview

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

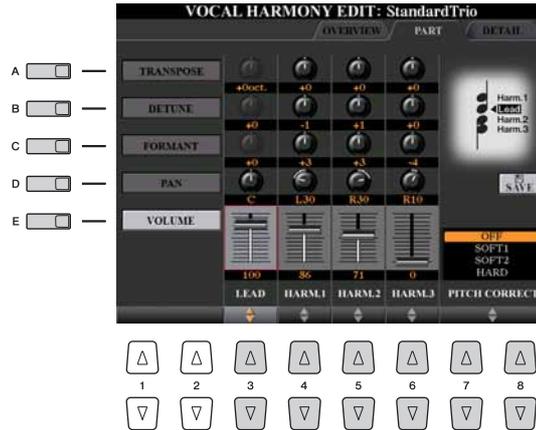
● HARMONY ASSIGN

Pour obtenir des informations détaillées sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données disponible sur le site Web.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANSPOSE) MODE (Mode de transposition)	Détermine le niveau de transposition des parties de l'harmonie. Dans le cas de « 0 », il n'y a pas de transposition. À l'inverse, le réglage « Auto » se traduit par une transposition automatique. Lorsque le mode est réglé sur Vocoder ou Vocoder-Mono, ce paramètre n'est pas disponible. Réglages : 0, Auto, -3 – +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE (Table de session)	Détermine la manière dont les harmonies sont entendues ou le type d'accord qui sera utilisé pour créer les harmonies, en fonction de différents styles musicaux. Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le mode est réglé sur Chordal et que le type est défini sur une valeur autre que ScaleDiatonic ou Parallel. Réglages : Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT (Note fondamentale)	Détermine la note fondamentale pour la transposition. Utilisez ce paramètre en combinaison avec Key Type ci-dessous pour permettre la transposition de l'harmonie de l'échelle modale. Lorsque le paramètre Chordal Type est réglé sur ScaleDiatonic, ce paramètre n'est pas disponible. Réglages : C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE (Type de note)	Détermine le type d'échelle pour la transposition. Utilisez ce paramètre en combinaison avec Key Root ci-dessus pour permettre la transposition de l'harmonie de l'échelle modale. Lorsque le paramètre Chordal Type est réglé sur ScaleDiatonic, ce paramètre n'est pas disponible. Réglages : Maj, Min (Natural), Min (Harmonic)

Édition des paramètres de l'onglet PART (Partie)

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



Utilisez les touches [A]–[E] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis modifiez chaque partie vocale (LEAD (Voix principale), HARMONIE (Harmonie) 1, 2, 3) à l'aide des touches [3 ▲▼]–[8 ▲▼] ou des curseurs.

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

● TRANSPOSE (sélection via la touche [A])

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

Réglages TRANSPOSE

Lead : -3 octaves – +3 octaves

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

Réglages DEGREE

Lead : -3 octaves – +3 octaves

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

● DETUNE (Désaccord) (sélection via la touche [B])

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

Réglages : -50 centièmes – +50 centièmes

● FORMANT (sélection via la touche [C])

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

Réglages : -62 – +62

● PAN (sélection via la touche [D])

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

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

● VOLUME (sélection via la touche [E])

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

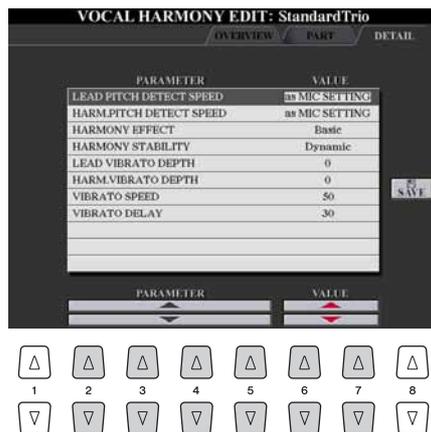
Réglages : 0–127

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

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

Réglages : OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

Édition des paramètres de l'onglet Detail (Détail)



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

Pour plus d'informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données disponible sur le site Web.

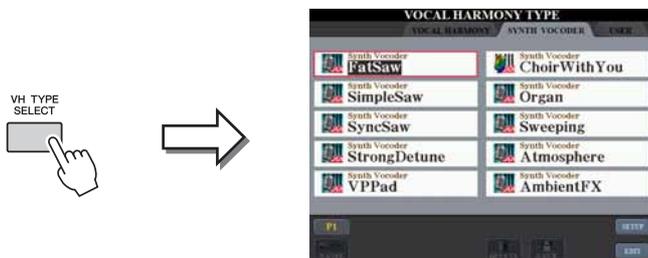
Édition des types Synth Vocoder

Cette section vous explique comment créer vos propres types de synthétiseur vocoder et dresse une liste détaillée des paramètres d'édition. Il est possible de créer et d'enregistrer 60 types au total (types d'harmonie vocale et de synthétiseur vocoder).

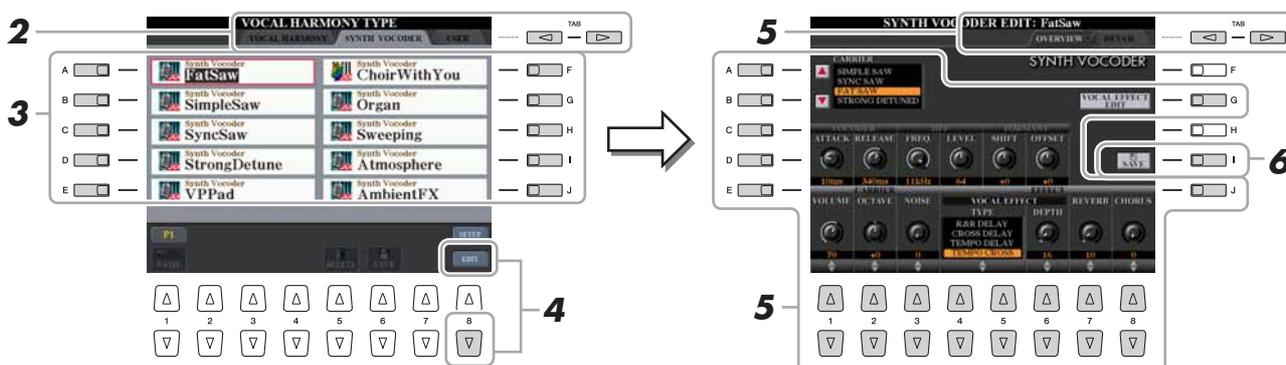


Pour plus d'informations sur la section « Édition des types d'harmonie vocale », reportez-vous à la [page 98](#).

- 1 Appuyez sur la touche [VH TYPE SELECT] (Sélection du type d'harmonie vocale) pour appeler l'écran de sélection VOCAL HARMONY TYPE.



- 2 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'onglet SYNTH VOCODER.



- 3 Sélectionnez un type Synth Vocoder à éditer à l'aide des touches [A]–[J].

- 4 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran SYNTH VOCODER EDIT (Édition du synthétiseur vocoder).

- 5 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour ouvrir l'onglet souhaité, puis modifiez Synth Vocoder à l'aide des touches [A]–[E], [G], [J] et [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ou des curseurs. L'écran SYNTH VOCODER EDIT compte deux onglets. Reportez-vous aux [pages 104–106](#) pour plus d'informations sur la modification de chaque onglet.

- OVERVIEW..... Modifie les paramètres de base du type Synth Vocoder, dont Carrier (Porteur), Vocoder Attack/Release (Attaque/Relâchement de Vocoder), HPF (Filtre passe-haut), etc.
- DETAIL..... Modification détaillée du type Synth Vocoder.

- 6 Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour sauvegarder le type Synth Vocoder modifié.

AVIS

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

Édition des paramètres de l'onglet Overview



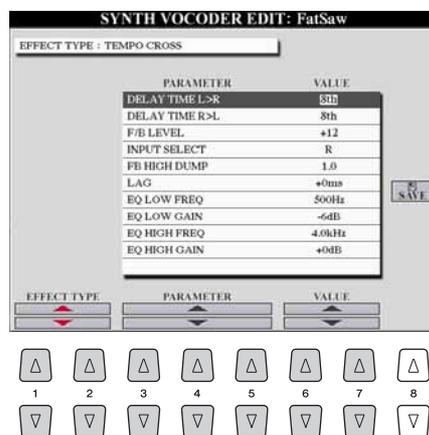
- 1 Utilisez les touches [A]–[E] (ou [J]) pour sélectionner le paramètre à régler, puis réglez la valeur à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ou des curseurs.

Pour obtenir des informations supplémentaires sur les différents paramètres, reportez-vous à la [page 105](#).

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

Utilisez les touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼] pour sélectionner le type d'effet et le paramètre souhaité, puis réglez la valeur du paramètre sélectionné à l'aide des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

Pour plus d'informations sur les différents paramètres, reportez-vous à la Liste des données disponible sur le site Web.



● CARRIER (réglage via les touches [A]/[B])

Sélectionne le son d'instrument de musique utilisé en tant que source (porteur) du synthétiseur vocoder. (Le paramètre Carrier sert de son de base auquel les caractéristiques vocales sont appliquées.)

● Paramètres VOCODER (sélection via la touche [C] ou [D])

[1 ▲▼]	ATTACK	Détermine le temps d'attaque du son de Synth Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est lente. Réglages : 1ms – 200ms
[2 ▲▼]	RELEASE	Détermine le temps de relâchement du son de Synth Vocoder. Plus la valeur est élevée, plus la chute est lente. Réglages : 10ms – 3000ms

● Paramètres HPF (Filtre passe-haut) (sélection via la touche [C] ou [D])

[3 ▲▼]	FREQ. (Fréquence)	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour le son d'entrée du microphone. Le réglage de ce paramètre sur une valeur faible produit un son d'entrée traité de manière minimaliste, en d'autres termes, un son très proche de l'original. Le réglage du paramètre sur une valeur élevée accentue les sons sifflants et autres consonnes à hautes fréquences de la voix qui facilitent la compréhension des paroles prononcées. Réglages : Thru, 500Hz – 16kHz
[4 ▲▼]	LEVEL (Niveau)	Détermine le niveau de la sortie du son de microphone en provenance du filtre passe-haut. Réglages : 0 – 127

● Paramètres FORMANT (sélection via la touche [C] ou [D])

[5 ▲▼]	SHIFT (Changement)	Détermine le degré de variation de la valeur de la fréquence de coupure du filtre passe-bande sur l'entrée Inst. Ce paramètre peut être utilisé pour modifier le caractère du son du vocoder. Réglages : -2, -1, +0, +1, +2
[6 ▲▼]	OFFSET (Décalage)	Règle avec précision les fréquences de coupure de tous les filtres passe-bande pour l'entrée Inst. Ce paramètre peut être utilisé pour modifier avec précision le caractère du son du Vocoder. Réglages : -63 – +0 – +63

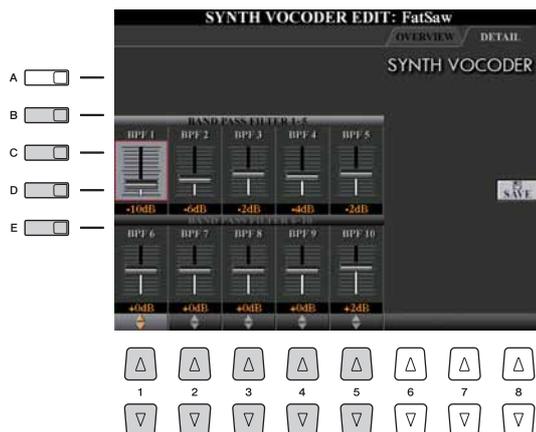
● Paramètres CARRIER (sélection via la touche [E] ou [J])

[1 ▲▼]	VOLUME	Détermine le niveau du porteur pour le son de Synth Vocoder. Réglages : 0–127
[2 ▲▼]	OCTAVE	Détermine le réglage d'octave du porteur pour le son de Synth Vocoder. Réglages : -2 – +2
[3 ▲▼]	NOISE (Bruit)	Détermine le niveau du bruit appliqué au signal d'entrée de Synth Vocoder. Ceci peut servir à accentuer les sons sifflants et les consonnes occlusives qui facilitent la compréhension des paroles prononcées. Réglages : 0 – 127

● Paramètres EFFECT (Effet) (sélection via la touche [E] ou [J])

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TYPE	Détermine le type d'effet appliqué au son du réglage Synth Vocoder principal. Un large éventail d'effets de réverbération, de retard, de modulation, de distorsion et autres vous est proposé. Vous pouvez modifier l'effet vocal en appuyant sur la touche [G] (VOCAL EFFECT EDIT) (étape 2 à la page 104). Pour obtenir une liste des types d'effet, reportez-vous à la Liste des données disponible sur le site Web.
[6 ▲▼]	DEPTH (Profondeur)	Détermine la quantité d'effet appliquée au son général de Synth Vocoder.
[7 ▲▼]	REVERB	Détermine la quantité de réverbération appliquée au son général de Synth Vocoder.
[8 ▲▼]	CHORUS	Détermine la quantité d'effet de chœur appliquée au son général de Synth Vocoder.

Édition des paramètres de l'onglet Detail



Utilisez les touches [B]–[E] pour sélectionner les réglages 1–5 ou 6–10 du paramètre **BAND PASS FILTER (Filtre passe-bande)**, puis spécifiez-en la valeur à l'aide des touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼] ou des curseurs.

NOTE

Un retour (sifflement) peut être généré selon les réglages de configuration. Soyez particulièrement prudent lorsque vous augmentez les valeurs.

● Réglages 1–10 du paramètre **BAND PASS FILTER**

Détermine les gains de sortie du filtre passe-bande BPF 1 – 10 sur l'entrée Inst (son de performance au clavier). Le réglage BPF 1 correspond au formant le plus faible, tandis que le réglage BPF 10 correspond au formant le plus élevé.

Réglages : -18dB – +18dB

Table des matières

Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Voix).....	107
Édition des paramètres FILTER (Filtre).....	108
Édition des paramètres TUNE (Accord).....	108
Édition des paramètres EFFECT.....	109
• Sélection d'un type d'effet.....	109
• Édition et sauvegarde de l'effet.....	110
Édition des paramètres EQ.....	112
• Édition et enregistrement de l'égaliseur principal sélectionné.....	113
Réglages de la sortie Line Out.....	114

Édition des paramètres VOL/VOICE (Volume/Voix)



NOTE

Pour obtenir les détails sur les voix disponibles pour chaque canal de style, reportez-vous en page 42.

NOTE

Lors de la reproduction de données de morceaux GM, le canal 10 (de la page SONG CH 9 to 16) ne peut être utilisé que pour une voix Drum Kit.

NOTE

Lorsque vous modifiez les voix rythmiques ou les voix de percussion (kits de batterie, etc.) du style et du morceau à l'aide du paramètre VOICE, les réglages précis liés à la voix de batterie sont réinitialisés et, dans certains cas, vous pouvez être dans l'incapacité d'en restaurer le son d'origine. Dans le cas de la reproduction d'un morceau, vous pouvez restaurer le son d'origine en revenant au début du morceau et en le reproduisant à partir de ce point. Dans le cas d'une reproduction de style, vous pouvez rétablir le son d'origine en sélectionnant le même style une nouvelle fois.

[C]/[H]	VOICE (Voix)	Vous permet de sélectionner à nouveau les voix pour chaque partie. Lorsque les canaux de style sont appelés, vous ne pouvez sélectionner ni les voix Organ Flutes ni les voix utilisateur. Lorsque les canaux de morceau sont appelés, vous ne pouvez pas sélectionner les voix utilisateur. Veuillez noter que la voix du multi-pad ne peut pas être modifiée via la console de mixage.
[D]/[I]	PANPOT (Potentiomètre panoramique)	Détermine la position stéréo de la sélection de partie ou de canal.
[E]/[J]	VOLUME	Détermine le niveau de chaque partie ou canal et vous permet de contrôler très précisément l'équilibre de toutes les parties.

Édition des paramètres FILTER (Filtre)



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT (Contenu harmonique)	Vous permet de régler l'effet de résonance (page 13) de chaque partie.
[E]/[J]	BRIGHTNESS (Clarté)	Détermine la clarté du son de chaque partie en ajustant la fréquence de coupure (page 13).

Édition des paramètres TUNE (Accord)



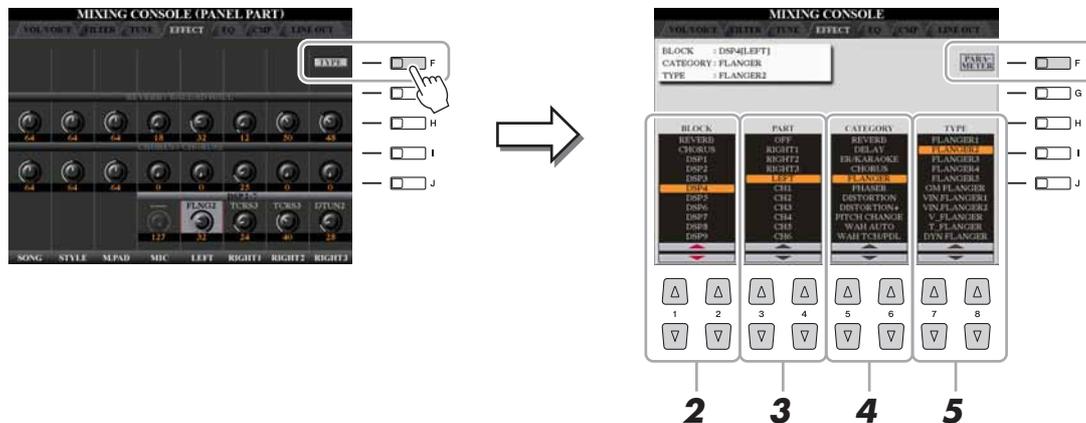
[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME (Temps de portamento)	La fonction Portamento sert à créer une transition de hauteur en douceur entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre Portamento Time détermine le temps de transition de la hauteur. Des valeurs élevées se traduisent par une durée de transition plus longue. Le réglage de ce paramètre sur « 0 » n'entraîne aucun effet. Ce paramètre est disponible lorsque la partie du clavier sélectionnée est réglée sur Mono.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE (Plage de variation de ton)	Détermine la plage de la molette PITCH BEND pour chaque partie de clavier. Cette plage est comprise entre « 0 » et « 12 », chaque pas correspondant à un demi-ton. NOTE Si la plage de variation de ton est réglée sur une valeur supérieure à 1 200 centièmes de ton (1 octave) via MIDI, la hauteur de ton de certaines voix pourra ne pas s'élever ou s'abaisser totalement.
[D]/[I]	OCTAVE	Détermine la plage de variation de la hauteur en octaves, plus de deux octaves vers le haut ou vers le bas pour chaque partie de clavier. La valeur spécifiée ici est appliquée au réglage via les touches [-]/[+] de la section OCTAVE.
[E]/[J]	TUNING (Accordage)	Détermine la hauteur de ton des différentes parties de clavier.
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSCOPE (Transposition)	Permet de régler la transposition du son général de l'instrument (MASTER), de la reproduction du morceau (SONG) et de la hauteur de ton du clavier (KEYBOARD). Il convient également de noter que le réglage « KEYBOARD » transpose la hauteur de ton de la reproduction de style et des multi-pads (ces derniers étant également affectés par le jeu au clavier sur la section à main gauche).

Édition des paramètres EFFECT

Sélection d'un type d'effet

- 1 Appuyez sur la touche [F] (TYPE) dans la page EFFECT (Effet) de l'écran MIXING CONSOLE.

L'écran EFFECT permettant de sélectionner le type d'effet s'affiche.



- 2 Utilisez les touches [1 ▲▼]/[2 ▲▼] pour sélectionner l'effet souhaité sous BLOCK (Bloc).

Bloc d'effets	Parties auxquelles s'applique l'effet	Caractéristiques de l'effet
REVERB	Toutes les parties	Reproduit l'ambiance chaleureuse d'une salle de concert ou d'un club de jazz.
CHORUS	Toutes les parties	Produit un son riche et plein comme si plusieurs parties étaient jouées simultanément. En outre, il est possible de sélectionner d'autres types d'effets (réverbération, retard, etc.) au sein de ce bloc d'effets.
DSP1	STYLE PART (Partie de style), SONG CHANNEL 1-16 (Canal de morceau 1-16)	Cet effet s'applique uniquement aux parties de style ou de morceau.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5, DSP6	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, SONG CHANNEL 1-16 (Canaux de morceau 1-16)	Tous les blocs DSP non utilisés sont automatiquement affectés aux parties ou aux canaux appropriés selon les besoins. Un seul bloc DSP est disponible uniquement pour une des parties de clavier ou de morceau.
DSP7	Microphone sound (Son du microphone), SONG CHANNEL 1-16	Cet effet s'applique à l'entrée MIC (en plus de l'effet Vocal Harmony)/aux parties de morceau.
DSP8, DSP9	STYLE PART (Partie de style)	Ces effets s'appliquent uniquement aux parties de style.

NOTE

Lorsque le paramètre « Connexion » (Connexion) de DSP1 (sélectionné à l'étape 3 de la section « Édition et sauvegarde de l'effet » à la page 110) est réglé sur « System » (Système), l'effet DSP1 s'applique globalement au style et au morceau. S'il est réglé sur « Insertion », l'effet DSP1 agira comme les autres blocs DSP et s'appliquera aux seules parties sélectionnées à l'étape 3.

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

Notez qu'il est impossible de sélectionner une catégorie si le bloc REVERB, CHORUS ou DSP1 est sélectionné.

- 4 Utilisez les touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour sélectionner la catégorie d'effets.

Notez qu'il est impossible de sélectionner une catégorie si le bloc REVERB est sélectionné.

- 5 Utilisez les touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] pour sélectionner le type d'effet.

Si vous souhaitez modifier les paramètres d'effet, passez à l'opération suivante.

Édition et sauvegarde de l'effet

- 1 Appuyez sur la touche [F] pour appeler l'écran d'édition des paramètres d'effet.



- 2 Si vous avez sélectionné un des blocs d'effets DSP2–9 à l'étape 2 de la section « Sélection d'un type d'effet ».

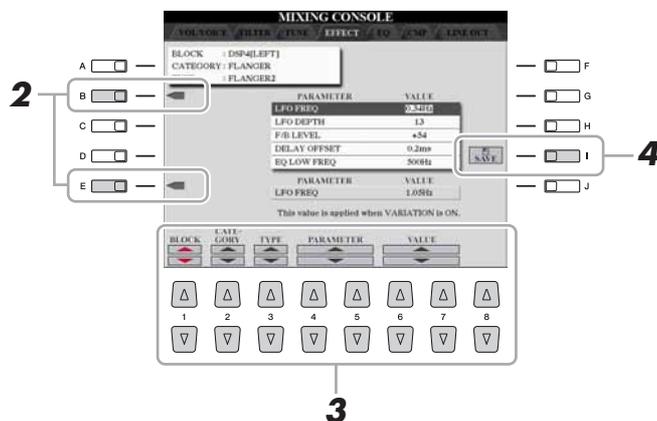
Vous pouvez éditer les paramètres standard de ce bloc ainsi que son paramètre de variation.

Pour sélectionner le type standard d'un paramètre, appuyez sur la touche [B].

Pour sélectionner le paramètre de variation, appuyez sur la touche [E].

NOTE

Le paramètre « Variation » peut être activé ou désactivé en appuyant sur la touche [VARIATION] du panneau.



- 3 Sélectionnez un des paramètres à éditer à l'aide des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼], puis ajustez la valeur avec les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

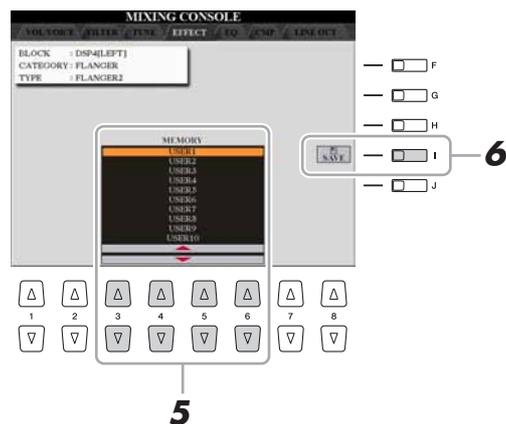
Si vous avez sélectionné le bloc d'effets REVERB, CHORUS ou DSP1 à l'étape 2, vous pouvez régler le paramètre Effect Return Level (Niveau de retour de l'effet) en appuyant sur la touche [8 ▲▼].

Pour sélectionner à nouveau le bloc, la catégorie ou le type d'effet, utilisez les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼]. La configuration de l'effet à nouveau sélectionné s'affiche dans la partie supérieure gauche de l'écran.

NOTE

N'oubliez pas que lorsque vous ajustez les paramètres des effets en jouant de l'instrument, vous risquez parfois de générer du bruit.

- 4** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour appeler l'écran permettant de sauvegarder l'effet d'origine.



- 5** Utilisez les touches [3 ▲▼]–[6 ▲▼] pour sélectionner l'emplacement de destination de l'effet à sauvegarder.

Le nombre maximum d'effets pouvant être sauvegardés varie selon le bloc d'effets.

- 6** Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour enregistrer l'effet.

Lors du rappel de l'effet sauvegardé, utilisez la même procédure qu'aux étapes 4 et 5 de la section « Sélection d'un type d'effet ».

Édition des paramètres EQ



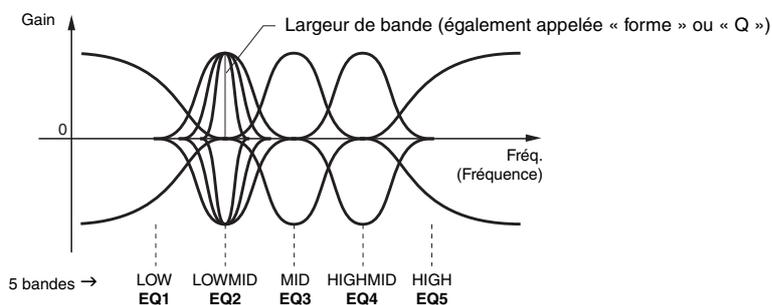
[A]/[B]	TYPE	Sélectionnez le type Master EQ (Égaliseur principal) souhaité. Ce paramètre affecte le son général de l'instrument.
[F]	EDIT	Pour éditer l'égaliseur principal, reportez-vous à la page 113 .
[D]/[I]	EQ HIGH (Gain en hautes fréquences de l'égaliseur)	Renforce ou atténue la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
[E]/[J]	EQ LOW (Égalisation inférieure)	Renforce ou atténue la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

L'égaliseur, appelé également « EQ », est un processeur de sons qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins pour adapter la réponse de fréquence globale. En général, un égaliseur sert à corriger la sortie de son des haut-parleurs en fonction des caractéristiques du lieu dans lequel se trouve l'instrument. Par exemple, vous pouvez diminuer certaines fréquences de la plage des graves lorsque vous jouez dans de grands espaces où le son est trop « retentissant » ou encore augmenter les fréquences des aigus dans des salles ou des espaces confinés où le son est relativement « mort » et dénué d'échos.

Le Tyros4 dispose d'un égaliseur numérique à cinq bandes de haute qualité, qui permet d'appliquer un effet supplémentaire à la sortie de l'instrument, celui du réglage de tonalité.

Vous pouvez sélectionner un des cinq réglages EQ présélectionnés dans l'écran EQ.

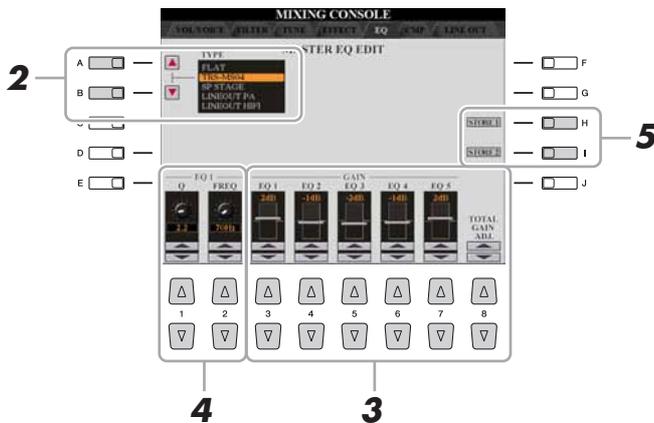
Vous avez même la possibilité de créer vos propres réglages EQ personnalisés en ajustant les bandes de fréquence, puis en enregistrant les réglages dans l'un des deux types d'égaliseur principal utilisateur.



Édition et enregistrement de l'égaliseur principal sélectionné

1 Appuyez sur la touche [F] (EDIT) dans la page EQ (Égaliseur) de l'écran MIXING CONSOLE.

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



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

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

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

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

4 Ajustez la largeur de bande (Q) et la fréquence centrale (FREQ) de la bande sélectionnée à l'étape 3.

Pour régler la largeur de bande (également appelée « forme » ou « Q »), utilisez les touches [1 ▲▼] ou le curseur. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

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

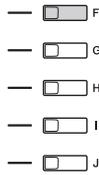
5 Appuyez sur la touche [H] ou [I] (STORE 1 ou 2) (Stocker 1 ou 2) pour sauvegarder le type d'égaliseur édité.

Il est possible de créer et de sauvegarder jusqu'à deux types d'égaliseur.

L'égaliseur sauvegardé peut être rappelé à partir de l'onglet EQ en utilisant les touches [A]/[B].

Réglages de la sortie Line Out

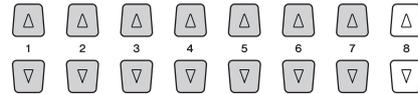
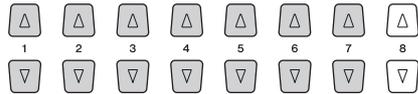
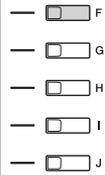
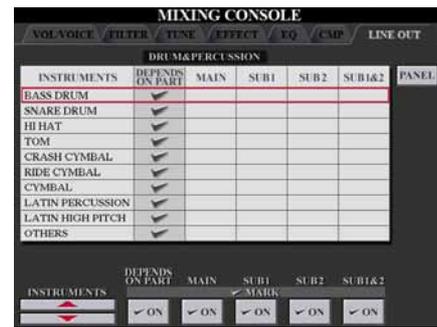
Page PANEL (Panneau)



Appuyez sur la touche [F].



Page DRUM & PERCUSSION (Batterie et percussion)



[F]	DRUM&PERC./ PANEL (Batterie et percussion/ Panneau)	Bascule entre les options du menu affiché : parties de PANEL (Panneau) ou instruments DRUM & PERCUSSION (Batterie et percussion).
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	PART (Partie) (Page PANEL)	Sélectionne la partie ou l'instrument de percussion souhaité(e).
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	INSTRUMENTS (Page DRUM & PERCUSSION)	
[3 ▲▼]	DEPEND ON PART (Dépend de la partie) (Page DRUM & PERCUSSION)	Le son de l'instrument de batterie sélectionné ici est produit via les prises réglées dans la page PANEL (Panneau) de gauche.
[4 ▲▼]	MAIN	Le son de la partie ou de l'instrument de batterie sélectionné(e) ici est émis à partir des prises LINE OUT MAIN, PHONES, LOOP SEND et un haut-parleur proposé en option.
[5 ▲▼]	SUB1	Lorsque l'une de ces colonnes (de prises) est cochée, les parties instrumentales ou les instruments de batterie sélectionnés ne sont émis qu'à partir de la prise SUB sélectionnée. Lorsque vous sélectionnez « SUB1 & 2 », le son est émis en stéréo (SUB1 : gauche, SUB2 : droite).
[6 ▲▼]	SUB2	<p>NOTE</p> <p>Lors de l'utilisation de l'un des réglages de sortie de ligne SUB, assurez-vous d'avoir connecté les câbles aux prises LINE OUT SUB adéquates du panneau arrière. Si les câbles sont uniquement connectés aux prises MAIN, le son de la partie ne sera produit que via les prises MAIN, même si l'une des cases SUB1/SUB2/SUB1&2 est cochée.</p>
[7 ▲▼]	SUB1 & 2	

Table des matières

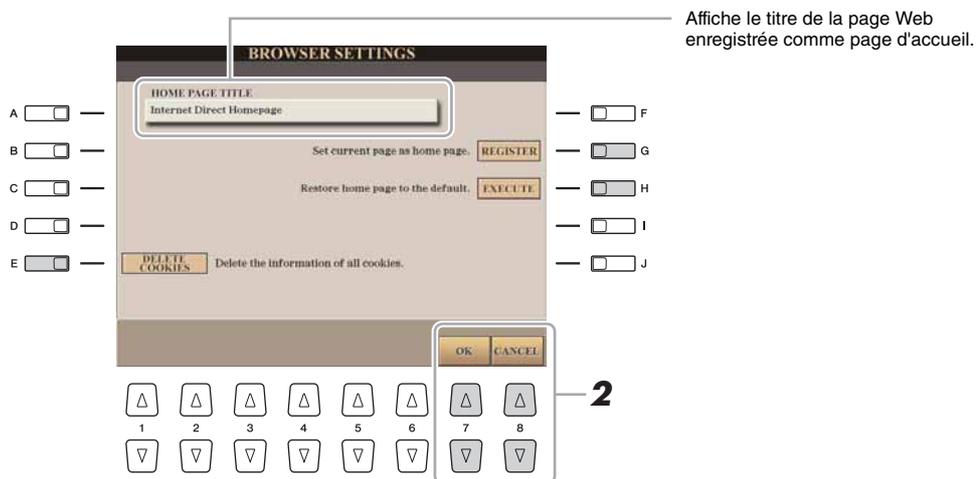
Édition des réglages de navigateur	115
Enregistrement de signets pour vos pages préférées	116
• Édition des signets	117

Édition des réglages de navigateur

L'écran de réglage du navigateur vous permet de modifier la page d'accueil et d'effacer les cookies.

1 Appelez l'écran approprié.

[INTERNET] → [5 ▼] SETTING → [D] BROWSER SETTING



[E]	DELETE COOKIES (Supprimer les cookies)	Supprime les cookies.
[G]	REGISTER (Enregistrer)	Enregistre la page actuellement sélectionnée comme page d'accueil.
[H]	EXECUTE (Exécuter)	Restaure le paramétrage de la page d'accueil.

2 Appuyez sur la touche [7 ▲▼] (OK) afin de fermer l'écran.

Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [8 ▲▼] (CANCEL).

Enregistrement de signets pour vos pages préférées

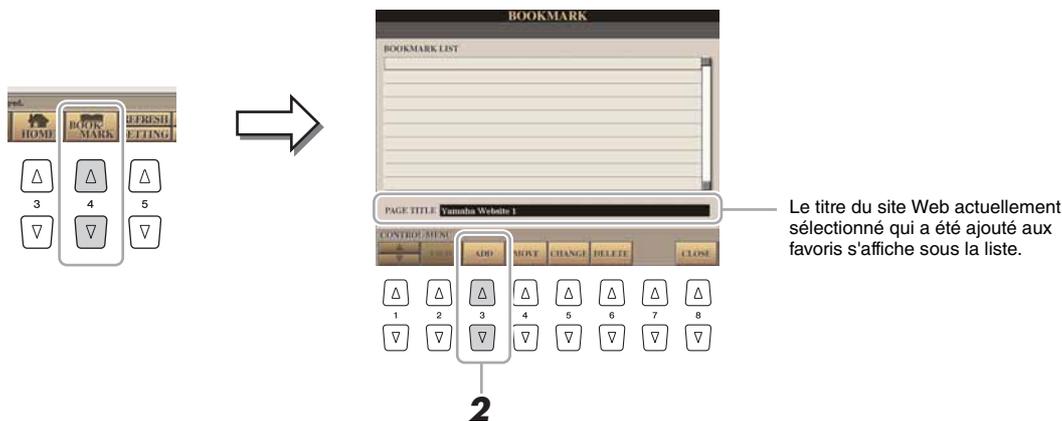
Vous pouvez « marquer d'un signet » la page actuellement à l'écran et lui configurer un lien personnalisé afin de l'ouvrir instantanément par la suite.

1 Sélectionnez la page souhaitée, puis appuyez sur la touche [4 ▲▼] (BOOKMARK) (Signet).

L'écran BOOKMARK (Signet) apparaît et affiche la liste des signets actuellement sauvegardés.

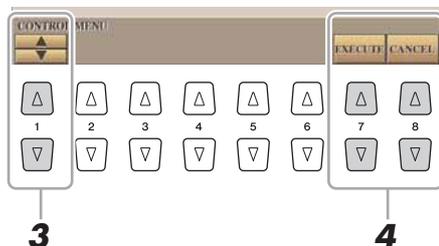
NOTE

Pour obtenir des informations sur l'écran BOOKMARK, reportez-vous à la [page 117](#).



2 Ouvrez l'écran permettant d'enregistrer les signets en appuyant sur la touche [3 ▲▼] (ADD) (Ajouter).

3 Sélectionnez la position du nouveau signet en appuyant sur la touche [1 ▲▼].



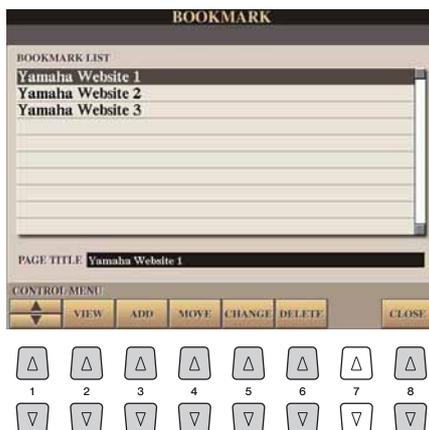
4 Pour sauvegarder le signet, appuyez sur la touche [7 ▲▼] (EXECUTE) ou sur la touche [8 ▲▼] (CANCEL) pour annuler l'opération.

5 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (CLOSE) pour retourner dans le navigateur.

Vous pouvez ouvrir la page marquée d'un signet en appuyant sur la touche [2 ▲▼] (VIEW) (Affichage) dans l'écran BOOKMARK.

Édition des signets

Vous pouvez modifier le nom et réorganiser les signets depuis l'écran BOOKMARK, et supprimer les signets inutiles de la liste.



[1 ▲▼]	(UP/DOWN) (Haut/Bas)	Déplace l'emplacement de la sélection dans la liste de signets.
[2 ▲▼]	VIEW (Afficher)	Ouvre la page Web correspondant au signet sélectionné.
[3 ▲▼]	ADD (Ajouter)	Utilisé lors de la sauvegarde d'un signet (page 116).
[4 ▲▼]	MOVE (Déplacer)	<p>Modifie l'ordre des signets.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Sélectionnez le signet à déplacer, puis appuyez sur la touche [4 ▲▼] (MOVE). La partie inférieure de l'écran change de manière à vous permettre de sélectionner la nouvelle position du signet. 2 Sélectionnez la position souhaitée en appuyant sur la touche [1 ▲▼]. 3 Déplacez le signet vers l'emplacement sélectionné en appuyant sur la touche [7 ▲▼] (EXECUTE).
[5 ▲▼]	CHANGE (Modifier)	Modifie le nom du signet sélectionné. Appuyez sur cette touche pour ouvrir l'écran de saisie de caractères.
[6 ▲▼]	DELETE	Supprime le signet sélectionné de la liste Bookmark.
[8 ▲▼]	CLOSE	Ferme l'écran BOOKMARK et revient dans l'écran du navigateur.

Table des matières

Réglages du microphone	118
• Réglages d'ensemble.....	118
• Sauvegarde des réglages du microphone.....	119
• Page VOCAL.....	119
• Page TALK.....	120
Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied.....	121
• Affectation de fonctions spécifiques à chaque pédale.....	121
Réglages MIDI	124
• Réglages du système MIDI.....	126
• Réglages de transmission MIDI	127
• Réglages de réception MIDI.....	128
• Réglage de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI	129
• Réglage du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI	129
• Réglages MFC10	130

Réglages du microphone

Réglages d'ensemble

- 1 Appuyez sur la touche [MIC SETTING] (Réglage du micro) pour appeler l'écran MIC SETTING.



- 2 Sélectionnez la page souhaitée, VOCAL (Vocal) ou TALK (Parler), en appuyant sur la touche [MIC SETTING] ou via les touches [◀][▶] de la section TAB.
- 3 Utilisez les touches [A]–[E] pour sélectionner la ligne (ou le groupe) de paramètres à ajuster.
- 4 Réglez la valeur des différents paramètres de la ligne à l'aide des touches [1 ▲▼]–[6 ▲▼] ou des curseurs.

Pour obtenir des informations supplémentaires sur les différents paramètres, reportez-vous à la [page 119](#).

Activation/désactivation du son du microphone

Appuyez sur la touche [F] pour activer/désactiver le son du microphone selon vos souhaits. Lorsqu'il est activé, le « voyant » est allumé.

NOTE

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

AVIS

Après avoir effectué les réglages nécessaires, allez sur l'écran MIC SETTING MEMORY (Mémoire des réglages du micro) en appuyant sur la touche [H] (USER MEMORY) (Mémoire utilisateur) et sauvegardez les réglages (reportez-vous à la [page 119](#)). Les réglages seront perdus si vous quittez cet écran ou si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir exécuté l'opération de sauvegarde.

Sauvegarde des réglages du microphone

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

1 Appelez l'écran MIC SETTING MEMORY (Mémoire des réglages du micro).

[MIC SETTING] → [H] (USER MEMORY)

2 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier sous USER.

Pour les détails sur les procédures d'attribution de nom et de suppression, reportez-vous à la section Principe d'utilisation du mode d'emploi.

NOTE

Les mémoires de réglages du microphone sont conservées et enregistrées dans un fichier d'effets utilisateur. Pour plus d'informations sur les fichiers d'effets utilisateur, reportez-vous à la page 138.

Appel des réglages du microphone sauvegardés sous USER

Pour appeler les réglages du microphone sauvegardés sous l'onglet USER, suivez les instructions ci-dessous.

1 Appelez l'écran MIC SETTING MEMORY.

[MIC SETTING] → [H] (USER MEMORY)

2 Appuyez sur les touches [A]–[J] pour sélectionner le fichier de réglages de votre choix.

Page VOCAL

■ Voyant MIC/TALK

Indique si MIC (réglages du chant) ou TALK (réglages des annonces) est activé. Appuyez sur la touche [TALK] pour basculer entre ces réglages.

■ Indicateur INPUT LEVEL

Indique le niveau du signal d'entrée du microphone. Réglez la commande [MIC GAIN] (Gain micro) de manière à ce que l'indicateur INPUT LEVEL (Niveau d'entrée) s'allume en vert ou en jaune. Veillez à ce que l'indicateur ne s'allume pas en orange ou en rouge, car cela signifierait que le niveau d'entrée est trop élevé.

■ 3BAND EQ (Égaliseur 3 bandes) (sélection via la touche [A] ou [B])

L'EQ (Égaliseur) est un processeur qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes susceptibles d'être renforcées ou coupées en fonction des besoins, pour adapter la réponse de fréquence globale. Le Tyros4 est doté d'une fonction d'égaliseur numérique à trois bandes (LOW, MID et HIGH) de haute qualité pour le son du microphone.

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

■ NOISE GATE (Suppression du bruit) (sélection via la touche [C] ou [D])

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

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

■ COMPRESSOR (Compresseur) (sélection via la touche [C] ou [D])

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

[3 ▲▼]/	SW (Switch) (Sélecteur)	Active ou désactive le compresseur.
[4 ▲▼]/	TH. (Threshold)	Règle le niveau d'entrée à partir duquel la compression commence à s'appliquer.
[5 ▲▼]	RATIO	Règle le taux de compression. Des taux supérieurs se traduisent par un son plus compressé, avec une plage dynamique réduite.
[6 ▲▼]	OUT (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.

■ PITCH DETECT (Détection de la hauteur de ton) (sélection via la touche [E])

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

Page TALK

Les réglages de la page TALK sont des réglages du micro qui sont actifs lorsque la fonction Talk est activée. Les indications et les paramètres (à l'exception de TALK MIXING (Mixage de paroles) ci-dessous) sont les mêmes que sur la page VOCAL. Les réglages sont toutefois indépendants de ceux de la page VOCAL.



■ TALK MIXING (sélection via la touche [E])

[1 ▲▼]	VOLUME	Détermine le volume de sortie du son de microphone.
[2 ▲▼]	PAN	Détermine la position du balayage panoramique stéréo du son du microphone.
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)	Détermine la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du microphone.
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du microphone.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL (Niveau de réduction)	Détermine la réduction à appliquer au son général (sauf à l'entrée micro), ce qui vous permet de régler la balance entre votre voix et le son général de l'instrument.

Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied

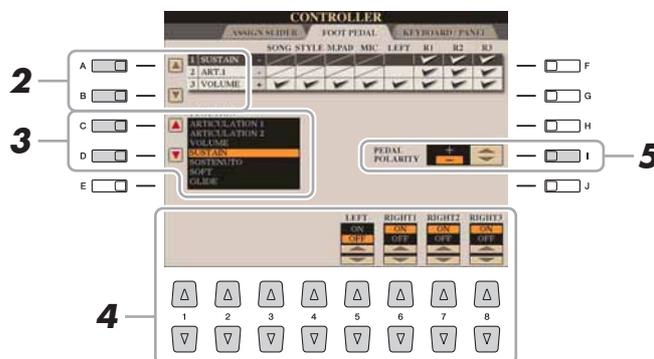
Affectation de fonctions spécifiques à chaque pédale

Les fonctions affectées par défaut au sélecteur/contrôleur au pied connecté peuvent être modifiées pour vous permettre, par exemple, d'utiliser le sélecteur au pied pour débiter/arrêter la reproduction de style et de vous servir du contrôleur au pied afin de produire des variations de hauteur de ton.

1 Appelez l'écran approprié.

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

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



3 Utilisez les touches [C]/[D] pour sélectionner la fonction à affecter à la pédale spécifiée à l'étape 2.

Pour plus d'informations sur les paramètres disponibles, reportez-vous aux pages 122–123.

4 Utilisez les touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour définir les détails des fonctions sélectionnées (la partie à laquelle la fonction s'applique, etc.).

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

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

L'activation ou la désactivation de la pédale (on/off) peut varier selon le type de pédale que vous avez connecté au Tyros4. Par exemple, le fait d'appuyer sur une pédale active la fonction sélectionnée, alors qu'avec une autre marque de pédale, cela pourrait la désactiver. Si nécessaire, utilisez ce réglage pour inverser le fonctionnement.

NOTE

Pour plus d'informations sur la connexion d'une pédale ou sur le type de pédale pouvant être connecté, reportez-vous au chapitre 11 du mode d'emploi.

NOTE

Vous pouvez également affecter les autres fonctions à la pédale : entrée/sortie d'insertion de morceau/Audio Recorder/Player (pages 68 et 90) et Registration Sequence (page 85). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : entrée/sortie d'insertion de morceau ou Audio Recorder/Player → Registration Sequence → fonctions affectées ici.

■ Fonctions attribuables aux pédales

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

ARTICULATION 1/2	Lorsque vous utilisez une voix Super Articulation dont un effet est affecté à la pédale ou au sélecteur au pied, vous pouvez activer cet effet en enfonçant la pédale ou le sélecteur au pied. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
VOLUME*	Permet d'utiliser un contrôleur au pied pour commander le volume. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de pédale pour chaque partie sur cet écran.
SUSTAIN (Maintien)	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler le maintien. Lorsque vous maintenez la pédale enfoncée, toutes les notes jouées sur le clavier ont un maintien prolongé. Le fait de relâcher la pédale arrête immédiatement toutes les notes maintenues. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
SOSTENUTO	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet de sostenuto. Si vous appuyez sur la pédale de sostenuto pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que la pédale reste enfoncée. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela permet de maintenir un accord, par exemple, tandis que d'autres notes sont jouées staccato. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour les différentes parties du clavier depuis cet écran.  NOTE Cette fonction n'agit ni sur les voix Organ Flutes ni sur certaines voix Super Articulation, même si elle est affectée aux pédales.
SOFT (Atténuation)	Permet d'utiliser une pédale pour contrôler l'effet d'atténuation. Le fait d'appuyer sur cette pédale diminue le volume et modifie le timbre des notes que vous jouez. Cette fonction ne s'applique qu'à certaines voix. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.
GLIDE (Glissement)	Lorsque vous enfoncez la pédale, la hauteur de ton change pour ensuite revenir à la hauteur normale lorsque la pédale est relâchée. Les paramètres suivants peuvent être réglés pour cette fonction sur cet écran. UP/DOWN : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. RANGE (Plage) : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. ON SPEED (Vitesse à l'activation) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est enfoncée. OFF SPEED (Vitesse au relâchement) : détermine la vitesse du changement de hauteur de ton une fois que la pédale est relâchée. LEFT, RIGHT 1, 2, 3 : active ou désactive la fonction de pédale pour chaque partie de clavier.
PORTAMENTO	L'effet portamento (glissement léger entre les notes) peut être produit tandis que la pédale est enfoncée. Le portamento est obtenu lorsque des notes sont jouées dans le style legato (en d'autres termes, lorsqu'une note est jouée tandis que la note précédente est maintenue). Le temps de portamento peut être réglé à partir de l'écran MIXING CONSOLE (page 108). Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour les différentes parties du clavier depuis cet écran.  NOTE Cette fonction est sans effet sur les voix Organ Flutes et Super Articulation 2, ainsi que sur certaines voix Super Articulation, même si elle est affectée aux pédales.
PITCH BEND (Variation de hauteur de ton)*	Permet de modifier la hauteur des notes vers le haut ou le bas à l'aide de la pédale. Les paramètres suivants peuvent être réglés pour cette fonction sur cet écran. UP/DOWN : détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. RANGE : détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. LEFT, RIGHT 1, 2, 3 : active ou désactive la fonction de pédale pour chaque partie de clavier.
MODULATION*	Applique un vibrato et d'autres effets aux notes jouées au clavier. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour les différentes parties du clavier depuis cet écran.
MODULATION (ALT)	La variation de MODULATION permet d'activer/désactiver les effets (forme d'onde) à l'aide de la pédale ou du sélecteur au pied. Les effets (forme d'onde) sont tour à tour activés et désactivés chaque fois que vous enfoncez la pédale ou le sélecteur au pied. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de la pédale pour chaque partie du clavier séparément depuis cet écran.
DSP VARIATION (Variation DSP)	Identique à la touche [DSP VARIATION] du panneau.
HARMONY/ECHO	Identique à la touche [HARMONY/ECHO].

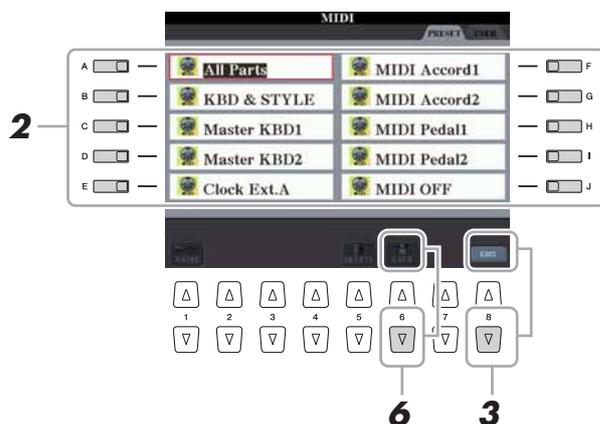
VOCAL HARMONY	Identique à la touche [VOCAL HARMONY].
VOCAL EFFECT (Effet vocal)	Identique à la touche [EFFECT].
TALK	Identique à la touche [TALK].
SCORE PAGE +/- (+/- Page Partition)	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page de partition suivante/précédente (une page à la fois).
LYRICS PAGE +/- (+/- Page Paroles)	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
TEXT PAGE +/- (+/- Page Texte)	Vous pouvez accéder à la page de texte suivante/précédente (une page à la fois).
AUDIO PLAY/PAUSE (Lecture/pause audio)	Identique à la touche [PLAY/PAUSE] de la section AUDIO RECORDER/PLAYER.
SONG PLAY/PAUSE (Reproduction/pause de morceau)	Identique à la touche [PLAY/PAUSE] de la section SONG.
STYLE START/STOP (Début/arrêt de style)	Identique à la touche STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO (Tempo par tapotement)	Identique à la touche [TAP TEMPO].
SYNCHRO START (Début synchronisé)	Identique à la touche [SYNC START].
SYNCHRO STOP (Arrêt synchronisé)	Identique à la touche [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identiques aux touches [I]–[III] de la section INTRO.
MAIN A–D (Partie principale A-D)	Identiques aux touches [A]–[D] de la section MAIN VARIATION.
FILL DOWN (Variation vers le bas)	Joue une variation rythmique, automatiquement suivie par la section Main de la touche située directement à gauche.
FILL SELF (Variation auto)	Joue une variation rythmique.
FILL BREAK (Rupture de rythme)	Joue une rupture.
FILL UP (Variation vers le haut)	Joue une variation rythmique, automatiquement suivie par la section Main de la touche située directement à droite.
ENDING1–3 (Coda 1–3)	Identiques aux touches [I]–[III] de la section ENDING/rit.
FADE IN/OUT (Ouverture/ fermeture par fondu sonore)	Identique à la touche [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	La pédale passe tour à tour du mode « Fingered » au mode « On Bass » et vice versa (page 35).
BASS HOLD (Maintien basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style d'accompagnement est maintenue même si l'accord est modifié pendant la reproduction du style. Si le doigté est réglé sur « AI FULL KEYBOARD », cette fonction est inopérante.
PERCUSSION	La pédale joue un instrument à percussions sélectionné à l'aide des touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner l'instrument à percussions de votre choix.  NOTE Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche au clavier, la vitesse avec laquelle vous frappez la touche détermine le volume de percussion.
RIGHT 1 ON/OFF (Activation/désactivation de la partie RIGHT 1)	Identique à la touche [RIGHT 1] de PART ON/OFF.
RIGHT 2 ON/OFF (Activation/ désactivation de Droite 2)	Identique à la touche [RIGHT 2] de PART ON/OFF.
RIGHT 3 ON/OFF (Activation/ désactivation de Droite 3)	Identique à la touche [RIGHT 3] de PART ON/OFF.
LEFT ON/OFF (Activation/ désactivation Gauche)	Identique à la touche [LEFT] de PART ON/OFF.
OTS +/-	Appelle la présélection immédiate suivante/précédente.

Réglages MIDI

Dans cette section, vous pouvez régler les paramètres de type MIDI du Tyros4. Le Tyros4 vous propose également un jeu de dix modèles pré-programmés qui vous permettent de reconfigurer instantanément et aisément l'instrument en fonction de votre application MIDI ou périphérique externe spécifique. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et sauvegarder jusqu'à dix modèles originaux dans l'écran USER (Utilisateur).

1 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [H] MIDI



NOTE

Vous pouvez sauvegarder tous vos modèles originaux sous forme de fichier unique sur un périphérique de stockage USB. [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Reportez-vous en page 138.

2 Sélectionnez un modèle préprogrammé depuis la page PRESET (Présélection) (page 125).

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

3 Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MIDI permettant d'éditer le modèle sélectionné.

4 Utilisez les touches TAB [◀][▶] pour appeler l'écran de réglages pertinent.

- SYSTEM (Système)..... Réglages du système MIDI (page 126)
- TRANSMIT (Transmission) Réglages de transmission MIDI (page 127)
- RECEIVE (Réception) .. Réglages de réception MIDI (page 128)
- BASS..... Réglages de la note de basse de l'accord pour la reproduction de style via les données de réception MIDI (page 129)
- CHORD DETECT (Détection d'accord) Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via les données de réception MIDI (page 129)
- MFC10..... Réglages relatifs à un contrôleur au pied MIDI MFC10 connecté (page 130)

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

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

■ Modèles MIDI préprogrammés

All Parts (Toutes les parties)	Transfère toutes les parties, y compris les parties du clavier (RIGHT 1, 2, 3, LEFT), à l'exception des parties de morceau.
KBD & STYLE (Clavier et style)	Il s'agit fondamentalement du même modèle que « ALL PARTS », sauf pour le traitement des parties du clavier. Les parties à main droite sont traitées en tant que parties « UPPER » à la place de RIGHT 1 à 3, tandis que la partie à main gauche est considérée comme une partie « LOWER ».
Master KBD1 (Clavier maître 1)	Dans ce réglage, le Tyros4 fonctionne comme un clavier « principal », qui reproduit et contrôle un ou plusieurs générateurs de sons ou autres périphériques (par exemple, un ordinateur ou un séquenceur).
Master KBD2 (Clavier maître 2)	Est presque identique au modèle précédent, à la différence près que les messages Aftertouch ne sont pas transmis.
Clock Ext. A (Horloge externe A)	La reproduction et l'enregistrement (morceau, style, multi-pad, etc.) sont synchronisés sur une horloge MIDI externe au lieu de l'horloge interne du Tyros4. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo du périphérique MIDI connecté au Tyros4. La reproduction et l'enregistrement du Tyros4 sont synchronisés sur l'horloge externe reçue via MIDI A.
MIDI Accord 1 (Accord MIDI 1)	Les accordéons MIDI vous permettent de transmettre des données MIDI et de jouer sur des générateurs de sons à partir du clavier et des touches de basse et d'accord de l'accordéon. Ce modèle vous permet de jouer les mélodies à partir du clavier et de contrôler la reproduction de style sur le Tyros4 à l'aide des touches de la main gauche.
MIDI Accord 2 (Accord MIDI 2)	Ce modèle est identique au précédent, à la différence près que les notes d'accord et de basse que vous jouez de la main gauche sur l'accordéon MIDI sont aussi reconnues comme des événements de note MIDI.
MIDI Pedal 1 (Pédale MIDI 1)	Les pédales MIDI vous permettent de contrôler les générateurs de sons connectés avec le pied (cette fonction est particulièrement adaptée pour reproduire des parties de basse à une seule note). Ce modèle vous permet de jouer et de commander la note fondamentale de l'accord dans la reproduction de style à l'aide d'une unité de pédale MIDI (connectée à MIDI B uniquement).
MIDI Pedal 2 (Pédale MIDI 2)	Ce modèle vous permet de jouer la partie de basse pour la reproduction de style à l'aide d'une unité de pédale MIDI (connectée à MIDI B uniquement).
MIDI OFF (Désactivation MIDI)	Aucun signal MIDI n'est envoyé ou reçu.

Réglages du système MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page SYSTEM de l'étape 4 en page 124.

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



1 Local Control (Commande locale)

Active/désactive la fonction Local Control pour chaque partie. Lorsque Local Control est réglé sur « ON », le clavier du Tyros4 contrôle son propre générateur de sons interne (local), permettant ainsi de reproduire les voix internes directement à partir du clavier. Si vous réglez ce paramètre sur « OFF », le clavier et les contrôleurs sont déconnectés en interne de la section du générateur de sons du Tyros4 de façon à ce qu'aucun son ne sorte quand vous jouez au clavier ou utilisez les contrôleurs. Cela vous permet, par exemple, d'utiliser un séquenceur MIDI externe pour reproduire les voix internes du Tyros4 et le clavier du Tyros4 pour enregistrer des notes sur un séquenceur externe et/ou vous servir d'un générateur de sons externe.

2 Réglage de l'horloge, etc.

■ CLOCK

Détermine si le Tyros4 est contrôlé par sa propre horloge interne ou par un signal d'horloge MIDI reçu d'un périphérique externe. INTERNAL est le réglage d'horloge normal lorsque le Tyros4 fonctionne seul ou en tant que clavier principal pour contrôler des périphériques externes. Si vous utilisez le Tyros4 avec un séquenceur externe, un ordinateur MIDI ou un autre périphérique MIDI et que vous voulez synchroniser votre instrument sur le périphérique externe, configurez ce paramètre sur le réglage approprié : MIDI A, MIDI B, USB 1 ou USB 2. Dans ce cas, assurez-vous que le périphérique externe est bien connecté (par exemple, à la borne MIDI IN du Tyros4) et qu'il transmet correctement un signal d'horloge MIDI.

■ TRANSMIT CLOCK (Transmission d'horloge)

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

■ RECEIVE TRANSPOSE (Transposition des données reçues)

Détermine si le réglage de transposition du Tyros4 s'applique aux événements de note reçus par le Tyros4 via MIDI.

■ START/STOP

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

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

■ SYS/EX.

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

■ CHORD SYS/EX. (Données d'accords exclusives au système)

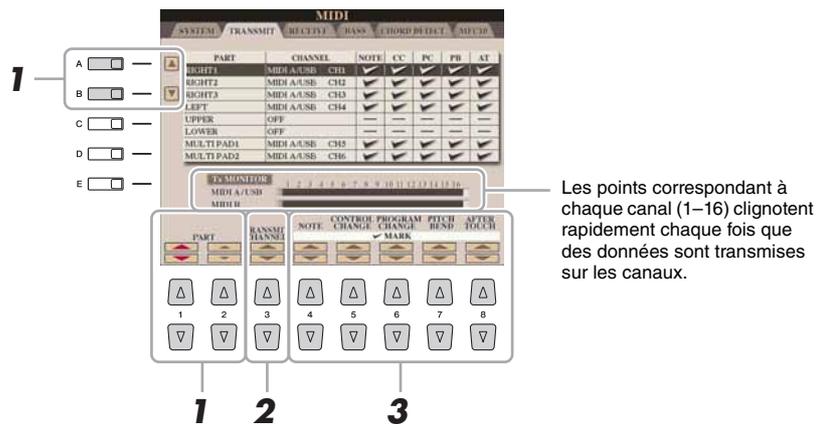
Le réglage « Tx » active ou désactive la transmission MIDI de données exclusives aux accords MIDI (note fondamentale et type de la détection de l'accord). Le réglage « Rx » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des données exclusives aux accords MIDI générées par un périphérique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

NOTE

Si le paramètre Clock est spécifié sur une valeur autre que INTERNAL, le style, le morceau ou le multi-pad ne pourront pas être reproduits à partir des touches de panneau.

Réglages de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page TRANSMIT (Transmission) à l'étape 4 en [page 124](#). Ce réglage détermine les parties à envoyer en tant que données MIDI ainsi que le canal MIDI via lequel les données sont envoyées.



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

À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

UPPER (Partie supérieure)

Partie de clavier jouée dans la section située à droite du point de partage pour les voix RIGHT 1, 2 et 3.

LOWER (Partie inférieure)

Partie de clavier pour voix jouée dans la section située à gauche du point de partage. Cette partie n'est pas affectée par le statut d'activation/désactivation de la touche [ACMP].

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

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

Les messages MIDI suivants peuvent être paramétrés sur l'écran TRANSMIT/RECEIVE (Transmission/réception).

- NOTE (Note events) (Événements de note) [page 74](#)
- CC (Control Change) (Changement de commande) [page 74](#)
- PC (Program Change) (Changement de programme) [page 74](#)
- PB (Pitch Bend) (Variation de hauteur de ton) [page 74](#)
- AT (Aftertouch) (Modification ultérieure) [page 74](#)

NOTE

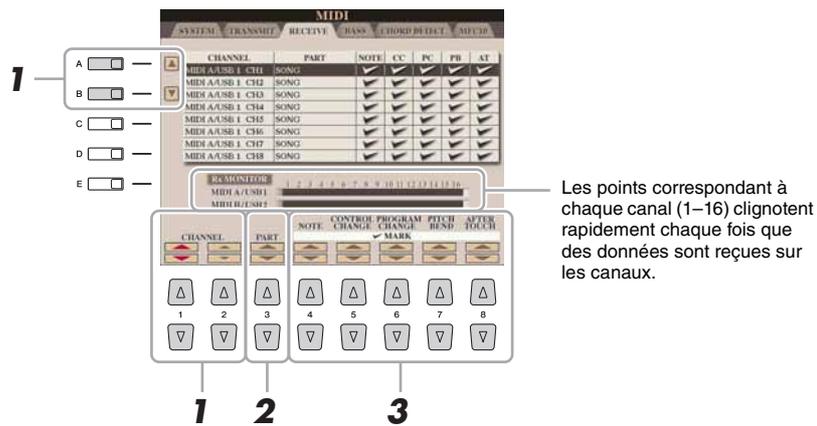
Si un même canal de transmission est affecté à plusieurs parties différentes, les messages MIDI transmis seront fusionnés sur un seul canal, produisant des sons imprévus et d'éventuelles pointes de tension au niveau du périphérique MIDI connecté.

NOTE

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

Réglages de réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page RECEIVE à l'étape 4 en [page 124](#). Ce réglage détermine les parties qui reçoivent des données MIDI et les canaux MIDI sur lesquels les données seront reçues.



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

Le Tyros4 peut recevoir des messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports) via une connexion USB.

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

À l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

KEYBOARD (Clavier)

Les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier du Tyros4.

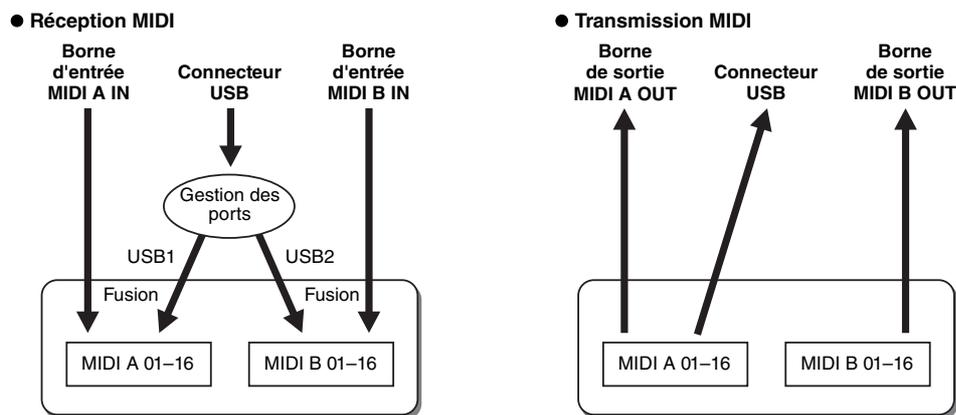
EXTRA PART 1-4 (Parties supplémentaires)

Quatre parties sont spécialement réservées à la réception et à la reproduction des données MIDI. Normalement, ces parties ne sont pas utilisées par l'instrument lui-même. Le Tyros4 peut servir de générateur de sons multi-timbre à 32 canaux grâce à l'utilisation de ces quatre parties en plus des parties générales (à l'exception du son de microphone).

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

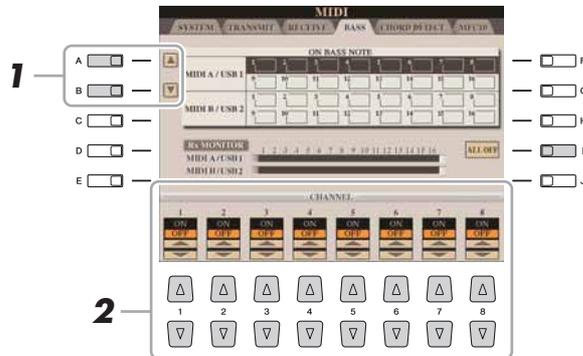
Transmission et réception MIDI via la borne USB et les bornes MIDI

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



Réglage de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page BASS (Basse) à l'étape 4 en [page 124](#). Ces réglages vous permettent de déterminer la note de basse pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « ON » sont reconnus en tant que notes de basse de l'accord de la reproduction du style. La note de basse est détectée quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « ON », la note de basse est détectée à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les canaux.



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

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

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

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

Les explications fournies ici s'appliquent à la page CHORD DETECT (Détection d'accord) à l'étape 4 en [page 124](#). Ces réglages vous permettent de déterminer le type d'accord pour la reproduction de style, sur la base des messages de note reçus via MIDI. Les messages d'activation ou de désactivation de note reçus sur les canaux réglés sur « ON » sont reconnus comme des notes pour la détection des accords de la reproduction de style. Les accords à détecter dépendent du type de doigté sélectionné. Le type d'accord est détecté quels que soient les réglages du paramètre [ACMP] et du point de partage. Lorsque plusieurs canaux sont réglés simultanément sur « ON », le type d'accord est détecté à partir des données MIDI fusionnées reçues sur les différents canaux.



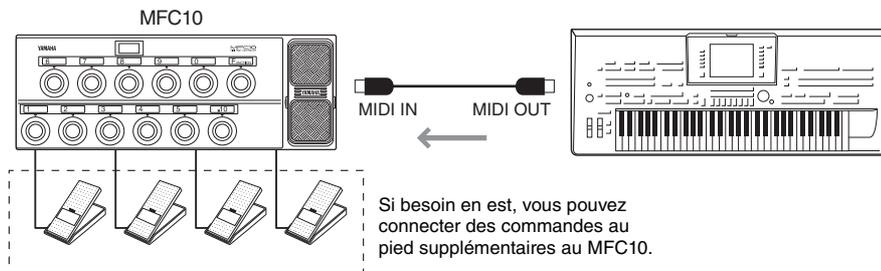
La procédure est quasiment identique à celle de l'écran BASS (Basse) ci-dessus.

Réglages MFC10

Les explications fournies ici s'appliquent à la page MFC10 de l'étape 4 en [page 124](#).

En connectant au Tyros4 un contrôleur au pied MIDI MFC10 fourni en option, vous pouvez aisément contrôler au pied une grande variété d'opérations et de fonctions, ce qui est idéal pour modifier les réglages et contrôler le son tout en jouant en live. Différentes fonctions peuvent être affectées à chaque sélecteur au pied, de même qu'il est possible de connecter au MFC10 cinq commandes au pied (en option), pour accroître les possibilités en matière de créativité sonore.

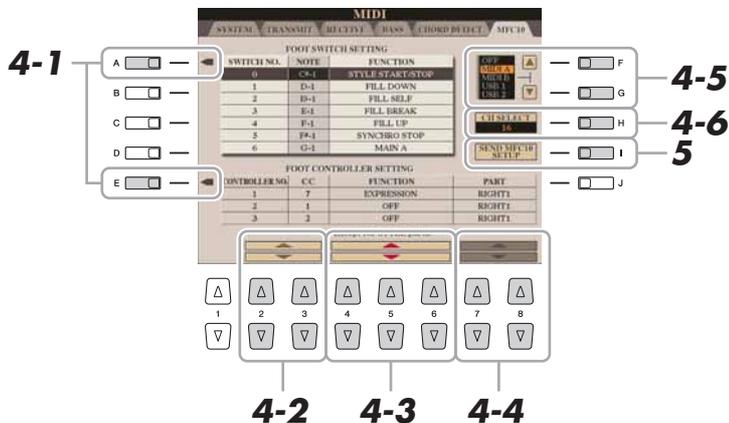
1 Connectez la borne MIDI IN du MFC10 à l'une des bornes MIDI OUT du Tyros4 à l'aide d'un câble MIDI.



2 Réglez le contrôleur MFC10 en mode normal de fonctionnement, puis activez son voyant [FUNCTION] (Fonction).

3 Exécutez les étapes 1–4 de la [page 124](#) pour appeler la page MFC10.

4 Réglez les paramètres de cet écran selon les besoins.



Il est possible d'effectuer deux réglages (ci-dessous) à partir de cet écran :

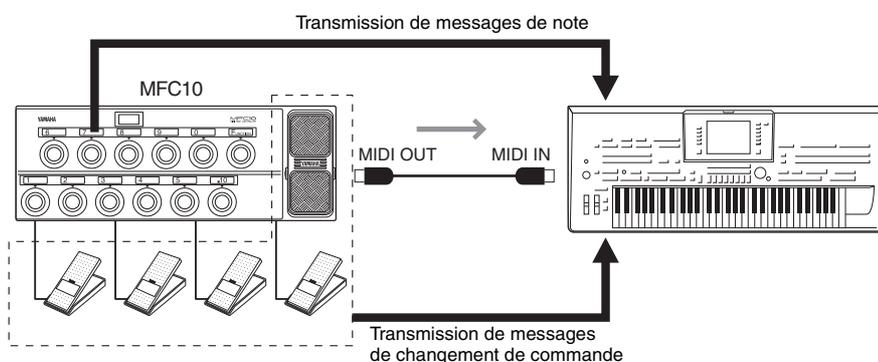
- Chacun des sélecteurs au pied (F00–F29) du MFC10 envoie un numéro de note au Tyros4, Tyros4 qui détermine alors la manière dont il va répondre à ce numéro de note (la fonction à exécuter par celui-ci).
- Chacun des contrôleurs au pied MFC10 envoie des messages de changement de commande sur un numéro de changement de commande spécifique au Tyros4, Tyros4 qui détermine alors la modalité de réponse à ce numéro de changement de commande (le paramètre à modifier par celui-ci).

4-1 Servez-vous des touches [A]/[E] pour sélectionner « FOOTSWITCH » ou « FOOT CONTROLLER ».

- 4-2** Utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] pour sélectionner le numéro de sélecteur au pied (F00–F29) ou de contrôleur au pied (1–5) auquel la fonction sera affectée.
Veuillez noter qu'au préalable, un numéro de note est attribué à chaque sélecteur au pied et un numéro de changement de commande à chaque contrôleur au pied, et que vous ne pouvez pas modifier ces réglages.
- 4-3** Utilisez les touches [4 ▲▼]–[6 ▲▼] pour spécifier la fonction affectée au sélecteur au pied (c'est-à-dire, le numéro de note) ou au contrôleur au pied (autrement dit, le numéro de changement de commande). Pour les détails sur les fonctions susceptibles d'être affectées au sélecteur au pied ou au contrôleur au pied, reportez-vous à la [page 122](#).
- 4-4** (Valable uniquement pour le réglage FOOT CONTROLLER) Spécifiez la partie à laquelle la fonction affectée au contrôleur au pied est appliquée à l'aide des touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼].
- 4-5** Utilisez les touches [F]/[G] pour déterminer le port MIDI à utiliser pour communiquer avec le contrôleur MFC10.
Le port USB (USB1, USB2) pourra être sélectionné ici même si le MFC10 ne possède pas de connecteur USB. En effet, il est possible d'utiliser l'ordinateur à la place du MFC10. (L'ordinateur peut envoyer au Tyros4 des données équivalentes à celles qui sont transmises par le MFC10. Pour plus de détails, voyez en bas de cette page.)
- 4-6** Utilisez la touche [H] (CH SELECT) pour déterminer le port MIDI à utiliser pour communiquer avec le contrôleur MFC10.

5 Appuyez sur la touche [I] (SEND MFC10 SETUP) (Envoi de configuration au MFC10) pour transmettre les réglages ici au contrôleur MFC10.

6 Déconnectez le câble MIDI du Tyros4 et du MFC10, puis raccordez la borne MIDI OUT du MFC10 à la borne MIDI IN du Tyros4 conformément au réglage ci-dessus en utilisant un câble MIDI.



7 Faites fonctionner le MFC10 pour vérifier que vous pouvez contrôler correctement le Tyros4 depuis le MFC10 configuré à l'étape 4.

8 Appuyez sur la touche [EXIT] pour retourner sur l'écran de sélection de modèle MIDI afin d'y sauvegarder les réglages ci-dessus dans l'onglet USER.

Utilisation d'un ordinateur ou d'un autre instrument MIDI à la place du MFC10

Les deux réglages suivants figurant sur la page MFC10 doivent être sauvegardés non sur le contrôleur MFC10 mais sur le Tyros4 en tant que modèle MIDI.

- Numéro de note/paires d'affectation de fonction du Tyros4
- Numéro de changement de commande/paires d'affectation de changement de paramètre du Tyros4

Si vous n'utilisez pas le MFC10, vous pourrez contrôler le Tyros4 par des numéros de note et des messages de changement de commande en provenance de n'importe quel dispositif MIDI approprié (par exemple, un ordinateur, un séquenceur ou un clavier principal). Prenez soin de régler le canal adéquat dans cet écran pour toute opération de contrôle par un dispositif externe.

NOTE

En fait, les couples respectifs formés par le numéro de sélecteur au pied et le numéro de note, le numéro de contrôleur au pied et le numéro de changement de commande, ainsi que le canal MIDI de communication réglés ci-dessus sont tous transmis au MFC10.

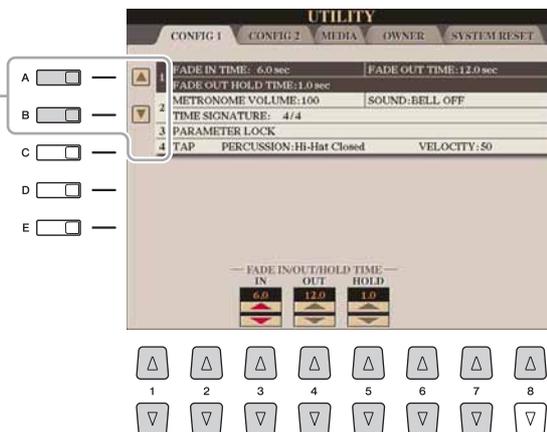
Table des matières

CONFIG1	132
CONFIG2	134
MEDIA (Support)	135
OWNER (Propriétaire)	136
SYSTEM RESET (Réinitialisation du système)	137
• Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine	137
• Custom Reset — enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme d'un fichier unique.....	138

CONFIG1

Sélectionnez le paramètre de votre choix :

- 1 Fade In/Out
- 2 Metronome
- 3 Parameter Lock
- 4 Tap



1 Fade In/Out (Ouverture/fermeture par fondu sonore)

Ces paramètres déterminent le comportement de la reproduction de style ou de morceau lorsque celle-ci est commandée par la touche [FADE IN/OUT].

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

2 Metronome (Métronome)

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

3 Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

Cette fonction permet de « verrouiller » des paramètres spécifiques (tels que les effets, le point de partage, etc.) de sorte qu'il ne soit plus possible de les sélectionner que par les commandes de panneau, au lieu de le faire à l'aide des fonctions Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, Song ou via des données de séquence.

Utilisez les touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis verrouillez-le à l'aide de la touche [8 ▲] (MARK ON).

4 Tap (Tapotement)

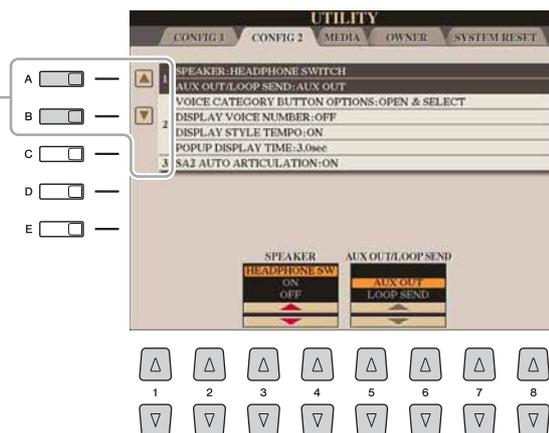
Ceci vous permet de régler la voix de batterie et sa vitesse lorsque la fonction Tap est activée.

[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Sélectionne l'instrument.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY (Vélocité)	Règle la vitesse.

CONFIG2

Sélectionnez le paramètre de votre choix :

- 1 Speaker/AUX Out- Loop Send
- 2 Options des touches de catégorie de voix/réglages liés aux écrans
- 3 SA2 Auto Articulation



1 Speaker/AUX Out- Loop Send (Haut-parleur/Sortie auxiliaire – Envoi de boucle)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SPEAKER (Haut-parleur)	Détermine si le haut-parleur installé en option émet des sons ou non. HEADPHONE SW (Sélecteur casque) : le haut-parleur fonctionne normalement, mais il est coupé lorsqu'un casque est branché à la prise PHONES. ON : le son du haut-parleur est toujours activé. OFF : le son du haut-parleur est désactivé.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	AUX OUT/LOOP SEND (Sortie auxiliaire/Envoi de boucle)	Sélectionne le type de sortie souhaité correspondant à la prise AUX OUT/LOOP SEND.

2 Options des touches de catégorie de voix/réglages liés aux écrans

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (Options de touches de catégorie de voix)	Détermine la procédure d'ouverture de l'écran VOICE SELECTION lorsque vous appuyez sur une des touches VOICE. OPEN & SELECT (Ouvrir et sélectionner) : ouvre l'écran VOICE SELECTION en appelant automatiquement la voix précédemment sélectionnée de cette catégorie (lorsque vous appuyez sur l'une des touches VOICE). OPEN ONLY (Ouvrir uniquement) : ouvre l'écran VOICE SELECTION en affichant la voix actuellement sélectionnée (lorsque vous appuyez sur l'une des touches VOICE).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER (Affichage du numéro de voix)	Détermine si la banque et le numéro de voix sont affichés dans l'écran VOICE SELECTION. Cela peut s'avérer utile lorsque vous voulez vérifier les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le numéro de changement de programme à spécifier lors de la sélection de voix à partir d'un périphérique MIDI externe. NOTE Les numéros affichés ici débutent à partir de « 1 ». Par conséquent, les numéros de changement de programme MIDI réels sont inférieurs d'une unité, puisque ce système de numérotation part de « 0 ». NOTE Cette fonction est indisponible pour les voix GS (les numéros de changement de programme ne s'affichent pas).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO (Affichage du tempo de style)	Spécifie si le tempo par défaut de chaque style présélectionné s'affiche ou non au-dessus du nom du style présélectionné dans l'écran STYLE SELECTION.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME (Délai d'affichage de la fenêtre contextuelle)	Détermine le temps d'affichage des fenêtres contextuelles avant fermeture. (Les fenêtres contextuelles s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE (Octave supérieure), etc.)

3 SA2 Auto Articulation (Articulation auto SA2)

Détermine si une articulation est ajoutée automatiquement aux voix SA2.

NOTE

Cela affecte non seulement les voix SA2 de votre performance au clavier, mais également les voix SA2 contenues dans les morceaux ou les styles.

MEDIA (Support)

Vous pouvez régler ou exécuter d'importantes opérations liées au support pour le Tyros4. Le terme « support » fait référence au périphérique de stockage USB et au disque dur interne.



[A]/[B]	DEVICE LIST (Liste de périphériques)	Sélectionne le support dont vous souhaitez vérifier la quantité de mémoire disponible (voir « PROPERTY » ci-dessous) ou que vous voulez formater (reportez-vous au mode d'emploi).
[F]	PROPERTY	Ouvre l'écran PROPERTY du support sélectionné à l'aide des touches [A]/[B]. Vous avez la possibilité de vérifier la taille de la mémoire disponible sur le support. NOTE La valeur affichée de la mémoire disponible est approximative.
[H]	FORMAT (Formatage)	Formate le support sélectionné via les touches [A]/[B]. Reportez-vous au chapitre 11 du mode d'emploi.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	HARD DISK SLEEP TIME (Minuterie de mise en veille du disque dur)	L'unité du disque dur se met en mode de veille au bout d'un certain temps d'inactivité, à la fois pour maximiser la durée de vie du disque dur et pour minimiser le bruit mécanique inutile. Ce paramètre détermine le temps de mise en veille. NOTE Lorsque vous utilisez la fonction Audio Recorder/Player, veillez à régler ce paramètre sur « NEVER » (Jamais), sinon la fonction Audio Recorder/Player risque ne pas fonctionner correctement.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (Ouverture automatique du morceau)	Active ou désactive la fonction Song Auto Open. Lorsque ce réglage est spécifié sur « ON » et le support sélectionné sous Device List inséré, le Tyros4 appelle automatiquement le premier morceau stocké sur le support.

OWNER (Propriétaire)

Sélectionnez le paramètre de votre choix :

- 1 Owner Name/Language/Main Picture
- 2 License Key



1 Owner Name (Nom du propriétaire)/Language (Langue)/Main Picture (Image principale)

[D]	BACKUP (Sauvegarde)	Sauvegarde toutes les données sur l'instrument dans un périphérique de stockage USB. Reportez-vous au mode d'emploi.
[E]	RESTORE (Restauration)	Charge le fichier de sauvegarde depuis le périphérique de stockage USB.
[I]	OWNER NAME (Nom de propriétaire)	Permet de saisir votre nom en tant que propriétaire de l'instrument. Le nom du propriétaire est indiqué sur l'écran d'ouverture qui apparaît à la mise sous tension de l'unité. Pour plus de détails sur la saisie de caractères, reportez-vous à la section Principe d'utilisation du Mode d'emploi.
[J]	MAIN PICTURE (Image principale)	Permet de sélectionner l'image d'arrière-plan de l'écran principal. Vous pouvez sélectionner une image parmi les nombreuses possibilités offertes sur la page Preset. Une fois votre sélection effectuée, appuyez sur la touche [EXIT] pour fermer l'écran SELECTION. Vous pouvez également utiliser une photo originale stockée sur le périphérique de stockage USB ou le disque dur interne. Vérifiez que le fichier image est de type bitmap (.BMP) et qu'il ne dépasse pas 640 x 480 pixels en résolution. Copiez d'abord le fichier souhaité depuis le périphérique USB ou la page USER, puis sélectionnez-le sur la page USER. NOTE L'explication concernant la compatibilité des images est également valable pour l'arrière-plan de l'écran SONG LYRIC (Paroles de morceau) (page 55).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (Langue)	Détermine la langue utilisée pour les messages des écrans. Une fois que vous avez modifié ce paramètre, tous les messages seront affichés dans la langue de votre choix.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Affiche le numéro de version de l'instrument.

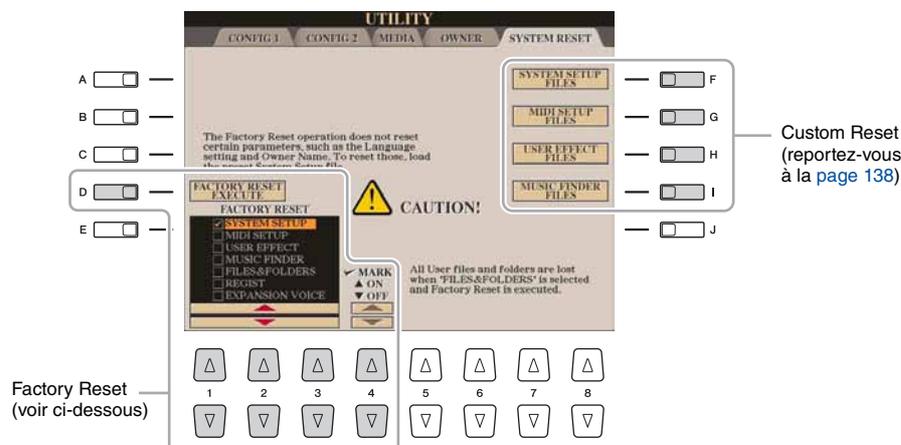
2 License Key (Clé de licence)

Une clé de licence peut s'avérer nécessaire lorsque vous achetez et installez des voix, des morceaux, des styles, etc. Premium (appelés données Premium Pack).

Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 1 du Mode d'emploi.

SYSTEM RESET (Réinitialisation du système)

L'écran SYSTEM RESET (Réinitialisation du système) propose deux méthodes de réinitialisation : Factory Reset (Réinitialisation aux réglages d'usine) et Custom Reset (Réinitialisation aux réglages personnalisés).



Factory Reset — restauration des réglages programmés en usine

Cette fonction vous permet de réinitialiser le Tyros4 sur les réglages d'usine d'origine.

- Sélectionnez l'élément à réinitialiser à l'aide des touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] et cochez-le en appuyant sur la touche [4 ▲] (MARK ON).**

Pour désélectionner l'élément, appuyez sur la touche [4 ▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP (Configuration du système)	Rétablit les paramètres de configuration du système correspondant aux réglages d'usine initiaux. Reportez-vous à la Liste des données fournie séparément pour obtenir des détails sur les paramètres appartenant à la configuration système.
MIDI SETUP (Configuration MIDI)	Rétablit les réglages MIDI programmés en usine, dont les modèles MIDI stockés dans l'onglet USER.
USER EFFECT (Effet utilisateur)	Restaure les valeurs programmées en usine des réglages des effets utilisateur, et notamment les types d'effet utilisateur, les types d'égaliseur principal utilisateur et les types de compresseur utilisateur créés via l'écran MIXING CONSOLE, de même que des types d'harmonie vocale utilisateur et des mémoires de réglages du microphone utilisateur.
MUSIC FINDER	Rétablit les réglages d'usine des données de Music Finder (pour tous les enregistrements).
FILES & FOLDERS (Fichiers et dossiers)	Supprime tous les fichiers et dossiers stockés dans l'écran de l'onglet USER.
REGIST (Registration)	Supprime temporairement les réglages actuels de la mémoire de registration de la banque sélectionnée. Vous pouvez obtenir le même résultat en mettant l'instrument sous tension tout en maintenant la touche B5 (note B (si) à l'extrême droite du clavier) enfoncée.
EXPANSION VOICE (Voix Expansion)	Supprime toutes les voix Expansion.

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

Custom Reset — enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme d'un fichier unique

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

1 Effectuez tous les réglages souhaités sur l'instrument.

2 Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET

3 Appuyez sur une des touches [F]–[I] afin d'appeler l'écran à utiliser pour l'enregistrement des données.

[F]	SYSTEM SETUP FILES (Fichiers de configuration système)	Les paramètres réglés sur les différents écrans, tels que [FUNCTION] → [I] UTILITY ou l'écran de réglage du microphone sont traités sous forme de fichier de configuration système unique. Reportez-vous à la Liste des données fournie séparément pour obtenir les détails sur les paramètres appartenant à la configuration système.
[G]	MIDI SETUP FILES (Fichiers de configuration MIDI)	Les réglages MIDI, en ce compris les modèles MIDI situés dans l'écran de l'onglet USER, sont traités comme un fichier unique.
[H]	USER EFFECT FILES (Fichiers d'effets utilisateur)	Les réglages d'effets utilisateur, et notamment les types d'effet utilisateur, les types d'égaliseur principal utilisateur et les types de compresseur utilisateur créés via l'écran MIXING CONSOLE, de même que les types d'harmonie vocale utilisateur et les mémoires de réglages du microphone utilisateur, sont gérés sous la forme d'un fichier unique.
[I]	MUSIC FINDER FILES (Fichiers de Music Finder)	Tous les enregistrements Music Finder, qu'ils soient créés ou présélectionnés, sont traités comme un seul fichier.

4 Utilisez les touches [◀][▶] de la section TAB pour sélectionner l'onglet (autre que PRESET) dans lequel les réglages doivent être sauvegardés.

5 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le fichier.

6 Pour rappeler votre fichier, appuyez sur les touches [F]–[I] souhaitées dans l'écran SYSTEM RESET puis sélectionnez le fichier concerné.

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

Index

Chiffres

1-16..... 61
3BAND EQ..... 119

A

ACCENT TYPE 47
Accord 9
Accordage affiné..... 9
ADD TO FAVORITE..... 80
ADD WAVE, écran 21–22
AFTER TOUCH 6, 13
AI FINGERED 35
AI FULL KEYBOARD 35
ALL SOUND OFF 26
ALL-PURPOSE 52
ALTERNATE GROUP 26
AMPLITUDE..... 12–13
Any Key 59
APPEND..... 82
ARABIC1 9
ARABIC2 9
ARPEGGIO 52
ASSEMBLY..... 21, 40, 44
ASSIGN (Harmonie/écho)..... 8
ATTACK (Vocoder) 105
ATTACK (Voice Set) 13
AUDITION..... 19
AUTO CH SET 57
AUX OUT/LOOP SEND 134

B

BAND PASS FILTER
(Filtre passe-bande) 106
BAR CLEAR..... 48
BAR COPY 48
BASIC 40–41
BASS..... 124, 129
BEAT CONVERTER 46
BOOST/CUT 47
BRIGHT (Clarté) 13
BRIGHTNESS 108
BROWSER SETTING..... 115
BYPASS 51

C

CARRIER..... 105
CATEGORY 18–19, 25
CENTER KEY 22
CHANNEL (Song Creator) 61, 70
CHANNEL
(Style Creator) 40, 47–48

CHANNEL (Voice Creator)..... 29
CHANNEL TRANSPOSE..... 72
CHORD (Song Creator)..... 61, 65
CHORD (Style Creator) 50–51
CHORD DETECT 124, 129
Chord Events 74
CHORD FINGERING 34
CHORD NOTE ONLY 8
CHORD SYS/EX..... 126
Chord Tutor..... 34
CHORDAL TYPE..... 100
CHORUS 109
CHORUS
(Vocal Harmony)..... 100, 105
CHORUS DEPTH 14
CHORUS DEPTH (Talk) 121
CLOCK..... 126
COMMON..... 12
COMPARE..... 11
COMPRESSOR..... 120
CONFIG1..... 132
CONFIG2..... 134
Console de mixage 107
Contrôleur au pied 121
CONTROLLER..... 6, 10, 121
CONTROLLER (Voice Set) 12
Cool! 4
Custom Reset 138
Custom Voice..... 20
CUSTOM VOICE
ASSEMBLY 21, 25
CUSTOM VOICE EDIT via PC 33
Custom! 5
CustomWA!..... 5

D

DECAY 13
DEFRAG (Module d'extension)..... 29
DELETE (Song Creator) 71
DELETE (Style Creator) 42
DELETE WAVE 23
Detail..... 102, 106
DETUNE..... 101
DIGITAL RECORDING..... 40, 61, 77
DORIAN 52
DORIAN 5th 52
DRUM MAPPING, écran..... 25
DSP 14, 109
DYNAMICS 47

E

Écran Lyrics 55
EDIT 40
EFFECT 105, 109
EFFECT/EQ..... 14
EG 13
Égaliseur 112
EMPTY..... 25
END KEY..... 23
Enregistreur/lecteur audio..... 87
Envelope Generator 13
EQ 14, 112
EQUAL..... 9
Événements de note 74
EVENT LIST, écran 44, 73
EXPAND/COMP 47
Expansion Module 18

F

Factory Reset..... 137
Fade in/out..... 132
Favorite 80
FILTER..... 12–13, 108
FILTER (EVENT LIST, écran) 75
FINE 46
FINGERED 35
FINGERED ON BASS..... 35
FIXED DO 54
FIXED PITCH..... 22
Follow Lights..... 58
FOOT PEDAL 121
FOOTAGE 16
FORMANT..... 101, 105
FORMAT (Module d'extension) 29
Format de fichier de style 49
Freeze..... 84
Frequency 112
FULL KEYBOARD 35

G

Gain..... 112
GLIDE 122
GM 5
GROOVE..... 40, 46
Guide 58
GUITAR 51

H

HARMO. (Contenu harmonique).... 13
HARMONIC CONTENT..... 13, 108
HARMONIC MINOR 51
HARMONIC MINOR 5th 51

HARMONY.....	14
HARMONY ASSIGN	99–100
HIGH KEY.....	52
HPF (Filtre passe-haut).....	105

I

IMPORT.....	18
INDIVIDUAL LOAD	31
INITIAL TOUCH.....	6
INPUT LEVEL, indicateur.....	119
Internet Direct Connection.....	115

K

Karao-Key.....	59
KBD.VEL (Vélocité du clavier)	62
KEY MAPPING, écran	23
KEY SIGNATURE.....	54
KEYBOARD (Transposition).....	10
KEYBOARD (Vocal Harmony).....	97
KEYBOARD/PANEL.....	6, 10
KIRNBERGER.....	9
Kit Edit.....	27
KIT ↔ INST	25

L

Language.....	136
Legacy.....	5
LENG (Longueur).....	16
LFO.....	12–13
LIBRARY EDIT	28
LIBRARY LOAD.....	32
LIBRARY SAVE.....	30
License Key.....	136
Line Out.....	114
Live!	4–5
Live!Drums.....	5
Live!SFX.....	5
Local Control	126
LOOP	76
Loop Recording	41
LYRICS	61
Lyrics Event.....	74
LYRICS LANGUAGE.....	58

M

Main Picture	136
MASTER (Transposition)	10
Master EQ.....	113
MASTER TUNE	9
MEAN-TONE.....	9
MEDIA.....	135
MELODIC MINOR.....	51
MELODIC MINOR 5th	51
MELODY	51
Mémoire de registration	84
MEMORY (OTS).....	39

MESSAGE SW.....	126
Metronome.....	133
MFC10	130
MIC SETTING.....	118–119
MIC/TALK, voyant.....	119
Microphone	118
MIDI SETUP FILES.....	138
MIX	72

MODE

(Enregistreur/lecteur audio).....	91
MODE (Organ Flutes)	16
MODE (Vocal Harmony)	100
Modèles MIDI	125
MODULATION (Pédale)	122
MODULATION (Voice Set)	12
Module d'extension	19
Module d'extension de la mémoire flash.....	17, 20, 24
MONO/POLY	12
Morceau	53
MOVABLE DO.....	54
MULTI FINGER	35
Multi Pad Creator.....	77
MULTI PAD EDIT	79
Multi-pad.....	77
Music Finder	80
MUSIC FINDER +.....	83
MUSIC FINDER FILES.....	138

N

NATURAL MINOR	52
NATURAL MINOR 5th.....	52
NEW BANK.....	77
NEW STYLE	41
NOISE GATE	119
NORMAL REC	89
NORMALIZE	88
Notation musicale	53
NOTE LIMIT.....	52
NOTE NAME.....	54
NTR	51
NTT.....	51
NUDGE	91

O

OCTAVE.....	108
OCTAVE (Vocal Harmony)	105
One Touch Setting	39
Organ Flutes	16
Organ Flutes!	5
ORIGINAL BEAT	46
OTS LINK TIMING	36
Overdub Recording.....	41
Overview	99, 104
OWNER.....	136
Owner Name.....	136

P

P.A.T.....	60
Page VOCAL	119
PAN (Talk).....	121
PAN (Vocal Harmony).....	101
PAN (Voice Creator)	26
PANEL SUSTAIN	14
PANPOT	107
PARAMETER (Style Creator).....	40, 49
Parameter Lock.....	133
Part.....	101
PART OCTAVE.....	12
PART ON/OFF (Réglage de style)	37
Partition.....	53
PEDAL PUNCH IN/OUT.....	68
PHRASE MARK REPEAT	57
PITCH BEND	122
PITCH BEND RANGE.....	108
PITCH CORRECT MODE.....	101
PITCH DETECT	120
PITCH SHIFT.....	52
PITCH SHIFT TO ROOT	52
PLAY ROOT	50
Playlist	93
Polarité de la pédale	121
PORTAMENTO.....	122
PORTAMENTO TIME	108
PORTAMENTO TIME (Voice Set).....	12
Property	29
Punch In/Out (Audio Recorder/Player)	90
Punch In/Out (Morceau)	68
PURE MAJOR.....	9
PURE MINOR	9
PYTHAGOREAN.....	9

Q

QUANTIZE	48, 54, 71
QUICK START	58

R

Realtime Recording (Multi Pad).....	77
Realtime Recording (Style)	41
REC END	68
REC MODE (Song Creator)	61, 68
REC START	68
RECEIVE.....	124, 128
RECEIVE NOTE OFF	26
RECEIVE TRANSPOSE.....	126
RECORD EDIT	81
RECORD, écran.....	41
REDUCTION LEVEL (Talk)	121
REGIST SEQUENCE/FREEZE/ VOICE SET	15, 84–85
Registration Sequence	85

Réglages MIDI.....	124
REHEARSAL.....	91
RELEASE (Vocal Harmony).....	105
RELES. (Release).....	13
REMOVE EVENT.....	48
REPEAT FOLDER.....	57
REPEAT MODE.....	57
Repère de fin de boucle.....	76
Repère de position dans le morceau.....	76
Repère de saut.....	76
REPLACE.....	82
Réponse au toucher.....	6
RESP (Réponse).....	16
RETRIGGER.....	52
RETRIGGER TO ROOT.....	52
REVERB.....	26, 109
REVERB (Vocal Harmony).....	100, 105
REVERB DEPTH.....	14
REVERB DEPTH (Talk).....	121
RHY CLEAR.....	43
ROOT FIXED.....	51
ROOT TRANS.....	51
RTR.....	52

S

SA2 Auto Articulation.....	134
SCALE TUNE.....	9
Score.....	53
SECTION SET.....	37
SELECT WAVE.....	21, 25
Sélecteur au pied.....	121
Sensibilité au toucher.....	6
SEQUENCE END.....	85
SET UP (Partition).....	54
SETUP (Song Creator).....	72
SETUP (Vocal Harmony).....	96
SFF.....	49
SFF GE.....	49
SFX.....	5
Signet.....	116
SINGLE FINGER.....	35
SOFT.....	6, 122
SONG (Transposition).....	10
Song Creator.....	61
SONG SETTING.....	57
SOSTENUTO.....	122
SOUND.....	13
SOURCE ROOT.....	50
SP (Position dans le morceau).....	76
SPEAKER.....	134
SPEED (Harmonie/écho).....	8
SPEED (Vocal).....	120
SPLIT POINT.....	38
START KEY.....	22–23
Start/End, point.....	92
START/STOP (MIDI).....	126

STEP RECORD, écran.....	62
Step Recording (Morceau).....	61
Step Recording (morceau).....	65
Step Recording (Multi-Pad).....	78
Step Recording (Style).....	44
STOP (RTR).....	52
STOP ACMP.....	36
STORE.....	23, 27
STRENGTH.....	47
STROKE.....	52
Style.....	34
Style Assembly.....	44
Style Creator.....	40
STYLE SETTING.....	36
STYLE SETTING/SPLIT POINT/ CHORD FINGERING	34, 36, 38
STYLE TOUCH.....	37
Sweet!.....	4
SWING.....	46
SYNCHRO STOP WINDOW.....	37
SYS/EX.....	61, 126
SYSTEM.....	124, 126
System Exclusive Events.....	74
SYSTEM RESET.....	137
SYSTEM SETUP.....	137
SYSTEM SETUP FILES.....	138

T

TALK MIXING.....	121
TALK, page.....	120
Tap.....	133
TARGET.....	26
Technologie Performance Assistant.....	60
TEMPO (Réglage de style).....	37
TEXT, écran.....	55
TOUCH LIMIT.....	8
TOUCH SENSE (Voice Set).....	12
TRACK DELETE.....	88
TRACK SELECT.....	88–90
TRANSMIT.....	124, 127
TRANSMIT CLOCK.....	126
TRANSCOPE.....	108
TRANSCOPE (Vocal Harmony)...	101
TRANSCOPE ASSIGN.....	10
Transposition de note.....	51
TUNE.....	108
TUNING.....	108
Type d'affectation multiple.....	7
Type d'harmonie/écho.....	7
Types d'écho.....	7
Types d'harmonie.....	7

U

USER EFFECT FILES.....	138
USER MEMORY.....	119
Utility.....	132

V

VARIATION (DSP).....	14
VELOCITY CHANGE.....	48
VH TYPE SELECT.....	96, 98, 103
VIBRATO.....	14
VIBRATO SPEED.....	16
VIEW NOTE.....	26
VOCAL EFFECT EDIT.....	99, 104
Vocal Harmony.....	96
VOCODER.....	105
VOCODER CONTROL.....	97
VOICE (Console de mixage).....	107
Voice Creator.....	17
Voice Editor.....	33
Voice Property (Voice Creator).....	29
VOICE RAM.....	29
VOICE SET.....	15
Voice Set.....	11
Voix.....	4
Voix de batterie personnalisée.....	24
Voix Premium.....	31, 136
Voix supplémentaire.....	31
VOL (Organ Flutes).....	16
VOL/VOICE.....	107
VOLUME (Audio Recorder/Player).....	88
VOLUME (Harmonie/écho).....	8
VOLUME (Mixing Console).....	107
VOLUME (Talk).....	121
VOLUME (Vocal Harmony).....	101
VOLUME (Voice Creator).....	26
VOLUME (Voice Set).....	12
VOLUME/ATTACK.....	16

W

WAVE COUNT.....	29
Wave Property.....	29
WAVE VOLUME.....	22
WAVEFORM COUNT.....	29
WERCKMEISTER.....	9

X

XG.....	5
---------	---