



RHYTHM PROGRAMMER

# RY9

OWNER'S MANUAL

BEDIENUNGSANLEITUNG

MODE D'EMPLOI



# SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

**WARNING:** Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

## **SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:**

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

**IMPORTANT:** The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for

seating only. No other uses are recommended.

## **NOTICE:**

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

## **ENVIRONMENTAL ISSUES:**

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

## **Battery Notice:**

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

## **Warning:**

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area.

Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

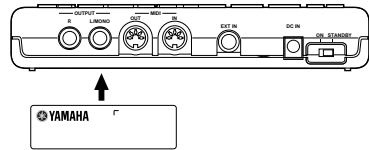
**Disposal Notice:**

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

**NAME PLATE LOCATION:**

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number,

serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



**Model** \_\_\_\_\_

**Serial No.** \_\_\_\_\_

**Purchase Date** \_\_\_\_\_

92-BP

# PLEASE KEEP THIS MANUAL

## FCC INFORMATION (U.S.A.)

**1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!**

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

**2. IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

**3. NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

# PRECAUTIONS D'USAGE

## **PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION**

\* Ranger soigneusement ce livret de mises en gardes pour pouvoir le consulter dans la suite.



### **ATTENTION**

**Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive.**

- Ne pas ouvrir l'instrument, ni tenter d'en démonter les éléments internes, ou de les modifier de quelque façon que ce soit. Aucun des éléments internes de l'instrument ne prévoit d'intervention de l'utilisateur. Si l'instrument donne des signes de mauvais fonctionnement, le mettre immédiatement hors tension et le donner à réviser au technicien Yamaha.
- Eviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Si le cordon de l'adaptateur CA s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.
- Utiliser seulement l'adaptateur spécifié (PA-3B ou un adaptateur équivalent conseillé par Yamaha). L'emploi d'un mauvais adaptateur risque d'endommager l'instrument ou de le surchauffer.
- Toujours retirer la fiche de la prise du secteur avant de procéder au nettoyage de l'instrument. Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.
- Vérifier périodiquement et nettoyer la prise électrique d'alimentation.



### **PRECAUTION**

**Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive.**

- Ne pas laisser l'adaptateur CA d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Eviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.
- Toujours saisir la prise elle-même, et non le câble, pour retirer la fiche de l'instrument ou de la prise d'alimentation.
- Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.
- Débrancher l'adaptateur CA dès que vous n'utilisez plus l'instrument ou en cas d'orage électrique (éclairs et tonnerre).
- Prendre soin de respecter la polarité (+/-) lors de la mise en place des piles. La non observance de la polarité peut provoquer de l'échauffement, ou une fuite du liquide de pile.
- Toujours remplacer l'entière batterie de piles. Ne jamais utiliser de nouvelles piles avec les vieilles. Ne pas mélanger non plus les types de piles, comme les piles alcalines avec les piles au manganèse, ou des piles de marques différentes, ni même de types différents bien que du même fabricant. Tout ceci risque de provoquer de l'échauffement, incendie ou fuites de liquide de pile.
- Ne pas jeter les piles dans le feu.
- Ne pas chercher à charger une pile qui n'est pas rechargeable.

- Si l'on ne compte pas utiliser l'instrument pendant longtemps, enlever les piles, cela évitera des fuites éventuelles de liquide de pile.
- Ne pas laisser les piles à la portée des enfants.
- Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.
- Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Éviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
- Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'autres appareils électriques tels que télévisions, radios ou haut-parleurs, ce qui risque de provoquer des interférences qui dégraderont le bon fonctionnement des autres appareils.
- Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
- Débrancher tous les câbles connectés, y compris celui de l'adaptateur, avant de déplacer l'instrument.
- Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques. Ne pas déposer non plus d'objets de plastique, de vinyle, ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
- Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
- Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.

### Copies de secours des données et rangement des disquettes

- Yamaha vous conseille de procéder périodiquement à la sauvegarde des données musicales grâce à un dispositif extérieur pourvu de l'interface MIDI (ce peut être, par exemple, le MIDI Data Filer Yamaha MDF3) et de conserver les disquettes dans un lieu sûr, à l'abri de la chaleur et de l'humidité. Yamaha ne peut pas être tenue responsable des pertes accidentelles de données musicales importantes! Les figures utilisateur ainsi que les données d'un morceau ou d'un kit de batterie sont sauvegardées par la mémoire de l'instrument dont l'alimentation est obtenue par l'adaptateur secteur ou par les piles. Lorsque l'instrument est mis hors tension, la protection de ces données est assurée aussi longtemps que cet adaptateur est utilisé, ou que les piles ne sont pas épuisées. Ces données sont également préservées pendant le temps nécessaire au remplacement du jeu de piles. Pour éviter toute perte de données, nous vous conseillons donc de veiller à ce que le RY9 soit toujours muni de piles en bon état (ou de conserver l'adaptateur secteur branché) et, bien sûr, de procéder régulièrement à la sauvegarde des données au moyen d'un dispositif MIDI approprié.

Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Veillez à éliminer les piles usées selon les règlements locaux.

## **Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du programmeur de figures YAMAHA RY9.**

Le programmeur de figures Yamaha RY9 est un instrument portatif de grande qualité qui, en dépit de son prix raisonnable, est doté de toutes les fonctions dont peut rêver un guitariste.

Peu encombrant, pourvu d'une interface conviviale et comprenant de nombreux morceaux et figures, le RY9 offre à l'utilisateur des possibilités étendues en matière de programmation et possède une interface MIDI très complète. Il se range aisément dans la housse de la guitare, ou dans un sac de voyage, et vous accompagnera dans tous vos déplacements, toujours prêt à vous aider dans l'exécution d'un morceau.

Que vous soyez un guitariste amateur ou professionnel, un compositeur chevronné, ou plus simplement un amoureux des notes, vous découvrirez vite en quoi le RY9 est un outil musical irremplaçable. Vous serez surpris de la qualité des sonorités stéréophoniques très dynamiques qu'il peut fournir à une chaîne acoustique. Possédant une prise pour une guitare et une autre pour un casque, vous apprécierez qu'il puisse donc se comporter avec discrétion et vous permette de travailler sans déranger votre entourage — et sans que ce dernier ne perturbe votre inspiration!

Pour profiter pleinement des multiples possibilités de cet instrument, vous vous invitons à lire attentivement ce manuel et à le conserver soigneusement de manière que vous puissiez vous y reporter en cas de besoin.

## **Conventions typographiques**

Dans un souci de clarté, nous avons utilisé diverses conventions typographiques, à savoir:

- La première lettre d'une particularité ou d'une fonction est majuscule: mode Figure, mode Enregistrement d'un morceau, fonction de Synchronisation de mode Système, figures Utilisateur...
- Les noms des boutons et des connecteurs sont représentés en majuscules et placés entre crochets: prise [EXT IN], curseur [VOLUME], bouton [DELETE]...
- Les invites et les messages qui s'affichent sur l'écran à cristaux liquides sont en majuscules et entre guillemets: «NEXT», «CHAIN», «COPY SURE?»...
- Le texte lui-même est en minuscules, comme il se doit.

**Conservez soigneusement ce manuel, il pourra vous être utile dans le futur.**

# Comment utiliser ce manuel

Nous avons rédigé ce manuel comme un guide. Vous y trouverez tous les renseignements relatifs à l'emploi des particularités de l'instrument, renseignements que nous avons organisés de manière que vous puissiez rapidement et simplement mettre le doigt sur les informations qui vous intéressent. Ce manuel est divisé en plusieurs chapitres, qui sont:

## **AVANT TOUT AUTRE CHOSE**

Bref aperçu des possibilités du RY9 et de sa structure, description des particularités de la console — tout ce qu'il vous faut savoir pour préparer le RY9 à remplir son rôle.

## **POUR COMMENCER À JOUER**

Guide, étape par étape, décrivant la mise sous tension, les réglages, l'écoute du morceau de démonstration et les opérations de base sur les kits de batterie — tout ce dont vous avez besoin pour tirer parti du RY9 dès que possible.

## **MODES ET FONCTIONS**

Présentation détaillée de tous les modes et de toutes les fonctions du RY9 — tout ce qu'il vous faut connaître des modalités d'emploi du RY9.

## **ANNEXE**

Recueil de tables et de listes fournissant les messages affichés, la méthode de dépannage, les sonorités percussives, les figures, le tableau de mise en œuvre de l'interface MIDI...

## **INDEX**

Liste alphabétique des sujets traités dans le manuel. L'index vous donne un moyen commode de parvenir rapidement à l'information qui vous fait défaut.

**Les illustrations et les pages-écran qui sont représentées dans ce mode d'emploi sont uniquement à des fins d'information et peuvent être différentes de l'aspect réel de votre instrument.**



# TABLE DES MATIÈRES

<b>AVANT TOUT AUTRE CHOSE .....</b>	<b>2</b>
1. Présentation du RY9 .....	2
2. La structure d'ensemble du RY9.....	4
3. La console .....	7
4. Les panneaux arrière et latéraux .....	10
<b>POUR COMMENCER À JOUER.....</b>	<b>12</b>
5. Mise en œuvre et mise sous tension .....	12
6. Écoute du morceau de démonstration.....	18
7. Emploi des pavés de percussion.....	19
8. Emploi des figures Préprogrammées .....	21
9. Emploi des morceaux Préprogrammés .....	26
<b>MODES ET FONCTIONS .....</b>	<b>30</b>
10. Mode Figure .....	30
11. Mode Morceau .....	41
12. Mode Kit de batterie .....	54
13. Mode Entrée extérieure .....	61
14. Mode Système.....	67
15. Mode Tempo .....	73
16. Mode Silence.....	74
17. Mode Équilibrage .....	75
18. Mode Transposition .....	76
<b>ANNEXE.....</b>	<b>77</b>
19. Rétablissement des valeurs usine .....	77
20. Messages affichés.....	78
21. Guide de dépannage .....	79
22. Caractéristiques techniques.....	81
23. INDEX .....	82
24. Listes et tableaux .....	84

# AVANT TOUT AUTRE CHOSE

## 1. Présentation du RY9

En dépit de sa simplicité d'emploi, le RY9 est un puissant programmeur de figures assurant l'accompagnement automatique de basse et d'accord, et disposant d'une entrée pour une guitare et d'une interface MIDI très complète.

Pourvu du générateur de sons Yamaha AWM (Advanced Wave Memory) — les sonorités sont produites à partir d'échantillonnages numériques des sons émis par les instruments authentiques —, le RY9 possède une mémoire morte de grande capacité contenant les formes d'onde de 128 instruments percussifs pour les figures, de 50 instruments ordinaires pour les accompagnements, de 200 motifs rythmiques et accompagnements correspondants couvrant divers genres de musique contemporaine, et de 50 morceaux et 12 kits de batterie Préprogrammés répondant à tous les aspects de la musique. Le RY9 dispose également de nombreuses possibilités en matière de programmation vous permettant de:

### **Créer vos propres figures**

Vous pouvez composer, en temps réel ou pas à pas, une figure Utilisateur d'une mesure. Vous pouvez attribuer l'un des accompagnements en mémoire — chacun comporte les pistes Basse, Accord 1 et Accord 2 — à cette nouvelle figure.

### **Créer vos propres morceaux**

Enchaînez une succession de figures Préprogrammées et de figures Utilisateur pour composer un morceau Utilisateur original — comprenant toutes les progressions d'accord que vous avez choisies d'employer.

### **Créer vos propres kits de batterie**

Attribuez les sonorités de percussion aux pavés de manière à composer des kits de batterie Utilisateur — qui, outre la sonorité elle-même, peuvent tenir compte de paramètres tels que le positionnement panoramique et la hauteur tonale de la sonorité.

Parmi les autres possibilités du RY9, mentionnons l'enchaînement ou le bouclage de morceaux, le «swing» de figure qui apporte une touche très réaliste, l'accord de la guitare et la synthèse des sons de cet instrument, et la polyphonie à 28 notes, mais signalons aussi qu'il possède des sorties stéréophoniques, une prise pour un casque et un grand écran à cristaux liquides qui vous permet de connaître à tout moment le mode employé et les conditions de fonctionnement. Le RY9 est donc bien un instrument de musique complet et puissant que vous pourrez utiliser comme:

## **Compagnon d'exercice**

Branchez une guitare sur le RY9 et jouez tout en étant accompagné des figures et des airs qu'il produit. Vous avez la possibilité de rendre silencieux tout ou partie de l'accompagnement, autrement dit de ne jouer que de conserve avec la figure. Le RY9 peut vous fournir très exactement la musique dont vous avez besoin pour composer avec entrain.

## **Bloc-notes musical**

Liez plusieurs figures Préprogrammées ou Utilisateur, choisissez un accompagnement et précisez la progression des accords du morceau que vous avez en tête. Composer un air est très facile en raison de l'interface conviviale que possède le RY9.

## **Boîte à percussion**

Programmez l'enregistrement, en Temps réel ou Pas à pas, de motifs rythmiques aux intonations très professionnelles sans omettre les accents dynamiques et le «swing» qui ajoutent ces petits détails qui font les différences. Que vous modifiez une figure en mémoire, ou que vous composiez une figure à partir des sonorités de l'instrument, la quantification automatique dont est capable le RY9 vous garantit que la figure sera parfaitement en mesure.

## **Synthétiseur de guitare**

Branchez une guitare sur le RY9 et commandez en temps réel les sonorités ordinaires AWM (piano acoustique, cordes, cuivres, synthétiseur et bien d'autres) par les notes que vous jouez sur la guitare. Vous pouvez demander au RY9 de «synthétiser» l'une quelconque des 50 sonorités ordinaires de manière à entendre une seule note, deux notes séparées d'une octave, des notes harmoniques... qui composeront des textures sonores très intéressantes et originales.

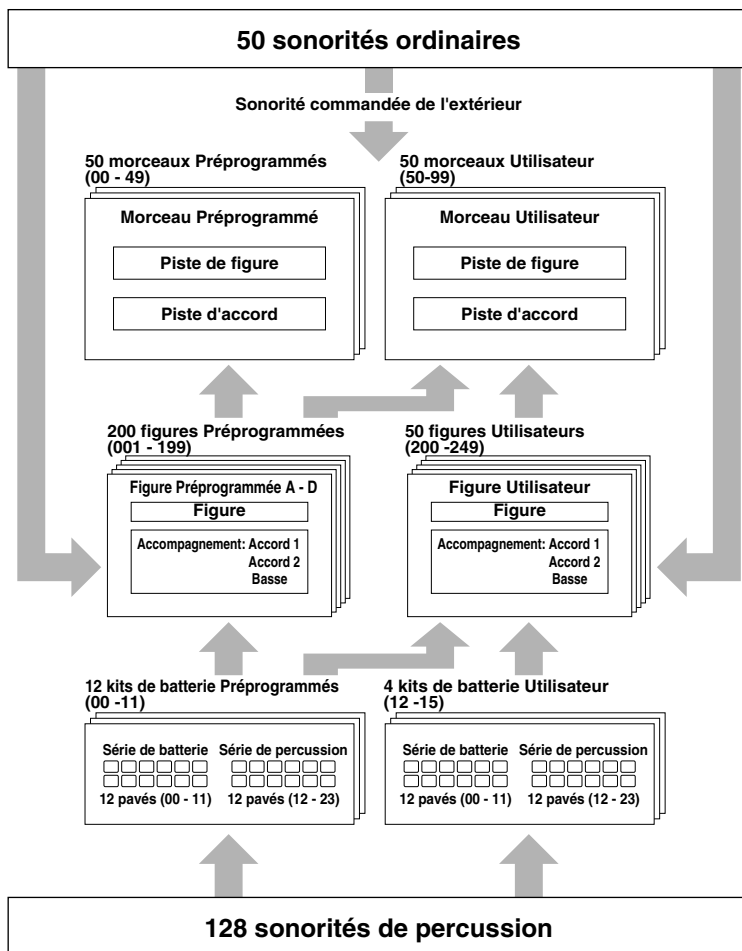
## **Générateur de sons MIDI**

En reliant le RY9 à un clavier ou à un séquenceur munis de l'interface MIDI, vous pouvez employer les sonorités de percussion que produit le générateur de sons AWM. Vous avez également la possibilité de préciser la correspondance devant s'établir entre les notes et les sonorités.

## 2. La structure d'ensemble du RY9

Le RY9 est avant tout un programmeur de figures puissant mais c'est aussi un instrument d'accompagnement automatique, un synthétiseur de guitare et un outil de programmation d'œuvre musicale.

Les aspects les plus importants du RY9 sont les sonorités AWM, les kits de batterie, les figures et les morceaux. Les principaux modes de fonctionnement sont le mode Figure et le mode Morceau auxquels sont rattachées plusieurs fonctions. D'autres modes complémentaires existent, à savoir: Kit de batterie, Entrée extérieure, Système, Tempo, Silence, Équilibrage et Transposition.



## Les sonorités AWM

---

Le RY9 est capable de produire 128 sonorités de percussion et 50 sonorités ordinaires. Les premières peuvent être assignées aux kits de batterie, les secondes sont employées pour les accompagnements et la synthèse des sons de guitare.

## Les kits de batterie

---

Le RY9 possède 12 kits de batterie Préprogrammés et 4 kits de batterie Utilisateur. Bien que la console ne soit munie que de 12 pavés, chaque kit de batterie comporte 24 sonorités de percussion formant deux «Séries de pavés» — une «Série de pavés de batterie» et une «Série de pavés percussion» —, 12 sonorités étant attribuées à chaque Série. (Le bouton [PAD BANK] permet de choisir alternativement l'une ou l'autre Série de pavés.)

Les divers kits de batterie Préprogrammés correspondent à des genres musicaux différents. Vous avez la possibilité de composer des kits de batterie Utilisateur en attribuant une quelconque des sonorités de percussion à un pavé puis en spécifiant, pour chaque pavé, le niveau de sortie de la sonorité et celui des accents ainsi que le positionnement panoramique et la hauteur tonale.

## Les figures

---

Le RY9 comporte 200 figures Préprogrammées et 50 figures Utilisateur, chacune d'une mesure. Les figures Préprogrammées couvrent 50 genres musicaux pour lesquels sont prévus les sections A, B, C et D, autrement dit les motifs rythmiques principaux et les motifs rythmiques d'interlude.

Aux figures Préprogrammées sont également assignées des pistes pour la Basse et les Accords 1 et 2 d'accompagnement, pistes sur lesquelles sont enregistrées des notes convenant au genre musical. Chaque piste d'accompagnement peut être mise hors service, ou rendue silencieuse; vous pouvez aussi équilibrer le niveau sonore des différentes pistes par rapport aux autres. Enfin, l'accompagnement peut être totalement mis hors service.

Vous pouvez composer une figure Utilisateur et lui attribuer un des accompagnements prévus.

## Les morceaux

---

Le RY9 comporte 50 morceaux Préprogrammés et 50 morceaux Utilisateur. Les morceaux Préprogrammés sont bâtis à l'aide des figures Préprogrammées, avec progression d'accord définie en usine, et sont destinés à vous suggérer des idées en matière de genre musical, ou à vous accompagner si vous les employez tels qu'ils sont.

En faisant appel aux figures Préprogrammées et aux figures Utilisateur, vous avez la possibilité de créer des morceaux originaux comprenant des progressions d'accord que vous pouvez enregistrer sur la «piste d'accord».

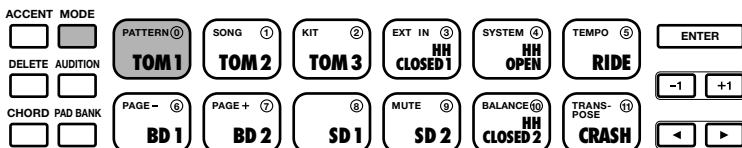
## Les modes et les fonctions

Les différentes particularités du RY9 forment neuf modes — vous choisissez un mode en maintenant la pression d'un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur le pavé approprié, c'est-à-dire celui portant le nom du mode que vous souhaitez employer.

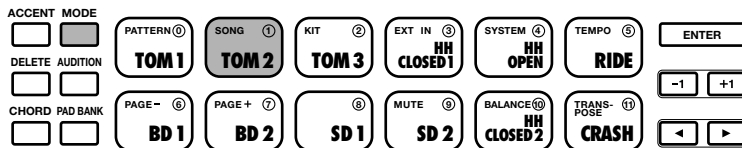
Tous les modes, à l'exception des modes Tempo et Transposition, comportent plusieurs pages de fonctions — vous choisissez une fonction en maintenant la pression d'un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur [PAGE-] ou [PAGE+].

La plupart des opérations de routine peuvent être exécutées après avoir adopté soit le mode Figure soit le mode Morceau.

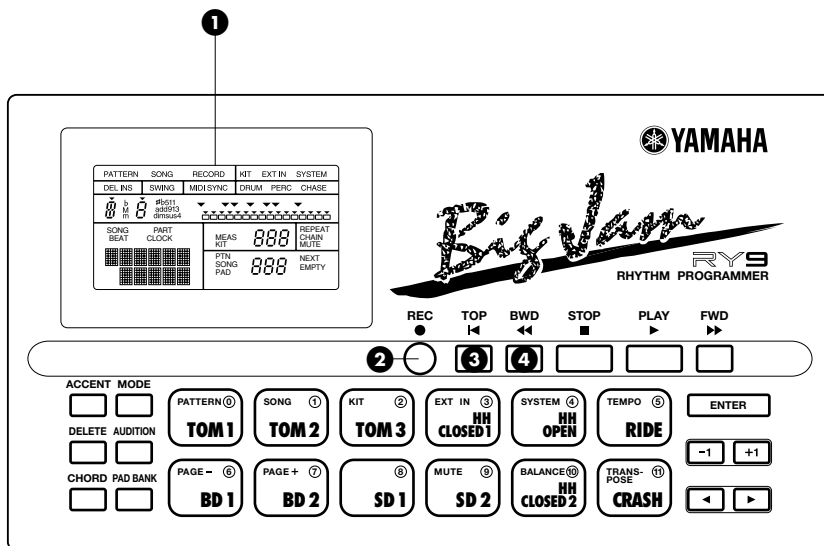
- Pour choisir le mode Figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].



- Pour choisir le mode Morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [SONG].



### 3. La console



#### ❶ Écran à cristaux liquides

Très contrasté, l'écran à cristaux liquides fournit un grand nombre de renseignements sur le mode employé et les conditions de fonctionnement.

#### ❷ Bouton [REC]

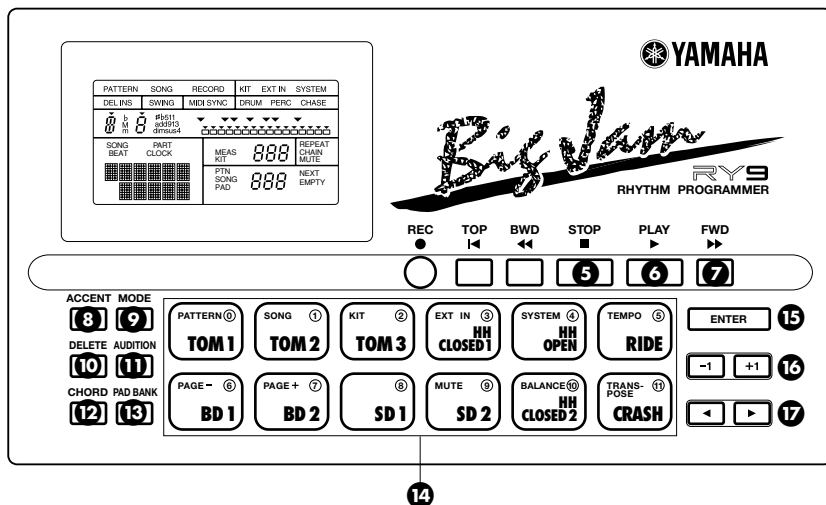
Ce bouton permet d'adopter et d'abandonner les modes Enregistrement de figure et Enregistrement de morceau. Les enregistrements peuvent être réalisés en Temps réel, ou Pas à pas.

#### ❸ Bouton [TOP]

Ce bouton permet de revenir au début — à la première mesure — d'un morceau ou d'une figure après en avoir arrêté la lecture.

#### ❹ Bouton [BWD]

Ce bouton permet de revenir en arrière de plusieurs mesures après avoir arrêté la lecture d'un morceau. Si vous avez adopté le mode Lecture de figure et si vous appuyez sur le bouton [BWD], vous provoquez le retour jusqu'au début de la figure, c'est-à-dire jusqu'à sa première mesure. Si vous avez choisi le mode Enregistrement de figure et si vous appuyez sur le bouton [BWD], vous provoquez la sélection d'une position d'horloge.



## 5 Bouton [STOP]

Ce bouton arrête la lecture d'une figure ou d'un morceau, ainsi que l'enregistrement en temps réel.

## 6 Bouton [PLAY]

Ce bouton commande la lecture d'un morceau ou d'une figure, ainsi que l'enregistrement en temps réel, à partir de la mesure actuelle. Si vous appuyez sur le bouton [PLAY] immédiatement après avoir appuyé sur le bouton [STOP], vous provoquez la reprise de la lecture à partir du point d'arrêt. Pour commander la lecture d'un morceau ou d'une figure à partir du début, appuyez sur le bouton [TOP] avant d'agir sur le bouton [PLAY].

## 7 Bouton [FWD]

Ce bouton permet de progresser rapidement d'un certain nombre de mesures vers la fin d'un morceau après l'arrêt de sa lecture. Si vous avez adopté le mode Lecture de figure et si vous appuyez sur le bouton [FWD], vous provoquez le retour jusqu'au début de la figure, c'est-à-dire la première mesure. Si vous avez choisi le mode Enregistrement de figure et si vous appuyez sur le bouton [FWD], vous provoquez la sélection d'une position d'horloge.

## 8 Bouton [ACCENT]

La pression d'un doigt sur le bouton [ACCENT] permet d'ajouter un accent sur un temps alors que vous frappez un pavé de percussion. Si vous avez adopté le mode Enregistrement pas à pas de figure, vous pouvez enregistrer un accent en appuyant sur le bouton [ACCENT] lorsque la position d'horloge convenable est atteinte. Le mode Kit de batterie vous fournit le moyen de préciser le niveau de l'accent pour chaque pavé de percussion d'un kit de batterie Utilisateur.

## 9 Bouton [MODE]

Ce bouton permet de choisir les différents modes — vous maintenez un doigt sur le bouton [MODE] tandis que vous appuyez sur le bouton correspondant au mode qui vous intéresse —, ou les différentes fonctions — en ce cas, vous maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et vous appuyez sur les boutons [PAGE-] ou [PAGE+].



## 10 Bouton [DELETE]

Après avoir adopté le mode Enregistrement de figure, ce bouton permet d'effacer un temps de percussion. Maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER], ou sur le pavé de percussion qui convient, pour effacer la sonorité de percussion correspondant à l'emplacement qu'occupe le curseur. Lorsque la fonction Attribution d'accord est opérante, le maintien d'un doigt sur le bouton [DELETE] et la pression sur le bouton [ENTER] provoquent l'effacement de l'accord correspondant à l'emplacement qu'occupe le curseur.

## 11 Bouton [AUDITION]

Après avoir adopté le mode Enregistrement pas à pas de figure, ce bouton permet d'écouter, à fin de vérification, les sonorités de percussion avant de les enregistrer. Maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et appuyez sur le pavé de percussion correspondant aux sonorités que vous désirez vérifier; ces actions ne provoquent pas l'enregistrement de données.

## 12 Bouton [CHORD]

Ce bouton permet d'employer la fonction d'Attribution d'accord qui vous donne le moyen de préciser la note fondamentale de l'accord et la nature de l'accord employé pour l'accompagnement.

## 13 Bouton [PAD BANK]

Bien que la console ne comporte que 12 pavés de percussion, chaque kit de batterie dispose de 24 sonorités formant deux Séries de 12 sonorités. Le bouton [PAD BANK] permet de choisir alternativement la série contenant les 12 sonorités de «batterie», ou la série contenant les 12 sonorités de «percussion».

## 14 Pavés de percussion/Boutons de mode

Ces boutons jouent un double rôle: pendant l'enregistrement ou l'écoute, ce sont des pavés pour jouer les sonorités de percussion; quand vous maintenez un doigt sur le bouton [MODE], ce sont des sélecteurs de mode et de fonction. Les noms des différents modes disponibles sont gravés sur les pavés. Les boutons [PAGE-] et [PAGE+] donnent accès aux diverses fonctions prévues pour chaque mode. Bien que les pavés de percussion ne soient pas des pavés tactiles, vous pouvez ajouter un accent sur un temps de percussion grâce au bouton [ACCENT].

## 15 Bouton [ENTER]

Ce bouton permet de valider ou d'exécuter certains enregistrements de données.

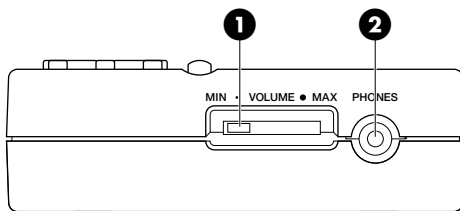
## 16 Boutons [-1] et [+1]

Ces boutons permettent de préciser diverses données ou de modifier les paramètres choisis.

## 17 Boutons [◀] et [▶]

Ces boutons commandent le déplacement du curseur clignotant sur l'écran de manière à choisir divers paramètres.

## 4. Les panneaux arrière et latéraux

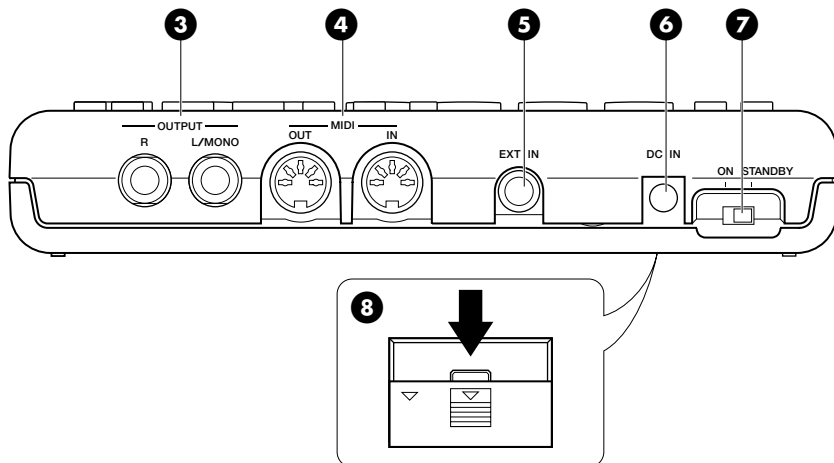


### 1 Curseur [VOLUME]

Ce curseur permet de préciser le niveau global du signal de sortie présent sur les prises [OUTPUT] et [PHONES].

### 2 Prise [PHONES]

Cette prise permet de brancher un casque à fin d'écoute privée (le cordon du casque doit être muni d'une minifiche stéréophonique).



### 3 Prises [OUTPUT]

Ces prises sont destinées à relier le RY9 à un mélangeur, à un amplificateur stéréophonique, ou à des enceintes actives. Pour réaliser une liaison en monophonie, utilisez la prise [L/MONO].

### 4 Prises [MIDI]

Ces prises sont destinées à relier le RY9 à un autre instrument musical MIDI tel qu'un synthétiseur ou un séquenceur, ou à un appareil MIDI de sauvegarde des données (ce peut être un autre RY9) de manière à assurer le transfert en vrac des données morceau, figure et kit de batterie Utilisateur.

## 5 Prise [EXT IN]

Cette prise permet de brancher une guitare sur laquelle vous jouerez accompagné du morceau ou de la figure, ou pour laquelle vous désirez employer la fonction d'accord; elle permet également de commander, de diverses manières et à partir de la guitare, l'une quelconque des 50 sonorités d'accompagnement AWM.

## 6 Prise [DC IN] (DC IN 12V)

Cette prise est destinée à recevoir un adaptateur de c.a. approprié (PA-3B) qui puisse alimenter le RY9.

## 7 Interrupteur [ON/STANDBY]

Cet interrupteur sert à mettre le RY9 sous tension et hors tension. (Voir page 17.)



Même lorsque l'interrupteur d'alimentation du RY9 se trouve en position "STANDBY" (appareil hors tension), l'instrument reçoit toujours un flux minimum de courant. Aussi, si vous ne comptez pas employer le RY9 pendant une période prolongée, veillez à débrancher son adaptateur secteur de la prise de courant à laquelle ce dernier est connecté.

## 8 Logement des piles

Placez dans ce logement six piles de 1,5 V de taille AA (SUM-3 ou R6P). Prenez soin de retirer les piles si vous n'envisagez pas d'utiliser le RY9 pendant une longue période.

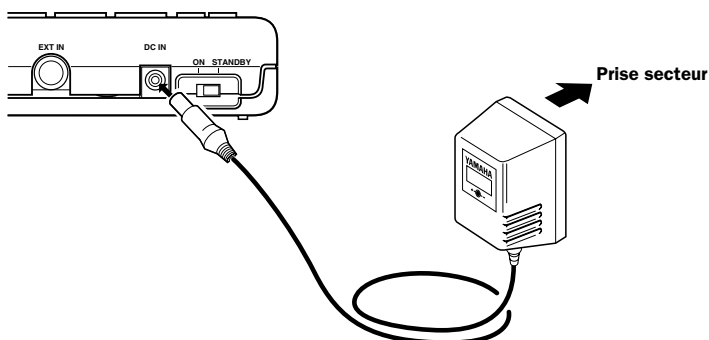
# POUR COMMENCER À JOUER

## 5. Mise en œuvre et mise sous tension

Le RY9 peut être alimenté par un adaptateur secteur (en option) ou par six piles. Respectez les instructions ci-dessous en fonction de la source que vous utilisez.

### Utilisation de l'adaptateur secteur

Branchez la fiche du câble d'alimentation d'un adaptateur secteur Yamaha PA-3B (ils sont disponibles auprès du distributeur) sur la prise [DC IN], placée sur le panneau arrière; cela fait, branchez l'adaptateur sur une prise secteur.



N'utilisez aucun adaptateur secteur autre que le modèle PA-3B. Tout autre adaptateur pourrait endommager le RY9 ou même vous exposer à un secousse électrique. Prenez soin de débrancher l'adaptateur au niveau de la prise secteur lorsque vous n'utilisez pas le RY9.



Lorsque vous branchez la fiche du cordon de l'adaptateur secteur sur la prise [DC IN], les piles du RY9 ne sont pas utilisées.



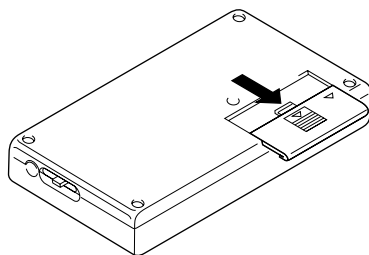
Les figures utilisateur ainsi que les données d'un morceau ou d'un kit de batterie sont sauvegardées par la mémoire de l'instrument dont l'alimentation est obtenue par l'adaptateur secteur ou par les piles. Lorsque l'instrument est mis hors tension, la protection de ces données est assurée aussi longtemps que cet adaptateur est utilisé, ou que les piles ne sont pas épuisées. Ces données sont également préservées pendant le temps nécessaire au remplacement du jeu de piles. Pour éviter toute perte de données, nous vous conseillons donc de veiller à ce que le RY9 soit toujours muni de piles en bon état (ou de conserver l'adaptateur secteur branché) et, bien sûr, de procéder régulièrement à la sauvegarde des données au moyen d'un dispositif MIDI approprié.

## Utilisation de piles

Placez, dans le logement prévu à cet effet, six piles de 1,5 V, taille AA (SUM-3 ou R6P), ou six piles équivalentes (piles au manganèse ou piles alcalines).

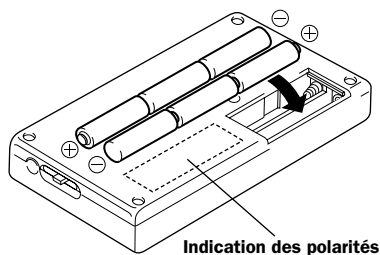
### 1. Retirez le couvercle du logement des piles.

Retirez le couvercle du logement des piles — panneau de fond du RY9 — en appuyant sur la partie rainurée du couvercle et en tirant dans le sens de la flèche, comme le montre l'illustration.



### 2. Mettez en place les piles.

Introduisez les six piles en veillant à respecter les polarités indiquées sur le panneau de fond du RY9.



### 3. Remplacez le couvercle.

Remplacez soigneusement le couvercle et assurez-vous qu'il est bien maintenu.



Prendre soin de respecter la polarité (+/-) lors de la mise en place des piles. La non observance de la polarité peut provoquer de l'échauffement, ou une fuite du liquide de pile.

Toujours remplacer l'entière batterie de piles. Ne jamais utiliser de nouvelles piles avec les vieilles. Ne pas mélanger non plus les types de piles, comme les piles alcalines avec les piles au manganèse, ou des piles de marques différentes, ni même de types différents bien que du même fabricant. Tout ceci risque de provoquer de l'échauffement, incendie ou fuites de liquide de pile.

Ne pas jeter les piles dans le feu.

Ne pas chercher à charger une pile qui n'est pas rechargeable.

Si l'on ne compte pas utiliser l'instrument pendant longtemps, enlever les piles, cela évitera des fuites éventuelles de liquide de pile.

Ne pas laisser les piles à la portée des enfants.

## Quand devez-vous remplacer les piles?

Lorsque les piles sont usagées et ne sont plus à même d'alimenter correctement le RY9, les sonorités peuvent être déformées, le niveau de sortie diminue et le message «BATT LOW» s'affiche sur l'écran à cristaux liquides.

Vous devez alors remplacer les six piles en même temps. N'utilisez pas tout à la fois des piles neuves et des piles usagées. Pareillement, ne mélangez pas des piles de type différent (par exemple, des piles au manganèse et des piles alcalines)!



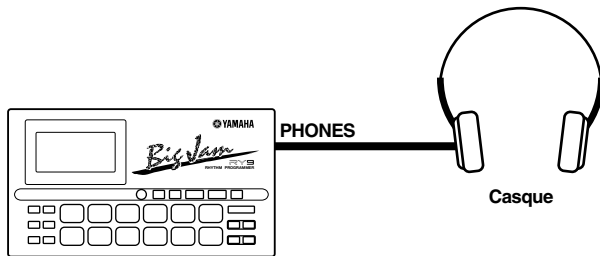
Pour éviter d'endommager l'instrument en cas de fuite des piles, retirez ces dernières si vous n'envisagez pas d'utiliser le RY9 pendant une longue période.

## Raccordement d'appareils extérieurs

Il existe plusieurs manières de raccorder d'autres appareils au RY9.

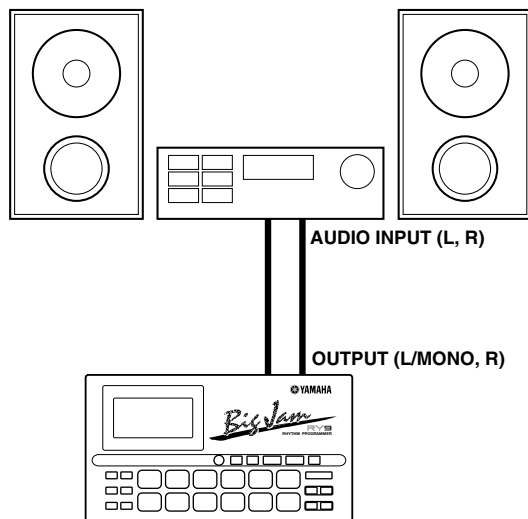
### Écoute de contrôle au moyen d'un casque

La manière la plus simple d'écouter les sonorités produites par le RY9 consiste à brancher sur la prise [PHONES] la fiche du cordon d'un casque stéréophonique. Le curseur [VOLUME] permet de régler le niveau d'écoute.



## Écoute de contrôle à l'aide d'appareils acoustiques

Un autre moyen très simple d'écouter les sonorités produites par le RY9 consiste à le relier, à l'aide de câbles branchés sur les prises [OUTPUT], soit à un mélangeur, soit à un amplificateur stéréophonique, soit à des enceintes actives pour clavier. Réglez soigneusement la position du curseur [VOLUME] en tenant compte des niveaux d'entrée et de sortie des autres appareils.

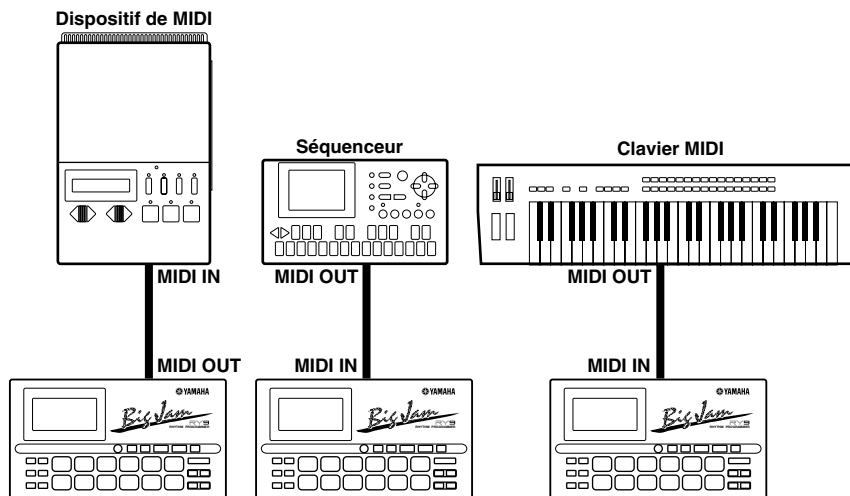


**N'oubliez pas de mettre hors tension tous les appareils, y compris le RY9, lorsque vous procédez à quelque raccordement que ce soit!**

## Raccordement d'un appareil MIDI

Les possibilités du RY9 en matière d'interface MIDI sont variées et la nature de l'appareil MIDI que vous utiliserez dépendra de vos besoins. À titre d'exemple, vous pouvez souhaiter faire usage d'un appareil MIDI pour sauvegarder les figures, morceaux et kits de batterie Utilisateur (ce peut être un MIDI Data Filer Yamaha MDF3); ou encore, relier un clavier MIDI au RY9 de manière à commander son générateur de sonorités de percussion AWM par l'intermédiaire des notes du clavier; ou enfin, contrôler l'horloge de synchronisation du RY9 à partir d'un séquenceur musical. En général, il vous faudra d'une part brancher une extrémité d'un câble MIDI sur la prise [MIDI OUT] du RY9 et l'autre extrémité sur la prise MIDI IN de l'appareil, et d'autre part brancher une extrémité d'un autre câble MIDI sur la prise [MIDI IN] du RY9 et l'autre extrémité sur la prise MIDI OUT de l'appareil. En fonction de l'application envisagée, vous pouvez être conduit à procéder à certains réglages MIDI sur les appareils. (Pour de plus amples détails concernant l'interface MIDI et le réglages des horloges, reportez-vous à «Mode Système», page 67.)

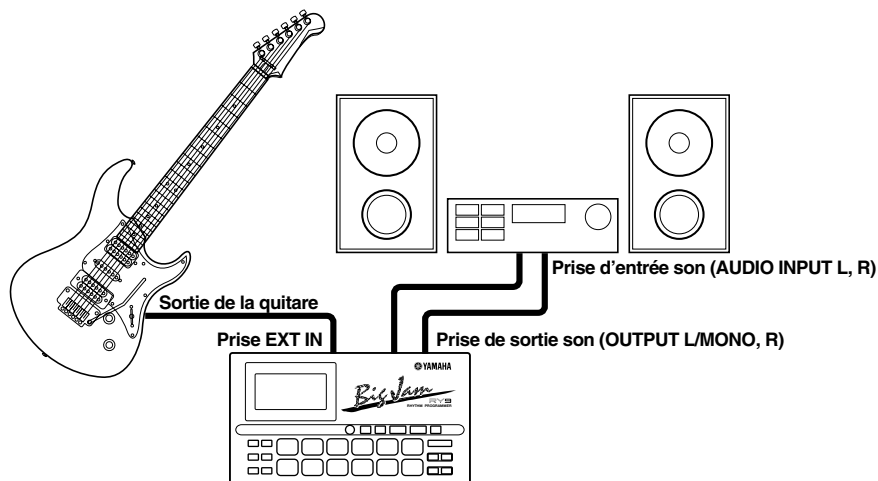
## Exemples de montage MIDI



POUR COMMENCER  
À JOUER

## Utilisation d'une guitare

Parmi les nombreuses particularités du RY9, il nous faut souligner l'existence d'une prise [EXT IN] qui autorise le branchement direct d'une guitare. Cela fait, vous avez la possibilité soit de jouer sur cette guitare accompagné des figures et des morceaux, soit d'accorder cette guitare grâce au RY9, soit, enfin, d'employer le RY9 comme s'il s'agissait d'un synthétiseur de guitare et de commander une des 50 sonorités AWM ordinaires à partir des notes jouées sur la guitare. Réduisez le niveau de sortie du RY9 et de la guitare puis branchez la fiche du cordon de la guitare sur la prise [EXT IN] du RY9. Vous pouvez maintenant augmenter le niveau de sortie du RY9 et celui de la guitare. (Pour de plus amples détails sur l'utilisation de l'entrée extérieure, reportez-vous à «Mode Entrée extérieure», page 61.)





## Mode opératoire pour la mise sous tension

---

La mise sous tension, ou hors tension, d'un ensemble comportant plusieurs appareils électroniques de musique doivent s'effectuer selon un mode opératoire précis. Les règles sont simples, mais il importe de les respecter.

### Avant de mettre sous tension quoi que ce soit:

- Assurez-vous que tous les appareils sont correctement reliés et que les commandes de niveau de sortie sont placées sur la position minimum.
- Mettez tout d'abord sous tension le RY9, puis procédez à la mise sous tension des autres appareils.
- La chaîne acoustique doit être le dernier élément à mettre sous tension.
- Augmentez le niveau de sortie de la chaîne de manière qu'il atteigne une valeur raisonnable.
- Augmentez progressivement le niveau de sortie du RY9, tout en jouant sur les pavés de percussion, de façon à obtenir le niveau sonore qui convient.

Lors de la mise hors tension, procédez de manière inverse. La raison pour laquelle nous conseillons que le RY9 soit le premier appareil mis sous tension et le dernier appareil mis hors tension, tient à ce qu'en procédant ainsi aucun signal de forte amplitude ne peut atteindre la chaîne et endommager soit l'amplificateur soit les enceintes.

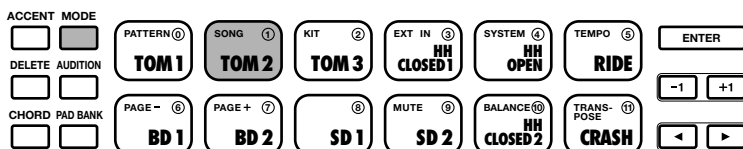


Même lorsque l'interrupteur d'alimentation du RY9 se trouve en position "STANDBY" (appareil hors tension), l'instrument reçoit toujours un flux minimum de courant. Aussi, si vous ne comptez pas employer le RY9 pendant une période prolongée, veillez à débrancher son adaptateur secteur de la prise de courant à laquelle ce dernier est connecté.

## 6. Écoute du morceau de démonstration

Avant d'utiliser le RY9, ou de vous plonger dans l'étude de ses particularités, vous désirez peut-être écouter le morceau de démonstration enregistrée en usine, œuvre qui vous donnera une bonne idée des possibilités de cet instrument. Pour cela, vous devez tout d'abord adopter le mode Morceau.

- Pour passer en mode Morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [SONG].



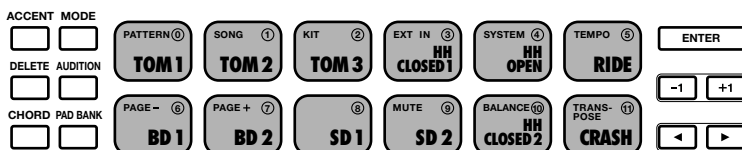
- Pour choisir le morceau de démonstration au moyen de la fonction de Sélection de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [+1] de manière que tous les numéros des morceaux défilent rapidement sur l'écran — jusqu'à ce que le nom de ce morceau, «DEMO», soit affiché dans la partie gauche.



- Pour commander la lecture, appuyez sur le bouton [PLAY].
- Pour arrêter la lecture, appuyez sur le bouton [STOP]. Si vous appuyez une nouvelle fois sur le bouton [PLAY], après avoir agi sur le bouton [STOP], la lecture reprend à partir du point d'arrêt.

## 7. Emploi des pavés de percussion

Dès que la mise sous tension est effectuée, vous pouvez heurter les pavés de percussion pour produire des sons. Écoutez les sons produits par le kit de batterie actuellement choisi.

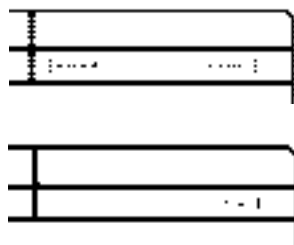


La liste des sonorités de percussion et des kits de batterie figure aux pages 84 et 86.

### Choix de la série de pavés

Deux sonorités de percussion sont attribuées à chaque pavé. L'ensemble des sonorités forment deux séries, série des pavés de «Batterie» et série des pavés de «Percussion».

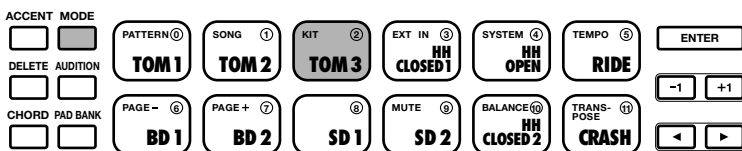
- Pour choisir alternativement une série ou l'autre, appuyez sur le bouton [PAD BANK].
- Tandis que vous procédez ainsi, l'indication «DRUM» (pour la Série des pavés de Batterie), ou l'indication «PERC» (pour la Série des pavés de Percussion), s'affiche sur l'écran.



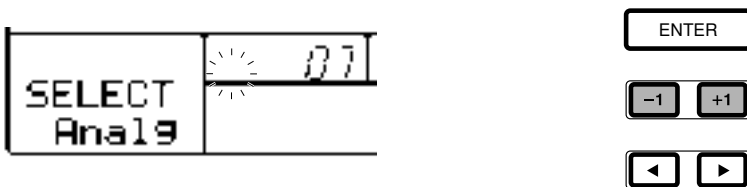
## Choix des kits de batterie

Si la fonction Chase est en service, le kit de batterie actuellement choisi dépend de la figure adoptée. Il existe 16 kits de batterie — 12 kits Préprogrammés et 4 kits Utilisateur. Pour choisir un kit de batterie, vous devez tout d'abord adopter le mode Kit de batterie.

- Pour passer en mode Kit de batterie, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [KIT]. (Pour accéder à la fonction de Sélection de kit de batterie, vous serez peut-être conduit à maintenir un doigt sur le bouton [MODE] et à appuyer plusieurs fois sur le bouton [PAGE-]; la fonction de Sélection de kit de batterie est la première du mode Kit de batterie.)



- L'indication «SELECT» s'affiche, de même que le nom du kit de batterie actuellement choisi. Le numéro du kit de batterie (00 - 15) figure également sur l'écran.
- Pour choisir un autre kit de batterie, appuyez sur le bouton [-1] ou [+1]. Les kits portant les numéros 00 à 11 forment les kits Préprogrammés, les kits portant les numéros 12 à 15 les kits Utilisateur.



Au moment de la sortie d'usine, les kits Préprogrammés portant les numéros 00 à 03 sont attribués aux kits Utilisateur 12 à 15. La liste des 16 kits de batterie et des sonorités attribuées aux pavés de percussion est fournie à la page 86.

## 8. Emploi des figures Préprogrammées

Le RY9 comprend 200 figures d'une mesure (numéros 000 à 199). À chaque figure est associé un accompagnement correspondant à un genre musical donné. Cet accompagnement comporte des pistes pour la Basse, l'Accord 1 et l'Accord 2. La mémoire du RY9 contient autant d'accompagnements que de figures, soit 200, couvrant un large éventail de genres musicaux. (La liste des figures que peut produire le RY9 est donnée à la page 88.)

Les figures Préprogrammées couvrent 50 genres musicaux comprenant chacune quatre Sections. Une Section est soit simplement une «Partie principale A», ou une «Partie principale B», soit un «Interlude AB» (c'est-à-dire un interlude qui conduit naturellement de la partie A à la partie B), ou un «Interlude BA» (un interlude qui conduit naturellement de la partie B à la partie A).

Vous pouvez modifier l'accompagnement indépendamment de la figure (page 32), et changer également l'accord (page 32). Vous avez également la possibilité de rendre l'accompagnement silencieux (page 74), en partie ou en totalité, et de n'écouter que la figure (page 32).

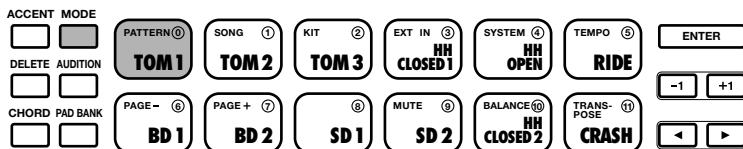


Toutes les modifications apportées aux figures Préprogrammées, à l'exclusion du réglage du Swing, sont temporaires. Lorsque vous choisissez un autre mode, ou une autre figure, puis passez à nouveau en mode Figure, les réglages par défaut sont rétablis.

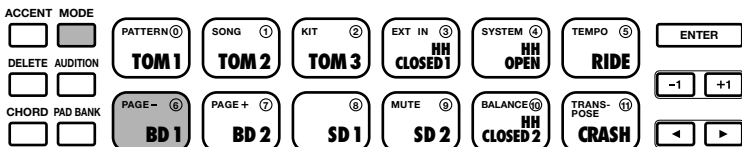


Les figures numéro 192 à 199 ne contiennent pas de données de basse et d'accord.

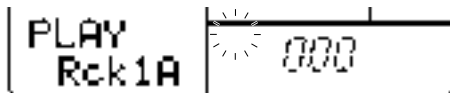
- Pour choisir le mode Figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].



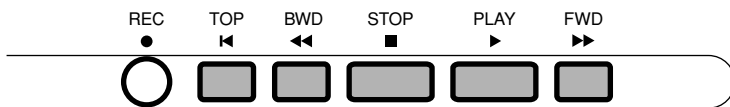
(Pour employer la fonction de Sélection de figure, vous serez peut-être conduit à maintenir un doigt sur le bouton [MODE] et à appuyer plusieurs fois sur le bouton [PAGE-]; la fonction de Sélection de figure est la première du mode Figure.)



- L'indication «PTN» (en regard du numéro de la figure actuellement adoptée) clignote pour vous signaler qu'il est possible de modifier le numéro de la figure.



- Au moyen des boutons [-1] et [+1], choisissez une figure Préprogrammée (numéros 000 à 199). (Les numéros 200 à 249 correspondent aux figures Utilisateur, c'est-à-dire aux figures que vous créez; à sa sortie d'usine, le RY9 ne contient aucune donnée musicale relative aux figures Utilisateur.)
- Pour écouter la figure adoptée, appuyez sur le bouton [PLAY]. La figure se fait entendre aussi longtemps que vous n'appuyez pas sur le bouton [STOP]. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute de la figure à partir du point d'arrêt. Pour reprendre l'écoute de la figure à partir du début, vous devez appuyer sur le bouton [TOP], [BWD] ou [FWD] avant d'agir sur le bouton [PLAY].

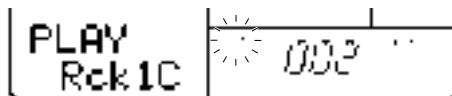


POUR COMMENCER À JOUER

## Choix des figures «suivantes»

Tandis que vous écoutez une figure, vous pouvez préciser celle qui doit suivre immédiatement.

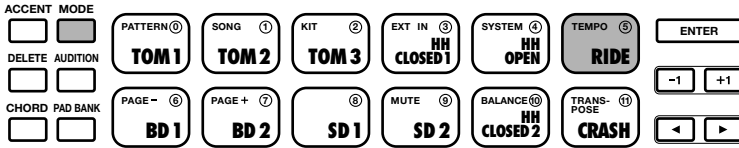
- Pour choisir la figure suivante alors qu'une figure se fait entendre, appuyez simplement sur le bouton [-1] ou le bouton [+1] de manière à préciser le numéro de cette figure. (Voici une bonne occasion de choisir l'une après l'autre toutes les figures Préprogrammées pour vous rendre compte de leur contenu!)



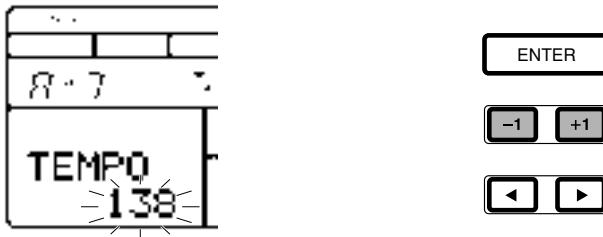
## Modification du tempo

Vous pouvez modifier le tempo alors qu'une figure se fait entendre ou non. À chaque figure Préprogrammée est associé un «tempo initial». Au moment où vous choisissez une figure, c'est le tempo initial qui est employé.

- Pour modifier le tempo, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [TEMPO], ce qui a pour effet de passer en mode Tempo.



L'indication «TEMPO» est alors affichée dans la partie gauche de l'écran et la valeur actuelle du tempo clignote. Précisez, à l'aide des boutons [-1] et [+1], la nouvelle valeur que doit prendre le tempo. Le tempo employé pour l'écoute peut prendre toute valeur comprise entre 40 et 250 battements par minute.



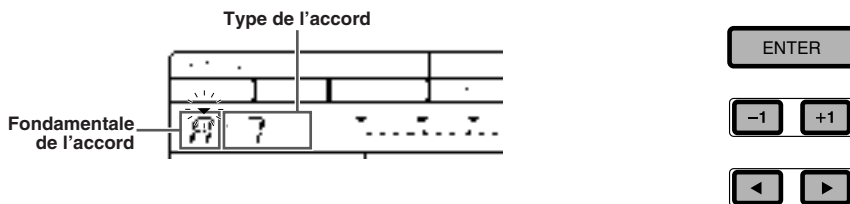
- Pour quitter le Tempo, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].

## Modification de l'accord d'accompagnement

Vous pouvez modifier la note fondamentale de l'accord d'accompagnement, ou la nature de l'accord, alors que cet accord se fait entendre ou non. Toutes les données que portent les pistes d'accompagnement sont automatiquement modifiées pour tenir compte du nouvel accord.

- Pour modifier l'accord d'accompagnement, vous devez tout d'abord choisir le fonction d'Attribution d'accord en appuyant sur le bouton [CHORD]. Un petit triangle noir inversé clignote alors dans la partie supérieure gauche de l'écran.

- Pour choisir la Fondamentale de l'accord, ou le Type de l'accord, utilisez les boutons [◀] et [▶]. Le triangle se place en regard de la sélection.
- Pour modifier la Fondamentale ou le Type de l'accord d'accompagnement, appuyez sur le bouton [-1] ou [+1] puis sur le bouton [ENTER] de manière à valider votre choix.



- Pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [CHORD].

**POUR COMMENCER  
À JOUER**

## Choix de l'accompagnement

Les accompagnements comportent des pistes pour la Basse, l'Accord 1 et l'Accord 2 sur lesquelles sont enregistrées des données qui dépendent étroitement des figures Préprogrammées. Vous ne pouvez pas modifier un accompagnement, mais vous avez la possibilité d'opter momentanément pour un accompagnement différent de celui correspondant à la figure choisie.

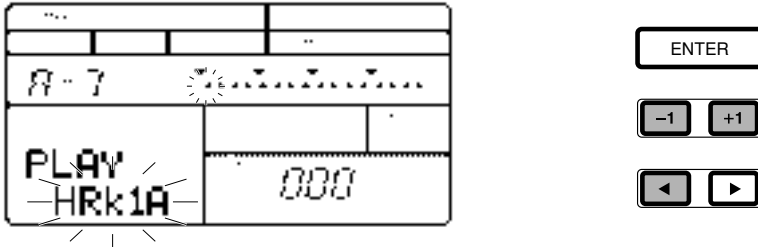
- Pour choisir un accompagnement grâce à la fonction de Sélection de figure du mode Figure, appuyez sur le bouton [◀] de manière à amener le curseur clignotant en regard du nom de l'accompagnement; ce dernier clignote alors pour vous signaler qu'il est maintenant possible de choisir un accompagnement différent de celui correspondant à la figure adoptée. (Voici une bonne occasion d'écouter l'effet produit par les différents accompagnements et les différentes figures!)



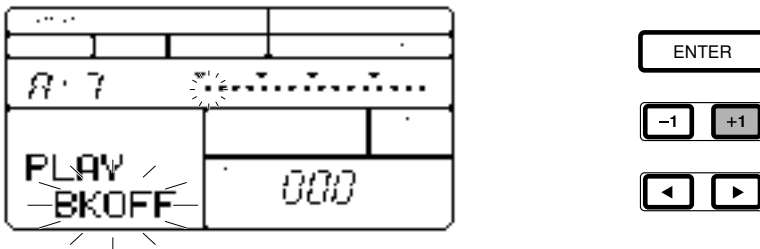
Les figures numéro 192 à 199 ne contiennent pas de données de basse et d'accord.



- Tandis que le nom de l'accompagnement clignote, vous maintenez un doigt sur le bouton [-1] ou [+1] de façon à faire défiler la liste des accompagnements disponibles; le dernier poste de cette liste correspond à «Absence d'accompagnement».



- Pour mettre hors service l'accompagnement, choisissez donc le dernier poste de la liste, l'indication «BKOFF» s'affiche sur l'écran. (Pour remettre en service l'accompagnement, appuyez sur le bouton [-1] autant de fois qu'il est nécessaire pour choisir l'accompagnement qui vous intéresse.)

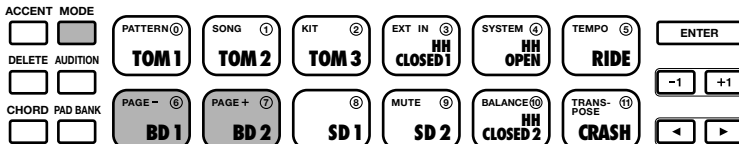


**POUR COMMENCER À JOUER**

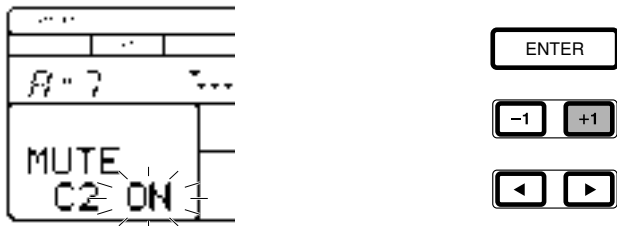
## Pour rendre silencieuse une piste de l'accompagnement

Vous pouvez rendre silencieuse (mettre hors service) une ou plusieurs pistes portant les données de l'accompagnement. Pour cela, vous devez tout d'abord adopter le mode Silence en maintenant un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur le bouton [MUTE].

- Pour sélectionner la piste de la Basse, de l'Accord 1 ou de l'Accord 2, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+].



Silence de la piste de Basse (B) est la première fonction du mode Silence, Silence de la piste d'Accord 1 (C1) la deuxième, et Silence de la piste d'Accord 2 (C2) la troisième. L'indication «MUTE B (ou C1, ou C2) OF» s'affiche pour signaler que vous avez employé la fonction de Silence de piste et que cette fonction n'est pas en service. Pour mettre en service cette fonction, appuyez sur le bouton [+1]. L'indication «ON» s'affiche alors et les données que porte la piste cessent d'être lues. (Pour remettre hors service la fonction de Silence de piste, appuyez sur le bouton [-1].)

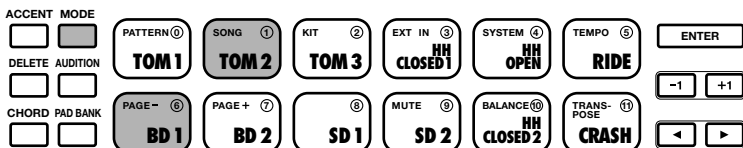


- Pour quitter le mode silence, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].

## 9. Emploi des morceaux Préprogrammés

Les morceaux Préprogrammés ont pour objet de vous donner des idées de composition; vous pouvez également les employer comme accompagnements. Le RY9 comprend 50 morceaux Préprogrammés (00 - 49) couvrant plusieurs genres de musique contemporaine.

- Pour choisir un morceau Préprogrammé, vous devez tout d'abord adopter le mode Morceau en maintenant un doigt sur le bouton [MODE] et en appuyant sur le bouton [SONG]. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez à plusieurs reprises sur le bouton [PAGE-] de manière à accéder à la fonction de Sélection de morceau qui est la première du mode Morceau.

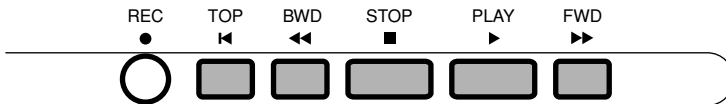


- L'indication «SONG» (elle est située dans la partie inférieure gauche de l'écran, au-dessus d'un nombre à deux chiffres) clignote vous signalant qu'il est possible de choisir un autre numéro de morceau.

- Au moyen du bouton [-1] ou [+1], choisissez un morceau Préprogrammé (numéros 00 à 49). (Les numéros 50 à 99 correspondent aux morceaux Utilisateur, c'est-à-dire aux morceaux que vous composez; à sa sortie d'usine, le RY9 ne contient aucune donnée musicale relative aux morceaux Utilisateur.)



- Pour écouter le morceau Préprogrammé choisi, appuyez sur le bouton [PLAY]. (Si la fonction de Répétition est en service, le morceau est joué de manière ininterrompue, jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [STOP]; reportez-vous à la page 43.)
- Pour arrêter l'écoute avant la fin du morceau, appuyez sur le bouton [STOP]. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute à partir du point d'arrêt. Pour reprendre l'écoute à partir du début du morceau, vous devez appuyer sur le bouton [TOP] avant d'agir sur le bouton [PLAY].



- Pour préciser à partir de quelle mesure doit commencer l'écoute, agissez sur les boutons [BWD] ou [FWD] avant d'appuyer sur le bouton [PLAY].



The RY9 has 28-note polyphony, which means the maximum number of notes that can sound at one time is 28. In some cases, some of the voices may be "truncated", or cut off, or may not sound at all.

**POUR COMMENCER  
À JOUER**

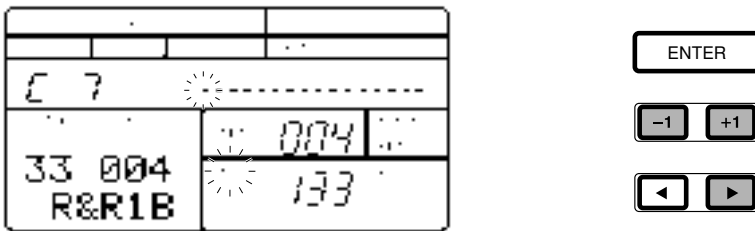
## Modification de la figure et de l'accompagnement

Il est très facile de modifier la figure et l'accompagnement du morceau que vous avez choisi, qu'il se fasse entendre ou non.

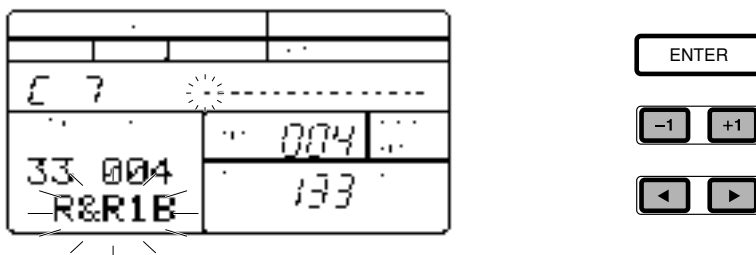
Après avoir choisi la fonction de Sélection de morceau du mode Morceau et un morceau, appuyez sur le bouton [PLAY] pour commander la lecture du morceau. Le curseur clignotant passe alors de «SONG» (partie inférieure gauche de l'écran) à «PTN» (partie inférieure droite de l'écran) pour vous signaler qu'il est possible de modifier la figure.

Au moment où vous choisissez un autre numéro de figure, la figure et l'accompagnement sont modifiés.

- Pour choisir une autre figure, commandez la lecture ou appuyez une ou deux fois sur le bouton [◀] de sorte que le curseur se place en regard de l'indication «PTN». Cela fait, choisissez la nouvelle figure à l'aide du bouton [-1] ou [+1].



- Pour modifier l'accompagnement, appuyez sur le bouton [◀] ou [▶] de manière que le curseur clignotant se place en regard du nom de l'accompagnement. Ce nom clignote également pour vous signaler qu'il est possible de choisir un autre accompagnement qui sera joué avec la figure actuellement adoptée. Utilisez le bouton [-1] ou [+1] pour choisir cet accompagnement



Les modifications que vous apportez à la figure et à l'accompagnement du morceau Préprogrammé ne sont prises en compte qu'aussi longtemps que ce morceau est choisi ou que vous n'appuyez pas sur les boutons [TOP], [BWD] ou [FWD] pour choisir une autre mesure du morceau. Dès que vous choisissez un autre morceau, la figure et l'accompagnement par défaut sont rétablis.

**POUR COMMENCER  
À JOUER**

# MODES ET FONCTIONS

## 10. Mode Figure

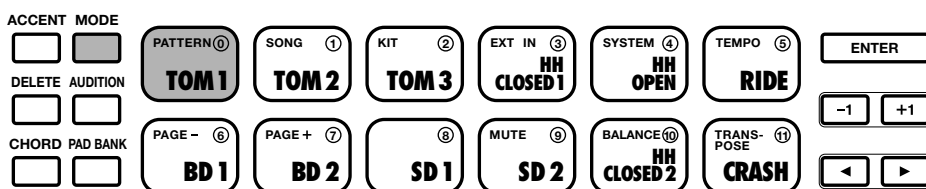
Le mode Figure est l'un des deux principaux modes de fonctionnement du RY9 (l'autre est le mode Morceau). Il se subdivise en deux autres modes: Écoute de figure et Enregistrement de figure.

La liste des figures est donnée à la page 88.

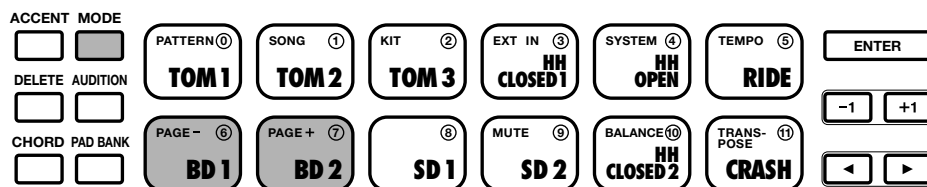
### Mode d'Écoute de figure

Le mode d'Écoute de figure vous offre la possibilité de choisir et d'écouter une figure Préprogrammée ou une figure Utilisateur mais aussi d'attribuer un facteur de Swing à une figure, d'effacer une figure Utilisateur, de copier une figure Préprogrammée ou Utilisateur dans une des mémoires de figure Utilisateur et d'attribuer un accompagnement à une figure Utilisateur.

- **Adoption du mode d'Écoute de figure** - Pour passer en mode d'Écoute de figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN].

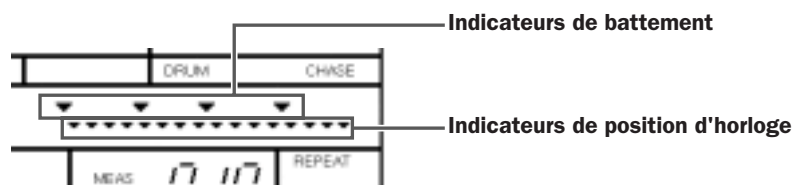


- **Choix d'une fonction** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+] ou [PAGE-] de manière à faire défiler les diverses fonctions disponibles. Au fur et à mesure du défilement, des renseignements relatifs à chaque fonction s'affichent sur l'écran.



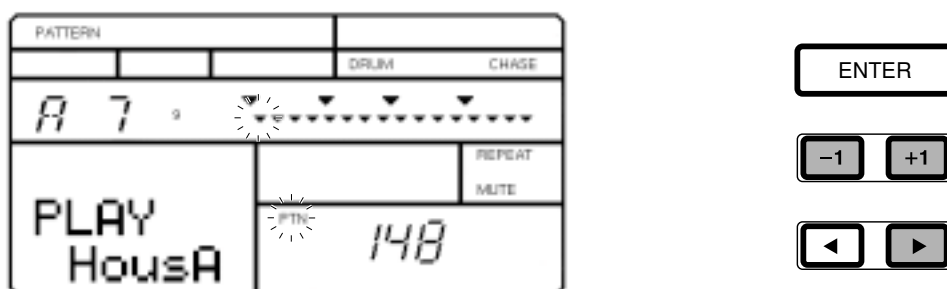
## Les indicateurs de battement et de position d'horloge

Les indicateurs de battement et de position d'horloge figurent dans la partie supérieure droite de l'écran; chaque grand triangle inversé représente un battement de la mesure, chaque petit triangle inversé représente une position d'horloge pour laquelle il existe des données de figure. (Le nombre de triangles de battement et de triangles d'horloge requis pour une mesure dépend du mètre choisi pour la figure.)



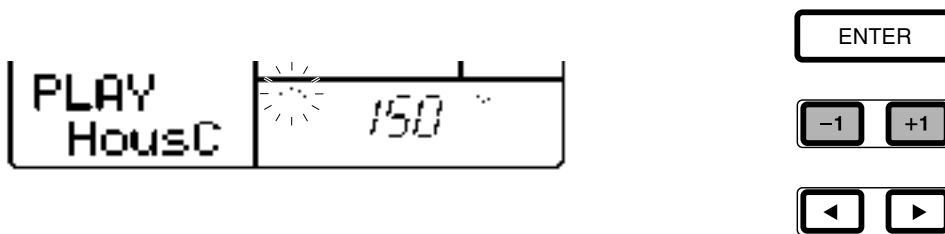
Pendant l'écoute, un indicateur de battement clignote quand survient le temps qui lui correspond; tous les indicateurs clignotent pour le premier temps de la mesure; un indicateur de position d'horloge clignote pour la position d'horloge qui lui correspond.

- **Choix d'une figure** - Placez le curseur clignotant en regard de l'indication «PTN» puis appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir une figure Préprogrammée (numéros 000 à 199) ou une figure Utilisateur (numéros 200 à 249).



- **Départ et arrêt de la lecture d'une figure** - Appuyez sur le bouton [PLAY] pour écouter la figure. Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction de la figure. Appuyez à nouveau sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute de la figure à partir du point d'arrêt.
- **Pour pointer le début de la figure** - La reproduction de la figure étant arrêtée, appuyez sur le bouton [TOP], [BWD] ou [FWD] pour pointer le début de la mesure. Cela fait, lorsque vous appuyez sur le bouton [PLAY], la lecture de la figure commence au début.

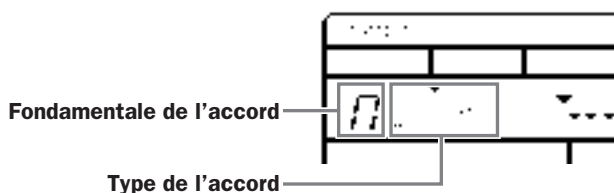
- **Choix de la figure suivante** - Utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour préciser la figure qui doit suivre immédiatement celle qui est en cours de lecture. L'indication «NEXT» s'affiche sur l'écran jusqu'à ce que cette figure suivante soit jouée.



- **Modification de l'accompagnement** - Pour adopter momentanément un accompagnement différent de manière à juger de l'effet qu'il produit en compagnie de la figure choisie (que la figure se fasse entendre ou non), appuyez une fois sur le bouton [◀] de manière que le curseur clignotant se place en regard du nom de l'accompagnement. Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir l'un des 200 accompagnements disponibles. Le dernier poste de la liste des accompagnements est «BKOFF»; il correspond à l'arrêt de l'accompagnement.

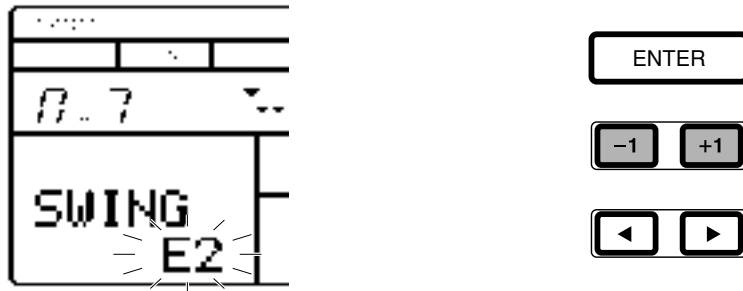


- **Modification de l'accord** - Pour que l'accompagnement soit temporairement basé sur un accord différent, appuyez sur le bouton [CHORD] de manière à accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, appuyez sur le bouton [◀] pour placer le curseur en regard de l'indication de la Fondamentale de l'accord puis précisez cette fondamentale au moyen des boutons [+1] ou [-1]. Pareillement, placez le curseur en regard de l'indication du Type de l'accord et précisez ce type au moyen du bouton [+1] ou [-1]. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton [CHORD] pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord. (La liste des types d'accord est donnée à la page 51.)





- **Attribution d'un facteur de Swing à une figure** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à accéder à la fonction Swing. L'indication «SWING» s'affiche, accompagnée du réglage actuel (OFF, E1 - E9, S1 - S5). Pour attribuer un facteur de Swing à la figure actuellement choisie, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1]. Le réglage du Swing a aussi une action sur l'accompagnement. Si un réglage de Swing est prévu pour une figure donnée, l'indication «SWING» s'affiche à la partie supérieure de l'écran dès que vous choisissez cette figure.



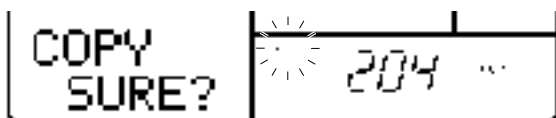
Il existe deux types de facteur de Swing: les facteurs E pour les mesures à 8 temps, les facteurs S pour les mesures à 16 temps. Selon la nature du Swing adopté, ou de la figure choisie, la fonction de Swing peut être sans effet apparent.

- **Effacement d'une figure Utilisateur** - La reproduction de la figure étant arrêtée, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à accéder à la fonction d'Effacement de figure. L'indication «CLEAR SURE?» s'affiche sur l'écran. Précisez le numéro (200 à 249) de la figure au moyen du bouton [+1] ou [-1]. Cela fait, appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer les données. L'indication «EMPTY» s'affiche alors à côté du numéro de la figure. (Pour quitter la fonction d'Effacement, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)



Si l'indication «PRESET» apparaît momentanément sur l'écran au moment où vous appuyez sur le bouton [ENTER], cela signifie que vous tentez d'effacer une figure Préprogrammée, ce qui est impossible. En ce cas, répétez les opérations en veillant à choisir un numéro de figure Utilisateur (numéros 200 à 249).

- **Copie de la figure actuellement adoptée** - La reproduction de la figure étant arrêtée, choisissez tout d'abord la figure que vous désirez copier. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE+] de manière à accéder à la fonction de Copie de figure. L'indication «COPY SURE?» s'affiche sur l'écran. Au moyen du bouton [+1] ou [-1], choisissez le numéro de figure Utilisateur (numéros 200 à 249) devant recevoir la figure Préprogrammée, ou la figure Utilisateur, que vous avez choisi. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour copier cette figure. (Pour quitter la fonction de Copie, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)

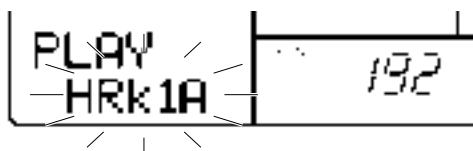


Les données copiées dans la mémoire de la figure Utilisateur incluent le tempo initial, le réglage du Swing, le kit de batterie et l'accompagnement. Si la mémoire de figure Utilisateur visée contient une figure dont le mètre est différent de celui de la figure à copier, l'indication «TS NOT MATCH» s'affiche temporairement au moment où vous appuyez sur le bouton [ENTER]. En ce cas, effacez le contenu de cette mémoire de figure Utilisateur et répétez les opérations.



Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF3.)

- **Attribution d'un accompagnement à une figure Utilisateur** - Vous pouvez attribuer un quelconque des 200 accompagnements à une figure Utilisateur, accompagnement qui se fera alors entendre en même temps que la figure. Pour cela, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE-] de manière à accéder à la fonction de Sélection de figure. Appuyez sur le bouton [◀] pour placer le curseur en regard du nom de l'accompagnement puis utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour choisir l'accompagnement qui vous intéresse. (Vous avez également la possibilité de supprimer l'accompagnement en choisissant «BKOFF».)



Les figures numéro 192 à 199 ne contiennent pas de données de basse et d'accord.

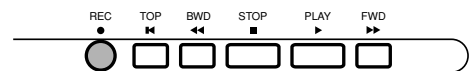
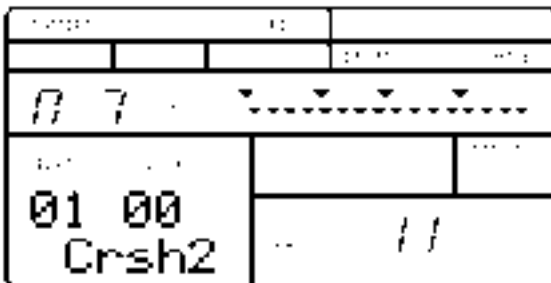
## Mode d'Enregistrement de figure

Le mode d'Enregistrement de figure vous donne le moyen d'enregistrer une figure en temps réel ou pas à pas, de préciser le mètre (indication de la mesure) de la figure avant l'enregistrement et de placer des accents pour obtenir un effet dynamique. Vous pouvez copier une figure Préprogrammée dans une mémoire de figure Utilisateur puis la modifier, ou encore effacer le contenu d'une mémoire de figure Utilisateur (ou choisir une mémoire vide) et composer la figure en ne faisant appel qu'à votre inspiration.



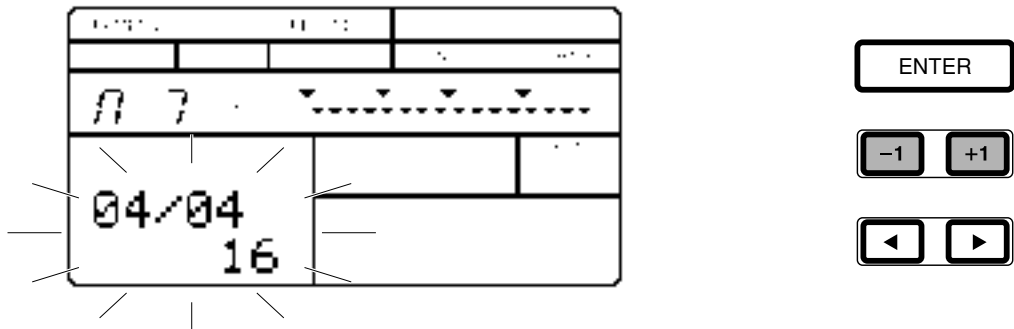
Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous ne pouvez pas enregistrer la figure Utilisateur. En ce cas, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF3.)

- **Adoption du mode d'Enregistrement de figure** - Tout d'abord, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PATTERN] de manière à passer en mode Figure. Cela fait, appuyez sur le bouton [REC] pour passer en mode d'Attente d'enregistrement de figure; le RY9 est alors prêt à enregistrer — en temps réel ou pas à pas — et l'indication du battement et de l'horloge est placée en regard du premier temps de la mesure. Sur l'écran sont affichés l'accord, le temps et l'horloge actuels, le nom de la sonorité de percussion du pavé de percussion choisi et le numéro de ce pavé. (Pour quitter le mode d'Enregistrement de figure, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)



Vous ne pouvez pas passer en mode d'Enregistrement de figure si vous avez choisi une figure Préprogrammée (numéros 000 à 199). Si, dans ces conditions, vous appuyez sur le bouton [REC], l'indication «PRESET» s'affiche momentanément pour vous rappeler qu'il faut choisir une figure Utilisateur.

- **Indication de la mesure** - Si vous souhaitez composer une figure en ne faisant appel qu'à votre inspiration et préciser une indication de mesure, vous devez, avant d'adopter l'enregistrement en temps réel ou pas à pas, définir le mètre d'une figure Utilisateur vide, opération qui implique que le RY9 soit en mode d'Attente d'enregistrement de figure. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+]. Au moyen du bouton [+1] ou [-1], précisez le mètre. Pour repasser en mode d'Attente d'enregistrement de figure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].



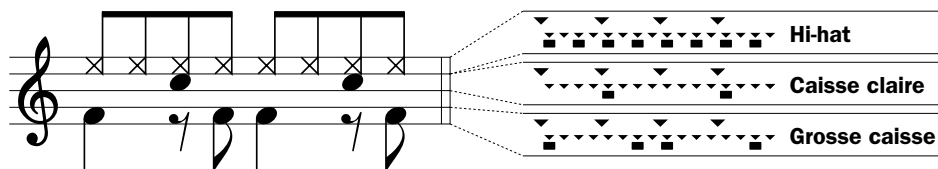
### Définition de l'indication de la mesure

Vous ne pouvez pas changer l'indication de la mesure d'une figure existante, mais vous pouvez définir l'indication de la mesure d'une figure Utilisateur vide. Le tableau suivant précise les indications de mesure et les valeurs de quantification que vous pouvez employer.

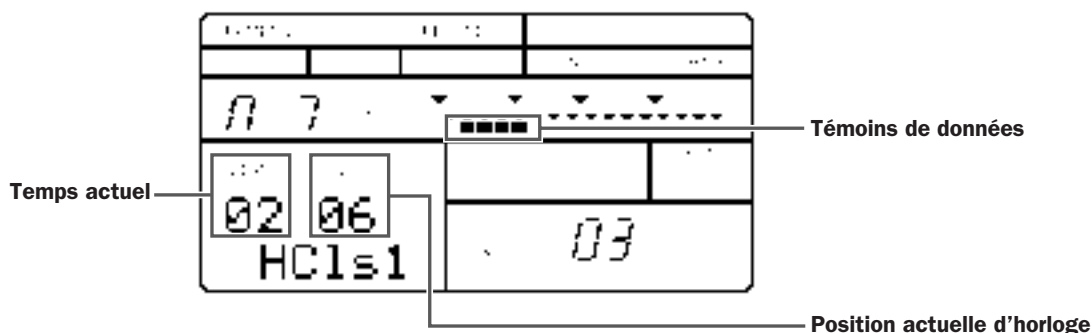
Indications de mesure	Valeurs de quantification
01/04	12, 16, 24, 32
02/04	12, 16, 24, 32
03/04	12, 16
04/04	12, 16
05/04	12
01/08	16, 24, 32
03/08	16, 24, 32
05/08	16, 24
07/08	16
01/16	16, 32
03/16	16, 32
05/16	16, 32
07/16	16, 32
09/16	16
11/16	16
13/16	16
15/16	16

## Exemple d'une partition pour batterie: Figure «8 beat»

Au cours de l'enregistrement d'une figure «8 beat», voici ce qui s'affiche.



- **Adoption du mode d'Enregistrement pas à pas** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de figure, il vous suffit d'appuyer sur un des pavés de percussion, ou sur le bouton [ACCENT], pour provoquer l'enregistrement pas à pas. (Pour quitter le mode d'Enregistrement pas à pas, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)
- **Enregistrement pas à pas** - Enregistrer pas à pas consiste à placer l'indicateur de position d'horloge sur une position précise au moyen des boutons [FWD], [BWD] ou [TOP] puis à préciser le signal de percussion correspondant en appuyant sur le pavé de percussion qui convient. Au cours de cette dernière opération, un petit carré noir s'affiche sous l'indicateur de position d'horloge pour signaler que des données existent à cet emplacement, données qui ont trait au pavé de percussion utilisé, puis l'indicateur de position d'horloge avance d'une position.



Le RY9 interdit automatiquement l'enregistrement de notes illogiques telles que «High-hat» ouvert et fermé en même temps. La sonorité de percussion attribuée au pavé portant le numéro le plus élevé a la priorité.

- **Adoption du mode d'Enregistrement en temps réel** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de figure, il vous suffit d'appuyer sur le bouton [PLAY] pour provoquer l'enregistrement en temps réel. Le métronome compte pour rien (le nombre de battements de mesure pour rien s'affiche et dépend du mètre choisi) après quoi l'enregistrement en temps réel débute. (Pour quitter le mode d'Enregistrement en temps réel, appuyez sur le bouton [STOP] puis, une nouvelle fois, sur le bouton [REC].)
- **Enregistrement en temps réel** - Enregistrer en temps réel consiste simplement à heurter les pavés de percussion convenables après le battement de mesure pour rien, et en cadence avec les déclics du métronome. Vous pouvez ajouter autant de signaux de percussion qu'il vous plaît puisque la mesure se répète sans interruption. Tandis que vous jouez, un petit carré noir s'affiche sous l'indicateur de position d'horloge pour signaler que des données existent à cet emplacement, données qui ont trait au pavé de percussion utilisé. Pour quitter le mode d'enregistrement en temps réel, appuyez sur le bouton [STOP].
- **Écoute des sonorités de percussion** - Que le RY9 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous avez la possibilité d'écouter les sonorités produites par les pavés de percussion sans pour autant enregistrer ces sonorités. Maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et heurter un pavé pour écouter les sons qu'il produit.



Les petits carrés noirs ne figurent sous les indicateurs de position d'horloge que dans la mesure où vous avez choisi un pavé de percussion portant des données rythmiques.



Lorsque vous appuyez sur le bouton [FWD] ou [BWD] pour accéder à une autre position d'horloge, chaque position d'horloge contenant des données provoque l'émission des sons qui leur correspondent.

- **Effacement d'une donnée de percussion** - Que le RY9 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous pouvez effacer le signal de percussion enregistré correspondant à un temps donné. Pour cela, maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le pavé de percussion qui convient pour la position d'horloge appropriée.

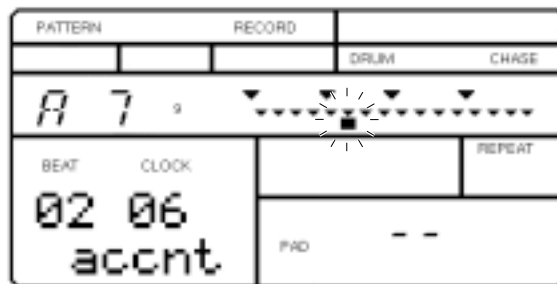
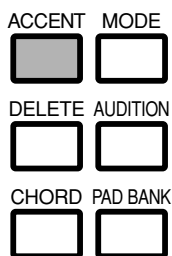


Dans le cas du mode d'Enregistrement pas à pas, vous disposez d'un autre moyen d'effacer un signal de percussion. Tout d'abord, écoutez les sons produits par le pavé de percussion sans les enregistrer; en procédant ainsi, les carrés noirs rappelant qu'il existe des données relatives à ce pavé, s'affichent sous les indicateurs de position d'horloge. Cela fait, amenez l'indicateur de position d'horloge à l'emplacement désiré puis maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER].

## Accentuation d'une figure

Le bouton [ACCENT] vous offre la possibilité d'ajouter ou d'effacer un accent tout comme vous le faites pour enregistrer ou effacer un signal de percussion. (Vous pouvez définir les niveaux d'accentuation des pavés des kits de batterie Utilisateur. Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 59.)

- **Ajout d'un accent** - En mode d'Écoute de figure, vous ajoutez un accent en temps réel en maintenant un doigt sur le bouton [ACCENT] tandis que vous heurtez un pavé de percussion. En mode d'Enregistrement, la pression sur le bouton [ACCENT] provoque l'enregistrement d'un accent pour la position actuelle d'horloge. L'indication «accnt» s'affiche sur l'écran pour signaler que vous avez accédé à la fonction d'Attribution d'accent. (Pour abandonner cette fonction, maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et appuyez sur un des pavés de percussion.)



- **Écoute des accents** - Que le RY9 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous pouvez juger de l'effet produit par un accent sans pour autant enregistrer cet accent. Maintenez un doigt sur le bouton [AUDITION] et appuyez sur le bouton [ACCENT] pour connaître les sonorités accentuées.
- **Effacement d'un accent** - Que le RY9 soit en mode d'Enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous pouvez effacer un accent en maintenant un doigt sur le bouton [DELETE] et en appuyant sur le bouton [ACCENT] pour la position d'horloge qui convient.



Dans le cas du mode d'Enregistrement pas à pas, vous disposez d'un autre moyen d'effacer un accent. Tout d'abord, écoutez l'effet produit par l'accent en maintenant un doigt sur le bouton [AUDITION] et en appuyant sur le bouton [ACCENT]; en procédant ainsi, les carrés noirs rappelant les emplacements des accents, s'affichent sous les indicateurs d'horloge. Cela fait, amenez l'indicateur de position d'horloge à l'emplacement désiré puis maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER].

- **Attribution d'un accompagnement** - Vous pouvez attribuer un quelconque des 200 accompagnements à une figure Utilisateur, accompagnement qui se fera alors entendre en même temps que la figure. (Pour de plus amples détails, reportez-vous à la page 34.)
- **En cas de dépassement de la capacité polyphonique** - Le RY9 est capable de produire simultanément 28 notes. Il peut arriver que la figure que vous avez composée soit telle que plusieurs sonorités de percussion doivent être jouées en même temps que des notes de basse ou d'accord existantes. En ce cas, ces sonorités de percussion seront soit «amputées», soit tout simplement supprimées.



La mise hors tension du RY9 alors qu'il est en mode d'Enregistrement de morceau, ou qu'il exécute une fonction de Copie ou d'Effacement, peut provoquer la perte irrémédiable de toutes les données Utilisateur.



Selon la quantité de données enregistrées, vous ne pourrez peut-être pas enregistrer tous les figures Utilisateur.



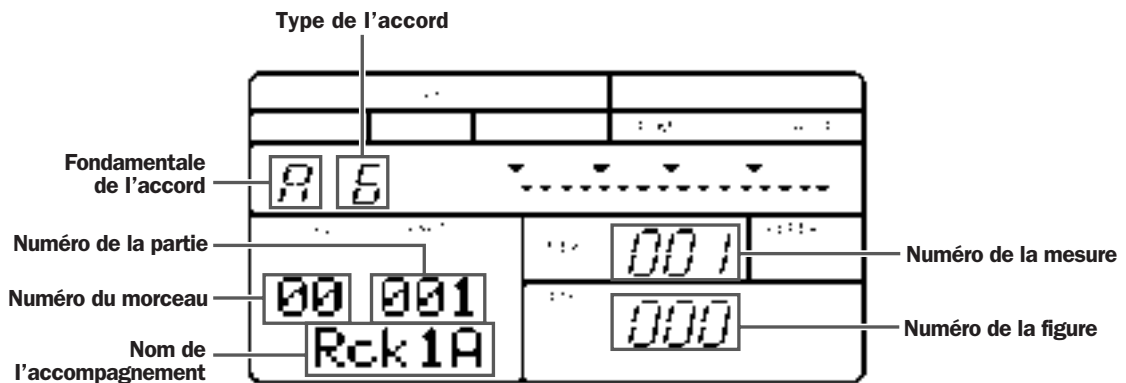
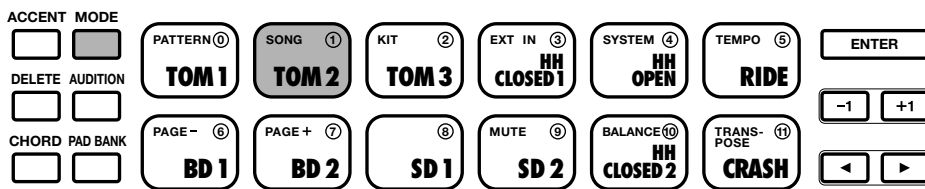
# 11. Mode Morceau

Le mode Morceau est l'un des deux principaux modes de fonctionnement du RY9 (l'autre est le mode Figure). Il se subdivise en deux autres modes: Écoute de morceau et Enregistrement de morceau.

## Mode d'Écoute de morceau

Le mode d'Écoute de morceau vous offre la possibilité de choisir et d'écouter un morceau Préprogrammé ou un morceau Utilisateur, mais aussi de faire usage des fonctions de Répétition et d'Enchaînement, d'effacer un morceau Utilisateur et de copier un morceau Préprogrammé ou Utilisateur vers une des mémoires de morceau Utilisateur.

- **Adoption du mode d'Écoute de morceau** - Pour passer en mode d'Écoute de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [SONG].



Sur l'écran s'affichent des renseignements concernant la fonction de Sélection de morceau, y compris le numéro du morceau et de la partie, le nom de l'accompagnement, le numéro de la figure, le numéro de la mesure et l'accord.



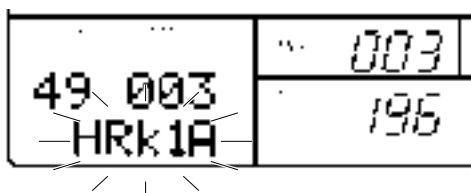
Si la mémoire de morceau Utilisateur ne contient aucune donnée, des tirets (- - -) figurent sur l'écran à l'emplacement du nom de l'accompagnement et du numéro de la figure.

- **Choix d'une fonction** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+] ou [PAGE-] de manière à faire défiler les diverses fonctions disponibles. Au fur et à mesure du défilement, des renseignements relatifs à chaque fonction s'affichent sur l'écran.
  
- **Choix d'un morceau** - Après avoir adopté le mode d'Écoute de morceau, vous pouvez immédiatement choisir un morceau. Ultérieurement, vous devez, au moyen du bouton [◀], placer le curseur clignotant en regard de l'indication «SONG». Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir un morceau Préprogrammé (numéros 00 à 49) ou un morceau Utilisateur (numéros 50 à 99), ou encore le morceau de démonstration. (Lorsque la lecture du morceau est arrêtée, les boutons [◀] et [▶] vous donnent la possibilité de placer le curseur clignotant en regard du numéro d'un morceau, du nom d'un accompagnement ou du numéro d'une figure.)
  
- **Départ et arrêt de la lecture d'un morceau** - Appuyez sur le bouton [PLAY] pour écouter le morceau. Appuyez sur le bouton [STOP] pour arrêter la reproduction du morceau. Appuyez à nouveau sur le bouton [PLAY] pour reprendre l'écoute du morceau à partir du point d'arrêt.
  
- **Pour pointer le début du morceau** - La reproduction du morceau étant arrêtée, appuyez sur le bouton [TOP] pour pointer la première mesure du morceau, ou sur le bouton [BWD] ou [FWD] pour pointer une mesure particulière. Cela fait, lorsque vous appuyez sur le bouton [PLAY], la lecture du morceau commence à partir de la mesure que vous avez ainsi précisée.



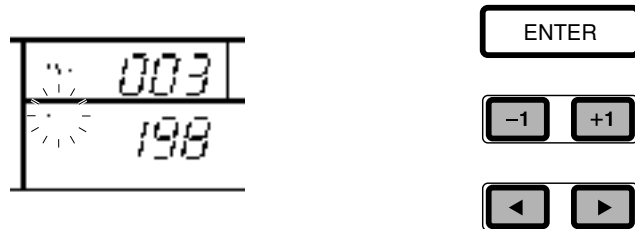
Pour franchir pas à pas chaque mesure, dans un sens ou dans l'autre, utilisez les boutons [FWD] et [BWD]. Pour passer rapidement à l'une des mesures qui suivent ou qui précèdent, maintenez un doigt sur le bouton [FWD] ou [BWD].

- **Modification de l'accompagnement** - Pour adopter momentanément un accompagnement différent de manière à juger de l'effet qu'il produit en compagnie de la figure choisie (que le morceau se fasse pas entendre ou non), appuyez sur le bouton [◀] ou [▶] de manière à placer le curseur clignotant en regard du nom de l'accompagnement. Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour choisir l'un des 200 accompagnements disponibles. Le dernier poste de la liste des accompagnements est «BKOFF»; il correspond à l'arrêt de l'accompagnement.



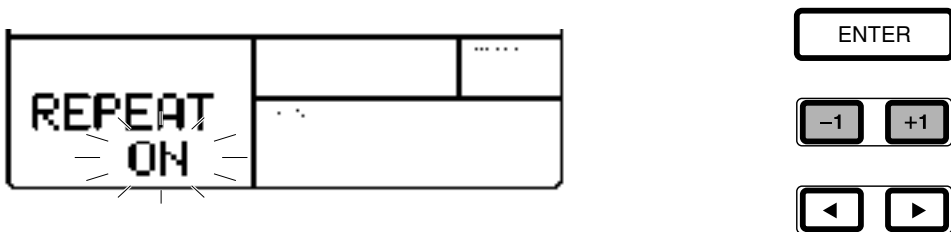
Les figures numéro 192 à 199 ne contiennent pas de données de basse et d'accord.

- **Modification de la figure** - Pour adopter momentanément une figure différente de manière à juger de l'effet qu'elle produit en compagnie du morceau choisi, appuyez sur le bouton [◀] ou [▶] de manière à placer le curseur clignotant en regard de l'indication «PTN». Cela fait, utilisez sur le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le numéro de la figure.

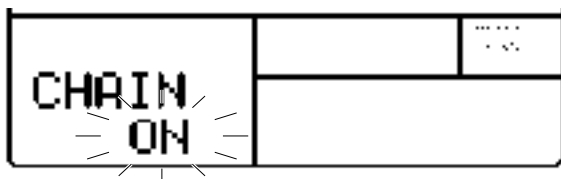


En mode d'Écoute de morceau, les modifications que vous apportez à la figure et à l'accompagnement ne sont que temporaires. Lorsque vous appuyez sur le bouton [TOP] pour pointer le début du morceau, ou sur le bouton [FWD] ou [BWD] pour pointer la mesure particulière à partir de laquelle doit commencer l'écoute, les figures et accompagnements d'origine sont rétablis. Il en est de même lorsque vous quittez le mode Figure puis adoptez à nouveau le mode Figure ou choisissez un autre morceau.

- **Mise en service ou hors service de la fonction de Répétition** - Lorsque la fonction de Répétition est en service, le morceau choisi est répété aussi longtemps que vous n'appuyez pas sur le bouton [STOP]. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Répétition. L'indication «REPEAT» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de «ON» si la fonction est en service et de «OFF» dans le cas contraire. Appuyez sur le bouton [+1] pour mettre en service la fonction de Répétition, et sur le bouton [-1] pour la mettre hors service.



- **Mise en service ou hors service de la fonction d'Enchaînement** - Cette fonction est très commode pour obtenir l'écoute successive de divers morceaux Utilisateur. Lorsque la fin du morceau en cours de lecture est atteinte, les morceaux qui suivent sont automatiquement joués, dans l'ordre numérique, jusqu'à ce que le RY9 rencontre une mémoire de morceau Utilisateur vide, ou que la fin du dernier morceau soit atteinte, ou encore que vous appuyiez sur le bouton [STOP]. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction d'Enchaînement. L'indication «CHAIN» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de «ON» si la fonction est en service et de «OFF» dans le cas contraire. Appuyez sur le bouton [+1] pour mettre en service la fonction d'Enchaînement, et sur le bouton [-1] pour la mettre hors service.



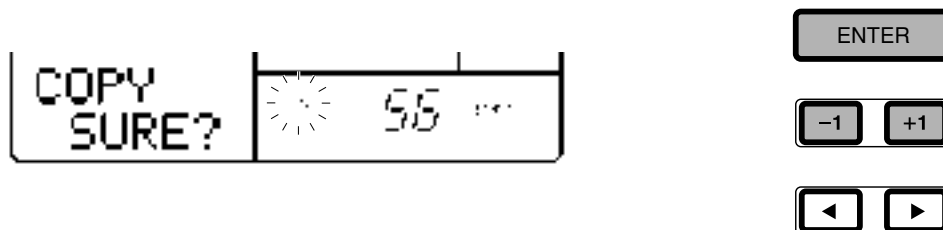
Si vous mettez en service la fonction de Répétition et la fonction d'Enchaînement puis appuyez sur le bouton [PLAY], les morceaux Utilisateur sont joués et répétés, du premier au dernier, jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [STOP].

- Effacement d'un morceau Utilisateur** - La reproduction du morceau étant arrêtée, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à accéder à la fonction d'Effacement de morceau. L'indication «CLEAR SURE?» s'affiche sur l'écran. Précisez le numéro (50 à 99) du morceau au moyen du bouton [+1] ou [-1]. Cela fait, appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer les données. L'indication «EMPTY» s'affiche alors à côté du numéro du morceau. (Pour abandonner la fonction d'effacement de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)



Si l'indication «PRESET» apparaît momentanément sur l'écran au moment où vous appuyez sur le bouton [ENTER], cela signifie que vous tentez d'effacer un morceau Préprogrammé, ce qui est impossible. En ce cas, répétez les opérations en veillant à choisir un numéro de morceau Utilisateur (numéros 50 à 99).

- **Copie du morceau actuellement choisi** - Vous avez la possibilité de copier le morceau actuellement choisi dans une mémoire de morceau Utilisateur. La reproduction dumorceau étant arrêtée, choisissez tout d'abord le morceau que vous désirez copier. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE+] de manière à accéder à la fonction de Copie de morceau. L'indication «COPY SURE?» s'affiche sur l'écran. Au moyen du bouton [+1] ou [-1], choisissez le numéro de morceau Utilisateur (numéros 50 à 99) devant recevoir le morceau Préprogrammé, ou le morceau Utilisateur, que vous avez choisi. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour copier ce morceau. (Pour abandonner la fonction de Copie de morceau, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-].)



La valeur du tempo initial fait partie intégrante de la copie.



Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF3.)

## Mode d'Enregistrement de morceau

Le mode d'Enregistrement de morceau vous donne le moyen d'enregistrer un morceau en temps réel ou pas à pas en précisant quelles figures Préprogrammées ou Utilisateur (et les accompagnements correspondants) constituent chaque partie du morceau égale à une mesure, puis en spécifiant les modifications d'accord devant intervenir en des emplacements précis d'horloge.

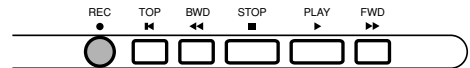
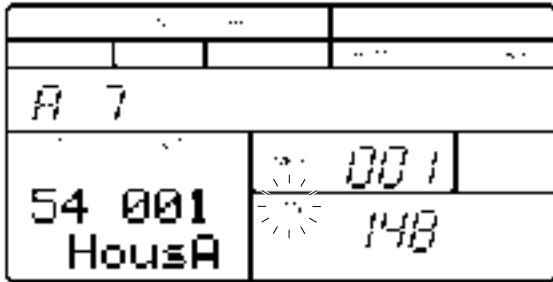
Chaque morceau est formé de deux «pistes» — une piste pour la figure (figures Préprogrammées et Utilisateur qui constituent le morceau) et une piste pour les accords (sur laquelle sont enregistrés les changements d'accord intervenant sur l'ensemble du morceau). Chaque piste est indépendante, c'est-à-dire que toute modification apportée aux données que porte une piste est sans effet sur les données de l'autre piste. Vous pouvez donc, à titre d'exemple, introduire ou effacer une figure sans altérer la piste des accords et inversement.

Au moment de la composition d'un morceau, vous pouvez mettre à profit les Sections de morceau du RY9 pour créer un air qui se développe naturellement. Vous savez que les figures Préprogrammées couvrent 50 genres musicaux et que chacune est divisée en quatre Sections: Partie principale A, Partie principale B, Interlude AB et Interlude BA. Vous pouvez donc, par exemple, employez les Sections Principale A et Principale B pour les paroles et le chœur, la Section Interlude AB pour obtenir une transition naturelle entre la partie principale A et la partie principale B, et enfin, l'interlude BA pour conduire, pareillement, de la partie principale B à la partie principale A.



Si l'indication «MEMORY FULL» s'affiche, vous ne pouvez pas enregistrer le morceau Utilisateur. En ce cas, vous devez tout d'abord libérer de la mémoire en effaçant les figures ou les morceaux Utilisateur inutiles. (Avant de procéder à quelque effacement que ce soit, il peut être souhaitable de copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF3.)

- **Adoption du mode d'Enregistrement de morceau** - Tout d'abord, passez en mode Morceau et choisissez une mémoire de morceau Utilisateur. Cela fait, appuyez sur le bouton [REC] pour passer en mode d'Attente d'enregistrement de morceau; le RY9 est alors prêt à enregistrer — en temps réel ou pas à pas. (Pour quitter le mode d'Enregistrement de morceau, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)



Vous ne pouvez pas passer en mode d'Enregistrement de morceau si vous avez choisi un morceau Préprogrammé (numéros 00 à 49). Si, dans ces conditions, vous appuyez sur le bouton [REC], l'indication «PRESET» s'affiche momentanément pour vous rappeler qu'il faut choisir un morceau Utilisateur.

- **Adoption du mode d'Enregistrement pas à pas** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de morceau, vous pouvez immédiatement enregistrer les données. (Pour quitter le mode d'Enregistrement de morceau, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [REC].)

- **Enregistrement pas à pas** - L'enregistrement pas à pas comporte deux opérations distinctes:

1. Enregistrement, sur la piste des figures, des «parties» du morceau valant chacune une mesure par sélection d'un numéro de figure Préprogrammée ou Utilisateur au moyen du boutons [+1] ou [-1].
2. Enregistrement, sur la piste des accords, des changements d'accord grâce à la fonction d'Attribution d'accord.



En mode d'Enregistrement pas à pas, une pression sur le bouton [ENTER] après choix d'un numéro de figure, provoque le déplacement de la position d'horloge d'une valeur égale à une mesure de sorte que tout est prêt pour la partie suivante. Cette disposition est très commode pour enregistrer à plusieurs reprises la même figure puisqu'il vous suffit alors d'appuyer sur le bouton [ENTER] autant de fois qu'il est nécessaire.



Selon la quantité de données enregistrées, vous ne pourrez peut-être pas enregistrer tous les morceaux Utilisateur.

■ **Adoption du mode d'Enregistrement en temps réel** - Après avoir choisi le mode d'Attente d'enregistrement de figure, il vous suffit d'appuyer sur le bouton [PLAY] pour provoquer l'enregistrement en temps réel. Le métronome compte pour rien (le nombre de battements de mesure pour rien s'affiche et dépend du mètre choisi) après quoi l'enregistrement en temps réel débute. (Pour quitter le mode d'Enregistrement en temps réel, appuyez sur le bouton [STOP] puis, une nouvelle fois, sur le bouton [REC].)

■ **Enregistrement en temps réel** - L'enregistrement en temps réel comporte également deux opérations distinctes:

1. Enregistrement, sur la piste des figures, des parties du morceau valant chacune une mesure par sélection de chaque figure «suivante» au moyen des boutons [+1] et [-1], cela jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [STOP].
2. Enregistrement, sur la piste des accords, des changements d'accord grâce à la fonction d'Attribution d'accord.

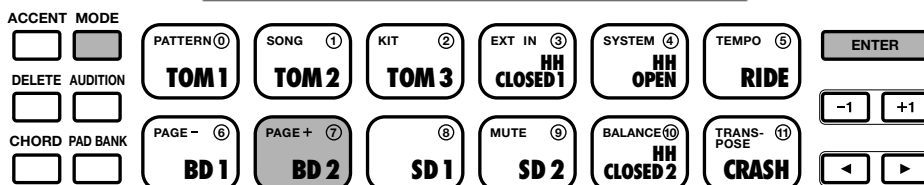
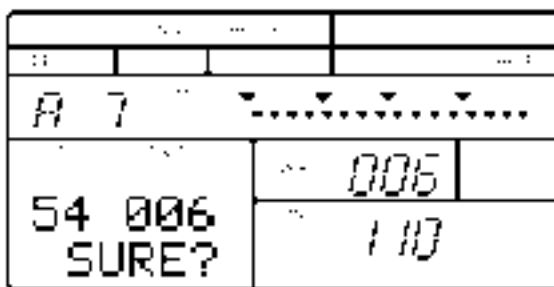


Après enregistrement des figures qui composent le morceau, les indicateurs de position de battement et d'horloge (c'est-à-dire les triangles inversés à la partie supérieure droite de l'écran) s'affichent pour vous signaler que le morceau contient des données rythmiques.



L'action sur le bouton [PLAY] visant à faire appel à l'enregistrement en temps réel, provoque l'effacement de toutes les données existantes.

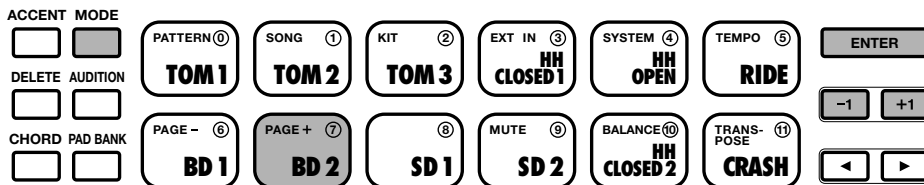
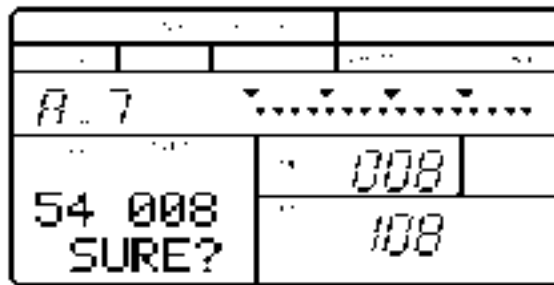
■ **Effacement d'une figure** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, effacer une figure qui ne convient pas. Tout d'abord, passez en mode d'Enregistrement de morceau puis, au moyen des boutons [FWD] et [BWD], localisez la mesure comportant la figure à effacer. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «DEL» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer la figure. (Toutes les parties qui suivent celle que vous effacez sont déplacées de manière à combler le vide créé par l'effacement.)





N'oubliez pas que les pistes de figure et d'accord sont indépendantes. Lorsque vous effacez une figure, tout ce qui suit est déplacé pour tenir compte de cela. En conséquence, veillez à ce que cet effacement n'altère pas la structure du morceau du point de vue des accords.

- **Introduction d'une figure** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, introduire une figure qui faisait défaut. Tout d'abord, passez en mode d'Enregistrement de morceau puis, au moyen des boutons [FWD] et [BWD], localisez la mesure qui doit suivre celle qui contiendra cette figure. Cela fait, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez deux fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «INS» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Au moyen du bouton [-1] ou [+1], choisissez la figure à introduire. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour introduire cette figure. (Toutes les parties qui suivent celle que vous introduisez sont déplacées de sorte que le morceau comporte une partie supplémentaire.)



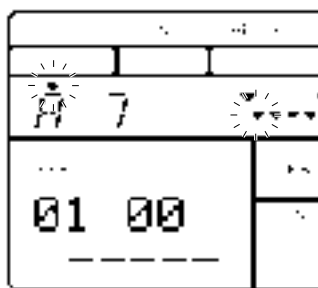
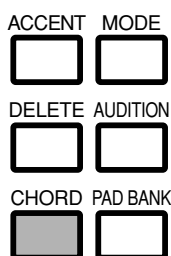
N'oubliez pas que les pistes de figure et d'accord sont indépendantes. Lorsque vous introduisez une figure, tout ce qui suit est déplacé pour tenir compte de cela. En conséquence, veillez à ce que cette introduction n'altère pas la structure du morceau du point de vue des accords.



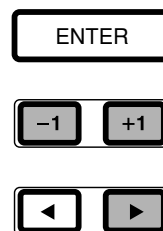
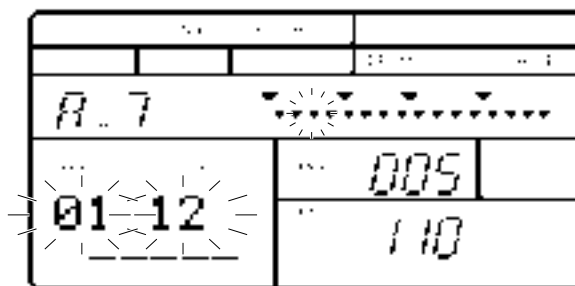
## Enregistrement des changements d'accord

Pour être en mesure d'enregistrer les changements d'accord sur la piste des accords et en des points précis d'horloge, vous devez tout d'abord accéder à la fonction d'Attribution d'accord.

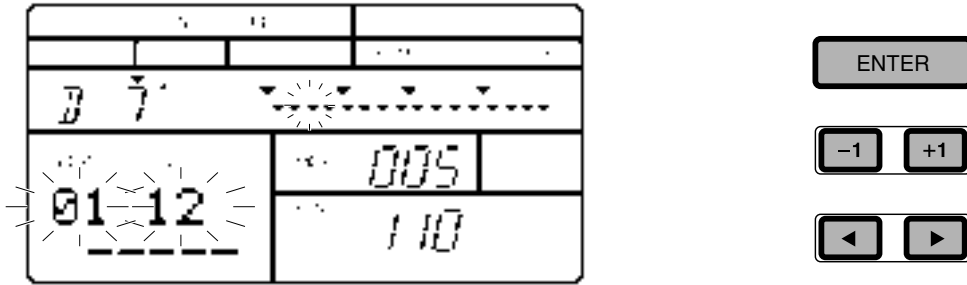
- Accès à la fonction d'Attribution d'accord** - Après avoir adopté le mode d'Enregistrement pas à pas, appuyez sur le bouton [CHORD]. Les indications «BEAT» et «CLOCK» — elles se rapportent au battement et à la position d'horloge actuels de la mesure choisie — s'affichent à la partie inférieure gauche de l'écran et un petit triangle inversé apparaît en regard de la Fondamentale de l'accord, à la partie supérieure gauche de l'écran. (Vous pouvez utiliser les boutons [◀] et [▶] pour placer le curseur clignotant en regard de la Fondamentale de l'accord, du Type de l'accord ou de la position de battement ou d'horloge.)



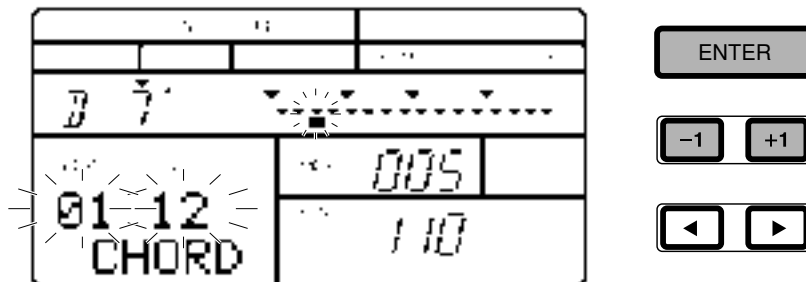
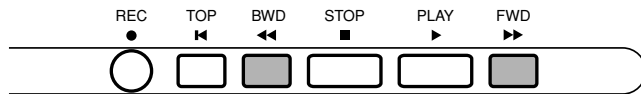
- Pour préciser une position d'horloge** - Après avoir appuyé sur le bouton [CHORD], utilisez le bouton [FWD] ou [BWD] pour choisir une mesure. Si vous désirez enregistrer un changement d'accord en un point autre que le début de chaque mesure, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour pointer la position d'horloge qui convient. Vous avez la possibilité de choisir la position d'horloge précise où doit intervenir le changement d'accord en appuyant deux fois sur le bouton [▶] de manière à placer le curseur clignotant en regard de la position de battement ou d'horloge.



- Pour préciser la fondamentale et le type d'un accord** - Après avoir choisi la mesure et précisé la position d'horloge, appuyez deux fois sur le bouton [◀] pour placer le curseur clignotant en regard de la Fondamentale de l'accord puis utilisez le bouton [+1] ou [-1] de façon à choisir la Fondamentale de l'accord. Cela fait, appuyez une fois sur le bouton [▶] pour placer le curseur clignotant en regard du Type de l'accord puis utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour choisir le Type de l'accord. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER]. Les données d'accord enregistrées sont représentées par un carré noir à l'emplacement choisi.



- Effacement d'un accord occupant un point précis** - Après avoir enregistré un morceau, vous pouvez effacer un accord occupant une position d'horloge précise. Tout d'abord, adoptez le mode d'Enregistrement de morceau puis appuyez sur le bouton [CHORD] pour accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, au moyen du bouton [FWD] ou [BWD], localisez la mesure qui contient l'accord à effacer puis, au moyen du bouton [+1] ou [-1], amenez le curseur sur la position de battement/horloge qui convient. (Un petit carré noir s'affiche sous une position d'horloge pour laquelle des données de changement d'accord existent.) Enfin, maintenez un doigt sur le bouton [DELETE] et appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer l'accord.



# Types d'accord (clé d'Ut)

Écran

Espèce

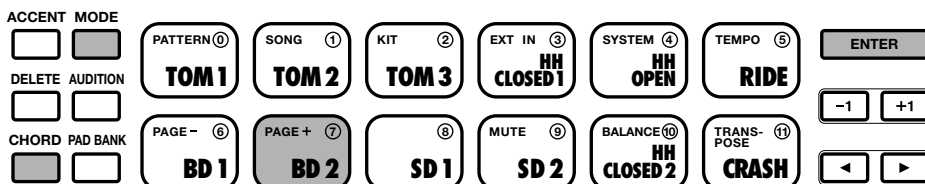
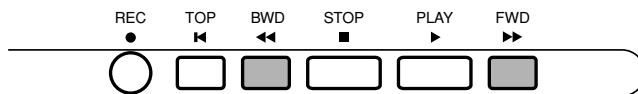
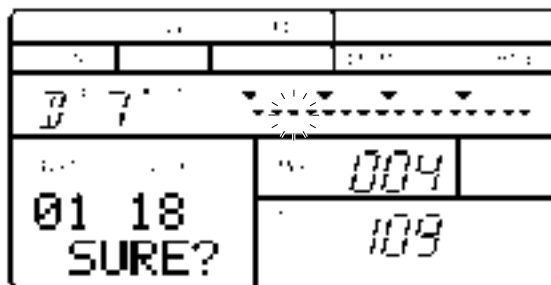
(Blank) Major	<b>m</b> Minor	<b>7</b> Seventh	<b>m7</b> Minor Seventh	<b>M7</b> Major Seventh
<b>mM7</b> Minor Major Seventh	<b>sus4</b> Suspended Fourth	<b>7sus4</b> Seventh Suspended Fourth	<b>m7<math>\flat</math>5</b> Minor Seventh Flatted Fifth	<b>dim</b> Diminished
<b>6</b> Sixth	<b>m6</b> Minor Sixth	<b><math>\sharp</math>5</b> Augmented	<b>7<math>\sharp</math>5</b> Seventh Augmented	<b>add9</b> Added Ninth
<b>m add9</b> Minor Added Ninth	<b>7 9</b> Seventh Ninth	<b>7<math>\flat</math>9</b> Seventh Flatted Ninth	<b>7<math>\sharp</math>9</b> Seventh Sharp Ninth	<b>M7 9</b> Major Seventh Ninth
<b>m7 9</b> Minor Seventh Ninth	<b>7<math>\sharp</math>11</b> Seventh Sharp Eleventh	<b>m7 11</b> Minor Seventh Eleventh	<b>7 13</b> Seventh Thirteenth	

- Effacement d'un accord occupant une mesure** - Après avoir enregistré un morceau, vous pouvez effacer un accord occupant une mesure donnée. Tout d'abord, adoptez le mode d'Enregistrement de morceau puis appuyez sur le bouton [CHORD] pour accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, au moyen du bouton [FWD] ou [BWD], localisez la mesure qui contient l'accord à effacer puis maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «DEL» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour effacer l'accord.



N'oubliez pas que les pistes de figure et d'accord sont indépendantes. Lorsque vous effacez un accord occupant une mesure, tout ce qui suit est déplacé pour tenir compte de cela. En conséquence, veillez à ce que cet effacement n'altère pas la structure du morceau du point de vue des figures.

- Introduction d'un accord** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, introduire un accord qui faisait défaut. Tout d'abord, adoptez le mode d'Enregistrement de morceau puis appuyez sur le bouton [CHORD] pour accéder à la fonction d'Attribution d'accord. Cela fait, au moyen du bouton [FWD] ou [BWD], localisez la mesure qui doit contenir l'accord puis maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez deux fois sur le bouton [PAGE+]. L'indication «INS» s'affiche à la partie supérieure gauche de l'écran et l'indication «SURE?» à la partie inférieure gauche. Appuyez sur [ENTER] pour introduire un vide. Pour finir, allez à Attribution de l'Accord et introduisez l'accord.





N'oubliez pas que les pistes de figure et d'accord sont indépendantes. Vous ne pouvez introduire un accord que s'il occupe une mesure. Par ailleurs, lorsque vous introduisez un accord, tout ce qui suit est déplacé pour tenir compte de cela. En conséquence, veillez à ce que cette introduction n'altère pas la structure du morceau du point de vue des figures.

- **Pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord** - Pour abandonner la fonction d'Attribution d'accord, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [CHORD].



Si vous tentez de changer un accord et si l'indication «PART EMPTY» s'affiche, cela signifie que la partie correspondante de la piste ne contient pas de données rythmiques.

- **Modification d'une figure** - Vous pouvez, après l'enregistrement d'un morceau, modifier une figure qui ne convient pas. Tout d'abord, passez en mode d'Enregistrement de morceau puis, au moyen des boutons [FWD] et [BWD], localisez la mesure comportant la figure à modifier. Cela fait, au moyen du bouton [+1] ou [-1], choisissez la nouvelle figure.
- **Modification d'un accompagnement** - Lorsque vous composez un morceau à l'aide de figures, les accompagnements attribués à ces figures sont également enregistrés. Bien qu'en mode d'Enregistrement de morceau il ne soit pas possible de modifier l'accompagnement, il existe un moyen simple de modifier cet accompagnement. Tout d'abord, adoptez le mode Figure, accédez à la fonction de Copie de figure et copiez la figure dans une mémoire de figure Utilisateur. Cela fait, assignez un accompagnement différent à cette figure copiée (reportez-vous à la page 34, «Attribution d'un accompagnement à une figure Utilisateur».) Enfin, passez en mode d'Enregistrement de morceau et procédez comme il est dit au paragraphe «Modification d'une figure».
- **En cas de dépassement de la capacité polyphonique** - Le RY9 est capable de produire simultanément 28 notes. Il peut arriver que le morceau que vous avez composé soit tel que plusieurs sonorités de percussion doivent être jouées en même temps que des notes de basse ou d'accord existantes. En ce cas, ses sonorités de percussion seront soit «amputées», soit tout simplement supprimées.

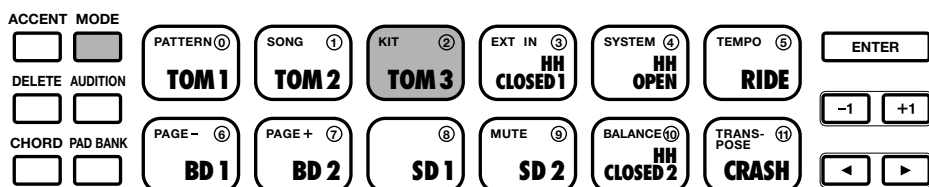


La mise hors tension du RY9 alors qu'il est en mode d'Enregistrement de morceau, ou qu'il exécute une fonction de Copie ou d'effacement, peut provoquer la perte irrémédiable de toutes les données Utilisateur.

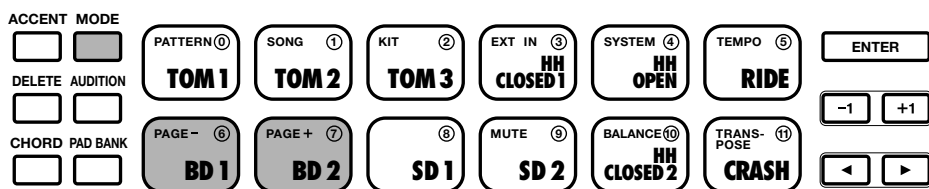
## 12. Mode Kit de batterie

Le mode Kit de batterie vous offre le moyen de choisir un kit de batterie Préprogrammé ou Utilisateur, d'attribuer des sonorités aux pavés de percussion d'un kit de batterie Utilisateur, de préciser divers paramètres concernant les pavés de percussion d'un kit de batterie Utilisateur, y compris les niveaux de sortie et d'accentuation, le réglage de la position panoramique et la hauteur tonale de chaque pavé. Ce mode permet également de copier un kit de batterie Préprogrammé ou Utilisateur dans la mémoire d'un kit de batterie Utilisateur et enfin, d'employer la fonction Chase.

- **Adoption du mode Kit de batterie** - Pour passer en mode Kit de batterie, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [KIT].



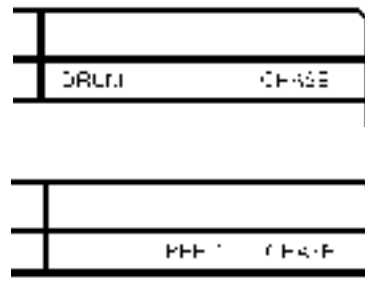
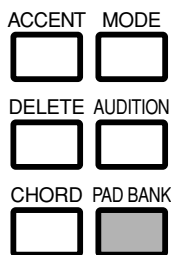
- **Choix d'une fonction** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour faire défiler les différentes fonctions disponibles. Au fur et à mesure du défilement, des renseignements relatifs à chaque fonction s'affichent sur l'écran.



## Emploi des pavés de percussion et choix des kits de batterie

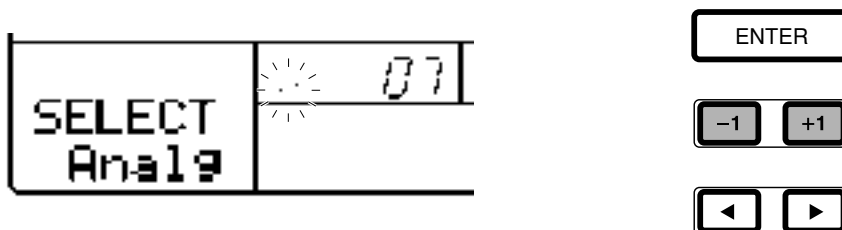
En principe, vous pouvez jouer sur les pavés de percussion quel que soit le mode adopté. En mode Kit de batterie, une pression sur un pavé provoque également l'affichage de renseignements concernant ce pavé.

- **Choix d'une série de pavés** - Deux sonorités sont attribuées à chaque pavé. L'ensemble de ces sonorités forment deux séries: «Batterie» et «Percussion». Pour employer alternativement une série ou l'autre, appuyez sur le bouton [PAD BANK]. Tandis que vous procédez ainsi, l'indication «DRUM» (pour la Série de pavés de Batterie), ou l'indication «PERC» (pour la Série de pavés de Percussion), s'affiche à la partie supérieure droite de l'écran.



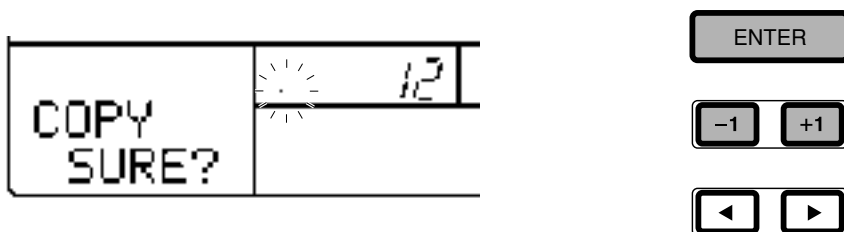
- **Ajout d'un accent au cours du jeu** - Un «niveau d'accentuation» a été attribué à chaque sonorité d'un kit de batterie, ce qui vous permet de varier la dynamique des temps de percussion quand vous jouez (temps réel) et autorise l'enregistrement d'accents pour les figures Utilisateur. Pour ajouter un accent tout en heurtant les pavés, maintenez un doigt sur le bouton [ACCENT]. Le niveau d'accentuation de chaque sonorité de percussion des kits de batterie Préprogrammés ne peut pas être modifié; toutefois, vous pouvez préciser ce niveau (pour obtenir une dynamique plus ample ou plus réduite) pour chaque sonorité de percussion d'un kit de batterie Utilisateur.

- Choix d'un kit de batterie** - Étant donné que chaque figure Préprogrammée fait appel à un kit de batterie particulier, le kit de batterie actuellement employé dépend du choix de la figure. Il existe au total 16 kits de batterie — 12 kits de batterie Préprogrammés (numéros 00 à 11) et 4 kits de batterie Utilisateur (numéros 12 à 15). Au moment où vous adoptez le mode Kit de batterie, l'indication «SELECT» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran, de même que le nom du kit de batterie actuellement choisi. Le curseur clignotant est placé en regard de l'indication «KIT» qui est accompagnée du numéro (00 à 15) du kit de batterie actuellement choisi. Pour choisir un kit de batterie différent, utilisez le bouton [+1] ou [-1].



À la sortie d'usine, les kits de batterie Préprogrammés portant les numéros 00 à 03 sont attribués aux kits de batterie Utilisateur portant respectivement les numéros 12 à 15. La liste des 16 kits de batterie et des sonorités attribuées aux pavés de percussion est donnée à la page 86. La liste des 128 sonorités de percussion est fournie à la page 84.

- Copie du kit de batterie choisi** - Étant donné que vous ne pouvez apporter des modifications qu'aux kits de batterie Utilisateur, toute modification d'un kit de batterie Préprogrammé suppose que vous effectuiez préalablement une copie de ce kit de batterie dans une mémoire de kit de batterie Utilisateur. Pour cela, choisissez le kit de batterie Préprogrammé à copier. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+] autant de fois qu'il est nécessaire pour accéder à la fonction de Copie de kit de batterie. L'indication «COPY SURE?» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran. Utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le numéro (12 à 15) de la mémoire de kit de batterie Utilisateur qui doit recevoir la copie. Enfin, appuyez sur le bouton [ENTER] pour réaliser la copie.





## Composition d'un kit de batterie Utilisateur

---

Une des raisons de la très grande souplesse du RY9 tient à ce que vous pouvez créer quatre kits de batterie Utilisateur en attribuant celles des 128 sonorités AWM qui vous intéressent aux 12 pavés de la Série de Batterie et aux 12 pavés de la Série de Percussion puis en précisant le niveau de sortie, le niveau d'accentuation, la position panoramique et la hauteur tonale de chaque sonorité de percussion.

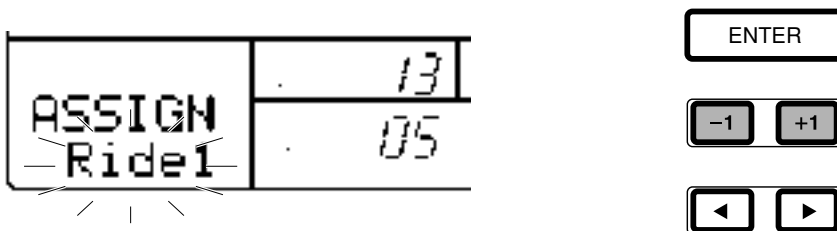
Pour créer un kit de batterie, vous avez la possibilité soit de copier un kit de batterie Préprogrammé dans une mémoire de kit de batterie Utilisateur, soit de choisir une mémoire de kit de batterie Utilisateur, d'attribuer des sonorités aux pavés et de préciser les réglages des fonctions du mode Kit de batterie.

Lorsque vous créez un kit de batterie Utilisateur et apportez des modifications aux différents réglages, les attributions et réglages que vous opérez ne concernent que les pavés et ne changent rien aux sonorités de percussion elles-mêmes. Autrement dit, lorsque vous définissez la position panoramique d'une sonorité de percussion, cela ne concerne que le pavé de percussion choisi — vous avez donc la possibilité d'attribuer une autre sonorité au pavé sans rien changer à la position panoramique.



Si l'indication «PRESET» apparaît momentanément sur l'écran au moment où vous apportez une modification au réglage d'une fonction d'un kit de batterie, cela signifie que vous tentez de modifier un kit de batterie Préprogrammé, ce qui est impossible. En ce cas, répétez les opérations en veillant à choisir un numéro de kit de batterie Utilisateur (numéros 12 à 15), ou bien copier préalablement le kit de batterie Préprogrammé choisi dans une mémoire de kit de batterie Utilisateur.

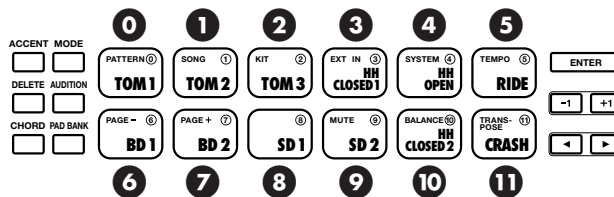
- Attribution des sonorités de percussion aux pavés** - Vous pouvez attribuer l'une quelconque des 128 sonorités de percussion AWM aux pavés d'un kit de batterie Utilisateur. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction d'Attribution de sonorité. L'indication «ASSIGN» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran et le nom de la sonorité de percussion qui est attribuée au pavé actuellement choisi clignote. Appuyez sur l'un quelconque des pavés (qu'il appartienne à la série de Batterie ou à la série de Percussion), ce qui provoque sa sélection — le nom de la sonorité de percussion attribuée au pavé que vous choisissez s'affiche sur l'écran. Au moyen du bouton [+1] ou [-1], choisissez une des 128 sonorités et assignez-la au pavé. (Tandis que s'affiche chaque sonorité de percussion, vous pouvez heurter le pavé pour juger de la sonorité.) Après avoir attribué une sonorité à un pavé, choisissez un autre pavé et répétez les mêmes opérations; et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le kit de batterie Utilisateur soit constitué.



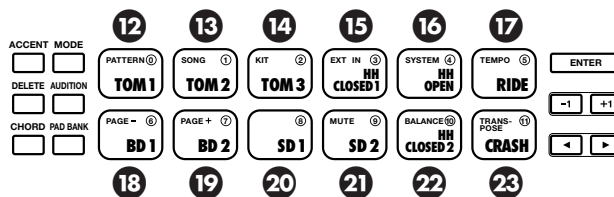
## Numéros des pavés

Chaque pavé des séries de Batterie et de Percussion possède un numéro compris entre 00 et 23, comme le montre l'illustration ci-dessous.

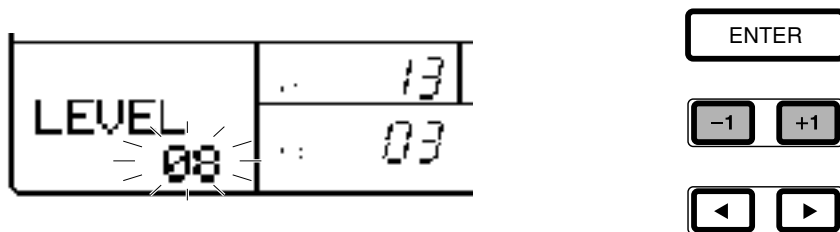
### Série des pavés de Batterie = Numéros de pavé de 0 à 11



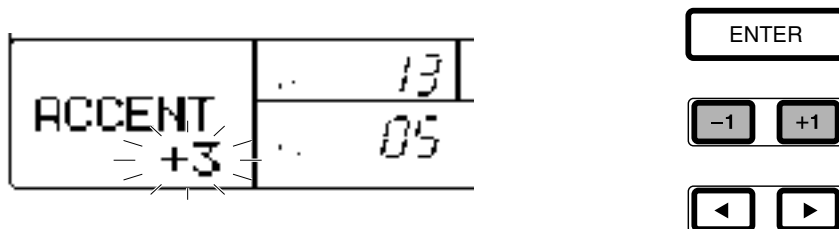
### Série des pavés de Percussion = Numéros de pavé de 12 à 23



- Réglage des niveaux de sortie** - Vous pouvez préciser le niveau de sortie de chaque pavé d'un kit de batterie Utilisateur. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Réglage du niveau de sortie. L'indication «LEVEL» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran et le niveau de sortie du pavé actuellement choisi clignote. Appuyez sur l'un quelconque des pavés (qu'il appartienne à la série de Batterie ou à la série de Percussion), ce qui provoque sa sélection. Modifiez le niveau de sortie au moyen du bouton [+1] ou [-1]; il peut prendre toute valeur comprise entre 01 et 16. (Tandis que s'affiche chaque niveau de sortie possible, vous pouvez heurter le pavé pour juger de l'effet qu'apporte la variation de niveau de sortie.) Après avoir réglé le niveau de sortie d'un pavé, choisissez un autre pavé et répétez les mêmes opérations; et ainsi de suite jusqu'à ce que le niveau de sortie de chaque sonorité du kit de batterie Utilisateur soit défini.

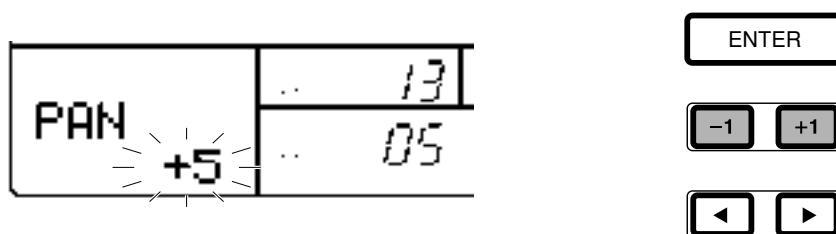


- Réglage du niveau d'accentuation** - Vous pouvez préciser le niveau d'accentuation pour chaque pavé d'un kit de batterie Utilisateur. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Réglage du niveau d'accentuation. L'indication «ACCENT» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran et le niveau d'accentuation du pavé actuellement choisi clignote. Appuyez sur l'un quelconque des pavés (qu'il appartienne à la série de Batterie ou à la série de Percussion), ce qui provoque sa sélection. Modifiez le niveau d'accentuation au moyen du bouton [+1] ou [-1]; il peut prendre toute valeur comprise entre -7 et +7. (Tandis que s'affiche chaque niveau d'accentuation possible, vous pouvez maintenir un doigt sur le bouton [ACCENT] et heurter le pavé pour juger de l'effet qu'apporte la variation de niveau d'accentuation.) Après avoir réglé le niveau d'accentuation d'un pavé, choisissez un autre pavé et répétez les mêmes opérations; et ainsi de suite jusqu'à ce que le niveau d'accentuation de chaque sonorité du kit de batterie Utilisateur soit défini.

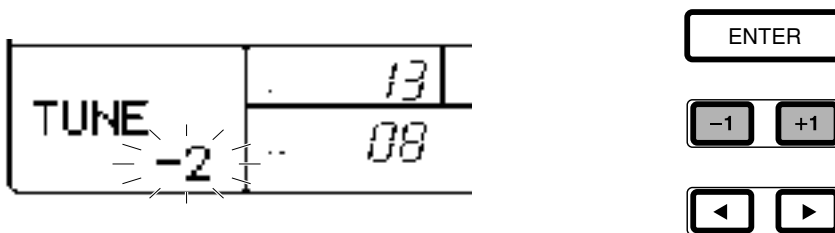


La puissance sonore d'un pavé dépend du réglage du niveau de sortie et du réglage du niveau d'accentuation, lorsqu'un accent est appliqué.

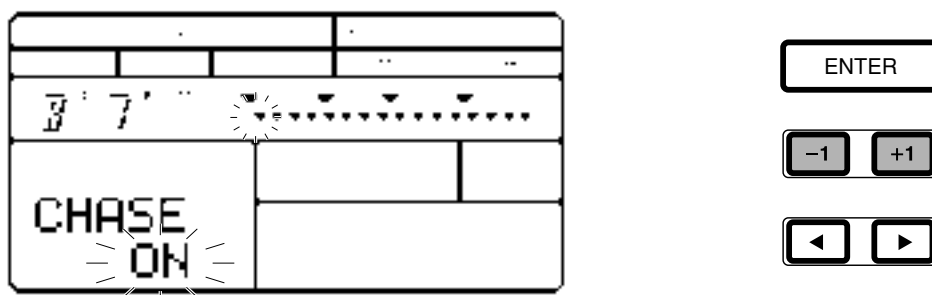
- Réglage des positions panoramiques stéréophoniques** - Vous pouvez régler les positions panoramiques stéréophoniques pour chaque pavé d'un kit de batterie Utilisateur. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction Panoramique. L'indication «PAN» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran et le réglage de la position panoramique du pavé actuellement choisi clignote. Appuyez sur l'un quelconque des pavés (qu'il appartienne à la série de Batterie ou à la série de Percussion), ce qui provoque sa sélection. Modifiez le réglage de la position panoramique au moyen du bouton [+1] ou [-1]; il peut prendre toute valeur comprise entre -7 et +7, ou encore la valeur «OFF». Si vous choisissez la valeur «OFF» le réglage par défaut est utilisé. (Tandis que s'affiche chaque position panoramique possible, vous pouvez heurter le pavé pour juger de l'effet qu'apporte la variation de niveau.) Après avoir réglé la position panoramique d'un pavé, choisissez un autre pavé et répétez les mêmes opérations; et ainsi de suite jusqu'à ce que le réglage de la position panoramique de chaque sonorité du kit de batterie Utilisateur soit défini.



- Réglage de la hauteur tonale des pavés** - Vous pouvez régler la hauteur tonale de chaque pavé d'un kit de batterie Utilisateur. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Réglage de la hauteur tonale. L'indication «TUNE» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran et la hauteur tonale du pavé actuellement choisi clignote. Appuyez sur l'un quelconque des pavés (qu'il appartienne à la série de Batterie ou à la série de Percussion), ce qui provoque sa sélection. Modifiez la hauteur tonale au moyen du bouton [+1] ou [-1]; elle peut prendre toute valeur comprise entre -7 et +7, la valeur 0 représentant la hauteur tonale naturelle de la sonorité de percussion. (Tandis que s'affiche chaque hauteur tonale possible, vous pouvez heurter le pavé pour juger de l'effet qu'apporte la variation de cette hauteur.) Après avoir réglé la hauteur tonale d'un pavé, choisissez un autre pavé et répétez les mêmes opérations; et ainsi de suite jusqu'à ce que la hauteur tonale de chaque sonorité du kit de batterie Utilisateur soit définie.



- **Mise en service ou hors service de la fonction Chase** - La fonction Chase précise quel kit de batterie doit être employé pour jouer une figure. Lorsque cette fonction est en service, le kit de batterie utilisé pour enregistrer une figure est automatiquement choisi pour la reproduction de cette figure. Lorsque cette fonction est hors service, le kit de batterie actuellement choisi est utilisé pour la reproduction de toutes les figures. L'état de la fonction Chase qui est «ON» au moment de la sortie d'usine du RY9, joue un rôle vis-à-vis de l'ensemble du système. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE+] pour accéder à la fonction Chase. L'indication «CHASE» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton [+1] pour mettre la fonction Chase en service; à ce moment-là, l'indication «CHASE» est affichée à la partie supérieure droite de l'écran. Appuyez sur le bouton [-1] pour mettre la fonction Chase hors service.

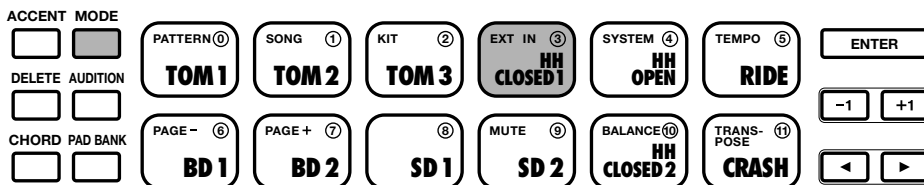


## 13. Mode Entrée extérieure

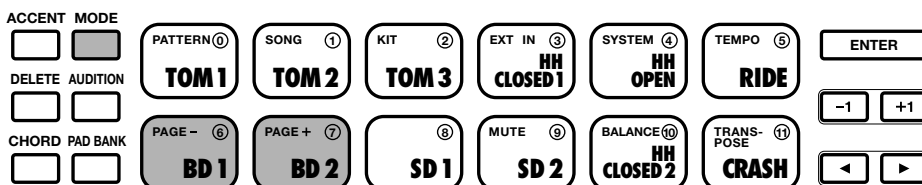
Le RY9 est pourvu d'une prise d'entrée [EXT IN] permettant de brancher une guitare sur laquelle vous jouerez accompagné du morceau ou de la figure, ou pour laquelle vous désirez employer la fonction d'accord; elle permet également de commander, de diverses manières et à partir de la guitare, l'une quelconque des 50 sonorités instrumentales AWM ordinaires (piano acoustique, cordes, cuivres, synthétiseur, etc.) (Pour de plus amples détails concernant le branchement de la guitare, reportez-vous à la page 16.) L'ensemble des signaux musicaux que peut fournir le RY9 à un instant donné comprend donc les percussions, la basse et les deux accords qui proviennent de la figure et du morceau, ainsi qu'un signal de guitare et une sonorité synthétisée dépendant de ce qui est appliqué sur cette prise.

En mode Entrée extérieure, vous avez la possibilité de mettre en service ou hors service la fonction de Mélange, de préciser d'une part la sonorité à employer pour le signal appliqué sur la prise [EXT IN] et d'autre part l'état du synthétiseur de guitare, de faire usage de la fonction d'accord de la guitare, de définir le seuil de sensibilité pour le signal extérieur, et enfin, de mettre en service ou hors service la fonction de Départ à distance.

- **Adoption du mode Entrée extérieure** - Pour passer en mode Entrée extérieure, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [EXT IN].



- **Choix d'une fonction** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à faire défiler les différentes fonctions possibles.



- **Mise en service ou hors service de la fonction de Mélange** - Lorsque la fonction de Mélange est en service, le signal que fournit la guitare sur laquelle vous jouez est mélangé aux signaux de figure et de morceau et l'ensemble est appliqué sur les prises stéréophoniques [OUTPUT] et sur la prise [PHONES]. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] autant de fois qu'il convient pour accéder à la fonction de Mélange. L'indication «MIX» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de «ON» si la fonction est en service et de «OFF» dans le cas contraire. Appuyez sur le bouton [+1] pour mettre en service la fonction de Mélange, et sur le bouton [-1] pour la mettre hors service.



Pour régler le niveau de la guitare, agissez sur le bouton dont elle est munie à cet effet.

- **Emploi du RY9 comme synthétiseur de guitare** - Lorsque la guitare (mais non une guitare basse électrique) est branchée sur la prise [EXT IN], vous pouvez l'utiliser pour agir de diverses manières sur une sonorité commandée de l'extérieur. Deux opérations sont requises pour cela:

1. Définir le comportement du synthétiseur de guitare.
2. Choisir la sonorité à commander de l'extérieur (reportez-vous ci-dessous).

**1. Définition du comportement du synthétiseur de guitare** - Le comportement du synthétiseur de guitare détermine la manière dont la sonorité commandée par les notes que vous jouez sur la guitare se fait entendre — la sonorité commandée de l'extérieur peut être mise hors service, le signal de la guitare peut n'utiliser qu'une seule sonorité, ou des sonorités distantes d'une octave, ou des sonorités harmoniques ou des sonorités formant un accord. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Sélection du comportement du synthétiseur. Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour préciser ce comportement, de la manière indiquée ci-dessous.



- OFF** - La sonorité commandée de l'extérieur ne se fait pas entendre.
- SINGLE** - À chaque note jouée sur la guitare correspond une note, de même hauteur, de la sonorité commandée de l'extérieur.
- OCTAVE** - À chaque note jouée sur la guitare correspond deux notes de la sonorité commandée de l'extérieur — une note de même hauteur et une note une octave plus basse.
- HARM 1, 2, 3** - À chaque note jouée sur la guitare correspond deux notes de la sonorité commandée de l'extérieur — une note de même hauteur et une note harmonique qui dépend de l'accord figurant à la partie supérieure gauche de l'écran.
- CHORD** - À chaque note jouée sur la guitare correspond l'accord figurant à la partie supérieure gauche de l'écran.

- 2. Choix de la sonorité commandée de l'extérieur** - L'une quelconque des 50 sonorités AWM ordinaires peut être commandée par les notes que vous jouez sur la guitare. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Sélection de sonorité commandée de l'extérieur. Des renseignements s'affichent sur deux lignes à la partie inférieure gauche de l'écran. Le comportement du synthétiseur (reportez-vous ci-dessus) figure sur la ligne supérieure et le nom de la sonorité actuellement commandée de l'extérieur sur la ligne inférieure. Appuyez une fois sur le bouton [1] pour placer le curseur clignotant en regard du nom de la sonorité puis utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour choisir une autre sonorité.

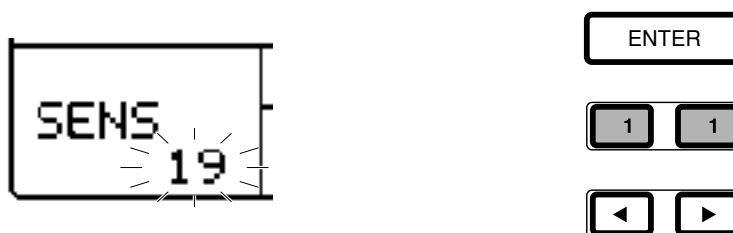


La liste des sonorités AWM ordinaires est fournie à la page 91.



Le RY9 ne peut reconnaître que les notes individuelles jouées sur la guitare, non les accords. Reconnaître les notes que vous jouez et commander en conséquence une sonorité de même hauteur tonale est un tour de force technique. La qualité du résultat dépend de plusieurs facteurs, en particulier: le type de la guitare que vous utilisez, le niveau de sortie de cette guitare, le réglage de tonalité, celui du capteur, celui de la sensibilité pour la sonorité commandée de l'extérieur (reportez-vous ci-dessous). L'obtention d'un résultat satisfaisant peut exiger divers essais.

- **Réglage de la sensibilité pour la sonorité commandée de l'extérieur** - Vous pouvez préciser la sensibilité du RY9 vis-à-vis du signal de la guitare. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Réglage de la sensibilité. L'indication «SENS» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran, accompagnée de la valeur actuelle de la sensibilité. Utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour préciser la sensibilité qui peut prendre toute valeur comprise entre 00 et 19; plus la valeur est faible, plus la sensibilité l'est également.



Le RY9 ne peut pas enregistrer la partie commandée par le signal de la guitare.



- **Mise en service ou hors service de la fonction de Départ pour la sonorité commandée de l'extérieur** - Lorsque la fonction de Départ pour la sonorité commandée de l'extérieur est en service, la reproduction de la figure ou du morceau commence dès que vous jouez une note sur la guitare. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE+] pour accéder à la fonction de Départ. L'indication «START» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de «ON» si la fonction est en service et de «OFF» dans le cas contraire. Appuyez sur le bouton [+1] pour mettre en service la fonction de Départ, et sur le bouton [-1] pour la mettre hors service. (Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton [STOP].)

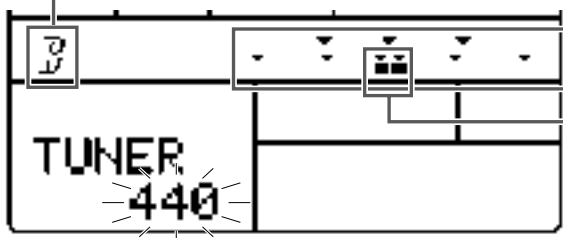


### Emploi du RY9 pour accorder une guitare

Le RY9 peut être aisément utilisé pour accorder une guitare. Branchez le cordon de la guitare sur la prise [EXT IN], augmentez le niveau de sortie et accédez à la fonction d'Accord de la guitare, enfin, pincez une corde. Le RY9 détermine la hauteur tonale de la note jouée et affiche cette hauteur à la partie supérieure gauche de l'écran. Le cas échéant, le RY9 reconnaît également l'altération (dièse ou bémol) et signale cette altération en affichant des petits carrés noirs sur la «portée» qui occupe la partie supérieure droite de l'écran.

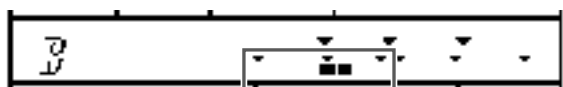
- **Accord de la guitare** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction d'Accord. Pincez alors une corde libre de la guitare et réglez sa tension comme il convient pour obtenir son accord.

Quand vous pincez une corde, le nom de la note, ou sa hauteur, s'affiche ici.

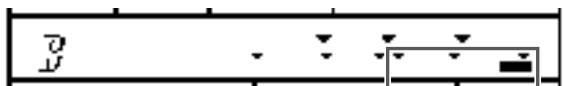


Cette zone est réservée à l'indication de l'altération (bémol ou dièse) ou de l'absence d'altération.

Absence d'altération - Si la note est naturelle, deux carrés noirs s'affichent au centre de cette échelle.

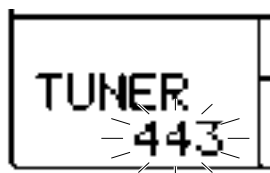


Bémol - Si la note est altérée par un bémol, les carrés noirs s'affichent sur la gauche.



Dièse - Si la note est altérée par un dièse, les carrés noirs s'affichent sur la droite.

- **Réglage de la hauteur tonale de base** - Vous pouvez régler la hauteur tonale de base sur toute valeur comprise entre 440 et 445. Après avoir choisi la fonction d'Accord, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour effectuer le réglage.

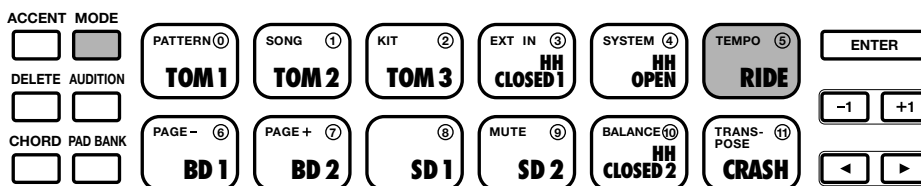


Le réglage de la hauteur tonale de base influence l'ensemble des sons que peut produire le RY9.

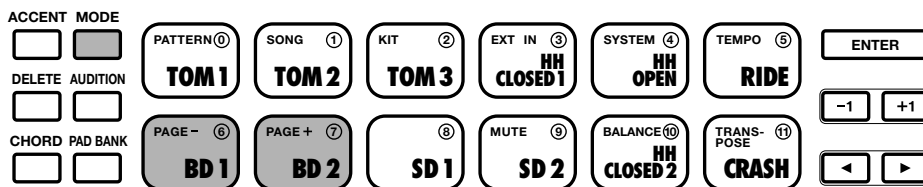
# 14. Mode Système

Le mode Système vous permet de décider quelle horloge doit être utilisée (horloge interne ou horloge MIDI), de définir le canal d'émission et de réception des sonorités de percussion, de définir le canal sur lequel seront reçus les messages de changement de programme, de définir le canal d'émission pour la sonorité commandée de l'extérieur et la sonorité harmonique, d'effectuer les opérations de vidage des données, de préciser la table des notes et d'attribuer les numéros des notes d'un kit de batterie.

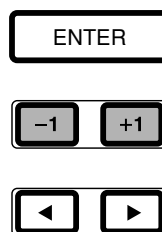
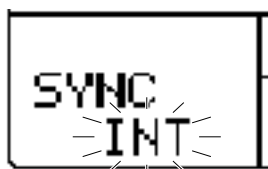
- **Adoption du mode Système** - Pour passer en mode Système, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [SYSTEM].



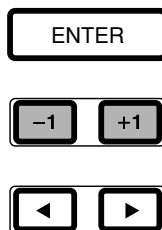
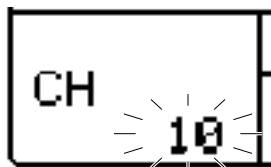
- **Choix d'une fonction** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à faire défiler les différentes fonctions possibles.



- Choix de l'horloge de synchronisation** - Vous pouvez relier le RY9 à un séquenceur et synchroniser les deux horloges. Le RY9 peut être l'appareil «maître»; en ce cas la synchronisation doit s'effectuer sur l'horloge interne du RY9 et celle du séquenceur sur les signaux de l'interface MIDI. Inversement, le RY9 peut être l'appareil «esclave»; il est alors synchronisé sur les signaux de l'interface MIDI et le séquenceur est synchronisé sur son horloge interne. Dans un cas comme dans l'autre, vous devez préciser ce qu'il en est. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton [PAGE-] pour accéder à la fonction de Synchronisation. L'indication «SYNC» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée d'une indication relative à l'horloge de synchronisation actuellement utilisée — «INT» ou «MIDI». Appuyez sur le bouton [-1] pour obtenir la synchronisation du RY9 sur son horloge interne; appuyez sur le bouton [+1] pour obtenir la synchronisation sur les signaux de l'interface MIDI.



- Définition du canal d'émission et de réception MIDI** - Vous pouvez relier le RY9 à un clavier MIDI et commander les sonorités de percussion du RY9 à partir de ce clavier. Pareillement, vous pouvez commander les sonorités de percussion du RY9 à partir d'un séquenceur. Toutefois, pour que cela soit possible, vous devez donner au canal de réception MIDI du RY9 le même numéro que celui du canal d'émission de l'autre appareil. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Sélection du canal MIDI. L'indication «CH» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée d'un numéro (01 à 16) ou de la mention «OFF». Appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le numéro du canal MIDI.



- Définition du canal de réception des messages de changement de programme** - Vous pouvez faire en sorte que le RY9 réponde aux messages de changement de programme émis par le clavier MIDI ou le séquenceur. À titre d'exemple, vous avez la possibilité de choisir un kit de batterie du RY9 en agissant sur les sélecteurs de sonorité du clavier. Toutefois, pour que cela soit possible, vous devez donner au canal de réception des messages de changement de programme du RY9 le même numéro que celui du canal d'émission de l'autre appareil. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Sélection du canal des changements de programme. L'indication «PC» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée d'un numéro (01 à 16) ou de la mention «OFF». Appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le numéro du canal de réception des changements de programme.

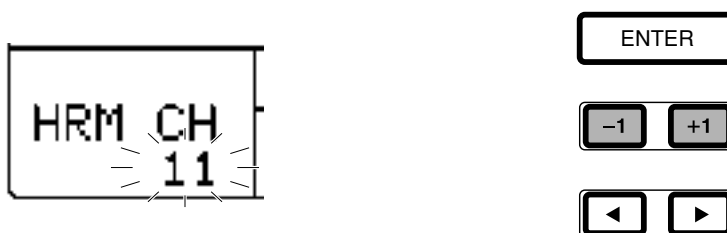


Les numéros de changement de programme exclusifs de chaque kit de batterie sont fournis avec la liste des kits de batterie, page 86.

- Définition du canal d'émission pour la sonorité commandée de l'extérieur** - Le RY9 peut émettre des signaux MIDI produits par la sonorité commandée de l'extérieur (par la guitare) de manière à diriger un générateur de sons. Toutefois, pour que cela soit possible, vous devez donner au canal d'émission des signaux relatifs à la sonorité commandée de l'extérieur du RY9 le même numéro que celui du canal de réception du générateur de sons. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Sélection du canal de la sonorité commandée de l'extérieur. L'indication «EXT CH» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée d'un numéro (01 à 16) ou de la mention «OFF». Appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le numéro du canal d'émission des signaux de la sonorité commandée de l'extérieur.



- **Définition du canal d'émission de la sonorité harmonique** - Le RY9 peut émettre des signaux MIDI produits par la sonorité harmonique (reportez-vous à la page 63, «HARM 1, 2, 3») de manière à diriger un générateur de sons. Toutefois, pour que cela soit possible, vous devez donner au canal d'émission des signaux relatifs à la sonorité harmonique du RY9 le même numéro que celui du canal de réception du générateur de sons. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE+] pour accéder à la fonction de Sélection du canal de la sonorité harmonique. L'indication «HRM CH» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée d'un numéro (01 à 16) ou de la mention «OFF». Appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le numéro du canal d'émission des signaux de la sonorité harmonique.



Certains claviers et synthétiseurs MIDI sont pourvus d'un séquenceur et d'une unité de disquette, ce qui leur permet d'échanger des données, des messages de changement de programme... Reportez-vous au manuel du clavier ou du synthétiseur pour connaître l'étendue de ses possibilités en matière d'interface MIDI.



La plage de variation de hauteur tonale de la sonorité commandée de l'extérieur et de la sonorité harmonique, est égale à 12 ( $\pm$  une octave). Utilisez le même réglage pour l'appareil extérieur.

## Opérations sur les données MIDI

Vous pouvez «vider» les données relatives à une figure Utilisateur, un morceau ou un kit de batterie dans un autre RY9 (et inversement) ou dans un appareil MIDI de sauvegarde des données (par exemple, un MIDI Data Filer Yamaha MDF3).

- **Émission des données** - Tout d'abord, préparez l'appareil devant recevoir les données (reportez-vous au manuel de cet appareil). Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Vidage des données. L'indication «BULK SURE?» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran. Appuyez sur le bouton [ENTER] pour commander l'émission des données vers l'appareil de sauvegarde. L'indication «END» s'affiche momentanément lorsque cette opération est terminée.



BULK  
SURE?



ENTER



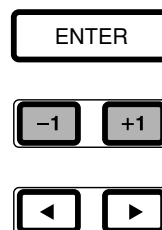
-1 +1



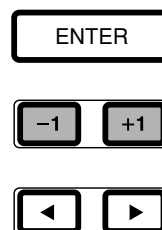
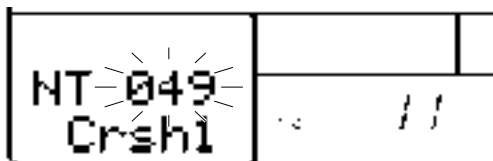
◀ ▶

- **Réception des données** - Dans la mesure où vous avez choisi la fonction de Sélection du mode Écoute d'un morceau ou Écoute d'une figure, et où ni le morceau ni la figure ne se font entendre, le RY9 peut automatiquement recevoir les données émises par un appareil de sauvegarde (reportez-vous au manuel de cet appareil).

- **Définition de la table des notes (Préprogrammée et Utilisateur)** - Sur la table des notes MIDI se trouve une liste des pavés de percussion et le numéro de la note MIDI correspondant à chaque pavé. Lorsque vous commandez les sonorités de percussion du RY9 à partir d'un clavier ou d'un séquenceur, les sonorités employées dépendent de la table d'attribution des notes. Le RY9 possède une table des notes Préprogrammée, que vous ne pouvez pas modifier, et une table des notes Utilisateur que vous pouvez modifier grâce à la fonction de Numéro de note (reportez-vous ci-dessous). Pour préciser la table à utiliser, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] de manière à accéder à la fonction de Table de note. L'indication «NT TBL» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de «PRE» (Préprogrammée) ou de «USER» (Utilisateur) selon celle des deux tables actuellement utilisée. Appuyez sur le bouton [-1] pour choisir la table Préprogrammée, ou sur le bouton [+1] pour choisir la table Utilisateur.



- **Attribution des numéros des notes aux pavés** - Si vous avez choisi «USER» (reportez-vous ci-dessus) pour la fonction de Numéro de note, vous avez la possibilité d'attribuer des numéros de note aux pavés. Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour accéder à la fonction de Numéro de note. L'indication «NT» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; immédiatement à sa droite le numéro de note du pavé choisi clignote. Le nom de la sonorité de percussion attribuée au pavé (il dépend du kit de batterie choisi) est également affiché. Appuyez sur l'un quelconque des pavés (qu'il appartienne à la série Batterie ou à la série Percussion), ce qui provoque sa sélection. Cela fait, appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour attribuer un nouveau numéro de note à ce pavé; la liste des numéros s'étend de 000 à 127 et comprend aussi «OFF». Après avoir attribué un numéro de note à un pavé, choisissez un autre pavé et répétez les mêmes opérations; et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pavés aient reçu un numéro de note.



Si l'indication «PRESET» apparaît momentanément sur l'écran au moment où vous changez un numéro de note, cela signifie que vous tentez de modifier la table Préprogrammée, ce qui est impossible. En ce cas, faites usage de la fonction de Table de note (reportez-vous ci-dessus) et choisissez «USER».

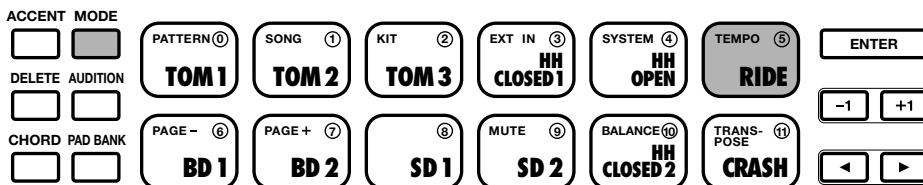


## 15. Mode Tempo

En mode Tempo, vous pouvez préciser le tempo d'enregistrement ou de lecture d'un morceau ou d'une figure. Vous pouvez passer en mode Tempo et modifier le tempo tandis que le morceau ou la figure se font entendre.

À chaque figure Préprogrammée est attribué un tempo initial qui est employé chaque fois que vous choisissez une figure de ce type et appuyez sur le bouton [PLAY].

- **Adoption du mode Tempo** - Pour passer en mode Tempo, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [TEMPO]. L'indication «TEMPO» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de la valeur actuelle du tempo.



- **Modification du tempo** - Utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour préciser le tempo qui peut prendre toute valeur comprise entre 40 et 250 battements par minute.



Toute modification apportée au tempo initial d'une figure ou d'un morceau Préprogrammés est temporaire; par contre, une modification du tempo d'une figure ou d'un morceau Utilisateur est définitive.

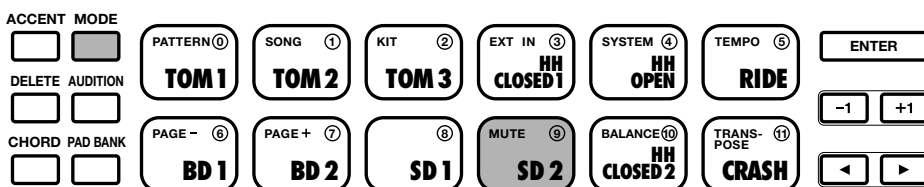


Si l'horloge de synchronisation est l'horloge MIDI des tirets (---) s'affichent sur l'écran et vous ne pouvez pas modifier le tempo (reportez-vous à la page 68).

## 16. Mode Silence

Le mode Silence vous donne la possibilité de supprimer tout ou partie de l'accompagnement, même si une figure ou un morceau se font entendre.

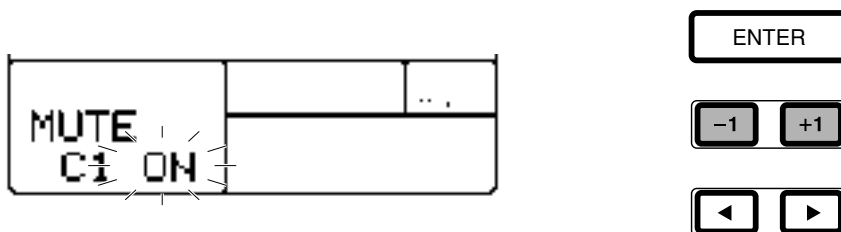
- **Adoption du mode Silence** - Pour passer en mode silence, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [MUTE]. L'indication «MUTE» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée du nom de la piste d'accompagnement actuellement choisie et de son état — «ON» ou «OFF».



- **Choix d'une piste d'accompagnement** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour choisir la fonction de Silence de la piste de Basse («B»), de la piste d'Accord 1 («C1») ou d'Accord 2 («C2»). L'état d'une piste est indiqué au moment où vous choisissez cette piste.



- **Pour rendre silencieuse une piste d'accompagnement** - Choisissez la piste (Basse, Accord 1 ou Accord 2) et appuyez sur le bouton [+1] pour mettre en service la fonction de Silence de piste. L'indication «ON» s'affiche. Appuyez sur le bouton [-1] pour mettre hors service la fonction de Silence de piste; l'indication «OF» s'affiche alors sur l'écran.

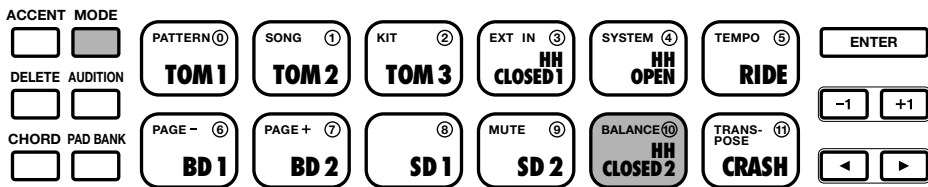


Si une ou plusieurs pistes sont silencieuses, l'indication «MUTE» s'affiche à droite et au centre de l'écran.

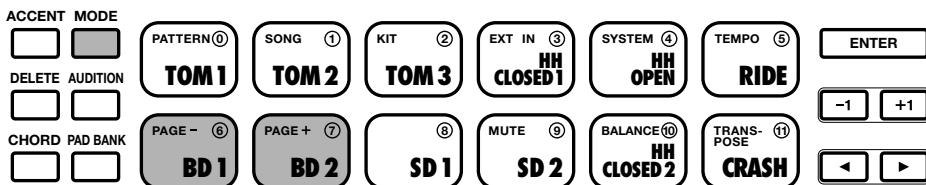
# 17. Mode Équilibrage

Le mode Équilibrage joue le même rôle qu'un mélangeur et vous offre le moyen de régler le niveau de sortie relatif des différentes sonorités ordinaires. En particulier, ce mode vous permet d'équilibrer les niveaux de la Basse, l'Accord 1 et l'Accord 2 ainsi que de la sonorité commandée de l'extérieur et de la sonorité harmonique, même si la figure et le morceau se font entendre.

- **Adoption du mode Équilibrage** - Pour passer en mode Équilibrage, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [BALANCE]. L'indication «BALANC» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée du nom de la sonorité actuellement choisie et de la valeur de son niveau de sortie — -7 à +7.



- **Choix d'une sonorité** - Maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [PAGE-] ou [PAGE+] pour choisir la fonction d'Équilibrage de la Basse («B»), de l'Accord 1 («C1»), de l'Accord 2 («C2»), de la sonorité commandée de l'extérieur («EXT») ou de la sonorité harmonique («HRM»). Le niveau d'une sonorité est indiqué au moment où vous choisissez cette sonorité.



- **Réglage de l'équilibrage** - Choisissez la sonorité — Basse, Accord 1, Accord 2, commandée de l'extérieur ou harmonique — et appuyez sur le bouton [+1] ou [-1] pour régler son niveau de sortie.

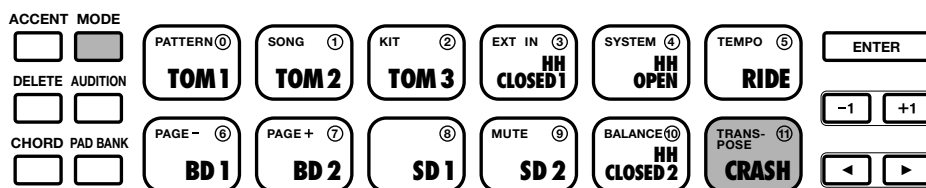


Le niveau de sortie des sons de la guitare ne peut être réglé que par le bouton prévu à cet effet sur la guitare.

## 18. Mode Transposition

Le mode Transposition vous offre le moyen de préciser de combien de demi-tons doit varier la hauteur tonale, et cela même pendant la reproduction d'un morceau.

- **Adoption du mode Transposition** - Pour passer en mode Transposition, maintenez un doigt sur le bouton [MODE] et appuyez sur le bouton [TRANSPOSE]. L'indication «TRANS» s'affiche à la partie inférieure gauche de l'écran; elle est accompagnée de la valeur actuelle de la transposition.



- **Modification de la valeur de la transposition** - Utilisez le bouton [+1] ou [-1] pour modifier, par demi-ton, la valeur de la transposition. Elle peut varier de -12 à +12 (soit une octave en plus ou une octave en moins), la valeur 0 représentant la hauteur normale.



# ANNEXE

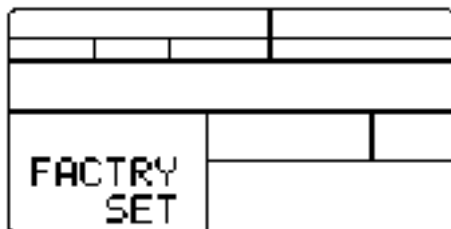
## 19. Rétablissement des valeurs usine

Vous pouvez, à tout moment, rétablir les valeurs par défaut. Sachez, toutefois, que cela a également pour effet d'effacer les figures, morceaux et kits de batterie Utilisateur que vous avez composés.



Avant de rétablir les valeurs par défaut, veuillez à copier toutes les données Utilisateur au moyen d'un appareil tel que le MIDI Data Filer Yamaha MDF3.

- **Rétablissement des valeurs usine** - Tout d'abord, placez l'interrupteur de mise sous tension sur [SATNDBY]. Cela fait, tout en maintenant un doigt sur les boutons [+1] et [-1], remplacez l'interrupteur de mise sous tension sur [ON].



L'indication «FACTRY SET» s'affiche momentanément sur l'écran et la fonction de Sélection de figure est choisie.

## 20. Messages affichés

Au cours de l'utilisation du RY9, divers messages peuvent s'afficher sur l'écran. La liste de ces messages et leur signification figurent ci-dessous.

Messages	Significations
<b>BACKUP ERROR</b>	Ce message s'affiche si les piles sont usagées (ou absentes) au moment où vous mettez le RY9 sous tension. En ce cas, les valeurs par défaut sont rétablies et les données Utilisateur perdues.
<b>BATT LOW</b>	Les piles sont épuisées, remplacez-les. (N'utilisez pas tout à la fois des piles neuves et des piles usagées, ou des piles de type différent, c'est-à-dire des piles alcalines et des piles au manganèse!))
<b>BUFFER FULL</b>	La mémoire tampon de réception MIDI est pleine et ne peut accepter aucune donnée supplémentaire. Diminuer la quantité de données transmises au RY9.
<b>BULK SEND</b>	Des données sont émises vers un appareil de sauvegarde MIDI ou un autre RY9.
<b>DATA ERROR</b>	Une erreur s'est produite pendant la réception de données MIDI. Assurez-vous que les données adressées au RY9 sont conformes aux spécifications de l'interface MIDI du RY9.
<b>END</b>	L'opération en cours est terminée.
<b>MEMORY FULL</b>	La capacité de mémoire disponible ne permet pas d'effectuer l'opération en cours. Effacez les morceaux ou les figures inutiles de manière à libérer la mémoire.
<b>MIDI ERR 1</b>	Une erreur de cadence a été détectée sur les données MIDI reçues. Vérifiez tous les réglages, tous les câbles et toutes les connexions puis reprenez la transmission.
<b>MIDI ERR 2</b>	Une erreur d'encadrement a été détectée sur les données MIDI reçues. Vérifiez tous les réglages, tous les câbles et toutes les connexions puis reprenez la transmission.
<b>NOT EMPTY</b>	La figure dont vous tentez de modifier le mètre contient déjà des données. Effacez la figure et reprenez l'opération.
<b>PART EMPTY</b>	La partie du morceau que vous tentez d'effacer ou d'introduire ne contient aucune donnée.
<b>PRESET</b>	La figure, le morceau, le kit de batterie que vous tentez de modifier ont été composés en usine et ne peuvent pas être modifiés. Copiez la figure, le morceau ou le kit de batterie dans une mémoire Utilisateur et reprenez les opérations.

<b>Messages</b>	<b>Significations</b>
<b>RECEIV BULK</b>	Des données sont reçues d'un appareil de sauvegarde MIDI ou d'un autre RY9.
<b>TIME OVER</b>	L'échange de données MIDI n'a pas pu être réalisé dans un temps raisonnable et a donc été suspendu.
<b>TS NOT MATCH</b>	Le mètre de la figure cible est différent du mètre de la figure source. Effacez le contenu de la mémoire de la figure cible et reprenez l'opération.

## 21. Guide de dépannage

Si vous rencontrez un des problèmes mentionnés ci-dessous, procédez aux vérifications indiquées avant d'en déduire que le fonctionnement du RY9 est fautif.

<b>Problèmes</b>	<b>Causes possibles et solutions</b>
<b>Absence d'alimentation</b>	Assurez-vous que les piles ne sont pas épuisées.
	Assurez-vous que l'adaptateur est correctement branché sur une prise secteur d'une part et sur la prise [DC IN] du RY9.
<b>Absence de son</b>	Assurez-vous que le curseur [VOLUME] est placé sur la position appropriée. Le curseur [VOLUME] commande le niveau du signal appliqué sur les prises [OUTPUT] et sur la prise [PHONES].
	Vérifiez les niveaux d'entrée et de sortie du mélangeur ou du moniteur extérieurs.
	Vérifiez les niveaux des kits de batterie (page 54, mode Kit de batterie) et des pistes d'accompagnement (page 75, mode Équilibrage) et assurez-vous que les pistes d'accompagnement n'ont pas été rendues silencieuses (page 74, mode Silence).
	Assurez-vous que la figure ou le morceau Utilisateur choisis contiennent effectivement des données.
<b>Les sons sont déformés</b>	Assurez-vous que la figure ou le morceau Utilisateur choisis déformés contiennent effectivement des données.
	Vérifiez les niveaux d'entrée et de sortie du mélangeur ou de l'amplificateur extérieurs et réglez le niveau de chaque appareil en fonction de celui du RY9.

Problèmes	Causes possibles et solutions
<b>La reproduction d'un morceau ou d'une figure n'est pas possible</b>	<p>Assurez-vous que vous le RY9 n'est pas en mode Système; la reproduction est impossible dans ce mode.</p> <p>Vérifiez l'état de la synchronisation utilisée pour le mode Système. Le RY9 n'émet aucun son si la synchronisation s'obtient sur l'horloge MIDI; il est alors l'«esclave» d'un signal extérieur de synchronisation. Choisissez l'option «INT» (reportez-vous à la page 68).</p>
<b>L'adoption du mode Système est impossible</b>	<p>Vous ne pouvez pas adopter le mode Système si le RY9 est déjà en mode d'Enregistrement de figure ou d'Enregistrement de morceau. Appuyez sur le bouton [REC] pour quitter le mode d'Enregistrement et reprenez les opérations.</p>
<b>La modification du mètre est impossible</b>	<p>Vous ne pouvez pas modifier le mètre d'une figure déjà enregistrée. Vous ne pouvez que définir le mètre d'une figure Utilisateur vide. Effacez la figure Utilisateur et reprenez les opérations.</p>
<b>La hauteur tonale est erronée</b>	<p>Assurez-vous que la valeur de la transposition est nulle (reportez-vous à la page 76).</p>
<b>Certaines notes ne se font pas entendre</b>	<p>La polyphonie maximale (28 notes) est atteinte. Le générateur de sons AWM du RY9 ne peut pas jouer plus de 28 notes en même temps.</p>
<b>Il n'est pas possible d'entendre la sonorité commandée de l'extérieur ((EXT IN))</b>	<p>Assurez-vous que le niveau de la guitare n'est pas trop faible (le signal de la guitare commande cette sonorité et le niveau de ce signal ne peut être réglé que sur la guitare).</p>
	<p>Assurez-vous que la fonction de Mélange du mode Entrée extérieure n'est pas hors service (reportez-vous à la page 62).</p>
<b>Il n'est pas possible de commander une sonorité par le signal extérieur ((EXT IN))</b>	<p>Vérifiez le réglage de la sensibilité pour la sonorité commandée de l'extérieur (reportez-vous à la page 64). Par ailleurs, réglez le niveau de sortie du signal de la guitare, la tonalité et le capteur et n'oubliez pas que vous ne pouvez jouer qu'une seule note.</p>
	<p>Assurez-vous que le comportement du synthétiseur de guitare est correctement défini (note unique, notes séparées d'une octave, harmonique 1, harmonique 2, harmonique 3, accord), ou que le synthétiseur n'est pas en service (reportez-vous à la page 63).</p>
<b>Les ordres MIDI sont ignorés</b>	<p>Assurez-vous que le canal MIDI du RY9 est réglé en fonction du canal de l'appareil MIDI qui commande le RY9. Quatre réglages sont prévus pour le RY9: canal de émission/réception pour les sonorités de percussion, canal de réception des changements de programme, canal d'émission pour la sonorité commandée de l'extérieur et canal d'émission pour l'harmonie. Vérifiez ces réglages en tenant compte du type des ordres MIDI que vous souhaitez employer.</p>



## 22. Caractéristiques techniques

<b>Générateur de sons</b>	<b>AWM</b> - Échantillons numériques traités par la technique Advanced Wave Memory <b>POLYPHONY</b> - 28 notes <b>VOICES</b> - 128 sonorités de percussion et 50 sonorités ordinaires
<b>Figure</b>	Figure Écoute de figure (200 figures Préprogrammées, 50 figures Utilisateur; 200 accompagnements; Swing, Effacement, Copie), Enregistrement de figure (Mètre), Définition de la note (Enregistrement: 8 positions d'horloge pour une noire, Écoute: 24 positions d'horloge pour une noire)
<b>Morceau</b>	Écoute de morceau (50 morceaux Préprogrammés, 50 morceaux Utilisateur; Répétition, Enchaînement, Effacement, Copie), Enregistrement de morceau (Partie, Mesure, figure, Effacement, Insertion, Sélection d'accord)
<b>Kit de batterie</b>	Kits de batterie (12 Préprogrammés, 4 Utilisateur), Sélection, Attribution aux pavés, Niveau, Accent, Panoramique, Accord, Copie, Chasse; 12 pavés de percussion, Séries de pavés (Batterie, Percussion)
<b>Entrée extérieure</b>	Mélange, Type/Sonorité (6 types de sonorités et 50 sonorités), Accord de la guitare, Sensibilité, Départ
<b>Système</b>	Horloge de synchronisation, Canal MIDI, Canal de réception des changements de programmes MIDI, Table/Numéro des notes, Émission/Réception des données, Canal d'émission pour la sonorité commandée de l'extérieur, Canal d'émission pour la sonorité harmonique
<b>Tempo</b>	40 à 250 battements/mn
<b>Silence</b>	Basse, Accord 1, Accord 2
<b>Équilibrage</b>	Basse, Accord 1, Accord 2, Sonorité commandée de l'extérieur, Sonorité harmonique
<b>Transposition</b>	Demi-ton (-12 à +12)
<b>Commandes et connecteurs</b>	REC, TOP, BWD, STOP, PLAY, FWD, ACCENT, MODE, DELETE, AUDITION, CHORD, Séries de pavés, 12 x Pavés percussifs, ENTER, -1, +1, ◀, ▶, VOLUME, ON/STANDBY, Écran à cristaux liquides; OUTPUT (L/MONO, R), MIDI (IN, OUT), EXT IN, DC IN, PHONES
<b>Alimentation et caractéristiques</b>	<b>Piles</b> - Six piles de 1,5 V, type AA (SUM-3 ou R6P), ou équivalentes <b>Adaptateur secteur</b> - Yamaha PA-3B (DC 12V 700mA) <b>Consommation</b> - 3,5 watts <b>Impédance de sortie</b> - Ligne: 1 kΩ; Casque: 47 Ω
<b>Dimensions</b>	188 (L) x 104 (P) x 33 (H) (7-1/2 x 4-1/8 x 1-1/3 po.)
<b>Poids</b>	360 g (13 onces, sans les piles)

*Les caractéristiques techniques et les descriptions du mode d'emploi ne sont données que pour information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment sans aucun avis. Du fait que les caractéristiques techniques, les équipements et les options peuvent différer d'un pays à l'autre, adressez-vous au distributeur Yamaha le plus proche.*

## 23. INDEX

<b>A</b>		<b>F</b>		<b>N</b>	
acc(e)nt (Accent).....	39	FACT(O)RY SET (Rétablissement des valeurs usine) .....	77	Niveau de sensibilité .....	64
Accent .....	39, 55, 59	Figures Préprogrammées.....	21	Niveaux de sortie des sonorités de percussion .....	59
ACCENT (Accentuation) .....	59	Figures suivantes .....	22, 32	NT TBL (Note Table) (Table des notes) .....	72
Accompagnement .....	24	FWD .....	8	Numéros des notes .....	72
Accompagnement d'un morceau .....	42, 53				
Accord .....	49				
Accord d'accompagnement .....	23, 32				
Accord de la guitare .....	65	<b>H</b>		<b>P</b>	
Accordage .....	60	Hauteur tonale de base .....	66	PAN (Panoramique) .....	60
ASSIGN (Attribution) .....	58	Horloge de synchronisation .....	68	Panneau arrière .....	10
Attribution (sonorité de percussion) .....	58	HRM CH (Harmony Channel) (Canal d'émission pour la sonorité harmonique) ..	70	Panneaux latéraux .....	10
Attribution d'accord .....	49			Panoramique .....	60
Attribution d'une sonorité de percussion .....	58			PC (Program Change) (Changement de programme) .....	69
Attribution de l'accompagnement.....	34, 40			PLAY .....	8
				Polyphonie .....	40, 53
<b>B</b>		<b>I</b>		<b>R</b>	
BALANC(E) (Équilibrage) .....	75, 76	Indicateur de battements/positions d'horloge	31	Raccordement des appareils extérieurs .....	14
Boutons [+1] et [-1] .....	9	Indication de la mesure .....	36	REC .....	7
Boutons [◀] et [▶] .....	9	Introduction d'un accord .....	52	Réglages initiaux .....	77
BWD .....	7	Introduction d'une figure de morceau.....	48	Réglages usine.....	77
				REPEAT (Répétition) .....	43
<b>C</b>		<b>L</b>		Répétition .....	43
Canal de changement de programme.....	69	LEVEL .....	59		
Canal de la sonorité commandée de l'extérieur	64	LEVEL (Niveau).....	59	<b>S</b>	
Canal MIDI .....	68	Liste des figures Préprogrammées.....	88	Sauvegarde et copie de secours .....	11
Canal pour la sonorité harmonique .....	70	Liste des kits de batterie .....	86	SENS(ITIVITY) (Sensibilité).....	64
CH(ANNEL) (Canal) .....	68	Liste des sonorités de percussion .....	84	Silence des pistes d'accompagnement .....	25
CHAIN (Enchaînement) .....	44	Liste des sonorités ordinaires .....	91	Sonorité commandée de l'extérieur .....	69
Chase .....	61	Listes et tableaux .....	84	START (Départ).....	65
CHASE (chase) .....	61			STOP .....	8
Choix d'un kit de batterie .....	56	<b>M</b>		Structure du système .....	4
Choix d'un morceau .....	42	Mélange.....	62	Swing .....	33
Choix d'une figure.....	31	Mesure de début d'un morceau.....	42	SWING (Swing).....	33
Choix d'une série de pavés .....	55	Mètre.....	36	SYNC(HRONIZATION) (Synchronisation).....	68
Composition d'un kit de batterie .....	57	MIX (Mélange) .....	62	Synthétiseur .....	63
Copie (figure) .....	34	Moceaux Préprogrammées .....	26	Synthétiseur de guitare .....	63
Copie (kit de batterie) .....	56	MODE .....	8		
Copie (morceau) .....	45	Mode Écoute d'un morceau.....	41	<b>T</b>	
		Mode Écoute d'une figure .....	30	Table des notes .....	72
		Mode Enregistrement d'un morceau .....	45	Tempo .....	73
		Mode Enregistrement d'une figure .....	35	TEMPO (Tempo) .....	23, 73
		Mode Enregistrement en temps réel (figure) ..	38	Tempo initial.....	23
		Mode Enregistrement en temps réel (morceau) ..	47	TOP .....	7
		Mode Enregistrement pas à pas (figure).....	37	TRANS(POSE) (Transposition).....	76
		Mode Enregistrement pas à pas (morceau).....	46	TUNE (Hauteur tonale de base) .....	60
		Mode Entrée extérieure.....	61	TUNER (Accord de la guitare) .....	66
		Mode Équilibrage .....	75	Type et fondamentale de l'accord .....	50
		Mode Figure .....	30	Types d'accord .....	51
		Mode Kit de batterie .....	54	<b>V</b>	
		Mode Morceau .....	41	Vidage des données .....	71
		Mode Silence .....	74		
		Mode Système .....	67		
		Mode Tempo .....	23		
		Mode Transposition .....	76		
		Morceau de démonstration .....	18		
		MUTE (Silence) .....	26, 74		
<b>D</b>					
Définition de l'horloge.....	49				
DEMO (Démonstration) .....	18				
Départ (commande extérieure) .....	65				
Départ commandé par l'entrée extérieure .....	65				
<b>E</b>					
Écoute de contrôle .....	38, 39				
Effacement (données relatives à un pavé) .....	38, 39				
Effacement (figure) .....	33				
Effacement (morceau).....	44				
Effacement d'un accord occupant un point précis ..	50				
Effacement d'un accord occupant une mesure ..	52				
Effacement d'une figure de morceau .....	47				
Enchaînement .....	43				
ENTER .....	9				
EXT CH (External In Channel) (Canal d'émission pour la sonorité commandée de l'extérieur) ..	69				

# NOTES

## 23. LISTS & CHARTS

### DRUM VOICE LIST

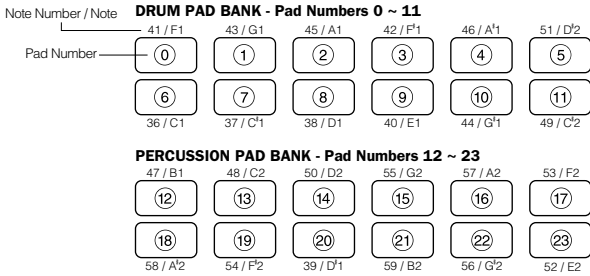
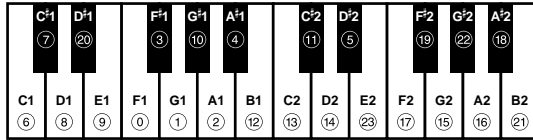
NO.	LCD DISPLAY	DRUM VOICE NAME
1	KDry1	BD Dry 1
2	KDry2	BD Dry 2
3	KDry3	BD Dry 3
4	KRom1	BD Room 1
5	KRom2	BD Room 2
6	KRom3	BD Room 3
7	KAmbi	BD Ambience
8	KHard	BD Hard
9	KHevy	BD Heavy
10	KGate	BD Gate
11	KLof1	BD Lo-fi 1
12	KLof2	BD Lo-fi 2
13	KAna1	BD Analog 1
14	KAna2	BD Analog 2
15	SMid1	SD Middle 1
16	SMid2	SD Middle 2
17	SMid3	SD Middle 3
18	S Hi1	SD High 1
19	S Hi2	SD High 2
20	S Hi3	SD High 3
21	SDeep	SD Deep
22	STite	SD Tight
23	SHrd1	SD Hard 1
24	SHrd2	SD Hard 2
25	SAmb1	SD Ambience 1
26	SAmb2	SD Ambience 2
27	SPwr1	SD Power 1
28	SPwr2	SD Power 2
29	SLOf1	SD Lo-fi 1
30	SLOf2	SD Lo-fi 2
31	SLOf3	SD Lo-fi 3
32	SLOf4	SD Lo-fi 4
33	SAna1	SD Analog 1
34	SAna2	SD Analog 2
35	BrTap	Brush Tap
36	BrSlp	Brush Slap
37	BrSw1	Brush Swirl 1
38	BrSw2	Brush Swirl 2
39	Rim 1	Side Stick Rim 1
40	Rim 2	Side Stick Rim 2

NO.	LCD DISPLAY	DRUM VOICE NAME
41	RimAn	Analog Rim
42	HCl1s1	Hi-Hat Closed 1
43	HCl1s2	Hi-Hat Closed 2
44	HQtrO	Hi-Hat Quarter Open
45	HOpen	Hi-Hat Open
46	HPedl	Hi-Hat Pedal
47	HCAAn1	HH Analog Closed 1
48	HCAAn2	HH Analog Closed 2
49	HOAna	HH Analog Open
50	Ride1	Ride Cymbal 1
51	Ride2	Ride Cymbal 2
52	RdCup	Ride Cymbal Cup
53	Crsh1	Crash Cymbal 1
54	Crsh2	Crash Cymbal 2
55	Splsh	Splash Cymbal
56	TDry1	Tom Dry 1
57	TDry2	Tom Dry 2
58	TDry3	Tom Dry 3
59	TDry4	Tom Dry 4
60	TDry5	Tom Dry 5
61	TDry6	Tom Dry 6
62	TAmb1	Tom Ambience 1
63	TAmb2	Tom Ambience 2
64	TAmb3	Tom Ambience 3
65	TAmb4	Tom Ambience 4
66	TAmb5	Tom Ambience 5
67	TAmb6	Tom Ambience 6
68	TSft1	Tom Soft 1
69	TSft2	Tom Soft 2
70	TSft3	Tom Soft 3
71	TSft4	Tom Soft 4
72	TSft5	Tom Soft 5
73	TSft6	Tom Soft 6
74	TBrs1	Tom Brush 1
75	TBrs2	Tom Brush 2
76	TBrs3	Tom Brush 3
77	TBrs4	Tom Brush 4
78	TBrs5	Tom Brush 5
79	TBrs6	Tom Brush 6
80	TAna1	Tom Analog 1

NO.	LCD DISPLAY	DRUM VOICE NAME
81	TAna2	Tom Analog 2
82	TAna3	Tom Analog 3
83	TAna4	Tom Analog 4
84	TAna5	Tom Analog 5
85	TAna6	Tom Analog 6
86	BongH	Bongo H
87	BongL	Bongo L
88	CongH	Conga H
89	CongM	Conga Mute
90	CongL	Conga L
91	TmbIH	Timbale H
92	TmbIL	Timbale L
93	Tmbrn	Tambourine
94	Marac	Maracas
95	Cabas	Cabasa
96	Shakr	Shaker
97	GuirS	Guiro S
98	GuirL	Guiro L
99	Cowbl	Cowbell
100	AgogH	High Agogo
101	AgogL	Low Agogo
102	TriM	Triangle Mute
103	TriO	Triangle Open
104	Clave	Claves
105	WdBIH	Wood Block H
106	WdBIL	Wood Block L
107	WhsIS	Samba Whistle S
108	WhsIL	Samba Whistle L
109	Clap	Handclap
110	AnCow	Analog Cowbell
111	AnCgH	Analog Conga H
112	AnCgM	Analog Conga M
113	AnCgL	Analog Conga L
114	AnCiv	Analog Claves
115	HighQ	High Q
116	ScrH	Scratch H
117	ScrL	Scratch L
118	BaSld	Bass Slide
119	GtScr	Guitar Scrape
120	Cunt1	Count One

NO.	LCD DISPLAY	DRUM VOICE NAME
121	Cunt2	Count Two
122	Cunt3	Count Three
123	Cunt4	Count Four
124	Stick	Sticks
125	MtroB	Metronome Bell
126	MtroC	Metronome Click
127	ClckH	Click H
128	ClckL	Click L

# DRUM KIT LIST



## Preset Kit Number / Drum Kit Name

└ Drum Kit Number / Program Change Number

### 0. Stand(ard)

#### DRUM PAD BANK

TDry3	TDry4	TDry5	HCIs1	HOpen	Ride2
KDry3	KDry1	SMid3	SMid2	HCIs2	Crsh2

#### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	BongH	BongL	RdCup
BaSid	Cowbl	SMid1	Marac	Tmbrn	Crsh1

### 1. Dry

#### DRUM PAD BANK

TSft2	TSft3	TSft4	HCIs1	HQtrO	Ride2
KRom2	KRom1	SHi3	SHi2	HCIs2	Crsh2

#### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	BongH	BongL	RdCup
BaSid	Cowbl	SHi1	Marac	Tmbrn	Splsh

### 2. Bal(l)ad

#### DRUM PAD BANK

TSft3	TSft4	TSft5	HCIs1	HOpen	Ride2
KDry2	KDry1	SDeep	Rim 2	HCIs2	Crsh2

#### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	BongH	BongL	RdCup
BaSid	Cowbl	SMid1	Marac	Tmbrn	Crsh1

### 3. Rock1

#### DRUM PAD BANK

TDry4	TDry5	TDry6	HCIs2	HOpen	Ride2
KRom3	KRom1	SHrd2	SHrd1	HQtrO	Crsh2

#### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	Cowbl	Splsh	RdCup
BaSid	GtScr	SMid1	Stick	Tmbrn	Crsh1

### 4. Rock2

#### DRUM PAD BANK

TAmb4	TAmb5	TAmb6	HCIs2	HOpen	Ride2
KHard	KRom3	SAMB2	SAMB1	HQtrO	Crsh2

#### PERCUSSION PAD BANK

TAmb1	TAmb2	TAmb3	Cowbl	Splsh	RdCup
BaSid	GtScr	SPwr1	Stick	Tmbrn	Crsh1

### 5. Power

#### DRUM PAD BANK

TAmb4	TAmb5	TAmb6	HCIs2	HOpen	Ride2
KHevy	KGate	SPwr2	SPwr1	HQtrO	Crsh2

#### PERCUSSION PAD BANK

TAmb1	TAmb2	TAmb3	Cowbl	Splsh	RdCup
BaSid	GtScr	SAMB1	Stick	Tmbrn	Crsh1

## 6. HipH(o)p

### DRUM PAD BANK

TSft3	TSft4	TSft6	HClis2	HOpen	Ride2
KLof2	KLof1	SLof1	SLof4	HQtrO	Crsh2

### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	ScrH	ScrL	RdCup
HighQ	Clap	SLof2	SLof3	Tmbrn	Crsh1

## 7. Anal(o)g

### DRUM PAD BANK

TAna1	TAna3	TAna4	HCAAn1	HOAna	Ride2
KAna2	KAna1	SAna2	SAna1	HCAAn2	Crsh2

### PERCUSSION PAD BANK

AnCgH	AnCgM	AnCgL	ScrH	ScrL	AnCow
HighQ	AnClv	RimAn	Clap	Tmbrn	Splsh

## 8. Jazz

### DRUM PAD BANK

TSft2	TSft3	TSft4	HClis1	HOpen	Ride2
KRom2	KRom1	S Hi 1	Rim 1	HPedl	Crsh2

### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	BongH	BongL	RdCup
Shakr	Cowbl	SMid3	Marac	Tmbrn	Splsh

## 9. Brush

### DRUM PAD BANK

TBrS2	TBrS3	TBrS4	HClis1	HOpen	Ride2
KRom2	KRom1	BrSlp	BrSw2	HPedl	Crsh2

### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	BongH	BongL	RdCup
Shakr	Cowbl	BrTap	BrSw1	Tmbrn	Splsh

## 10. Latin

### DRUM PAD BANK

BongH	BongL	Cabas	AgogH	AgogL	Ride2
KRom2	KRom1	TmbIH	TmbIL	Marac	Crsh2

### PERCUSSION PAD BANK

CongM	CongH	CongL	GuirS	GuirL	WhsIS
Shakr	Cowbl	Rim 1	Clave	Tmbrn	WhsIL

## 11. Click

### DRUM PAD BANK

Cunt1	Cunt2	Cunt3	Cunt4	MtroB	MtroC
Cunt1	Cunt2	Cunt3	Cunt4	MtroB	MtroC

### PERCUSSION PAD BANK

ClckH	ClckL	AgogH	AgogL	Cowbl	Stick
ClckH	ClckL	AgogH	AgogL	Cowbl	Stick

## User Kit Number / Drum Kit Name

## 12. User00

### DRUM PAD BANK


### PERCUSSION PAD BANK


## 13. User01

### DRUM PAD BANK


### PERCUSSION PAD BANK


## 14. User02

### DRUM PAD BANK


### PERCUSSION PAD BANK


## 15. User03

### DRUM PAD BANK


### PERCUSSION PAD BANK


## PRESET PATTERN LIST

### ■ Rock

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
0	Rck1A	Rock 1	8-beat Rock 1	Main A
1	Rck1B			Main B
2	Rck1C			Fill AB
3	Rck1D			Fill BA
4	Rck2A	Rock 2	8-beat Rock 2	Main A
5	Rck2B			Main B
6	Rck2C			Fill AB
7	Rck2D			Fill BA
8	Rck3A	Rock 3	Slow 8-beat Rock 1	Main A
9	Rck3B			Main B
10	Rck3C			Fill AB
11	Rck3D			Fill BA
12	Rck4A	Rock 4	Slow 8-beat Rock 2	Main A
13	Rck4B			Main B
14	Rck4C			Fill AB
15	Rck4D			Fill BA
16	Rck5A	Rock 5	LA Rock	Main A
17	Rck5B			Main B
18	Rck5C			Fill AB
19	Rck5D			Fill BA
20	Rck6A	Rock 6	New Wave	Main A
21	Rck6B			Main B
22	Rck6C			Fill AB
23	Rck6D			Fill BA
24	Rck7A	Rock 7	Pop Rock	Main A
25	Rck7B			Main B
26	Rck7C			Fill AB
27	Rck7D			Fill BA
28	Rck8A	Rock 8	Funk Rock	Main A
29	Rck8B			Main B
30	Rck8C			Fill AB
31	Rck8D			Fill BA
32	Rck9A	Rock 9	Rock Boogie	Main A
33	Rck9B			Main B
34	Rck9C			Fill AB
35	Rck9D			Fill BA

### ■ Hard Rock

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
36	HRk1A	Hard Rock 1	American Hard Rock 1	Main A
37	HRk1B			Main B
38	HRk1C			Fill AB
39	HRk1D			Fill BA
40	HRk2A	Hard Rock 2	American Hard Rock 2	Main A
41	HRk2B			Main B
42	HRk2C			Fill AB
43	HRk2D			Fill BA
44	HRk3A	Hard Rock 3	American Hard Rock 3	Main A
45	HRk3B			Main B
46	HRk3C			Fill AB
47	HRk3D			Fill BA
48	HRk4A	Hard Rock 4	Hardcore 1	Main A
49	HRk4B			Main B
50	HRk4C			Fill AB
51	HRk4D			Fill BA
52	HRk5A	Hard Rock 5	Hardcore 2	Main A
53	HRk5B			Main B
54	HRk5C			Fill AB
55	HRk5D			Fill BA
56	HRk6A	Hard Rock 6	Hard Rock Shuffle	Main A
57	HRk6B			Main B
58	HRk6C			Fill AB
59	HRk6D			Fill BA
60	HRk7A	Hard Rock 7	Speed Metal	Main A
61	HRk7B			Main B
62	HRk7C			Fill AB
63	HRk7D			Fill BA
64	HRk8A	Hard Rock 8	Digital Hard Rock	Main A
65	HRk8B			Main B
66	HRk8C			Fill AB
67	HRk8D			Fill BA



## ■ Vintage Rock

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
68	VRk1A	Vintage Rock 1	60's Hard Rock 1	Main A
69	VRk1B			Main B
70	VRk1C			Fill AB
71	VRk1D			Fill BA
72	VRk2A	Vintage Rock 2	60's Hard Rock 2	Main A
73	VRk2B			Main B
74	VRk2C			Fill AB
75	VRk2D			Fill BA
76	VRk3A	Vintage Rock 3	70's Rock	Main A
77	VRk3B			Main B
78	VRk3C			Fill AB
79	VRk3D			Fill BA
80	VRk4A	Vintage Rock 4	70's Rock&Roll	Main A
81	VRk4B			Main B
82	VRk4C			Fill AB
83	VRk4D			Fill BA
84	VRk5A	Vintage Rock 5	70's Hard Rock	Main A
85	VRk5B			Main B
86	VRk5C			Fill AB
87	VRk5D			Fill BA
88	VRk6A	Vintage Rock 6	Progressive Hard	Main A
89	VRk6B			Main B
90	VRk6C			Fill AB
91	VRk6D			Fill BA
92	VRk7A	Vintage Rock 7	Rock Latin	Main A
93	VRk7B			Main B
94	VRk7C			Fill AB
95	VRk7D			Fill BA
96	VRk8A	Vintage Rock 8	Reggae	Main A
97	VRk8B			Main B
98	VRk8C			Fill AB
99	VRk8D			Fill BA

## ■ Ballad

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
100	Bld1A	Ballad 1	Hard Rock Ballad	Main A
101	Bld1B			Main B
102	Bld1C			Fill AB
103	Bld1D			Fill BA
104	Bld2A	Ballad 2	Organ Ballad	Main A
105	Bld2B			Main B
106	Bld2C			Fill AB
107	Bld2D			Fill BA

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
108	Bld3A	Ballad 3	Unplugged	Main A
109	Bld3B			Main B
110	Bld3C			Fill AB
111	Bld3D			Fill BA
112	Bld4A	Ballad 4	Piano Ballad	Main A
113	Bld4B			Main B
114	Bld4C			Fill AB
115	Bld4D			Fill BA

## ■ Blues

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
116	Bls1A	Blues 1	Rhythm & Blues	Main A
117	Bls1B			Main B
118	Bls1C			Fill AB
119	Bls1D			Fill BA
120	Bls2A	Blues 2	Blues Shuffle 1	Main A
121	Bls2B			Main B
122	Bls2C			Fill AB
123	Bls2D			Fill BA
124	Bls3A	Blues 3	Blues Shuffle 2	Main A
125	Bls3B			Main B
126	Bls3C			Fill AB
127	Bls3D			Fill BA
128	Bls4A	Blues 4	Slow Blues	Main A
129	Bls4B			Main B
130	Bls4C			Fill AB
131	Bls4D			Fill BA

## ■ Rock&Roll

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
132	R&R1A	Rock&Roll 1	Twist	Main A
133	R&R1B			Main B
134	R&R1C			Fill AB
135	R&R1D			Fill BA
136	R&R2A	Rock&Roll 2	Liverpool	Main A
137	R&R2B			Main B
138	R&R2C			Fill AB
139	R&R2D			Fill BA
140	R&R3A	Rock&Roll 3	Surf Rock	Main A
141	R&R3B			Main B
142	R&R3C			Fill AB
143	R&R3D			Fill BA

## ■ Dance

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
144	Hip A	Hip Hop	Hip Hop Soul	Main A
145	Hip B			Main B
146	Hip C			Fill AB
147	Hip D			Fill BA
148	HousA	House	Pop House	Main A
149	HousB			Main B
150	HousC			Fill AB
151	HousD			Fill BA

## ■ Jazz

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
152	Fsn1A	Fusion 1	Funk Fusion	Main A
153	Fsn1B			Main B
154	Fsn1C			Fill AB
155	Fsn1D			Fill BA
156	Fsn2A	Fusion 2	Pop Fusion	Main A
157	Fsn2B			Main B
158	Fsn2C			Fill AB
159	Fsn2D			Fill BA
160	Fsn3A	Fusion 3	Rock Fusion	Main A
161	Fsn3B			Main B
162	Fsn3C			Fill AB
163	Fsn3D			Fill BA
164	Fsn4A	Fusion 4	Jazz Funk	Main A
165	Fsn4B			Main B
166	Fsn4C			Fill AB
167	Fsn4D			Fill BA
168	Jaz1A	Jazz 1	Jazz Ballad	Main A
169	Jaz1B			Main B
170	Jaz1C			Fill AB
171	Jaz1D			Fill BA
172	Jaz2A	Jazz 2	Jazz Blues	Main A
173	Jaz2B			Main B
174	Jaz2C			Fill AB
175	Jaz2D			Fill BA
176	Jaz3A	Jazz 3	Bebop	Main A
177	Jaz3B			Main B
178	Jaz3C			Fill AB
179	Jaz3D			Fill BA

## ■ Latin

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
180	SlsaA	Salsa	Salsa / Mambo	Main A
181	SlsaB			Main B
182	SlsaC			Fill AB
183	SlsaD			Fill BA
184	BosaA	Bossa	Medium Bossa	Main A
185	BosaB			Main B
186	BosaC			Fill AB
187	BosaD			Fill BA
188	SmbaA	Samba	Samba / Songo	Main A
189	SmbaB			Main B
190	SmbaC			Fill AB
191	SmbaD			Fill BA

## ■ Beat

PATTERN NO.	LCD DISPLAY	STYLE NAME		SECTION
192	BeatA	Beat	Drum Pattern Variaton	8-beat
193	BeatB			8-beat Shuffle
194	BeatC			16-beat
195	BeatD			Triplet
196	ClckA	Click	Click Variation	Count
197	ClckB			Metronome
198	ClckC			Agogo
199	ClckD			Sticks

NOTE: The patterns, number 192 through 199, don't contain bass and chord data.

## NORMAL VOICE LIST

NO.	LCD DISPLAY	VOICE NAME
1	Piano	Grand Piano
2	ChoPf	Chorus Piano
3	A&EP1	Aco.& El.Piano 1
4	A&EP2	Aco.& El.Piano 2
5	EPno1	Electric Piano 1
6	EPno2	Electric Piano 2
7	EPno3	Electric Piano 3
8	Clavi	Clavi
9	Vibes	Vibraphone
10	Organ	Electric Organ
11	AcGtr	Acoustic Guitar
12	ClGt1	Clean Guitar 1
13	ClGt2	Clean Guitar 2
14	MtGt1	Muted Guitar 1
15	MtGt2	Muted Guitar 2
16	OdGt1	Overdriven Guitar 1
17	OdGt2	Overdriven Guitar 2
18	Dist1	Distortion Guitar 1
19	MtDst	Muted Distortion
20	Dist2	Distortion Guitar 2
21	AcBas	Acoustic Bass
22	FgBa1	Finger Bass 1
23	FgBa2	Finger Bass 2
24	FgBa3	Finger Bass 3
25	PcBas	Pick Bass

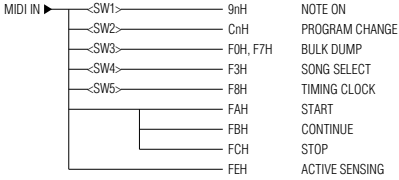
NO.	LCD DISPLAY	VOICE NAME
26	SlBas	Slap Bass
27	OG&Ba	Overdriven Gtr & Bass
28	DG&Ba	Distortion Gtr & Bass
29	SyBa1	Synth Bass 1
30	SyBa2	Synth Bass 2
31	SyBa3	Synth Bass 3
32	Strg1	Strings 1
33	Strg2	Strings 2
34	SySt1	Synth Strings 1
35	SySt2	Synth Strings 2
36	Bras1	Brass Section 1
37	Bras2	Brass Section 2
38	SyBrs	Synth Brass
39	Sax	Tenor Sax
40	BrsHt	Brass Hit
41	SyLd1	Synth Lead 1
42	SyLd2	Synth Lead 2
43	SyLd3	Synth Lead 3
44	SyLd4	Synth Lead 4
45	SyPd1	Synth Pad 1
46	SyPd2	Synth Pad 2
47	SyPd3	Synth Pad 3
48	SyFx1	Synth FX 1
49	SyFx2	Synth FX 2
50	SyFx3	Synth FX 3

# MIDI DATA FORMAT

## MIDI Reception

### MIDI Reception Block Diagram

<MIDI Reception Condition>



<SW1> Transmit/Receive Channel

<SW2> Program Change Receive Channel

<SW3> Pattern/Song Select Mode

<SW4> Song Select Mode

<SW5> MIDI Synchronization

### Reception Data

#### 1. System Real-time Message

TIMING CLOCK	11111000	(F8H)
START	11111010	(FAH)
CONTINUE	11111011	(FBH)
STOP	11111100	(FCH)
ACTIVE SENSING	11111110	(FEH)

#### 2. Channel Message

##### 1) NOTE ON

STATUS	1001nnnn	(9nH)	n=0-15	VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk		k=0(C-2)-127(G8)	
VELOCITY	0vvvvvv		v=1-127	

##### 2) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn	(CnH)	n=0-15	VOICE CHANNEL NUMBER
PROGRAM NUMBER	0ppppppp		p=0-15	

- When a Program Change is received, the RY8 will change the Drum Kit number corresponding to the incoming data.

#### 3. System Common Message

##### 1) SONG SELECT

STATUS	11110011	(F3H)
SONG NUMBER	00ssssss	s=0-99

- Data is received in Song Select Mode.

#### 4. System Exclusive Message

##### BULK DUMP

0	11110000	(F0H)	
1	01000011	(43H)	
2	00000000	(00H)	Device Number (Fixed at 00H)
3	01111110	(7EH)	
4	00000100	(04H)	Byte count MSB
5	00001010	(0AH)	Byte count LSB
6	01001100	(4CH)	"L"
7	01001101	(4DH)	"M"
8	00100000	(20H)	" "
9	00100000	(20H)	" "
10	00110000	(30H)	"0"
11	00110002	(31H)	"2"
12	00110100	(35H)	"0"
13	00110011	(33H)	"3"
14	01000001	(41H)	"A"
15	01001100	(4CH)	"L"
16	0ddddddd		Data
:	:		
17	0sssssss		Check sum
:	:		
18	11110111	(F7H)	EOX

- The RY8 can receive bulk data only when it is in Pattern or Song Select Mode.

- A block consists of the Byte Count, the data bytes, and the Checksum. A number of blocks are repeatedly transmitted.

- One byte of data is divided into 4bits MSB and 4bits LSB. It is then converted to ASCII data for transmission.

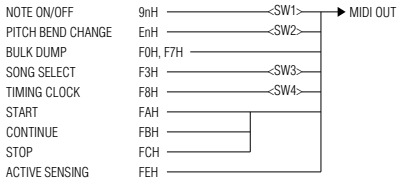
- A bulk dump consists of the following data:

System Data  
MIDI Set-up Data  
Drum Kit Data  
Pattern Data  
Song Data

# MIDI Transmission

## MIDI Transmission Block Diagram

<MIDI Transmission Condition>



<SW1> Transmit Channel

<SW2> Transmit Channel

<SW3> Transmit in Song Select Mode

<SW4> Transmit Internal synchronization

## Transmission Data

### 1. System Real-time Message

TIMING CLOCK	11111000	(F8H)
START	11111010	(FAH)
CONTINUE	11111011	(FBH)
STOP	11111100	(FCH)
ACTIVE SENSING	11111110	(FEH)

### 2. Channel Message

#### 1) NOTE ON/OFF

STATUS	1001nnnn (9nH)	n=0-15 VOICE CHANNEL NUMBER
NOTE NUMBER	0kkkkkkk	k=0(C-2)-127(G8)
	0vvvvvvv	NOTE ON v=1-127
	00000000	NOTE OFF

#### 2) PITCH BEND CHANGE

STATUS	1110nnnn (EnH)	n=0-15 EXTERNAL IN/HARMONY CHANNEL NUMBER
LSB	0lllllll	l=0-127
MSB	0hhhhhhh	h=0-127

### 3. System Common Message

#### 1) SONG SELECT

STATUS	11110011 (F3H)
SONG NUMBER	00ssssss s=0-99

- Song Select transmission occurs when in Song Select Mode.

### 4. System Exclusive Message

- Bulk data transmission occurs in System Mode MIDI Bulk Dump function.

#### 1) BULK DUMP

The data is the same as that for reception. The contents regarding transmission, see "System Exclusive Message" in the previous page.

## YAMAHA [Rhythm Programmer] / Model: RY9

Date: 10. Apr. 1999  
Version: 1.00

Function	Transmit	Receive	Remarks
Basic Channel	1-16 1-16 Default Changed	1-16 1-16	
Mode	3 X ***** *****	3 X X	
Note Number	0-127 ***** *****	0-127 X	
Velocity	Note ON Note OFF O 9nH, v=1-127 O 9nH, v=0	O 9nH, v=1-127 X	
After Touch	Key's Ch's X X	X X	
Pitch Bend	O	X	
Control Change	X	X	



For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangefhorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,  
Departamento de ventas**  
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del  
Morral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.  
Tel: 686-00-33

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil LTDA.**  
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil  
Tel: 011-853-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Argentina S.A.**  
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha de Panama S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: 507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY/SWITZERLAND

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### AUSTRIA

**Yamaha Music Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: 01-60203900

### THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Nederland**  
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands  
Tel: 030-2828411

### BELGIUM

**Yamaha Music Belgium**  
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium  
Tel: 02-7258220

### FRANCE

**Yamaha Musique France,**  
Division Professionnelle  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A., Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.**  
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain  
Tel: 91-577-7270

### GREECE

**Philippe Nakas S.A.**  
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece  
Tel: 01-364-7111

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 8B  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
1S-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Europa GmbH.**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,  
F.R. of Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Golf FZE**  
LB21-128 Jebel Ali Freezone  
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.  
Tel: 971-4-81-5868

## ASIA

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F, Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantara**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
1461-9, Seocho Dong, Seocho Gu, Seoul, Korea  
Tel: 02-3486-0011

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-703-0900

### PHILIPPINES

**Yupango Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building,  
Singapore  
Tel: 65-747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,  
Taipei, Taiwan, R.O.C.  
Tel: 02-2713-8999

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
121/60-61 RS Tower 17th Floor,  
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,  
Bangkok 10320, Thailand  
Tel: 02-641-2951

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,  
Australia  
Tel: 3-699-2388

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
International Marketing Division**  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2312

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: 053-460-2445

