YAMAHA

CLAVIER ARRANGEUR PROFESSIONNEL

Tyros3

Manuel de référence

GENERAL MIDI2 XG GS XF STYLE FILE GE TYPE FILE for XG AEM™

FR

Table des matières

1 Voix – Jeu au clavier – 4

Caractéristiques des voix 4
Sélection de voix GM/XG ou autres depuis le panneau 5
Réglages liés aux effets 6
Réglages liés à la hauteur de ton 9
Edition de voix (Voice Set) 11
Edition des paramètres Organ Flutes 16
Création de voix personnalisées (Voice Creator) 17

2 Styles – Reproduction du rythme et de l'accompagnement – 30

Sélection du type de doigté d'accord 30
Réglages relatifs à la reproduction de style 32
Réglages du point de partage 34
Mémorisation de la présélection immédiate d'origine 35
Création/édition de styles (Style Creator) 36

3 Morceaux – Enregistrement de vos performances et création de morceaux – 49

Edition des réglages des partitions 49
Edition des réglages d'affichage des paroles 51
Paramètres liés à la reproduction du morceau (réglages Repeat (Répéter), Channel, fonction Guide) 52
Création/édition de morceaux (Song Creator) 56

4 Multi pads – Ajout de phrases musicales à votre performance – 70

Création de multi pad (Multi Pad Creator) 70
Edition de multi pads 72

5 Music Finder – Sélection de configurations musicales idéales – 73

Création d'un groupe d'enregistrements préférés 73
Edition des enregistrements 74
Sauvegarde de l'enregistrement dans un fichier unique 75
Affichage d'informations sur les enregistrements sur Internet 76

6 Mémoire de registration – Enregistrement et rappel des réglages personnalisés du panneau – 77

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze (Gel)) 77
Appel des numéros de la mémoire de registration dans l'ordre (Registration Sequence (Séquence de registration)) 78

7 Enregistrement audio à l'aide de la fonction Hard Disk Recorder 80

Importation d'un fichier audio 80
Edition des données enregistrées 82
Réenregistrement 83
Réglage des points de début/fin des données audio 86
Mode Playlist (Liste de reproduction) 87

8 Console de mixage – Edition du volume et de l'équilibre sonore – 90

Modification des paramètres VOL/VOICE (Volume/Voix) 90
Modification des paramètres FILTER (Filtre) 92
Modification des paramètres TUNE (Accord) 92
Modification des paramètres EFFECT 93
Modification des paramètres EQ 96
Réglages de la sortie de ligne Line Out 98

9 Internet Direct Connection – Connexion directe du Tyros3 à Internet – 99

Enregistrement de signets pour vos pages préférées 99
A propos de l'écran de réglages Internet (BROWSER (Navigateur)) 101

10 Connexions – Utilisation du Tyros3 avec d'autres périphériques – 102

Réglages de microphone 102
Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied 109
Réglages MIDI 112

11 Utility (Utilitaires) – Pour effectuer les réglages d'ensemble – 120

CONFIG1 120
CONFIG2 122
MEDIA (Support) 123
OWNER (Propriétaire) 124
SYSTEM RESET (Réinitialisation du système) 125

Index 127

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.

Voix

– Jeu au clavier –

Table des matières

Caractéristiques des voix 4
Sélection de voix GM/XG ou autres depuis le 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
Edition 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
Edition des paramètres Organ Flutes 16
Création de voix personnalisées (Voice Creator) 17
• Création de voix normales (voix personnalisée) 17
• Création de voix de batterie (voix de batterie personnalisée) 22
• Edition d'une banque de voix Expansion : fonction Library Edit (Edition dans bibliothèque) 24
• Sauvegarde de voix personnalisées dans une bibliothèque : fonction Library Save (Enregistrer dans bibliothèque). 26
• Chargement d'une voix supplémentaire sur le Tyros3 : fonction Individual Load (Chargement individuel) 27
• Chargement d'une banque de voix Expansion (bibliothèque) sur le Tyros3 : fonction Library Load (Chargement dans bibliothèque). . .28
• Edition d'une voix personnalisée sur votre ordinateur : fonction Voice Editor (Editeur de voix) 29

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).

Live!	Ces sonorités d'instruments acoustiques ont été échantillonnées en stéréo afin de reproduire un véritable 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 prodigieuse et des programmations extrêmement sophistiquées.
Sweet!	Ces sonorités 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	Différentes sonorités de batterie et de percussion sont affectées à des touches individuelles, ce qui vous permet de reproduire les sons depuis le clavier.
SFX	Divers effets spéciaux sont affectés aux 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.

MegaVoice	Reportez-vous au mode d'emploi.
S.Articulation!	Reportez-vous au mode d'emploi.
S.Articulation2!	Reportez-vous au mode d'emploi.
Live!Drums	Ces sons de batterie de qualité supérieure tirent le meilleur parti de l'échantillonnage en stéréo et de l'échantillonnage dynamique.
Live!SFX	Il s'agit de sons de percussions de musique latine haute qualité, qui exploitent parfaitement les échantillonnages stéréo et dynamique. Ils offrent une gamme de percussions plus vaste et plus variée que celle des voix de batterie normales.
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 autres depuis le panneau

Les voix GM/XG ainsi que les voix spécifiques à d'autres instruments tels que Tyros ou Tyros2 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.

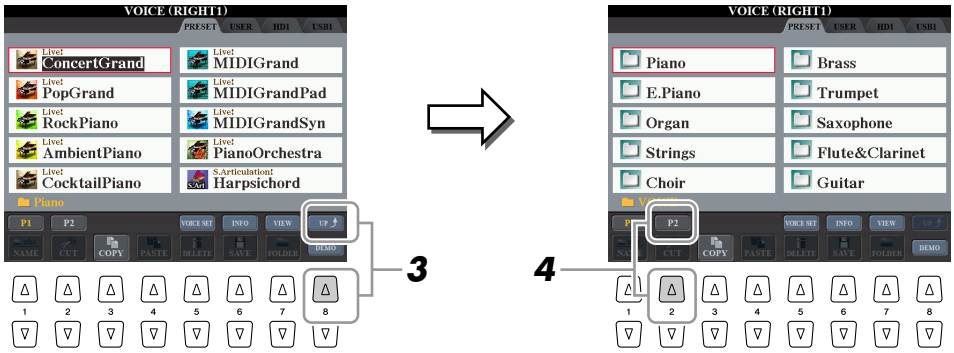
1 **Appuyez sur la touche PART SELECT (Sélection de partie) pour laquelle vous souhaitez appeler la voix choisie.**

2 **Appuyez sur l'une des touches VOICE (Voix) pour ouvrir l'écran Voice Selection (Sélection de voix) correspondant.**

3 **Appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) (Haut) pour appeler les catégories de voix.**

NOTE

Le dossier « Legacy » (Patrimonial) est consultable à partir de cet écran. Il contient les voix issues des précédents claviers Yamaha, tels que le Tyros2 ou le Tyros et assure la compatibilité de données avec d'autres modèles d'instruments.



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.**

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.

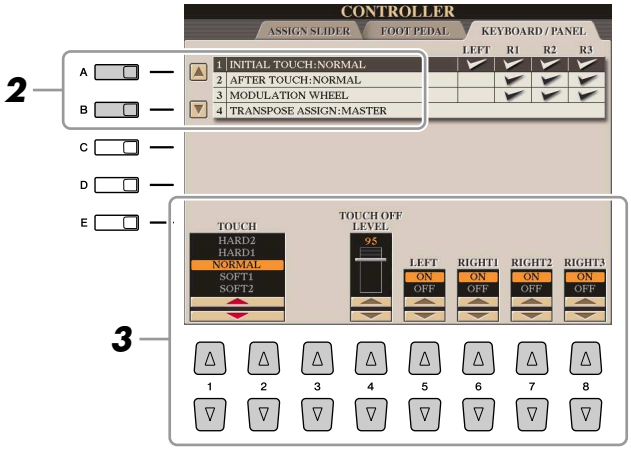
NOTE

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 : INITIAL TOUCH (Toucher initial) ou AFTER TOUCH (Modification ultérieure).**



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

● 1 INITIAL TOUCH (Toucher initial)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH (Toucher)	Détermine le réglage de sensibilité au toucher initial. **HARD 2 (Fort 2) :** nécessite de jouer fort pour produire un volume élevé. Idéal pour les interprètes ayant un toucher lourd. **HARD 1 :** nécessite un toucher de force moyenne pour obtenir un volume élevé. **NORMAL :** réponse au toucher standard. **SOFT 1 (Atténué 1) :** produit un volume élevé avec un toucher de force moyenne. **SOFT 2 :** produit un volume relativement élevé même avec un toucher de faible force. Idéal pour les interprètes ayant un toucher léger.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL (Niveau de désactivation de toucher)	Détermine le niveau de volume fixe lorsque le réglage Touch est spécifié sur « OFF ».
[5 ▲▼]–[8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3 (Partie à main gauche–Partie à main droite 3)	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 la modification ultérieure 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.

NOTE

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 **Servez-vous des touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] pour sélectionner le type d'harmonie/écho.**

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

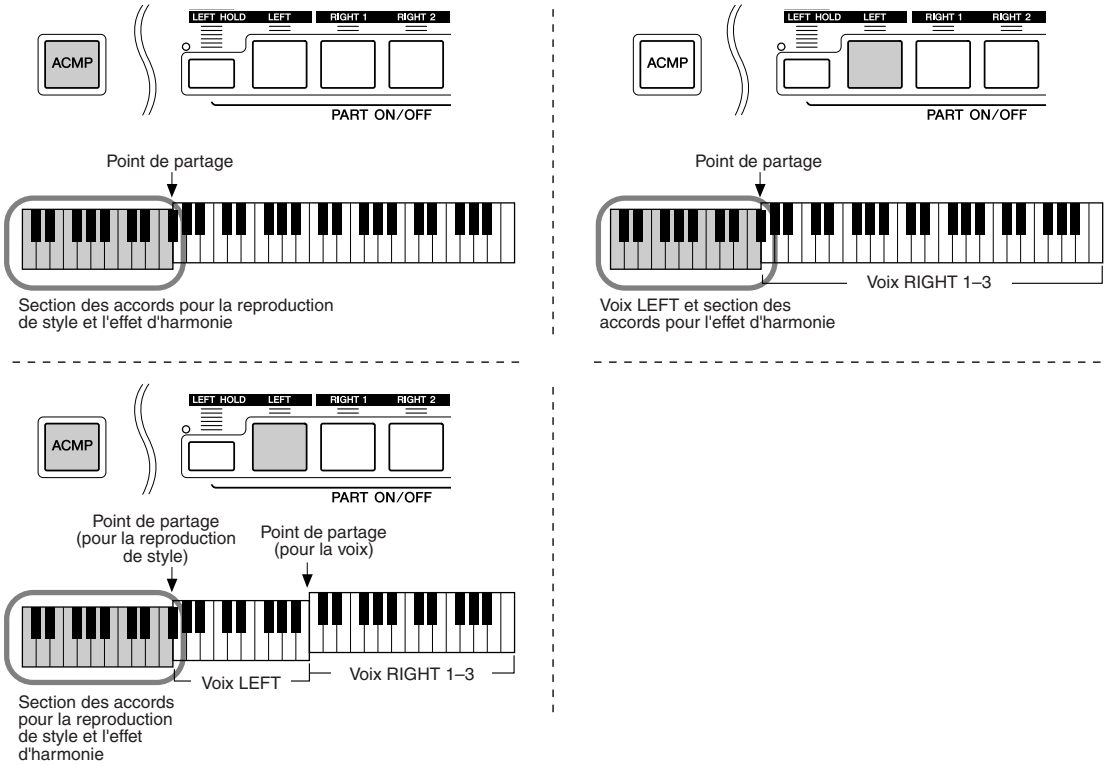
Types d'harmonie
Ces types appliquent l'effet d'harmonie aux notes jouées dans la section à main droite du clavier selon l'accord spécifié dans la section à main gauche. (Il convient de noter que les réglages « 1+5 » et « Octave » ne sont pas affectés par l'accord.)

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).

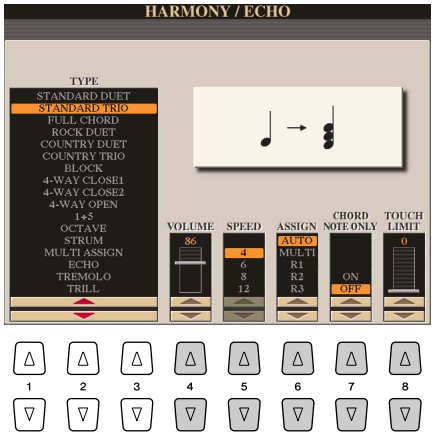
PAGE SUIVANTE

● 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 **Servez-vous des 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 des notes d'harmonie ou d'écho générées par l'effet d'harmonie/écho.
[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 du clavier dans laquelle les notes d'harmonie et d'écho retentissent.
[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 des 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 valeur de vélocité la plus faible à laquelle la note d'harmonie est audible. Cela vous permet d'appliquer l'harmonie en fonction de la force de votre jeu et de créer ainsi 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 Tyros3 en même temps que d'autres instruments ou en accompagnement de CD audio. La fonction Tune (Accordage) n'affecte pas les voix Drum Kit et SFX Kit.

1 **Appelez l'écran approprié.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

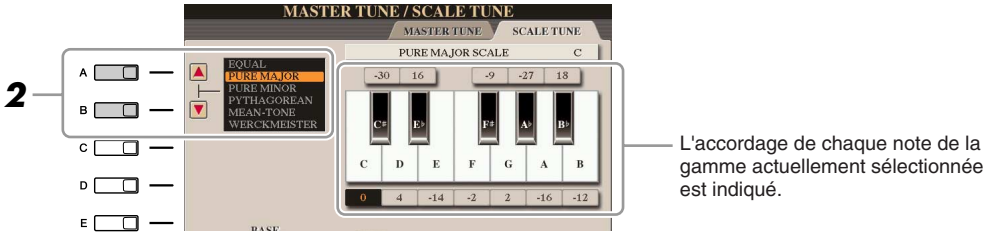
2 **Servez-vous des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] pour régler l'accordage sur une valeur comprise entre 414,8 Hz et 466,8 Hz.**
Appuyez simultanément sur les touches 4 ou 5 [▲] et [▼] pour réinitialiser le réglage sur sa valeur d'usine spécifiée sur 440,0 Hz.

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.**

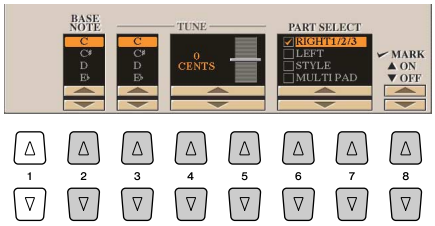


● Types de gamme présélectionnés

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)	Inventée par le célèbre philosophe grec, cette gamme se base sur une série de quintes parfaites, regroupées en une seule octave. La tierce de cet accord est légèrement instable mais la quarte et la quinte sont remarquables et parfaitement 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 surtout été utilisée entre les 16ème et 18ème 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.

PAGE SUIVANTE

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 de la touche [3 ▲▼] puis réglez-la par paliers de centièmes de ton en utilisant les touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼].
[6 ▲▼]/[7 ▲▼]	PART SELECT (Sélection de partie)	Sélectionnez la partie à laquelle vous souhaitez appliquer le réglage Scale Tune en vous servant des touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼]. Puis appuyez sur la touche [8 ▲] pour décocher un élément ou sur la touche [8 ▼] pour décocher une option.
[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 TRANSPOSE (Transposition) [-]/[+].

1 **Appelez l'écran approprié.**

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

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

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

KEYBOARD (Clavier)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches 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 pads (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 TRANSPOSE [-]/[+] affectent uniquement la hauteur de ton de la reproduction de morceau.
MASTER (Niveau d'ensemble)	Lorsque ce réglage est sélectionné, les touches TRANSPOSE [-]/[+] affectent la hauteur de ton d'ensemble de l'instrument.

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

Edition de voix (Voice Set)

Le Tyros3 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.

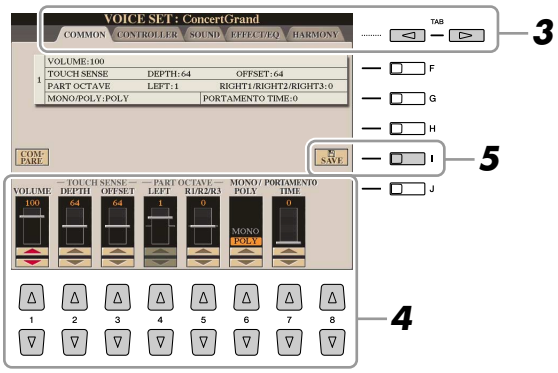
1 Sélectionnez la voix souhaitée (autre qu'une voix Organ Flutes).

La méthode d'édition des voix ORGAN FLUTES est différente de celle utilisée pour les autres voix. Pour obtenir des instructions à cet effet, reportez-vous à la page 16.

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

3 Servez-vous des touches TAB (Onglet) [◀][▶] pour sélectionner l'écran de réglage pertinent.

Pour obtenir des informations sur les paramètres disponibles dans les différents écrans, reportez-vous à la section « Paramètres modifiables dans les écrans VOICE SET » en page 12.



4 Servez-vous des touches [A]/[B] selon les besoins pour sélectionner l'élément (le paramètre) à éditer la voix souhaitée 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 éditée.

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

⚠ ATTENTION

Les réglages seront perdus si vous sélectionnez une nouvelle voix ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer 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.

NOTE
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)	Règle la sensibilité au toucher (sensibilité à la vélocité) ou la réponse du volume à votre force de jeu. **TOUCH SENSE DEPTH (Profondeur de sensibilité au toucher)** Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelDepth (Profondeur de vélocité) lorsque le paramètre Offset (Décalage) est réglé sur 64. **TOUCH SENSE OFFSET (Décalage de sensibilité au toucher)** Modifie la courbe de vélocité en fonction du paramètre VelOffset (Décalage de vélocité) lorsque le paramètre Depth (Profondeur) est réglé sur 64. Vélocité réelle du générateur de sons 127 64 0 Depth=127 (double) Depth=64 (normal) Depth=32 (moitié) Depth=0 64 127 Vélocité reçue (Vitesse réelle de la touche activée) Vélocité réelle du générateur de sons Offset=96 (+64) Offset=127 (+127) 127 Offset=64 (normal) 64 Varie en fonction du décalage Offset=32 (-64) 0 64 127 Varie en fonction du décalage Vélocité reçue (Vitesse réelle de la touche activée) Offset=0 (-127)
[2 ▲▼]	DEPTH (Profondeur)	Détermine la sensibilité à la vélocité ou le niveau de variation de la voix en réponse à votre force de jeu (vélocité).
[3 ▲▼]	OFFSET (Décalage)	Détermine la valeur de l'ajustement des vélocités reçues pour obtenir l'effet de vélocité réel.
[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 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)	Règle le temps de portamento ou la durée de transition de la hauteur de ton lorsque le réglage de la voix éditée est spécifié sur « MONO » comme ci-dessus.

■ Page CONTROLLER (Contrôleur)

● 1 MODULATION

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

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

● 2 AFTERTOUCH (Modification ultérieure)

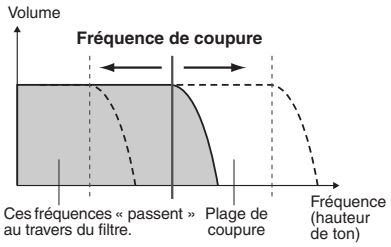
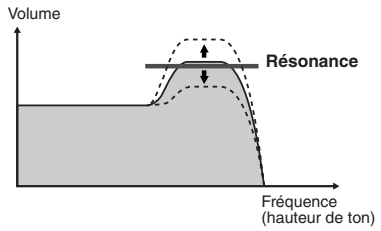
La modification ultérieure permet de moduler les paramètres ci-dessous. Vous pouvez également régler le degré de modification ultérieure pour chacun des paramètres suivants.

[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)

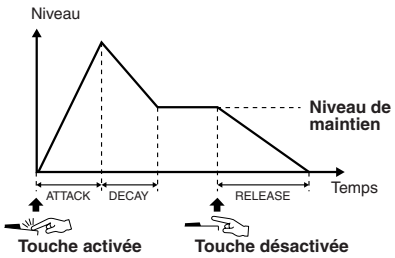
● FILTER

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

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

● EG (GE)

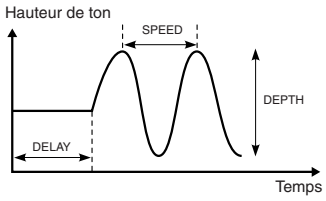
Les réglages EG (Envelope Generator) (Générateur d'enveloppe) déterminent la manière dont le niveau du son évolue dans le temps. Cela vous permet de reproduire bon nombre de caractéristiques sonores liées aux véritables instruments acoustiques, comme par exemple l'attaque rapide et la chute des sons 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 ▲▼]	RELEASE (Relâchement)	Détermine la vitesse à laquelle le son décline jusqu'au silence total 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 tremblotement obtenu en modulant régulièrement la hauteur de ton de la voix.



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

■ Page EFFECT/EQ (Effet/EG)

● 1 REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération) / CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur) / DSP DEPTH (Profondeur DSP)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Ajuste la profondeur de la réverbération (page 94).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Règle la profondeur du chœur (page 94).
[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	Ajuste la profondeur de l'effet DSP (page 94). Si vous souhaitez sélectionner à nouveau le type de DSP, vous pourrez 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 VOICE EFFECT 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 le réglage de 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. (Ceci varie selon le type d'effet et ne peut 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 96.

■ 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.

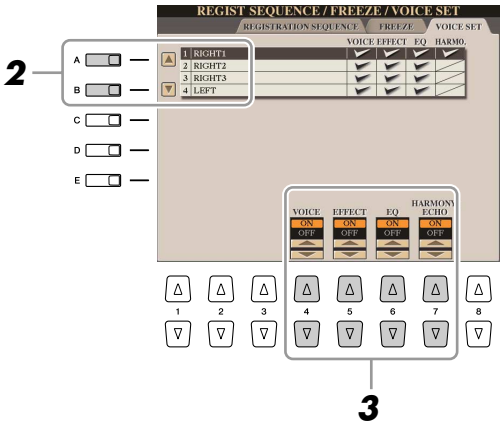
Désactivation de la sélection automatique des réglages de voix (effets, etc.)

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 règlerez 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 **Servez-vous des touches [4 ▲▼]–[7 ▲▼] pour activer/désactiver l'appel automatique des réglages (ON ou OFF) correspondant à chaque groupe de paramètres séparément.**

Edition 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 et l'application d'effets et d'égalisation.

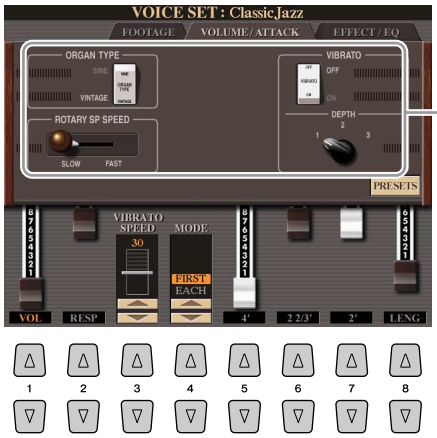
⚠ ATTENTION

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

■ Page FOOTAGE (Longueur en pieds)

Reportez-vous au mode d'emploi.

■ Page VOLUME/ATTACK (Volume/Attaque)



Identique à la page FOOTAGE.

[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 manière égale à toutes les notes.
[5 ▲▼]–[7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Ces réglages déterminent le volume du son d'attaque de la voix ORGAN FLUTE. 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 longue la barre graphique, plus longue la chute.

■ Page EFFECT/EQ

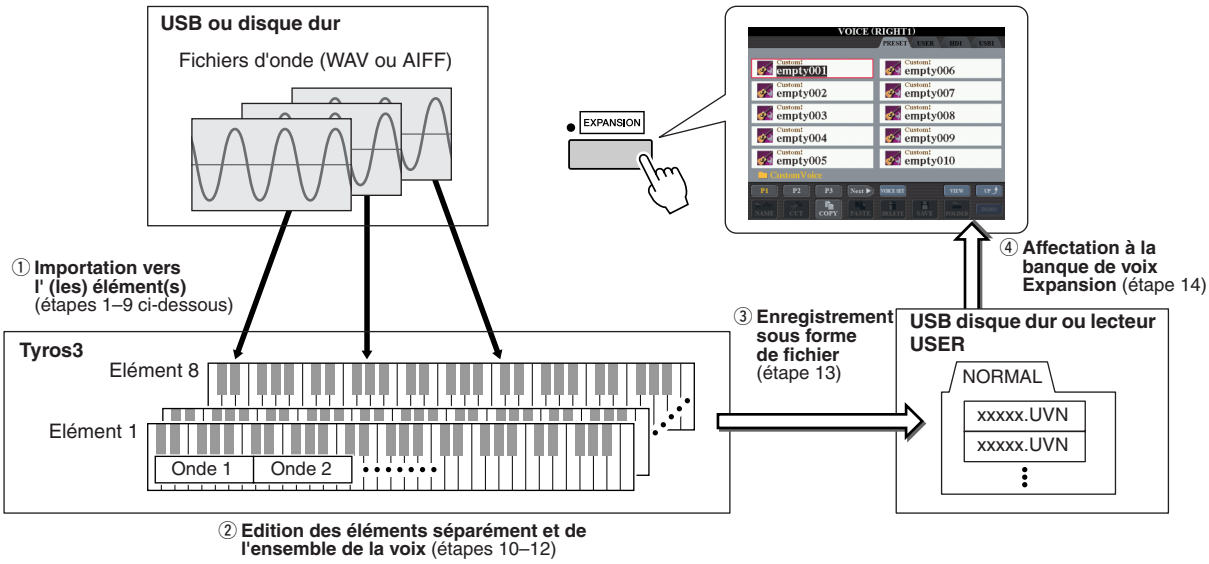
Paramètres identiques à ceux de la page « EFFECT/EQ » dans la section VOICE SET expliqués en page 14.

Création de voix personnalisées (Voice Creator)

Les puissantes fonctionnalités Voice Creator du Tyros3 vous offrent les outils nécessaires pour créer vos propres voix originales. Grâce à Voice Creator, vous importez vos propres échantillons « Wave » (échantillons audio au format WAV ou AIFF) afin de les affecter aux touches et créer ainsi de nouvelles voix avec des sonorités innovantes.
Vous avez la possibilité de créer deux types de voix : voix normale (reportez-vous ci-dessous) et voix de batterie (page 22).
La procédure de création varie selon le type de voix.

Création de voix normales (voix personnalisée)

En important des fichiers d'onde, vous pouvez créer vos voix originales, non seulement à partir de zéro mais 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 Tyros3.



1 **Préparez les données audio à utiliser pour la nouvelle voix.**

Seules les données au format WAV ou AIFF peuvent être exploitées sous Voice Creator. Les fichiers doivent être stockés sur un périphérique de stockage USB ou un disque dur.

NOTE

Pour tirer le meilleur parti de la fonction Voice Creator, nous vous recommandons d'installer des modules de mémoire DIMM proposés en option.

Notes concernant les fichiers audio 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 audio utilisées sous Voice Creator peuvent être formatées en fréquence d'échantillonnage ou en résolution en bits. Cependant, les données audio de résolution autre que 16 bits sont automatiquement converties en résolution de 16 bits après chargement.
- Il n'est possible d'importer que les données d'onde disposant des fréquences suivantes : 96 000 Hz, 88 000 Hz, 48 000 Hz, 44 100 Hz, 32 000 Hz, 22 050 Hz et 11 025 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 audio, ce qui vous permet d'utiliser une boucle par fichier audio. (Certaines bibliothèques d'échantillons disposent de boucles préprogrammées dans les données. Vous avez également la possibilité d'utiliser un logiciel d'édition de données audio pour programmer vos boucles vous-même. N'oubliez pas toutefois que l'application ne prend pas en charge les boucles multiples.)
- Les fichiers audio enregistrés via la fonction Hard Disk Recorder (Enregistreur disque dur) ne peuvent pas être exploités tels quels sous Voice Creator. Si vous souhaitez utiliser un fichier créé à l'aide de Hard Disk Recorder, il vous faudra exporter le fichier au format de données .wav.

PAGE SUIVANTE

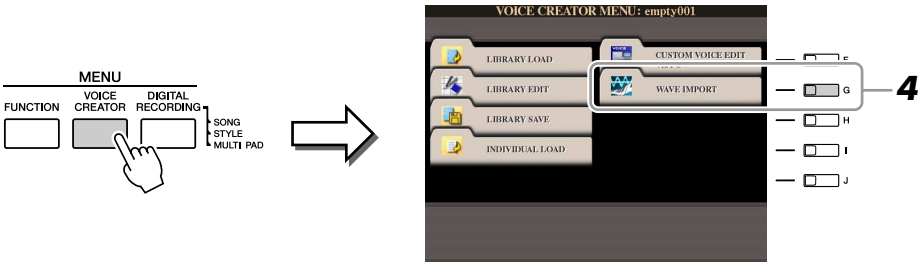
2 **Activez la touche PART SELECT [RIGHT 1] (Sélection de partie à main droite 1) puis sélectionnez une voix.**

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 appuierez sur la touche VOICE souhaitée et sélectionnerez la voix de votre choix.

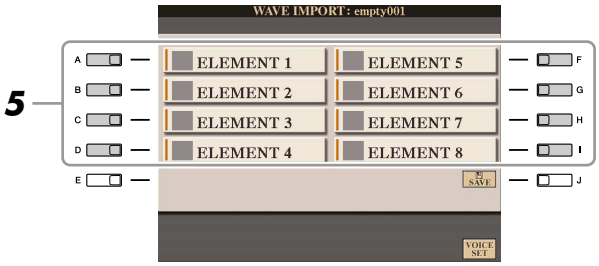
NOTE

Si vous sélectionnez la catégorie [PERC./SFX KIT], vous veillerez à NE PAS sélectionner Drum Voice (la mention « Drums » s'affiche au-dessus du nom de la voix).

3 **Appuyez sur la touche [VOICE CREATOR] pour appeler la fonction Voice Creator.**



4 **Appuyez sur la touche [G] (WAVE IMPORT) (Importer l'onde) pour appeler le menu WAVE IMPORT.**



5 **Servez-vous des touches [A]–[D] et [F]–[I] pour sélectionner l'élément dans lequel vous souhaitez importer les fichiers d'onde.**

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

NOTE

Il est impossible d'importer des ondes dans des éléments présélectionnés (l'icône de l'instrument s'affiche alors).

6 **Sélectionnez l'onde à importer en exécutant la procédure ci-dessous.**

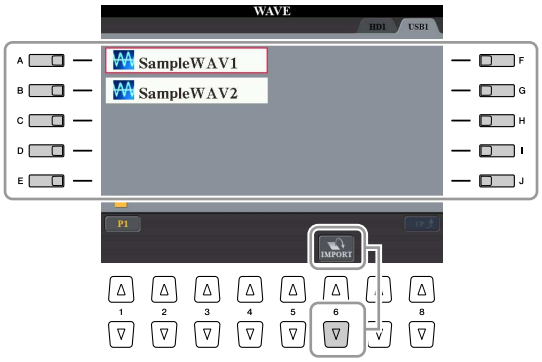
6-1 Appuyez sur la touche [F] (ADD WAVE) (Ajouter une onde) pour appeler l'écran ADD WAVE (Ajout d'onde).

6-2 Appuyez sur la touche [F] (FILE IMPORT) (Importer le fichier). Tous les fichiers .wav et aif s'affichent alors.

6-3 Après avoir sélectionné le fichier audio souhaité à l'aide des touches [A] - [J], appuyez sur la touche [6 ▼] (IMPORT) (Importer).

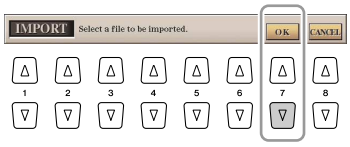
NOTE

Double-cliquez ici sur la touche [A]–[J] correspondante et sélectionnez le fichier à importer. Vous n'avez plus alors à passer par les étapes 6-4 et 6-5 ci-dessous.

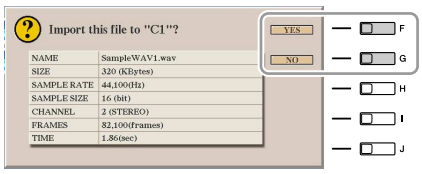


PAGE SUIVANTE

6-4 Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK).
Les propriétés des fichiers de données audio s'affichent à des fins de vérification.

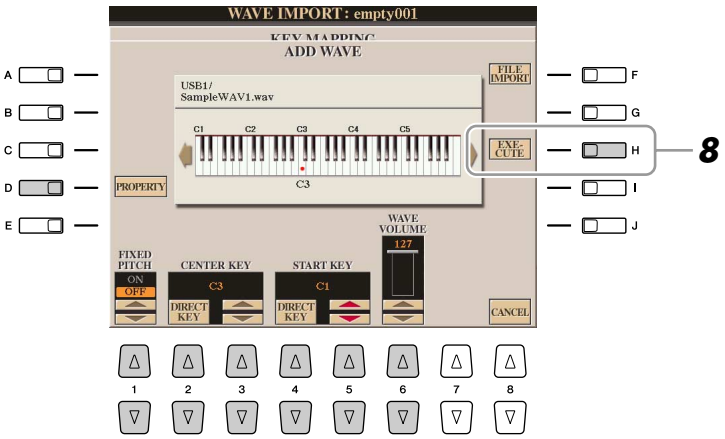


6-5 A l'invite du système, appuyez sur la touche [F] (YES) (Oui).
Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [G] (NO) (Non).



7 Réglez les paramètres relatifs au fichier d'onde importé à partir de l'écran ADD WAVE.

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



[D]	PROPERTY (Propriété)	Affiche l'écran Property (Propriété) (page 25).
[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 ci-dessous.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CENTER KEY (Note centrale)	Ceci détermine la note à laquelle est affectée la hauteur originale du son. 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) (Note directe) enfoncée tout en appuyant sur la touche de votre choix au clavier.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY (Note 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 l'étape 10 à la page 20) 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 au clavier.
[6 ▲▼]	WAVE VOLUME (Volume d'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.

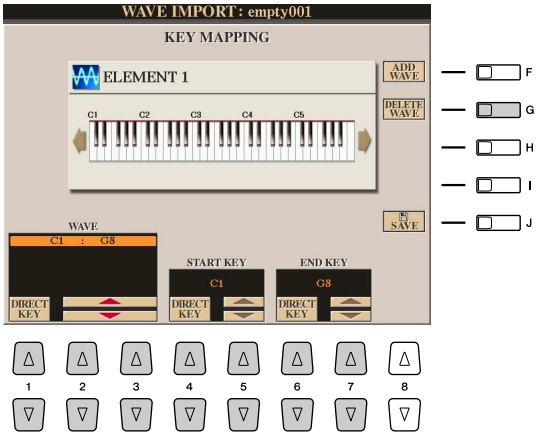
PAGE SUIVANTE

8 **Exécutez l'importation en appuyant sur la touche [H] (EXECUTE) (Exécuter).**

Pour annuler l'opération, il suffit d'appuyer sur la touche [8 ▲▼] (CANCEL) (Annuler).

9 **Si vous souhaitez importer une autre onde dans cet élément, il faudra répéter les étapes 6-8.**

10 **Réglez les paramètres relatifs à l'élément actuellement sélectionné dans l'écran KEY MAPPING.**



[G]	DELETE WAVE (Supprimer l'onde)	Supprime l'onde sélectionnées à l'aide des touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] ci-dessous.
[1 ▲▼]–[3 ▲▼]	WAVE (Onde)	En cas d'importation de plusieurs ondes, sélectionnez l'onde que vous souhaitez éditer.
[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 au 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 au clavier.

11 **Appuyez sur la touche [EXIT] (Quitter) pour revenir à l'écran WAVE IMPORT (Importer l'onde).**

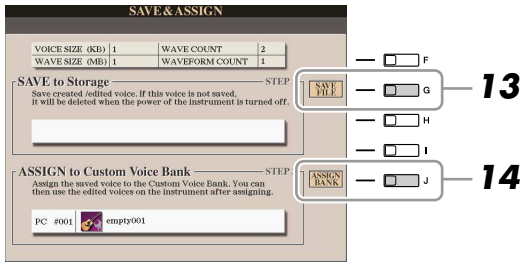
Si vous souhaitez éditer un autre élément, vous répéterez les étapes 5-10.

12 **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 WAVE IMPORT.

13 **Enregistrez la voix créée sous forme de fichier.**

Appuyez sur la touche [J] (SAVE) pour appeler l'écran SAVE & ASSIGN, puis appuyez sur la touche [G] (SAVE FILE) pour sauvegarder la voix.



NOTE

Pour sauvegarder la voix à ce stade, il suffit d'appuyez sur la touche [J] (SAVE) (Enregistrer). L'écran SAVE & ASSIGN (Enregistrement et affectation) s'affiche. Reportez-vous aux étapes 13-14 pour les détails sur l'écran SAVE & ASSIGN. Chaque fois que vous introduisez une modification, comme par exemple un ajout d'onde à un élément ou l'ajout d'un élément à une voix, vous devez sauvegarder la voix concernée.

ATTENTION

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 sauvegarde. Veillez à exécuter l'opération d'enregistrement.

NOTE

Il est déconseillé d'enregistrer la voix sur le lecteur USER car ce dernier est d'une capacité de près de 3 Mo seulement et ne dispose pas d'espace mémoire suffisant. Il est préférable d'effectuer la sauvegarde sur le lecteur de disque dur ou le périphérique USB.

NOTE

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

PAGE SUIVANTE

14 Affectez le fichier sauvegardé à l'étape 13 à une banque de voix Expansion.

Cette étape attribue la voix enregistrée à la banque de voix Expansion, ce qui vous permet de sélectionner celle-ci depuis la touche [EXPANSION] du panneau. A ce stade, l'opération consiste à stocker le lien entre la banque de voix Expansion et le fichier de voix sauvegardé.

14-1 Appuyez sur la touche [J] (ASSIGN BANK) (Affecter une banque).

14-2 Sélectionnez l'emplacement souhaité dans la banque à l'aide des touches [A]–[J].

14-3 Appuyez sur la touche [6 ▼] (ASSIGN) (Affecter).
Le nom de voix que vous avez entré dans l'opération d'enregistrement (étape 13) est automatiquement sélectionné. Normalement, vous devriez conserver ce nom tel quel.

14-4 Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK).

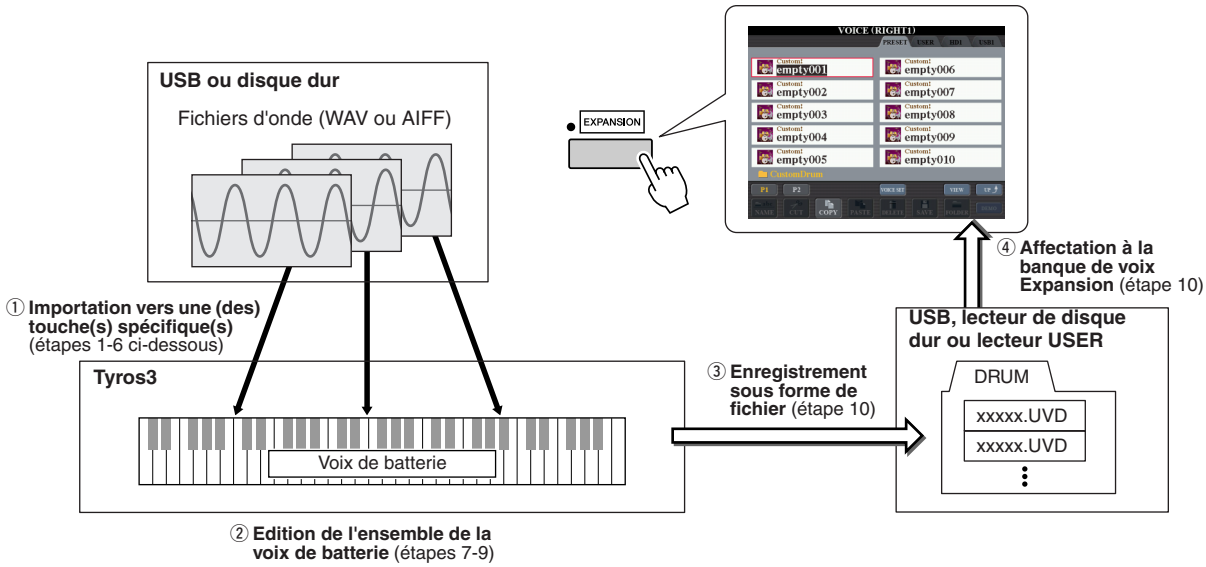
Les voix qui ont été enregistrées et affectées sont automatiquement chargées sur la mémoire interne à la mise sous tension de l'instrument. Lorsque la voix est stockée sur un périphérique de stockage USB, le chargement automatique risque d'être impossible en raison du temps nécessaire à la reconnaissance du périphérique. Le cas échéant, copiez la voix sur un autre périphérique et recommencez.

15 Appuyez sur la touche [EXIT].

Vous pouvez continuer d'ajouter des ondes si vous le souhaitez. Répétez les étapes 5-14.

Création de voix de batterie (voix de batterie personnalisée)

En affectant des fichiers d'onde à chaque touche séparément, vous créez vos propres voix de batterie originales, non seulement en élaborant la voix à partir de zéro, mais aussi en remplaçant les sons spécifiques (touches) d'une voix de batterie existante par les fichiers d'onde puis en éditant les paramètres sélectionnés liés à chaque touche séparément. 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 Tyros3.



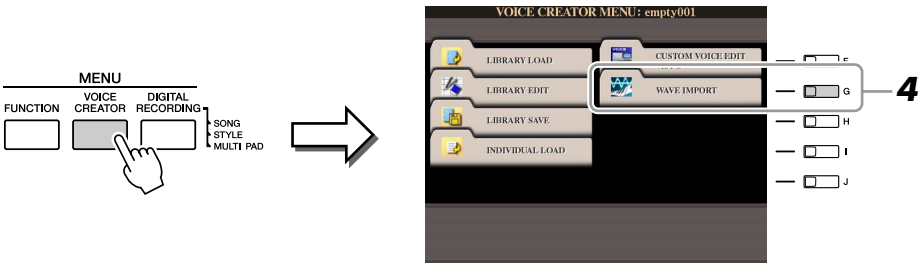
1 **Préparez les données audio à utiliser pour la nouvelle voix.**

Seules les données au format WAV ou AIFF peuvent être utilisées sous Voice Creator. Les fichiers doivent être stockés sur un périphérique de stockage USB ou un disque dur.
Pour les détails sur les fichiers audio compatibles, reportez-vous en page 17.

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

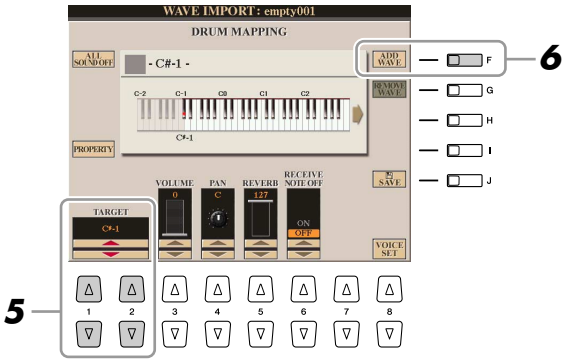
Lorsque vous créez une voix de batterie personnalisée à partir de zéro, sélectionnez une voix de batterie « vierge » en appuyant sur la touche [EXPANSION] puis appuyez sur la touche [8 ▲] (UP) et sélectionnez la catégorie « CustomDrum ».
Si vous créez une voix de batterie en ajoutant des fichiers d'onde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

3 **Appuyez sur la touche [VOICE CREATOR] pour appeler la fonction Voice Creator.**



PAGE SUIVANTE

4 **Appuyez sur la touche [G] (WAVE IMPORT) pour appeler le menu DRUM MAPPING (Affectation de batterie).**



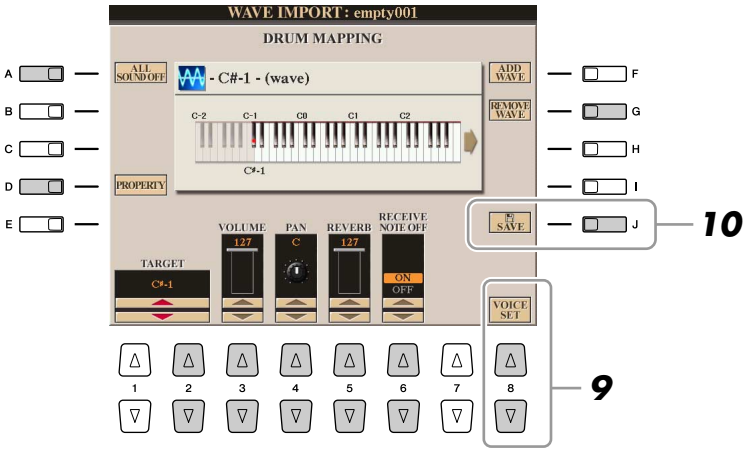
5 **Spécifiez la touche à éditer ou le fichier d'onde à importer.**

Appuyez sur la touche de clavier souhaitée ou servez-vous des touches [1 ▲▼]/ [2 ▲▼] (TARGET) (Cible).

6 **Pour importer l'onde dans la touche sélectionnée, il suffit d'appuyer sur la touche [F] (ADD WAVE).**

Pour les détails sur cette procédure, reportez-vous à l'étape 6 de la page 18.

7 **Réglez les paramètres relatifs à la touche sélectionnée dans l'écran DRUM MAPPING.**



[A]	ALL SOUND OFF (Désactivation de tous les sons)	Suspend tous les sons.
[D]	PROPERTY	Affiche l'écran Property (page 25).
[G]	REMOVE WAVE	Supprime l'onde importée. Si vous avez lancé la création de voix sur la base d'une voix de batterie existante, la touche retrouvera sa sonorité d'origine.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TARGET	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** Lorsque la touche [DSP] est activée et que vous réglez ce paramètre sur « 0 », aucun balayage panoramique n'a lieu.
[5 ▲▼]	REVERB (Réverbération)	Règle l'effet de réverbération appliqué.
[6 ▲▼]	RECEIVE NOTE OFF (Réception de 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.

PAGE SUIVANTE

8 **Répétez les étapes 5–7 pour éditer chaque touche.**

9 **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 DRUM MAPPING.

10 **Appuyez sur la touche [J] (SAVE) pour appeler l'écran SAVE & ASSIGN.**

Enregistrez la voix de batterie créée sous forme de fichier puis affectez celui-ci à la banque de voix Expansion. Pour les détails, reportez-vous aux étapes 13–14 de la page 20.

Edition d'une banque de voix Expansion : fonction Library Edit (Edition dans 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 **Servez-vous des touches TAB [◀][▶] pour sélectionner la page de l'onglet souhaité : Custom Voice, Custom Drum ou Premium.**

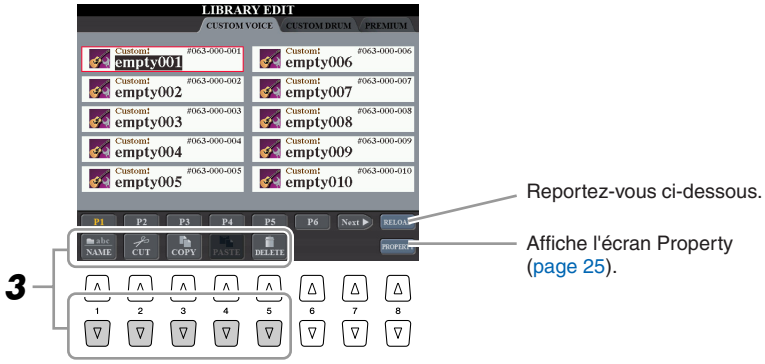
NOTE

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

3 **Sélectionnez la voix souhaitée dans l'écran et servez-vous des touches [1 ▼]–[5 ▼] pour éditer la voix sélectionnée.**

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.



Rechargement d'une banque de voix Expansion

La touche [8 ▲] (RELOAD) (Recharger) est utilisée lorsque les liens des voix sont brisés (un point d'exclamation « ! » apparaît sur l'icône de la voix concernée). Par exemple, lorsque vous ouvrez cet écran sans avoir connecté le périphérique de stockage USB contenant la voix personnalisée affectée, un message « Not Found ! » (Introuvable) s'affiche accompagné du nom de la voix. Lorsque cela se produit, connectez le périphérique de stockage USB approprié et rechargez la banque de voix Expansion.

Appuyez sur les touches [VOICE CREATOR] ou [EXPANSION] en cours de rechargement de voix afin d'appeler l'écran affichant l'état d'avancement de l'opération.

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

Ecran 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 ? Dans l'écran Property ci-dessous, vous pouvez consulter les fenêtres Memory Status (Etat de la mémoire) et File Property (Propriété du fichier) (nom, emplacement, taille et décompte d'ondes) de la voix Expansion actuellement sélectionnée.

● **Memory Status**

- **WAVE RAM (Mémoire d'onde) :** taille de la mémoire des modules DIMM installés en option. Une fois les modules DIMM installés, la mémoire pré-installée (4 Mo) perd sa validité et devient inaccessible. En optimisant les modules DIMM, vous serez à même d'augmenter la capacité de mémoire (en fonction de l'état de fragmentation des fichiers audio). Appuyez sur la touche [B] (DEFRAG) pour optimiser les modules DIMM.
- **VOICE RAM (Mémoire de voix) :** taille de la mémoire interne pour les voix Expansion, qui ne peut être, par ailleurs, étendue. La capacité maximale disponible est de 4 096 Ko.
- **WAVE COUNT (Décompte de fichiers d'onde) :** nombre total de fichiers d'onde. Un total de 5 120 fichiers mono ou 2 560 fichiers stéréo est disponible.
- **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.

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

Sauvegarde de voix personnalisées dans une bibliothèque : fonction Library Save (Enregistrer dans 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.

NOTE

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

1 Appelez l'écran approprié.

[VOICE CREATOR] → [C] LIBRARY SAVE

2 Servez-vous des touches TAB [◀][▶] pour sélectionner la page de l'onglet souhaité : CUSTOM VOICE ou CUSTOM DRUM.

3 Servez-vous des touches [A]–[J] et [1 ▲]–[8 ▲] pour sélectionner les voix souhaitées.

Vous pouvez continuer à choisir des voix ici, autant 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) (Tout).

4 Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK).

5 Servez-vous des touches TAB [◀][▶] pour sélectionner la destination de l'enregistrement des données.

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

NOTE

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

6 Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE).

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

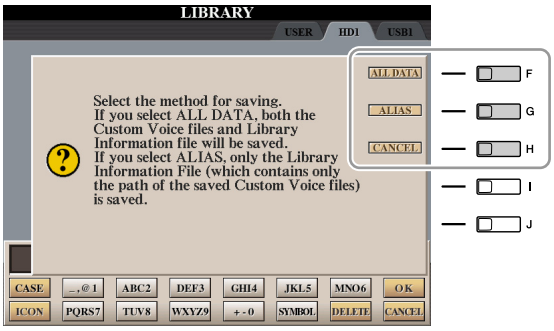
Un message apparaît vous invitant à sélectionner une méthode d'enregistrement.

NOTE

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

8 Appuyez sur les touches [F] (ALL DATA) (Toutes les données) ou [G] (ALIAS) (Raccourci) pour enregistrer le fichier de bibliothèque.

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



[F]	ALL DATA (Toutes les données)	Enregistre toutes les données sélectionnées sur l'emplacement spécifié. Dans cette opération, deux types de données sont sauvegardés, les fichiers de bibliothèque ainsi que les voix personnalisées ou les voix de batterie personnalisées sélectionnées. Ces deux types de fichiers sont enregistrés sur le même lecteur mais s'affichent dans des écrans différents. Pour afficher le fichier de bibliothèque, sélectionnez [VOICE CREATOR] → [A] LIBRARY LOAD ; pour appeler les voix personnalisées, sélectionnez [VOICE CREATOR] → [D] INDIVIDUAL LOAD. **NOTE** Lorsque vous enregistrez le fichier de bibliothèque en utilisant l'option ALL DATA, vous devez créer un nouveau dossier pour sauvegarder la bibliothèque car les voix personnalisées sont mixées aux autres voix du lecteur de destination.

[G]	ALIAS	Enregistre uniquement les raccourcis des données sélectionnées sur l'emplacement spécifié. Ceci vous permet de sauvegarder plusieurs bibliothèques de données de voix et de créer un certain nombre de dossiers contenant vos différentes collections de voix, sans investir d'espace mémoire supplémentaire sur le lecteur. Tant que les données de voix existent sur un seul emplacement du lecteur, vous pouvez enregistrer un raccourci qui permettra de rappeler ces données. **NOTE** Lorsque vous enregistrez une voix dans certaines bibliothèques en utilisant l'option ALIAS puis éditez la voix concernée, vos modifications affectent toutes les bibliothèques comportant la voix éditée.

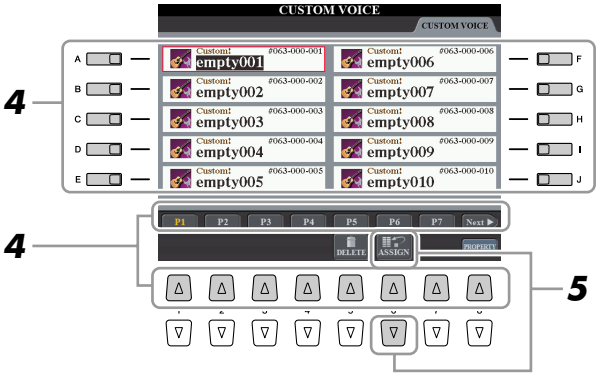
Chargement d'une voix supplémentaire sur le Tyros3 : fonction Individual Load (Chargement individuel)

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 **Servez-vous des touches 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 **Servez-vous des touches [A]–[J] et [1 ▲]–[8 ▲] pour sélectionner la destination de la voix.**

5 **Appuyez sur la touche [6 ▲] (ASSIGN).**

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).

A 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 banque de voix Expansion (bibliothèque) sur le Tyros3 : fonction Library Load (Chargement dans bibliothèque)

Cette opération vous permet de rappeler les voix personnalisées que vous avez sauvegardées (via la fonction Library Save à la page 26), afin de les charger sur le Tyros3.

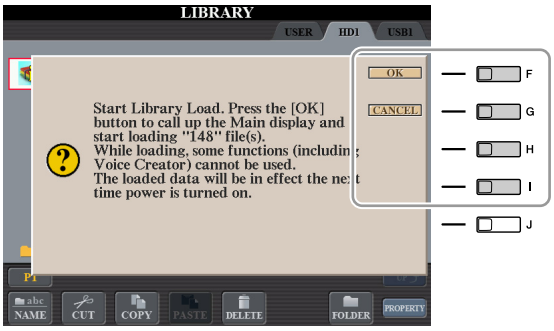
1 **Appelez l'écran approprié.**

[VOICE CREATOR] → [A] LIBRARY LOAD

2 **Servez-vous des touches 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.



YES	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	La voix affichée sur l'invite ne sera pas remplacée.
CANCEL	Annule le chargement du fichier de bibliothèque.

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

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.

NOTE

Appuyez sur les touches [VOICE CREATOR] ou [EXPANSION] en cours de chargement afin d'appeler l'écran affichant l'état d'avancement de l'opération.

Edition d'une voix personnalisée sur votre ordinateur : fonction Voice Editor (Editeur de voix)

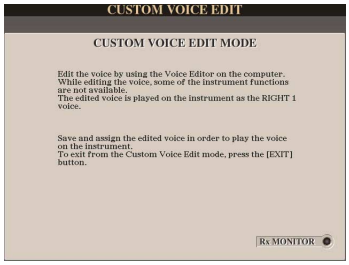
Une fois que vous avez créé une voix personnalisée (notamment une voix de batterie personnalisée) à l'aide des fonctionnalités de Voice Creator, vous pouvez transférer cette dernière sur un ordinateur et utiliser le logiciel Voice Editor, outil très complet, inclus sur le CD-ROM, pour éditer tous les paramètres depuis votre ordinateur. Vous avez la possibilité d'enregistrer les voix que vous créez sur la page de l'onglet PRESET (Présélection) du Tyros3 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 Tyros3 est correctement connecté à l'ordinateur via un câble USB.**

2 **Allumez l'ordinateur puis mettez le Tyros3 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, vous appellerez celui-ci en sélectionnant [VOICE CREATOR] → [F] CUSTOM VOICE EDIT via l'ordinateur.

4 **Editez 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 le menu [SAVE & ASSIGN] (Enregistrement et affectation) sous Voice Editor pour procéder à la sauvegarde et l'affectation de la voix éditée sur le Tyros3.**

6 **Quittez Voice Editor.**

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

Styles

– Reproduction du rythme et de l'accompagnement –

Table des matières

Sélection du type de doigté d'accord 30
Réglages relatifs à la reproduction de style 32
Réglages du point de partage. 34
Mémorisation de la présélection immédiate d'origine. 35
Création/édition de styles (Style Creator) 36
- Realtime Recording (Enregistrement en temps réel) 37
- Step Recording (Enregistrement pas à pas). 40
- Assemblage de styles 40
- Edition de l'effet rythmique 42
- Edition des données pour chaque canal 44
- Réglages du format SFF 45

Sélection du type de doigté d'accord

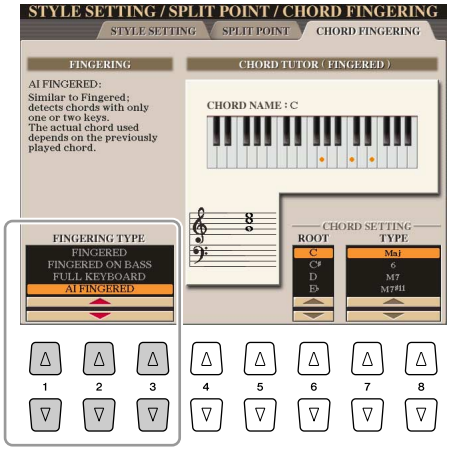
Vous pouvez contrôler la reproduction de style à l'aide des accords que vous jouez dans la section des accords du clavier. Il existe sept types de doigtés.

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 31.



Chord Tutor (Professeur d'accords)

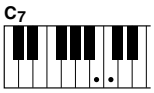
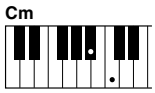
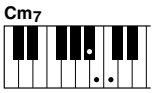
Si vous connaissez le nom d'un accord mais ignorez comment le jouer, vous pourrez demander à l'instrument de vous montrer les notes à jouer. Il s'agit de la fonction Chord Tutor.

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

SINGLE FINGER (Doigté unique)	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 décrits ci-dessous sont utilisés : **Pour un accord majeur,** appuyez uniquement sur la note fondamentale.  **Pour un accord de septième,** appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche blanche située à la gauche de celle-ci.  **Pour un accord mineur,** appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur une touche noire située à la gauche de celle-ci.  **Pour un accord de septième mineur,** appuyez simultanément sur la note fondamentale et sur les touches blanche et noire situées à la gauche de celle-ci.
MULTI FINGER (Doigté multiple)	Détecte automatiquement les doigtés d'accords Single Finger et Fingered, de sorte que vous pouvez utiliser n'importe quel doigté sans devoir basculer entre les différents types de doigté disponibles.
FINGERED (A un seul doigt)	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 orchestrées, 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 en page 30.
FINGERED ON BASS (Doigté sur basse)	Ce mode accepte les mêmes doigtés que le mode Fingered, mais la note la plus basse jouée dans la section 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.)
FULL KEYBOARD (Clavier complet)	Permet de détecter les accords sur la plage entière du clavier. Les accords sont détectés de la même manière qu'en mode Fingered, même si les notes sont partagées entre les mains droite et gauche, comme par exemple, lorsque vous jouez une note basse avec la main gauche et un accord avec la droite, ou un accord de la main gauche et une note mélodique de la main droite.
AI FINGERED (Doigté IA)	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.). **NOTE** « IA » signifie « Intelligence artificielle ».
AI FULL KEYBOARD (Clavier complet IA)	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 n'avez plus à spécifier des accords de style. Bien que le mode AI Full Keyboard soit conçu pour fonctionner avec bon nombre de 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 permet de jouer moins de trois notes pour indiquer les accords (en fonction de l'accord joué auparavant, etc.). Les accords de 9ème, de 11ème et de 13ème ne peuvent pas être joués. Ce type de doigté est uniquement disponible pour la reproduction de style. **NOTE** « IA » signifie « Intelligence artificielle ».

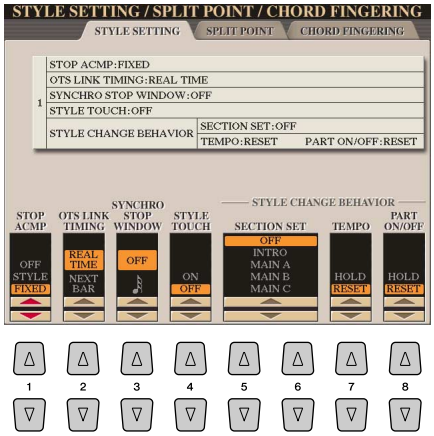
Réglages relatifs à la reproduction de style

Le Tyros3 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 **Servez-vous des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] pour chaque réglage.**

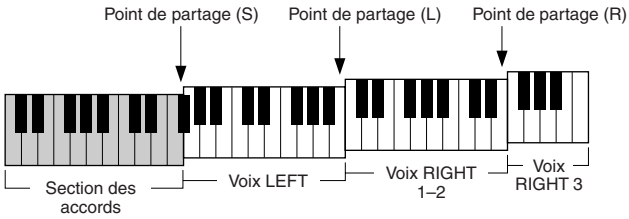


[1 ▲▼]	STOP ACMP (Arrêt de l'accompagnement)	Lorsque la fonction [ACMP] (Accompagnement) est activée et la fonction [SYNC START] (Début synchronisé) désactivée, vous pouvez jouer des accords dans la section des accords du clavier sans reproduction de style tout en faisant quand même retentir les accords d'accompagnement. Dans cette condition, appelée « Stop Accompaniment », tous les doigtés d'accord valides sont reconnus et la note fondamentale ainsi que le type d'accord sont indiqués à 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. **OFF :** l'accord joué dans la section des accords n'est pas audible. **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. **NOTE** Lorsque le style sélectionné contient une MegaVoice, des sons inattendus pourront être émis si ce réglage est spécifié sur « STYLE ». **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 entendue ainsi que les données d'accord sont enregistrées lorsque la fonction Stop Accompaniment est réglée sur « STYLE » et que seules les données d'accord sont enregistrées en cas de paramétrage sur « OFF » ou « FIXED ».
[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING (Synchronisation OTS LINK)	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.) **Real Time (Temps réel) :** la présélection immédiate est appelée automatiquement lorsque vous appuyez sur une touche MAIN VARIATION. **Next Bar (Mesure suivante) :** la présélection immédiate est appelée à la mesure suivante, une fois que vous avez appuyé sur une des touches MAIN VARIATION.

[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (Fenêtre d'arrêt synchronisé)	Cette fonction détermine la durée de maintien d'un accord avant que la fonction Synchro Stop (Arrêt synchronisé) ne soit automatiquement annulée. Lorsque la touche [SYNC STOP] (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 la commande normale de reproduction de style, de sorte que vous puissiez relâcher les touches et continuer de laisser le style se reproduire. 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. Lorsqu'il est réglé sur « ON », le volume de style change en fonction de votre force de frappe dans la section des accords du clavier.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET (Réglage de section)	Détermine la section par défaut qui est automatiquement appelée lorsque vous sélectionnez des styles différents (lorsque la reproduction de style est arrêtée). Lorsque ce réglage est réglé sur « OFF » et que 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 change ou non lorsque vous changez de style en cours de reproduction de style. **HOLD (Maintien) :** l'état d'activation/désactivation des canaux du style précédent est conservé. **RESET (Réinitialisation) :** tous les canaux de style sont activés (réglés sur On).

Réglages du point de partage

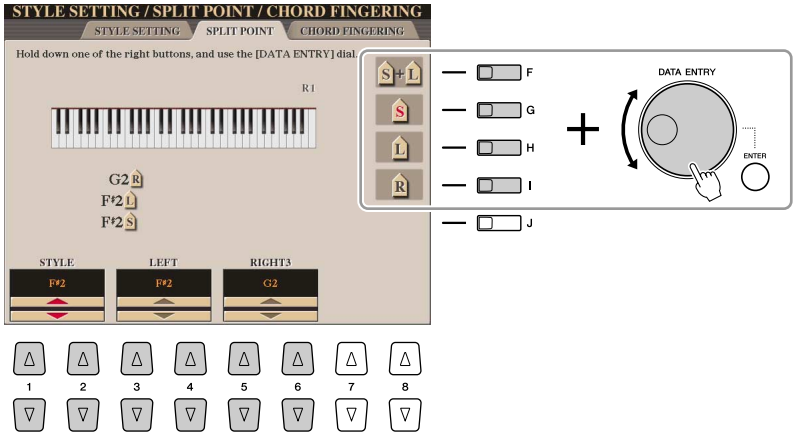
Voici les réglages (trois points de partage) qui séparent les différentes sections du clavier : la section des accords, la section de la partie LEFT, la section RIGHT 1-2 et la section RIGHT 3. Les trois réglages des points de partage (ci-dessous) sont spécifiés sous la forme de noms de notes.

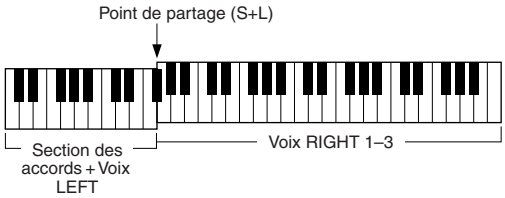


1 **Appelez l'écran approprié.**

[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)	Spécifiez le point de partage dans chacun des cas. Appuyez sur une touche de votre choix et tournez le cadran [DATA ENTRY]. 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. **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).
[H]	Split Point (L)	
[I]	Split Point (R)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	Vous pouvez spécifier les différents points de partage par leur nom de note. « STYLE » indique Split Point (S), « LEFT » Split Point (L) et « RIGHT3 » Split Point (R).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	RIGHT3	

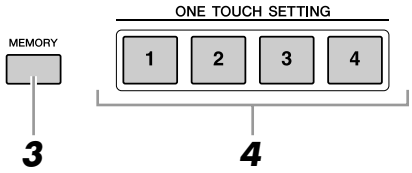
Mémorisation de la présélection immédiate d'origine

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 ONE TOUCH SETTING [1]–[4].**

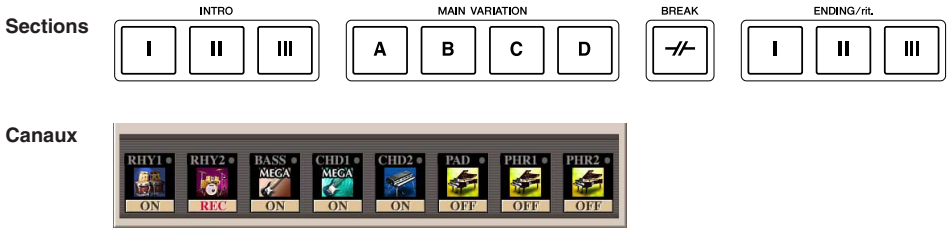
Un message vous invitant à sauvegarder les réglages de panneau apparaît à l'écran.

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.**

ATTENTION

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)

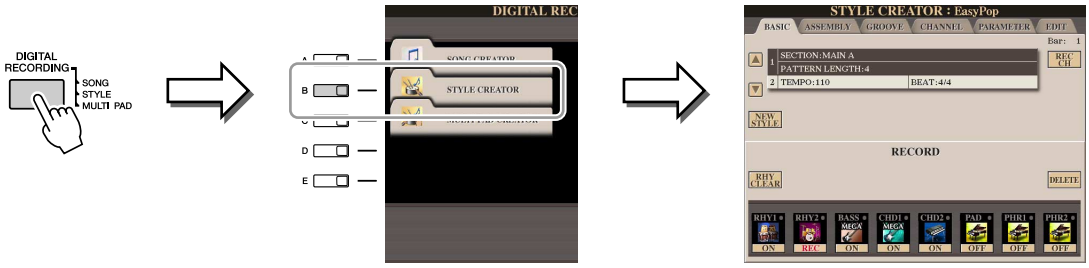


Les styles sont constitués de quinze sections différentes, elles-mêmes divisées en huit canaux distincts.
La fonction Style Creator vous permet de créer un style nouveau en enregistrant séparément les canaux ou en important des données de motif à partir de styles existants. Vous pouvez utiliser une des 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 37.
- **Step Recording (Enregistrement pas à pas) :** cette méthode vous permet d'entrer chaque note individuellement. Reportez-vous en page 40.
- **Style Assembly (Assemblage de styles) :** cette méthode vous permet de créer un style composite en combinant les différents motifs à partir des styles présélectionnés internes ou des styles que vous avez déjà créés. Reportez-vous en page 40.

Appelez l'écran approprié.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR



L'écran de Style Creator comprend six pages (onglets).

- **BASIC (Base)** .....Crée les réglage 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 37.
- **ASSEMBLY (Assemblage)** .....Mélange les différentes parties (canaux) à partir des styles présélectionnés ou le style déjà créé pour développer un nouveau style. Reportez-vous en page 40.
- **GROOVE** .....Modifie la sensation rythmique du style créé. Reportez-vous en page 42.
- **CHANNEL** .....Modifie les données relatives à chaque canal, telles que la quantification, le changement de vélocité, etc. Reportez-vous en page 44.
- **PARAMETER (Paramètre)** .....Modifie les réglages relatifs au format de fichier de style. Reportez-vous en page 45.
- **EDIT (Edition)** .....Permet de saisir les notes une par une afin de créer votre propre style (Step Recording). Reportez-vous en page 40.

NOTE

Les fichiers de style créés sur le Tyros3 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 Characteristics : 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) et Delete (Supprimer) (page 38). Par exemple, si vous commencez l'enregistrement par une partie principale à deux mesures, les deux mesures 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 dont vous voulez qu'il serve de base aux opérations d'enregistrement et de modification avant d'appeler l'écran Style Creator.**

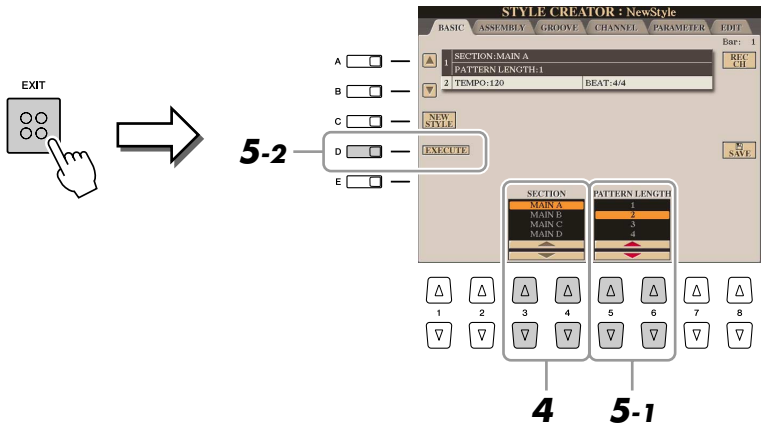
2 **Appelez l'écran approprié.**

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

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



5 **Servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour déterminer la longueur (nombre de mesures) de la sélection sélectionnée, puis appuyez sur la touche [D] (EXECUTE) (Exécuter) afin d'entrer la longueur spécifiée.**

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 40.

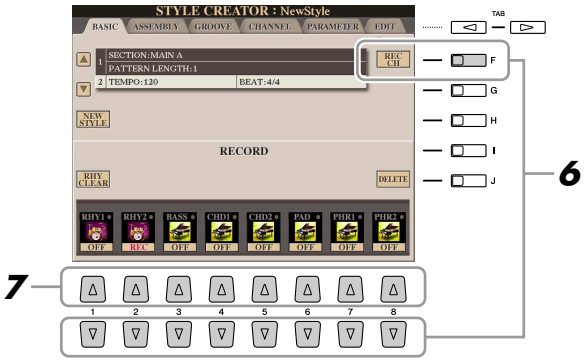
NOTE
Vous ne pouvez pas sélectionner les sections INTRO 4 et ENDING 4 (Coda 4) directement via les commandes de panneau.

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

PAGE SUIVANTE

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

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



7 **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 originales Organ Flute, SA et SA2.
- **Canal RHY2 :** seuls les kits de batterie et les kits SFX sont enregistrables.
- **Canaux BASS–PHR2 :** toutes les voix sont enregistrables à l'exception des voix originales Organ Flute, SA et SA2 et les kits de batterie et kits SFX.

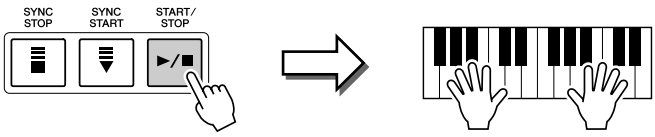
NOTE
La voix présélectionnée Organ Flute est enregistrable sur les canaux RHY1 et BASS–PHR2.

8 **Si nécessaire, supprimez un canal en maintenant la touche [J] (DELETE) enfoncée et appuyez simultanément sur la touche numérotée 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.

9 **Lancez l'enregistrement en appuyant sur la touche [START/STOP] (Début/fin) de 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 rythmiques (RHY1, 2), reportez-vous à la section « Règles à suivre lors de l'enregistrement de canaux non rythmiques » (page 39).

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 simultanément enfoncée la touche [E] (RHY CLEAR) (Effacer le rythme) tout en appuyant sur la touche appropriée du clavier.

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

PAGE SUIVANTE

10 **Pour poursuivre l'enregistrement sur un autre canal, répétez les étapes 6 –9.**

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

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

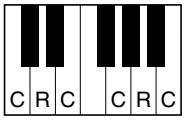
13 **Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.**

ATTENTION

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 45. 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 46.

NOTE

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

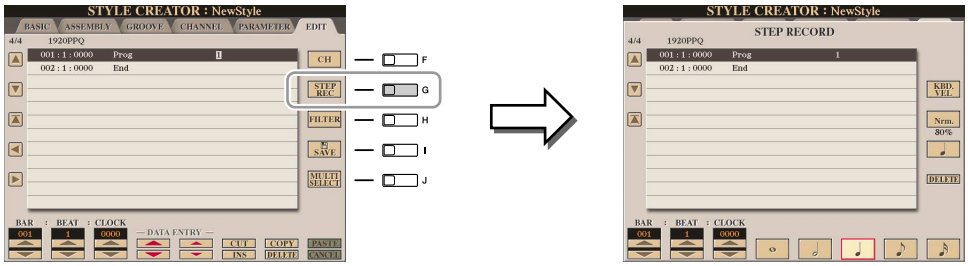
NOTE

Si vous souhaitez enregistrer le motif avec un accord source autre que CM7, vous réglerez les paramètres PLAY ROOT (Note fondamentale jouée) et PLAY CHORD (Accord joué) de la page PARAMETER (page 46) avant l'enregistrement.

Step Recording (Enregistrement pas à pas)

La page EDIT (Edition) vous permet d'enregistrer des notes avec une synchronisation d'une précision absolue. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est plus ou moins identique à celle utilisée pour l'enregistrement de morceaux (page 56), 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 sera automatiquement réglée sur la fin de la quatrième mesure et ne pourra pas être changée dans l'écran Step Recording.
- Les canaux d'enregistrement peuvent être modifiés dans l'onglet Song Creator 1-16, mais pas dans Style Creator. Il faut sélectionner le canal d'enregistrement dans l'écran de l'onglet BASIC.
- Sous Style Creator, il est possible de saisir des données de canaux et d'éditer des données exclusive au système (suppression, copie ou déplacement). Vous pouvez basculer entre les deux en appuyant sur la touche [F]. Il est par contre impossible de saisir des données d'accords et de paroles et des données exclusive au système.



Pour en savoir plus sur l'enregistrement Step Recording, reportez-vous aux pages 56–59. Pour les détails sur l'écran EDIT (écran Event List (Liste d'événements)), reportez-vous à la page 66.

Assemblage de styles

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

1 **Sélectionnez le style dont vous voulez qu'il serve de base pour l'enregistrement ou l'édition avant d'appeler l'écran Style Creator.**

2 **Appelez l'écran approprié.**

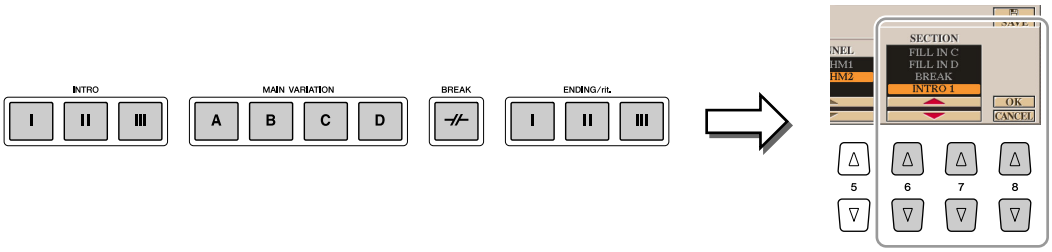
[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

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

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

NOTE

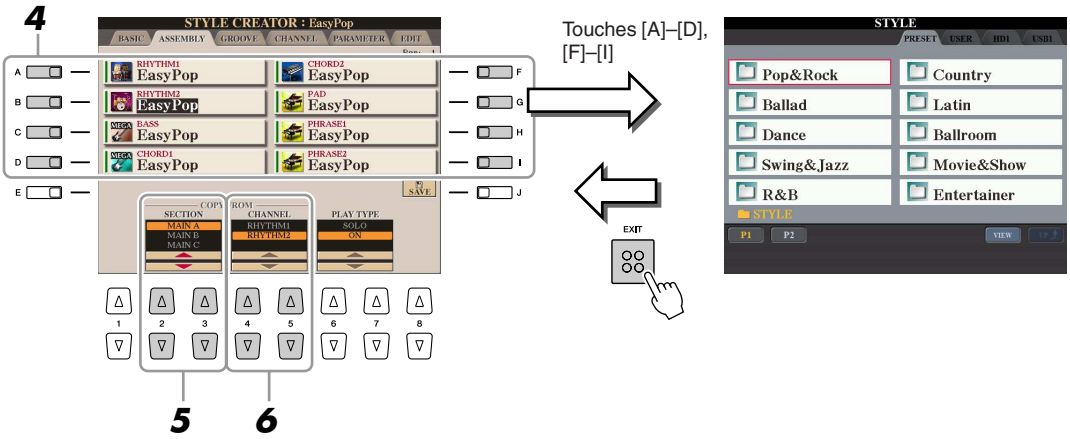
Vous ne pouvez pas sélectionner les sections INTRO 4 et ENDING 4 directement via les commandes de panneau.



PAGE SUIVANTE

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 (Sélection de style) 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 3 ci-dessus) à l'aide des touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SECTION).**

6 **Sélectionnez le canal souhaité pour la section (sélectionnée à l'étape 5 ci-dessus) à l'aide des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL).**

Répétez les étapes 3-6 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.

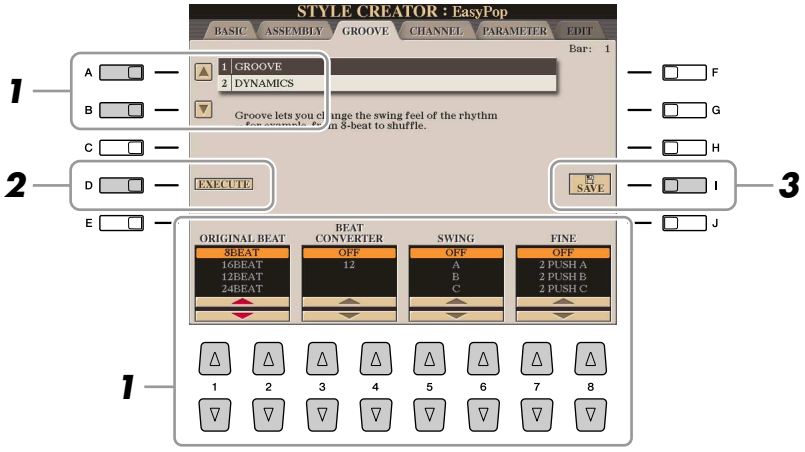
- **SOLO :** assourdit tous les canaux de la page ASSEMBLY, à l'exception du canal sélectionné. Tous les canaux réglés sur ON dans l'écran RECORD de la page BASIC sont reproduits simultanément.
- **ON :** reproduit le canal sélectionné dans la page ASSEMBLY. Tous les canaux réglés sur une valeur autre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

⚠ ATTENTION

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.

Edition de l'effet rythmique



1 **Dans la page GROOVE, servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition, puis procédez à la modification des données à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼].**

● 1 GROOVE

Ce paramètre vous permet d'ajouter du swing à la musique ou de changer l'effet du 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 Groove doit être appliquée. En d'autres termes, si un temps « 8 Beat » est sélectionné, la synchronisation Groove s'appliquera aux croches et, en cas de temps « 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 le paramètre ORIGINAL BEAT est réglé sur « 8 Beat » et BEAT CONVERTER sur « 12 », toutes les croches de la section sont converties en triolets de croches. Les convertisseurs de temps « 16A » et « 16B » qui apparaissent lorsque ORIGINAL BEAT est réglé sur « 12 Beat » sont des variations d'un réglage de double croche de base.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SWING	Produit un effet de « swing » en faisant glisser la synchronisation des rappels de temps en fonction du paramètre ORIGINAL BEAT ci-dessus. Par exemple, si la valeur de ORIGINAL BEAT est « 8 Beat », le paramètre Swing retardera les deuxième, quatrième, sixième et huitième temps de chaque mesure pour créer un effet de swing. Les réglages « A » à « E » produisent différents degrés de swing, « A » étant le plus subtil et « E » le plus prononcé.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FINE (Réglage fin)	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 les réglages « HEAVY » retardent 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, seront joués avec anticipation ou retard (par exemple, le 2e et le 3e temps si vous avez sélectionné « 3 »). Dans tous les cas, le type « A » produit un effet minimum, le type « B » un effet moyen et le type « C » un effet maximum.

PAGE SUIVANTE

● 2 DYNAMICS (Dynamiques)

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL)	Sélectionne le canal (partie) auquel 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. (Etendre/ comprimer)	Etend ou comprime la plage des valeurs de vélocité. 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 vélocité dans la section/le canal sélectionné(e). Les valeurs supérieures à 100 % accentuent la vélocité totale, tandis que les valeurs inférieures la réduisent.

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

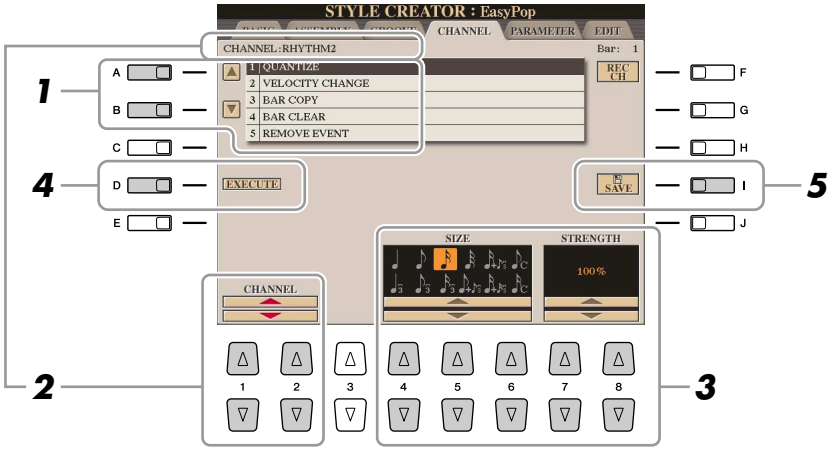
Au terme de l'opération, cette touche se transforme en fonction « UNDO » (Annuler), ce qui vous permet de restaurer les données d'origine si vous n'êtes pas satisfait des résultats des réglages Groove ou Dynamics. La fonction Undo n'a qu'un seul niveau ; seule la dernière opération peut être annulée.

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

⚠ ATTENTION

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.

Edition des données pour chaque canal



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

● 1 QUANTIZE (Quantification)

Cette fonction est identique à la fonction Quantize de Song Creator (page 64), à l'exception des deux paramètres supplémentaires suivants.

Croches avec swing

Doubles croches avec swing

● 2 VELOCITY CHANGE (Changement de vélocité)

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

● 3 BAR COPY (Copie de 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 (Effacement de mesure)

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

● 5 REMOVE EVENT (Suppression d'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 affiché en haut à gauche de l'écran.

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

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

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

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

⚠ ATTENTION

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 SFF

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) en un seul format unifié. 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 (PLAY) ROOT/CHORD (page 46)
Il existe de nombreuses possibilités pour les notes de reproduction de style, en fonction de la note fondamentale et du type d'accord sélectionnés. Les données de style sont converties comme il se doit en fonction des changements d'accord que vous effectuez au cours de votre performance. Ces données de style de base que vous créez avec Style Creator sont appelées un « motif source ».

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

Réglages de transposition de note—NTR et NTT (page 46)
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.

↓

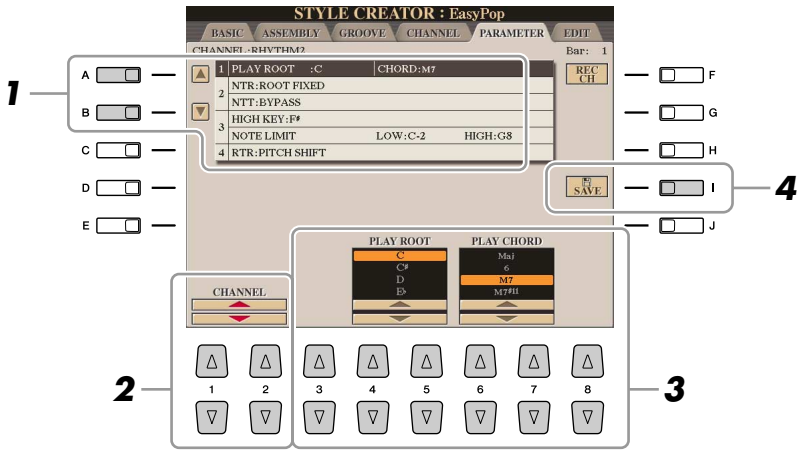
Autres réglages—HIGH KEY (Clé supérieure), NOTE LIMIT (Limite de note) et RTR (page 48)
Ce groupe de paramètres vous permet d'affiner la reproduction de style en réponse aux accords que vous jouez. Par exemple, le paramètre Note Limit vous donne la possibilité d'obtenir, pour un style donné, des voix 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).

Les styles du Tyros3 sont compatibles SFF GE, un format amélioré du SFF d'origine doté de parties de guitare particulièrement riches et expressives.

NOTE
Les fichiers de style créés sur le Tyros3 ne peuvent être reproduits que sur les instruments compatibles SFF GE.

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 46.



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

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

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

Pour plus de détails sur les paramètres modifiables, reportez-vous aux pages 46–48.

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

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

● 1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (Note fondamentale source jouée/accord source joué)

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.

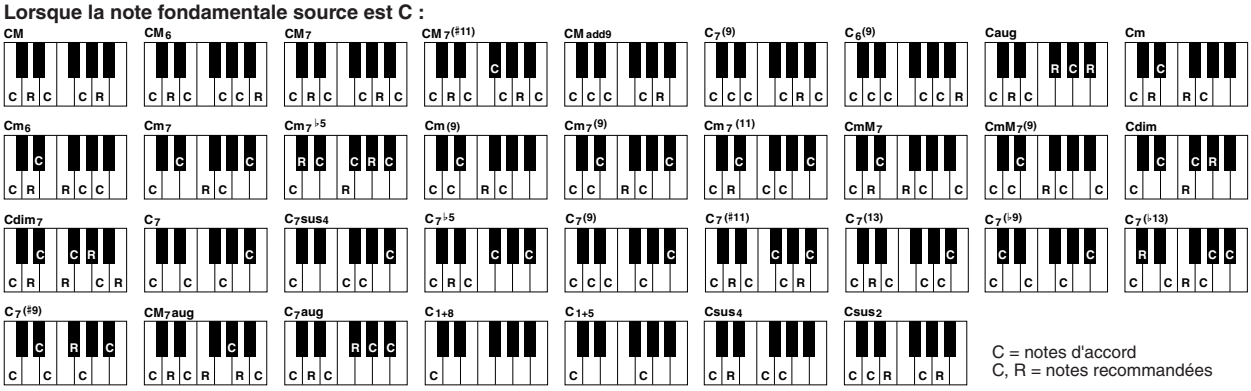
NOTE

Lorsque la valeur de NTR est réglée sur « Root Fixed » et celle de NTT sur « Bypass » (Contourner), 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 pour tous les canaux.

NOTE

Ceci ne s'applique pas lorsque le réglage NTR est spécifié sur GUITAR.

Lorsque la note fondamentale source est C :



● 2 NTR (Règle de transposition de note)/NTT (Tableau de transposition de note)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (Note Transposition Rule) (Règle de transposition de note)	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.

ROOT TRANS (Root Transpose) (Transposition de note fondamentale)	Lorsque la note fondamentale est transposée, la relation de hauteur de ton entre les notes est maintenue. 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.	

[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 en page 47.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF (Activation/désactivation du tableau de transposition de basses)	Les canaux pour lesquels ce paramètre est réglé sur 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 ce paramètre spécifié sur ON, seule la note affectée à la basse est reproduite par la note fondamentale de basse.

NTT (Tableau de transposition de notes)

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

BYPASS	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, en particulier lorsqu'ils contiennent des parties d'accord de type piano ou guitare.
MELODIC MINOR (Mineure mélodique)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce tableau 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 sections répondant uniquement aux accords majeurs et mineurs, tels que les introductions et les codas.
MELODIC MINOR 5th (Mineure mélodique en 5e)	En plus de la transposition précédente, les accords augmentés ou diminués affectent la 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. Lorsqu'on passe d'un accord en mineure à un accord en majeure, 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 5e)	En plus de la transposition Harmonic Minor ci-dessus, les accords augmentés ou diminués affectent la 5e note du motif source.
NATURAL MINOR (Mineure naturelle)	Lorsque vous passez d'un accord majeur à un accord mineur, ce paramètre réduit les troisième, sixième et septième intervalles de la gamme d'un demi-ton. Lorsque vous passez d'un accord mineur à un accord majeur, le troisième intervalle de mineure et les sixième et septième intervalles diminués sont augmentés d'un demi-ton. Les autres notes ne sont pas modifiées. Utilisez ce paramètre pour les canaux d'accords des sections répondant uniquement aux accords majeurs et mineurs, tels que les introductions et les codas.
NATURAL MINOR 5th (Mineure naturelle en 5e)	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 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.
DORIAN 5th (Dorian en 5e)	En plus de la transposition Dorian, les accords augmentés ou diminués affectent la quinte 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

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	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 46) est réglé sur « Root Trans ». **Exemple : lorsque la note la plus haute est F.** Changements de note fondamentale ➡ CM C#M . . . FM F#M . . . Notes jouées ➡ C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (Limite de note inférieure)	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). **Exemple : lorsque la note la plus basse est C3 et la plus haute D4.** Changements de note fondamentale ➡ CM C#M . . . FM . . . Notes jouées ➡ E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4 Limite supérieure Limite inférieure
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (Limite de note supérieure)	

● 4 RTR (Retrigger Rule) (Règle de re-déclenchement)

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.

Morceaux

– Enregistrement de vos performances et création de morceaux –

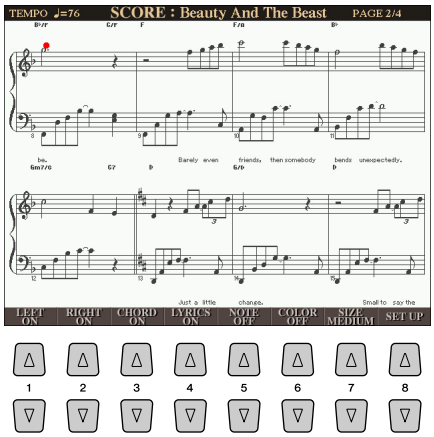
Table des matières

Edition des réglages des partitions 49
Edition des réglages d'affichage des paroles 51
Paramètres liés à la reproduction du morceau (réglages Repeat (Répéter), Channel, fonction Guide) 52
- Association du jeu au clavier et de la pratique du chant grâce à la fonction Guide 53
- Reproduction des parties d'accompagnement à l'aide de la technologie Performance Assistant 55

Création/édition de morceaux (Song Creator) 56
- Enregistrement de mélodies (Step Recording) 56
- Enregistrement d'accords (Step Recording) 59
- Réenregistrement d'une section spécifique : fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement) 61
- Edition d'événements de canal 63
- Edition d'événements d'accord, de notes, d'événements exclusifs au système et de paroles. 66
- Edition des repères de position dans le morceau. 69

Edition des réglages des partitions

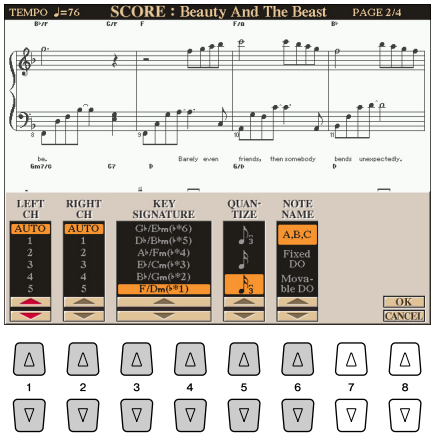
Pour visualiser la partition de musique du morceau sélectionné, appuyez sur la touche [SCORE] (Partition). Vous pouvez modifier l'affichage de la partition en fonction de vos préférences personnelles. Une fois que vous modifiez le réglage ici, vous devez enregistrer vos réglages en tant que partie de morceau en accédant au chemin suivant : [DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Reportez-vous en page 65.



[1 ▲▼]	LEFT CH (Canal gauche)	Active/désactive l'affichage de la plage de touches de la 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 (page 50) et réglez le paramètre LEFT CH sur n'importe quelle valeur de canal à l'exception de « AUTO ». Vous pouvez également accéder à l'écran [FUNCTION] → [B] SONG SETTING et spécifier le paramètre LEFT CH sur n'importe quelle valeur de canal à l'exception de « OFF » (page 52). Les réglages RIGHT (paramètre suivant) et LEFT ne peuvent pas être désactivés simultanément.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Canal droit)	Active/désactive l'affichage de la plage de touches de la main droite. Les réglages 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, celles-ci ne pourront pas être affichées.

[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF (Activation/ désactivation des paroles)	Active/désactive l'affichage des paroles. Si le morceau sélectionné ne contient pas de paroles, celles-ci ne pourront pas être affichées. Lorsque le morceau comporte des événements de 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 (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 les événements de doigté à la place des noms de note.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF (Activation/ désactivation de la couleur)	Lorsque cette fonction est activée, 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 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).

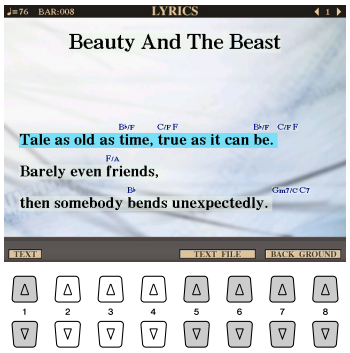


[1 ▲▼]	LEFT CH (Canal gauche)	Détermine le canal MIDI des données du morceau utilisé pour la partie de la main gauche/droite. Le paramètre revient sur AUTO lorsqu'un autre morceau est sélectionné.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Canal droit)	**AUTO :** les canaux MIDI des données de morceau pour les parties à main droite et gauche sont attribués automatiquement, les parties étant définies sur le canal spécifié dans l'écran [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (page 52). **1–16 :** attribue le canal MIDI spécifié (1 à 16) à chacune des parties à mains gauche et droite du clavier. **OFF (LEFT CH uniquement) :** pas d'affectation de canal. Ce paramètre désactive l'affichage de la plage à main gauche.
[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	Cette valeur vous permet de contrôler la résolution de la note dans la partition, afin de décaler ou de corriger la durée 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 note sont indiqués sous forme de lettres (C pour « do », D pour « ré », E pour « mi », F pour « fa », G pour « sol », A pour « la », B pour « si »). **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 indiquée par Do. Par exemple, dans la clé en G majeur, la note fondamentale « Sol » est représentée par « Do ». De même que pour « Fixed Do », l'indication varie en fonction de la langue sélectionnée.

Edition des réglages d'affichage des paroles

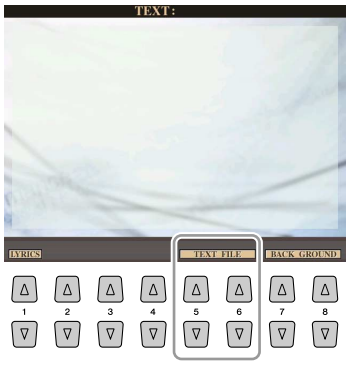
Pour visualiser les paroles du morceau sélectionné, appuyez sur la touche [LYRICS/TEXT] (Paroles/texte). Si le morceau sélectionné contient des données de paroles, vous pourrez faire afficher ces paroles à l'écran. Même si le morceau ne contient pas de données de parole, vous pourrez en saisir et afficher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

Ecran Lyrics



Appuyez sur les touches [1 ▲▼]

Ecran Text



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

NOTE

Si les paroles sont brouillées ou illisibles, vous pourrez remédier à cela en modifiant le réglage Lyrics Language (Langue des paroles) depuis l'écran [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.

NOTE

Lorsque la couleur de l'arrière-plan est spécifiée dans les données du morceau, le réglage BACK GROUND (Arrière-plan) ne peut pas être modifié.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (Texte/paroles)	Bascule l'écran entre l'affichage des paroles (affichage des données de paroles du morceau) et celui du texte (un fichier texte créé sur ordinateur apparaît à l'écran).
[2 ▲▼]	CLEAR (Effacer) (Ecran Texte uniquement)	Efface le texte de l'écran (les données de texte ne sont pas effacées pour autant).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FIXED 16– PROPORTIONAL 28 (Ecran Texte uniquement)	Détermine le type de texte (fixe ou proportionnel) ainsi que 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'apparaît que lors de la sélection d'un fichier texte.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (Fichier texte)	Appelle l'écran File Selection (Sélection de fichier de texte). Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Lyrics/Text.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	Autorise le changement de l'image en arrière-plan de l'écran Lyrics/Text. Après avoir effectué le réglage, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Lyrics/Text. **NOTE** Pour les détails sur les fichiers image disponibles, reportez-vous au paramètre MAIN PICTURE (Image principale) en page 124.

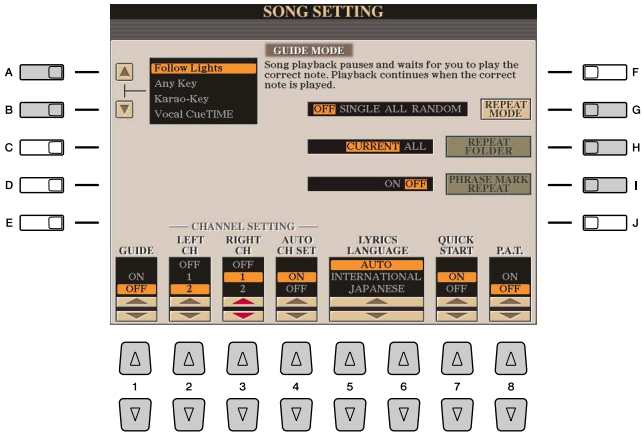
Paramètres liés à la reproduction du morceau (réglages Repeat (Répéter), Channel, fonction Guide)

Le dispose Tyros3 d'une grande variété de fonctions de reproduction de morceau.

- Ecoutez votre morceau favori (ou entraînez-vous à le jouer en même temps) plusieurs fois de suite, grâce à la fonction Repeat Playback (Répétition de la reproduction).
- Reproduisez tous les morceaux d'un dossier spécifique, de manière répétée ou aléatoire, pour votre propre plaisir.
- Reproduisez tous les morceaux de tous les fichiers. Chaque touche SONG [I]–[IV] renferme une grande variété de morceaux. Regroupez-les pour obtenir de nombreux morceaux que vous pouvez jouer en continu ou occasionnellement.

Appelez l'écran approprié.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



[A]/[B]	GUIDE MODE (Mode Guide)	Reportez-vous en page 53.
[1 ▲▼]	GUIDE ON/OFF (Activation/ désactivation de la fonction GUIDE)	
[G]	REPEAT MODE (Mode Répétition)	Détermine la méthode de reproduction répétée. **OFF :** joue le morceau sélectionné, puis s'arrête. **SINGLE (Simple) :** joue le morceau sélectionné de manière répétée. **ALL (Tous) :** continue la reproduction de tous les morceaux du dossier spécifié, de manière répétée. **RANDOM :** 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 le paramètre REPEAT MODE est réglé sur « ALL » ou « RANDOM ». Le répertoire ici est celui qui correspond au chemin d'accès mémorisé pour chacune des touches [I]–[IV] de SONG. **CURRENT (En cours) :** 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	Ce paramètre détermine le canal MIDI des données de morceau attribué à la partie de la main gauche ou de la main droite des fonctions Guide et Song Score (Partition de morceau).
[3 ▲▼]	RIGHT CH	

[4 ▲▼]	AUTO CH SET (Réglage automatique de canal)	Lorsque ce paramètre est spécifié sur « ON », il règle automatiquement les canaux MIDI appropriés pour les parties préprogrammées pour 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 :** gère les paroles affichées en une langue occidentale. **JAPANESE (Japonais) :** gère les paroles affichées en japonais.
[7 ▲▼]	QUICK START (Démarrage rapide)	Sur certains morceaux disponibles dans le commerce, certains 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 le paramètre Quick Start est réglé sur « ON », le Tyros3 lit toutes les données initiales non liées aux notes à la vitesse la plus rapide possible, puis ralentit automatiquement pour passer au tempo approprié lors de la première note. Cela vous permet de commencer la reproduction aussi rapidement que possible, avec une pause minimale pour la lecture des données.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Technologie Performance Assistant)	Reportez-vous en page 55.

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

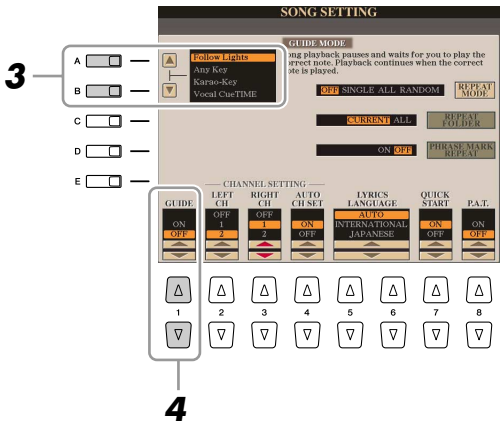
Les fonctions Guide constituent des outils commodes d'apprentissage et de pratique qui vous aident à maîtriser l'instrument. En appuyant sur la touche [SCORE], vous faites apparaître à l'écran la partition du morceau, qui affiche les notes que vous devez jouer et vous indique le moment opportun pour le faire, ce qui facilite considérablement l'apprentissage. Le Tyros3 dispose également d'outils commodes permettant de s'entraîner à chanter, qui règlent automatiquement la synchronisation de la reproduction de morceau en fonction de votre performance vocale (lorsque vous chantez dans un microphone connecté).

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

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.**



PAGE SUIVANTE

Il existe quatre types différents de fonction Guide : deux sont spécifiques à la pratique au clavier et deux autre sont destinés au chant.

Menu Guide pour l'entraînement au clavier

- **Follow Lights (Suivre les témoins) :** lorsque cette option est sélectionnée, la reproduction de morceau fait une pause jusqu'à ce que vous jouiez les notes correctement. Aussitôt que vous jouez les notes correctes, la reproduction de morceau reprend normalement. Follow Lights est une fonction conçue pour la série Clavinova de Yamaha. Elle est fournie à des fins d'entraînement et fonctionne grâce à des voyants intégrés au clavier qui indiquent les notes à jouer. Bien que le Tyros3 ne soit pas équipé de voyants, vous pouvez utiliser cette fonction en suivant les indications de la partition affichée à l'écran grâce à la fonction Song Score.
- **Any Key (N'importe quelle touche) :** avec cette fonction, vous pouvez jouer la mélodie d'un morceau en appuyant sur une seule touche (n'importe laquelle) en accord avec 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 avec un seul doigt, tandis que vous chantez. Elle est très utile pour chanter sur votre propre performance. La reproduction de morceau s'interrompt en attendant votre performance vocale. Il vous suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier pour reprendre la reproduction de morceau.
- **Vocal Cue Time (Attente du signal vocal) :** cette fonction vous permet de vous entraîner à chanter à la hauteur de ton correcte. La reproduction de morceau s'interrompt en attendant votre performance vocale. Lorsque vous chantez à la tonalité appropriée, la reproduction de morceau reprend son cours.

4 **Servez-vous de 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] (Lecture/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] (Arrêt) pour arrêter la reproduction.**

NOTE

Vous pouvez sauvegarder les réglages Guide en tant que partie de données de morceau (page 65). Pour les morceaux dans lesquels des réglages Guide ont été sauvegardés, la fonction Guide est automatiquement activée et les réglages correspondants sont rappelés dès que le morceau est sélectionné.

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

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

NOTE

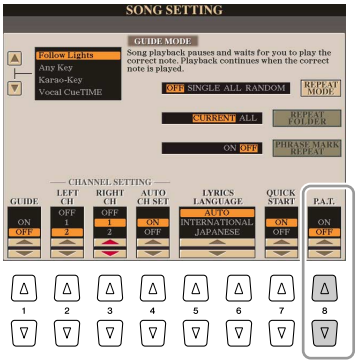
Pour utiliser la technologie Performance Assistant sur un morceau, celui-ci doit nécessairement contenir des données d'accord. Lorsque le morceau contient des données de ce type, le nom de l'accord en cours apparaît dans l'écran Main (Principal) pendant la reproduction du morceau, ce qui vous permet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

1 **Sélectionnez un morceau.**

2 **Appelez l'écran approprié.**

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

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

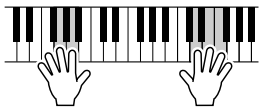


4 **Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] pour lancer la reproduction.**

5 **Jouez au clavier.**

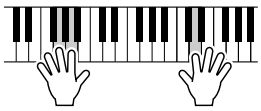
L'instrument adapte automatiquement votre performance au clavier en fonction de la reproduction du morceau et des accords, quelles que soient les notes que vous jouez. Il modifie également le son en fonction de votre technique de jeu. Essayez de jouer au clavier selon les trois méthodes décrites ci-dessous.

- **Pour jouer des mains gauche et droite ensemble (méthode 1)**



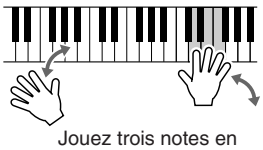
Jouez trois notes en même temps de la main droite.

- **Pour jouer des mains gauche et droite ensemble (méthode 2)**



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

- **Pour jouer des mains gauche et droite alternativement**



Jouez trois notes en même temps de la main droite.

6 **Appuyez sur la touche [STOP] pour arrêter la reproduction.**

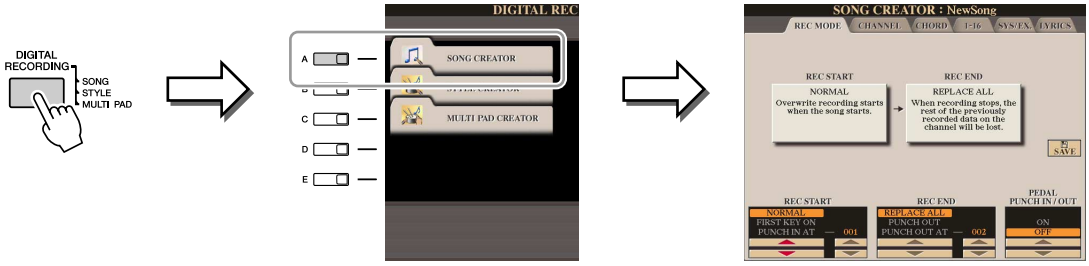
7 **Appuyez sur la touche [8 ▲▼] pour désactiver la touche [P.A.T.].**

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 de 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



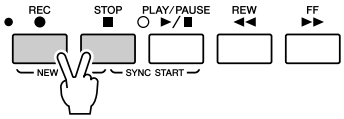
L'écran de Song Creator comprend six pages (onglets).

- **REC MODE (Mode enregistrement)**..... Réenregistre le morceau. Reportez-vous en page 61.
- **CHANNEL**..... Edite les événements de canal. Reportez-vous en page 63.
- **CHORD**..... Enregistre les accords et les sections en synchronisation (page 59) ou les édite (page 67).
- **1-16**..... Enregistre les mélodies (reportez-vous à la fonction Step Recording ci-dessous) ou modifie les mélodies enregistrées (page 67).
- **SYS/EX. (Exclusif au système)**..... Modifie les événements exclusifs au système. Reportez-vous en page 67.
- **LYRICS (Paroles)**..... Insère/modifie les paroles. Reportez-vous en page 68.

Enregistrement de mélodies (Step Recording)

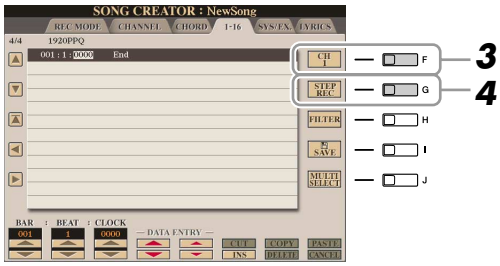
1 **Appuyez simultanément sur les touches [REC] et [STOP] de la section SONG.**

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



2 **Appelez l'écran approprié.**

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

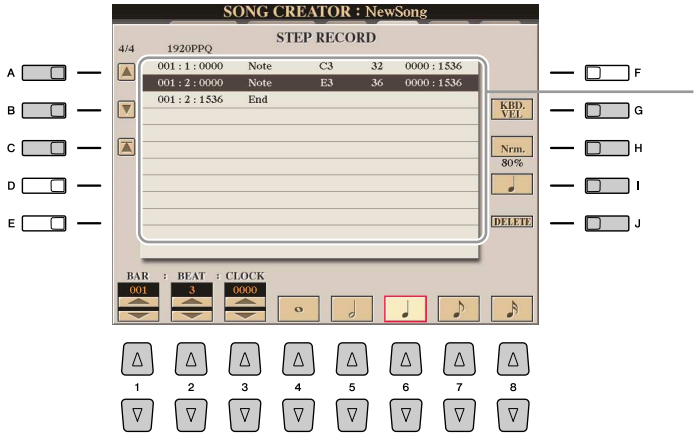


PAGE SUIVANTE

3 **Appuyez sur la touche [F] pour sélectionner le canal à enregistrer.**

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

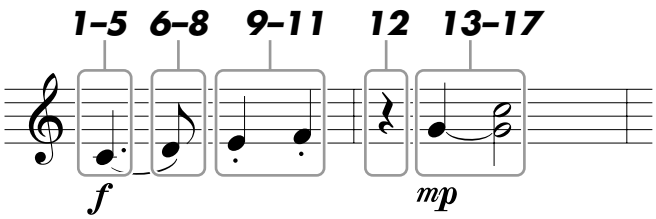
5 **Lancez l'enregistrement pas à pas.**



Lorsqu'une note est saisie, l'emplacement (mesure : temps : impulsion d'horloge), le nom de note, la vélocité et la longueur s'affichent sous forme de liste.

[A]/[B]/[C]		Déplace le curseur au sein de la liste.
[G]		Détermine la vélocité (niveau sonore) de la note à saisir. La valeur de la vélocité peut être définie dans une plage comprise entre 1 et 127. Plus la vélocité est élevée, plus le son devient 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 % **Tenuto :** 99 % **Staccato :** 40 % **Staccatissimo :** 20 % **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	Détermine la position de la note à saisir.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK (Impulsion d'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 Recording.

1 **Appuyez sur la touche [G] pour sélectionner le réglage « f ».**

2 **Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Tenuto ».**

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

4 **Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.**

5 **Jouez la note C3.**

La première note est saisie.

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

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

8 **Jouez la note D3.**

La deuxième note est saisie.

9 **Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Staccato ».**

10 **Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.**

11 **Jouez les notes E3 et F3, dans l'ordre.**

La première mesure est ainsi complétée.

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

Pour ce faire, servez-vous des 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.

13 **Appuyez sur la touche [G] pour sélectionner le réglage « mp ».**

14 **Appuyez sur la touche [H] pour sélectionner le réglage « Normal ».**

15 **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.

16 **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.

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

PAGE SUIVANTE

18 **Appuyez sur la touche [STOP] (ou sur la touche [C]) afin de retourner en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [PLAY/PAUSE].**

19 **Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de l'écran Step Recording.**

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

⚠ ATTENTION

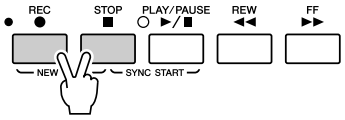
Les données du morceau enregistré seront perdues si vous sélectionnez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension sans effectuer l'opération de sauvegarde.

Enregistrement d'accords (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 avec la fonction Step Record.

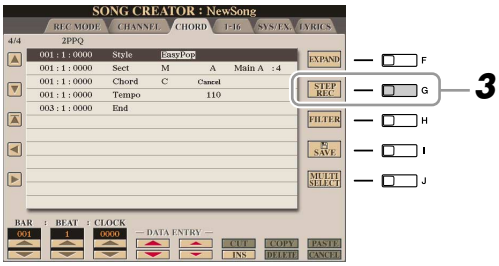
1 **Appuyez simultanément sur les touches [REC] et [STOP] de la section SONG.**

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

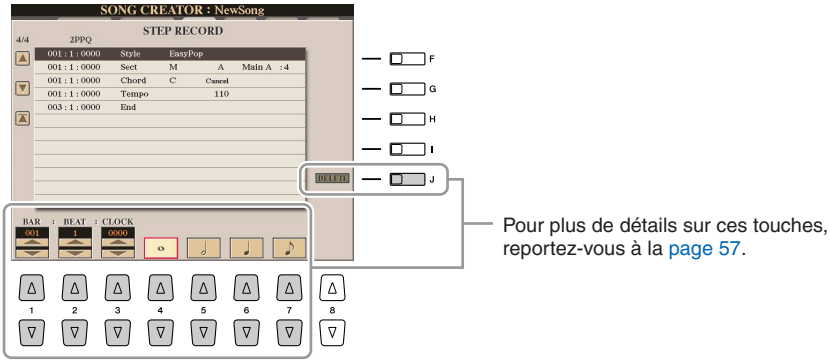


2 **Appelez l'écran approprié.**

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

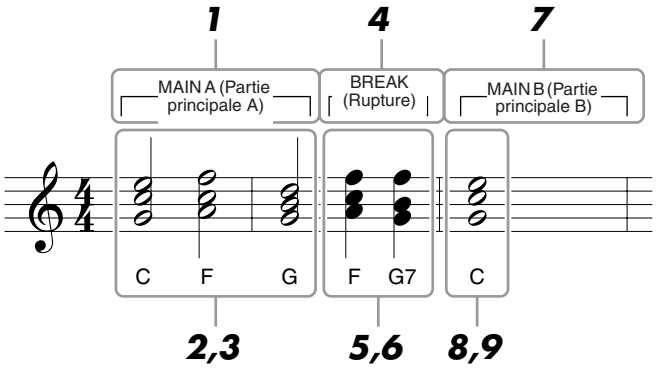


3 **Appuyez sur la touche [G] (STEP REC) pour appeler l'écran STEP RECORD.**



4 **Lancez l'enregistrement pas à pas.**

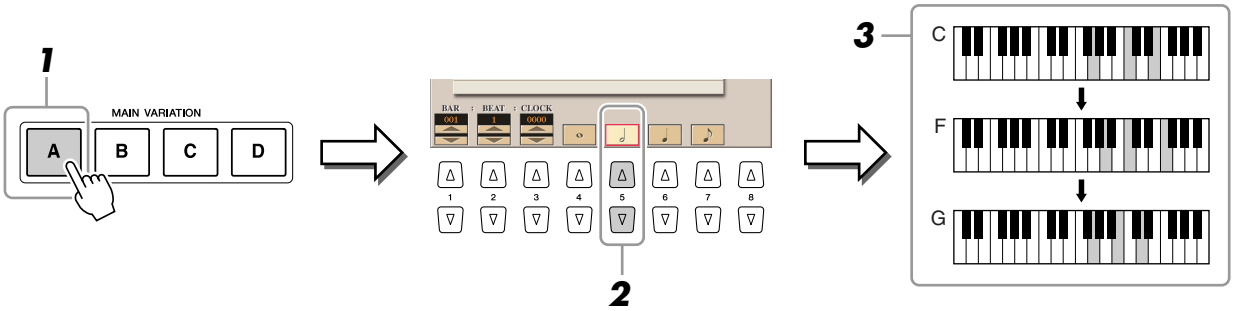
Exemple d'enregistrement Step Recording : accords



* 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).

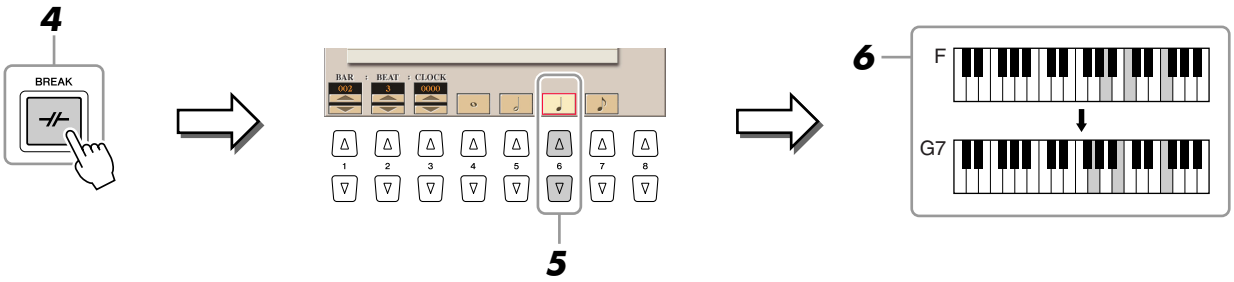
1 **Appuyez sur la touche [MAIN A] de la section STYLE CONTROL.**



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

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

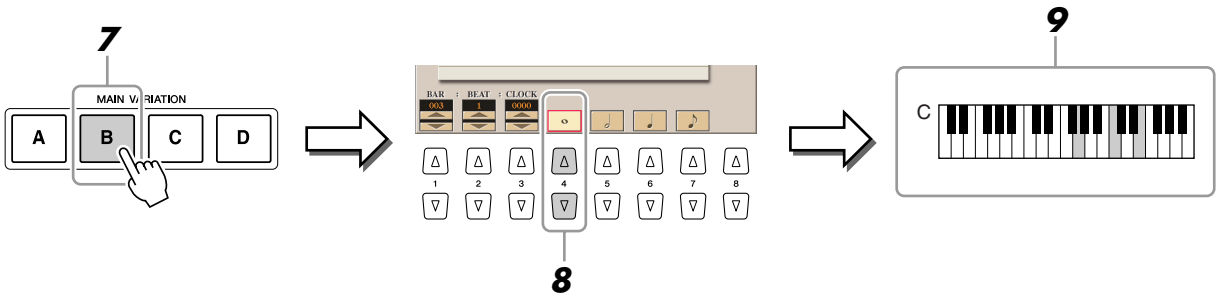
4 **Appuyez sur la touche [BREAK] de la section STYLE CONTROL.**



5 **Appuyez sur la touche [6 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la noire.**

6 **Jouez les accords F et G7 dans la section des accords du clavier.**

7 **Appuyez sur la touche [MAIN B] (Partie principale B) de la section STYLE CONTROL.**



PAGE SUIVANTE

8 **Appuyez sur la touche [4 ▲▼] pour sélectionner la longueur de la ronde.**

9 **Jouez l'accord C dans la section des accords du clavier.**

10 **Appuyez sur la touche [STOP] (ou sur la touche [C]) afin de retourner en début de morceau, puis écoutez le morceau que vous venez de saisir en appuyant sur la touche [PLAY/PAUSE].**

11 **Appuyez sur la touche [EXIT] pour sortir de l'écran Step Recording.**

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

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

⚠ ATTENTION

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.

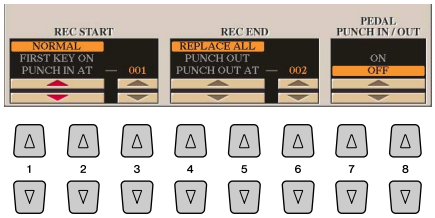
Réenregistrement d'une section spécifique : fonction Punch In/Out (Début/fin d'insertion de l'enregistrement)

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.**



[1 ▲▼]–[3 ▲▼]	REC START (Début d'enregistrement) (Punch In, Entrée d'insertion)	Détermine la synchronisation de l'entrée d'insertion de l'enregistrement. **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). **FIRST KEY ON (Première touche activée) :** le morceau est reproduit normalement, et l'enregistrement par écrasement commence dès que vous jouez au clavier. **PUNCH IN AT (Début d'insertion de l'enregistrement sur) :** le morceau est reproduit normalement jusqu'au début de la mesure d'entrée de l'insertion de l'enregistrement spécifiée. 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 ▲▼].

PAGE SUIVANTE

[4 ▲▼]–[6 ▲▼]	REC END (Fin d'enregistrement) (Punch Out, Sortie d'insertion)	Détermine la synchronisation de la sortie d'insertion de l'enregistrement. **REPLACE ALL (Remplacer tout) :** ce réglage efface toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. **PUNCH OUT (Fin d'insertion de l'enregistrement) :** la position du morceau à laquelle l'enregistrement s'arrête est considérée comme le point de fin d'insertion de l'enregistrement. Ce réglage conserve toutes les données situées après le point d'arrêt de l'enregistrement. **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 ▲▼].
[7 ▲▼]/[8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT (Début/fin d'insertion de la pédale)	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 sostenuto est annulée lorsque la fonction Pedal Punch In/Out est activée. **NOTE** L'activation ou la désactivation de la fonction Pedal Punch In/Out peuvent être inversées, en fonction du type de pédale connecté à l'instrument. Vous pouvez changer la polarité de la pédale, selon les besoins, pour en inverser la commande (page 109).

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 la fonction d'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.

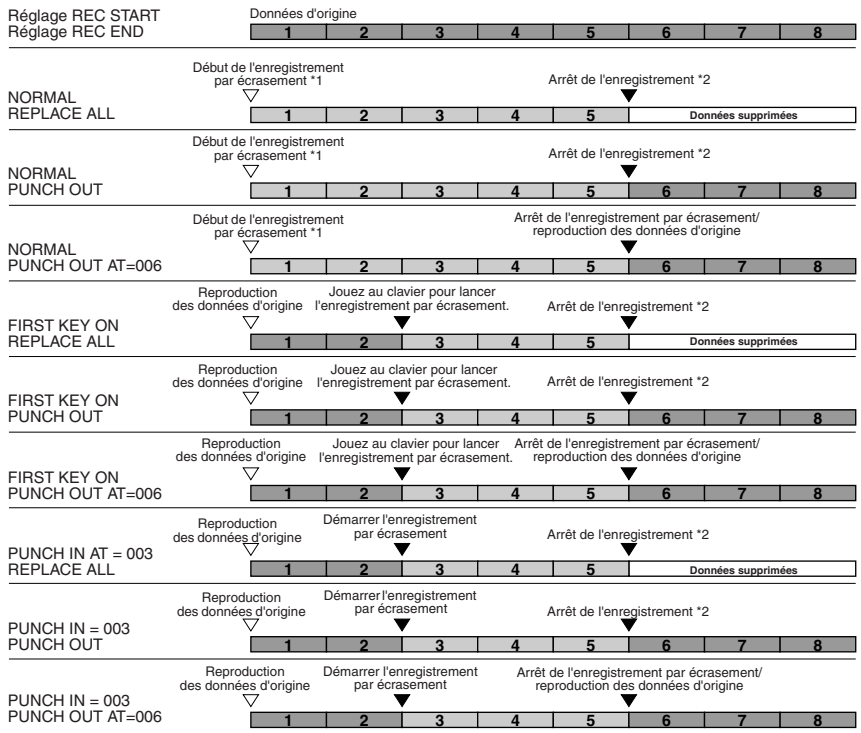
5 **Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.**

ATTENTION

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

● Exemples de réenregistrement avec divers réglages Punch In/Out

Le Tyros3 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.

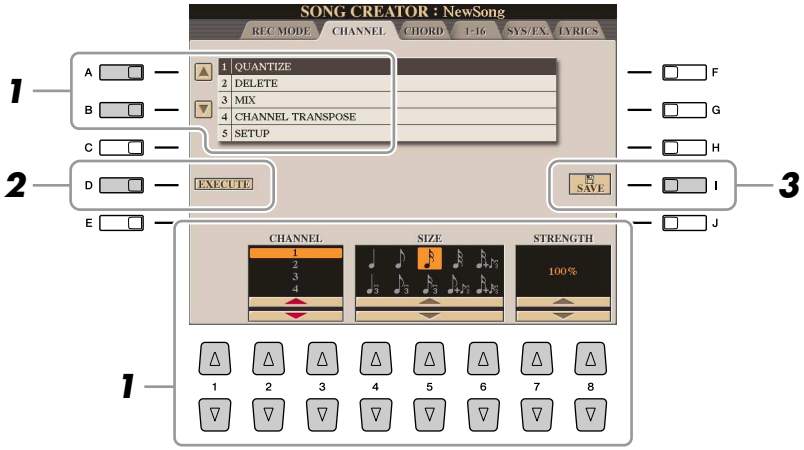


*1 Pour éviter d'écraser les mesures 1 à 2, lancez l'enregistrement à partir de la mesure 3.

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

Données précédemment enregistrées
Nouvelles données enregistrées
Données supprimées

Edition d'événements de canal



1 **Dans la page CHANNEL servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le menu d'édition, puis procédez à la modification des 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 64.

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), 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.

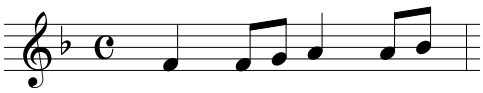
3 **Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour effectuer l'opération d'enregistrement.**

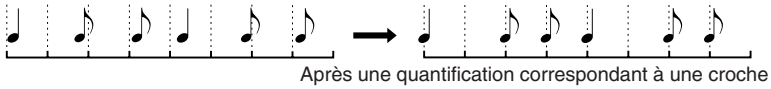
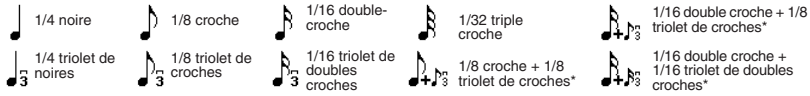
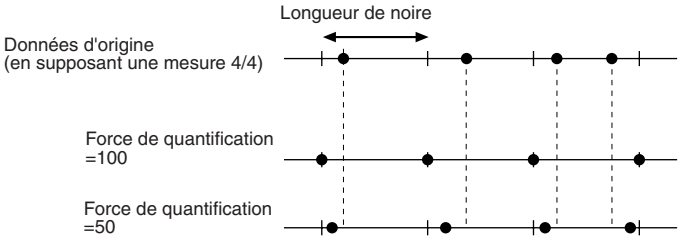
⚠ ATTENTION

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 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 pourrez 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 est une méthode pratique pour remédier à ce type de problème.



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Détermine le canal MIDI des données de morceau à quantifier.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	SIZE	Sélectionne la taille de la 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 quantification.  Après une quantification correspondant à une croche **Réglages :**  1/4 noire · 1/8 croche · 1/16 double-croche · 1/32 triple croche · 1/16 double croche + 1/8 triolet de croches* 1/4 triolet de noires · 1/8 triolet de croches · 1/16 triolet de doubles croches · 1/8 croche + 1/8 triolet de croches* · 1/16 double croche + 1/16 triolet de doubles croches* 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, tant les notes normales que les notes des triolets seront quantifiées correctement.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	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. 

● 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 (Mixer)

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. A 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.

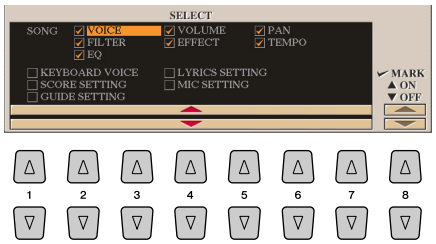
● 4 CHANNEL TRANSPOSE (Transposition de canal)

L'utilisation de ce menu 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.

[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.

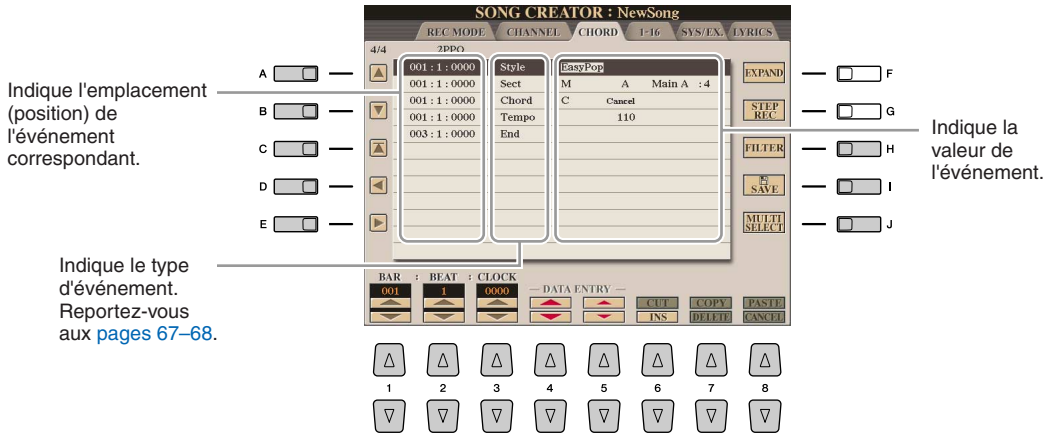


[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT (Sélection)	Définit les fonctions de reproduction et d'autres fonctionnalités qui sont appelées automatiquement en même temps que le morceau sélectionné. Les éléments sélectionnés ici ne peuvent être enregistrés qu'en position de début de morceau, à l'exception de KEYBOARD VOICE (Voix de clavier). **SONG :** enregistre le tempo et tous les réglages effectués à partir de l'écran Mixing Console. **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. **SCORE SETTING (Réglage de la partition) :** enregistre les réglages de l'écran Score. **GUIDE SETTING (Réglage des fonctions Guide) :** enregistre les réglages des fonctions Guide, notamment le réglage ON/OFF (Activation/désactivation). **LYRICS SETTING (Réglage des paroles) :** enregistre les réglages de l'écran Lyrics (Paroles). **MIC SETTING (Réglage du micro) :** enregistre les réglages du micro et de l'harmonie vocale dans l'écran Mixing Console.
[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)	

Edition 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 » car certains événements y sont répertoriés au sein d'une vue de liste.

Ecran Event List (Liste d'événements)



[A]/[B]		Déplacent le curseur vers le haut/le 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 68) 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	Indique la valeur de l'événement. Pour un réglage plus grossier, servez-vous des touches [4 ▲▼]. Pour un réglage plus affiné, utilisez les touches [5 ▲▼] ou le cadran [DATA ENTRY].
[6 ▲]	CUT	Exécute les opérations de couper/copier/supprimer/coller.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS	Ajoute un nouvel événement.
[8 ▼]	CANCEL	Annule la modification et restaure les valeurs originales par défaut.

● Chord Events (Evénements d'accords) (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	Etat 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

● Note Events (Evénements de note) (Page 1-16)

Note	Note individuelle d'un morceau. Comprend le numéro de note qui correspond 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 à la page 93), 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.

● System Exclusive Events (Evénements 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.
HDR (HDR play control) (Commande de lecture du lecteur de disque dur)	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.

● Lyrics Events (Evénements de paroles) (Page LYRICS)

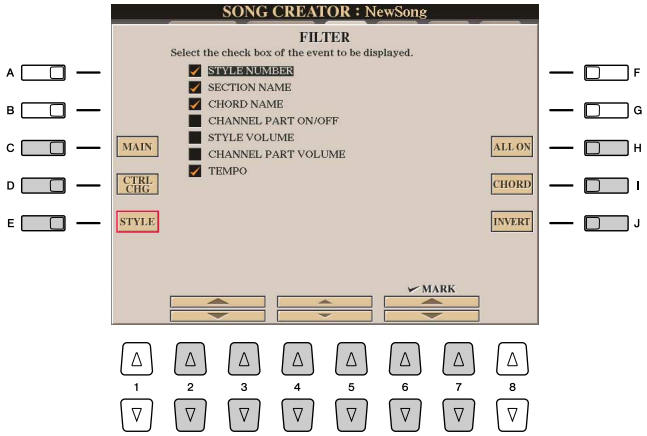
Name	Permet de saisir le nom du morceau.
Lyrics	Permet de saisir les paroles de morceau.
Codes	**CR :** insère un saut de ligne dans le texte des paroles. **LF :** supprime les paroles actuellement à l'écran et affiche les paroles suivantes.

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	Affiche tous les types principaux d'événements.
[D]	CTRL CHG	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	Coche tous les types d'événement.
[I]	NOTE/CHORD	Sélectionne uniquement les données de note et d'accord.
[J]	INVERT (Inverser)	Inverse la sélection des coches de toutes les cases. En d'autres termes, cette fonction coche toutes les cases non sélectionnées auparavant et vice versa.
[2 ▲▼]–[5 ▲▼]		Sélectionnent un type d'événement à cocher ou décocher.
[6 ▲]/[7 ▲]	MARK ON	Coche/décoche le type d'événement sélectionné. Les types d'événements cochés s'affichent dans les pages CHORD, 1-16, SYS/EX et LYRICS.
[6 ▼]/[7 ▼]	MARK OFF	

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

Edition 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.

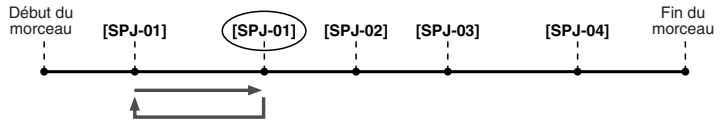
● Repères de saut

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 67). 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

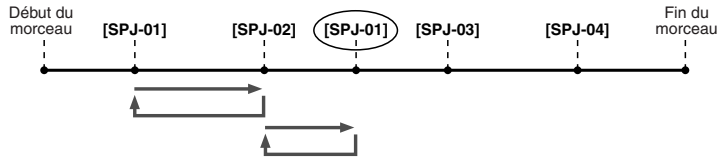
Les repères de fin de boucle servent à insérer des repères supplémentaires dans les données de morceau, autorisant ainsi une plus grande souplesse de maniement. Pour créer un repère de fin de boucle, utilisez la liste des événements (et non les touches [SP 1]–[SP 4] du panneau), en copiant simplement 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-xxxxx » (où xxxxx 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 Tyros3.

NOTE
Lorsque vous utilisez la fonction Guide (page 53) 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.

Multi pads

– Ajout de phrases musicales à votre performance –

Table des matières

Création de multi pad (Multi Pad Creator) 70
- Realtime Recording (Enregistrement de multi pads en temps réel) . . 70
- Step Recording (Enregistrement de multi pad pas à pas) (EDIT) . . 71

Edition de multi pads 72

Création de multi pad (Multi Pad Creator)

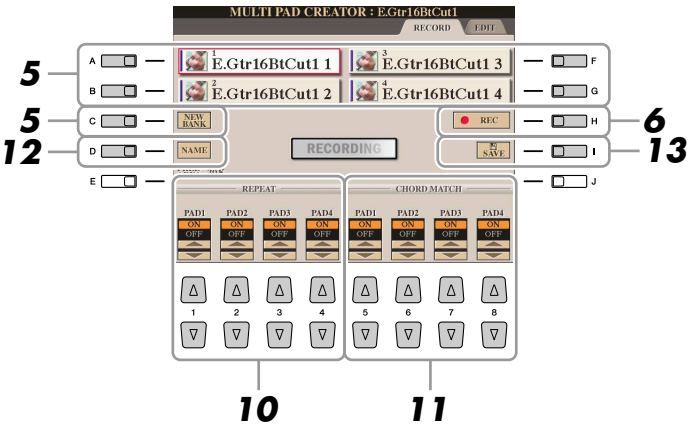
Cette fonction vous permet de créer vos propres phrases de multi pad, notamment en modifiant les phrases de multi pads existantes.

Realtime Recording (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] de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi pad).**

2 **Appuyez sur la touche [DIGITAL RECORDING] (Enregistrement numérique).**

3 **Appuyez sur la touche [C] pour appeler l'écran Multi Pad Creator (Créateur de multi pads).**



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

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

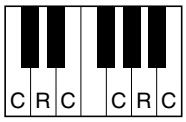
5 **Sélectionnez un multi pad spécifique pour l'enregistrement en appuyant sur l'une des touches [A], [B], [F] ou [G]. Si vous souhaitez créer des données de multi pad à partir de zéro, vous appuierez sur la touche [C] (NEW BANK) (Nouvelle banque) pour appeler une banque vierge.**

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

PAGE SUIVANTE

7 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 le début de 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 majeure septième C (C, D, E, G, A et B).



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

NOTE

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

8 Arrêtez l'enregistrement.

Appuyez sur la touche [H] [STOP] ou sur la touche de panneau [STOP] de la section MULTI PAD 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.

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

10 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.

11 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] ou de l'accord indiqué dans la partie LEFT du clavier ou par activation de la touche [LEFT] (la touche [ACMP] étant alors désactivée).

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

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

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 46) visant à reproduire les sonorités d'accords naturelles d'une guitare. Par conséquent, si la fonction Chord Match (Correspondance d'accords) est réglée sur « off », les multi pads pourront ne pas retentir de façon appropriée.

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

La fonction Step Recording peut s'exécuter sur la page EDIT (Edition). Après avoir sélectionné un multi pad à l'étape 5 de la page 70, appuyez sur la touche TAB [▶] pour sélectionner la page EDIT.
La page EDIT contient un écran Event List, une liste d'événements dans laquelle vous pouvez enregistrer les notes avec une synchronisation extrêmement précise. Cette procédure d'enregistrement pas à pas est essentiellement la même que pour l'enregistrement de morceaux (pages 56-59), 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].

Edition de multi pads

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

1 **Appuyez sur la touche [SELECT] de la section MULTI PAD CONTROL (Commande de multi pad) pour appeler l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de multi pad) puis sélectionnez la banque à éditer.**

2 **Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran MULTI PAD EDIT.**

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

4 **Editez 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 les détails sur les procédures d'attribution de nom et de suppression, reportez-vous à la section Principe d'utilisation du mode d'emploi.

Copie du multi pad

1 Appuyez sur la touche [3 ▼] à l'étape 4 ci-dessus.

2 Sélectionnez les multi pads devant être copiés 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) afin d'appeler l'écran Multi Pad Bank Selection (Sélection de banque de multi pads). Sélectionnez la banque de votre choix puis appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) et choisissez la destination souhaitée.

4 Appuyez sur la touche [4 ▼] (PASTE) pour exécuter l'opération de copie.

Music Finder

– Sélection de configurations musicales idéales –

Table des matières

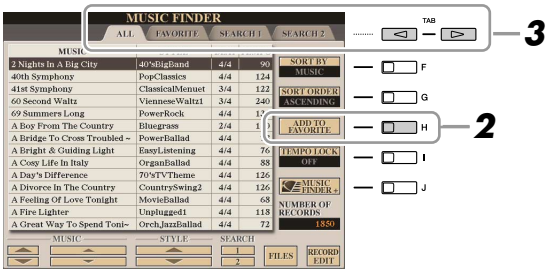
Création d'un groupe d'enregistrements préférés 73
Edition des enregistrements 74
Sauvegarde de l'enregistrement dans un fichier unique 75
• Sélection des enregistrements Music Finder sauvegardés dans USER/HD/USB 75
Affichage d'informations sur les enregistrements sur Internet 76

Création d'un groupe d'enregistrements préférés

Quelle que soit la commodité de la fonction Search (Recherche) pour explorer en profondeur les enregistrements de Music Finder, vous souhaiteriez peut-être quand même créer un « dossier » de vos enregistrements favoris, de manière à pouvoir rappeler rapidement les styles et les réglages que vous utilisez le plus souvent au cours de vos performances.

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) pour valider l'ajout de l'enregistrement.**



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

NOTE

Vous pouvez trier les enregistrements à l'aide de la touche [F] (SORT BY) (Trier par) ou rechercher les enregistrements souhaités à l'aide des touches [6 ▲▼] (SEARCH 1/2) (Rechercher 1/2). Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi.

Suppression d'enregistrements de l'écran FAVORITE

1 Sélectionnez l'enregistrement que vous voulez supprimer de la page FAVORITE.

2 Appuyez sur la touche [H] (DELETE FROM FAVORITE) (Supprimer des favoris).

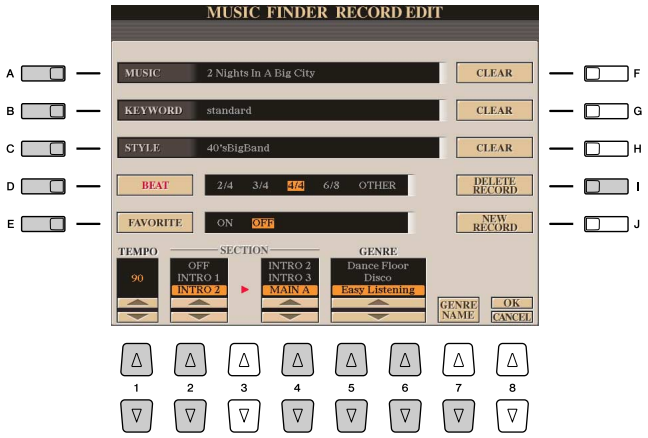
Edition des enregistrements

Vous pouvez créer un nouvel enregistrement en modifiant l'enregistrement actuellement sélectionné. Il est possible d'effectuer un total de 2 500 enregistrements (dont les enregistrements internes).

1 **Sélectionnez l'enregistrement à éditer dans l'écran MUSIC FINDER.**

2 **Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (RECORD EDIT) (Editer l'enregistrement) pour appeler l'écran EDIT.**

3 **Modifiez l'enregistrement selon vos besoins.**



[A]	MUSIC (Musique)	Modifie le nom de morceau ou le mot-clé. Appuyez sur l'une de ces touches pour ouvrir une fenêtre contextuelle dans laquelle vous pouvez saisir le nom du morceau ou le mot-clé. Pour effacer le nom ou le mot-clé saisi, appuyez sur la touche [F]/[G] (CLEAR).
[B]	KEYWORD (Mot-clé)	
[C]	STYLE	Modifie le style. Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Style Selection. Après avoir choisi un style, appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir sur l'écran Edit. Pour effacer le style saisi, appuyez sur la touche [H] (CLEAR).
[D]	BEAT	Modifie le temps ou le type de mesure de l'enregistrement à des fins de recherche. **NOTE** Gardez à l'esprit que le réglage Beat effectué ici s'applique uniquement à la fonction de recherche de Music Finder ; il n'affecte pas le réglage Beat du style lui-même.
[E]	FAVORITE (Favoris)	Sélectionne l'insertion ou non de l'enregistrement édité dans l'écran FAVORITE.
[1 ▲▼]	TEMPO	Modifie le tempo.
[2 ▲▼]	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 Intro.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Sélectionne le genre musical souhaité.
[7 ▼]	GENRE NAME (Nom de genre)	Crée un nouveau groupe.
[I]	DELETE RECORD (Supprimer l'enregistrement)	Supprime l'enregistrement actuellement sélectionné.

4 **Saisissez les modifications apportées à l'enregistrement.**

Si vous souhaitez ajouter l'enregistrement actuellement en cours de modification dans Music Finder à titre de nouvel enregistrement, il vous faudra appuyer sur la touche [J] (NEW RECORD) (Nouvel enregistrement). Pour écraser le programme existant, appuyez sur la touche [8 ▲] (OK). L'enregistrement est ajouté à l'écran ALL (Tout).
Pour annuler et quitter l'opération d'édition, appuyez sur la touche [8 ▼] (CANCEL).

Sauvegarde de l'enregistrement dans un fichier unique

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

1 **Ouvrez 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.**

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

Pour appeler les enregistrements Music Finder que vous avez sauvegardés sur les périphériques USER/HD/USB, suivez les instructions ci-dessous.

1 **Appelez l'écran File Selection (Sélection de fichier).**

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 **Servez-vous des 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. **⚠ ATTENTION** **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	Sélectionnez cette touche pour abandonner l'opération.

Affichage d'informations sur les enregistrements sur Internet

Ce service fournit des informations relatives aux enregistrements Music Finder susceptibles de vous intéresser. Il assure aussi des téléchargements de morceaux destinés à vos instruments spécifiques ainsi que des enregistrements Music Finder téléchargeables que vous pouvez charger sur votre instrument. Pour les détails sur ce service, consultez le site Web suivant :
http://music.yamaha.com/idc

1 **Assurez-vous que votre Tyros3 est connecté à Internet puis appuyez sur la touche [MUSIC FINDER] pour appeler l'écran MUSIC FINDER.**

2 **Sélectionnez l'enregistrement dont vous souhaitez afficher les informations en utilisant les touches [1 ▲▼]–[5 ▲▼] ou le cadran [DATA ENTRY].**

3 **Appuyez sur la touche [J] (MUSIC FINDER +) pour ouvrir la page Web.**

Les informations relatives à l'enregistrement sélectionné sont affichées.

4 **Appuyez sur la touche [EXIT] pour quitter l'écran du navigateur et revenir à l'écran MUSIC FINDER.**

NOTE

Le contenu disponible pour le service Music Finder Plus est soumis à modification.

Mémoire de registration

– Enregistrement et rappel des réglages personnalisés du panneau –

Table des matières

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze (Gel)) . 77
Appel des numéros de la mémoire de registration dans l'ordre (Registration Sequence (Séquence de registration)) 78
- Confirmation du réglage de la fonction Registration Sequence dans l'écran Main 79
- Sauvegarde des réglages de la séquence de registration 79

Désactivation du rappel d'éléments spécifiques (Freeze (Gel))

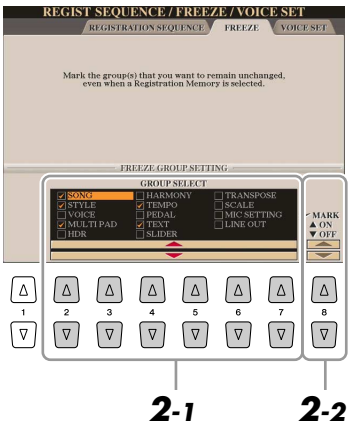
La mémoire de registration vous permet de rappeler toutes les configurations de panneau définies en appuyant simplement sur une touche. Il peut toutefois arriver que vous souhaitiez conserver certains éléments inchangés, même lorsque vous modifiez la configuration de la mémoire de registration. Ainsi, 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. La fonction Freeze est très utile à cet effet. Elle vous permet de conserver les réglages de certains éléments, 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 ».

Choisissez l'élément souhaité à l'aide des touches [2 ▲▼]–[7 ▲▼], puis sélectionnez ou désélectionnez la coche via les 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.

⚠ ATTENTION

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.

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

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 est très pratique car elle vous permet d'appeler les huit configurations dans l'ordre souhaité, simplement en utilisant les touches TAB [◀][▶] ou la pédale pendant que vous jouez.

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

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 devrez 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 109) ne sera plus valable.

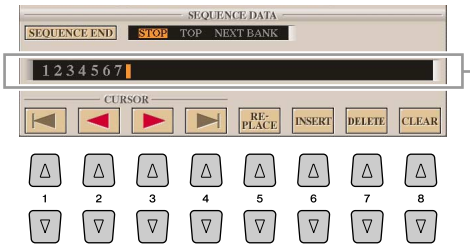
4 **Utilisez la touche [E] (SEQUENCE END) (Fin de séquence) pour déterminer le comportement du paramètre Registration Sequence à la fin de la séquence.**

- **STOP**.....Le fait d'appuyer sur la touche [▶] ou sur la pédale qui permet d'effectuer une avance 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 au sein du même dossier.

PAGE SUIVANTE

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

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



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

[1 ▲▼]–[4 ▲▼]	CURSOR	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	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.**

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 en haut à droite de l'écran Main, ce qui vous permet de vérifier le numéro actuellement sélectionné.

Pour changer de numéro de mémoire de registration, servez-vous des touches TAB [◀][▶] lorsque l'écran Main est affiché. Une fois le fonctionnement des pédales défini à l'étape 3 en page 78, 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 de l'étape 3 à la page 78).
Pour retourner sur la première séquence, appuyez simultanément sur les touches TAB [◀] et [▶] 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 l'une des touches TAB [◀][▶] ou enfoncez la pédale.

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.

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

2 **Appuyez sur la touche [6 ▼] pour sauvegarder le fichier relatif à la banque.**

⚠ ATTENTION

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.

Enregistrement audio à l'aide de la fonction Hard Disk Recorder

Table des matières

Importation d'un fichier audio 80
Edition des données enregistrées 82
• (1) Normalize (Normalisation) 82
• (2) Réglage du volume. 82
• (3) Remplacement des pistes Main/Sub 82
• (4) Suppression d'une piste 82
Réenregistrement 83
• NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) 83
• PUNCH IN OUT (Début/fin d'insertion de l'enregistrement) / PUNCH IN OUT (MERGE) (Début/fin d'insertion de l'enregistrement (fusion)) 84
Réglage des points de début/fin des données audio 86
Mode Playlist (Liste de reproduction) 87
• Création d'une liste de reproduction 87
• Lecture d'une liste de reproduction 87
• Commandes de la liste de reproduction 88

Importation d'un fichier audio

La fonction Hard Disk Recorder (Enregistreur disque dur) vous permet non seulement d'enregistrer vos données audio directement sur le Tyros3 mais aussi d'importer des données audio depuis un périphérique de stockage USB vers la piste Main (Principale). Les avantages de cette fonctionnalité sont très nombreux. Par exemple, vous pouvez :

- Utiliser sur le Tyros3 les matériaux audio existants (tels que des échantillons, des boucles et des effets sonores disponibles dans le commerce).
- Enregistrer votre performance sur un autre périphérique (tel qu'un ordinateur ou un séquenceur audio), ajouter des données de voix et d'autres instruments selon les besoins, puis importer les données audio finalisées sur le Tyros3.
- Exporter un enregistrement effectué sur le Tyros3 vers un logiciel d'édition de données audio installé sur l'ordinateur, ce qui vous offre des fonctions d'édition complètes et une plus grande facilité de maniement, puis réimporter ces données sur le Tyros3. (Reportez-vous à la section « Exportation d'un fichier audio » dans le mode d'emploi.)

Les fichiers pouvant être importés doivent être dotés des caractéristiques suivantes :

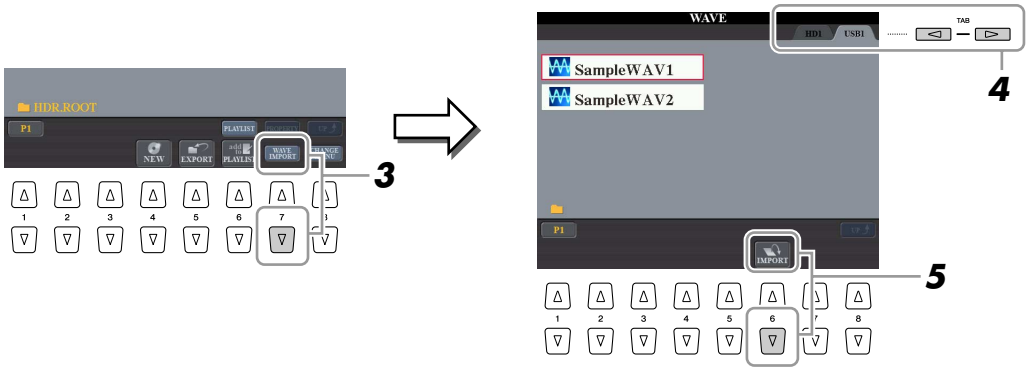
- Données d'onde stéréo
- Taux d'échantillonnage de 44,1 kHz
- Résolution de 16 bits
- Durée inférieure ou égale à 80 minutes

1 **Insérez le périphérique de stockage USB (ou le câble de connexion) dans la borne USB TO DEVICE.**

2 **Appuyez sur la touche [SELECT] de la section HARD DISK RECORDER afin d'appeler l'écran AUDIO.**

PAGE SUIVANTE

3 **Appuyez sur la touche [8 ▼] (CHANGE MENU) (Modifier le menu) selon les besoins, puis appelez la fonction Import (Importer) en appuyant sur la touche [7 ▼] (WAVE IMPORT) (Importer l'onde).**



4 **Sélectionnez le périphérique de destination souhaité à l'aide des touches TAB [◀][▶].**

Généralement, les périphériques USB s'affichent à l'écran sous la mention « USB1 ». Lorsqu'un périphérique est sélectionné, tous les dossiers et fichiers audio qu'il contient s'affichent automatiquement.

5 **Appuyez sur la touche [6 ▼] (IMPORT).**

Si vous souhaitez importer un seul fichier uniquement, vous pourrez le faire en double-cliquant sur la touche [A]–[J] correspondante.

6 **Sélectionnez le fichier audio souhaité à l'aide des touches [A]–[J].**

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. Appuyez ensuite sur la touche [7 ▼] (OK).

7 **A l'invite du système, appuyez sur la touche [F] (YES).**

L'importation peut prendre quelques secondes ou plusieurs minutes, en fonction de la taille et du nombre de fichiers importés.
Pour valider le fichier importé, appuyez sur la touche [EXIT] afin d'afficher l'écran AUDIO.

⚠ ATTENTION

Ne débranchez pas le périphérique si le voyant READ/WRITE (Ecriture/Lecture) est allumé ou clignotant, au risque de perdre ou de corrompre les données et de provoquer le dysfonctionnement du périphérique.

NOTE

Lorsque vous importez plusieurs fichiers et que vous annulez l'opération alors que celle-ci est en cours d'exécution, certains de ces fichiers seront effectivement importés sans être affectés par l'annulation.

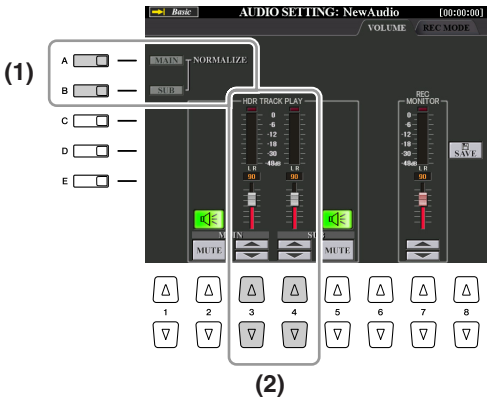
NOTE

Si un nom de fichier similaire existe déjà, un message apparaîtra vous invitant à écraser le fichier existant. Sélectionnez la touche [YES] pour importer le fichier et enregistrez-le par écrasement sur la piste Main. Les données de la piste Sub (Secondaire) seront supprimées.

Edition des données enregistrées

Appuyez sur la touche [SETTING] de la section HARD DISK RECORDER afin d'appeler un écran dans lequel vous pouvez modifier les données enregistrées. Une fois que vous avez terminé vos modifications, appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour sauvegarder les changements introduits.

Page VOLUME



Page REC MODE

(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 **Sur la page Volume, appuyez sur les touches [A] (NORMALIZE MAIN) (Normalisation piste principale) ou [B] (NORMALIZE SUB) (Normalisation piste secondaire).**

2 **A 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).

NOTE

La fonction Normalize s'applique uniquement à un fichier sauvegardé. Si vous n'avez pas encore sauvegardé votre fichier, le système vous invitera à le faire avant d'utiliser Normalize.

(2) Réglage du volume

Sur la page VOLUME, utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] ou les curseurs pour régler le niveau de sortie des pistes Main/Sub.

NOTE

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

(3) Remplacement des pistes Main/Sub

Sur la page REC MODE, appuyez sur la touche [D] (SWAP MAIN-SUB) (Permuter pistes principale/secondaire) pour remplacer les pistes Main et Sub.

(4) Suppression d'une piste

Sur la page REC MODE (Mode enregistrement), appuyez sur les touches [F]/[G] pour supprimer les pistes Main/Sub. Pour annuler l'opération, appuyez sur la touche [H] (UNDO) juste après avoir appuyé sur les touches [F] ou [G].

Réenregistrement

Vous pouvez réenregistrer les données que vous avez créées selon les cinq méthodes suivantes.

- 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 84
- Surimpression d'une certaine plage de données : PUNCH IN/OUT (MERGE).....Voir page 84
- Fusion des pistes Main et Sub au sein de la piste Main : BOUNCE
  .....Voir le mode d'emploi.

NOTE

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

NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

Vous pouvez remplacer toutes les données audio via la fonction NORMAL ou mixer les données audio avec les données existantes en utilisant 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. A la fin de l'enregistrement, les données seront effacées à partir du point d'arrêt.

NOTE

Etant donné que vous allez procéder ultérieurement à des enregistrement par surimpression de certaine 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 Appuyez sur la touche [SELECT] de HARD DISK RECORDER et sélectionnez le fichier enregistré que vous souhaitez réenregistrer depuis l'écran AUDIO.

2 Appuyez sur la touche [SETTING] de la section HARD DISK RECORDER puis sélectionnez l'onglet REC MODE à l'aide des touches TAB [◀][▶].

3 Servez-vous de la touche [C] (TRACK SELECT) (Sélection de piste) pour sélectionner la piste devant être réenregistrée.

4 Utilisez les touches [A]/[B] pour choisir une méthode d'enregistrement.

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

5 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 Tyros3, 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. Procédez ici au réglage de niveau des paramètres HDR Track Play (Reproduction de piste du HDR) et Rec Monitor (Contrôle enregistrement) selon les besoins.

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

L'écran bascule automatiquement sur la page REC MODE.

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

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

8 A la fin de l'enregistrement, appuyez sur la touche [STOP].

A l'arrêt de l'enregistrement, les données sont effacées à partir du point d'arrêt.

NOTE

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

PAGE SUIVANTE

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

Si vous avez effectué une erreur ou que vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre performance, vous pourrez annuler l'opération en appuyant sur la touche [H] (UNDO) de la page REC MODE.

10 **Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour sauvegarder l'enregistrement.**

NOTE

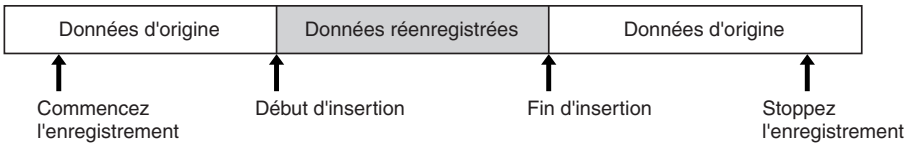
La fonction Hard Disk Recorder réduit automatiquement, mais très légèrement, le niveau de la piste antérieure, afin de s'adapter au nouvel enregistrement. Cela est nécessaire pour minimiser toute éventuelle distorsion. Vous pouvez vous servir de l'effet Normalize pour optimiser le volume d'ensemble. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 82.

ATTENTION

Gardez à l'esprit que même si vous omettez de sauvegarder les données enregistrées à cette étape, le fichier original enregistré (avant le réenregistrement) restera stocké sur le lecteur de disque dur.

PUNCH IN OUT (Début/fin d'insertion de l'enregistrement) / PUNCH IN OUT (MERGE) (Début/fin d'insertion de l'enregistrement (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 **Appuyez sur la touche [SELECT] de HARD DISK RECORDER et sélectionnez le fichier enregistré que vous souhaitez réenregistrer depuis l'écran AUDIO.**

2 **Appuyez sur la touche [SETTING] de la section HARD DISK RECORDER puis sélectionnez l'onglet REC MODE à l'aide des touches TAB [◀][▶].**

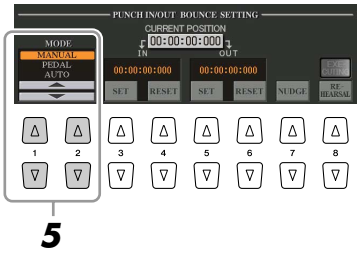
3 **Utilisez la touche [C] (TRACK SELECT) (Sélection de piste) pour choisir la piste devant être réenregistrée.**

4 **Servez-vous des touches [A]/[B] 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)

PAGE SUIVANTE

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



- **MANUAL** .....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 Hard Disk Recorder ([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).

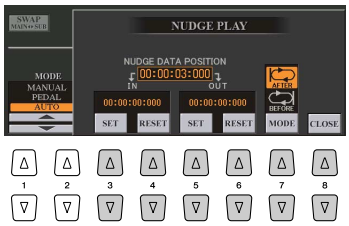
1 Spécifiez la plage de début/fin d'insertion en appuyant sur les touches [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) (Régler) sur les points de début/fin d'insertion durant la reproduction du morceau audio.

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 fonction Nudge).

2-2 Utilisez le cadran [DATA ENTRY] et les touches [PREV]/[NEXT] (Préc/Suiv) 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 régler le point déplacé. Pour réinitialiser le point sur le point de début/fin des données, appuyez sur la touche [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET) (Réinitialiser).

2-5 Appuyez sur la touche [8 ▲▼] (CLOSE).

> **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) (Répétition). La mention « EXECUTING » (En cours d'exécution) s'affiche au dessus des touches [8 ▲▼].

3-2 Appuyez sur la touche [REC] de HARD DISK RECORDER puis sur la touche [PLAY/PAUSE]. 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 HARD DISK RECORDER.

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

PAGE SUIVANTE

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

Manual
Appuyez sur la touche [REC] de HARD DISK RECORDER puis sur la touche [PLAY/PAUSE] pour passer en mode d'enregistrement. Appuyez ensuite simultanément sur les touches [REC] et [PLAY/PAUSE] afin de lancer l'enregistrement. Pour interrompre l'enregistrement, appuyez sur la touche [STOP] de HARD DISK RECORDER. Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] de HARD DISK RECORDER durant l'enregistrement pour suspendre l'opération.

Pedal
Appuyez sur la touche [REC] de HARD DISK RECORDER puis sur la touche [PLAY/PAUSE] afin de passer en 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] de HARD DISK RECORDER puis sur la touche [PLAY/PAUSE]. L'enregistrement début et s'arrête automatiquement aux points spécifiés dans la section « Spécification de la plage d'enregistrement en mode AUTO » en page 85. La reproduction du morceau audio s'arrête automatiquement quatre secondes après le point de fin d'insertion.

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

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

Si vous avez effectué une erreur ou que vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre performance, vous pourrez annuler l'opération en appuyant sur la touche [H] (UNDO) de la page REC MODE.

8 **Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour sauvegarder l'enregistrement.**

Réglage des points de début/fin des données audio

Cette fonction (qui se trouve sous la fenêtre Property) vous permet de régler les points de début et de fin des fichiers 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 **Appuyez sur la touche [SELECT] de la section HARD DISK RECORDER et sélectionnez le fichier audio souhaité.**

2 **Appuyez sur la touche [7 ▲] (PROPERTY).**

3 **Appuyez sur la touche [H] (START/END POINT) (Point de début/fin).**

4 **Spécifiez les points de début/fin.**

La spécification des points de début/fin 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 85.

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

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

6 **Pour quitter la fenêtre Property, appuyez sur la touche [F] (OK).**

NOTE
Lors de l'exportation d'un morceau pour lequel les points de début/fin ont été spécifiés, seule la plage spécifiée est exportée.

Mode Playlist (Liste de reproduction)

La fonction Playlist est une fonctionnalité très pratique de Hard Disk Recorder, qui vous permet de regrouper et d'organiser les fichiers audio en vue de leur reproduction automatique 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 « Basic/Playlist » situé dans la partie supérieure gauche de l'écran signale si la fonction Hard Disk Recorder est réglée en mode Basic (reproduction d'un fichier unique ou enregistrement de votre performance) ou en mode Playlist (reproduction automatique de fichiers multiples).

Création d'une liste de reproduction

Une fois que vous disposez d'un certain nombre de fichiers audio enregistrés ou importés sur le lecteur de disque dur installé, vous pouvez affecter ces fichiers 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 sur la touche [SELECT] de la section HARD DISK RECORDER afin d'appeler l'écran AUDIO.**

2 **Sélectionnez le dossier approprié contenant les fichiers audio souhaités à l'aide des touches [A]–[J].**

3 **Appuyez sur la touche [8 ▼] (CHANGE MENU) (Modifier le menu) selon les besoins puis sur la touche [6 ▼] (Add to PLAYLIST) (Ajouter à la liste de reproduction).**

4 **Sélectionnez le(s) fichier(s) audio souhaité(s) à l'aide des touches [A]–[J].**

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, il suffit d'appuyer sur la touche [6 ▼] (ALL).

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

5 **Appuyez sur la touche [7 ▼] (OK).**

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

6 **Consultez la liste de reproduction pour vérifier que les fichiers ont été ajoutés par l'activation de la touche [6 ▲] (PLAYLIST).**

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 sélectionnées (cochés) pour la reproduction.

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.

7 **Enregistrez la liste de reproduction.**

Appuyez sur la touche [5 ▲▼] (PLAYLIST FILE) (Fichier de liste de reproduction), puis sauvegardez la liste de reproduction sur le lecteur USER, le lecteur de disque dur installé ou un périphérique de stockage USB.

Lecture d'une liste de reproduction

Une fois que vous avez créé et/ou édité une liste de reproduction (page 88) 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. Etant donné que la fonction Hard Disk Recorder nécessite de charger chaque fichier avant de le reproduire, la reproduction est suspendue une ou deux secondes entre les fichiers.

1 **Appuyez sur la touche [SELECT] de HARD DISK RECORDER afin d'appeler l'écran AUDIO.**

PAGE SUIVANTE

2 **Appuyez sur la touche [6 ▲] (PLAYLIST) pour appeler l'écran Playlist.**

3 **Appuyez sur les touches [5 ▲▼] (PLAYLIST FILE) pour appeler l'écran PLAYLIST FILE puis sélectionnez la liste de reproduction souhaitée à l'aide des touches [A]–[J].**

4 **Appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'écran Playlist.**

5 **Servez-vous des touches [7 ▲▼] pour sélectionner un fichier destiné à la reproduction, puis validez votre sélection en appuyant sur la touche [8 ▼] (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.

6 **Appuyez sur la touche [PLAY/PAUSE] de HARD DISK RECORDER pour lancer l'exécution de la liste de reproduction à partir du fichier sélectionné.**

Lorsque le mode Playlist est activé, les touches [PREV]/[NEXT] de HARD DISK RECORDER fonctionnent respectivement comme les 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.

7 **Appuyez sur la touche [STOP] de HARD DISK RECORDER pour interrompre la reproduction.**

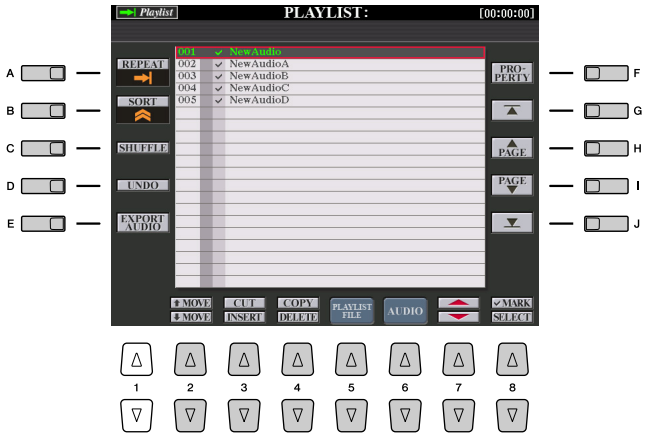
Pour désactiver le mode Playlist, appuyez sur les touches [6 ▲▼] (AUDIO) afin d'afficher l'écran AUDIO et sélectionner un morceau audio.

NOTE

La touche [SELECT] bascule entre les écrans Audio et Playlist (Liste de reproduction) au sein de la fonction Hard Disk Recorder.

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 (Propriété)	Appelle la fenêtre déroulante Property qui affiche le nom de fichier et le chemin d'accès du morceau audio situé à l'emplacement de la position 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).
[2 ▲▼]	MOVE Up/Down (Déplacer Haut/bas)	Utilisez ces touches pour déplacer le fichier sélectionné vers un autre emplacement de la liste.
[3 ▲]	CUT (Couper)	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.
[3 ▼]	INSERT (Insérer)	
[4 ▲]	COPY (Copier)	**Couper et insérer** **1** Appuyez sur la touche [3 ▲] (CUT). **2** Sélectionnez le fichier souhaité à l'aide des touches [5 ▲▼] puis appuyez sur la touche [6 ▲▼] afin de 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 [7 ▲▼] et appuyez sur la touche [3 ▼] (INSERT). **Copier et insérer** **1** Appuyez sur la touche [4 ▲] (COPY). **2** Sélectionnez le fichier souhaité à l'aide des touches [5 ▲▼] puis appuyez sur la touche [6 ▲▼] afin de 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 [7 ▲▼] et appuyez sur la touche [3 ▼] (INSERT).
[4 ▼]	DELETE	Supprime les fichiers de la liste de reproduction. Notez que cette opération n'affecte en rien les données audio réelles. Elle supprime simplement une entrée de fichier dans la liste.
[5 ▲▼]	PLAYLIST FILE	Ouvre l'écran PLAYLIST FILE. A partir de cet écran, vous pouvez renommer, copier, supprimer ou enregistrer les listes de reproduction.
[6 ▲▼]	AUDIO	Quitte l'écran Playlist et appelle l'écran Audio.
[7 ▲▼]	Up/Down (Haut/bas)	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].
[8 ▲]	MARK (Repère)	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.
[8 ▼]	SELECT	Sélectionne effectivement le fichier situé sur la position du curseur.

Console de mixage

– Edition du volume et de l'équilibre sonore –

Table des matières

Modification des paramètres VOL/VOICE (Volume/Voix) . . . 90
- Song Auto Revoice (Réajustement automatique des voix du morceau) 91

Modification des paramètres FILTER (Filtre) 92
Modification des paramètres TUNE (Accord) 92
Modification des paramètres EFFECT 93
- Sélection d'un type d'effet et création d'un effet utilisateur 93

Modification des paramètres EQ. 96
- Edition et enregistrement de l'égaliseur sélectionné 97

Réglages de la sortie de ligne Line Out 98

Modification des paramètres VOL/VOICE (Volume/Voix)

NOTE

Pour obtenir les détails sur les voix disponibles pour chaque canal de style, reportez-vous en page 38.

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 d'une reproduction de morceau, il est possible de restaurer le son d'origine en revenant en début de morceau pour relancer l'exécution. Dans le cas d'une reproduction de style, vous pouvez rétablir le son d'origine en sélectionnant le même style une nouvelle fois.

[F]	SONG AUTO REVOICE (Réajustement automatique des voix de morceau)	Reportez-vous en page 91.
[G]	SETUP	
[C]/[H]	VOICE	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.

Song Auto Revoice (Réajustement automatique des voix du morceau)

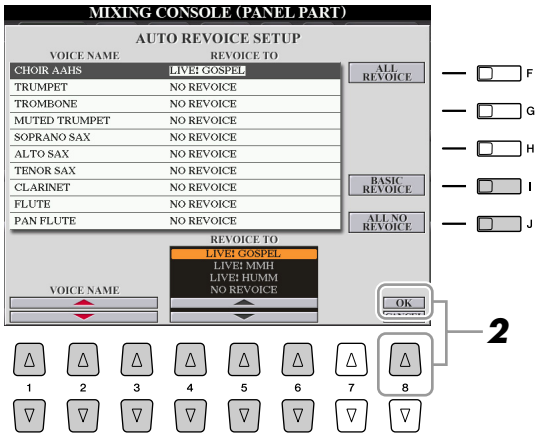
Cette fonction vous permet d'exploiter pleinement les sonorités remarquables du Tyros3 avec des données de morceau compatibles XG. Lorsque vous reproduisez des données de morceau XG disponibles dans le commerce ou créées sur d'autres instruments, vous pouvez utiliser la fonction Auto Revoice pour affecter automatiquement les voix spécialement conçues pour le Tyros3 (Live!, Cool!, etc.) au lieu des voix XG conventionnelles de même type.

1 **Appuyez sur la touche [G] (SETUP) de la page VOL/VOICE de l'écran Mixing Console.**

L'écran Auto Revoice Setup (Configuration d'Auto Revoice) est appelé. Sur cet écran, vous pouvez spécifier la voix que vous voulez substituer à celle du Tyros3.

NOTE

En fonction des données du morceau sélectionné, il arrive que la fonction Song Auto Revoice soit sans effet.



[1 ▲▼]–[3 ▲▼]	VOICE NAME (Nom de voix)	Sélectionne les voix XG à remplacer (voix généralement utilisées lors de la reproduction).
[4 ▲▼]–[6 ▲▼]	REVOICE TO (Remplacement de voix)	Sélectionne les voix utilisées pour remplacer les voix XG (lorsque la fonction SONG AUTO REVOICE est réglée sur ON).
[F]	ALL REVOICE (Remplacement de toutes les voix)	Remplace toutes les voix XG qu'il est possible de remplacer par les voix riches et authentiques du Tyros3.
[I]	BASIC REVOICE (Remplacement de voix de base)	Remplace uniquement les voix conseillées pouvant être utilisées pour reproduire un morceau.
[J]	ALL NO REVOICE (Aucun remplacement)	Permet de revenir aux voix XG originales.

2 **Appuyez sur la touche [8 ▲] (OK) pour appliquer les réglages Revoice.**

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

3 **Dans la page VOL/VOICE, appuyez sur la touche [F] pour régler SONG AUTO REVOICE sur ON.**

Modification 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).

Modification 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 (Temps de Portamento) détermine la durée de transition de la hauteur. Plus la valeur est élevée, plus le changement de hauteur de ton est long. 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 OCTAVE [-]/[+].
	TRANSPOSE (Transposition)	Vous permet de régler les valeurs de transposition respectives pour le son général de l'instrument (MASTER), la reproduction de morceau (SONG) ou la hauteur de ton du clavier (KEYBOARD). Il convient également de noter que « 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 dans sa section à main gauche).
[E]/[J]	TUNING (Accordage)	Détermine la hauteur de ton de chaque partie de clavier.

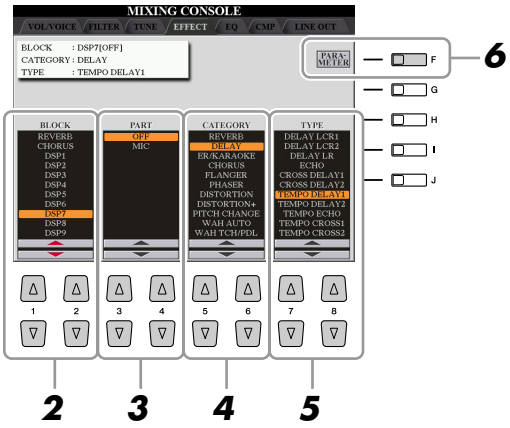
Modification des paramètres EFFECT

[F]	TYPE	Sélectionne le type d'effet désiré. Reportez-vous ci-dessous.
[B]/[C]/ [G]/[H]	REVERB	Règle la valeur du son de réverbération pour chaque partie ou canal.
[D]/[I]	CHORUS	Règle la valeur du son de chœur pour chaque partie ou canal.
[E]/[J]	DSP	Règle la valeur du son de DSP pour chaque partie ou canal.

Sélection d'un type d'effet et création d'un effet utilisateur

1 **Appuyez sur la touche [F] (TYPE) dans la page EFFECT de l'écran Mixing Console.**

L'écran Effect Type Selection (Sélection du type d'effet) s'affiche.



PAGE SUIVANTE

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

Bloc d'effets	Parties auxquelles s'applique l'effet	Caractéristiques de l'effet
REVERB	Toutes les parties	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	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 l'une des parties de clavier ou de morceau.
DSP7	Son de microphone	Cet effet s'applique à l'entrée MIC, en plus de l'effet Vocal Harmony.
DSP8, DSP9	STYLE PART (Partie de style)	Ces effets s'appliquent uniquement aux parties de style.

NOTE

Lorsque le paramètre « Connection » (Connexion) de DSP1 (sélectionné à l'étape 6 ci-dessous) est réglé sur « System » (Système), l'effet DSP1 s'applique aux commandes d'ensemble de style et de 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'étapes 3.

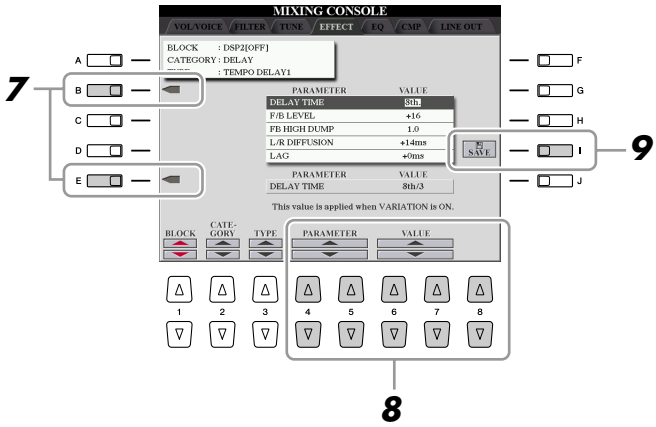
3 Utilisez les touches [3 ▲▼]/[4 ▲▼] pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez appliquer l'effet.

Notez qu'il sera impossible de sélectionner une partie si le bloc choisi est REVERB, CHORUS ou DSP1.

4 Servez-vous des touches [5 ▲▼]/[6 ▲▼] pour sélectionner le paramètre CATEGORY lié à l'effet.

5 Utilisez les touches [7 ▲▼]/[8 ▲▼] pour sélectionner le paramètre TYPE lié à l'effet.

6 Pour modifier les paramètres d'effets, appuyez sur la touche [F] afin d'appeler l'écran d'édition des paramètres d'effets.



7 Si vous avez sélectionné l'un des blocs d'effets DSP 2–6 ou 8–9 à l'étape 2 :

Vous pourrez éditer les paramètres standard liés à ces effets ainsi que leurs paramètres 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

« Variation » est le paramètre qu'il est possible d'activer ou de désactiver en appuyant sur la touche [VARIATION] du panneau.

PAGE SUIVANTE

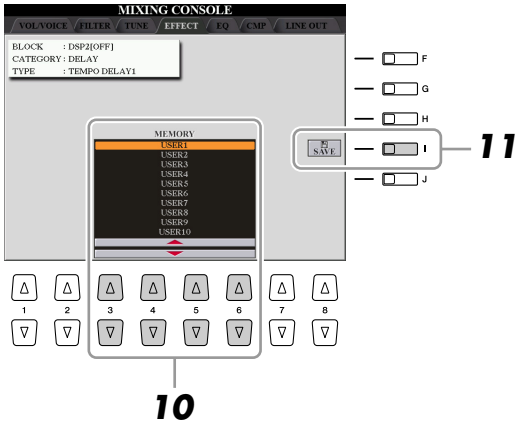
8 **Sélectionnez l'un des paramètres que vous souhaitez modifier à l'aide des touches [4 ▲▼]/[5 ▲▼], puis réglez-en la valeur via les touches [6 ▲▼]/[7 ▲▼].**

Si vous avez sélectionné le bloc d'effets REVERB, CHORUS ou DSP1, vous pourrez régler le paramètre Effect Return Level (Niveau de retour d'effet) en appuyant sur la touche [8 ▲▼].
Pour resélectionner le bloc, la catégorie ou le type liés à l'effet, il convient d'utiliser 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.

9 **Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour appeler l'écran permettant de sauvegarder l'effet d'origine.**



10 **Utilisez les touches [3 ▲▼]–[6 ▲▼] pour sélectionner l'emplacement de destination de l'effet sauvegardé.**

Le nombre maximum d'effets pouvant être sauvegardés varie selon le bloc d'effets.

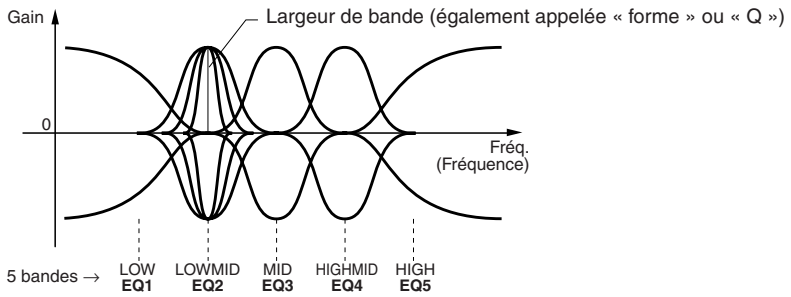
11 **Appuyez sur la touche [I] (SAVE) pour enregistrer l'effet.**

Lors du rappel de l'effet sauvegardé, utilisez la même procédure qu'à l'étape 5.

Modification des paramètres EQ

[A]/[B]	TYPE	Sélectionnez le type Master EQ (Egaliseur principal) souhaité. Ce paramètre affecte le son général de l'instrument.
[F]	EDIT	Permet d'éditer Master EQ. Reportez-vous en page 97.
[D]/[I]	EQ HIGH (Egalisation supérieure)	Renforce ou atténue la bande supérieure de l'égaliseur pour chaque partie.
[E]/[J]	EQ LOW (Egalisation inférieure)	Renforce ou atténue la bande inférieure de l'égaliseur pour chaque partie.

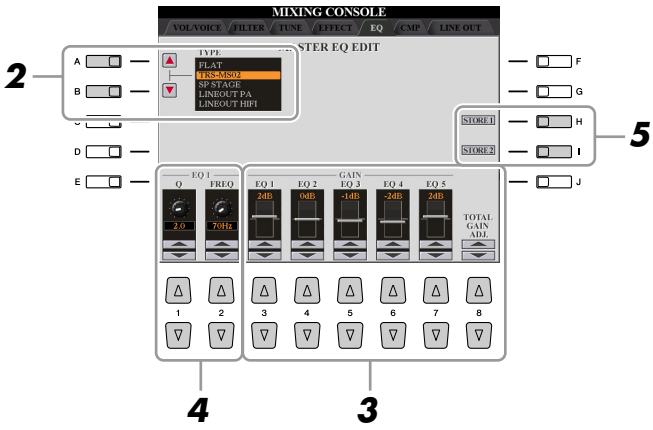
L'égaliseur, appelé également « EQ », est un processeur de sons qui divise le spectre de fréquences en plusieurs bandes pouvant être renforcées ou coupées selon les besoins pour adapter la réponse de fréquence globale. En général, un égaliseur sert à corriger la sortie de son des haut-parleurs en fonction 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 Tyros3 dispose d'un égaliseur numérique à cinq bandes de haute qualité. Avec cette fonction, un dernier effet, celui de la commande de hauteur de ton, peut être ajouté à la sortie de votre instrument. Vous pouvez sélectionner un des cinq réglages EQ prédéfinis 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.



Edition et enregistrement de l'égaliseur sélectionné

1 **Appuyez sur la touche [F] (EDIT) dans la page EQ (Egaliseur) de l'écran Mixing Console.**

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



2 **Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner un type d'EQ prédéfini.**

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

3 **Servez-vous des touches [3 ▲▼]–[7 ▲▼] ou des curseurs pour accentuer ou couper chacune des cinq bandes séparément.**

Utilisez la touche [8 ▲▼] pour renforcer 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.**

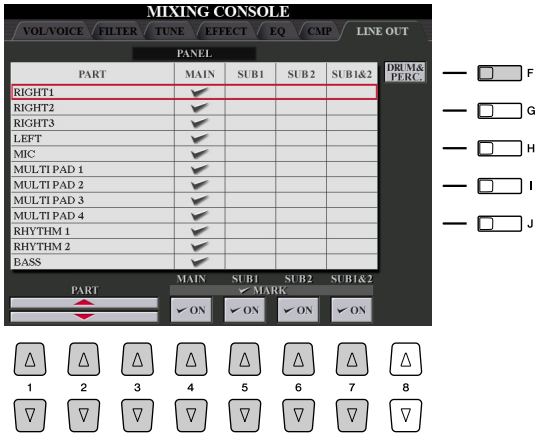
Pour régler la largeur de bande (également appelée « forme » ou « Q »), il est possible d'utiliser les touches [1 ▲▼] ou le curseur. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.
Pour régler la valeur de FREQ, la fréquence centrale, servez-vous des touches [2 ▲▼] ou du curseur. La plage disponible de la fréquence centrale FREQ varie selon la bande.

5 **Appuyez sur la touche [H] ou [I] (STORE 1 ou 2) pour sauvegarder le type d'EQ édité.**

Il est possible de créer et de sauvegarder jusqu'à deux types d'égaliseur. Lors du rappel du type d'EQ sauvegardé, utilisez la même procédure qu'à l'étape 2.

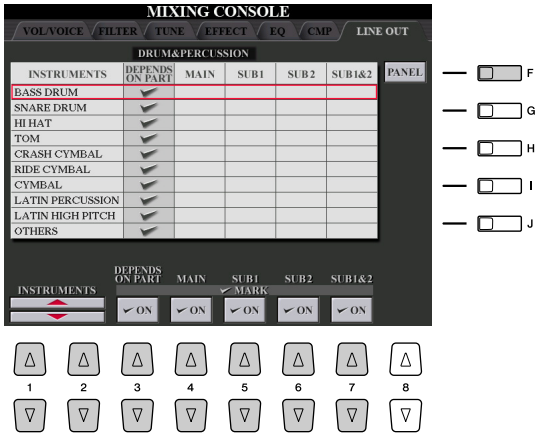
Réglages de la sortie de ligne Line Out

Page PANEL (Panneau)



Appuyez sur la touche [F].

Page DRUM & PERCUSSION (Batterie et percussion)



[F]	DRUM&PERC./ PANEL	Bascule entre les options du menu affiché : parties de PANEL ou instruments DRUM & PERCUSSION.
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	PART (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 et LOOP SEND et d'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 « SUBI & 2 », le son est émis en stéréo (SUB1: gauche, SUB2 : droite).
[6 ▲▼]	SUB2	**NOTE** 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.
[7 ▲▼]	SUB1 & 2	**NOTE** Seuls les effets DSP2–9 et Vocal Harmony s'appliquent à la sortie de son depuis les prises SUB. D'autres effets, tels que Reverb, Chorus ou DSP1 ne s'appliquent pas. (Si le paramètre « Connection » (Connexion) de DSP1 est réglé sur « Insertion », DSP1 s'appliquera également.)

Internet Direct Connection

– Connexion directe du Tyros3 à Internet –

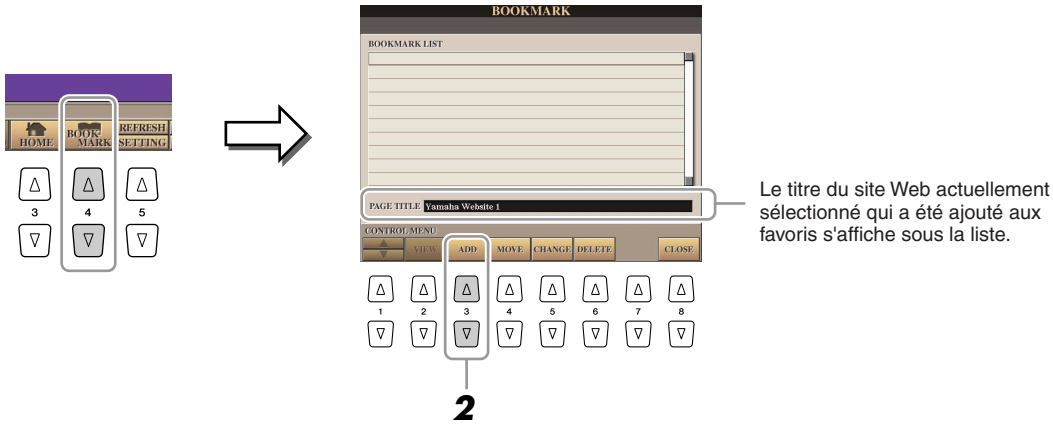
Table des matières

Enregistrement de signets pour vos pages préférées. 99
• Edition des signets 100
A propos de l'écran de réglages Internet (BROWSER (Navigateur)) 101

Enregistrement de signets pour vos pages préférées

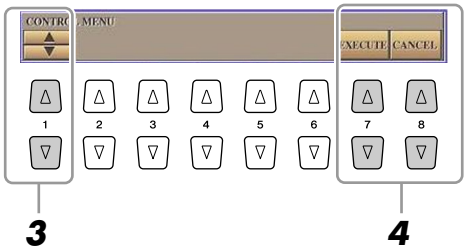
Vous pouvez « marquer d'un signet » la page que vous visualisez et lui configurer un lien personnalisé afin de l'ouvrir instantanément par la suite.

1 **Sélectionnez la page souhaitée puis appuyez sur la touche [4 ▲▼] (BOOKMARK) (Signet). L'écran Bookmark apparaît et affiche la liste des signets actuellement sauvegardés.**



2 **Ouvrez l'écran d'enregistrement de signets en appuyant sur la touche [3 ▲▼] (ADD).**

3 **Sélectionnez l'emplacement du nouveau signet en appuyant sur la touche [1 ▲▼].**



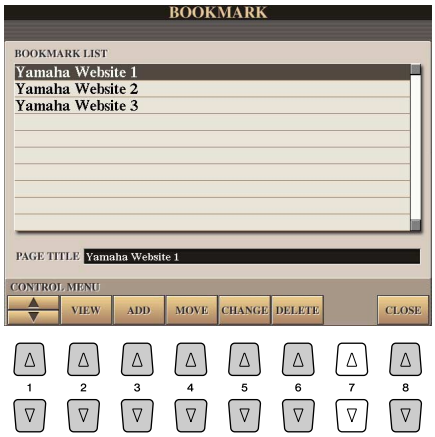
4 **Pour sauvegarder le signet, appuyez sur la touche [7 ▲▼] (EXECUTE), ou annulez l'opération en activant la touche [8 ▲▼] (CANCEL).**

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.

Edition des signets

Vous pouvez modifier les noms de vos signets et réorganiser ceux-ci depuis l'écran Bookmark, de même que vous avez la possibilité de supprimer de la liste les signets inutiles.



[1 ▲▼]	(UP/DOWN)	Déplace l'emplacement de la sélection dans la liste de signets.
[2 ▲▼]	VIEW	Ouvre la page Web correspondant au signet sélectionné.
[3 ▲▼]	ADD	Sert à sauvegarder un signet (page 99).
[4 ▲▼]	MOVE	**Modifie l'ordre des signets.** **1** Sélectionnez le signet à déplacer, puis appuyez sur les touches [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	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.

A propos de l'écran de réglages Internet (BROWSER (Navigateur))

Encode (Coder)	Sélectionne le code de caractères du navigateur.
Home page (Page d'accueil)	Affiche et permet d'éditer le titre de la page Web définie comme page d'accueil.
Set current page as Home (Définir comme page d'accueil)	Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Modification de la page d'accueil » ci-dessous.
Restore Default Home (Restaurer la page d'accueil par défaut)	Restaure le paramétrage de la page d'accueil.
Show images (Afficher images)	Les images et les photos présentes sur la page Web sont affichées dans le navigateur lorsque ce paramètre est activé. Elles sont invisibles en cas de désactivation du paramètre.
Time zone (Fuseau horaire)	Détermine le réglage de l'heure du navigateur.

Modification de la page d'accueil

Par défaut, la première page du site Web spécial est automatiquement configurée comme page d'accueil du navigateur. Vous pouvez néanmoins choisir n'importe quelle page du site comme page d'accueil.

1. Ouvrez la page que vous souhaitez utiliser comme nouvelle page d'accueil.
2. Appuyez sur la touche [5 ▼] (SETTING) (Réglage) pour appeler l'écran Internet Setting (Réglage Internet).
3. Appuyez sur les touches TAB [◀][▶] pour sélectionner l'onglet BROWSER.
4. Appuyez sur la touche [1 ▼] pour sélectionner le réglage « Set current page as Home ».
5. Utilisez les touches [2 ▲▼]/[3 ▲▼] ou [ENTER] (Entrée) pour définir réellement la page sélectionnée comme nouvelle page d'accueil.
6. Pour revenir dans le navigateur, appuyez sur la touche [7 ▲▼] (SAVE).
   Pour annuler l'opération, il suffit d'appuyer sur la touche [8 ▲▼] (CLOSE).

Connexions

– Utilisation du Tyros3 avec d'autres périphériques –

Table des matières

Réglages de microphone 102
- Réglages d'ensemble du microphone 102
- Réglage de la fonction Talk. 105
- Edition de la fonction Vocal Harmony. 106

Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied. 109
- Affectation de fonctions spécifiques à chaque pédale 109

Réglages MIDI 112
- Réglages du système MIDI 114
- Réglages de transmission MIDI. 115
- Réglages de réception MIDI 116
- Réglage de la note de basse pour la reproduction de style via la réception MIDI 117
- Réglage du type d'accord pour la reproduction de style via la réception MIDI 117
- Réglages MFC10 118

Réglages de microphone

Réglages d'ensemble du microphone

1 **Appelez l'écran approprié.**

[MIC SETTING] → TAB [◀][▶] OVERALL SETTING

2 **Servez-vous des touches [A], [C] et [E] (ou [F], [H] et [J]) pour sélectionner le paramètre à régler, puis spécifiez-en la valeur à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ou des curseurs.**

Pour obtenir des informations supplémentaires sur les différents paramètres, reportez-vous aux pages 103–104.

⚠ ATTENTION

Les réglages de l'onglet OVERALL SETTING (Réglage d'ensemble) 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.

● 3BAND EQ (Egaliseur à 3 bandes) (sélectionné par la touche [A] ou [F])

L'EQ (Egaliseur) 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 Tyros3 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 des bruits) (sélectionné par la touche [C] ou [H])

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'ouvrir.

● COMPRESSOR (Compresseur) (sélectionné par la touche [C] ou [H])

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.

[3 ▲▼]	SW (Sélecteur)	Active/désactive la fonction Compressor.
[4 ▲▼]	TH. (Seuil)	Règle le niveau du signal d'entrée à partir duquel la compression commence à s'appliquer.
[5 ▲▼]	RATIO	Règle le taux de compression.
[6 ▲▼]	OUT (Sortie)	Règle le niveau de sortie final.

● MIC MUTE (Assourdissement micro) (sélectionné par la touche [C] ou [H])

[8 ▲▼]	MIC MUTE	Lorsque ce paramètre est réglé sur ON, le son du microphone est désactivé.

● MIC VOLUME (Volume micro) (sélectionné par la touche [E] ou [J])

[8 ▲▼]	MIC VOLUME	Règle le volume de sortie du son du microphone.

● VOCAL HARMONY CONTROL (Commande d'harmonie vocale) (sélectionné par la touche [E] ou [J])

Les paramètres suivants déterminent la manière dont l'harmonie vocale est contrôlée.

[1 ▲▼]–[3 ▲▼]	VOCODER CONTROL (Commande Vocoder)	En mode Vocoder (ci-dessous), l'effet Vocal Harmony est contrôlé par des données de notes, à savoir les notes que vous jouez au clavier et/ou les notes des données de morceau. Ce paramètre vous permet de déterminer les notes utilisées pour contrôler l'harmonie.
[1 ▲▼]	MUTE/PLAY (Assourdir/Jouer)	Lorsqu'il est réglé sur « MUTE », le canal sélectionné ci-dessous (pour contrôler l'harmonie) est assourdi (désactivé) pendant la performance au clavier ou la reproduction du morceau.
[2 ▲▼]	OFF/1–16	Lorsque ce paramètre est réglé sur « OFF », le contrôle des données de morceau sur l'harmonie 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 Tyros3 ou depuis un séquenceur MIDI externe) contenues sur le canal correspondant sont utilisées pour contrôler l'harmonie.
[3 ▲▼]	KBD (Keyboard) (Clavier)	**OFF :** le contrôle de l'harmonie via le clavier est désactivé. **UPPER (Supérieur) :** les notes jouées à droite du point de partage contrôlent l'harmonie. **LOWER (Inférieur) :** les notes jouées à gauche du point de partage contrôlent l'harmonie.
[4 ▲▼]	BAL. (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.
[5 ▲▼]	MODE (Mode Vocal Harmony)	Tous les types d'harmonie vocale appartiennent à l'un des trois modes, qui génèrent l'effet d'harmonie de différentes manières. L'effet d'harmonie dépend du mode d'harmonie vocale sélectionné. Ce paramètre détermine aussi les modalités d'application de l'harmonie à votre voix. Les trois modes d'harmonie sont décrits ci-dessous. **AUTO :** lorsque les touches [ACMP] ou [LEFT] sont réglées sur « ON » et que le morceau comporte des données d'accord, le mode est automatiquement réglé sur CHORDAL. Dans tous les autres cas, il est réglé sur VOCODER. **VOCOD (Vocoder) :** les notes harmoniques sont déterminées par les notes que vous jouez au clavier et/ou par les données de morceau. Vous pouvez spécifier si l'effet Vocoder est contrôlé par votre performance au clavier ou par les données de morceau (reportez-vous au paramètre VOCODER CONTROL ci-dessus). **CHORD (Chordal) :** les notes harmoniques sont déterminées par les trois types d'accord suivants : les accords joués dans la section d'accords du clavier (avec la touche [ACMP] activée), les accords interprétés dans la section de la voix LEFT du clavier (avec la touche [ACMP] désactivée et la touche [LEFT] activée) et les accords contenus dans les données de morceau pour contrôler l'harmonie. (Réglage non disponible si le morceau ne contient aucune donnée d'accord.)
[6 ▲▼]	CHORD	Les paramètres suivants déterminent les données du morceau enregistré qui sont utilisées pour la détection d'accord. **OFF :** les accords ne sont pas détectés à partir des données de morceau. **XF :** des accords au format XF sont utilisés pour l'harmonie vocale. **1–16 :** les accords sont détectés à partir des données de notes dans le canal de morceau spécifié.
[7 ▲▼]	VOCAL RANGE	Réglez ce paramètre pour obtenir l'harmonie vocale la plus naturelle possible, en fonction de votre voix. **NORM. :** réglage normal. **LOW :** réglage pour registre grave. Ce réglage convient également pour les grognements et les cris. **HIGH :** réglage pour les voix plus aiguës. Ce réglage convient également pour chanter dans le microphone.

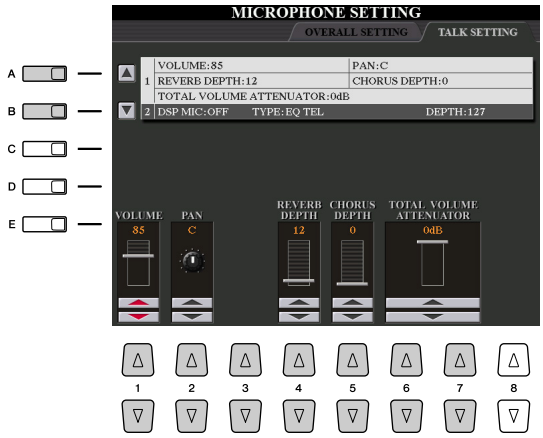
Réglage de la fonction Talk

Cette fonction vous permet d'effectuer des réglages spéciaux, distincts de ceux de votre performance chantée, afin de faire des annonces entre les morceaux.

1 **Appelez l'écran approprié.**

[MIC SETTING] → TAB [◀][▶] TALK SETTING

2 **Servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le paramètre à régler, puis spécifiez-en la valeur à l'aide des touches [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ou des curseurs.**



⚠ ATTENTION

Les réglages de la page TALK SETTING (Réglage de la fonction Talk) 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.

NOTE

Les réglages ici peuvent être sauvegardés dans le lecteur USER, sur le disque dur ou sur un périphérique de stockage USB en tant que fichier de configuration système : [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Reportez-vous en page 126.

● 1 Paramètres de réglage de la fonction Talk

[1 ▲▼]	VOLUME	Détermine le volume de sortie du son du microphone.
[2 ▲▼]	PAN (Panoramique)	Règle la position de balayage stéréo du son du microphone.
[4 ▲▼]	REVERB DEPTH (Profondeur de réverbération)	Ce paramètre sert à spécifier la profondeur des effets de réverbération appliqués au son du microphone.
[5 ▲▼]	CHORUS DEPTH (Profondeur de chœur)	Détermine la profondeur des effets de chœur appliqués au son du microphone.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TOTAL VOLUME ATTENUATOR (Atténuation de volume global)	Détermine l'atténuation 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.

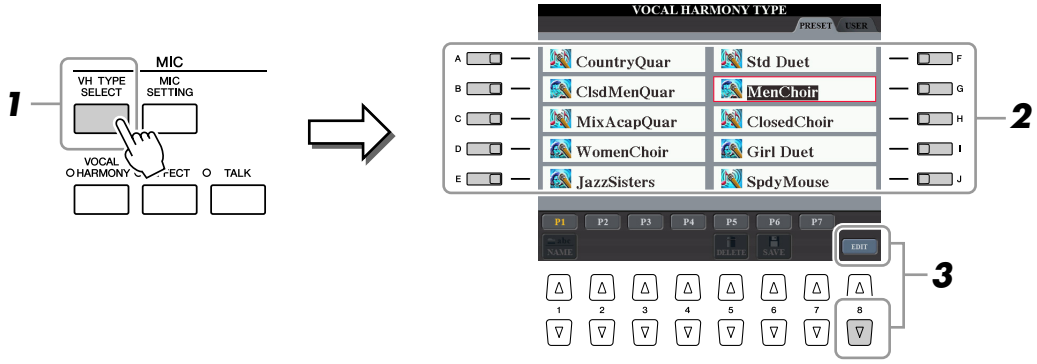
● 2 Paramètres DSP

[3 ▲▼]	DSP MIC ON/OFF (Activation/ désactivation DSP)	Active ou désactive l'effet DSP appliqué au son du microphone.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DSP MIC TYPE (Type d'effet DSP du micro)	Sélectionne le type d'effet DSP à appliquer au son du microphone.
[6 ▲▼]	DSP MIC DEPTH (Profondeur de l'effet DSP du micro)	Sélectionne la profondeur de l'effet DSP appliqué au son du microphone.

Edition de la fonction Vocal Harmony

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

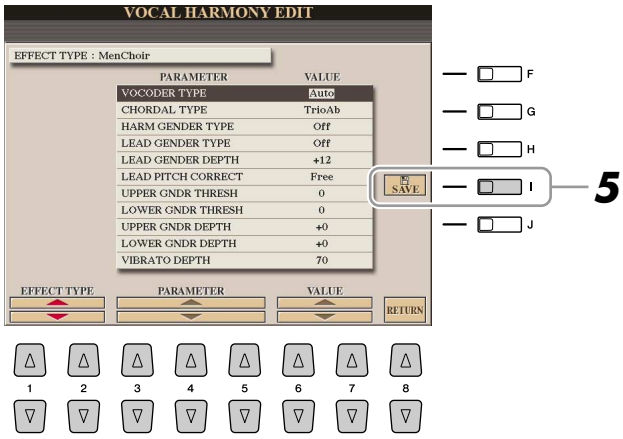
1 **Appuyez sur la touche [VH TYPE SELECT] (Sélection du type d'harmonie vocale) pour appeler l'écran VOCAL HARMONY TYPE Selection.**



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

3 **Appuyez sur la touche [8 ▼] (EDIT) pour appeler l'écran VOCAL HARMONY EDIT (Edition de l'harmonie vocale).**

4 **Modifiez l'harmonie vocale.**



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	EFFECT TYPE (Type d'effet)	Sélectionne à nouveau le type d'harmonie vocale.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	PARAMETER (la touche)	Sélectionne le paramètre que vous souhaitez modifier. Reportez-vous en page 107.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	VALUE	Détermine la valeur du paramètre sélectionné.
[8 ▲▼]	RETURN (Retour)	Retourne à l'écran de sélection VOCAL HARMONY TYPE.

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

⚠ ATTENTION

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.

● Paramètres d'édition de l'harmonie vocale

VOCODER TYPE (Type vocoder)	Détermine la manière dont les notes d'harmonie sont appliquées au son du microphone lorsque le mode Harmony (page 104) est réglé sur « VOCODER ».
CHORDAL TYPE (Type chordal)	Détermine la manière dont les notes d'harmonie sont appliquées au son du microphone lorsque le mode Harmony (page 104) est réglé sur « CHORDAL ».
HARMONY GENDER TYPE (Type de genre d'harmonie)	Détermine si le genre du son harmonique est modifié ou non. **Off :** le genre du son harmonique n'est pas modifié. **Auto :** le genre du son harmonique est automatiquement modifié.
LEAD GENDER TYPE (Type de genre de voix principale)	Détermine si et de quelle manière le genre du son vocal principal (c'est-à-dire le son direct du microphone) est changé. Veuillez noter que le nombre de notes harmoniques varie selon le type sélectionné. Lorsque ce paramètre est réglé sur « Off », trois notes harmoniques sont émises. Les autres réglages produisent deux notes harmoniques. **Off :** pas de changement de genre. **Unison (Unisson) :** pas de changement de genre. Vous pouvez régler le paramètre LEAD GENDER DEPTH ci-dessous. **Male (Masculin) :** le changement de genre correspondant s'applique à la voix principale. **Female (Féminin) :** le changement de genre correspondant s'applique à la voix principale.
LEAD GENDER DEPTH (Profondeur du genre de voix principale)	Ajuste le degré de changement du genre vocal de la voix principale. Cette fonction est disponible lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
LEAD PITCH CORRECT (Correction de la hauteur de ton de la voix principale)	Ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off. Lorsqu'il est réglé sur « Smooth » ou « Hard », la hauteur de ton de la voix principale est modifiée par incréments précis d'un demi-ton.
UPPER GENDER THRESHOLD (Seuil supérieur de genre)	Un changement de genre se produit lorsque le ton de l'harmonie atteint ou dépasse le nombre spécifié de demi-tons au-dessus de la hauteur de ton de la voix principale.
LOWER GENDER THRESHOLD (Seuil inférieur de genre)	Un changement de genre se produit lorsque le ton de l'harmonie atteint ou dépasse le nombre spécifié de demi-tons en dessous de la hauteur de ton de la voix principale.
UPPER GENDER DEPTH (Profondeur supérieure de genre)	Règle le degré de changement de genre appliqué aux notes harmoniques au-dessus de la valeur du paramètre UPPER GENDER THRESHOLD. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
LOWER GENDER DEPTH (Profondeur inférieure de genre)	Règle le degré de changement de genre appliqué aux notes harmoniques au-dessous de la valeur du paramètre LOWER GENDER THRESHOLD. Plus la valeur est élevée, plus la voix harmonique devient « féminine ». Plus la valeur est faible, plus la voix est « masculine ».
VIBRATO DEPTH (Profondeur de vibrato)	Règle la profondeur du vibrato appliqué au son harmonique. Cette fonction affecte également le son de la voix principale lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off.
VIBRATO RATE (Taux de vibrato)	Règle la vitesse de l'effet de vibrato. Cette fonction affecte également le son de la voix principale lorsque le paramètre LEAD GENDER TYPE ci-dessus est réglé sur une valeur autre que Off.
VIBRATO DELAY (Retard de vibrato)	Spécifie la longueur du retard avant le début de l'effet vibrato, une fois que la note est produite. Des valeurs élevées se traduisent par un retard plus long.

HARMONY 1/2/3 VOLUME (Volume des notes d'harmonie 1/2/3)	Règle le volume des première (inférieure), deuxième et troisième (supérieure) notes harmoniques.
HARMONY 1/2/3 PAN (Balayage des notes d'harmonie 1/2/3)	Spécifie la position stéréo (balayage) des première (inférieure), deuxième et troisième (supérieure) notes harmoniques. **Random (Aléatoire) :** la position stéréo du son change aléatoirement chaque fois que vous jouez au clavier. Ce réglage est effectif lorsque le mode Harmony (page 104) est réglé sur « VOCODER » ou « CHORDAL ». **L63>R–C–L<R63 :** un réglage de L63>R vous permet d'obtenir un son très à gauche, de 0 au centre et de L<R63 très à droite.
HARMONY 1/2/3 DETUNE (Désaccordage d'harmonie 1/2/3)	Désaccorde les première (inférieure), deuxième et troisième (supérieure) notes harmoniques, en fonction du nombre de centièmes spécifié.
PITCH TO NOTE (Hauteur sur note)	Lorsque ce paramètre est réglé sur « ON », vous pouvez reproduire les voix du Tyros3 en même temps que la vôtre. (Le Tyros3 repère votre hauteur de ton qu'il convertit en données de note pour le générateur de sons. N'oubliez toutefois pas que les modifications dynamiques de votre voix n'affectent pas le volume du générateur de sons.)
PITCH TO NOTE PART (Hauteur sur partie de note)	Détermine la partie du Tyros3 qui sera commandée par le son de la voix principale lorsque le paramètre PITCH TO NOTE est activé.

Réglages du sélecteur au pied/contrôleur au pied

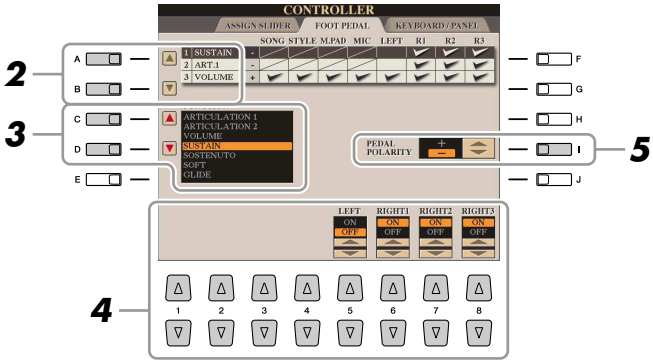
Affectation de fonctions spécifiques à chaque pédale

Les fonctions affectées par défaut au sélecteur au pied ou au contrôleur au pied connecté peuvent être modifiées pour vous permettre, par exemple, d'utiliser le sélecteur au pied pour débuter/arrêter la reproduction de style ou le contrôleur pied pour 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 110–111.

4 **Servez-vous des 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 Tyros3. 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

Vous pouvez également affecter les autres fonctions à la pédale : entrée/sortie d'insertion de l'enregistrement de morceau/Hard Disk Recorder (pages 61 et 84) et Registration Sequence (page 78). Lorsque vous affectez plusieurs fonctions à la pédale, l'ordre de priorité est le suivant : entrée/sortie d'insertion de l'enregistrement sur morceau ou sur disque dur (Hard Disk Recorder) → Registration Sequence → Fonctions affectées ici.

● Fonctions attribuables aux pédales

Dans le cas des fonctions suivies de « * », utilisez uniquement le contrôleur au pied ; elles ne pourront pas fonctionner correctement avec un sélecteur au pied.

S. 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	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 d'atténuation. Si vous appuyez sur la pédale de sostenuto pendant que vous jouez et que vous maintenez une note ou un accord au clavier, ces notes seront maintenues tant que la pédale reste enfoncée. En revanche, les notes suivantes ne le seront pas. Cela permet de maintenir un accord, par exemple, tandis que d'autres notes sont jouées staccato. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. **NOTE** Cette fonction n'agit pas sur les voix Organ Flutes et Super Articulation, même si celles-ci sont affectées 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 (Haut/bas) :** détermine si la hauteur de ton augmente ou diminue. **RANGE (Plage) :** détermine la plage du changement de hauteur en demi-tons. **ON SPEED (Vitesse à l'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 page 92). Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran. **NOTE** Cette fonction n'agira pas sur les voix Organ Flutes et Super Articulation, même si celles-ci sont affectées aux pédales.
PITCHBEND* (Variation 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 effet de vibrato aux notes jouées au clavier. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction de pédale pour chaque partie du clavier sur cet écran.

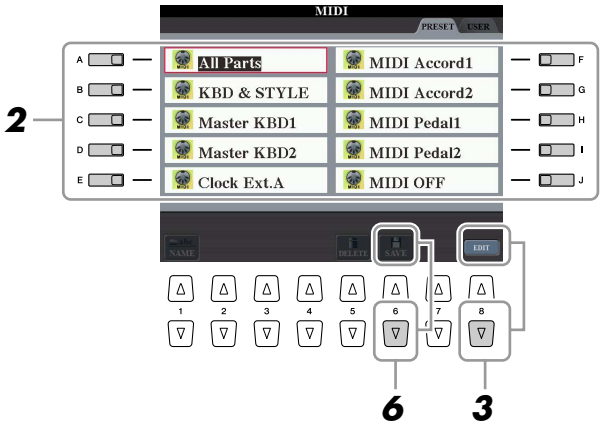
DSP VARIATION (Variation DSP)	Identique à la touche [DSP VARIATION] du panneau.
HARMONY/ECHO	Identique à la touche [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Identique à la touche [VOCAL HARMONY].
TALK	Identique à la touche [TALK].
SCORE PAGE +/-	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page de partition suivante/précédente (une page à la fois).
LYRICS PAGE +/-	Pendant que le morceau est arrêté, vous pouvez aller sur la page des paroles suivante/précédente (une page à la fois).
TEXT PAGE +/-	Vous pouvez aller sur la page de texte suivante/précédente (une page à la fois).
HDR PLAY/PAUSE	Identique à la touche [PLAY/PAUSE] de HARD DISK RECORDER.
SONG PLAY/PAUSE (Lecture/pause de morceau)	Identique à la touche [PLAY/PAUSE] de SONG.
STYLE START/STOP (Début/arrêt de style)	Identique à la touche [START/STOP] de STYLE CONTROL.
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	Identique aux touches INTRO [I]–[III].
MAIN A–D (Partie principale A-D)	Identique aux touches [A]–[D] de 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)	Identique aux touches [I]–[III] de 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 31).
BASS HOLD (Maintien basse)	Tandis que la pédale est enfoncée, la note basse du style d'accompagnement sera maintenue même si l'accord est modifié pendant la reproduction de style. Si le doigté est réglé sur « FULL KEYBOARD » (Clavier complet), la fonction ne sera pas opérationnelle.
PERCUSSION	La pédale joue un instrument à percussions sélectionné à l'aide des touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. Vous pouvez utiliser le clavier pour sélectionner l'instrument à percussions de votre choix. **NOTE** Lorsque vous sélectionnez l'instrument de percussion en appuyant sur une touche au clavier, la vélocité avec laquelle vous frappez la touche détermine le volume de percussion.
RIGHT 1 ON/OFF	Identique à la touche [RIGHT 1] de PART ON/OFF.
RIGHT 2 ON/OFF	Identique à la touche [RIGHT 2] de PART ON/OFF.
RIGHT 3 ON/OFF	Identique à la touche [RIGHT 3] de PART ON/OFF.
LEFT ON/OFF	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 Tyros3. Le Tyros3 vous propose également un jeu de dix modèles préprogrammés qui vous permettent de reconfigurer instantanément et aisément l'instrument en fonction de votre application MIDI ou du périphérique externe spécifique. En outre, vous pouvez éditer les modèles préprogrammés et sauvegarder jusqu'à dix modèles originaux dans l'écran USER.

1 **Appelez l'écran approprié.**

[FUNCTION] → [H] MIDI



2 **Sélectionnez un modèle préprogrammé depuis la page PRESET (page 113).**

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 **Servez-vous des touches TAB [◀][▶] pour appeler l'écran de réglage approprié.**

- **SYSTEM (Système)** ..... Réglages du système MIDI (page 114)
- **TRANSMIT (Transmission)** .. Réglages de transmission MIDI (page 115)
- **RECEIVE (Réception)**..... Réglages de réception MIDI (page 116)
- **BASS (Basse)** ..... Réglages de la note de basse de l'accord pour la reproduction de style via les données de réception MIDI (page 117)
- **CHORD DETECT (Détection d'accord)**..... Réglages du type d'accord pour la reproduction de style via les données de réception MIDI (page 117)
- **MFC10**..... Réglages relatifs à un contrôleur au pied MIDI MFC10 connecté (page 118)

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

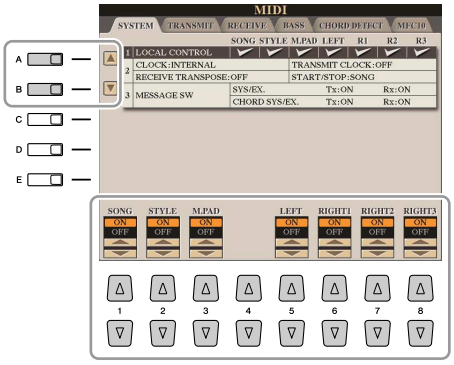
6 **Appuyez sur la touche [6 ▼] (SAVE) pour sauvegarder le modèle édité dans la page USER.**

● 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 principal 1)	Dans ce réglage, le Tyros3 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	Est presque identique au modèle précédent, à la différence près que les messages Aftertouch ne sont pas transmis.
Clock Ext. 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 Tyros3. Ce modèle doit être utilisé pour régler le tempo du périphérique MIDI connecté au Tyros3. La reproduction et l'enregistrement du Tyros3 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 Tyros3 à l'aide des touches de la main gauche.
MIDI Accord 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	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 décrite à l'étape 4 de la page 112.
Servez-vous des touches [A]/[B] pour sélectionner le paramètre à régler (ci-dessous), puis spécifiez-en 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. Quand le paramètre Local Control est réglé sur « ON », le clavier du Tyros3 contrôle son propre générateur de sons interne (local), ce qui permet de jouer 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 Tyros3 de façon à ce qu'aucun son ne sorte quand vous jouez au clavier ou utilisez les contrôleurs. Par exemple, cela vous permet d'utiliser un séquenceur MIDI externe pour jouer les voix internes du Tyros3 et d'utiliser le clavier du Tyros3 pour enregistrer les notes vers le séquenceur externe et/ou jouer sur un générateur de sons externe.

■ 2 Réglage de l'horloge, etc.

● CLOCK (Horloge)

Détermine si le Tyros3 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 Tyros3 fonctionne seul ou en tant que clavier principal pour contrôler des périphériques externes. Si vous utilisez le Tyros3 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, assure-vous que le périphérique externe est bien connecté (par exemple, à la borne MIDI IN du Tyros3) et qu'il transmet correctement un signal d'horloge MIDI.

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.

● 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 (Réception de transposition)

Détermine si le réglage de transposition du Tyros3 s'applique aux événements de note reçus par le Tyros3 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 messages)

● SYS/EX. (Exclusif au système)

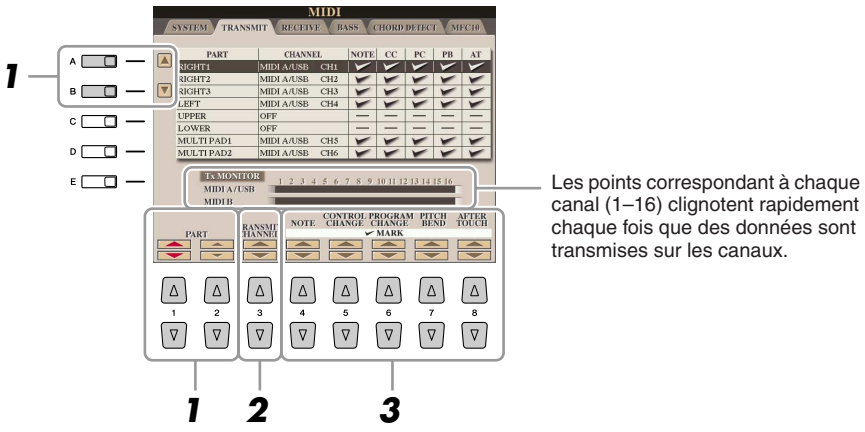
Le réglage « Tx » active ou désactive la transmission MIDI des messages MIDI exclusifs au système. Le réglage « Rx » active ou désactive la réception MIDI et la reconnaissance des messages MIDI exclusifs au système, générés par un périphérique externe.

● 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.

Réglages de transmission MIDI

Les explications fournies ici s'appliquent à la page TRANSMIT (Transmission) décrite à l'étape 4 de la page 112. Ce réglage détermine les parties à envoyer en tant que données MIDI ainsi que le canal MIDI via lequel les données sont envoyées.



1 **Servez-vous des touches [A]/[B] ou [1 ▲▼]/[2 ▲▼] afin de sélectionner la partie concernée par la modification des réglages de transmission.**

A 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 **Servez-vous des touches [3 ▲▼] pour sélectionner le canal par lequel la partie sélectionnée est transmise.**

3 **Utilisez les touches [4 ▲▼]–[8 ▲▼] pour déterminer les types de données pouvant être transmises.**

Les messages MIDI suivants peuvent être paramétrés sur l'écran TRANSMIT/RECEIVE (Transmission/réception).

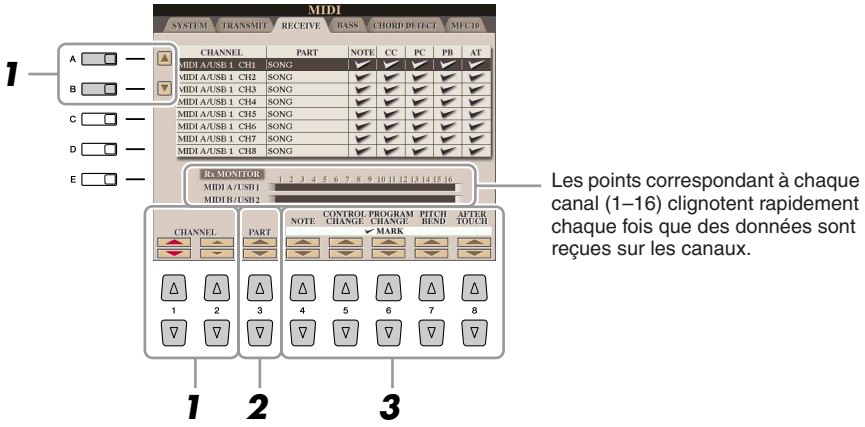
● NOTE (Note event) (Evénements de note)
● CC (Control Change) (Changement de commande)
● PC (Program Change) (Changement de programme)
● PB (Pitch Bend) (Variation de ton)
● AT (Aftertouch) (Modification ultérieure)

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 décrite à l'étape 4 de la page 112. Ce réglage détermine les parties qui reçoivent des données MIDI et les canaux MIDI sur lesquels les données seront reçues.



1 **Servez-vous des touches [A]/[B] ou [1 ▲▼]/[2 ▲▼] afin de sélectionner le canal de transmission.**

Le Tyros3 peut recevoir des messages MIDI sur 32 canaux (16 canaux x 2 ports).

2 **Servez-vous des touches [3 ▲▼] pour sélectionner la partie par laquelle le canal sélectionné est reçu.**

A l'exception des deux parties ci-dessous, la configuration des parties est la même que pour celles déjà décrites à d'autres endroits du mode d'emploi.

● KEYBOARD

Les messages de note reçus contrôlent la performance au clavier du Tyros3.

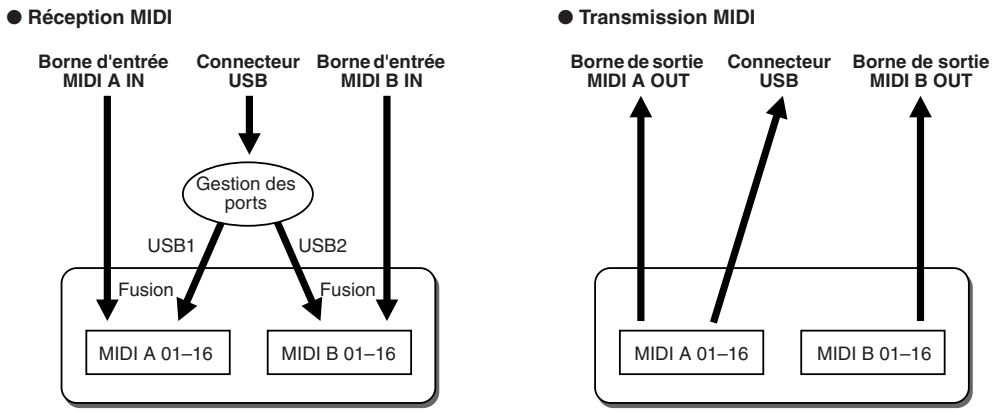
● EXTRA PART 1-4 (Parties supplémentaires)

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 Tyros3 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 pouvant être reçues.**

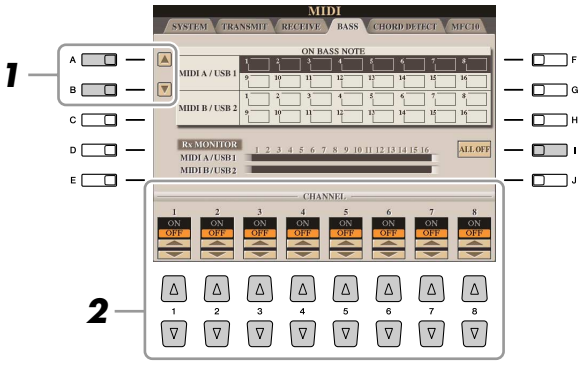
Transmission et réception MIDI via la borne USB et les bornes MIDI

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) décrite à l'étape 4 de la page 112. 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.



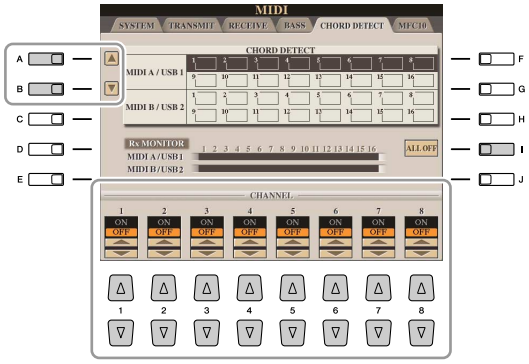
1 **Utilisez les touches [A]/[B] pour sélectionner le canal.**

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).

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) décrite à l'étape 4 de la page 112. 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.

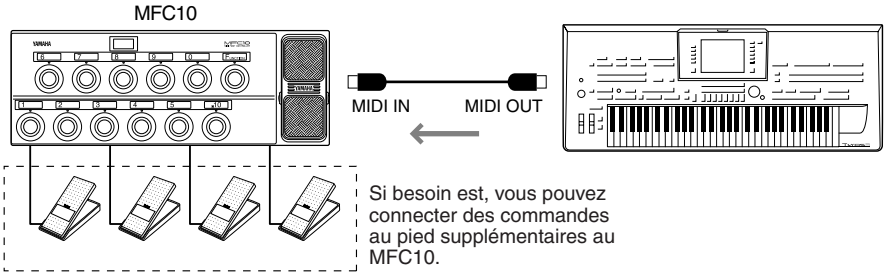


La procédure est quasiment identique à celle de l'écran BASS ci-dessus.

Réglages MFC10

Les explications fournies ici s'appliquent à la page MFC10 décrite à l'étape 4 de la page 112.
En connectant au Tyros3 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.

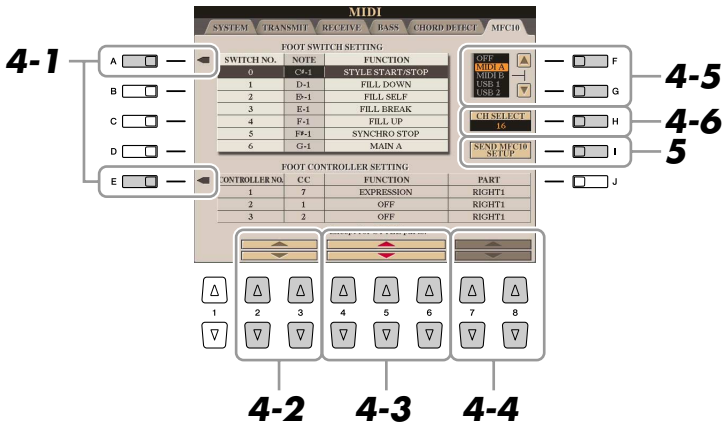
1 **Connectez la borne MIDI IN du MFC10 à l'une des bornes MIDI OUT du Tyros3 à l'aide d'un câble MIDI.**



2 **Réglez le contrôleur MFC10 en mode de fonctionnement normal, puis activez son voyant [FUNCTION] (Fonction).**

3 **Exécutez les étapes 1–4 de la page 112 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 :

- Chaque sélecteur au pied (F00 - F29) du MFC10 envoie un numéro de note au Tyros3, qui détermine alors de quelle manière il va répondre à ce numéro de note (la fonction à exécuter par celui-ci).
- Chaque contrôleur au pied MFC10 envoie des messages de changement de commande sur un numéro de changement de commande spécifique au Tyros3, qui détermine de quelle manière il va répondre 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 un numéro de sélecteur au pied (F00–F29) ou un numéro de contrôleur au pied (1–5) auxquels la fonction peut être 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.

PAGE SUIVANTE

4-3 Détermine la fonction affectée au sélecteur au pied (c'est-à-dire, le numéro de note) ou celle qui est attribuée au contrôleur au pied (autrement dit, le numéro de changement de commande) à l'aide des touches [4 ▲▼]–[6 ▲▼]. Pour les détails sur les fonctions susceptibles d'être affectées au sélecteur au pied ou au contrôleur au pied, reportez-vous à la page 110.

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 ▲▼].

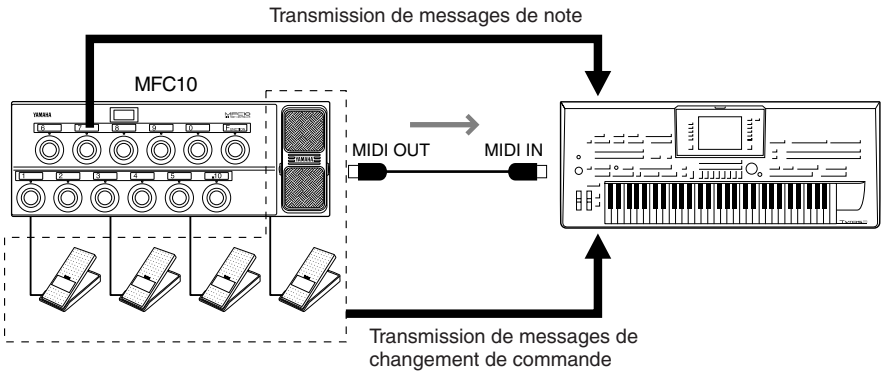
4-5 Utilisez les touches [F]/[G] pour déterminer le port MIDI à utiliser pour communiquer avec le contrôleur MFC10.
Le port USB (USB1, USB2) pourra être sélectionné ici même si le MFC10 ne possède pas de connecteur USB. En effet, il est possible d'utiliser l'ordinateur à la place du MFC10. (L'ordinateur peut envoyer au Tyros3 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 Tyros3 et du MFC10, puis raccordez la borne MIDI OUT du MFC10 à la borne MIDI IN du Tyros3 conformément au réglage ci-dessus en utilisant un câble MIDI.

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.



7 Faites fonctionner le MFC10 pour vérifier que vous pouvez contrôler correctement le Tyros3 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 Tyros3 en tant que modèle MIDI.
- Numéro de note/paires d'affectation de fonction du Tyros3
- Numéro de changement de commande/paires d'affectation de changement de paramètre du Tyros3

Si vous n'utilisez pas le MFC10, vous pourrez contrôler le Tyros3 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.

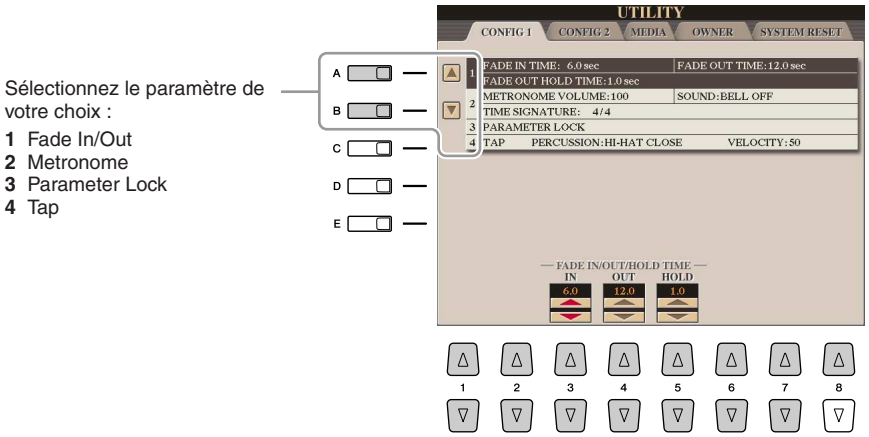
Utility (Utilitaires)

– Pour effectuer les réglages d'ensemble –

Table des matières

CONFIG1 . . . . . **120**
CONFIG2 . . . . . **122**
MEDIA (Support) **123**
OWNER (Propriétaire) **124**
SYSTEM RESET (Réinitialisation du système) **125**
- FactoryReset : rétablissement des réglages programmés en usine . 125
- Custom Reset : enregistrement et rappel des réglages d'origine sous forme d'un fichier unique 126

CONFIG1



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

● 2 Metronome (Métronome)

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

● 3 Parameter Lock (Verrouillage de paramètre)

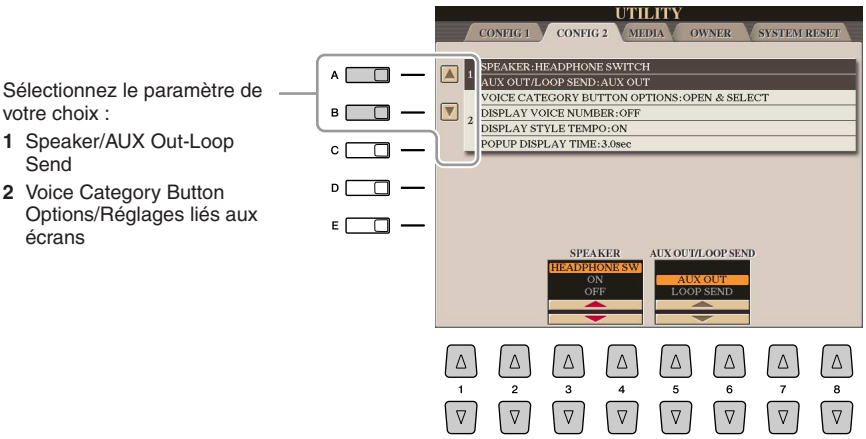
Cette fonction permet de « verrouiller » des paramètres spécifiques (tels que les effets, le point de partage, etc.) de sorte qu'il ne soit plus possible de les sélectionner que par les commandes de panneau, au lieu de le faire à l'aide des fonctions Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, Song ou des données de séquence.
Servez-vous des touches [1 ▲▼]–[7 ▲▼] pour sélectionner le paramètre souhaité, puis verrouillez celui-ci à l'aide de la touche [8 ▲] (MARK ON).

● 4 Tap (Tapotement)

Ceci vous permet de régler la voix de batterie et sa vélocité lorsque la fonction Tap est activée.

[2 ▲▼]–[4 ▲▼]	PERCUSSION	Sélectionne l'instrument.
[5 ▲▼]/[6 ▲▼]	VELOCITY	Règle la vélocité.

CONFIG2



● 1 Speaker/AUX Out-Loop Send (Haut-parleur/Sortie auxiliaire – Envoi de boucle)

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SPEAKER	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	Sélectionne le type de sortie souhaité correspondant à la prise AUX OUT/LOOP SEND.

● 2 Voice Category Button Options (Options de touche de catégorie de voix)/Réglages liés aux écrans

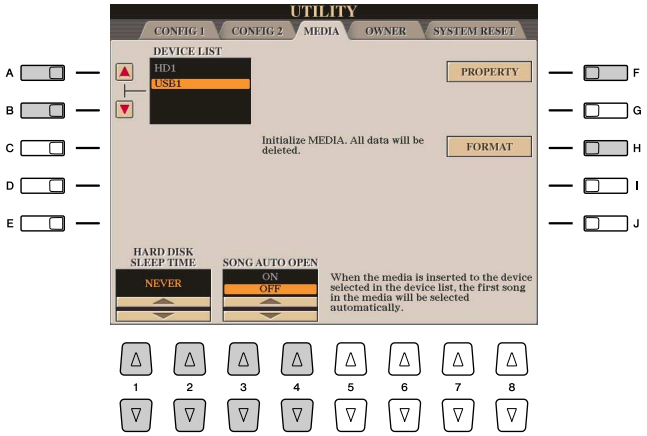
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Voice Category Button Options	Détermine la procédure d'ouverture de l'écran Voice Selection lorsque vous appuyez sur l'une des touches VOICE. **OPEN & SELECT (Ouvrir et sélectionner) :** ouvre l'écran Voice Selection en sélectionnant automatiquement la première voix de cette catégorie (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** Cette fonction n'est pas disponible 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 s'affiche au-dessus du nom de style ou pas dans l'écran Style Selection.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Popup Display Time (Délai d'affichage des fenêtres déroulantes)	Détermine le temps d'affichage des fenêtres déroulantes avant fermeture. (Les fenêtres déroulantes s'affichent lorsque vous appuyez sur des touches telles que TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, etc.)

MEDIA (Support)

Vous pouvez régler ou exécuter d'importantes opérations liées au support pour le Tyros3. Le terme « support » inclut le périphérique de stockage USB en option et le lecteur de disque dur installé.

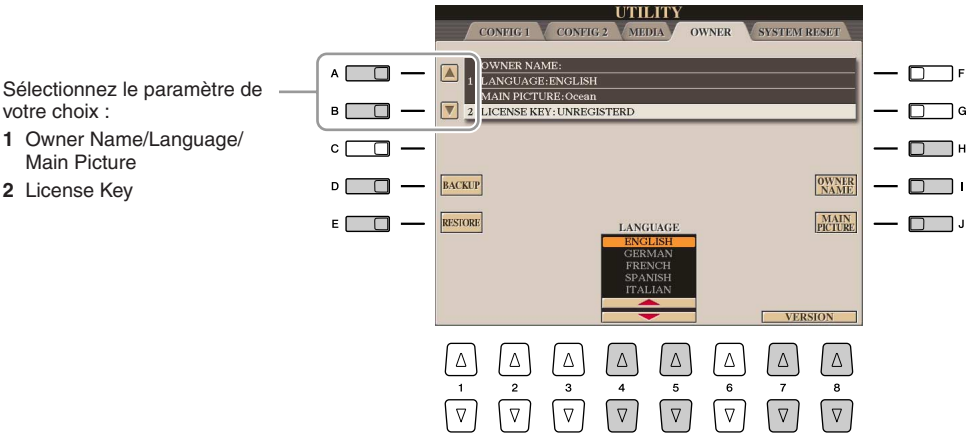
NOTE

Le Tyros3 est capable de formater un disque dur installé, d'une taille inférieure à 32 Ko, en une seule partition. Il ne peut en effet créer plusieurs partitions. Cependant, si le disque dur installé a été pré-formaté en plusieurs partitions sur un autre instrument, le Tyros3 pourra accéder à un total de quatre partitions du disque dur.



[A]/[B]	DEVICE LIST (Liste de périphériques)	Sélectionne le support dont vous souhaitez vérifier la capacité de mémoire disponible (voir « PROPERTY » ci-dessous) ou que vous voulez formater (reportez-vous au 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 Hard Disk Recorder, spécifiez toujours ce réglage sur « NEVER » (Jamais), sinon cette fonction risque de ne pas opérer correctement.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (Ouverture automatique de 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 Tyros3 appelle automatiquement le premier morceau stocké sur le support. **NOTE** Lorsque vous sélectionnez un morceau sur un lecteur de CD-ROM qui devrait s'ouvrir automatiquement, le morceau pourra ne pas s'ouvrir spontanément si le lecteur tarde à être identifié.
[F]	PROPERTY (Propriété)	Ouvre l'écran Property du support sélectionné par les 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 par les touches [A]/[B]. Reportez-vous au mode d'emploi.

OWNER (Propriétaire)



● 1 Owner Name (Nom du propriétaire) / Language (Langue) / Main Picture (Image principale)

[D]	BACKUP	Sauvegarde toutes les données sur l'instrument dans un périphérique de stockage USB. Reportez-vous au mode d'emploi.
[E]	RESTORE	Charge le fichier de sauvegarde depuis le périphérique de stockage USB.
[I]	OWNER NAME	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. Reportez-vous au mode d'emploi.
[J]	MAIN PICTURE	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 à partir du périphérique de stockage USB. 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 51).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	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.

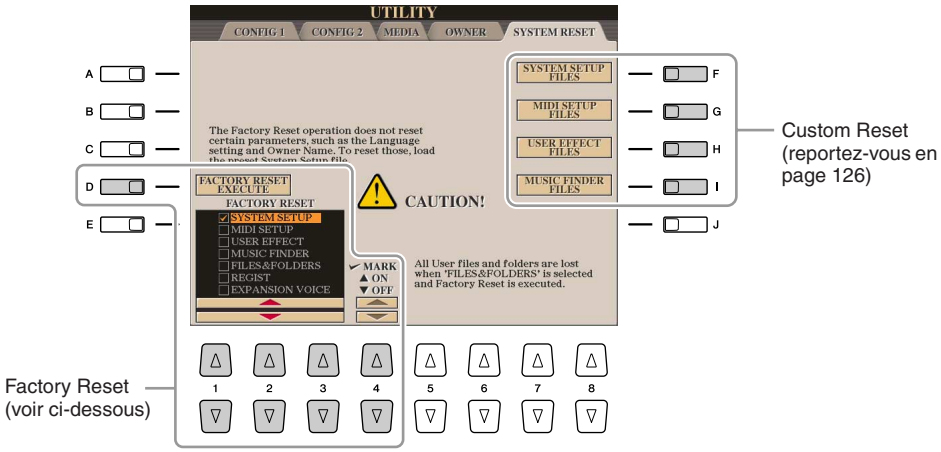
● 2 License Key (Clé de licence)

Si vous souhaiter acheter des données incluant des voix ou des morceaux, vous serez peut-être amené à fournir une authentification de serveur réseau. Ceci signifie que vous devriez enregistrer votre instrument sur le serveur afin d'utiliser des données spéciales sur votre instrument. Pour les détails sur la procédure, allez sur le site Web suivant :
http://music-tyros.com/

[E]	CLEAR	Efface la clé de licence enregistrée sur l'instrument. **ATTENTION** **Si vous effacez la clé de licence, les données que vous avez précédemment achetées deviendront inutilisables.**
[I]	EXPORT	Exporte l'ID de l'instrument vers la mémoire flash USB.
[J]	IMPORT	Importe la clé de licence émise par le serveur de la mémoire flash USB vers l'instrument.

SYSTEM RESET (Réinitialisation du système)

Il existe deux méthodes de réinitialisation sur l'écran SYSTEM RESET : Factory Reset (Réinitialisation aux réglages d'usine) et Custom Reset (Réinitialisation aux réglages personnalisés).



FactoryReset : rétablissement des réglages programmés en usine

Cette fonction vous permet de réinitialiser le Tyros3 sur les réglages d'usine d'origine.

1 Sélectionnez l'élément à réinitialiser en utilisant les touches [1 ▲▼]–[3 ▲▼] et cochez celui-ci en appuyant sur la touche [4 ▲] (MARK ON).

Pour désélectionner l'élément, appuyez à nouveau sur la touche [4 ▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP (Configuration système)	Rétablit les paramètres de configuration 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 réglages d'origine programmés en usine des effets utilisateur, et notamment les types d'effet utilisateur, les types d'égaliseur principal, les types de compresseur utilisateur et les types d'harmonie vocale utilisateur créés via l'écran Mixing Console.
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 activant l'interrupteur [POWER] 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.

2 Appuyez sur la touche [D] (FACTORY RESET) pour exécuter l'opération Factory Reset (Réinitialisation aux réglages d'usine) 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 comme un seul fichier de configuration système. 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 des effets utilisateur, comprenant les types d'effet utilisateur, les types d'égaliseur principal utilisateur, les types de compresseur principal utilisateur et les types d'harmonie vocale utilisateur, créés via les écrans Mixing Console, sont traités comme 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 TAB [◀][▶] pour sélectionner l'un des onglets (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.**

Index

Chiffres
1-16 56
3BAND EQ 103

A
ACCENT TYPE 43
Accord 9
Accordage affiné 9
ADD WAVE 18, 23
ADD WAVE, écran 19
AFTER TOUCH 6
AFTERTOUCH 13
AI FINGERED 31
AI FULL KEYBOARD 31
ALIAS 27
ALL DATA 26
ALL SOUND OFF 23
ALL-PURPOSE 47
AMPLITUDE 12–13
Any Key 54
APPEND 75
ARABIC1 9
ARABIC2 9
ARPEGGIO 47
ASSEMBLY 36, 40
ASSIGN (Harmonie/écho) 8
ASSIGN BANK 21
ATTACK 13
AUTO CH SET 53
AUX OUT/LOOP SEND 122

B
BAR CLEAR 44
BAR COPY 44
BASIC 36–37
BASS 112, 117
BEAT CONVERTER 42
BOOST/CUT 43
BRIGHTNESS 13, 92
Browser 101
BYPASS 47

C
CENTER KEY 19
CHANNEL (Song Creator) ...56, 63
CHANNEL
(Style Creator) 36, 43–44
CHANNEL TRANSPOSE 65
CHORD (Song Creator) 56, 59
CHORD (Style Creator) 46–47
CHORD DETECT 112, 117
Chord Events 67
CHORD FINGERING 30
CHORD NOTE ONLY 8
CHORD SYS/EX. 114
Chord Tutor 30
CHORUS 94
CHORUS DEPTH 14
CHORUS DEPTH (Talk) 105
CLOCK 114
COMMON 12
COMPARE 11
COMPRESSOR 103
CONFIG1 120
CONFIG2 122
Console de mixage 90
Contrôleur au pied 109
CONTROLLER 6, 10, 109
CONTROLLER (Voice Set) 12
Cool! 4
Custom Reset 126
CUSTOM VOICE EDIT
via ordinateur 29
Custom! 5
CustomWA! 5

D
DECAY 13
DELETE (Song Creator) 64
DELETE (Style Creator) 38
DELETE WAVE 20
DIGITAL RECORDING ... 36, 56, 70
DORIAN 47
DORIAN 5th 47
DRUM MAPPING, écran 23
Drums 4
DSP 14, 94
DSP MIC 105
DYNAMICS 43

E
EDIT 36
EFFECT 93
EFFECT/EQ 14
EG 13
Egaliseur 96
Encode 101
END KEY 20
Envelope Generator 13
EQ 14, 96
EQUAL 9
Event List, écran 40, 66
EXPAND/COMP. 43

F
Factory Reset 125
Fade in/out 120
Favoris 73
FILE IMPORT 18
FILTER 12–13, 92
FILTER (Event List, écran) 68
FINE 42
FINGERED 31
FINGERED ON BASS 31
FIXED DO 50
FIXED PITCH 19
Follow Lights 54
FOOT PEDAL 109
FOOTAGE 16
Format de fichier de style 45
Fréquence 96
FULL KEYBOARD 31

G
Gain 96
GLIDE 110
GM 5
GROOVE 36, 42
Guide 53
GUITAR 46

H
Hard Disk Recorder 80
HARMONIC CONTENT 13, 92
HARMONIC MINOR 47

HARMONIC MINOR 5th 47
HARMONY 14
HARMONY/ECHO 7
HIGH KEY 48
Home page 101

I

IMPORT 18
INDIVIDUAL LOAD 27
INITIAL TOUCH 6
Internet Direct Connection 99

K

Karao-Key 54
KBD.VEL (Vélocité du clavier) 57
KEY MAPPING, écran 20
KEY SIGNATURE 50
KEYBOARD (Transposition) 10
KEYBOARD/PANEL 6, 10
KIRNBERGER 9

L

Language 124
Legacy 5
LENG (Longueur) 16
LFO 12–13
LIBRARY EDIT 24
LIBRARY LOAD 28
LIBRARY SAVE 26
License Key 124
Line Out 98
Live! 4
Live!Drums 5
Live!SFX 5
Local Control 114
LOOP 69
Loop Recording 37
LYRICS 56
Lyrics Event 68
LYRICS LANGUAGE 53

M

Main Picture 124
MASTER (Transposition) 10
Master EQ 96
MASTER TUNE 9
MEAN-TONE 9
MEDIA 123
MELODIC MINOR 47
MELODIC MINOR 5th 47
MELODY 47
Mémoire de registration 77
MEMORY (OTS) 35
MESSAGE SW (Sélecteur de messages) 114
Métronome 120
MFC10 ..... 112, 118
MIC MUTE 103
MIC SETTING 102, 105
MIC VOLUME 103
Microphone 102
MIDI SETUP FILES 126
MIX 65
MODE (Mode Vocal Harmony) 104
MODE (Organ Flutes) 16
Modèles MIDI 113
MODULATION (Pédale) 110
MODULATION (Voice Set) 12
MONO/POLY 12
Morceau 49
MOVABLE DO 50
MULTI FINGER 31
Multi pad 70
Multi Pad Creator 70
MULTI PAD EDIT 72
Music Finder 73
MUSIC FINDER + ... 76
MUSIC FINDER FILES 126

N

NATURAL MINOR 47
NATURAL MINOR 5th 47
NEW BANK 70
NEW STYLE 37
NOISE GATE 103
NORMAL REC 83
NORMALIZE 82
Notation 49
Notation musicale 49
Note Events 67
NOTE LIMIT 48
NOTE NAME 50
NTR 46
NTT 46
NUDGE 85

O

OCTAVE 92
ON BASS 31
One Touch Setting 35
Organ Flutes 16
Organ Flutes! 4
ORIGINAL BEAT 42
OTS LINK TIMING 32
OVERALL SETTING 102
Overdub Recording 37
OWNER 124
Owner Name 124

P

P.A.T. 55
PAN (Talk) 105
PAN (Voice Creator) 23
PANEL SUSTAIN 14
PANPOT 90
PARAMETER (Style Creator) 36, 45
Parameter Lock 121
Paroles 51
PART OCTAVE 12
PART ON/OFF (Réglage de style) 33
Partition 49
PEDAL PUNCH IN/OUT 62
PHRASE MARK REPEAT 52
PITCH BEND RANGE 92
PITCH SHIFT 48
PITCH SHIFT TO ROOT 48
PITCHBEND 110
PLAY ROOT 46
Playlist 87

Point de début/fin 86
Polarité de la pédale 109
PORTAMENTO 110
PORTAMENTO TIME 92
PORTAMENTO TIME (Voice Set) 12
Property 25
Punch In/Out (Hard Disk Recorder) 84
Punch In/Out (Morceau) 61
PURE MAJOR 9
PURE MINOR 9
PYTHAGOREAN 9

Q

QUANTIZE 44, 50, 64
QUICK START 53

R

Realtime Recording (Multi Pad) 70
Realtime Recording (Style) 37
REC END 62
REC MODE (Hard Disk Recorder) 82
REC MODE (Song Creator) .56, 61
REC START 61
RECEIVE 112, 116
RECEIVE NOTE OFF 23
RECEIVE TRANSPOSE 114
RECORD, écran 37
REGIST SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET 15, 77–78
Réglages MIDI 112
REHEARSAL 85
RELEASE 13
RELOAD 24
REMOVE EVENT 44
REMOVE WAVE 23
REPEAT FOLDER 52
REPEAT MODE 52
Repère de fin de boucle 69
Repère de position dans le morceau 69
Repère de saut 69
REPLACE 75
Réponse au toucher 6
RESP (Réponse) 16
RETRIGGER 48
RETRIGGER TO ROOT 48
REVERB 23, 94
REVERB DEPTH 14
REVERB DEPTH (Talk) 105
RHY CLEAR 38
ROOT FIXED 46
ROOT TRANS 46
RTR 48

S

SAVE & ASSIGN 20, 24
SCALE TUNE 9
SECTION SET 33
Sélecteur au pied 109
Sensibilité au toucher 6
SEQUENCE END 78
SET UP (Partition) 50
SETUP (Mixing Console) 91
SETUP (Song Creator) 65
SFF 45
SFF GE 45
SFX 4
Signet 99
SINGLE FINGER 31
SOFT 110
SONG (Transposition) 10
Song Auto Revoice 91
Song Creator 56
SONG SETTING 52
SOSTENUTO 110
SOUND 13
SOURCE ROOT 46
SP (Position dans le morceau) .. 69
SPEAKER 122
SPEED (Harmonie/écho) 8
SPLIT POINT 34
START KEY 19–20
START/STOP (MIDI) 114
STEP RECORD, écran 57
Step Recording (morceau) .. 56, 59
Step Recording (Multi Pad) 71
Step Recording (Style) 40
STOP (RTR) 48
STOP ACMP 32
STRENGTH 43
STROKE 47
Style 30
Style Assembly 40
Style Creator 36
STYLE SETTING 32
STYLE SETTING/SPLIT POINT/ CHORD FINGERING .. 30, 32, 34
STYLE TOUCH 33
SWAP MAIN-SUB 82
Sweet! 4
SWING 42
SYNCHRO STOP WINDOW 33
SYS/EX. 56, 114
SYSTEM 112, 114
System Exclusive Events 67
SYSTEM RESET 125
SYSTEM SETUP 125
SYSTEM SETUP FILES 126

T

TALK SETTING 105
Tap 121
TARGET 23
Technologie Performance Assistant 55
TEMPO (Réglage de style) 33
Text, écran 51
Time zone 101
TOTAL VOLUME ATTENUATOR 105
TOUCH LIMIT 8
TOUCH SENSE (Voice Set) 12
TRACK DELETE 82
TRANSMIT 112, 115
TRANSMIT CLOCK 114
TRANSPOSE 92
TRANSPOSE ASSIGN 10
Transposition de note 46
TUNE 92

TUNING 92
Type d'affectation multiple 7
Type d'harmonie/écho 7
Types d'écho 7
Types d'harmonie 7

U

USER EFFECT FILES 126
Utility 120

V

VARIATION (DSP) 14
VELOCITY CHANGE 44
VH TYPE SELECT 106
VIBRATO 14
VIBRATO SPEED 16
Vocal Cue Time 54
Vocal Harmony 106
VOCAL HARMONY
CONTROL 104
VOCODER CONTROL 104
VOICE (Mixing Console) 90
Voice Creator 17
Voice Editor 29
VOICE RAM 25
VOICE SET 15
Voice Set 11
Voix 4
Voix de batterie
personnalisée 22
Voix personnalisée 17
Voix Premium 27
Voix supplémentaire 27
VOL (Organ Flutes) 16
VOL/VOICE 90
VOLUME
(Hard Disk Recorder) 82
VOLUME (Harmonie/écho) 8
VOLUME (Mixing Console) 90
VOLUME (Talk) 105
VOLUME (Voice Creator) 23
VOLUME (Voice Set) 12
VOLUME/ATTACK 16

W

WAVE COUNT 25
WAVE IMPORT
(Hard Disk Recorder) 81
WAVE IMPORT
(Voice Creator) 18, 23
WAVE RAM 25
WAVE VOLUME 19
WAVEFORM COUNT 25
WERCKMEISTER 9

X

XG 5