

Technics

SYNTHESIZER

SX-WSA1

SX-WSA1R

WSA
ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS

APPLICATIONS PRATIQUES

Technics

Scanned and prepared by David Dupuy - <http://virtualacoustic.free.fr>

MANUEL D'UTILISATION APPLICATIONS PRATIQUES

Table des matières

Présentation générale	4
Chapitre I Play Mode	
Sound (Sonorité)	8
Combinaison (Combinaison)	12
Modifier une sonorité tout en jouant	14
Chapitre II Édition de sonorités	
Description de la procédure	16
Édition de la modélisation	18
Édition du Tone Layer	22
Édition du diapason (Pitch)	24
Édition du filtre	27
Édition de l'amplitude	30
Édition de Digital Effect	33
Édition de l'effet DSP	34
Édition des contrôleurs	36
Mémoriser un nouveau son	38
Édition du kit de percussions	39
Enregistrement de sonorités Drawbar	40
Copier un Tone	40

Chapitre III Édition des Combinaisons

Description de la procédure	41
Réglage de chaque partie	42
Écran Mixer	47
DSP Effect	48
Mémorisation d'une nouvelle combinaison	49

Chapitre IV System

Description de la procédure	50
Effectuer les réglages	51

Chapitre V Effet DSP

60

Chapitre VI Part

Description de la procédure	62
Effectuer les réglages	63

Chapitre VII Sequencer (WSA1)

Description de la procédure	66
Song Select & Name	67
Les différentes parties du séquenceur	68
Realtime Record (Enregistrement en temps réel)	68
Sequencer Play	71
Step Record (Enregistrement en pas à pas)	73
Master Record	75
Éditions de séquences	76
Track Assign (Assignation des pistes)	88
Reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (Medley)	89
After Touch	90

Chapitre VIII Lecteur-enregistreur de disquette

Rôle du lecteur-enregistreur de disquette	91
Description de la procédure	92
Chargement de données	93
Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce	95
Formatage d'une disquette	96
Sauvegarde de données	97

Chapitre IX MIDI

Description de la procédure	100
Réglage des fonctions	101

Initialisation	105
-----------------------------	-----

Conexion et Options	106
----------------------------------	-----

Symptômes qui semblent être dus à un problème	108
------------------------------------------------------------	-----

Messages d'erreurs	110
---------------------------------	-----

Index	111
--------------------	-----

Caractéristiques	113
-------------------------------	-----

Présentation générale

Cet instrument est un module synthétiseur/synthétiseur équipé d'un générateur de sonorités "Acoustic Modeling Synthesis". La fonction de chaque bouton est décrite ci-dessous.

PLAY MODE

Deux modes sont disponibles pour jouer sur cet instrument:



■ SOUND (Sonorité présélectionnée)

Pour sélectionner un seul son qui sera joué sur tout le clavier. Ce mode met en valeur la qualité de chaque sonorité particulière. (Voir page 8.)

■ COMBI (Combinaison)

Pour assigner plusieurs sonorités au clavier de différentes façons. Avec ce mode, vous utilisez à plein toute la souplesse et la puissance de votre instrument, par exemple, lors de séances en direct. (Voir page 12.)

- Par exemple, vous pouvez assigner plusieurs sonorités de jusqu'à 8 parties sur le clavier entier de façon à ce que chaque touche produise une sonorité pleine et riche. Ou vous pouvez partager votre clavier en sections, en assignant une sonorité à chacune d'elles.

EDIT MODE

Pour éditer (modifier) des sonorités et des combinaisons de sonorités (Combi).



■ SOUND

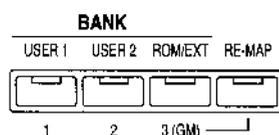
Pour éditer les sonorités présélectionnées afin d'en créer de nouvelles. (Voir page 16.)

■ COMBI

Pour créer de nouveaux groupes de sonorités s'adaptant parfaitement à votre style de jeu. (Voir page 41.)

BANK

Pour sélectionner la banque **SOUND/COMBINATION**.



■ USER 1, USER 2

C'est dans ces deux banques que vous conserverez vos sons personnels et modifiés. Utilisez-les de façon habituelle.

- Au moment de l'expédition de l'usine, les données contenues dans ces banques sont présélectionnées aux sonorités qui représentent les différentes possibilités de cet instrument. Ces données sont aussi mémorisées sur la disquette fournie avec cet instrument.
- Mémorisez les sonorités et combinaisons que vous avez éditées dans ces banques.
- La banque **USER2** ne peut pas être utilisée pour mémoriser la combinaison.

■ ROM

Ces banques sont enregistrées par le fabricant. Comme les banques **USER**, elles sont composées des banques ROM 1 et ROM 2, mais vous pouvez sélectionner le numéro de banque désiré en utilisant l'affichage de l'écran. Le contenu de ces banques est permanent et ne peut être effacé.

■ EXT (EXTENSION)

Cette banque permet d'étendre l'usage de **SOUND/COMBINATION**.

- Cette banque peut être utilisée uniquement lorsque la carte d'extension Wave Expansion Board de la série SY-EW a été installée.

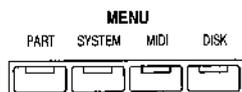
■ RE-MAP (Configuration)

Utilisez cette fonction pour modifier l'éventail des sonorités d'origine. Ceci vous sera particulièrement utile, par exemple, pour passer d'une sonorité à l'autre lors d'interprétations "live". (Voir page 56.)

- Lorsque **SOUND** est sélectionné pour **PLAY MODE** et vous sélectionnez **3**, le réglage GENERAL MIDI (GM) est établi comme réglage par défaut.

MENU

Les nombreuses fonctions programmables disponibles dans le **MENU** servent à optimiser la versatilité de votre instrument.



■ SYSTEM

Pour modifier les réglages généraux de votre instrument, tels que l'accord, le toucher, etc. (Voir page 50.)

■ PART

Pour effectuer des réglages précis de tous les paramètres associés à chaque partie (PART) du générateur sonore. (Voir page 62.)

■ MIDI

Pour contrôler tous les réglages concernant le fonctionnement en MIDI. (Voir page 100.)

- Pendant l'interprétation de MIDI, si vous vous trouvez dans un trouble (le son sans arrêt, par exemple), pressez les quatre boutons **MENU** simultanément pour vous sauver de la situation. (Voir page 104.)

■ DISK

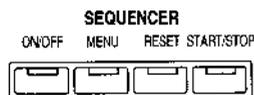
Les fonctions du lecteur-enregistreur de disquette sont contrôlées par ce menu. (Voir page 91.)

Parties

Cet instrument dispose d'un générateur sonore multitimbral comprenant 32 parties. Lorsque vous jouez, le PART 1 sert au mode **SOUND** et les PART 1 à 8 au mode **COMBINATION**. Lorsque vous enregistrez sur le **SEQUENCER (WSA1)**, vous pouvez utiliser 16 parties au maximum. Et lorsque vous jouez en utilisant d'autres appareils MIDI, les 32 parties sont disponibles.

SEQUENCER (WSA1)

Pour effectuer des enregistrements comprenant jusqu'à 16 pistes. C'est un véritable séquenceur avec des fonctions d'édition au standard professionnel. (Voir page 66.)



Wave Expansion Board (Carte d'extension d'onde)

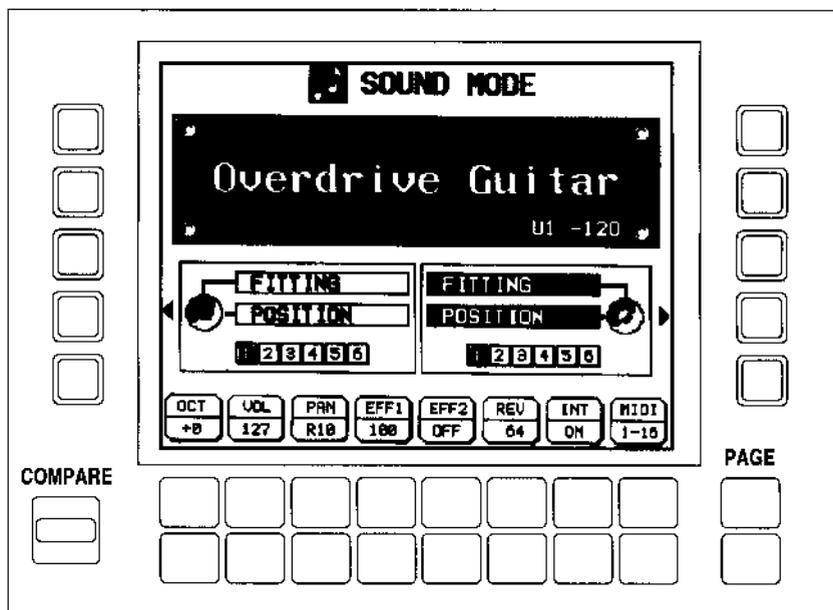
Lorsque carte d'extension Wave Expansion Board (série SY-EW) a été installée, le nombre de sonorités et de combinaisons pouvant être sélectionnées est augmenté.

- Cette installation doit être effectuée par votre revendeur.

Écran d'affichage

La plupart des opérations s'accomplissent grâce aux boutons se trouvant de part et d'autre et sous l'afficheur. Les fonctions de ces boutons diffèrent selon l'opération à effectuer.

- **WSA1**: Les boutons situés sous l'affichage de l'écran répondent à deux types de pressions. Pour changer rapidement le réglage, vous pouvez presser et maintenir le bouton fermement enfoncé.



■ CONTRAST

Pour régler le contraste de l'afficheur.

WSA1 (curseur se trouvant à gauche de l'afficheur)



WSA1R (contrôle rotatif à gauche du panneau)



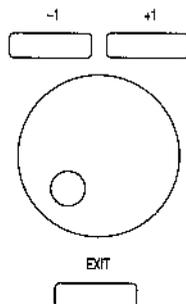
■ PAGE

Lorsque les réglages occupent plusieurs écrans, ces boutons permettant de visualiser les autres "pages" de l'écran.

- S'il y a plusieurs pages-écrans à consulter, une indication apparaît en haut à droite de l'afficheur. Par exemple "PAGE 1/3" indique qu'il y a trois pages-écrans et que la page 1 est affichée.

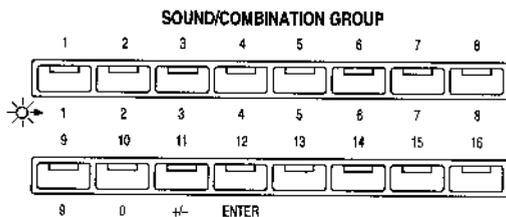
Les illustrations représentant l'affichage dans ce volume sont destinées uniquement à faciliter les explications. L'affichage réel de votre instrument ressemblera à celui des illustrations, bien qu'il puisse y avoir des différences de contenu.

■ **Boutons/Dial d'entrée de données (à droite de l'afficheur)**



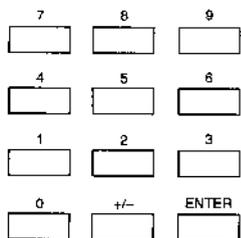
Utilisez ces contrôles pour régler une fonction et spécifier une valeur numérique. Les boutons **-1** et **+1** servent à modifier une valeur de un en un. Le Dial permet de modifier rapidement une valeur.

- **WSA1:** Lors du réglage d'une fonction, si le voyant situé à l'extrémité gauche de la section **SOUND/COMBINATION GROUP** est allumé, les boutons correspondants serviront à spécifier une valeur numérique. Dans ce cas, les fonctions des boutons sont indiquées par les étiquettes se trouvant sous les boutons. Appuyez sur le bouton **+/-** pour sélectionner + ou -. Pour entrer un nombre, appuyez sur le bouton **ENTER** après avoir spécifier ce nombre. (Le numéro clignote jusqu'à l'enfoncement du bouton **ENTER**.)



- **WSA1R:** Lors du réglage d'une fonction, si le voyant **MIDI/NUMBER PAD** est allumé, le pavé numérique peut aussi servir à spécifier une valeur numérique. Appuyez sur le bouton **+/-** pour sélectionner + ou -. Pour cela, appuyez sur le bouton **ENTER** après avoir spécifier ce nombre. (Le numéro clignote jusqu'à l'enfoncement du bouton **ENTER**.)

☀ **MIDI/NUMBER PAD**



■ **EXIT**

Appuyez sur ce bouton pour sortir de l'écran affiché et revenir à l'écran précédent.

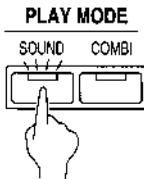
Chapitre I Play Mode

Sound (Sonorité)

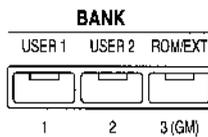
Sélectionnez le mode **SOUND** lorsque vous voulez jouer séparément chaque sonorité de l'instrument. Lorsque ce mode est actif, le PART 1 est sélectionné.

Comment sélectionnez des sonorités

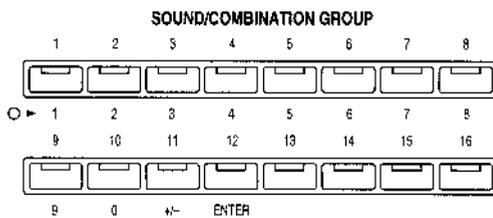
1. Dans la section **PLAY MODE**, activez le bouton **SOUND**.



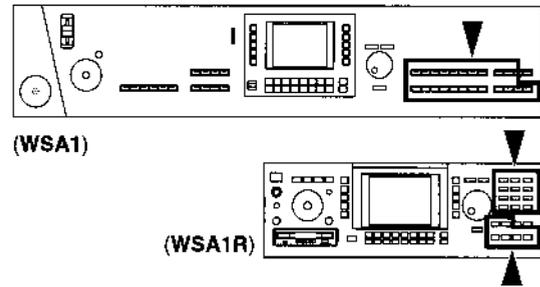
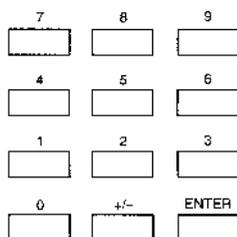
2. Sélectionnez une banque (**BANK**).



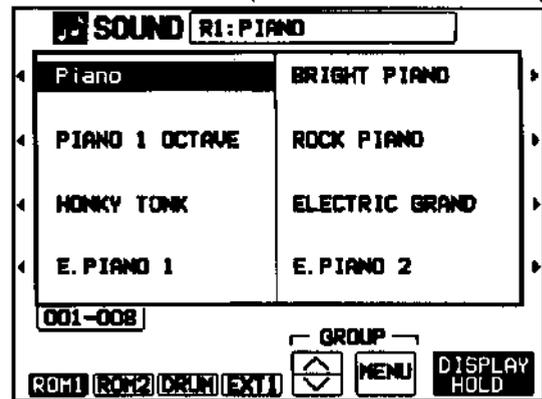
- Pour une explication des banques, reportez-vous à la page 4.
 - Une liste des sonorités de chaque banque se trouve dans le REFERENCE GUIDE fourni.
3. **WSA1**: Utilisez les boutons numérique dans **SOUND/COMBINATION GROUP** pour sélectionner un numéro de **SOUND GROUP** (1 à 16).



WSA1R: Utilisez le pavé numérique (0 à 9) pour spécifier un numéro de **SOUND GROUP**, puis appuyez sur **ENTER**.



- La liste des numéros de **SOUND GROUP** sélectionné est indiqué sur l'écran d'affichage.

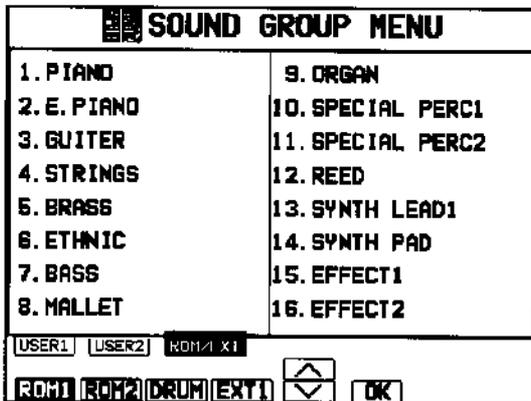


(L'écran ressemble à ceci, bien que le contenu puisse être différent.)

- Si la banque **ROM/EXT** a été sélectionnée à l'étape 2, utilisez le bouton **ROM1**, **ROM2** ou **EXT1** pour choisir la banque.
 - La banque **EXT1** peut être utilisée après que la carte d'extension Wave Expansion Board (série SY-EW) a été installée.
4. Utilisez les boutons se trouvant à droite et gauche de l'afficheur pour sélectionner une sonorité.
- La liste des sonorités de percussion est indiquée, si vous appuyez sur le bouton **DRUM**. Sélectionnez le kit de percussions. Dans ce cas, en jouant sur le clavier vous obtiendrez des sons d'instruments à percussion. Pour des informations concernant l'organisation des instruments à percussion, veuillez vous reporter au REFERENCE GUIDE fourni.
 - Quand le bouton **DISPLAY HOLD** est éclairé, l'affichage de la liste de sonorités est maintenu. Si vous appuyez sur le bouton **DISPLAY HOLD** de manière qu'il ne soit plus éclairé, l'affichage retournera à l'écran précédent toute suite après le changement d'une sonorité.
 - Pour sélectionner des sonorités d'un groupe différent, utilisez les boutons **GROUP** \wedge et \vee pour afficher la liste des sonorités de chaque groupe.

■ GROUP MENU

Appuyez sur le bouton GROUP MENU pour voir la liste de SOUND GROUP. (Le contenu réel de votre affichage peut être différent.)



- Utilisez les boutons \wedge et \vee pour sélectionner un GROUP, puis appuyez sur OK. La liste des sonorités de groupe sélectionné est indiquée sur l'écran d'affichage.

5. Jouez sur votre clavier.

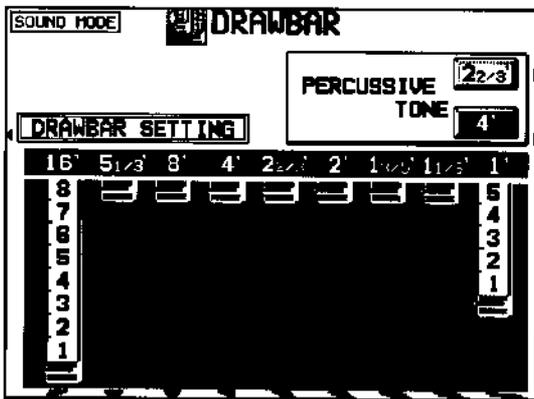
Cet instrument dispose des fonctions INITIAL TOUCH (le volume, par exemple, change en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches du clavier) et AFTER TOUCH (des effets sont ajoutés en pressant plus fort les touches du clavier).

- **WSA1:** La réponse au toucher du clavier peut être réglée. (Voir page 52.)
- Si le bouton **EXIT** est pressé, l'écran revient à l'affichage SOUND MODE qui est l'écran de départ. (Voir page 11.)
- Les sons peuvent être édités. (Voir page 16.)

DRAWBAR (Tirettes harmoniques)

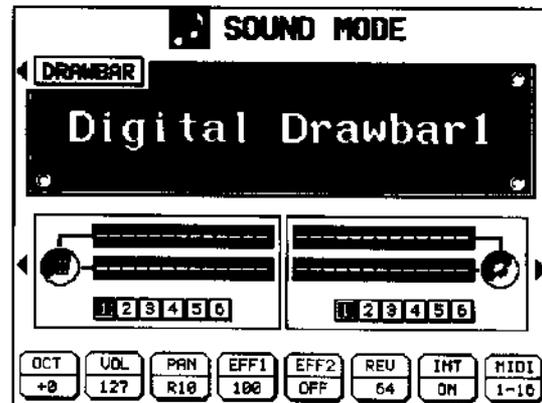
Pour certaines des sonorités ORGAN, vous pouvez utiliser les drawbars de l'affichage pour contrôler les sonorités.

1. Sélectionnez une sonorité de DRAWBAR.
- L'afficheur ressemble à ceci.



2. Utilisez les boutons situés sous l'affichage de l'écran pour régler le volume de chaque registre.
- Chaque tirettes harmoniques correspond aux indications en pieds telles qu'elles sont alignées à partir de la gauche: 16', 5-1/3', 8', 4', 2-2/3', 2', 1-3/5', 1-1/3' et 1'. Le volume de chaque registre est illustré sur l'affichage de l'écran et change lorsque vous appuyez sur les boutons de balance correspondants pour régler le volume. Le réglage de volume du registre de 1' est effectué à l'aide des boutons PAGE.

- Si le bouton **EXIT** est pressé, l'affichage change à l'écran SOUND MODE. Sur l'écran SOUND MODE, le bouton DRAWBAR se voit dans la position supérieure gauche des noms de SOUND. Appuyez sur ce bouton pour voir l'écran DRAWBAR.



■ **PERCUSSIVE TONE**

PERCUSSIVE TONE ajoute un tone à attaque initiale rapide aux sonorités de tirettes harmoniques. Vous pouvez sélectionner deux niveaux (2 2/3', 4') de hauteur des tones d'attaque.

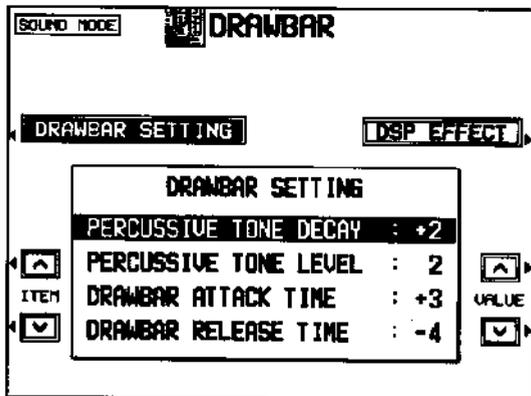
Utilisez les boutons PERCUSSIVE TONE 2 2/3' et 4' pour activer ou désactiver le tone correspondant.

- Le tone est activé lorsque l'indication correspondante est mise en valeur.

■ **DRAWBAR SETTING**

Les sonorités de tirettes harmoniques peuvent être réglées plus précisément.

1. Appuyez sur le bouton DRAWBAR SETTING afin de le mettre en valeur.
 - L'afficheur ressemble à ceci.



2. Sélectionnez le réglage de registration que vous désirez modifier.
 - Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner l'élément. Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour modifier le réglage.

PERCUSSIVE TONE DECAY: Pour régler le délai nécessaire à la disparition du tone.

PERCUSSIVE TONE LEVEL: Pour régler le volume du tone de percussion.

DRAWBAR ATTACK TIME: Pour régler le délai nécessaire à l'émission de la sonorité drawbar après que vous ayez pressé une touche du clavier.

DRAWBAR RELEASE TIME: Pour régler le délai nécessaire à la disparition de la sonorité de tirettes harmoniques après que vous ayez relâché les touches du clavier.

- Si le bouton DSP EFFECT est en service, l'affichage passe à l'écran DSP EFFECT pour le SYSTEM, puis vous pouvez effectuer des réglages précis des effets. (Voir page 54.)

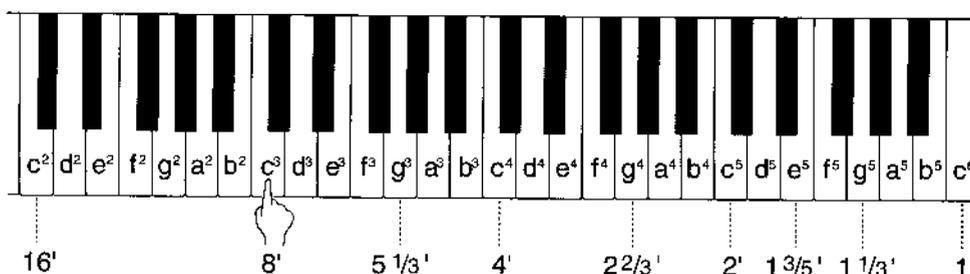
3. Lorsque vous avez terminé vos modifications, appuyez à nouveau sur le bouton DRAWBAR SETTING.

Les réglages de registration peuvent être mémorisés dans la banque **USER**. (Voir la page 40.)

A propos des marques de pied

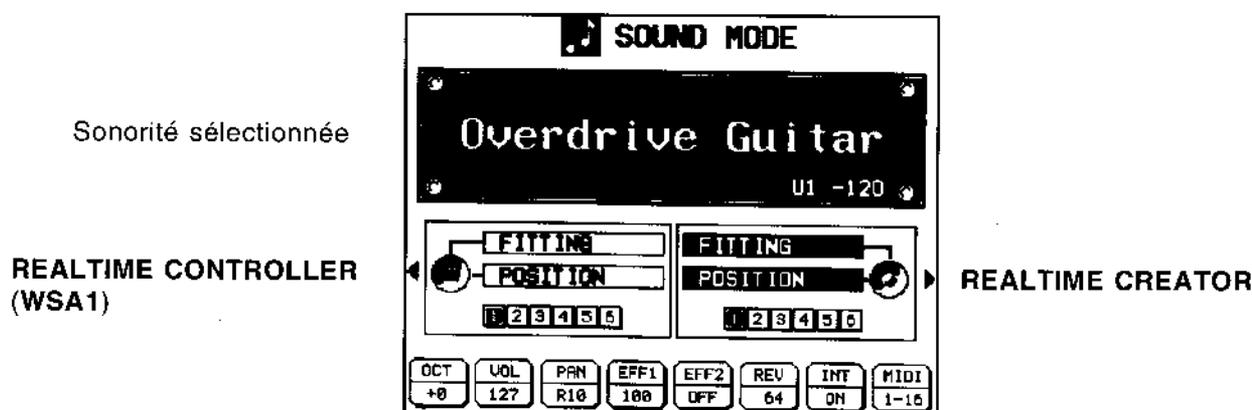
Les indications marquées sur chaque tirettes harmoniques (par exemple 8') correspondent à la hauteur d'un rang de tuyaux de l'orgue à tuyaux. Si 8' est utilisé comme standard (la hauteur sonore jouée sur le clavier), une hauteur de rang 16' sera une octave au-dessous de la hauteur de rang 8', et une hauteur de rang 4' sera une octave au-dessus.

Lorsque vous appuyez sur la touche C3, les hauteurs de rang du son reproduites sont indiquées ci-dessous.



Écran SOUND MODE

Lorsque le mode **SOUND** est activé, l'écran suivant s'affiche lorsque vous jouez. Les fonctions figurant sur cet écran peuvent être utilisées pour modifier rapidement et facilement les réglages de la partie **SOUND**.



- Pour les informations concernant le **REALTIME CONTROLLER** et le **REALTIME CREATOR**, voir page 15.
- Les boutons \wedge et \vee se trouvant sous l'écran servent à régler les caractéristiques sonores suivantes:

OCT: Octave du clavier de l'instrument

VOL: Volume de sonorité

PAN: Balance de stéréo sonore

EFF1: Niveau d'EFFECT 1

EFF2: Mise en/hors fonctions d'EFFECT 2

REV: Niveau de REVERB

INT: Mise en/hors fonctions du générateur sonore de cet instrument

- Si OFF est sélectionné, aucun son ne sera produit par cet instrument.

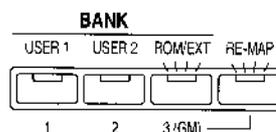
MIDI: Réglage du canal MIDI

- Ces réglages changent en réalité les réglages de PART 1 (OCT excepté).
- Ces réglages restent inchangés même si une sonorité différente est sélectionnée. (Cependant, dans certains cas, les réglages de EFF1, EFF2 et de REV peuvent être changés.)

■ GENERAL MIDI

L'ordre des sons correspondant à la norme GENERAL MIDI (GM) peut être choisi sur cet instrument.

Activez **RE-MAP** puis appuyez sur le bouton **3 (GM)**.



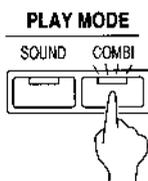
- L'ordre des sonorités de cet instrument sera conforme au standard GENERAL MIDI.
- Vous pouvez aussi arranger vos sons dans un autre ordre. (Voir page 56.)

Combination (Combinaison)

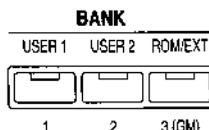
Une combinaison est un groupe formé de plusieurs sonorités. Sélectionnez le mode **COMBI** pour jouer des groupes de sonorités pouvant contenir 8 Parts sonores au maximum (PART 1 à 8).

Pour sélectionner des combinaisons de sonorités

1. Dans la section **PLAY MODE**, activez le bouton **COMBI**.

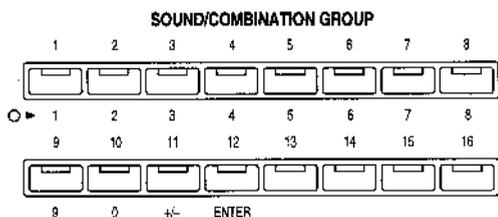


2. Sélectionnez une banque (**BANK**).

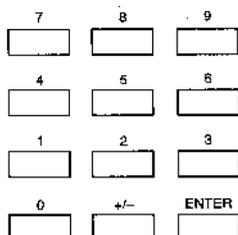


- La banque **USER 2** ne peut pas être sélectionnée.
- Pour une explication des banques, reportez-vous à la page 4.
- Une liste des sonorités de chaque banque se trouve dans le REFERENCE GUIDE fourni.

3. **WSA1**: Utilisez les boutons numérique dans **SOUND/COMBINATION GROUP** pour sélectionner un numéro de COMBINATION GROUP (1 à 16).



WSA1R: Utilisez le pavé numérique (0 à 9) pour spécifier un numéro de COMBINATION GROUP, puis appuyez sur **ENTER**.



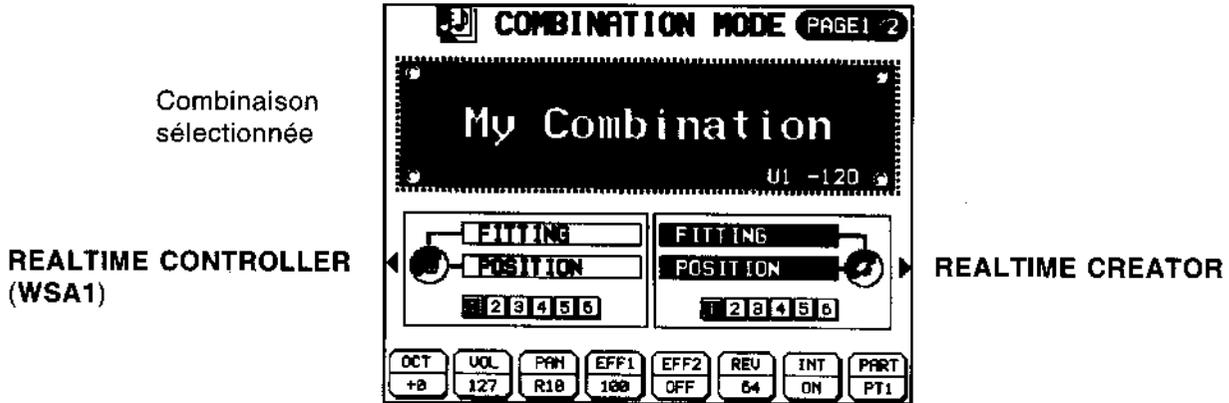
- La liste des combinaisons de COMBINATION GROUP sélectionné est indiqué sur l'écran d'affichage.
- Si la banque **ROM/EXT** a été sélectionnée à l'étape 2, utilisez le bouton **ROM1** ou **EXT1** pour choisir la banque.
- La banque **EXT1** peut être utilisée après que la carte d'extension Wave Expansion Board (série SY-EW) a été installée.

4. Utilisez les boutons se trouvant à droite et gauche de l'afficheur pour sélectionner une combinaison.

- Quand le bouton **DISPLAY HOLD** est éclairé, l'affichage de la liste de combinaisons est maintenu. Si vous appuyez sur le bouton **DISPLAY HOLD** de manière qu'il ne soit plus éclairé, l'affichage retournera à l'écran précédent toute suite après le changement d'une combinaison.
- Pour sélectionner des combinaisons d'un groupe différent, utilisez les boutons **GROUP ^** et **GROUP v** pour afficher la liste des sonorités de chaque groupe.
- Appuyez sur le bouton **GROUP MENU**, pour voir la liste de **COMBINATION GROUP**. Utilisez les boutons **^** et **v** pour sélectionner un **GROUP**, puis appuyez sur **OK**. La liste des combinaisons de groupe sélectionné est indiquée sur l'écran d'affichage.
- Si le bouton **EXIT** est pressé, l'écran revient à l'affichage **COMBINATION MODE** qui est l'écran de départ.
- Vous pouvez créer vos propres combinaisons de sonorités. (Voir page 41.)

Écran COMBINATION MODE

Lorsque le mode **COMBINATION** est activé, l'écran suivant s'affiche lorsque vous jouez. Les fonctions figurant sur cet écran peuvent être utilisées pour modifier rapidement et facilement les réglages de **COMBINATION** par réglage de chaque une des jusqu'à 8 parties.



- Pour les informations concernant le **REALTIME CONTROLLER** et le **REALTIME CREATOR**, voir page 15.
- A l'aide des boutons \wedge et \vee se trouvant sous l'écran, vous pouvez régler les éléments suivants pour la combinaison sélectionnée.

OCT: Octave du clavier de l'instrument

PART: Sélectionnez PART pour régler.

VOL: Volume de la partie

PAN: Balance stéréo de la partie

EFF1: Niveau d'EFFECT 1

EFF2: Mise en/hors fonctions d'EFFECT 2

REV: Niveau de REVERB

INT: Mise en/hors fonctions du générateur sonore de cet instrument

- Si OFF est sélectionné, aucun son ne sera produit par la partie sélectionnée.
- Ces réglages restent inchangés même si une combinaison différente est sélectionnée. (Cependant, dans certains cas, les réglages de EFF1, EFF2 et de REV peuvent changer.)

■ Écran MIXER

Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 2/2, et vous pouvez utiliser l'écran MIXER pour modifier visuellement les paramètres de chaque partie. (Voir page 47.)

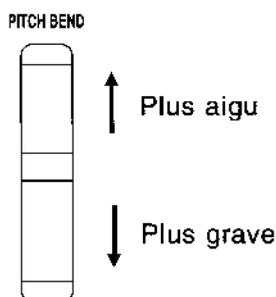
Modifier une sonorité tout en jouant

Vous pouvez modifier une sonorité en temps réel.

PITCH BEND (WSA1)

Le diapason ou Pitch de l'instrument peut être modifié de façon continue grâce à la molette de **PITCH BEND** à gauche du clavier. Grâce à ce contrôle, vous pouvez produire un effet de torsion des cordes sur une guitare.

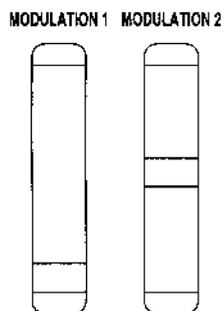
Tout en appuyant sur une touche du clavier, déplacer la molette de **PITCH BEND** vers le haut ou le bas pour contrôler la hauteur du son.



- Lorsque vous relâchez la molette, celle-ci revient automatiquement en position centrale, ce qui annule l'effet de Pitch Bend.
- La fourchette du Pitch Bend peut être réglée. (Voir page 63.)
- L'état actif ou non de chaque partie peut être déterminé. (Voir page 64.)
- Vous pouvez attribuer une fonction différente à ce molette. (Voir page 37.)

MODULATION 1, 2 (WSA1)

Les molettes **MODULATION**, à gauche du clavier, servent à ajouter des effets aux sonorités.

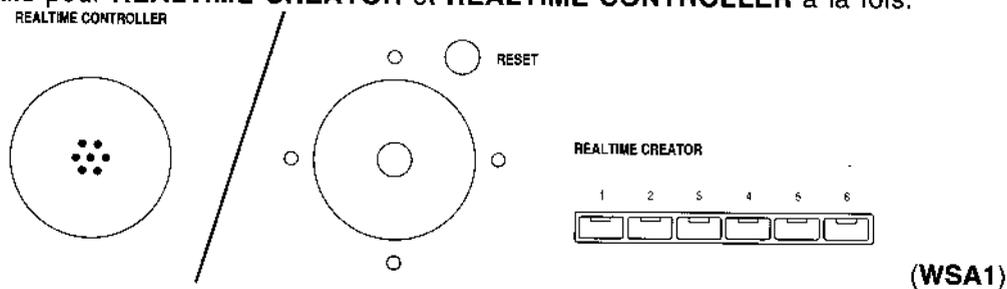


- La molette **MODULATION 1** est à la position standard lorsqu'elle est tournée à fond vers le bas, et lorsque la molette **MODULATION 2** est en position centrale.
- La fonction initialement attribuée à chaque molette peut être différente en fonction de la sonorité sélectionnée.
- L'état actif ou non des molettes **MODULATION** pour chaque partie peut être déterminé. (Voir page 64.)
- Vous pouvez attribuer une fonction différente à chacune des molettes. (Voir page 37.)

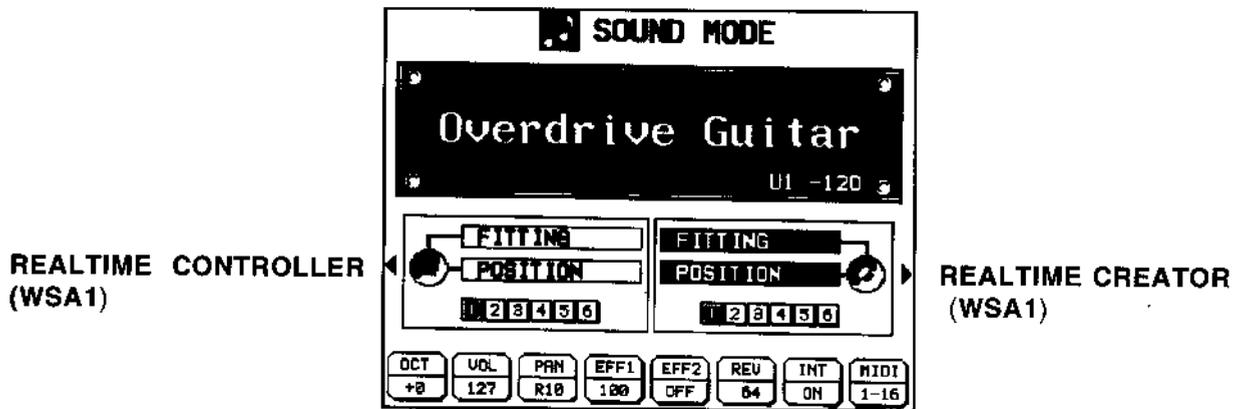
REALTIME CONTROLLER (WSA1)/REALTIME CREATOR

Le **REALTIME CONTROLLER** (Contrôleur Temps Réel: **WSA1**) et le **REALTIME CREATOR** (Créateur Temps Réel) servent à modifier la sonorité tout en jouant en contrôlant visuellement deux composantes qui déterminent la sonorité. Il y a six ensembles de paramètres pré-réglés pour les deux composantes (axes horizontal et axes verticaux), que vous pouvez sélectionner dans l'écran **SOUND MODE/COMBINATION MODE**.

- **WSA1**: les paramètres des axes horizontal et vertical assignés à chaque bouton numérique de 1 à 6 sont effectifs pour **REALTIME CREATOR** et **REALTIME CONTROLLER** à la fois.

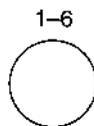


1. Dans l'écran **SOUND/COMBINATION MODE**, sélectionnez le type de contrôleur.



2. **WSA1**: Utilisez les boutons numérotés **REALTIME CREATOR** pour sélectionner un numéro (de 1 à 6).

WSA1R: Appuyez sur le bouton **REALTIME CREATOR**, et utilisez les boutons situés sous l'affichage de l'écran pour sélectionner un numéro (1 à 6).



- Les composantes des axes horizontal et vertical pour le numéro correspondant sont indiqués sur l'écran.

3. **WSA1**: Répétez les étapes 1 et 2 pour l'autre contrôleur.

4. Utilisez ces contrôleurs tout en jouant pour modifier le son.

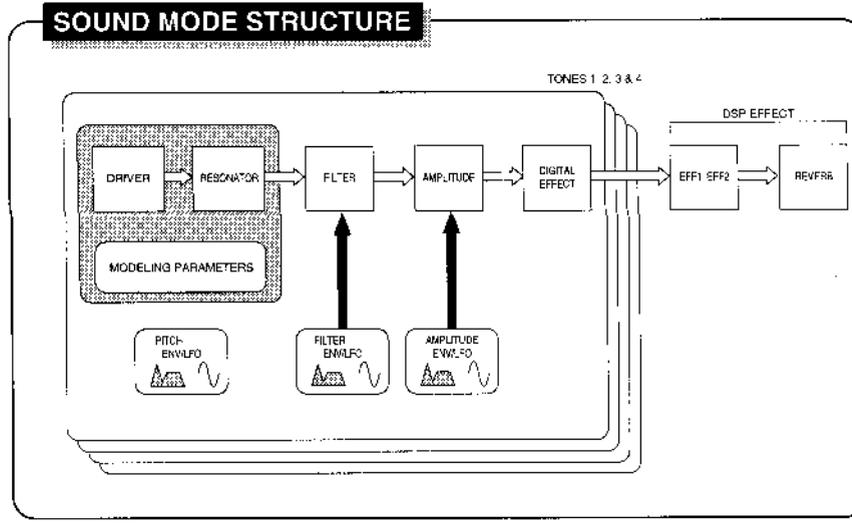
- Vous pouvez combiner à votre guise les deux composantes (axes horizontal et axes verticaux) pour changer le son en temps réel.
- Le contenu de chaque bouton numéroté diffère selon la sonorité sélectionnée.
- Lorsque vous relâchez le **REALTIME CONTROLLER (WSA1)**, celui-ci revient automatiquement en position neutre. Le **REALTIME CREATOR**, lui, ne revient pas automatiquement lorsque vous le relâchez, mais vous pouvez revenir au son d'origine en appuyant sur la bouton **RESET**.

- L'état actif ou non de ces contrôleurs pour chaque partie peut être déterminé. (Voir page 64.)
- La composant affectée à chaque bouton numérotée peut être changée. (Voir page 36.)
- Une sonorité précédemment modifiée par le **REALTIME CREATOR** peut être mémorisée comme nouvelle sonorité dans une banque **USER**. (Voir la page 38.)

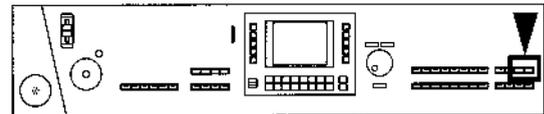
Chapitre II Édition de sonorités

Présentation générale

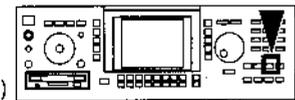
Une large palette de sonorités présélectionnées est conservée en permanence dans la mémoire de votre instrument, mais vous pouvez aussi créer vos propres sons et les utiliser dans vos compositions, tout comme les sonorités présélectionnées. L'Acoustic Modeling Synthesis elle-même peut être éditée, rendant possible la synthèse de presque tous les sons.



Description de la procédure

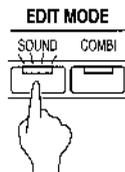


(WSA1)

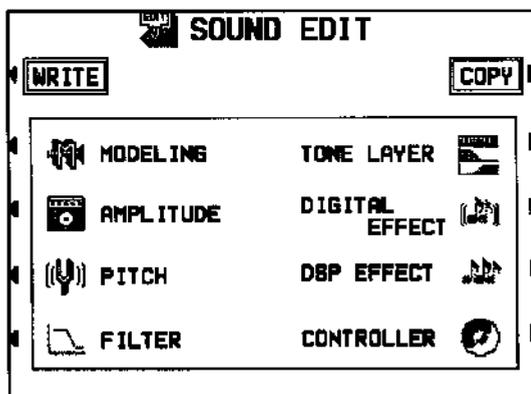


(WSA1R)

1. Sélectionnez une sonorité présélectionnée à partir de laquelle vous allez en créer une nouvelle.
2. Dans la section **EDIT MODE**, activez le bouton **SOUND**.



- L'écran affiché est le suivant.



3. Sélectionnez un article du menu pour accéder à l'écran de réglage correspondant.

MODELING (page 18)

Fonctions d'édition relatives à la section de modélisation.

TONE LAYER (page 22)

Pour modifier la sortie du son, selon différentes tessitures.

PITCH (page 24)

Réglages relatifs à la hauteur (pitch) du son.

FILTER (page 27)

Pour modifier le son en réglant la fréquence de coupure dans les différentes gammes de fréquences.

AMPLITUDE (page 30)

Réglages de volume, tels que l'enveloppe sonore.

DIGITAL EFFECT (Page 33)

Réglages relatifs au type et à la profondeur des DIGITAL EFFECT appliqués à chaque sonorité.

DSP EFFECT (page 34)

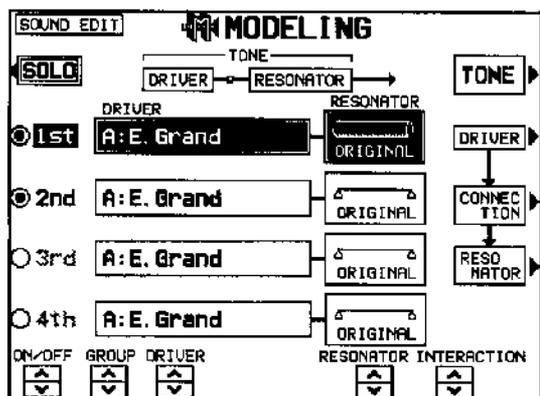
Réglages concernant le type et le degré de DSP EFFECT appliqués au son.

CONTROLLER (page 36)

Indique comment l'action de chacun des contrôleur affecte le son.

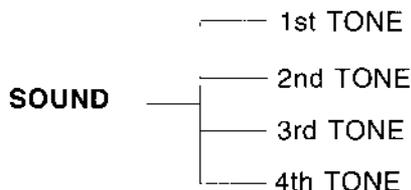
4. Suivez la procédure de modification d'un son (expliquée dans les pages suivantes).

Exemple: MODELING



■ **TONE**

Une sonorité SOUND peut être composée de quatre TONEs (éléments sonores) au maximum.



• Vous pouvez copier un TONE sur un autre TONE. (Voir page 40.)

- Pour vérifier la sonorité d'un TONE simple, appuyez sur le bouton SOLO pour le mettre en surbrillance. Seul l'élément sélectionné est audible lorsqu'une touche est enfoncée. (Ce bouton n'est pas disponible sur les écrans de réglage CONTROLLER, e.t.c.).
- Les contrôles d'entrée de données peuvent servir à spécifier une valeur lors d'un réglage. (Voir page 7.)
- Vous pouvez aussi utiliser **REALTIME CREATOR** pour modifier la sonorité (DYNAMIC CONTROL exclu).

5. Lorsque le son vous convient, appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran du menu SOUND EDIT, et appuyez sur le bouton **WRITE** pour mémoriser votre nouveau son. (Voir page 38.)

- Appuyez sur le bouton **COMPARE** (à gauche sous l'écran) pour comparer le son édité et celui d'origine pendant que vous le modifiez.



- Certains éléments de réglage peuvent aussi être réglés en utilisant l'écran MIXER, etc. Dans ce cas, il se peut que le résultat du réglage soit synthétisé entre chacun d'eux.

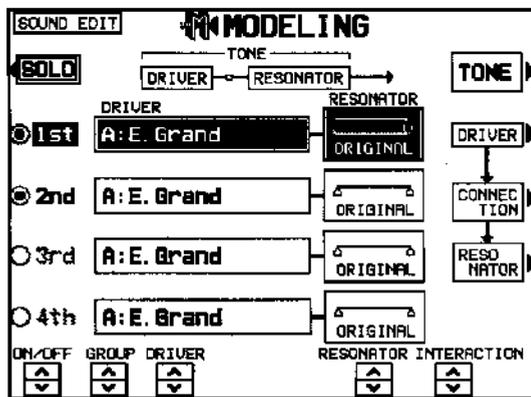
Édition de la modélisation

Pour modifier les paramètres de modélisation, qui forment la structure d'un son. Pour une explication des principes de la modélisation, voir page 4 dans le volume FONCTIONS DE BASE.

Modélisation

Une sonorité peut être composée au mieux de quatre éléments sonores ou "TONE" (1st, 2nd, 3rd, 4th). Chacun d'eux comportant un DRIVER (déclencheur) et un RESONATOR (résonateur).

1. Dans l'écran du menu SOUND EDIT, sélectionnez MODELING.
- L'écran ressemble à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Utilisez les boutons ON/OFF \wedge et \vee pour spécifier si le TONE sera émis ou pas.
 - Sélectionnez \bullet pour produire le TONE ou \circ pour l'éteindre.
4. Sélectionnez le DRIVER.
 - Utilisez les boutons GROUP \wedge et \vee pour sélectionner le groupe. Utilisez les boutons DRIVER \wedge et \vee pour sélectionner le nom du DRIVER.
5. Utilisez les boutons RESONATOR \wedge et \vee pour choisir un résonateur.
 - ORIGINAL indique le RESONATOR utilisé au moment où vous avez entré le mode d'édition.
 - Une sélection d'un RESONATOR différent peut causer des pertes des réglages faits par l'écran CONNECTION et par l'écran RESONATOR.

[Exemple de RESONATOR]

STRING: Résonateur de type instrument à cordes, tel que piano et guitare.

CYLINDER: Type clarinette ou flûte.

CONE: Type hautbois.

FLARE: Type trompette.

PLATE LOW, HIGH: Type à plaque, tels que cymbales, vibraphone, glockenspiel, etc.

MEMBRANE LOW/HIGH: Type à membrane, tels que percussions, etc.

- Nous suggérons de régler le 1er TONE sur LOW et le 2nd sur HIGH, ou le 3rd TONE sur LOW et le 4th sur HIGH.

- Vous pouvez aussi sélectionner une combinaison de DRIVER et de RESONATOR à partir des combinaisons de TONE TEMPLATE pré-réglées (voir l'article ci-dessous).
- Les noms du DRIVER et du RESONATOR indiqués sur l'écran ne changent pas même s'ils ont été édités, et peuvent donc ne pas refléter fidèlement la sonorité actuelle.

6. Utilisez les bouton INTERACTION \wedge et \vee pour régler la résonance simultanée.
 - INTERACTION est l'effet produit, par exemple, par les cordes pincées qui agissent les unes sur les autres, provoquant leur résonance simultanée.
 - L'effet d'INTERACTION peut être sélectionné pour les 1st et 2nd éléments sonores, les 3rd et 4th éléments, ou pour les quatre. Le type choisi est représenté graphiquement sur l'écran.
 - L'effet INTERACTION est automatiquement réglé pour certains RESONATORS.
 - L'effet INTERACTION est disponible pour le MAIN RESONATOR et le SUB RESONATOR, même si l'autre côté est désactivé (OFF).
 - Si l'effet INTERACTION est sélectionné pour TONES qui sont superposés par le réglage KEY LAYER, les sonorités peuvent être influencées réciproquement même d'hors du rang défini pour chaque.

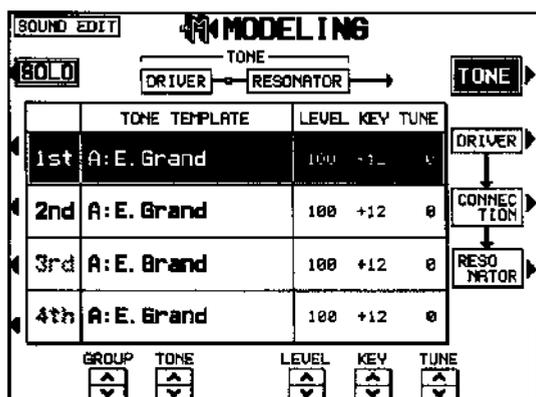
■ **TONE TEMPLATE (Modèle d'élément)**

Vous pouvez sélectionner un TONE présélectionné (combinaison DRIVER-RESONATOR) puis changer les réglages.

- Une sélection d'un TONE TEMPLATE différent peut causer des pertes de réglages faits par les écrans DRIVER, CONNECTION et RESONATOR.

1. Appuyez sur le bouton TONE.

- L'écran ressemble à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner le TONE que vous voulez éditer.

3. Sélectionnez une sonorité pour cet élément.

- Utilisez les boutons GROUP ^ et v pour sélectionner le groupe et les boutons TONE ^ et v pour sélectionner la sonorité.

4. Terminez les autres réglages de cet élément.

- Utilisez les boutons LEVEL ^ et v pour régler le volume. Utilisez les boutons KEY ^ et v pour régler la hauteur (Pitch). Utilisez les boutons TUNE ^ et v pour effectuer un accord fin.
- Les réglages LEVEL sont liés aux réglages AMPLITUDE, et ceux de KEY et TUNE sont liés aux ceux de PITCH.

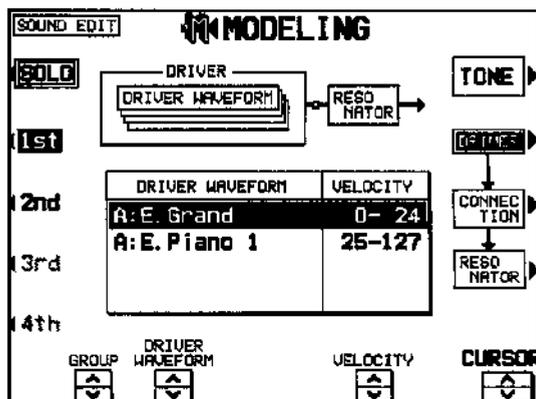
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque TONE, si nécessaire.

■ **DRIVER (Déclencheur)**

Un DRIVER peut avoir quatre formes différentes d'onde échantillonnée. La plage de vélocité de chaque forme d'onde (WAVEFORM) peut être réglée.

1. Appuyez sur le bouton DRIVER.

- L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.

3. Utilisez les boutons CURSOR ^ et v pour sélectionner la rangée que vous voulez éditer.

4. Modifiez la forme d'onde (WAVEFORM).

- Utilisez les boutons GROUP ^ et v pour sélectionner le groupe et les boutons DRIVER WAVEFORM ^ et v pour sélectionner le nom de la forme d'onde.

5. Utilisez les boutons VELOCITY ^ et v pour spécifier la fourchette de vélocité.

- Si la limite supérieure d'une forme d'onde est réglée sur 127, il n'est pas possible d'ajouter d'autres formes d'onde.

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour éditer d'autres formes d'onde si nécessaire.

- Quatre formes d'onde au maximum peuvent être programmées, avec un DRIVER différent pour chaque fourchette de vélocité.

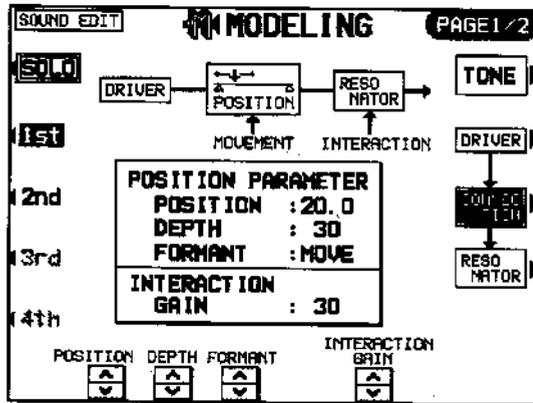
7. Répétez les étapes 2 à 6 pour chaque TONE, si nécessaire.

- Le nom du DRIVER WAVEFORM supérieur est indiqué comme DRIVER sur l'écran MODELING.

■ **CONNECTION (Liaison)**

Établissez les réglages qui déterminent comment les signaux du DRIVER (déclencheur) sont transférés au RESONATOR (résonateur).

1. Appuyez sur le bouton CONNECTION.
- L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Utilisez les boutons POSITION \wedge et \vee pour spécifier la position de la liaison.
 - Par exemple, si STRINGS est choisi comme type de résonateur, le réglage de POSITION définit le point sur les cordes où se produit de transfert du signal.
4. Utilisez les boutons DEPTH \wedge et \vee pour spécifier la profondeur du formant.
5. Utilisez les boutons FORMANT \wedge et \vee pour sélectionner le type de formant.

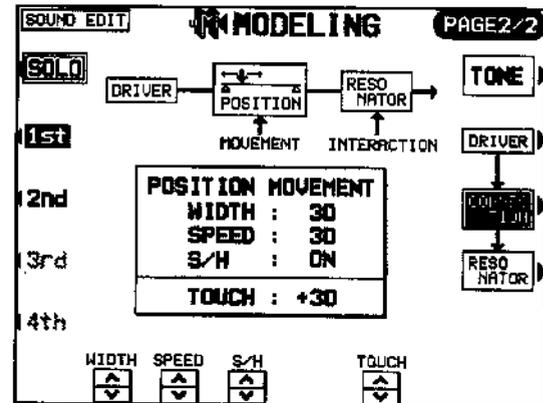
MOVE: Le formant se déplace en fonction de la hauteur (pitch). (Même formant pour toutes les hauteurs.)

FIX: Le formant est constant, quelle que soit la hauteur.

6. Utilisez les boutons INTERACTION GAIN \wedge et \vee pour régler la quantité de retour d'interaction.
 - Ce réglage est effectif quand INTERACTION a été sélectionné. (Voir page 18.)
7. Répétez les étapes 2 à 6 pour éditer de chaque TONE, si nécessaire.

[MOVEMENT]

1. Utilisez les boutons PAGE pour visualiser l'écran 2/2.

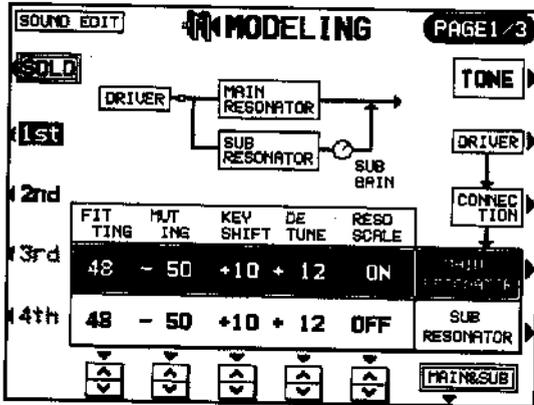


2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Utilisez les boutons POSITION MOVEMENT pour spécifier un changement cyclique au point de connexion DRIVER-RESONATOR.
 - Utilisez les boutons WIDTH \wedge et \vee pour spécifier l'ampleur du changement. Utilisez les boutons SPEED \wedge et \vee pour spécifier la rapidité du changement. Utilisez les boutons S/H \wedge et \vee pour régler S/H sur ON ou OFF.
 - S/H (SAMPLE & HOLD) est le réglage permettant d'obtenir un changement aléatoire dans le cadre de WIDTH chaque fois qu'une touche est enfoncée. Réglé sur ON, le réglage SPEED est désactivé.
4. Utilisez les boutons TOUCH \wedge et \vee pour spécifier le degré de mouvement en fonction de la force de pression sur les touches.
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque TONE, si nécessaire.

■ **RESONATOR**

Pour effectuer un réglage fin du RESONATOR. En utilisant SUB RESONATOR, vous pouvez produire l'effet de deux résonateurs.

1. Appuyez sur le bouton RESONATOR.
- L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour régler les paramètres du RESONATOR sélectionné.

FITTING: Degré de résonance

- A 0, seul le son du DRIVER est produit.
- Plus le chiffre est élevé, plus la résonance de RESONATOR est importante. (Dans ce cas, le volume de DRIVER est compensé au niveau approprié.)

MUTING: Degré d'atténuation

- Plus le chiffre est diminué, plus l'effet d'atténuation est important et plus la portion de la haute fréquence est abaissée.
- Le changement produit par ce réglage est plus prononcé pour les sonorités contenant plus de la portion de haute fréquence telles que la sonorité de guitare e.t.c.

KEY SHIFT: Réglage de hauteur (accord) pour RESONATOR

DETUNE: Réglage léger de hauteur pour RESONATOR

RESON SCALE: Sélection du mode RESONATION SCALE

ON: Gamme chromatique (la hauteur du RESONATOR est fixe. Elle n'est pas affectée par le réglage de hauteur fait par l'écran d'édition PITCH.)

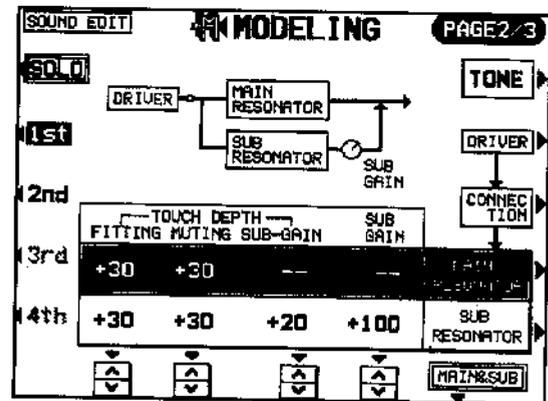
OFF: Gamme correspondant au réglage PITCH

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque TONE, si nécessaire.

- Si vous désirez effectuer séparément les réglages de MAIN RESONATOR et SUB RESONATOR, appuyez sur le bouton MAIN&SUB de manière qu'il ne soit pas éclairé, puis utilisez les boutons pour sélectionner le RESONATOR correspondant.

[TOUCH DEPTH]

1. Utilisez les boutons PAGE pour visualiser l'écran 2/3.



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Utilisez respectivement les boutons TOUCH DEPTH ^ et v pour régler le degré de changement de chaque paramètre en fonction du toucher.

FITTING: Réponse de touche pour FITTING

- À 0, FITTING ne change pas en fonction de la touche.

MUTING: Réponse de touche pour MUTING

SUB GAIN (SUB RESONATOR seulement): Changement du niveau de sortie du MAIN RESONATOR en fonction de la vitesse de touche.

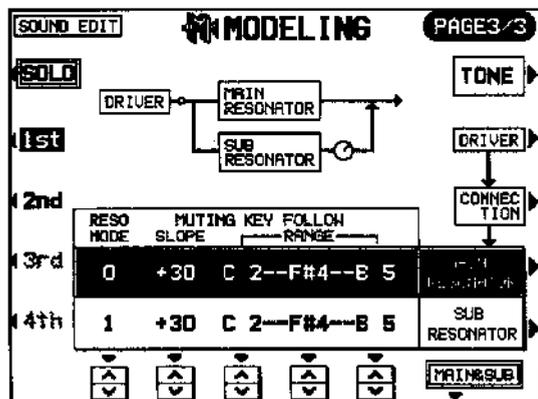
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque TONE, si nécessaire.

<SUB GAIN>

Pour le SUB RESONATOR, vous pouvez utiliser les boutons SUB GAIN ^ et v pour régler le niveau de sortie total.

[RESONATION SCALE, MUTING KEY FOLLOW]

1. Utilisez les boutons PAGE pour visualiser l'écran 3/3.



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.

3. Utilisez les boutons RESO MODE ^ et v pour choisir le mode de résonance.

0: Mode standard

1: Mode spécial (seules les harmoniques impaires résonnent)

4. Utilisez les boutons MUTING KEY FOLLOW pour définir la pente qui déterminera comment les caractéristiques d'atténuation (mute) changeront en fonction de la hauteur (pitch).

- Utilisez les boutons SLOPE ^ et v pour régler la pente. Utilisez respectivement les boutons RANGE ^ et v pour spécifier la tessiture. (Le nom de la note au milieu indique le centre de la pente).

5. Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque TONE, si nécessaire.

Édition de Tone Layer

Pour spécifier le mode sonore de TONE.

TONE LAYER

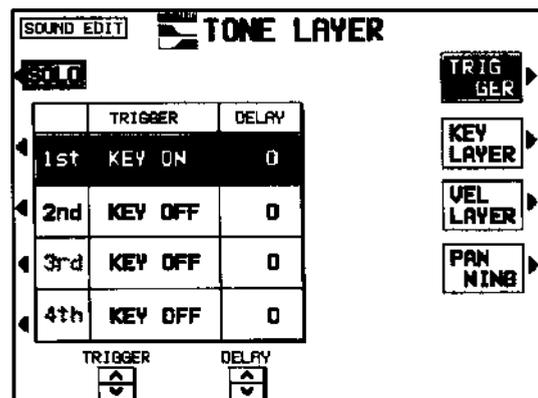
Dans l'écran de menu SOUND EDIT, sélectionnez TONE LAYER.

■ TRIGGER

Pour spécifier le mode d'enclenchement de l'émission sonore pour chaque TONE.

1. Appuyez sur le bouton TRIGGER.

- L'écran ressemble à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE que vous voulez éditer.

3. Utilisez les boutons TRIGGER ^ et v pour sélectionner le mode d'enclenchement.

KEY ON: Le mode normal, dans lequel la sonorité est émise lorsque vous appuyez sur la touche.

KEY OFF: La sonorité est émise lorsque vous relâchez la touche (HARPSICHORD par exemple).

LEGATO: La sonorité est émise seulement lorsque vous pressez la touche pendant que vous n'avez pas encore relâché l'autre touche (jeu lié).

NON LEG: La sonorité est émise seulement lorsque vous ne pressez pas les autres touches.

CHORD: La sonorité est accentuée lorsque vous jouez des accords (un accord plaqué de guitare par exemple).

4. Utilisez les boutons DELAY ^ et v pour régler l'effet de retard.

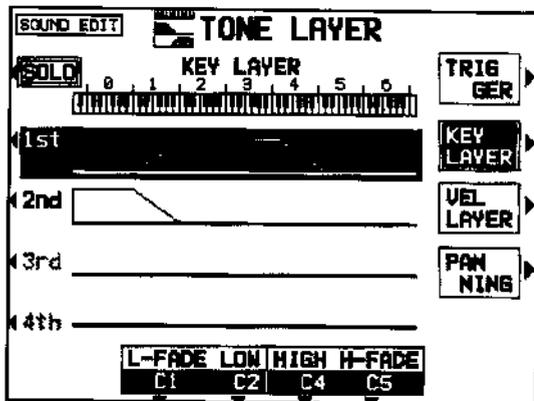
- Plus le nombre est grand, plus l'émission de la sonorité est retardée.

5. Le cas échéant, répétez les étapes 2 à 4 pour chaque TONE.

■ KEY LAYER

Pour régler la relation entre la reproduction des sonorités et la partie utilisée du clavier pour chaque TONE.

1. Appuyez sur le bouton KEY LAYER.
- L'écran ressemble à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE que vous voulez éditer.

3. Utilisez les boutons L-FADE \wedge et \vee , LOW \wedge et \vee pour définir la pente de la plage inférieure de sortie des tones.
- En entrant différentes valeurs pour les réglages L-FADE et LOW, vous pouvez définir une augmentation progressive du volume du tone en fonction des notes jouées.

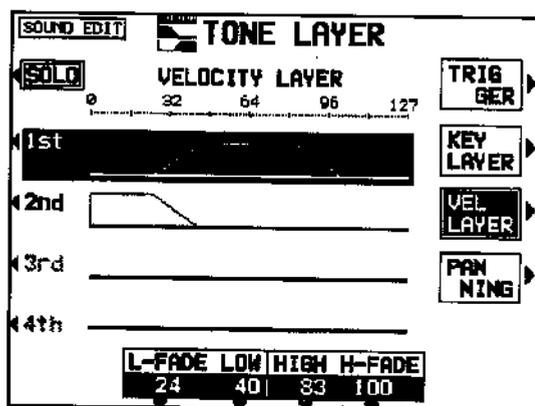
4. Utilisez les boutons H-FADE \wedge et \vee , HIGH \wedge et \vee pour définir la pente de la plage supérieure de sortie des tones.
- En entrant différentes valeurs pour les réglages H-FADE et HIGH, vous pouvez définir une diminution du volume du tone en fonction des notes jouées.
- En faisant se chevaucher les pentes L-FADE et H-FADE de chacun des différents tones, vous pouvez obtenir un effet de disparition progressive croisée, pour lequel le son change progressivement en fonction de la hauteur sonore.

5. Le cas échéant, répétez les étapes 2 à 4 pour chaque TONE.

■ VELOCITY LAYER

Pour effectuer ces réglages pour ajuster la production de la sonorité relatif à la vélocité pour chaque TONE.

1. Appuyez sur le bouton VEL LAYER.
- L'écran ressemble à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE que vous voulez éditer.

3. Utilisez les boutons L-FADE \wedge et \vee , LOW \wedge et \vee pour définir la pente de la plage inférieure de sortie des tones.

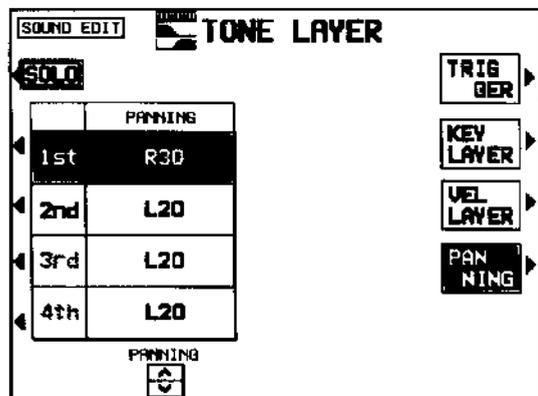
4. Utilisez les boutons H-FADE \wedge et \vee , HIGH \wedge et \vee pour définir la courbe de la plage supérieure de sortie des tones.
- En faisant se chevaucher les courbes L-FADE et H-FADE de chacun des différents tones, vous pouvez modifier le rendu sonore des tones en fonction de la force avec laquelle vous pressez les touches du clavier.

5. Le cas échéant, répétez les étapes 2 à 4 pour chaque TONE.

■ PANNING

Réglez le réglage de balance stéréo pour chaque TONE.

- Appuyez sur le bouton PANNING.
 - L'écran ressemble à ceci:



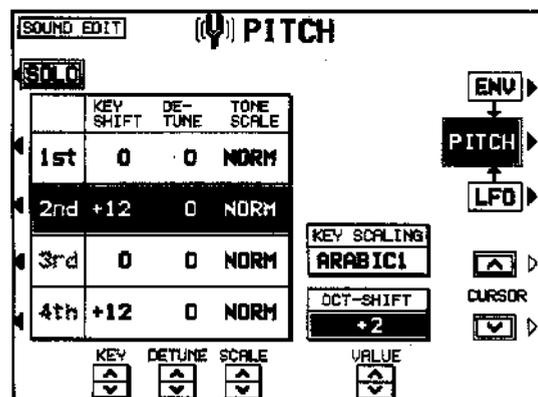
- Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE que vous voulez éditer.
- Utilisez les boutons PANNING ^ et v pour régler la balance stéréo (L64-CTR-R63, RDM).
 - À CTR, la sonorité est au centre. À L64, la sonorité est complétement vers la gauche, à R63, vers la droite.
 - Si RDM est sélectionné, la balance stéréo se varie chaque fois que une touche est enfoncée.
- Le cas échéant, répétez les étapes 2 et 3 pour chaque TONE.

Édition du diapason (Pitch)

Pour régler les paramètres concernant la hauteur d'un son.

PITCH

- Dans l'écran du menu SOUND EDIT, sélectionnez PITCH.
 - L'écran sera semblable à ceci:



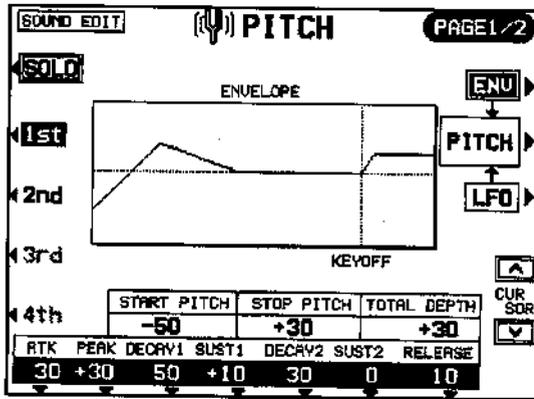
- Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
- Utilisez les boutons KEY ^ et v pour sélectionner la transposition.
 - L'unité est le demi-ton.
- Utilisez les boutons DETUNE ^ et v effectuer un réglage fin de la hauteur (1 cent d'unité).
 - De légères différences entre les valeurs de DETUNE des tonalités ajouteront de la rondeur au son.

- Utilisez les boutons SCALE ^ et v pour sélectionner le type de gamme (NORM, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, FIX).
 - NORM est le type de gamme normal. Par exemple, lorsque 1/2 est sélectionné, la différence de hauteur entre une touche et la touche voisine est réduite à la moitié de la valeur normale. Lorsque vous sélectionnez FIX, la hauteur reste la même quelle que soit la touche sur laquelle vous jouez.
- Sélectionnez le type de gamme (accord).
 - Utilisez les boutons CURSOR ^ et v pour sélectionner KEY SCALING. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour modifier le réglages.
 - La gamme des tonalités est expliquée à la page 51.
- Réglez l'octave de la sonorité.
 - Utilisez les boutons CURSOR ^ et v pour sélectionner OCT-SHIFT. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour modifier le réglages.
- Répétez les étapes 2 à 7 pour chaque TONE, si nécessaire.
 - Pour un TONE pour qui RESO SCALE est réglé sur ON, RESONATOR PITCH ne change pas même si le réglage de hauteur est modifié sur cet écran.

■ ENVELOPE

Indique comment la hauteur change dans le temps, depuis le moment où la touche est jouée jusqu'à ce que le son s'évanouisse.

1. Appuyez sur le bouton ENV.
- L'écran sera semblable à ceci:

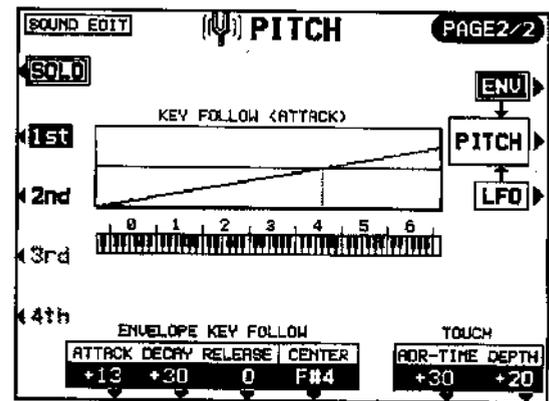


2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Réglez les paramètres pour l'enveloppe de changement de hauteur (Pitch).
 - Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour régler les valeurs correspondantes. L'enveloppe est créée graphiquement sur l'afficheur au fur et à mesure que vous entrez les réglages.
 - Utilisez les boutons CURSOR \wedge et \vee pour passer des éléments du rang supérieur à ceux du rang inférieur et inversement.
 - Utilisez les boutons TOTAL DEPTH \wedge et \vee pour spécifier le niveau maximum.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque TONE, si nécessaire.

[ENVELOPE KEY FOLLOW]

Indique comment la hauteur (Pitch) change en fonction de la hauteur de la note.

1. Utilisez les boutons PAGE pour voir l'écran 2/2.

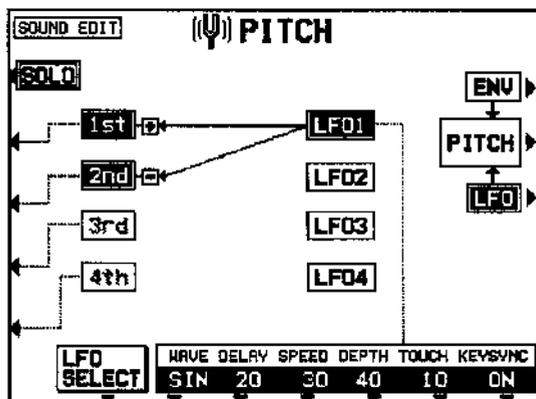


2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Changez les réglages de suivi de touche pour les fonctions ATTACK, DECV et RELEASE.
 - Utilisez les boutons \wedge et \vee correspondant aux paramètres ENVELOPE KEY FOLLOW pour ajuster les réglages. Utilisez les boutons CENTER \wedge et \vee pour sélectionner le centre de la direction de la courbure.
4. Modifiez les réglages de toucher.
 - Utilisez les boutons ADR-TIME \wedge et \vee pour spécifier le changement de durée en fonction du toucher. Utilisez les boutons DEPTH \wedge et \vee pour spécifier le niveau de changement de hauteur en fonction du toucher.
 - Avec un réglage négatif (-) plus les touches sont enfoncées doucement, plus les changements sont importants. Avec un réglage positif (+), plus les touches sont enfoncées fortement, plus les changements sont importants.

■ LFO

Pour régler la hauteur du LFO (modulation cyclique). Il y a quatre types de LFO.

1. Appuyez sur le bouton LFO.
- L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons LFO SELECT ^ et v pour sélectionner un LFO (1 à 4).
3. Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour faire les réglages.

WAVE

Pour moduler la forme d'onde.

- SIN: Onde sinusoïdale
- TRI: Onde triangulaire
- SQR: Onde carrée
- SAW: Onde en dent de scie

DELAY: Durée du délai, le temps qui s'écoule entre le moment où la touche du clavier est enfoncée jusqu'à ce que la modulation commence.

SPEED: Vitesse de la modulation.

DEPTH: Profondeur de la modulation.

TOUCH: Degré de changement de modulation en fonction du toucher.

KEYSYNC: Si plusieurs notes sont jouées, indique si le LFO redémarre à chaque appui ou non (ON/OFF).

- Lorsque KEYSYNC est réglé sur ON: si, alors qu'une note est jouée, vous en jouez une seconde, le LFO est appliqué aussi à la seconde note.

4. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour spécifier si le LFO choisi est appliqué pour chaque élément.

- Le LFO peut être appliqué à plusieurs éléments sonores.
- Un + indique que le LFO est appliqué à cet TONE, un - indique que la phase du LFO est inversée.

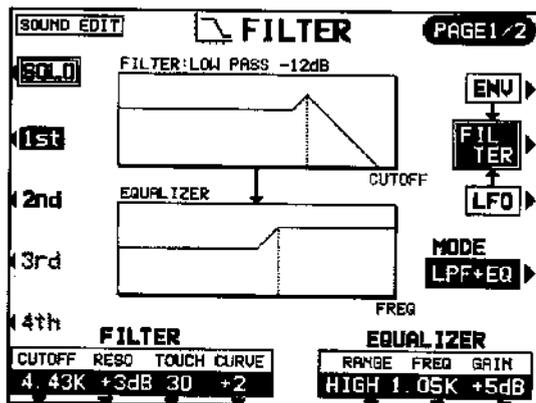
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres types de LFO, si nécessaire.

Édition du filtre

Pour modifier la sonorité en éliminant des gammes de fréquences particulières.

FILTER

1. Dans l'écran du menu SOUND EDIT, sélectionnez FILTER.
 - L'écran sera semblable à ceci:

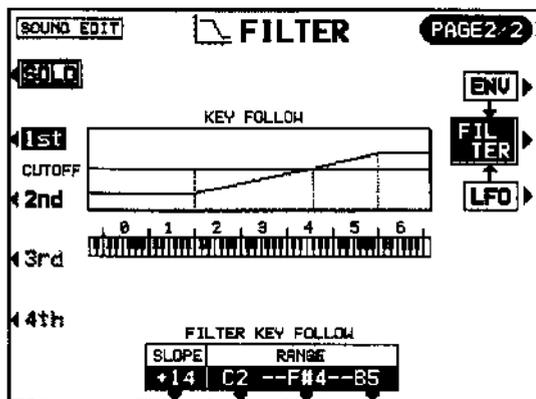


2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Utilisez le bouton MODE pour sélectionner le mode de filtrage.
 - LPF+EQ (filtre passe-bas + égaliseur):
12 dB/oct
Les signaux au-dessus de la fréquence de coupure (Cut-off) sont supprimés. Les sons normaux sont atténués.
 - HPF+EQ (filtre passe-haut + égaliseur):
12 dB/oct
Les signaux au-dessous de la fréquence de coupure (Cut-off) sont supprimés. Les sons normaux sont accentués.
 - LPF24 (filtre passe-bas 24): 24 dB/oct
Un filtre passe-bas plus fort que LPF+EQ.
 - HPF24 (filtre passe-haut 24): 24 dB/oct
Un filtre passe-haut plus fort que HPF+EQ.
 - BPF (filtre passe-bande)
Coupe tous les signaux qui ne sont pas dans la bande proche de la fréquence de coupure. Le son prend un caractère distinctif.
 - THRU
Aucun effet de filtre n'est appliqué.
4. Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour régler les caractéristiques du filtre.
 - CUTOFF
Réglez la gamme de fréquences qui sera supprimée par le filtre.
 - Ici, la fréquence de coupure est la fréquence centrale qui sera supprimée par le filtre.
 - RESO
Spécifie la valeur de la résonance (dB).
 - La résonance est un effet qui ajoute du caractère au son en accentuant les composantes harmoniques des fréquences proches de la fréquence de coupure.
 - TOUCH
Spécifiez le degré de changement en fonction du toucher du clavier.
 - CURVE
Spécifiez le type de courbe en fonction du toucher du clavier.
 - [EQUALIZER]
Pour les filtre LPF+EQ/HPF+EQ, la qualité sonore peut être modifiée par l'EQUALIZER.
 - RANGE
Pour sélectionner la bande de réglage (HIGH ou LOW).
 - FREQ
Réglage de la fréquence centrale.
 - GAIN
Réglage de l'augmentation ou de la diminution du niveau à partir de la valeur réglée pour FREQ.
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque TONE, si nécessaire.

■ FILTER KEY FOLLOW

Indique comment l'action du filtre évolue en fonction de la note jouée.

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 2/2.



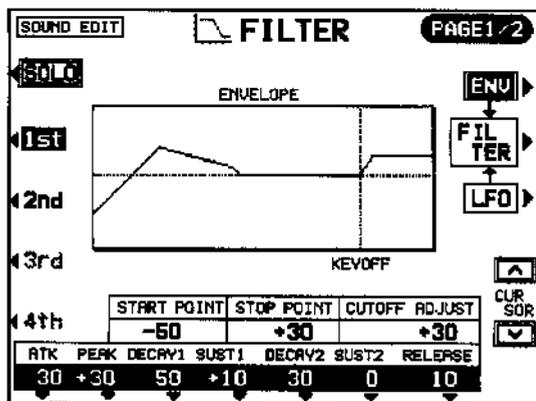
2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.

3. Modifiez les réglages de KEY FOLLOW .
 - Utilisez les boutons SLOPE ^ et v pour régler la pente de la courbe d'inflexion (bend). Utilisez les boutons RANGE ^ et v pour spécifier la tessiture (par le nom des notes) qui sera affectée par le filtre. Le réglage du point central définit la direction de la courbe d'inflexion (bend).
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque TONE si nécessaire.

■ ENVELOPE

Indique comment le filtre change dans le temps, depuis le moment où la touche est jouée jusqu'à ce que le son s'évanouisse.

1. Appuyez sur le bouton ENV.
 - L'écran sera semblable à ceci:



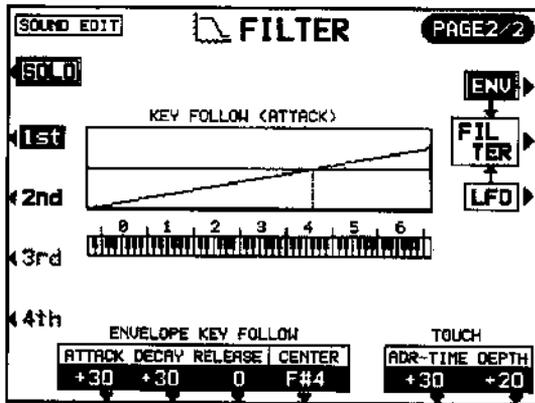
2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.

3. Réglez les paramètres pour l'enveloppe du filtre.
 - Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour régler les valeurs correspondantes. L'enveloppe est créée graphiquement sur l'afficheur au fur et à mesure que vous entrez les réglages.
 - Utilisez les boutons CURSOR ^ et v pour passer des éléments du rang supérieur à ceux du rang inférieur et inversement.
 - Utilisez les boutons CUTOFF ADJUST ^ et v pour élever ou abaisser le graphe tout entier pour changer la quantité d'effet de filtre.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque TONE, si nécessaire.

[ENVELOPE KEY FOLLOW]

Indique comment le filtre change dans le temps en fonction de la hauteur de la note.

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 2/2.



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.

3. Changez les réglages de suivi de touche pour les fonctions ATTACK, DECAY et RELEASE.
 - Utilisez les boutons ^ et v correspondant aux paramètres ENVELOPE KEY FOLLOW pour ajuster les réglages. Utilisez les boutons CENTER ^ et v pour sélectionner le centre de la direction de la courbure.

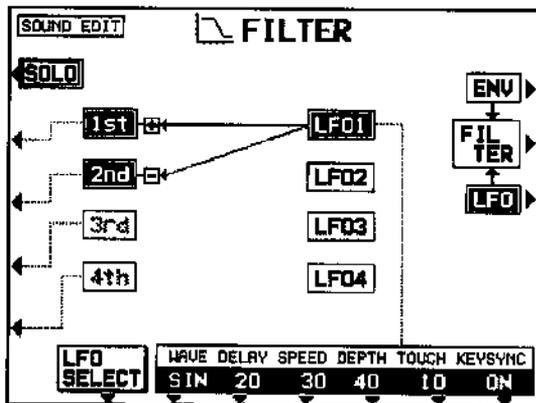
4. Modifiez les réglages de toucher.
 - Utilisez les boutons ADR-TIME ^ et v pour spécifier le changement de durée en fonction du toucher. Utilisez les boutons DEPTH ^ et v pour spécifier le niveau de changement de hauteur en fonction du toucher.
 - Avec un réglage négatif (-) plus les touches sont enfoncées doucement, plus les changements sont importants. Avec un réglage positif (+), plus les touches sont enfoncées fortement, plus les changements sont importants.

■ LFO

Pour régler le LFO (modulation cyclique) appliqué au filtre. Il y a quatre types de LFO.

1. Appuyez sur le bouton LFO.

 - L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons LFO SELECT ^ et v pour sélectionner un LFO (1 à 4).

3. Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour faire les réglages.

WAVE

Pour moduler la forme d'onde.

- SIN: Onde sinusoïdale
- TRI: Onde triangulaire
- SQR: Onde carrée
- SAW: Onde en dent de scie

DELAY: Durée du délai, le temps qui s'écoule entre le moment où la touche du clavier est enfoncée jusqu'à ce que la modulation commence.

SPEED: Vitesse de la modulation.

DEPTH: Profondeur de la modulation.

TOUCH: Degré de changement de modulation en fonction du toucher.

KEYSYNC: Si plusieurs notes sont jouées, indique si le LFO redémarre à chaque appui ou non (ON/OFF).

- Lorsque KEYSYNC est réglé sur ON: si, alors qu'une note est jouée, vous en jouez une seconde, le LFO est appliqué aussi à la seconde note.

4. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour spécifier si le LFO choisi est appliqué et à quels éléments sonores.

- Le LFO peut être appliqué à plusieurs éléments sonores.
- Un + indique que le LFO est appliqué à cet TONE, un - indique que la phase du LFO est inversée.

5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres types de LFO, si nécessaire.

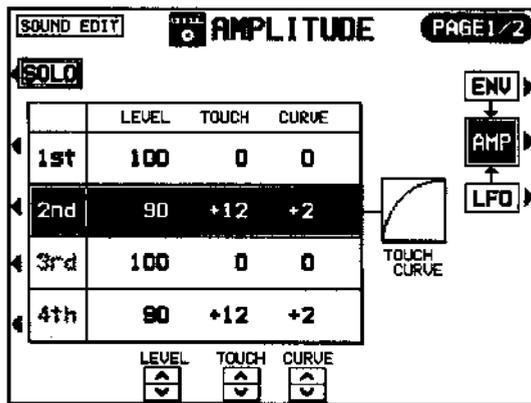
Édition de l'amplitude

Pour régler les paramètres concernant le volume du son.

AMPLITUDE

1. Dans l'écran du menu SOUND EDIT, sélectionnez AMPLITUDE.

• L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.

3. Utilisez les boutons LEVEL ^ et v pour sélectionner le volume.

4. Utilisez les boutons TOUCH ^ et v pour régler la quantité de changement de volume en fonction du jeu plus ou moins fort sur le clavier.

• Avec un réglage négatif (-) plus les touches sont enfoncées doucement, plus le son est fort. Avec un réglage positif (+), plus les touches sont enfoncées fortement, plus le son est fort.

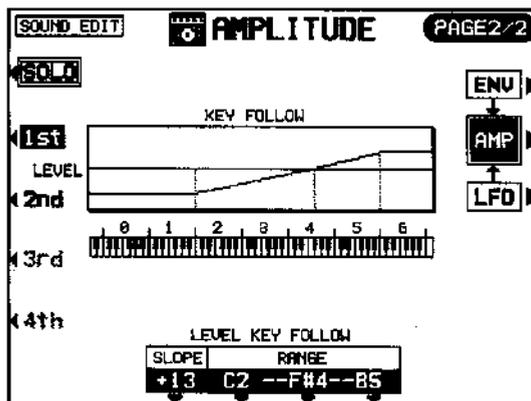
5. Utilisez les boutons CURVE ^ et v pour sélectionner le type de courbe de volume en fonction du toucher.

6. Répétez les étapes 2 à 5 pour chaque TONE, si nécessaire.

■ AMPLITUDE KEY FOLLOW

Indique comment le volume change en fonction de la hauteur de la note.

1. Utilisez les boutons PAGE pour voir l'écran 2/2.



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.

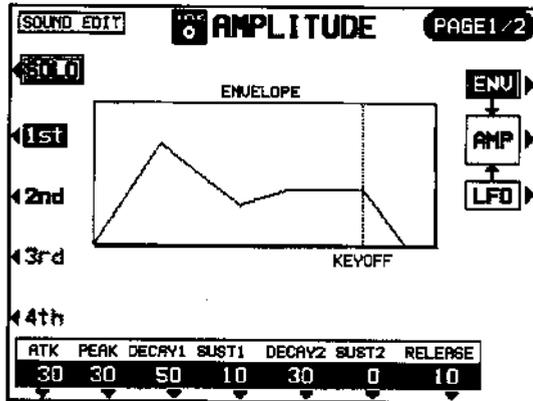
3. Modifiez les réglages de KEY FOLLOW (Suivi des Touches).

• Utilisez les boutons SLOPE ^ et v pour régler la pente de la courbe d'inflexion. Utilisez les boutons RANGE ^ et v pour spécifier la tessiture avec le nom des notes. Le réglage du point central définit la direction de la courbe d'inflexion (bend).

■ ENVELOPE

Indique comment le volume change dans le temps, depuis le moment où la touche est jouée jusqu'à ce que le son s'évanouisse.

1. Appuyez sur le bouton ENV.
- L'écran sera semblable à ceci:

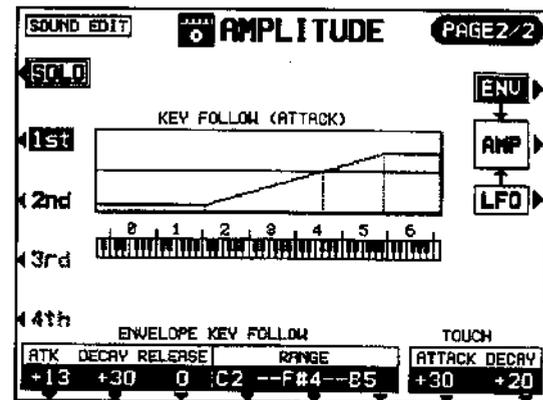


2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Réglez les paramètres pour l'enveloppe de volume.
 - Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour régler les valeurs correspondantes. L'enveloppe est créée graphiquement sur l'afficheur au fur et à mesure que vous entrez les réglages.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque TONE, si nécessaire.

[ENVELOPE KEY FOLLOW]

Indique comment le filtre change dans le temps en fonction de la hauteur de la note.

1. Utilisez les boutons PAGE pour voir l'écran 2/2.

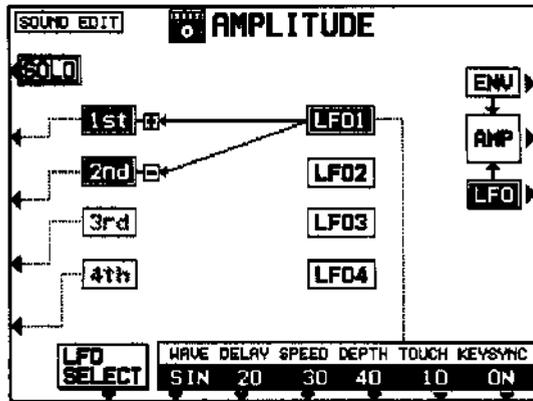


2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner un TONE.
3. Changez les réglages de suivi de touche pour les fonctions ATTACK, DECAY et RELEASE.
 - Utilisez les boutons ^ et v correspondant aux paramètres ENVELOPE KEY FOLLOW pour ajuster les réglages. Utilisez les boutons RANGE ^ et v pour spécifier la rangée du clavier.
4. Modifiez les réglages de toucher.
 - Utilisez les boutons ATTACK ^ et v pour spécifier le changement de durée d'ATTACK en fonction du toucher. Utilisez les boutons DECV ^ et v pour spécifier le changement de durée de DECAY en fonction du toucher.
 - Avec un réglage négatif (-) plus les touches sont enfoncées doucement, plus les changements sont importants. Avec un réglage positif (+), plus les touches sont enfoncées fortement, plus les changements sont importants.

■ LFO

Pour régler le LFO (modulation cyclique) appliqué à l'amplitude. Il y a quatre types de LFO.

1. Appuyez sur le bouton LFO.
- L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons LFO SELECT ^ et v pour sélectionner un LFO (1 à 4).
3. Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour faire les réglages.

WAVE

Pour moduler la forme d'onde.

SIN: Onde sinusoïdale

TRI: Onde triangulaire

SQR: Onde carrée

SAW: Onde en dent de scie

DELAY

Durée du délai, le temps qui s'écoule entre le moment où la touche du clavier est enfoncée jusqu'à ce que la modulation commence.

SPEED

Vitesse de la modulation.

DEPTH

Profondeur de la modulation.

TOUCH

Degré de changement de modulation en fonction du toucher.

KEYSYNC

Si plusieurs notes sont jouées, indique si le LFO redémarre à chaque appui ou non (ON/OFF).

- Lorsque KEYSYNC est réglé sur ON: si, alors qu'une note est jouée, vous en jouez une seconde, le LFO est appliqué aussi à la seconde note.

4. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour spécifier si le LFO choisi est appliqué et à quels éléments sonores.

- Le LFO peut être appliqué à plusieurs éléments sonores.

- Un + indique que le LFO est appliqué à cet TONE, un - indique que la phase du LFO est inversée.

5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres types de LFO, si nécessaire.

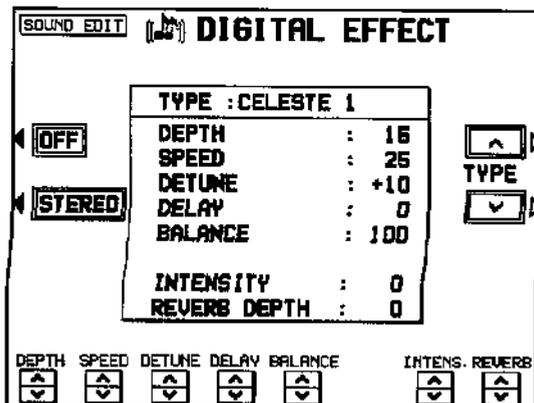
Édition de Digital Effect

Sélectionnez le type d'effet numérique appliqué à votre nouvelle sonorité, et modifiez l'effet. Cet effet est créé par le décalage des ondes modulées pour 1st TONE et 2nd TONE.

- Cet effet peut être réglé en tant que le paramètre unique pour chaque sonorité.

DIGITAL EFFECT (effet numérique)

1. Sur l'affichage du menu SOUND EDIT, sélectionnez DIGITAL EFFECT.
- L'affichage de l'écran est le suivant.
- L'affichage pour le type d'effet convenant le mieux à la sonorité actuellement éditée est sélectionnée.



2. Utilisez les boutons TYPE ^ et v pour sélectionner le type d'effet.
- Sélectionnez parmi les types suivants: CELESTE 1, 2, CHORUS 1, 2, ENSEMBLE 1, 2, TREMOLO, ORGAN TREMOLO, SINGLE DELAY, REPEAT DELAY, SOLO EFFECT 1, 2.

<Bouton ON/OFF>

Sélectionnez si oui ou non l'effet numérique est appliqué.

<Bouton STEREO/MONO>

Sélection du mode stéréophonique (STEREO) ou monophonique (MONO) de sortie de l'effet. Le bouton alterne sur STEREO ou MONO chaque fois qu'il est pressé.

3. Sélectionnez les boutons situés sous l'écran pour sélectionner un paramètre que vous désirez modifier.

- Lorsque vous changez le type, les paramètres reviennent aux paramètres par défaut.
- Pour une explication détaillée des paramètres de chaque type d'effet, référez-vous au REFERENCE GUIDE fourni.
- Si un des TONES 1st et 2nd est désactivé, le TONE qui est activé sera copié à l'autre (désactivé) pour créer cet effet.
- Dans certains cas, les réglages TONE LAYER restreint l'effet normal (affaiblissement, par exemple).

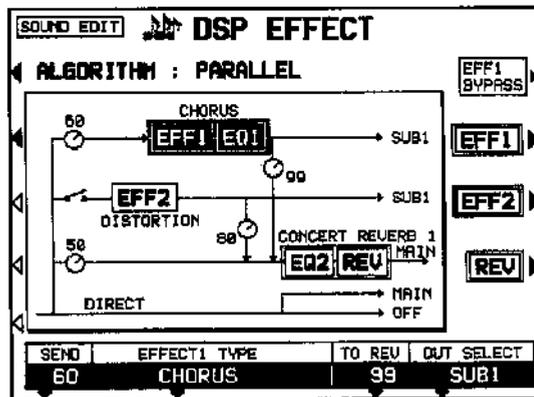
Édition de l'effet DSP

Sélectionnez le type et le degré de l'effet DSP (Digital Signal Processing) appliqué au son. Les trois types d'effets utilisés par cet instrument sont EFFECT1, EFFECT 2 et REVERB.

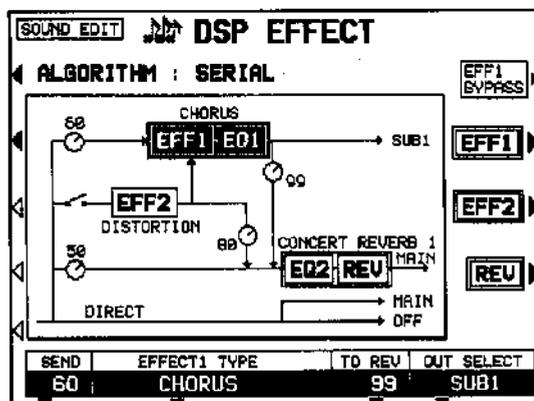
DSP EFFECT

1. Dans l'écran du menu SOUND EDIT, sélectionnez DSP EFFECT.
2. Utilisez le bouton ALGORITHM pour sélectionner l'algorithme d'effet.

PARALLEL



SERIAL

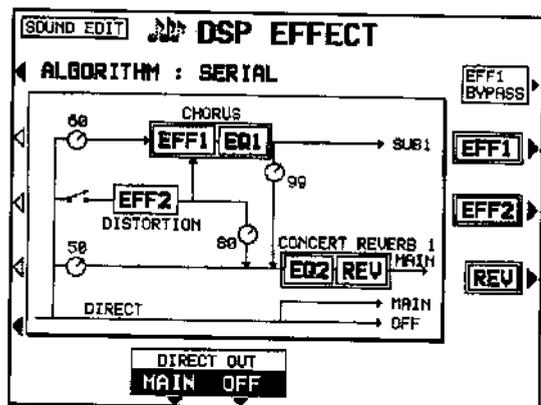


3. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner l'effet que vous voulez éditer.
4. Utilisez les boutons SEND ^ et v correspondants pour spécifier la quantité d'entrée.
 - EFF2 est un réglage alternatif de ON/OFF.
5. Utilisez les boutons TYPE ^ et v pour sélectionner le type de chaque effet.
 - Pour une explication détaillée des types qui peuvent être sélectionnés, référez-vous au REFERENCE GUIDE fourni.
 - Une fois qu'un type a été sélectionné, les paramètres retournent aux valeurs initiales.
6. Utilisez les boutons TO REV ^ et v pour spécifier la quantité en sortie d'EFFECT1, EFFECT2 vers la REVERB (0 à 99).
7. Utilisez les boutons OUT SELECT ^ et v correspondants pour spécifier une borne de sortie (MAIN/SUB1/SUB2/SUB3).
 - REV est réglé en permanence sur MAIN.
 - Si une carte Output Expansion Board SY-ES1 en option (vendue séparément) a été installée, vous pouvez aussi utiliser SUB2 ou SUB3.
8. Répétez les étapes 3 à 7 pour les autres effets si nécessaire.
 - Vous pouvez presser le bouton BYPASS afin de l'éclairer et de contourner l'effet actuellement sélectionné. Utilisez cette fonction pour vérifier la sonorité.

■ DIRECT OUT

Vous pouvez presser le bouton DIRECT situé à gauche de l'écran, puis spécifier comment la sonorité directe est utilisée lorsque vous vous servez des boutons DIRECT OUT.

"DIRECT" signifie le fait que une partie de la sonorité qui n'est transmise à aucun des processeurs d'effets.



Buttons gauches: Pour spécifier si oui ou non la sonorité est émise à partir des bornes **MAIN OUT** (MAIN/OFF).

Buttons droits: Pour spécifier si oui ou non la sonorité est émise à partir des bornes **SUB OUT** (OFF/SUB1/SUB2/SUB3).

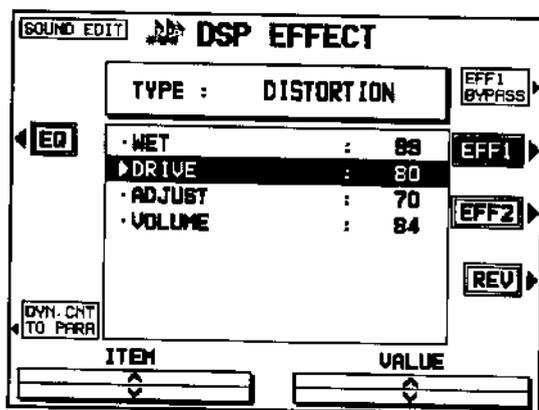
- Si une carte Output Expansion Board SY-ES1 en option (vendue séparément) a été installée, vous pouvez aussi utiliser SUB2 ou SUB3.

■ DETAIL EDIT (Édition Détaillée)

Pour effectuer les réglages fins des paramètres de chaque effet.

- Pour les détails concernant chaque paramètre, veuillez vous reporter au REFERENCE GUIDE fourni.

1. Sélectionnez l'effet que vous voulez régler (EFF1, EFF2 et REV).
- L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner le paramètre à régler.
3. Ajustez le paramètre avec les boutons VALUE ^ et v.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour les autres paramètres, si nécessaire.

[DYNAMIC CONTROL]

Le paramètre désiré peut être actionné avec un contrôleur.

Le paramètre que vous souhaitez contrôler étant sélectionné, appuyez sur le bouton DYN.CNT TO PARA.

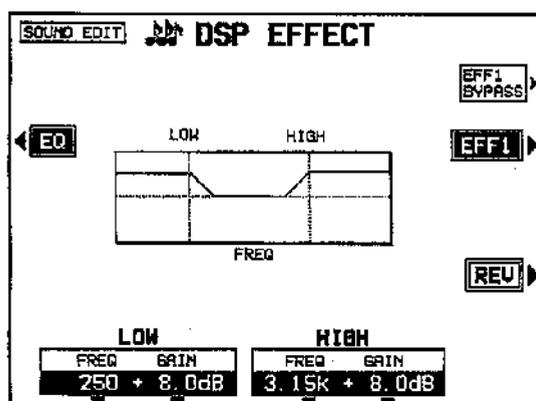
- Une marque "*" indique que le paramètre peut être assigné à un contrôleur. Une marque "▶" indique que le paramètre est sélectionné pour DYNAMIC CONTROL.
- Utilisez l'écran CONTROLLER pour spécifier les fonctions que vous voulez assigner aux contrôleurs. (Voir page 36.)
- Lorsque l'opération du contrôleur à qui DYNAMIC CONTROL est assigné est effectuée, les paramètres internes ne changent pas. Par là, même si l'opération WRITE est exécutée dans ce cas, la sonorité d'état inchangé est sauvegardée.

[EQUALIZER (EFFECT 1, REVERB)]

Pour régler l'effet d'égalisation pour EFFECT 1 et REVERB.

- EFFECT 1 est équipé d'un post-égaliseur, et REVERB est équipé d'un pré-égaliseur.

1. Appuyez sur le bouton EQ.
- L'écran sera semblable à ceci:



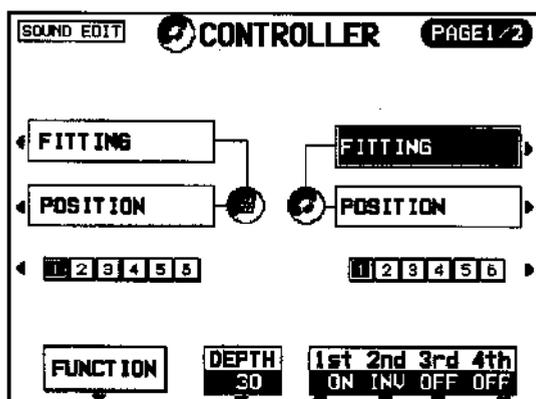
2. Utilisez les boutons LOW ^ et v pour régler la bande de fréquences basses.
 - Réglez la fréquence centrale avec les boutons FREQ, et le changement en niveau (décibels) avec les boutons GAIN.
3. Utilisez les boutons HIGH ^ et v pour régler la bande de fréquences hautes.
 - Réglez la fréquence centrale avec les boutons FREQ, et le changement en niveau (décibels) avec les boutons GAIN.

Édition des contrôleurs

Indique comment l'action des contrôleurs, tels que REALTIME CREATOR, les molettes, etc. affecte la sonorité.

CONTROLLER

1. Dans l'écran du menu SOUND EDIT, sélectionnez CONTROLLER.
- L'écran sera semblable à ceci:



(WSA1)

2. Utilisez les boutons situés dans la partie droite de l'écran pour sélectionner le numéro à régler.

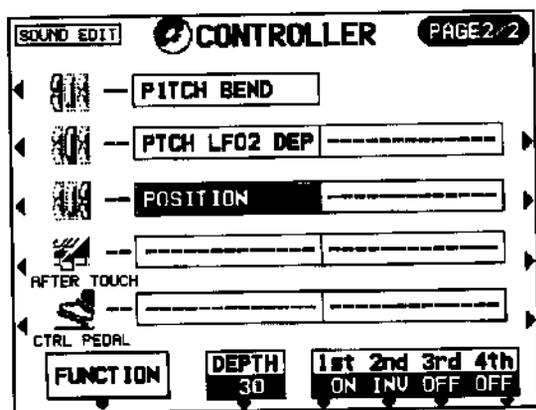
3. Assignez la fonction à la partie droite de l'écran (REALTIME CREATOR).
 - Sélectionnez la rangée supérieure, puis utilisez les boutons FUNCTION pour déterminer la fonction de l'axe vertical. Sélectionnez la rangée inférieure, puis utilisez les boutons FUNCTION pour déterminer la fonction de l'axe horizontal.
 - WSA1: Les même fonctions qui ont été assignées dans l'étape 2 sont également assignées aux numéros dans la partie gauche de l'écran (REALTIME CONTROLLER).
 - Si vous voulez assigner le paramètre sélectionné pour DYNAMIC CONTROL chez l'écran DSP EFFECT, utilisez les boutons FUNCTION pour sélectionner EFF1/EFF2/REV DYNAMIC.
4. Utilisez les boutons DEPTH ^ et v pour régler l'ampleur de la fonction régulée par le contrôleur.

5. Utilisez les 1th, 2nd, 3rd et 4th boutons ^ et v pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le contrôleur pour chaque TONE.
 - Réglé sur INV, la fonction est inversée pour cet élément.
 - Si vous le souhaitez, vous pouvez répéter les étapes 2 à 5 pour les autres boutons numérotés afin d'assigner au maximum 6 fonctions différentes au contrôleur.

6. Utilisez les boutons numérotés pour spécifier le numéro sélectionné lorsque ce son sera rappelé.
 - **WSA1**: Les numéros sont sélectionnés pour le **REALTIME CONTROLLER** et le **REALTIME CREATOR** indépendamment.

■ Réglages des molettes

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 2/2.



(WSA1)

2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche et droite de l'afficheur pour sélectionner le contrôleur.
 - Les contrôleurs sont alignés à partir du haut dans l'ordre suivant.
 PITCH BEND
 MODULATION 1
 MODULATION 2
 AFTER TOUCH
 CONTROL PEDAL
 - Pour les contrôleurs autres que PITCH BEND, vous pouvez assigner deux fonctions pour chacun d'eux.

3. Utilisez les boutons **FUNCTION** ^ et v pour sélectionner la fonction que vous voulez assigner.

4. Utilisez les boutons **DEPTH** ^ et v pour régler l'ampleur de la fonction activée par le contrôleur.

5. Utilisez les 1st, 2nd, 3rd et 4th boutons ^ et v pour activer (ON) ou désactiver (OFF) le contrôleur pour chaque TONE.
 - Réglé sur INV, la fonction est inversée pour cet élément.

6. Répétez les étapes 2 à 5 pour les autres contrôleurs si nécessaire.

Mémoriser un nouveau son

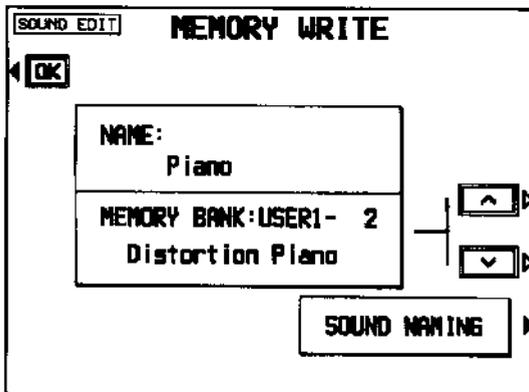
Les banques **USER** sont réservées aux sonorités que vous créez. Vous pouvez conserver vos propres sonorités dans leurs mémoires, puis les sélectionner, exactement comme les sonorités présélectionnées.

Procédure

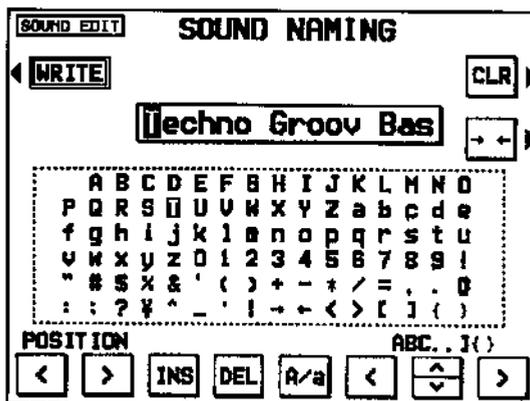
Attention: Votre nouvelle sonorité sera effacée si vous quittez le mode **EDIT** sans l'avoir au préalable mémorisée.

- Vous ne pouvez pas enregistrer une sonorité lorsque **MEMORY PROTECT** est réglé sur **ON**. (Voir page 58.)

1. Dans l'écran du menu **SOUND EDIT**, sélectionnez **WRITE**.
 • L'écran sera semblable à ceci:



2. Si vous souhaitez donner un nom à votre nouvelle sonorité, appuyez sur le bouton **SOUND NAMING**.
 • Si vous ne lui donnez pas de nom, il gardera le nom du son d'origine, duquel vous êtes parti. Dans ce cas, passez à l'étape 5.
 • L'écran sera semblable à ceci:



3. Tapez un nouveau nom pour votre sonorité (16 caractères maximum).
 • Utilisez les boutons **POSITION <** et **>** pour mettre en surbrillance la position du caractère. Puis utilisez les boutons **ABC ••] { } <** et **>** pour choisir le caractère alphanumérique. Répétez ceci jusqu'à ce que le nom soit écrit.
 • Utilisez le bouton **INS** pour taper un espace.
 • Utilisez le bouton **DEL** pour effacer un caractère.
 • Utilisez le bouton **A/a** pour sélectionner les caractères en majuscule ou en minuscule.
 • Pour effacer tous les caractères, appuyez sur le bouton **CLR**.
 • Vous pouvez presser le bouton **→ ←** si vous désirez centrer le nom.
4. Lorsque le nom est écrit, appuyez sur le bouton **WRITE**.
 • L'afficheur montre alors l'écran **MEMORY WRITE** (écriture en mémoire).
5. Utilisez les boutons **^** et **v** pour sélectionner une banque **USER** et un numéro.
6. Appuyez sur le bouton **OK**.
 • La nouvelle sonorité est mémorisée, et le message **"COMPLETED!"** (écriture terminée) s'affiche.
 • L'instrument revient au mode de jeu normal.
 • Les sonorités mémorisées peuvent être sauvegardées sur disque pour être réutilisées ultérieurement. (Voir page 97.)

Édition du kit de percussions

Vous pouvez créer vos kit de percussion original.

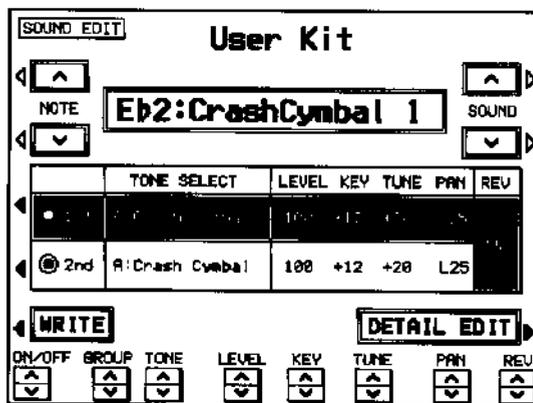
DRUM SOUND EDIT

En transformant chaque instrument de percussion du kit de percussions, vous pouvez créer vos kit de percussion original.

- Une sonorité de percussion est composée d'un 1er TONE et d'un 2ème TONE.
1. Sur la banque DRUM, sélectionnez un kit de percussions devant servir de base à votre nouveau kit de percussions.

2. Activez le bouton **SOUND** de la section **EDIT MODE**.

- L'écran sera semblable à ceci:



3. Tout en appuyant sur la touche correspondant à la sonorité d'instrument de percussion que vous voulez modifier, appuyez sur l'un des boutons **NOTE**.
 - Vous pouvez aussi utiliser les boutons **NOTE** \wedge et \vee pour sélectionner le nom de la note.
4. Si nécessaire, Utilisez les boutons **SOUND** \wedge et \vee pour sélectionner la sonorité d'instrument de percussion à assigner.
5. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour changer les réglages nécessaires.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour les autres instruments de percussion si nécessaire.
7. Une fois que vous avez terminé l'édition, appuyez sur le bouton **WRITE** pour mémoriser votre kit de percussions original.

■ DETAIL EDIT

Appuyez sur le bouton **DETAIL EDIT** pour changer l'affichage à l'écran **SOUND EDIT** qui vous permet d'éditer chaque paramètre plus précisément.

- La procédure de modification est fondamentalement la même que la procédure **SOUND EDIT** pour les autres sonorités.
- Pour les kits de percussions, le nombre d'éléments pouvant être transformé est limité.
- Vous pouvez appuyer sur le bouton **DRUM SOUND NAMING** pour assigner un nom à votre nouvelle sonorité de l'instrument de percussions pendant que vous le transformez.

[Explication supplémentaire sur **AMPLITUDE**]

GROUP DUMP

En utilisant cette fonction, vous pouvez définir que des sonorités multipliées sont traitées en tant qu'un groupe, et que des sonorités multipliées ne sont pas produites à la fois. Par là, il est possible d'empêcher une émission de son pas naturel (les sons simultanés de Hi-hat fermé et ouvert, par exemple).

1. Utilisez les boutons **GROUP** \wedge et \vee pour spécifier un groupe par numéro.
 - Les sonorités avec le même numéro sont traitées comme un groupe.
 - Les sonorités ordinaires sont définies comme 0, par là, le numéro 0 n'est pas disponible.
 - Les sonorités pré-réglées de même catégorie sont déjà divisées en groupes par le fabricant.
2. Utilisez les boutons **ON/OFF** \wedge et \vee pour sélectionner la façon de la génération de son.
 - ON:** lors de l'émission du son en question, les autres en même groupe se tuent.
 - OFF:** Les autres en même groupe aussi se prononcent.

KEY OFF MODE (ENV)

Utilisez le bouton **KEY OFF MODE** pour spécifier un mode **KEY OFF** de l'enveloppe.

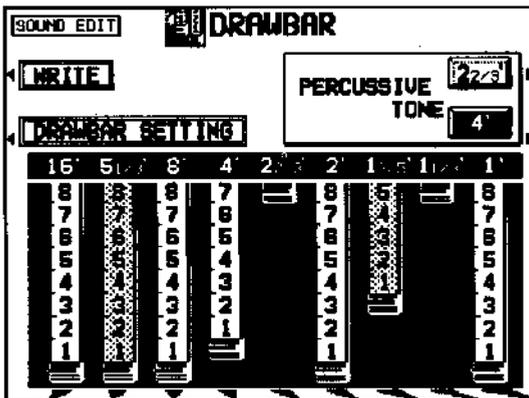
- OFF:** Lors d'enfoncement d'une touche, le son s'atténue graduellement même avant que la touche ne soit relâchée.
- ON:** Le son ne commence à l'atténuation graduelle qu'après relâchement.

Enregistrement de sonorités Drawbar

Vous pouvez sauvegarder les réglages personnalisés.

DRAWBAR EDIT

1. Effectuez la procédure de réglage de la sonorité DRAWBAR. (Voir page 10.)
2. Activez le bouton **SOUND** de **EDIT MODE**.
 - L'écran sera semblable à ceci:



- Sur l'écran DRAWBAR SETTING, vous pouvez presser le bouton DSP EFFECT afin de voir l'écran DSP EFFECT. (Voir page 34.)
- Les fonctions SOUND EDIT excepté DSP EFFECT ne sont pas disponibles.

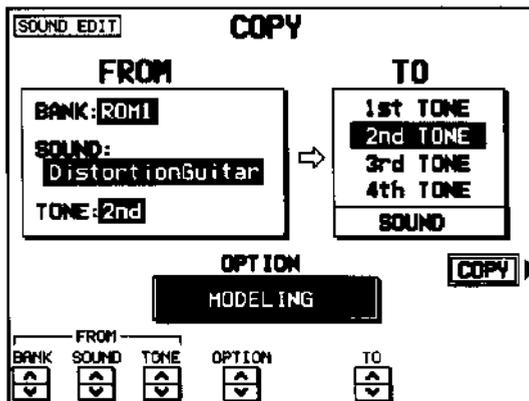
3. Appuyez sur le bouton WRITE.
 - L'afficheur montre alors l'écran MEMORY WRITE. Effectuez la procédure pour mémoriser la nouvelle sonorité. (Voir la page 38.)

Copier un Tone

Vous pouvez copier un TONE de SOUND différent à un TONE de SOUND en train d'être édité.

COPY

1. Dans l'écran de menu SOUND EDIT, appuyez sur le bouton COPY.
 - L'écran sera semblable à ceci:



2. Sélectionnez le TONE à copier.
 - Utilisez les boutons BANK, SOUND et TONE ^ et v boutons pour sélectionner le TONE.

- Utilisez les boutons OPTION ^ et v pour sélectionner les attributs désirés de TONE à copier.

3. Utilisez les boutons TO ^ et v pour sélectionner le TONE destiné.
 - Sélectionnez SOUND, si vous voulez copier pour tous les TONES comme destination.
 - Les paramètres qui sont communs pour tous les TONES d'un SOUND, comme LFO et décalage d'octave, ne sont copiés que lors de la sélection de SOUND comme destination.

4. Appuyez sur le bouton COPY.
 - Le TONE sera copié.

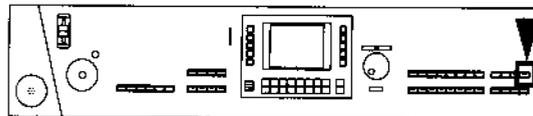
- Si vous voulez créer une sonorité tout nouvellement, utilisez les boutons OPTION ^ et v pour sélectionner CLEAR, et puis appuyez sur le bouton COPY. La sonorité en cours d'édition reviendra à l'état standard.

Chapitre III Édition des Combinaisons

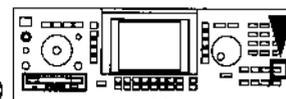
Présentation générale

Une large palette de combinaisons (groupes de sonorités) présélectionnées est conservée en permanence dans la mémoire de votre instrument, mais vous pouvez aussi créer vos propres combinaisons et les utiliser dans vos compositions, tout comme les combinaisons présélectionnées.

Description de la procédure

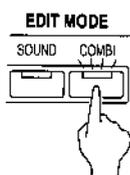


(WSA1)

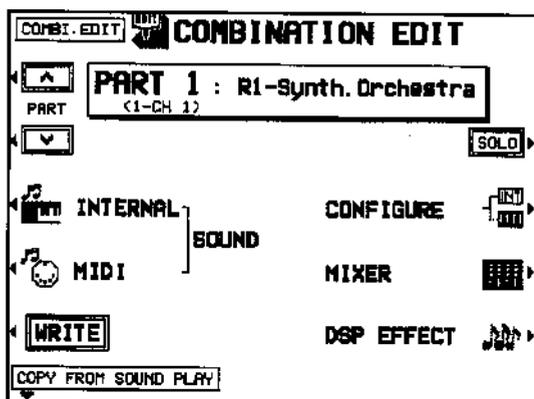


(WSA1R)

1. Dans la section **EDIT MODE**, activez le bouton **COMBI**.



- L'écran affiché est le suivant.



2. Sélectionnez un article du menu pour accéder à l'écran de réglage correspondant.

INTERNAL SOUND (page 42)

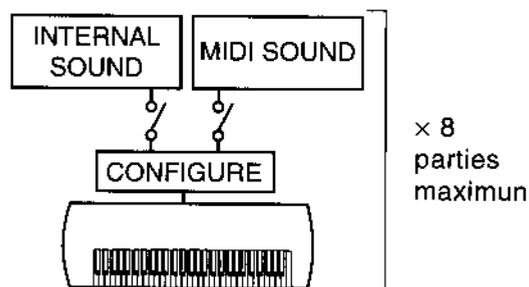
Réglages concernant le son de chaque partie.

MIDI SOUND (page 44)

Réglages concernant le générateur sonore externe utilisé pour chaque partie lorsque des données MIDI sont transmises.

CONFIGURE (page 46)

Réglages concernant le routage de chaque partie sur le clavier, ainsi que la transmission de données MIDI, et réglages déterminant comment chaque partie est assigné au clavier.



MIXER (page 47)

Utilisez l'écran MIXER pour régler visuellement les principaux réglages de chaque partie. Servez-vous de cet écran pour effectuer les réglages de manière globale et large.

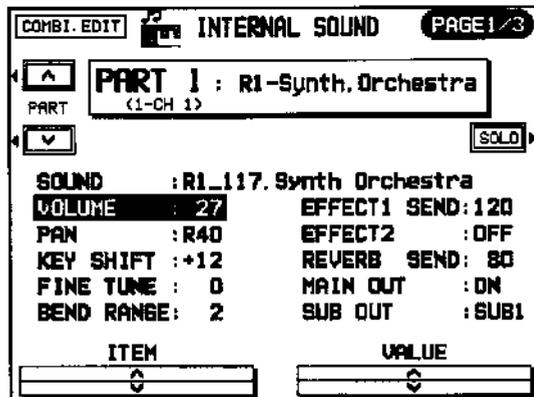
DSP EFFECT (page 48)

Pour modifier les réglages associés aux effets DSP appliqués aux combinaisons de sonorités.

- Si vous voulez copier les paramètres de chaque partie (VOLUME, PAN, etc.) qui ont été modifiés dans le mode SOUND sur l'écran MIXER de SYSTEM ou de PART, à la destination de COMBINATION EDIT, appuyez sur le bouton COPY FROM SOUND PLAY.

3. Suivez la procédure de modification d'une combinaison (expliquée dans les pages suivantes).

<Exemple: INTERNAL SOUND>



- Pour vérifier la sonorité d'une seule partie, appuyez sur le bouton SOLO pour le mettre en surbrillance. Seule la partie sélectionnée est audible lorsqu'une touche est enfoncée.
- Les contrôles d'entrée de données peuvent servir à spécifier une valeur lors d'un réglage. (Voir page 7.)

4. Lorsque le son vous convient, appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran COMBINATION EDIT, et appuyez sur le bouton **WRITE** pour mémoriser votre nouvelle sonorité. (Voir page 49.)

- Appuyez sur le bouton **COMPARE** (à gauche sous l'écran) pour comparer le son édité et celui d'origine pendant que vous le modifiez.



- Lors de la exécution de l'opération **WRITE**, les données suivantes sont aussi mémorisées comme les données **COMBINATION**.

TOTAL KEY SCALING
KEY TRANSPOSE
MAIN OUT EQUALIZER

Les réglages de ces données doivent être effectués auparavant en utilisant l'écran de réglage de **SYSTEM**. (Voir pages 51 et 59.)

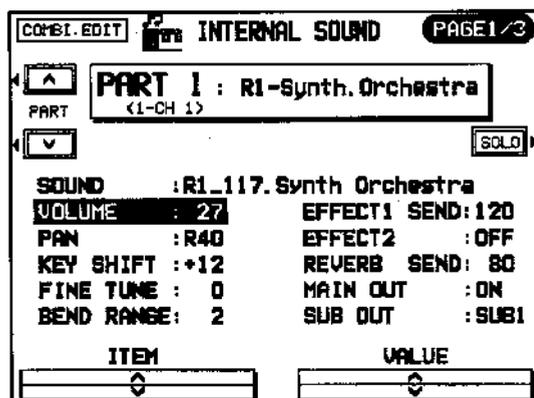
- Utilisez **DATA LOAD FILTER** pour spécifier si les données **COMBINATION** doivent être utilisées ou non. (Voir page 58.)

Réglage de chaque partie

Pour modifier les réglages de chacun des parties (Parts 1 à 8) composant la combinaison.

INTERNAL SOUND

Réglages concernant les sons des parties (PART 1 à 8) composant la combinaison.



1. Utilisez les boutons **PART** ^ et v pour sélectionner une partie.

2. Utilisez les boutons **ITEM** ^ et v pour sélectionner un article.

SOUND: Pour sélectionner une sonorité

- R indique une sonorité provenant d'une banque **ROM**, U une sonorité provenant d'une banque **USER**, D une sonorité de percussion et E une sonorité provenant d'une carte d'extension d'onde (vendue séparément).

VOLUME: Pour régler le volume (0 à 127)

PAN: Pour déterminer l'image stéréo de la sonorité (L64 à CTR à R63)

- Sur L64 le son apparaît complètement à gauche, avec R63, il apparaît complètement à droite. Le point central est à CTR.

KEY SHIFT: Réglage du diapason (-36 à + 36)

- Une valeur de 1 signifie un décalage d'un demi-ton. Une valeur de 12 correspond à une octave.

FINE TUNE: Accord fin du diapason de chaque partie (-128 à +127)

BEND RANGE: Changement de hauteur lorsque la molette de **PITCH BEND** est actionnée (0 à 12)

- Incréments par pas de un demi-ton.

EFFECT1 SEND: Pour régler la quantité d'émission d'EFFECT 1 (de 0 à 127)

EFFECT2: Effet 2 activé ou désactivé (ON/OFF)

REVERB SEND: Pour régler la quantité d'émission de REVERB (de 0 à 127)

MAIN OUT: Pour activer ou désactiver la sortie principale sur les prises **MAIN OUT** (ON/OFF)

SUB OUT: Pour activer ou désactiver la sortie auxiliaire sur les prises **SUB OUT** (OFF/SUB1/SUB2/SUB3)

- SUB2 ou SUB3 ne peuvent être utilisés que si une carte d'extension Output Expansion Board SY-ES1 (vendue séparément) a été installée.
- Lorsque EFFECT2 est réglé sur ON, les signaux ne peuvent plus sortir par les prises **MAIN OUT** et **SUB OUT**.

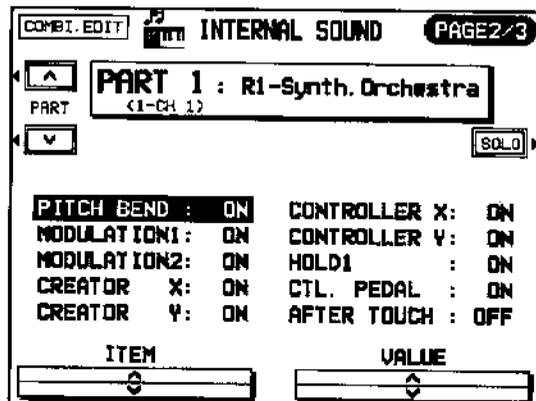
3. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour modifier le réglage.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article.

■ Réglages du contrôleur (CONTROLLER)

Spécifiez pour chaque partie si la fonction assignée au contrôleur doit être active (ON) ou non (OFF).

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 2/3.



(WSA1)

2. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner un contrôleur.

- X est utilisé pour l'axe horizontal, et Y pour l'axe vertical.

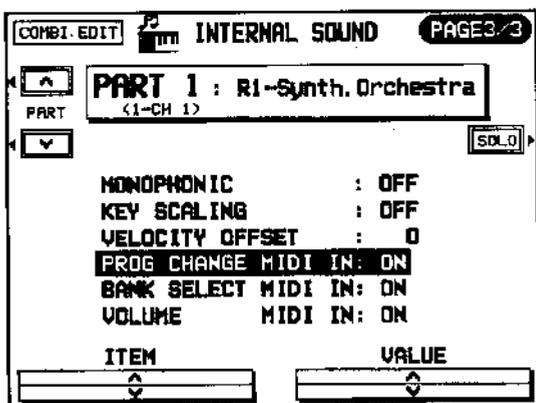
3. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour régler le contrôleur sur ON ou OFF.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque contrôleur, si nécessaire.

- Ce réglage est basé sur la condition qu'à chaque contrôleur est assignée la fonction pré-réglée en usine. Si vous avez utilisé la procédure CONTROLLER ASSIGN pour le **SYSTEM** afin de réassigner la fonction de chaque contrôleur, ce réglage risque de provoquer un fonctionnement irrégulier. (Voir la page 52.)

■ Autres réglages

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 3/3.



2. Utilisez les boutons **ITEM** ^ et v pour sélectionner un article.

MONOPHONIC: Pour activer/désactiver le mode monophonique (ON/OFF).

- Dans ce mode, la note reçue en dernier a priorité.

KEY SCALING: Pour activer/désactiver la fonction KEY SCALING (ON/OFF).

- Si OFF est sélectionné, les réglages KEY SCALING pour SOUND assigné à la partie en cours d'édition sont inhibés.
- Pour KEY SCALING, référez-vous à la page 51.

VELOCITY OFFSET: Pour compenser la valeur VELOCITY (-24 à +24).

PROG CHANGE MIDI IN: Pour activer/désactiver la réception des données PROGRAM CHANGE de MIDI (ON/OFF).

BANK SELECT MIDI IN: Pour activer/désactiver la réception des données BANK SELECT de MIDI (ON/OFF).

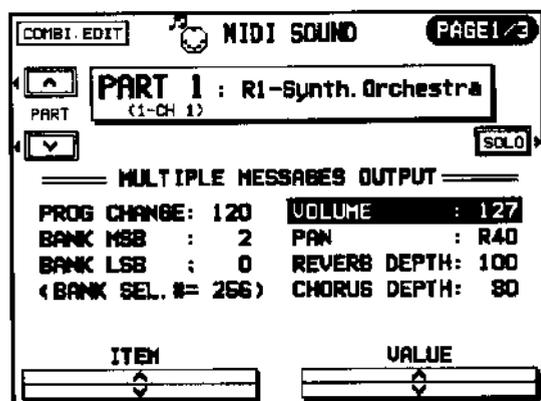
VOLUME MIDI IN: Pour activer/désactiver la réception des données VOLUME de MIDI (ON/OFF).

3. Utilisez les boutons **VALUE** ^ et v pour modifier le réglage.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article, si nécessaire.

MIDI SOUND

Pour spécifier la quantité de données de combinaison manipulée lors de la transmission de données MIDI à d'autres instruments.



1. Utilisez les boutons **PART** ^ et v pour sélectionner une partie.

2. Utilisez les boutons **ITEM** ^ et v pour sélectionner un article.

PROG CHANGE : Réglage du numéro de PROGRAM CHANGE (INT, OFF, 0 à 127)

- Sélectionnez INT pour mettre en fonction les réglages INTERNAL SOUND. Sélectionnez OFF pour mettre la sortie hors fonction.

BANK MSB: Réglage de BANK SELECT MSB

BANK LSB: Réglage de BANK SELECT LSB

- Le total des numéros de banque figure entre parenthèse ().

VOLUME: Réglage du volume

PAN: Image stéréo (INT, OFF, L64 à CTR à R63)

REVERB DEPTH: Quantité d'émission des données REVERB

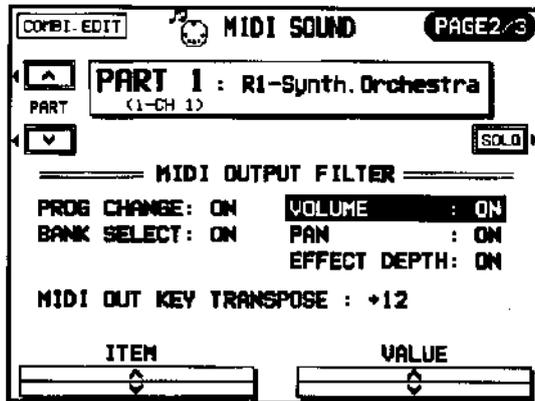
CHORUS DEPTH: Quantité d'émission des données CHORUS

3. Utilisez les boutons **VALUE** ^ et v pour modifier le réglage.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article, si nécessaire.

■ OUTPUT FILTER

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 2/3.



2. Utilisez les boutons **PART** \wedge et \vee pour sélectionner une partie.
3. Utilisez les boutons **ITEM** \wedge et \vee pour sélectionner les données.
4. Utilisez les boutons **VALUE** \wedge et \vee pour sélectionner ON ou OFF.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour chaque article, si nécessaire.

EFFECT DEPTH: Réglage de profondeur qui est commun pour DSP EFFECT (EFF1, EFF2, REV)

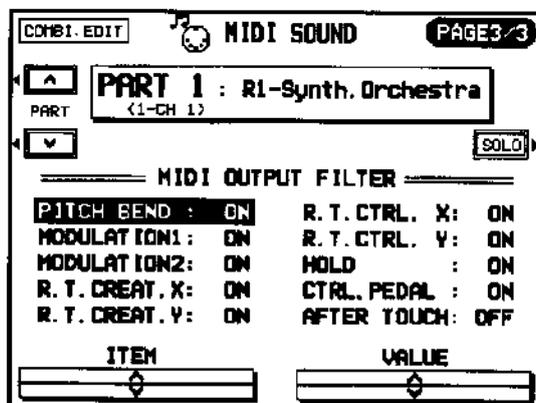
MIDI OUT KEY TRANSPOSE: Transposition des notes transmises dans une autre tonalité (-36 à +36)

- Incréments par pas de un demi-ton.

■ Réglages du contrôleur (CONTROLLER)

Pour indiquer, pour ce Part, si l'action du contrôleur est transmise sous forme de données MIDI (ON/OFF)

1. Utilisez les boutons **PAGE** pour voir l'écran 3/3.



(WSA1)

2. Utilisez les boutons **ITEM** \wedge et \vee pour sélectionner un article.
3. Utilisez les boutons **VALUE** \wedge et \vee pour sélectionner ON ou OFF.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article, si nécessaire.

- Ce réglage est basé sur la condition qu'à chaque contrôleur est assignée la fonction pré-réglée en usine. Si vous avez utilisé la procédure **CONTROLLER ASSIGN** pour le **SYSTEM** afin de réassigner la fonction de chaque contrôleur, ce réglage risque de provoquer un fonctionnement irrégulier. (Voir la page 52.)

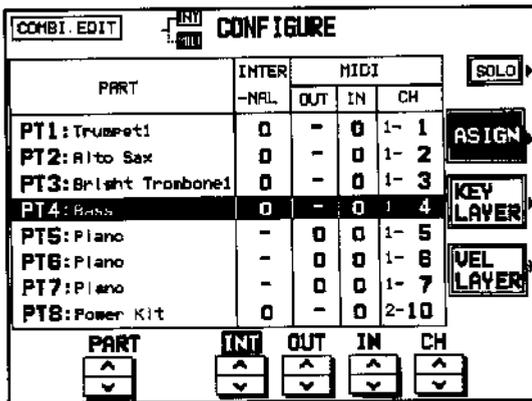
CONFIGURE

Ce sont les réglages relatifs aux connexions de chaque partie du clavier et à la manière dont chaque partie est assignée au clavier.

■ ASSIGN

Pour spécifier comment chaque partie est connectée au clavier et aux bornes MIDI.

1. Appuyez sur le bouton ASSIGN.
- L'écran ressemble à ceci:



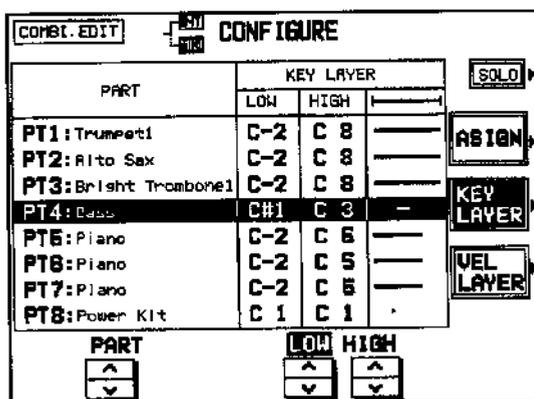
2. Utilisez les boutons PART ^ et v pour sélectionner la partie à régler.

3. Utilisez les boutons INT ^ et v pour spécifier si oui ou non le clavier et le générateur de sonorités de cet instrument sont connectés (O/-).
4. Utilisez les boutons OUT ^ et v pour spécifier si oui ou non les données produites sur le clavier sont émises vers le générateur de sonorités connecté à la borne MIDI OUT (O/-).
5. Utilisez les boutons IN ^ et v pour spécifier si oui ou non les données MIDI provenant de la borne MIDI IN sont envoyées au générateur de sonorités de cet instrument (O/-).
6. Utilisez les boutons CH ^ et v pour spécifier un canal MIDI à assigner (1-1 à 16, 2-1 à 16).
 - Cet instrument est équipé de deux jeux de bornes MIDI, et les premiers numéros (1, 2) correspondent aux numéros des jeux.
7. Répétez les étapes 2 à 6 pour les autres parties si nécessaire.

■ KEY LAYER

Régalez la plage d'émission sonore pour la hauteur de chaque partie. Vous pouvez créer librement des fonctions telles que le clavier partagé ou le clavier à niveaux, etc.

1. Appuyez sur le bouton KEY LAYER.
- L'écran ressemble à ceci:

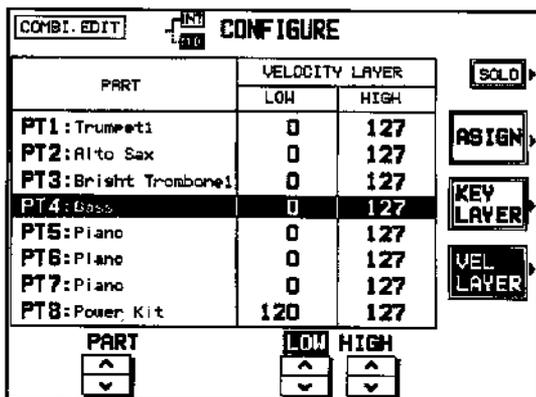


2. Utilisez les boutons PART ^ et v pour sélectionner la partie à régler.
3. Utilisez les boutons LOW ^ et v pour spécifier la note la plus basse de la plage de hauteur à émettre.
4. Utilisez les boutons HIGH ^ et v pour spécifier la note la plus haute de la plage de hauteur à émettre.
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres parties si nécessaire.

■ VELOCITY LAYER

Effectuez ces réglages pour déterminer la plage d'émission sonore par rapport à la vélocité de chaque partie. Vous pouvez changer le niveau d'émission sonore des parties par rapport à la force avec laquelle vous appuyez sur les touches du clavier.

1. Appuyez sur le bouton VEL LAYER.
 - L'écran ressemble à ceci:



2. Utilisez les boutons PART ^ et v pour sélectionner la partie à régler.
3. Utilisez les boutons LOW ^ et v pour spécifier la valeur la plus basse de la plage de vélocité à émettre (0 à 127).
4. Utilisez les boutons HIGH ^ et v pour spécifier la note la plus haute de la plage de hauteur à émettre (0 à 127).
5. Répétez les étapes 2 à 4 pour les autres parties si nécessaire.

Écran Mixer

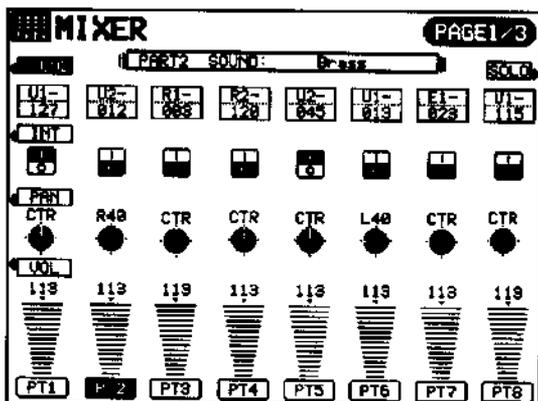
L'écran MIXER sert à modifier de façon visuelle les réglages d'édition les plus basiques.

MIXER

L'écran MIXER comporte 3 pages. Utilisez les boutons PAGE pour passer d'une page à l'autre.

Dans l'écran du menu COMBINATION EDIT, sélectionnez MIXER.

[PAGE1/3]



SOUND: Lorsque le bouton SOUND est enfoncé, ceux se trouvant sous l'afficheur peuvent servir à modifier le son de chaque partie.

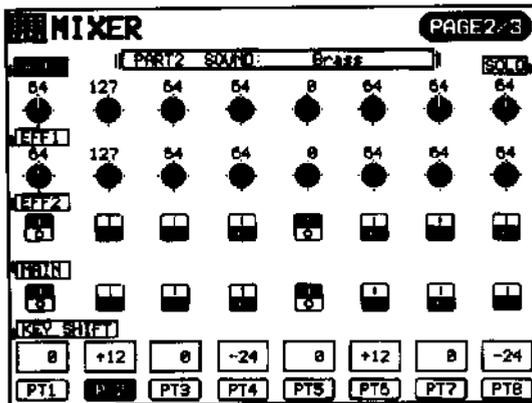
- R indique une sonorité provenant d'une banque ROM, U une sonorité provenant d'une banque USER, D une sonorité de percussion et E une sonorité provenant d'une carte d'extension d'onde (vendue séparément).

INT: Lorsque le bouton INT est enfoncé, ceux se trouvant sous l'afficheur peuvent servir à activer (1) ou désactiver (0) chaque partie.

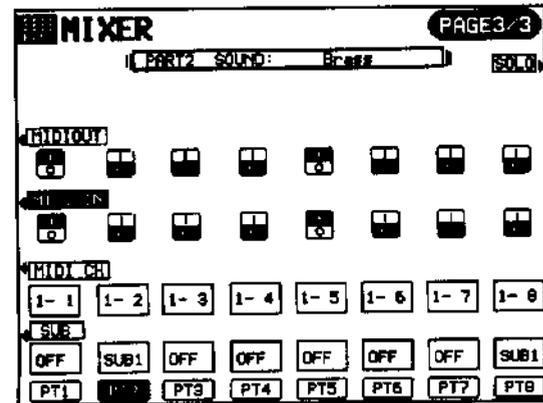
PAN: Pour régler l'image stéréo de chaque partie (L64 à R63; CTR est la position centrale).

VOL: Pour régler le volume de chaque partie.

[PAGE2/3]



[PAGE3/3]



REV: Pour régler la quantité de réverbération appliquée à chaque partie (0 à 127).

EFF1: Pour régler la quantité d'EFFECT 1 appliqué à chaque partie (0 à 127).

EFF2: Pour activer (1) ou désactiver (0) l'EFFECT 2 de chaque partie.

MAIN: Active (1) ou désactive (0) la sortie du signal par la prise **MAIN OUT** pour chaque partie.

- Lorsque EFF2 est réglé sur (1), les signaux ne peuvent pas sortir par les prises **MAIN OUT** et **SUB OUT**.

KEY SHIFT: Pour changer le réglage de la hauteur de note (unité d'un demi-ton)

MIDI OUT: Lorsque le bouton MIDI OUT est enfoncé, ceux se trouvant sous l'afficheur peuvent servir à activer (1) ou désactiver (0) la sortie MIDI de chaque partie.

MIDI IN: Pour activer (1) ou désactiver (0) l'entrée MIDI de chaque partie.

MIDI CH: Réglage du canal MIDI de chaque partie (1-1 à 1-16, 2-1 à 2-16).

- Cet instrument dispose de deux ensembles de prises MIDI, qui sont différenciées par le premier chiffre (1 ou 2).

SUB: Pour activer ou désactiver la sortie du signal sur la prise **SUB OUT 1** (OFF/SUB1/SUB2/SUB3) pour chaque partie.

- Si une carte d'extension Output Expansion Board SY-ES1 (vendue séparément) a été installée, vous pouvez aussi utiliser SUB2 ou SUB3.

DSP Effect

Sélectionnez le type et le degré de l'effet DSP (Digital Signal Processing) appliqué à la combinaison. Les trois types d'effets utilisés par cet instrument sont EFFECT 1, EFFECT 2 et REVERB.

- Dans le mode COMBI, les réglages établis ici deviennent effectifs, et les données DSP EFFECT qui ont été attribuées à chaque sonorité est ignorées.
- Ces réglages sont les mêmes que les réglages DSP EFFECT du **SYSTEM**. (Voir la page 54.)

Mémorisation d'une nouvelle combinaison

La banque **USER 1** est réservée aux combinaisons que vous créez. Vous pouvez conserver vos propres sonorités dans leurs mémoires, puis les sélectionner, exactement comme les combinaisons présélectionnées.

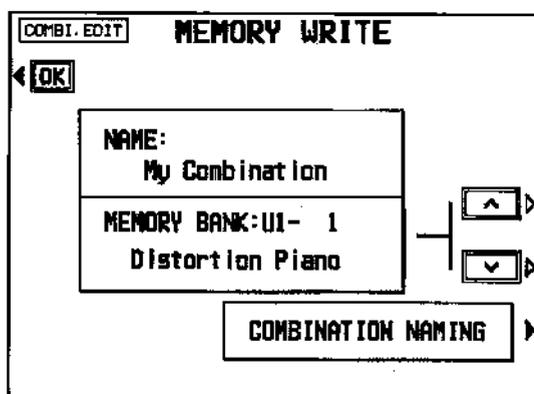
Procédure

Attention: Votre nouvelle combinaison sera effacée si vous quittez le mode **EDIT** sans l'avoir mémorisée au préalable.

- Vous ne pouvez pas enregistrer une combinaison lorsque **MEMORY PROTECT** est réglé sur **ON**. (Voir page 58.)

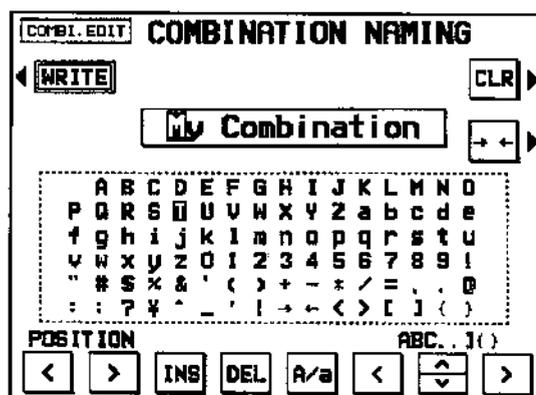
1. Dans l'écran du menu **COMBINATION EDIT**, appuyez sur le bouton **WRITE**.

- L'écran sera semblable à ceci:



2. Appuyez sur le bouton **COMBINATION NAMING**.

- L'écran sera semblable à ceci:



3. Tapez un nouveau nom pour cette nouvelle combinaison (16 caractères maximum).

- Utilisez les boutons **POSITION <** et **>** pour mettre en surbrillance la position du caractère. Puis utilisez les boutons **ABC••] { } <** et **>** pour choisir le caractère alphanumérique. Répétez ceci jusqu'à ce que le nom soit écrit.
- Utilisez le bouton **INS** pour taper un espace.
- Utilisez le bouton **DEL** pour effacer un caractère.
- Utilisez le bouton **A/a** pour sélectionner les caractères en majuscule ou en minuscule.
- Pour effacer tous les caractères, appuyez sur le bouton **CLR**.
- Vous pouvez presser le bouton **→ ←** si vous désirez centrer le nom.

4. Lorsque le nom est écrit, appuyez sur le bouton **WRITE**.

- L'afficheur montre alors l'écran **MEMORY WRITE** (écriture en mémoire).

5. Utilisez les boutons **^** et **v** pour sélectionner une banque **USER** et un numéro. Sélectionnez une banque.

6. Appuyez sur le bouton **OK**.

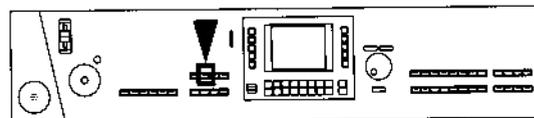
- La nouvelle combinaison est mémorisée, et le message **"COMPLETED!"** (écriture terminée) s'affiche.
- L'instrument revient au mode de jeu normal.
- Les **COMBINATION** mémorisées peuvent être sauvegardées sur disque pour être réutilisées ultérieurement. (Voir page 97.)

Chapitre IV System

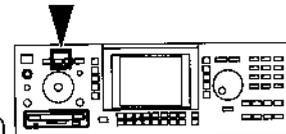
Présentation générale

Les réglages généraux de l'instrument peuvent être établis.

Description de la procédure

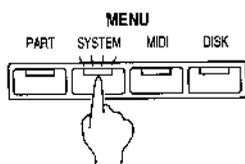


(WSA1)

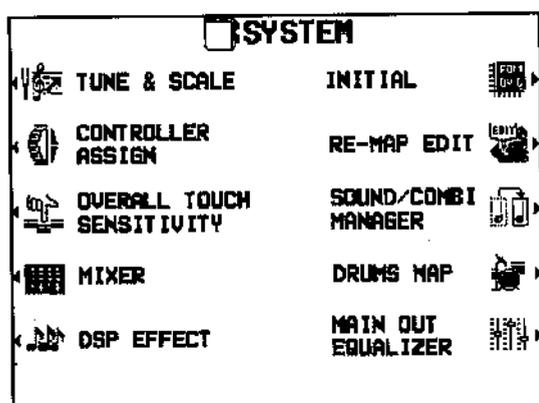


(WSA1R)

1. Dans la section **MENU**, activez le bouton **SYSTEM**.



- L'écran ressemble au suivant.



(WSA1)

2. Sélectionnez un article de menu pour accéder à l'écran de réglage correspondant.

TUNE & SCALE (page 51)

Réglages concernant l'accord de l'instrument et la gamme utilisée.

CONTROLLER ASSIGN (page 52)

Pour assigner une fonction MIDI CONTROL CHANGE à chaque contrôleur.

OVERALL TOUCH SENSITIVITY (WSA1) (page 52)

Réglage du toucher du clavier.

MIXER (page 53)

L'écran MIXER sert à visualiser les changements de réglages les plus basiques.

DSP EFFECT (page 54)

Réglages concernant les effets DSP.

RE-MAP EDIT (page 56)

Réorganisation des sonorités.

SOUND/COMBI MANAGER (page 57)

Pour effectuer les différents réglages correspondants à SOUND/COMBINATION.

DRUMS MAP (page 59)

Pour régler l'arrangement des instruments de percussion.

MAIN OUT EQUALIZER (page 59)

Réglage de la qualité sonore (égalisation) sur la prise de sortie principale **MAIN OUT**.

- INITIAL est expliqué à la page 105.

3. Effectuez les procédures de réglage (expliquées dans les pages suivantes).

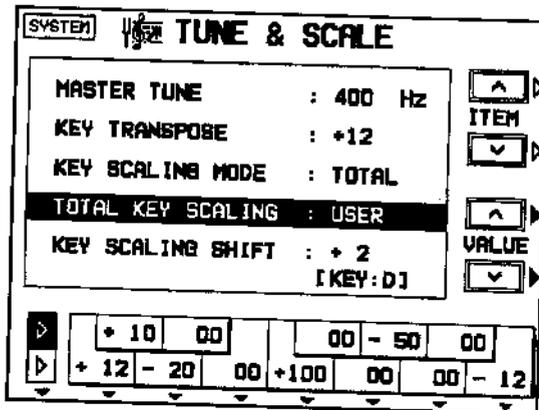
- Les contrôles d'entrée de données peuvent servir à spécifier une valeur lors d'un réglage. (Voir page 7.)

Effectuer les réglages

Procédez au réglage après avoir sélectionné un article.

TUNE & SCALE

Réglages concernant l'accord de l'instrument et la gamme utilisée.



1. Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner un article.

MASTER TUNE

Accord fin du diapason général de l'instrument (427,3 à 453,0 Hz).

KEY TRANSPOSE

Pour changer la hauteur sonore de l'instrument par incréments de demi-tons (-36 à +36).

KEY SCALING MODE (TOTAL/SOUND)

TOTAL: Le réglage KEY SCALING sélectionné est valable pour toutes les parties.

SOUND: KEY SCALING définie pour chaque sonorité est activée.

- Vous pouvez utiliser la fonction SOUND EDIT pour régler KEY SCALING pour chaque sonorité. (Voir page 24.)
- L'état ON/OFF du paramètre KEY SCALING de chaque partie se règle sur l'écran INTERNAL SOUND pour PART. (Voir page 64.)

TOTAL KEY SCALING

Pour sélectionner le type de gamme.

- Choisissez parmi OFF, RANDOM, PIANO, ORCHSTRA (ORCHESTRA), PHTHAGR (PYTHAGOREAN), WRKMISTR (WERCKMEISTER), KRNBGR (KIRNBERGER), ARABIC 1 à 5, SLENDRO, PELOG, USER.
- Choisissez OFF pour la gamme normale, et USER si vous souhaitez utiliser une gamme spéciale.

KEY SCALING SHIFT

Sélectionnez la tonalité de base.

- Choisissez la tonalité dans laquelle vous souhaitez jouer.

2. Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour modifier le réglage.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour chaque article, si nécessaire.

■ Gamme microtonale utilisateur

Vous pouvez accorder l'instrument dans une gamme spéciale.

- Dans KEY SCALING, la hauteur de chaque note est légèrement décalée, vers l'aigu ou le grave, par rapport à l'accord standard (tempérament égal).

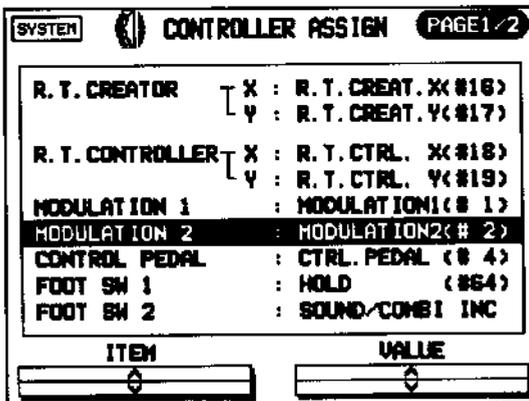
1. Sélectionnez USER pour TOTAL KEY SCALING.

2. Programmez la gamme.

- La gamme se programme en changeant la hauteur de chaque note à l'intérieur d'une octave. Utilisez les boutons se trouvant sous l'afficheur pour régler la hauteur de la note correspondant à la touche affichée sur l'écran.
- Utilisez les boutons tout à fait à gauche, sous l'afficheur, pour passer des touches blanches aux touches noires.
- Les incréments sont des pas de 1 cent (un centième de demi-ton du tempérament égal). Une valeur positive monte le diapason et une valeur négative le baisse par rapport à l'accord standard (gamme tempérée).

CONTROLLER ASSIGN

Pour assigner une fonction à chaque contrôleur.

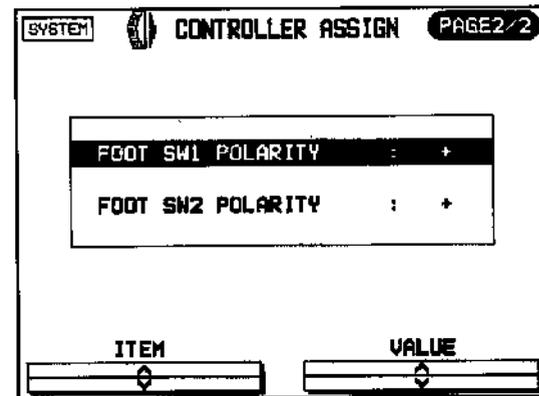


- Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner un contrôleur.
 - X est utilisé pour l'axe horizontal, et Y pour l'axe vertical.
- Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour sélectionner une fonction.
 - WSA1:** Pour le branchement d'une pédale interrupteur ou d'un contrôleur au pied optionnel, voir page 106.
 - Les numéros sont ceux définis par MIDI CONTROL CHANGE.
 - Si SOUND/COMBI INC (ou DEC) est sélectionné, l'enfoncement de la pédale interrupteur (en option) fait sauter la sonorité à suivante (ou antérieure).
 - Il y a deux types de contrôleurs dont type molette **MODULATION 1**; où 0 est la valeur de base, type molette **MODULATION 2**; où 64 l'est (**WSA1**). Assignez les paramètres qui sont convenant au type de contrôleur sélectionné.

■ FOOT SWITCH POLARITY (WSA1)

Pour effectuer le réglage en fonction de la polarité d'une pédale interrupteur connectée.

- Utilisez les boutons PAGE pour voir l'écran 2/2.

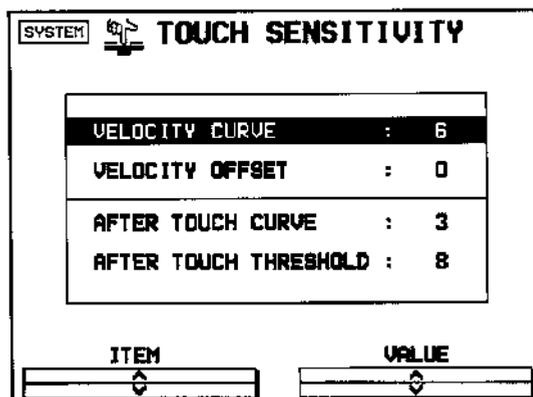


- Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner le numéro de pédale interrupteur.
- Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour sélectionner la polarité (+ ou -).

Remarque: Si la polarité d'une pédale interrupteur à qui la fonction HOLD a été assignée est réglée à moins (-) et aucune pédale est connectée à la borne, la valeur entrée sera interprétée comme positive, et cela provoquera une émission de son sans arrêt.

OVERALL TOUCH SENSITIVITY (WSA1)

Pour régler la réponse du clavier au toucher.



- Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner un article.

TOUCH VELOCITY CURVE

Pour spécifier la manière dont le volume change par rapport à la vitesse

TOUCH VELOCITY OFFSET

Pour modifier la courbe de vitesse (vers le haut ou vers le bas)

AFTER TOUCH CURVE

Pour spécifier les changements de l'effet d'aftertouch en fonction du degré de pression sur les touches

AFTER TOUCH THRESHOLD

Pour déterminer le laps de temps entre le moment où les touches sont enfoncées et le début de l'effet d'aftertouch

2. Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour modifier le réglage.

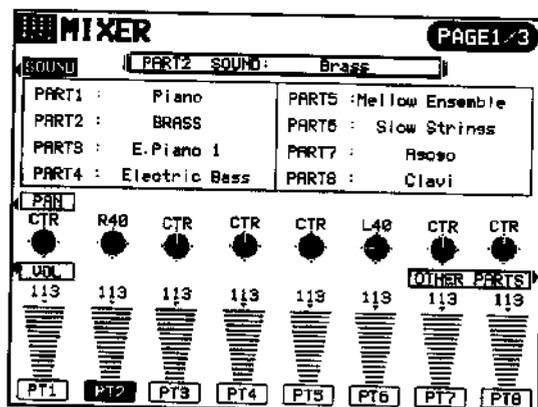
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les autres articles, si nécessaire.

MIXER

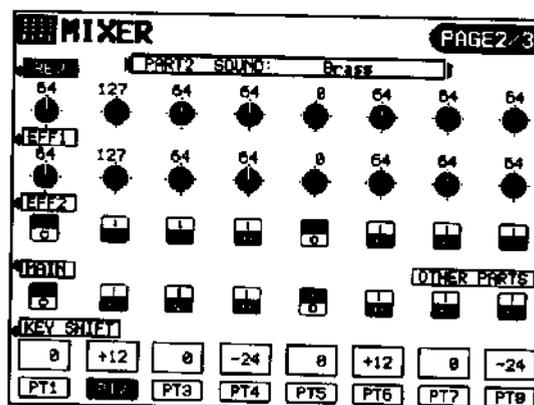
L'écran MIXER sert à visualiser les changements de réglages les plus basiques, tels que le volume de chaque partie.

- L'écran MIXER comporte 3 pages. Utilisez les boutons **PAGE** pour passer d'une page à l'autre.
- Vous pouvez utiliser le bouton **OTHER PARTS** pour passer aux écrans de réglages des autres parties.

[PAGE1/3]



[PAGE2/3]



SOUND

Lorsque le bouton SOUND est enfoncé, ceux se trouvant sous l'afficheur peuvent servir à modifier le son de chaque partie.

- Les boutons **BANK** et **SOUND/COMBINATION GROUP** et l'écran sont aussi servent de la sélection de la sonorité.

PAN

Pour régler l'image stéréo de chaque partie (L64 à R63; CTR est la position centrale).

VOL

Pour régler le volume de chaque partie.

REV

Pour régler la quantité de réverbération appliquée à chaque partie (0 à 127).

EFF1

Pour régler la quantité d'EFFECT 1 appliqué à chaque partie (0 à 127).

EFF2

Pour activer (1) ou désactiver (0) l'EFFECT 2 de chaque partie.

MAIN

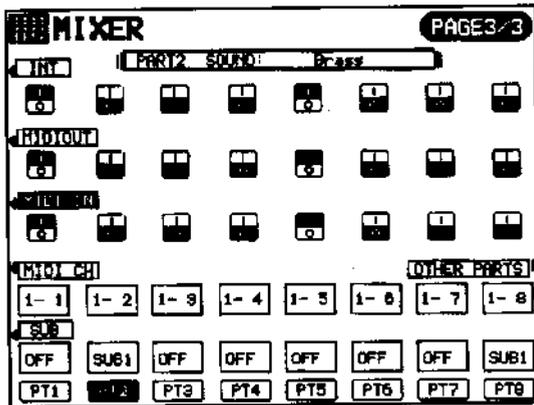
Lorsque le bouton MAIN est enfoncé, ceux se trouvant sous l'afficheur peuvent servir à activer (1) ou désactiver (0) la sortie du signal par les prises **MAIN OUT** pour chaque partie.

- Lorsque EFF2 est réglé sur (1), les signaux ne peuvent pas sortir par les prises **MAIN OUT** et **SUB OUT**.

KEY SHIFT

Pour changer le réglage de la hauteur de note (unité d'un demi-ton)

[PAGE3/3]



INT
Lorsque le bouton INT est enfoncé, ceux se trouvant sous l'afficheur peuvent servir à activer (1) ou désactiver (0) chaque partie.

MIDI OUT
Lorsque le bouton MIDI OUT est enfoncé, ceux se trouvant sous l'afficheur peuvent servir à activer (1) ou désactiver (0) la sortie MIDI de chaque partie.

MIDI IN
Pour activer (1) ou désactiver (0) l'entrée MIDI de chaque partie.

MIDI CH
Réglage du canal MIDI de chaque partie (1-1 à 1-16, 2-1 à 2-16).
Cet instrument dispose de deux ensembles de prises MIDI, qui sont différenciées par le premier chiffre (1 ou 2).

SUB
Pour activer ou désactiver la sortie du signal sur les prises **SUB OUT 1** (OFF/SUB1/ SUB2/SUB3) pour chaque partie.

- Si une carte d'expansion Output Expansion Board SY-ES1 (vendue séparément) a été installée, vous pouvez aussi utiliser SUB2 ou SUB3.

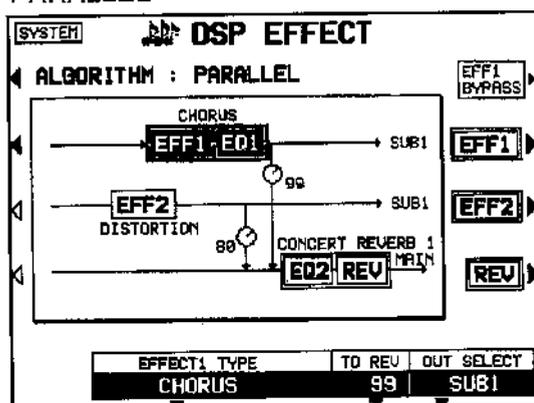
DSP EFFECT

Réglez les effets pour l'instrument entier. Les trois types d'effets utilisés par cet instrument sont EFFECT 1, EFFECT 2 et REVERB.

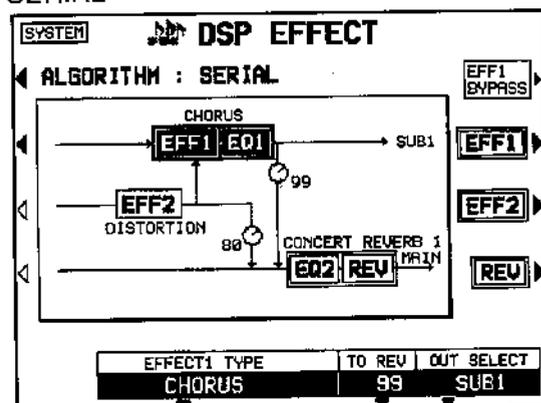
- Si vous voulez utiliser l'effet DSP réglé dans le mode **SYSTEM**, mettez le réglage de EFFECT & OUTPUT de l'écran DATA LOAD FILTER sur OFF. (Voir page 58.)

1. Utilisez les boutons ALGORITHM ^ et v pour sélectionner l'algorithme d'effet.

PARALLEL



SERIAL



2. Utilisez les boutons se trouvant à gauche de l'afficheur pour sélectionner l'effet que vous voulez éditer.

3. Utilisez les boutons TYPE ^ et v pour sélectionner le type de chaque effet.

- Pour une explication détaillée des types qui peuvent être sélectionnés, référez-vous au REFERENCE GUIDE fourni.
- Une fois qu'un type a été sélectionné, les paramètres retournent aux valeurs initiales.

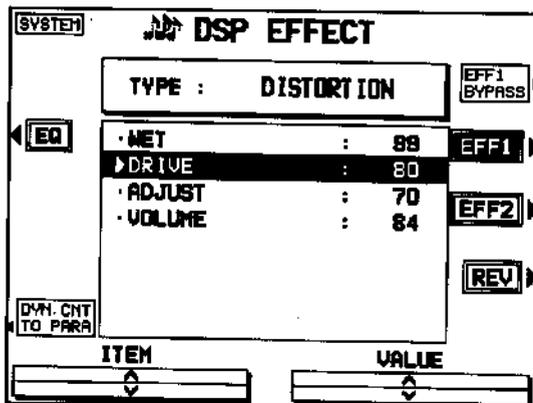
4. Utilisez les boutons TO REV \wedge et \vee pour spécifier la quantité en sortie de EFFECT 1, EFFECT 2 vers la REVERB (0 à 99).
5. Utilisez les boutons OUT SELECT \wedge et \vee correspondants pour spécifier une borne de sortie.
 - REV est réglé en permanence sur MAIN.
 - Si une carte Output Expansion Board SY-ES1 en option (vendue séparément) a été installée, vous pouvez aussi utiliser SUB2 ou SUB3.

6. Répétez les étapes 2 à 5 pour les autres effets si nécessaire.
 - Vous pouvez presser le bouton BYPASS afin de l'éclairer et de contourner l'effet actuellement sélectionné. Utilisez cette fonction pour vérifier la sonorité.

■ Édition Détaillée

Pour effectuer les réglages fins des paramètres de chaque effet.

- Pour les détails concernant chaque paramètre, veuillez vous reporter au REFERENCE GUIDE fourni.
1. Sélectionnez l'effet que vous voulez régler (EFF1, EFF2 et REV).
 - L'écran sera semblable à ceci:



2. Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner le paramètre à régler.
3. Ajustez le paramètre avec les boutons VALUE \wedge et \vee .
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour les autres paramètres, si nécessaire.

[DYNAMIC CONTROL]

Le paramètre désiré peut être actionné avec un contrôleur.

Le paramètre que vous souhaitez contrôler étant sélectionné, appuyez sur le bouton DYN.CNT TO PARA.

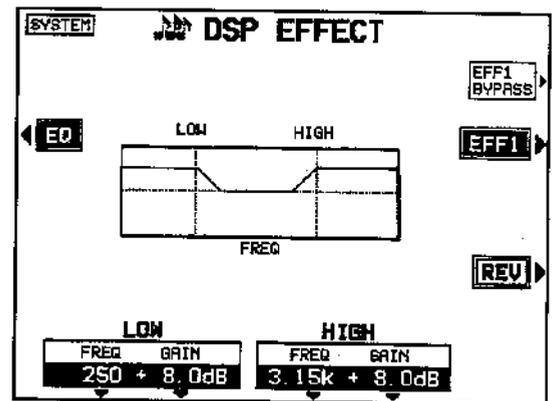
- Une marque "*" indique que le paramètre peut être assigné à un contrôleur. Une marque "►" indique que le paramètre est sélectionné pour DYNAMIC CONTROL.
- Le contrôleur utilisé pour changer le paramètre est déterminé par le réglage de chaque SOUND.

[EQUALIZER (EFFECT 1, REVERB)]

Pour régler l'effet d'égalisation pour EFFECT 1 et REVERB.

- EFFECT 1 est équipé d'un post-égaliseur, et REVERB est équipé d'un pré-égaliseur.

1. Appuyez sur le bouton EQ.
- L'écran sera semblable à ceci:

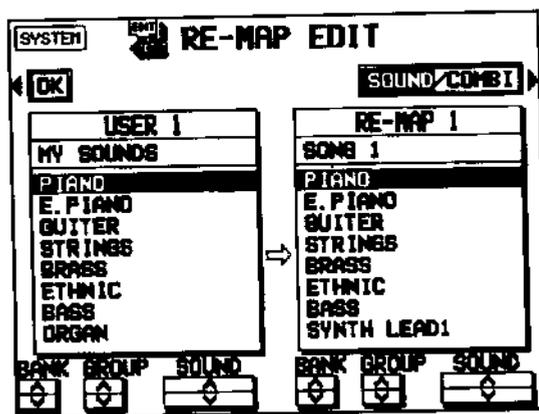


2. Utilisez les boutons LOW \wedge et \vee pour régler la bande de fréquences basses.
 - Réglez la fréquence de référence avec les boutons FREQ, et le changement en niveau (décibels) avec les boutons GAIN.
3. Utilisez les boutons HIGH \wedge et \vee pour régler la bande de fréquences hautes.
 - Réglez la fréquence de référence avec les boutons FREQ, et le changement en niveau (décibels) avec les boutons GAIN.

RE-MAP EDIT

Cette fonction permet de réorganiser les sonorités à votre convenance. Vous pouvez sélectionner des sonorités dans chaque banque et les réarranger pour pouvoir les rappeler facilement, ce qui est fort pratique pour les interprétations "live".

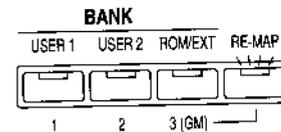
- Lorsque vous avez sélectionné **SOUND** pour le **PLAY MODE**, à l'état initial, l'arrangement **GENERAL MIDI (GM)** est pré-sélectionné dans **MAP 3**.
- Trois cartes de sonorité peuvent être mémorisées pour **SOUND** et trois pour **COMBI** dans le **PLAY MODE**.



1. Utilisez le bouton **SOUND/COMBI** indiqué dans la partie droite supérieure pour sélectionner **SOUND** ou **COMBI**.
2. Sur la partie gauche de l'écran, sélectionnez la **SOUND/COMBINATION** à partir de laquelle vous voulez copier.
 - Utilisez les boutons **BANK** \wedge et \vee pour sélectionner la banque, les boutons **GROUP** \wedge et \vee pour sélectionner le groupe, et les boutons **SOUND/COMBI** \wedge et \vee pour sélectionner le nom de sonorité.
3. Sur la partie droite de l'écran, sélectionnez l'emplacement sur lequel vous voulez copier.
 - Utilisez les boutons \wedge et \vee pour sélectionner la banque **RE-MAP**, les boutons **GROUP** \wedge et \vee pour sélectionner le groupe, et les boutons **SOUND/COMBI** \wedge et \vee pour sélectionner l'emplacement sur lequel vous voulez copier.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour créer votre éventail personnalisé de sonorités.
5. Appuyez sur le bouton **OK**.

■ Rappel d'une configuration (MAP)

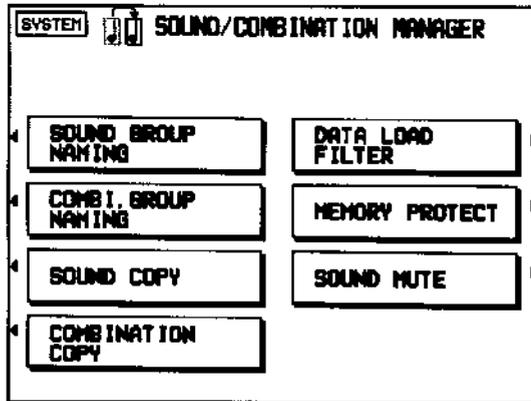
Pour rappeler une configuration mémorisée, sélectionnez un des **PALY MODE**, activez le bouton **RE-MAP**, puis appuyez sur un bouton numéroté.



- A l'état initial, l'ordonnancement **General MIDI (GM)** est pré-réglé dans **MAP 3**. Vos sonorités éditées peuvent aussi être utilisées en **General MIDI**. Dans ce cas, utilisez la procédure ci-dessus pour changer de configuration.
- Si le mode **GENERAL MIDI** de cet instrument est activé, le **MAP 3** du **SOUND** sera sélectionné comme arrangement sonore **GM**. Notez bien ceci si vous voulez changer l'arrangement sonore dans **MAP 3**.

SOUND/COMBINATION MANAGER

Effectuez différents réglages comme vous le désirez par rapport à SOUND/COMBINATION.



1. Sélectionnez l'élément sur l'écran.

SOUND GROUP NAMING

Pour assigner un nom créé par vous-même au SOUND GROUP.

COMBI. GROUP NAMING

Pour assigner un nom créé par vous-même au COMBINATION GROUP.

SOUND/COMBINATION COPY

Pour copier un SOUND ou une COMBINATION sur une zone d'USER.

DATA LOAD FILTER

Lorsqu'un SOUND ou un COMBINATION est sélectionné, pour spécifier si oui ou non leurs réglages d'effets, etc., sont aussi rappelés.

MEMORY PROTECT

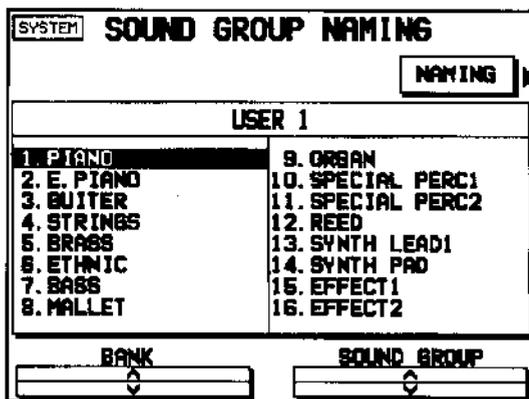
Pour protéger les données mémorisées dans les banques USER de manière à ne pas les perdre accidentellement.

SOUND MUTE

En cas du changement d'une sonorité à l'autre tandis que cette première continue de sonner encore, spécifiez si cette première doit être arrêtée ou non.

2. Réglez chaque élément.

■ SOUND GROUP NAMING/COMBI. GROUP NAMING



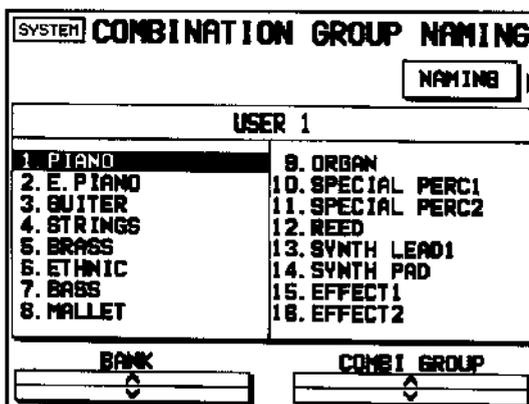
1. Utilisez les boutons BANK \wedge et \vee et les boutons GROUP \wedge et \vee pour sélectionner la sonorité à laquelle vous voulez assigner un nom.

2. Appuyez sur le bouton NAMING et utilisez l'écran NAMING pour spécifier le nom.

- La méthode est la même que la procédure NAMING pour SOUND EDIT, etc. (Voir page 38.)

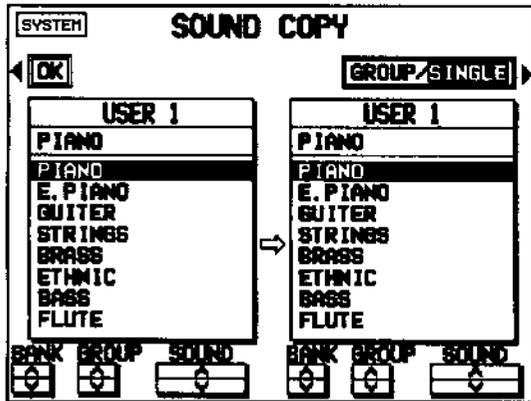
3. Sur l'écran NAMING, appuyez sur le bouton WRITE.

- L'écran revient à l'affichage précédent.



■ SOUND COPY/COMBINATION COPY

- Les sonorités de la banque DRUM ne peuvent pas être copiées.



(SOUND COPY)

1. Utilisez le bouton GROUP/SINGLE pour sélectionner le mode de copie.

SINGLE: Pour copier des sonorités uniques
 GROUP: Pour copier un groupe

2. Sur la partie gauche de l'écran, sélectionnez la source de copie.

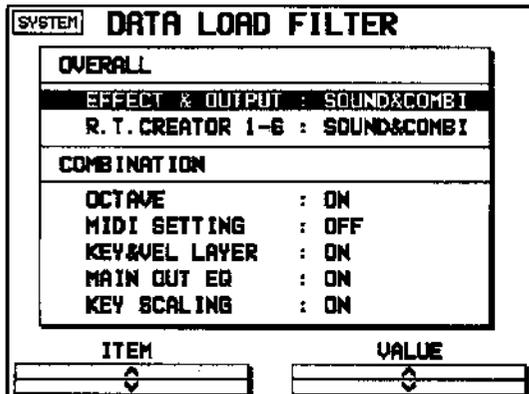
3. Sur la partie droite de l'écran, sélectionnez la destination de copie.

- Si vous sélectionnez SINGLE à l'étape 1, utilisez les boutons SOUND/COMBI ^ et v pour sélectionner la sonorité.

4. Appuyez sur le bouton OK.

- L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

■ DATA LOAD FILTER



1. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner un attribut.

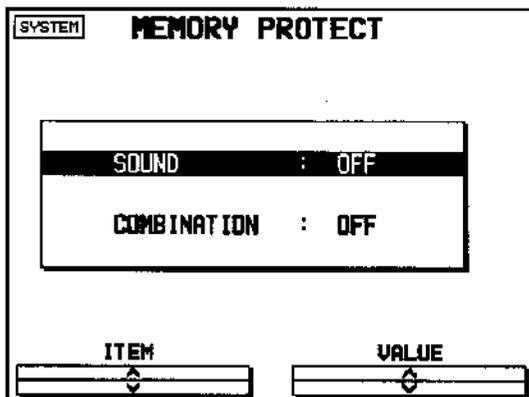
OVERALL: Pour chaque attribut, spécifiez le mode actif pour les réglages de données.

COMBINATION: Spécifiez si chaque attribut est rappelé ou non.

- Les données sont rappelées pour l'attribut qui est réglé sur ON, Les données sont ignorées pour l'attribut qui est réglé sur OFF.

2. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour modifier le réglage.

■ MEMORY PROTECT



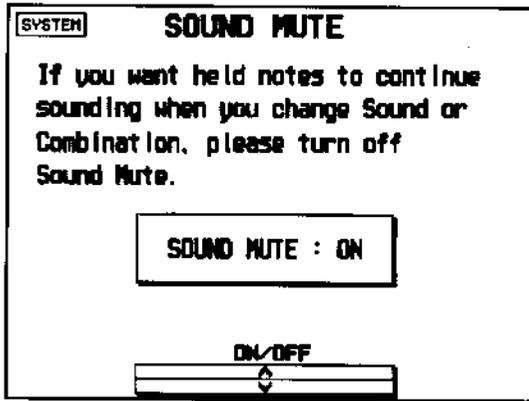
1. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner SOUND ou COMBINATION.

2. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour sélectionner ON ou OFF.

ON: La protection de mémoire est activée.

OFF: La protection de mémoire est désactivée.

■ SOUND MUTE



Utilisez le bouton ON/OFF pour sélectionner ON ou OFF.

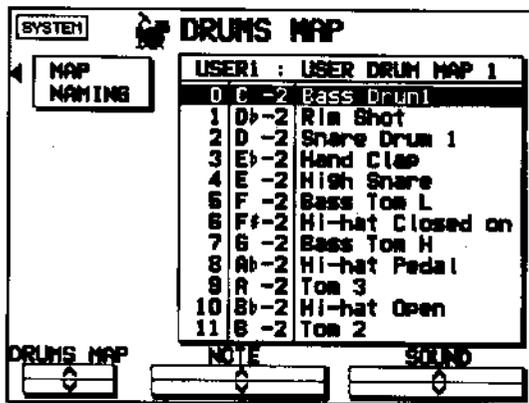
ON: En cas du changement d'une sonorité à l'autre, cette première est arrêtée.

OFF: En cas du changement d'une sonorité à l'autre, cette première n'est pas arrêtée au moins que la touche pour cette première reste enfoncée, par exemple.

DRUMS MAP

Etablissez l'arrangement des instruments percussives.

- Sélectionnez une sonorité de la banque DRUM avant la sélection de cet écran.



1. Utilisez les boutons DRUMS MAP ^ et v pour sélectionner un numéro de carte (USER 1 à 3).

2. Utilisez les boutons NOTE ^ et v pour sélectionner le numéro NOTE.

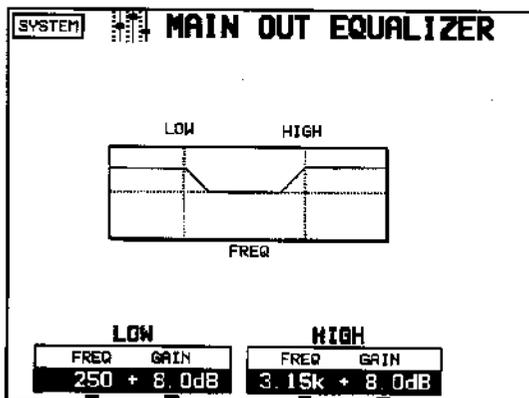
3. Utilisez les boutons SOUND ^ et v pour sélectionner une sonorité d'instrument de percussion pour NOTE.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour créer votre DRUMS MAP personnalisée.

- Appuyez sur le bouton MAP NAMING si vous voulez assigner un nouveau nom à votre carte.
- Pour utiliser votre nouvelle carte, utilisez les boutons DRUMS MAP ^ et v pour la sélectionner. Si vous ne désirez pas la sélectionner, remettez le réglage sur NORMAL.

MAIN OUT EQUALIZER

Pour régler l'égalisation sur les prises de sortie principale MAIN OUT.



1. Utilisez les boutons LOW ^ et v pour régler la bande de fréquences basses.

- Réglez la fréquence de référence avec les boutons FREQ, et le changement en niveau (décibels) avec les boutons GAIN.

2. Utilisez les boutons HIGH ^ et v pour régler la bande de fréquences hautes.

- Réglez la fréquence de référence avec les boutons FREQ, et le changement en niveau (décibels) avec les boutons GAIN.

Chapitre V Effet DSP

Présentation générale

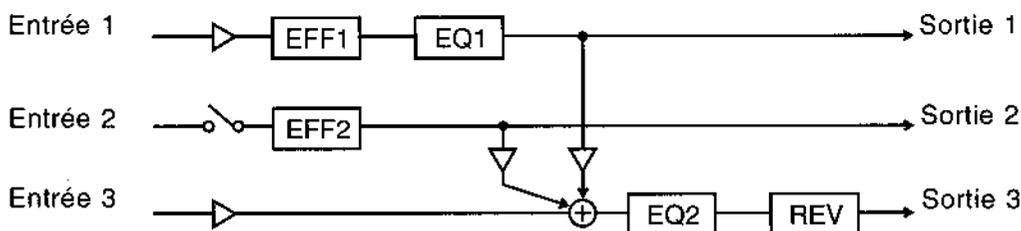
Le principe des effets DSP (Digital Signal Processing) de cet instrument est expliqué.

Votre **WSA1** est équipé de trois dispositifs d'effets stéréo DSP intégrés: EFF1, EFF2 et REV. EFF1 et EFF2 sont utilisés pour les effets sans réverbération, et REV est utilisé pour tous les effets avec réverbération. Les paramètres d'effets étant traités comme partie des données SOUND et COMBINATION, les effets peuvent être utilisés lorsque vous synthétisez des sonorités. Les paramètres d'effets édités en mode SYSTEM affectent l'instrument tout entier, alors que les paramètres d'effets édités en mode SOUND ou COMBINATION affectent respectivement des sonorités ou des combinaisons particulières.

- Dans le mode COMBI, les données DSP EFFECT qui ont été réglées pour chaque sonorité sont ignorées. Utilisez DATA LOAD FILTER pour spécifier le mode actif pour les réglages DSP EFFECT. (Voir page 58.)

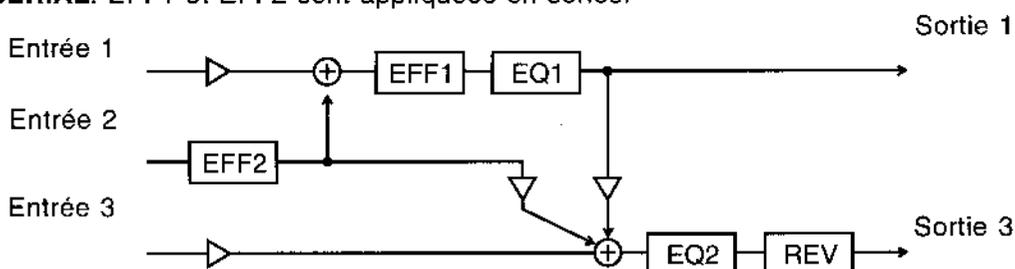
EFF1 et REV sont les modulateurs d'effet qui contrôlent le niveau d'entrée à la manière de régulateur (variable), et EFF2 est le modulateur d'effet qui le contrôle à la manière d'interrupteur (alternatif). La sortie d'effets peut être modifiée selon l'état de la connexion du dispositif d'effets: trois sorties en mode PARALLELL ou deux sorties en mode SERIAL.

Mode PARALLEL: EFF1 et EFF2 sont appliquées en parallèle.



Pour la sortie 1 et 2, vous pouvez choisir parmi MAIN, SUB 1, SUB 2 et SUB 3. Si une sortie SUB est spécifiée, il est alors possible d'émettre seulement la sonorité à laquelle est appliquée l'effet. La sortie 3 est réglée en permanence sur MAIN.

Mode SERIAL: EFF1 et EFF2 sont appliquées en séries.



Pour la sortie 1, vous pouvez choisir parmi MAIN, SUB 1, SUB 2 et SUB 3. La sortie 3 est réglée en permanence sur MAIN.

L'égaliseur (EQ) 1 est placé juste après EFF1, et l'égaliseur 2 est placée juste avant REV. L'accentuation/dé-accentuation basse et l'accentuation/dé-accentuation haute peuvent être réglées pour chaque égaliseur, et ainsi que les paramètres d'effets, peuvent être utilisés comme partie des données SOUND et COMBINATION lorsque vous synthétisez des sonorités.

- La procédure de réglage des effets DSP est expliquée aux pages indiquées ci-dessous.
 - SOUND (réglages des effets pour chaque sonorité) page 34.
 - COMBINATION (réglages des effets pour chaque COMBINATION) page 48, 54
 - SYSTEM (réglages des effets pour l'instrument tout entier) page 54
- Les schémas et les explications des paramètres des types d'effets respectifs pouvant être sélectionnés pour EFF1, EFF2 et REV figurent dans le REFERENCE GUIDE fourni.

■ Contrôle dynamique

Les contrôleurs, comme **REALTIME CREATOR**, peuvent être utilisés pour contrôler les paramètres d'effets en temps réel, et peuvent être facilement actionnés pour améliorer l'expression de votre interprétation. EFF1, EFF2 et REV peuvent être chacun assignés à un contrôleur. Utilisez DSP EFFECT de SOUND EDIT pour sélectionner les paramètres à contrôler.

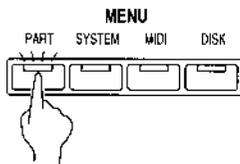
Chapitre VI Part

Présentation générale

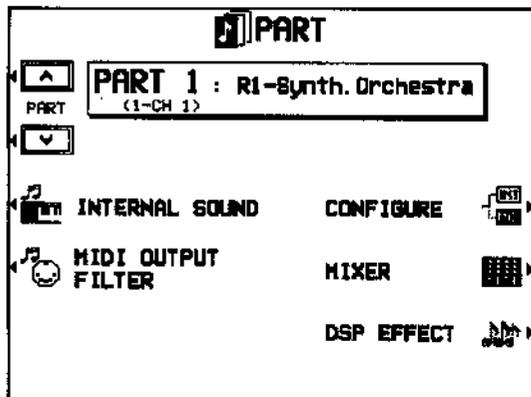
Les réglages de chacune des parties (Parts) de cet instrument (1 à 32) peuvent être effectués de manière à satisfaire vos propres préférences et besoins.

Description de la procédure

1. Dans la section **MENU**, activez le bouton **PART**.



- L'écran ressemble au suivant.



2. Sélectionnez un article de menu pour accéder à l'écran de réglage correspondant.

INTERNAL SOUND (page 63)

Réglages concernant le son de chaque partie.

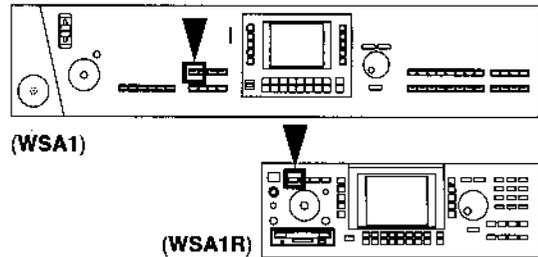
MIDI OUTPUT FILTER (page 65)

Réglage relatif à la transmission MIDI de chaque partie.

CONFIGURE

Réglages concernant le routage de chaque partie sur le clavier, ainsi que la transmission de données MIDI et réglages déterminant comment chaque partie est assignée au clavier.

- La procédure est la même que pour les réglages de CONFIGURE de COMBINATION EDIT. (Voir page 46.) Cependant, il n'y a aucun réglage pour ASSIGN, KEY LAYER ou VEL LAYER. En plus, vous pouvez sélectionner parmi PARTs 1 à 32.



MIXER

Utilisez l'écran MIXER pour régler visuellement les principaux réglages de chaque partie. Servez-vous de cet écran pour effectuer les réglages de manière globale et large.

- L'écran MIXER en mode **PART** fonctionne comme l'écran MIXER du mode **SYSTEM**. (Voir page 53.)

DSP EFFECT

Réglages relatifs aux effets DSP.

- La procédure de réglage est la même que celle utilisée pour le DSP EFFECT du SYSTEM. (Voir la page 54.)
- Si vous voulez utiliser l'effet DSP réglé dans le mode **PART**, mettez le réglage de EFFECT & OUTPUT de l'écran DATA LOAD FILTER sur OFF. (Voir page 58.)

3. Effectuez les procédures de réglages (expliquées dans les pages suivantes).

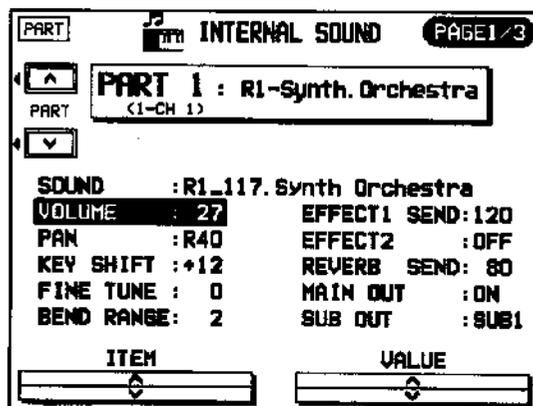
 - Les contrôles d'entrée de données peuvent servir à spécifier une valeur lors d'un réglage. (Voir page 7.)

Effectuer les réglages

Procédez au réglage après avoir sélectionné un article.

INTERNAL SOUND

Réglages concernant le son assigné à chaque partie (parts 1 à 32).



1. Utilisez les boutons PART \wedge et \vee pour sélectionner une partie.
2. Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner un attribut.

SOUND: Pour sélectionner une sonorité.

- R indique une sonorité provenant d'une banque **ROM**, U une sonorité provenant d'une banque **USER**, D une sonorité de percussion et E une sonorité provenant d'une carte d'extension Wave Expansion Board (vendue séparément).

VOLUME: Pour régler le volume (1 à 127).

PAN: Pour déterminer l'image stéréo de la sonorité (L64 à CTR à R63).

- Sur L64 le son apparaît complètement à gauche, avec R63, il apparaît complètement à droite. Le point central est à CTR.

KEY SHIFT: Réglage du diapason (-36 à +36).

- Une valeur de 1 signifie un décalage d'un demi-ton. Une valeur de 12 correspond à une octave.

FINE TUNE: Accord fin du diapason de chaque partie (-128 à +127).

BEND RANGE: Changement de hauteur lorsque la molette de **PITCH BEND** est actionnée (0 à 12).

- Incréments par pas de un demi-ton.

EFFECT1 SEND: Pour régler la quantité d'émission d'EFFECT 1 (de 0 à 127)

EFFECT2: Effet 2 activé ou désactivé (ON/OFF).

REVERB SEND: Pour régler la quantité d'émission de REVERB (de 0 à 127)

MAIN OUT: Pour activer ou désactiver la sortie principale sur les prises **MAIN OUT** (ON/OFF).

SUB OUT: Pour activer ou désactiver la sortie auxiliaire sur les prises **SUB OUT** (OFF/SUB1/SUB2/SUB3).

- SUB2 ou SUB3 ne peuvent être utilisés que si une carte d'extension Output expansion Board SY-ES1 (vendue séparément) a été installée.

- Lorsque EFFECT2 est réglé sur ON, les signaux ne peuvent plus sortir par les prises **MAIN OUT** et **SUB OUT**.

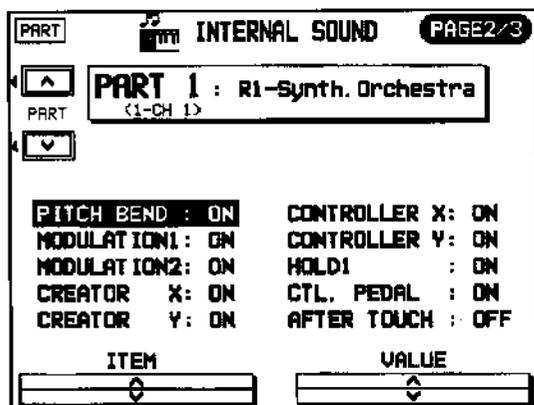
3. Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour modifier le réglage.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article.

■ Réglages du contrôleur (CONTROLLER)

Spécifiez pour chaque partie si la fonction assignée au contrôleur doit être active (ON) ou non (OFF).

1. Utilisez les boutons PAGE pour voir l'écran 2/3.

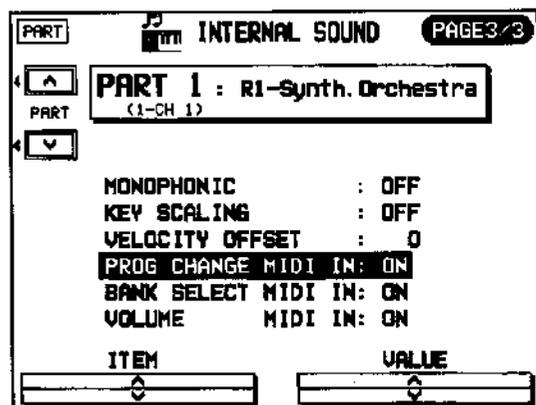


(WSA1)

2. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner un contrôleur.
 - X est utilisé pour l'axe horizontal, et Y pour l'axe vertical.
3. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour régler le contrôleur sur ON ou OFF.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque contrôleur, si nécessaire.

■ Autres réglages

1. Utilisez les boutons PAGE pour voir l'écran 3/3.



2. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner un article.

MONOPHONIC: Pour activer/désactiver le mode monophonique (ON/OFF).

- Dans ce mode, la note reçue en dernier a priorité.

KEY SCALING: Pour activer/désactiver la fonction KEY SCALING (ON/OFF).

- Pour KEY SCALING, référez-vous à la page 51.
- Si OFF est sélectionné, les réglages KEY SCALING pour SOUND assigné à la partie en cours d'édition sont inhibés.

VELOCITY OFFSET: Pour compenser la valeur VELOCITY (-24 à +24).

PROG CHANGE MIDI IN: Pour activer/désactiver la réception des données PROGRAM CHANGE de MIDI (ON/OFF).

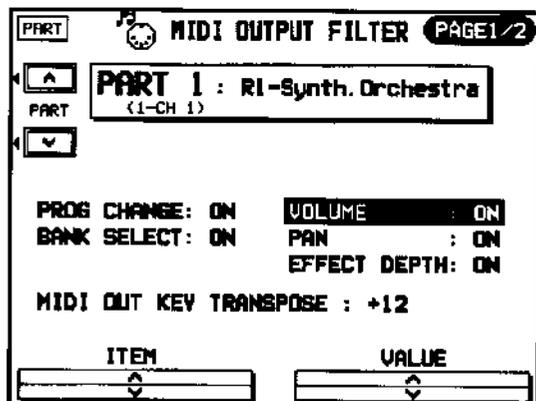
BANK SELECT MIDI IN: Pour activer/désactiver la réception des données BANK SELECT de MIDI (ON/OFF).

VOLUME MIDI IN: Pour activer/désactiver la réception des données VOLUME de MIDI (ON/OFF).

3. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour modifier le réglage.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article, si nécessaire.

MIDI OUTPUT FILTER

Pour spécifier la quantité de données de chaque partie manipulée lors de la transmission de données MIDI à d'autres instruments.



1. Utilisez les boutons PART \wedge et \vee pour sélectionner une partie.
2. Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner un article.
3. Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour modifier le réglage (ON/OFF).

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article, si nécessaire.

EFFECT DEPTH: Réglage de profondeur qui est commun pour tous les trois effets

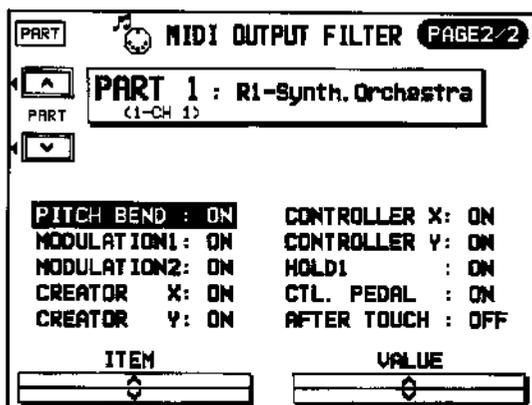
MIDI OUT KEY TRANSPOSE: Transposition des notes transmises dans une autre tonalité (-36 à +36).

- Incréments par pas de un demi-ton.

■ Réglages du contrôleur (CONTROLLER)

Spécifiez pour chaque partie si la fonction assignée au contrôleur doit être transmise en tant que données MIDI (ON/) ou non (OFF).

1. Utilisez les boutons PAGE pour voir l'écran 2/2.



2. Utilisez les boutons ITEM \wedge et \vee pour sélectionner un article.
3. Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour sélectionner ON ou OFF.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque article, si nécessaire.

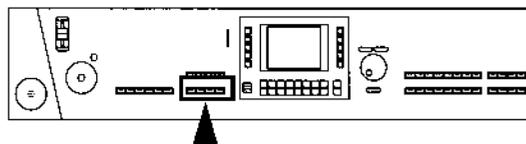
- Ce réglage est basé sur la condition qu'à chaque contrôleur est assignée la fonction pré-réglée en usine. Si vous avez utilisé la procédure CONTROLLER ASSIGN pour le **SYSTEM** afin de réassigner la fonction de chaque contrôleur, ce réglage risque de provoquer un fonctionnement irrégulier. (Voir la page 52.)

Chapitre VII Sequencer (WSA1)

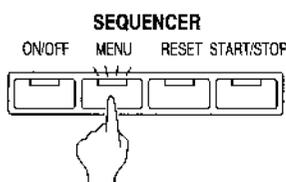
Présentation générale

La mémoire interne du **SEQUENCER** de cet instrument vous permet d'enregistrer et de reproduire un nombre total de 10 morceaux. Plusieurs options d'enregistrement vous permettent de choisir un mode d'enregistrement direct (en une seule prise) ou en multipiste (l'une après l'autre).

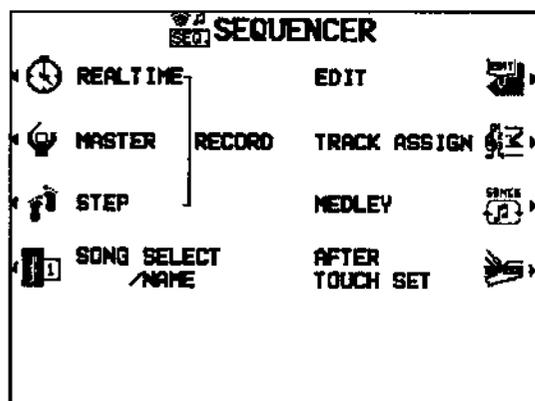
Description de la procédure



1. Dans la section **SEQUENCER**, activez le bouton **MENU**.



- L'écran affiché est alors le suivant.



2. Sélectionnez un article de menu pour accéder à l'écran de réglage correspondant.
3. Suivez les procédures d'enregistrement (décrites dans les pages suivantes).
4. Lorsque votre enregistrement est terminé, appuyez à nouveau sur le bouton **MENU** pour mettre hors service le **SEQUENCER**.

■ Capacité de la mémoire

Jusqu'à 10 morceaux peuvent être enregistrés dans la mémoire du **SEQUENCER**. La capacité totale d'informations de la mémoire pour ces 10 morceaux est d'environ 47 000 événements. La capacité de mémoire disponible est indiquée sur l'écran en pourcentage (MEMORY=).

- Lorsque l'indication "MEMORY FULL!" apparaît sur l'écran, il n'est plus possible de poursuivre l'enregistrement dans le **SEQUENCER**.
- Il est important de sauvegarder vos interprétations sur disquette. (Voir page 97.)

■ Sommaire du menu du SEQUENCER

SONG SELECT/NAME (page 67)

Pour indiquer le numéro et le titre du morceau enregistré.

REALTIME RECORD (page 68)

Pour enregistrer votre interprétation exactement comme vous la jouez.

STEP RECORD (page 73)

Pour enregistrer chaque note l'une après l'autre en les visualisant sur l'écran.

MASTER RECORD (page 75)

Pour mémoriser le type de mesure et du Tempo en utilisant la méthode d'enregistrement en temps réel.

EDIT (page 76)

Un ensemble complet de fonctions d'édition est disponible.

NOTE EDIT: pour enregistrer et corriger des données d'interprétation (NOTE) sur un écran similaire à un carton de piano mécanique.

DRUM EDIT: pour enregistrer et corriger les données DRUM sur l'écran particulier.

QUANTIZE: Pour corriger la mise en place de l'interprétation enregistrée.

TRANPOSE: Pour transposer l'interprétation enregistrée.

VELOCITY CHANGE: Pour modifier les informations de vitesse d'enfoncement des touches.

SONG COPY: Pour copier un morceau.

TRACK MERGE: Pour copier le contenu de deux pistes sur une troisième.

SONG CLEAR: Pour effacer le contenu de toutes les pistes d'un morceau.

TRACK CLEAR: Pour effacer le contenu d'une piste.

NOTE CHANGE: Pour modifier la hauteur des notes.

PANEL WRITE: Pour modifier les réglages du panneau de contrôle au début d'un morceau.

ADVANCE/DELAY: Accélère ou retarde la reproduction d'une séquence.

MEASURE COPY: Pour copier le contenu de mesures spécifiques.

MEASURE DELETE: Pour effacer les mesures d'une séquence.

MEASURE ERASE: Pour effacer le contenu des mesures d'une séquence.

MEASURE INSERT: Pour insérer des mesures supplémentaires dans une séquence.

TRACK ASSIGN (page 88)
Pour assigner les parties des 16 différentes pistes.

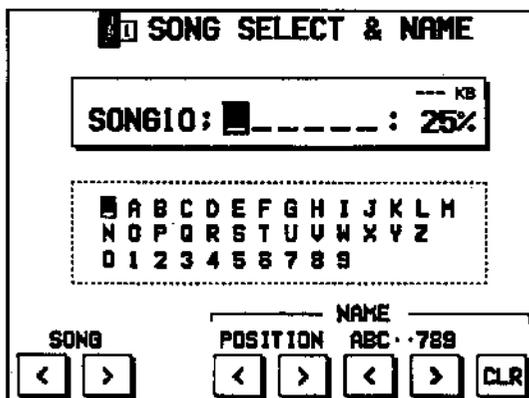
MEDLEY (page 89)
Reproduction enchaînée des morceaux enregistrés sur une disquette.

AFTER TOUCH SET (page 90)
Pour indiquer si les données d'AFTER TOUCH sont enregistrées ou non.

Song Select & Name

Jusqu'à 10 séquences peuvent être enregistrées dans la mémoire du **SEQUENCER**. Le numéro du morceau et son titre doivent être déterminés avant l'enregistrement.

1. Sur l'écran du menu SEQUENCER, sélectionnez SONG SELECT/NAME.
- L'écran affiché est alors le suivant



2. Utilisez les boutons SONG < et > pour sélectionner un numéro de morceau (01 à 10).

3. Attribuez un titre au morceau (jusqu'à 6 caractères).
 - Utilisez les boutons POSITION < et > pour mettre en surbrillance la position du caractère. Utilisez les boutons ABC•789 < et > pour sélectionner un caractère alphanumérique. Répétez ces étapes pour écrire le titre complet.
 - Pour effacer le titre, appuyez sur le bouton CLR.
 - La quantité totale de mémoire utilisée pour le morceau actuel est indiquée sous forme de pourcentage (%) à droite du nom du morceau.

4. Appuyez sur le bouton EXIT.

5. Suivez la procédure d'enregistrement.
 - Jusqu'à ce que cette procédure soit répétée, toutes les procédures suivantes seront attribuées à la séquence sélectionnée et à son numéro.
 - Pour optimiser l'utilisation de la mémoire, les séquences que vous ne désirez pas conserver doivent être effacées. (Voir page 82.)
 - La même procédure est utilisée pour l'enregistrement ou la reproduction d'une séquence.
 - Pour régler un tempo différent pour chaque morceau, utilisez l'écran MASTER RECORD pour mémoriser les données de tempo. (Voir page 75.)

Les différentes parties du séquenceur

Le **SEQUENCER** dispose de 16 pistes d'enregistrement. L'assignation des pistes et leur contenu est indiqué dans le tableau suivant:

■ **Contenu de l'enregistrement**

- Réglage de sonorité
- Réglages de volume
- Utilisation de la molette de **PITCH BEND**
- Utilisation des molettes de **MODULATION**
- **AFTER TOUCH** (REALTIME seulement)
- **PANPOT**
- Manipulation du **REALTIME CONTROLLER**
- Manipulation du **REALTIME CREATOR**
- Utilisation de la/des pédale interrupteur(s) (vendu en option)
e.t.c.

- Vous pouvez utiliser la fonction **TRACK ASSIGN** pour assigner les parties aux pistes comme vous le désirez. (Voir page 88.)
- Au cours d'un enregistrement, le décompte de mesure indiqué sur l'écran (MEASURE=) correspond au type de mesure sélectionné pour la piste **MASTER TRACK**. Les données de Tempo sont également enregistrées dans la piste **MASTER TRACK** dans le cas de **STEP RECORD**. (Voir page 75.)
- Les réglages de **SYSTEM** pour **DSP EFFECT** sont enregistrés au début du morceau. Il n'est pas possible d'enregistrer un type unique de **DSP EFFECT** pour chaque partie.

■ **Assignation des pistes par défaut (réglages d'usine)**

Piste 1: PART 1	5: PART 5	9: PART 9	13: PART 13
2: PART 2	6: PART 6	10: PART 10	14: PART 14
3: PART 3	7: PART 7	11: PART 11	15: PART 15
4: PART 4	8: PART 8	12: PART 12	16: PART 16

- PART 1 à 8 sont aussi utilisés comme parties de **SOUND** et **COMBINATION**. Par conséquent, au cas d'une interprétation de l'instrument avec la lecture de morceau enregistré, l'utilisation de ces parties pour enregistrement est fatal. Dans ce cas, la sélection de **SET-UP2** sur l'écran **TRACK ASSIGN PRESETS** est recommandée. (Voir page 88.)
- Lors de l'utilisation du **SEQUENCER**, les réglages individuels de **EFFECT** pour chaque **SOUND** et **COMBINATION** peuvent être désactivés (mode multiple). Dans ce cas, réglez **EFFECT & OUTPUT** de l'écran **DATA LOAD FILTER** sur **OFF**. (Voir page 58.)

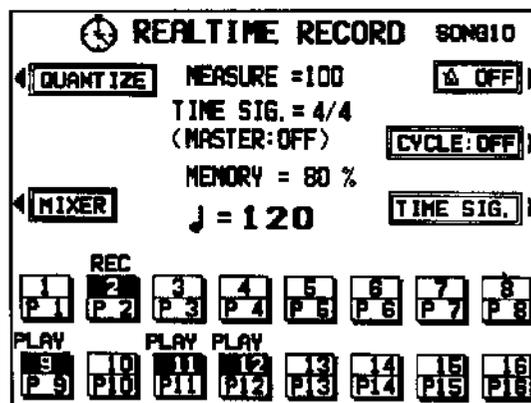
Realtime Record (Enregistrement en temps réel)

En mode **REALTIME RECORD**, votre interprétation est enregistrée exactement comme vous la jouez sur le clavier. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 16 pistes (enregistrement multipiste).

Procédure d'enregistrement

- Vous pouvez simplifier l'opération d'enregistrement par l'assignation préalable des sonorités et des niveaux sonores pour chaque **PART** en utilisant **MIXER**.
1. Sélectionnez un numéro de morceau. (Voir page 67.)
 2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionnez **REALTIME RECORD**.

- L'écran affiché est alors le suivant:



3. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour faire apparaître "REC" au dessus des numéros des pistes que vous allez enregistrer.
 - Utilisez les boutons supérieurs pour sélectionner les pistes 1 à 8, et les boutons inférieurs pour sélectionner les pistes 9 à 16.
 - Tout en enregistrant, vous pouvez écouter les pistes déjà enregistrées. Appuyez sur le bouton correspondant pour faire apparaître "PLAY" au dessus des numéros des pistes que vous avez enregistrées.
 - Vous pouvez enregistrer deux ou plusieurs pistes en même temps. Cependant, parmi les pistes sélectionnées, seule la piste portant le numéro le plus petit peut être utilisée sur le clavier.

4. Si nécessaire, utilisez les boutons **BANK**, les boutons **SOUND/COMBINATION GROUP** ou aussi l'écran pour assigner les sonorités.
 - L'interprétation de COMBINATION ne peut pas être enregistrée.
 - Si vous désirez modifier les réglages pour chaque partie, appuyez sur le bouton MIXER.
 - Les réglages établis au moment où l'enregistrement est déclenché sont mémorisées au début du morceau.

5. Utilisez les contrôleurs pour régler la vitesse du Tempo d'enregistrement.
 - La vitesse du Tempo est indiquée sur l'écran (♩ = 40 à 300).
 - Si vous désirez enregistrer la vitesse du Tempo et ses variations comme données d'interprétation, enregistrez-les dans la piste MASTER TRACK. (Voir page 75.)

6. Utilisez le bouton TIME SIG. pour indiquer le type de mesure (métrique) du morceau.
 - Les différents types disponibles vont de 1/4 à 8/4. Sur l'affichage, l'indication "TIME SIG.=" vous informe de la mesure choisie.
 - Le type de mesure peut être aussi enregistré dans la piste MASTER TRACK (page 74). Dans ce cas, l'indication (MASTER:ON) apparaît en dessous de TIME SIG.= sur l'écran. Le type de mesure enregistré dans la piste MASTER TRACK est prioritaire sur tout autre type sélectionné dans une autre piste.
 - MASTER:ON passe automatiquement à MASTER:OFF si vous appuyez sur le bouton TIME SIG.
 - Les réglages "on/off" enregistrés dans la piste MASTER TRACK peuvent être modifiés sur l'écran du mode SEQUENCER PLAY. (Voir page 71.)

7. Sélectionnez la mise en/hors service du métronome avec le bouton ON/OFF.
 - L'état en/hors service (ON ou OFF) du métronome alterne à chaque pression sur ce bouton.
 - Les battements du métronome ne sont pas enregistrés.
 - Lorsque le métronome est en service, l'affichage METRONOME BALANCE est mis en valeur sur l'écran. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour régler la balance du métronome.

8. Jouez sur votre clavier.
 - L'enregistrement commence.
 - Le numéro de la mesure en cours d'enregistrement est indiqué par "MEASURE=" sur l'affichage.
 - Si le métronome est en service lorsque vous appuyez sur le bouton **START/STOP**, un décompte de deux mesures est effectué, puis l'enregistrement débute automatiquement. L'enregistrement ne peut pas commencer avant que ce décompte soit terminé.
 - Sur l'affichage, l'indication "MEMORY=" vous confirme la quantité de mémoire disponible pour votre enregistrement.

■ Enregistrement multi-pistes

Pour enregistrer la piste suivante immédiatement après avoir terminé la première piste, appuyez sur le bouton **START/STOP**. La piste que vous venez d'enregistrer devient une piste "TRACK". Utilisez les boutons situés sous l'écran pour faire apparaître "REC" au-dessus de la piste suivante que vous désirez enregistrer, et effectuez les différents réglages (sonorités, etc.) pour cette piste. Ensuite, appuyez sur la bouton **START/STOP** et enregistrez la piste. Les pistes "PLAY" sont reproduites pendant l'enregistrement. Vous pouvez répéter ces opérations jusqu'à ce que l'enregistrement multi-piste soit terminé.

- Pour l'enregistrement multi-pistes, il faut appuyer sur le bouton **START/STOP** pour enclencher la reproduction des pistes déjà enregistrées.
- Si vous voulez rectifier le décalage d'interprétation par rapport au temps sur une piste pour la lecture, appuyez sur le bouton QUANTIZE et suivez l'opération QUANTIZE. (Voir page 80.) Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran REALTIME RECORD.

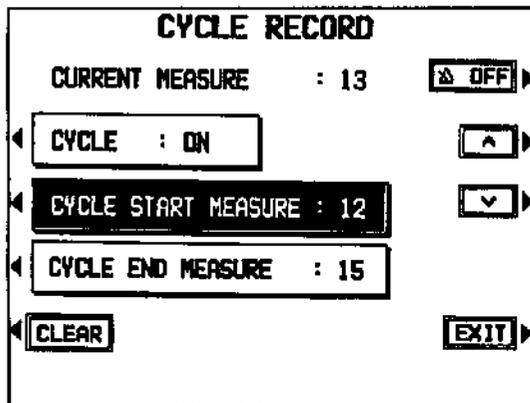
Au cas où des réglages sont modifiés sur l'écran MIXER après être achevé l'enregistrement, par exemple, et vous désirez que ces réglages soient insérés au début du morceau, suivez l'opération de PANEL WRITE. (Voir page 85.)

9. Lorsque votre enregistrement est terminé, appuyez à nouveau sur le bouton **MENU**.
 - Lorsque le bouton **MENU** est hors fonction, la commande de fin est enregistrée. Notez bien que, aussi longtemps que la commande de fin (END) n'est pas enregistrée, l'enregistrement vierge continue même si vous arrêtez de jouer.
 - L'affichage SEQUENCER PLAY apparaît.

CYCLE RECORD (Enregistrement en boucle)

Ce mode vous permet de répéter continuellement des mesures d'enregistrement spécifiées. Ainsi, vous pouvez enregistrer des mesures en ajoutant des notes pendant un cycle quelconque.

1. Sur l'écran REALTIME RECORD, spécifiez "REC" pour le numéro de piste que vous allez enregistrer, et "PLAY" pour les numéros de piste que vous voulez reproduire.
2. Appuyez sur le bouton CYCLE: OFF.
 - L'écran affiché est le suivant.



3. Sélectionnez CYCLE START MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure).
4. Sélectionnez CYCLE END MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure).
 - Vous pouvez aussi spécifier la mesure à laquelle la commande END a été mémorisée.



5. Appuyez sur le bouton **START/STOP**.
 - Après un décompte de deux mesures, l'enregistrement en boucle des mesures spécifiées commence si le métronome est activé.

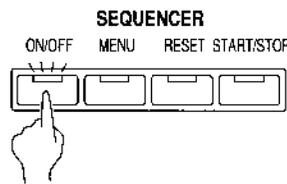
6. Jouez sur votre clavier.
 - Les mesures spécifiées sont répétées; vous pouvez alors enregistrer en ajoutant progressivement des notes aux moments opportuns.
 - Si vous voulez effacer toutes les données d'interprétation des mesures spécifiées, appuyez sur le bouton CLEAR.
 - Si vous sélectionnez CYCLE et que vous sélectionnez OFF à l'aide du bouton ^, l'enregistrement en boucle sera désactivé. Ce bouton ne fonctionne pas pendant l'enregistrement.
 - Appuyez sur le bouton EXIT pour revenir à l'affichage REALTIME RECORD.
 - L'enregistrement en boucle peut être également utilisé sur l'affichage REALTIME RECORD si celui-ci indique CYCLE: ON.
 - Lorsque l'indication CYCLE: ON apparaît sur l'affichage REALTIME RECORD, si vous appuyez sur le bouton QUANTIZE, les réglages de pistes et de mesures de la fonction QUANTIZE seront mis en commun avec CYCLE RECORD. Pour revenir à l'écran REALTIME RECORD, appuyez sur le bouton EXIT.
 - Le nombre maximum de notes pouvant être produites simultanément pour la piste est 16.
7. Lorsque l'enregistrement est terminé, désactivez le bouton **MENU**.

Sequencer Play

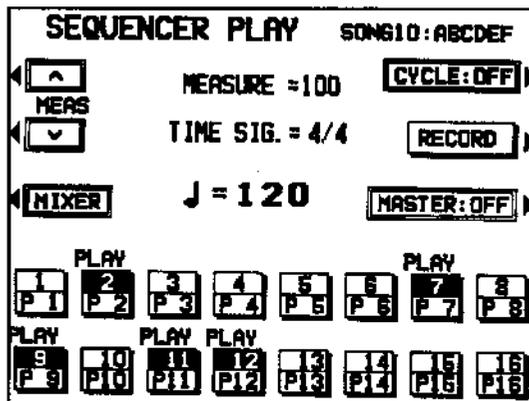
Reproduction (lecture) de l'enregistrement de votre interprétation.

Procédure

1. Sélectionnez le numéro du morceau que vous voulez reproduire. (Voir page 67.)
 - Si vous reproduisez un morceau immédiatement après l'avoir enregistré, le même numéro de morceau se trouvera déjà sélectionné, et il est alors inutile d'effectuer cette étape.
2. Dans la section **SEQUENCER**, appuyez sur le bouton **ON/OFF**.



- L'écran affiché est le suivant.



3. Utilisez les boutons situés sous l'écran pour afficher "PLAY" au-dessus des numéros des pistes que vous voulez reproduire.
 - Utilisez les boutons supérieurs pour sélectionner les pistes 1 à 8, et les boutons inférieurs pour sélectionner les pistes 9 à 16.
 - Vous pouvez obtenir la reproduction de plusieurs pistes simultanément.
4. Utilisez les contrôleurs Entrée des Données pour régler la vitesse du tempo de reproduction.
 - Le tempo est indiqué sur l'écran sous la forme "J=".
 - Si un type de mesure a été enregistré dans la piste MASTER TRACK, appuyez sur le bouton MASTER pour sélectionner MASTER:ON. Les données de la piste MASTER TRACK sont prioritaires.

5. Dans la section **SEQUENCER**, appuyez sur le bouton **RESET**.
 - La mesure indiquée revient sur "1" et les réglages de départ sur le panneau pour tous les parties qui ont été assignées aux pistes 1 à 16 sont automatiquement rappelés.
 - Notez que, si vous utilisez PART 1 à 8, les réglages de COMBINATION sont modifiés en ce moment.

6. Pour déclencher la reproduction à partir d'une mesure autre que la mesure 1, spécifiez la mesure de début à l'aide des boutons MEAS ^ et v.
 - "MEASURE=" indique le numéro de la mesure sélectionnée.

7. Appuyez sur le bouton **START/STOP**.
 - La reproduction de la séquence débute à partir de la mesure spécifiée.
 - Si vous désirez modifier les réglages pour chaque partie, appuyez sur le bouton MIXER.

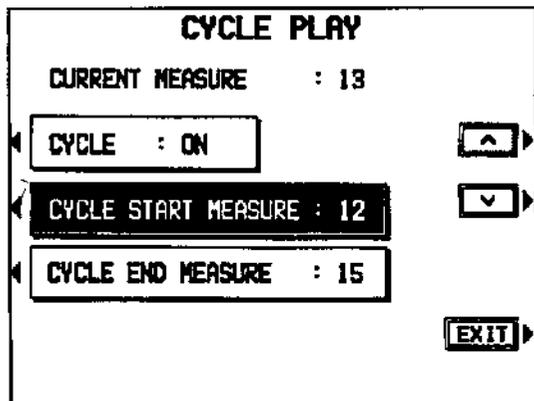
8. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton **START/STOP**.
 - Si vous appuyez encore sur le bouton **START/STOP**, la reproduction reprendra sur le temps de la mesure sur lequel elle s'était arrêtée.
 - Si vous appuyez sur le bouton RECORD pendant que la reproduction est arrêtée, la mention REALTIME RECORD apparaît sur l'écran.

9. Lorsque la reproduction terminée, appuyez sur le bouton **ON/OFF** pour le mettre hors fonction.
 - Même lorsque l'écran SEQUENCER PLAY n'est pas montré, si vous appuyez sur le bouton **START/STOP**, les pistes "PLAY" seront reproduites.

CYCLE PLAY (Reproduction en boucle)

Vous pouvez obtenir la reproduction continue des mesures spécifiées.

1. Sur l'affichage SEQUENCER PLAY, spécifiez "PLAY" pour les numéros des pistes que vous voulez reproduire.
2. Appuyez sur le bouton CYCLE: OFF.
 - L'écran affiché est le suivant.



3. Sélectionnez CYCLE START MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure).
4. Sélectionnez CYCLE END MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure).
 - Vous pouvez aussi spécifier la mesure à laquelle la commande END a été mémorisée.



5. Appuyez sur le bouton START/STOP.
 - La reproduction en boucle des mesures spécifiées commence.
 - Si vous entrez la commande END au cours de l'interprétation, la reproduction s'arrête à ce point. La fonction NOTE EDIT peut être utilisée pour changer la position de la commande END. (Voir page 77.)

6. Pour arrêter la reproduction en bande, appuyez à nouveau sur le bouton START/STOP.
 - Lorsque la reproduction est arrêtée, si vous appuyez sur le bouton RESET, le SEQUENCER retourne au numéro de mesure spécifié à l'étape 3. Si vous appuyez sur le bouton RESET, le SEQUENCER revient à la mesure 1.
 - Si vous sélectionnez CYCLE et que vous sélectionnez OFF à l'aide du bouton v, la reproduction en boucle sera désactivée.
 - Appuyez sur le bouton EXIT pour revenir à l'affichage SEQUENCER PLAY.
 - La reproduction en boucle peut aussi être spécifiée sur l'affichage SEQUENCER PLAY lorsque l'indication CYCLE: ON est affichée.

- Tous les réglages du panneau de contrôle— par exemple, les changements de sonorité, les boutons utilisés, l'utilisation des molettes, etc...—sont également enregistrés à la position du curseur.
- Lorsqu'une molette ou le contrôleur sont utilisés, la valeur enregistrée est indiquée sur l'affichage. Confirmez que cette valeur est correcte et appuyez sur le bouton YES pour l'enregistrer, ou le bouton NO pour l'effacer.

REST: pour enregistrer un silence, après avoir indiqué une durée de note LENGTH, appuyez sur le bouton REST.

- Les positions ou rien n'est enregistré sont considérées comme des silences.

ERS: si vous faites une erreur, déplacez le curseur sur sa position et après avoir visualisé la donnée que vous désirez effacer, appuyez sur le bouton ERS.

MIX: pour indiquer le niveau du volume e.t.c. à la position du curseur, après avoir appuyé sur le bouton MIX, utilisez l'écran MIXER pour changer le réglage.

9. Répétez les étapes 5 à 8 pour continuer d'enregistrer les autres notes.
 - Pour enregistrer des données sur une autre piste, appuyez sur le bouton EXIT pour retourner à l'écran PART SELECT, et répétez la procédure à partir de l'étape 3.

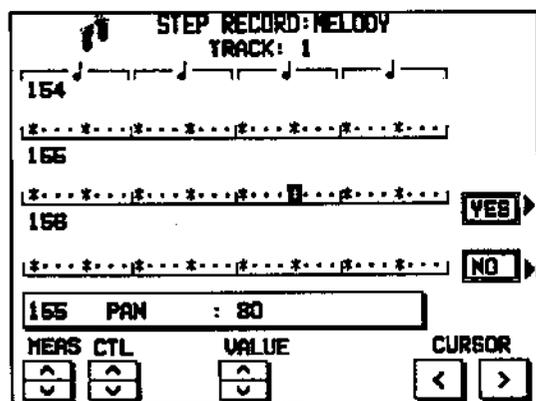
Au cas où des réglages sont modifiés sur l'écran MIXER après être achevé l'enregistrement, par exemple, et vous désirez que ces réglages soient insérés au début du morceau, suivez l'opération de PANEL WRITE. (Voir page 85.)

10. Lorsque votre enregistrement est terminé, désactivez le bouton MENU.

■ **Mémorisation des données de contrôle**

Différentes données de contrôle peuvent être mémorisées à la position du curseur.

1. Sur l'affichage STEP RECORD, appuyez sur le bouton CTL.
- L'écran affiché est le suivant.



2. Utilisez les boutons CTL ^ et v pour sélectionner les données de contrôle que vous désirez insérer.
 - Sélectionnez parmi PAN, KEY SHIFT (COARSE TUNE), TUNING (FINE TUNE), BEND SENSE, etc.
3. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour régler la valeur numérique du paramètre.
4. Appuyez sur le bouton YES.

■ **Correction des données**

1. Sur l'écran STEP RECORD, sélectionnez la piste que vous désirez corriger.
2. Utilisez les boutons MEAS ^ et v pour vous déplacer sur la mesure à corriger. Utilisez les boutons CURSOR < et > pour positionner le curseur sur le point (*) à modifier.
 - Les données enregistrées sont visualisées sur l'écran.

- Lorsque plusieurs données sont enregistrées sur un même point, ces différentes données sont visualisées l'une après l'autre chaque fois que le bouton CURSOR est pressé. Lorsque c'est un accord, chaque note est visualisée chaque fois que vous appuyez sur l'un des boutons CURSOR < ou >.

3. Corrigez les données.

Données d'interprétation: Les données de NOTE (hauteur de note) et de vélocité VEL (vitesse d'enfoncement des touches) etc... sont visualisées. Utilisez les boutons correspondants pour corriger les données comme vous le désirez.

Données de sonorité: Le nom de la sonorité est indiqué. Changez de sonorité si vous le désirez.

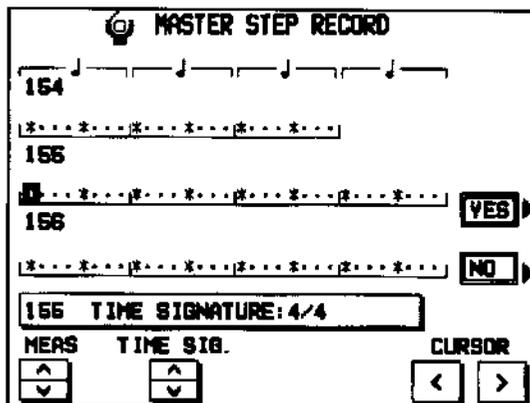
Données de contrôle: Le nom de la fonction est indiqué. Modifiez les données comme vous le désirez.

- Appuyez sur le bouton ERS pour effacer les données affichées.
- Vous pouvez également corriger les données qui ont été enregistrées en mode REALTIME RECORD.
- Les données d'interprétation (NOTE) peuvent être éditées sur un écran similaire à un carton de piano mécanique et vous disposez également d'un écran spécial pour éditer les données de la partie DRUM. (Voir page 78.)

Master Record

La piste MASTER est spécialement dédiée à l'enregistrement des données de type de mesure et de réglage du Tempo.

1. Sélectionnez un numéro de morceau. (Voir page 67.)
2. Sur l'écran du menu SEQUENCER, sélectionnez MASTER RECORD.
- L'écran affiché est alors le suivant.



6. Utilisez les contrôleurs pour indiquer la vitesse du Tempo.
- Appuyez sur le bouton YES pour enregistrer la vitesse du Tempo ou NO pour l'annuler.
7. Répétez ces étapes pour enregistrer les autres données, si nécessaire.
- Si le bouton ERS est pressé, les données sont indiquées sur l'écran sont effacées.

3. Utilisez les boutons MEAS ^ et v pour sélectionner la mesure dans laquelle sera enregistré le type de mesure.
4. Utilisez les boutons TIME SIG. ^ et v pour indiquer le type de mesure pour ce morceau.
 - Appuyez sur le bouton YES si l'enregistrement d'une fraction de mesure est désiré, ou sur NO pour annuler l'opération.
 - Le type de la mesure ne peut être enregistré qu'au début d'une mesure.
5. Utilisez les boutons MEAS ^ et v et CURSOR < et > pour sélectionner le point d'enregistrement du Tempo.

Effacement de la piste MASTER

Vous pouvez effacer toutes les données, excepté les informations du début, de la piste MASTER.

Sur l'écran MASTER STEP RECORD, appuyez sur le bouton CLR.

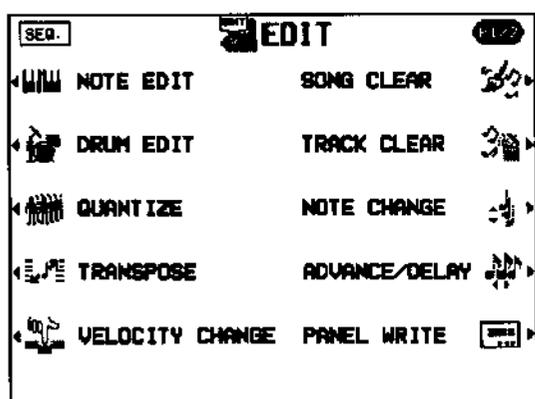
- Un écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour effacer les données, ou NO pour annuler la fonction.

Éditions de séquences

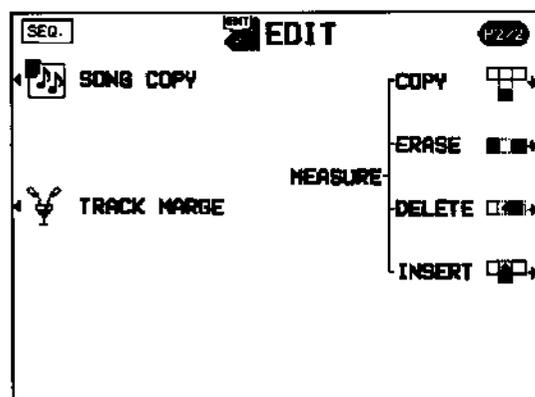
Ces éditions vous permettent d'effacer ou de modifier certaines parties de votre séquence après qu'elle ait été enregistrée.

Sélection de la fonction d'édition

1. Sélectionnez le numéro du morceau que vous désirez éditer. (Voir page 67.)
2. Sur l'écran du menu SEQUENCER, sélectionnez EDIT.
- L'écran affiché est alors le suivant.



- Utilisez le bouton PAGE ∨ pour visualiser la page suivante du menu.



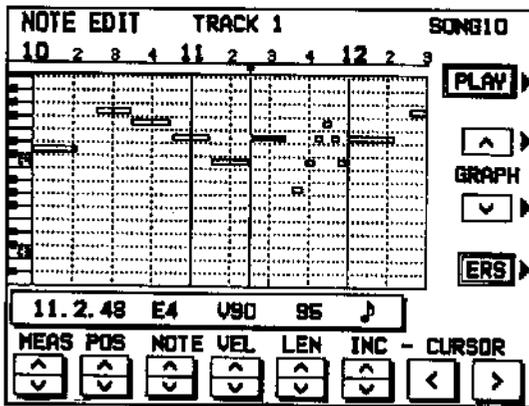
3. Sélectionnez la fonction d'édition.
 - L'écran change en fonction de votre choix.
4. Effectuez les procédures d'édition (détaillées dans les pages suivantes).
 - Vous pouvez utiliser les contrôleurs pour indiquer les valeurs de réglage des fonctions d'édition. (Voir page 7.)
 - A tout moment, vous pouvez appuyer sur le bouton EXIT pour revenir à l'écran EDIT.

NOTE EDIT

Vous pouvez éditer des données (NOTE) d'interprétation sur un écran ressemblant à un rouleau de piano mécanique. Cette procédure diffère de la procédure d'édition STEP RECORD normale, et permet de vérifier commodément les données de chacune des notes.

- Des données autres que de notes ne peuvent pas être corrigées ou enregistrées. Pour cela, utilisez l'affichage STEP RECORD. (Voir page 73.)

1. Sur l'écran PART SELECT, sélectionnez une piste.
- L'écran affiché est le suivant.



2. Utilisez les boutons MEAS ^ et v pour vous déplacer sur la mesure à modifier.
3. Utilisez les boutons CURSOR < et > pour vous positionner (▼) sur le point que vous voulez modifier.
 - Les données d'interprétation (NOTE) enregistrées apparaissent sous forme de barres horizontales blanches. Les données sélectionnées pour l'édition sont en surbrillance.

■ Insertion de données de note

Vous pouvez aussi mémoriser des données de notes sur cet écran.

1. Spécifiez le point où les nouvelles données de notes seront mémorisées.
2. Utilisez les boutons LEN ^ et v pour spécifier la longueur de note.
 - Exemple de durées de note suivant le jeu
 91: Tenuto (95%)
 76: Normal (80%)
 48: Staccato (50%)
 24: Piqué (25%)

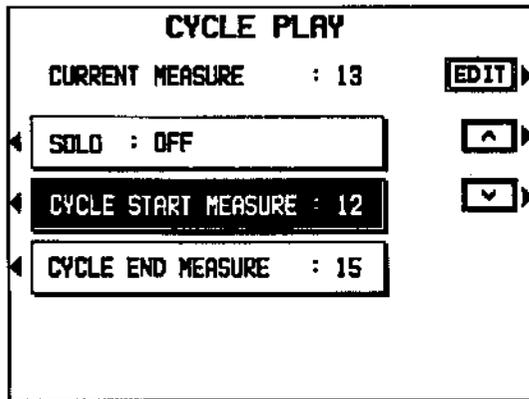
- Vous pouvez utiliser les boutons INC ^ et v pour changer l'incrément du mouvement du curseur. La résolution peut être réglée à J/96. Cependant, si des données de NOTE sont présentes entre les incréments, le curseur s'arrêtera.
 - Pour déplacer le curseur d'un temps de la mesure à la fois, appuyez sur le bouton CURSOR plus fort.
 - Utilisez les boutons POS ^ et v pour modifier la valeur.
 Exemple: 11.2.48 indique un point de la mesure 11, temps 2, point 48 (un point est équivalent à 1/96 de noire [♩]).
 - L'indication + s'affiche au point où la commande END est mémorisée.
4. Sélectionnez la donnée à modifier (devient une barre horizontale mise en valeur), modifiez la donnée.
 - Utilisez les boutons POS ^ et v pour changer le numéro de note, les boutons VEL ^ et v pour changer la vélocité (vitesse de frappe des notes) et les boutons LEN ^ et v pour changer la longueur de note (1 = 1/96 de noire [♩]).
 - Utilisez les boutons GRAPH ^ et v pour visualiser une section supérieure ou inférieure du clavier (par pas d'une octave).
 - Si vous appuyez sur le bouton ERS, les données NOTE sélectionnées seront effacées.
 5. Répétez les étapes 2 à 4 pour continuer l'édition.

3. Appuyez sur une touche du clavier pour spécifier la hauteur de note (NOTE NUMBER) et la vélocité (intensité de frappe de la note).
4. Répétez les étapes 1 à 3 pour entrer davantage de données de note.

■ **CYCLE PLAY (Reproduction en boucle)**

Vous pouvez accéder à l'écran CYCLE PLAY à partir de l'écran NOTE EDIT. Ceci vous permet d'écouter le résultat de vos éditions immédiatement.

- Si vous désirez reproduire d'autres pistes, celles-ci doivent être préalablement sélectionnées sur l'écran SEQUENCER PLAY. (Voir page 71.)
1. Sur l'écran NOTE EDIT, appuyez sur le bouton PLAY.
 - L'écran affiché est le suivant.

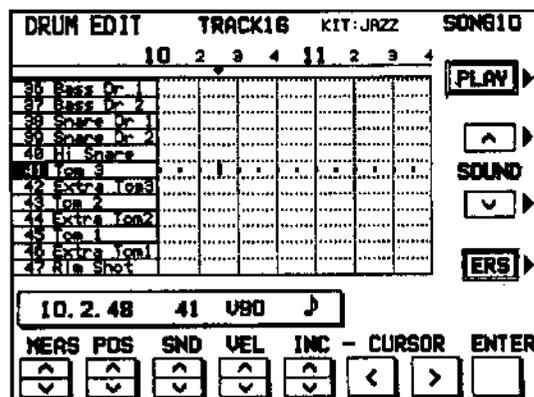


2. Sélectionnez CYCLE START MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure).

DRUM EDIT

La partie à laquelle les données de sonorités DRUM ont été assignées peuvent être éditées sur un écran spécial. Cette procédure diffère de la procédure d'édition STEP RECORD normale, et permet de vérifier commodément les données de chacune des notes.

1. Sur l'écran PART SELECT, sélectionnez la piste à laquelle la partie pour les sonorités DRUM a été assignée.
- L'écran affiché est le suivant.



3. Sélectionnez CYCLE END MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure).

4. Appuyez sur le bouton **START/STOP**.

- La reproduction en boucle des mesures spécifiées commence.
- Si le bouton SOLO est mis en fonction (ON), la reproduction de la piste d'enregistrement seulement sera effectuée. S'il est mis hors fonction, toutes les pistes spécifiées sur l'écran SEQUENCER PLAY seront reproduites.

5. Pour arrêter la reproduction, appuyez à nouveau sur le bouton **START/STOP**.

- Lorsque la reproduction est arrêtée, si vous appuyez sur le bouton **RESET**, le **SEQUENCER** retourne au numéro de mesure spécifié à l'étape 2. Si vous appuyez à nouveau sur le bouton **RESET**, le **SEQUENCER** revient à la mesure 1.
- Lorsque la reproduction est arrêtée, si vous appuyez sur le bouton **EDIT**, le **SEQUENCER** retournera à l'écran NOTE EDIT.

2. Utilisez les boutons **SOUND ^** et **v** pour sélectionner l'instrument à percussion que vous désirez modifier.

- Le nombre figurant à gauche du nom de l'instrument est le numéro de note de tonalité correspondante.
- Si des sonorités autres que celles d'instruments à percussion sont assignées, elles ne sont pas affichées.

3. Utilisez les boutons **MEAS ^** et **v** pour vous déplacer sur la mesure à modifier.

4. Utilisez les boutons CURSOR < et > pour vous positionner (▼) sur le point que vous voulez modifier.
 - Les données d'interprétation enregistrées apparaissent sous forme de barres verticales. Les données sélectionnées pour l'édition apparaissent sous forme de barres verticales plus longues.
 - Vous pouvez utiliser les boutons INC ^ et v pour changer l'incrément du mouvement du curseur. La résolution peut être réglée à 1/96. Cependant, si des données de NOTE sont présentes entre les incréments, le curseur s'arrêtera.
 - Pour déplacer le curseur d'un temps de la mesure à la fois, appuyez sur le bouton CURSOR plus fort.
 - Utilisez les boutons POS ^ et v pour changer la valeur.
 - Exemple: 11.2.48 indique un point de la mesure 11, temps 2, point 48 (un point est 1=96 de noire [1/96]).
 - L'indication + s'affiche au point où la commande END est mémorisée.
5. Sélectionnez la donnée à modifier (une longue barre apparaît); modifiez la donnée.
 - Utilisez les boutons POS ^ et v pour déplacer le curseur, les boutons SND ^ et v pour changer la sonorité d'instrument à percussion, et les boutons VEL ^ et v pour changer la vitesse (vitesse de frappe des notes).
 - Si vous appuyez sur le bouton ERS, les données NOTE sélectionnées seront effacées.
6. Répétez les étapes 2 à 5 pour continuer l'édition.

■ **Insertion des données DRUM**

Vous pouvez aussi mémoriser des données de sonorité de DRUM sur cet écran.

1. Spécifiez le point où les nouvelles données de notes seront mémorisées.
2. Utilisez les boutons VEL ^ et v pour spécifier la vitesse (vitesse de frappe de la note).
3. Appuyez sur le bouton ENTER pour mémoriser les données.
 - Au lieu d'appuyer sur le bouton ENTER, vous pouvez mémoriser des données (y compris les données de vitesse) en jouant sur le clavier. Dans ce cas, l'instrument choisi est l'instrument spécifié sur l'écran, et ce quelle que soit la touche pressée.
 - La durée de la note est fixe. Si vous désirez la changer, utilisez la fonction STEP RECORD pour spécifier une durée différente. L'écran NOTE EDIT peut être également utilisé pour modifier cette durée (LEN) (voir page 77).
4. Répétez les étapes 1 à 3 pour entrer d'autres données de sonorité de DRUM.

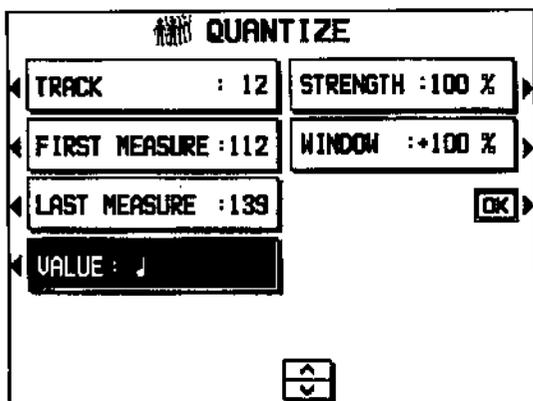
■ **CYCLE PLAY (Reproduction en boucle)**

Vous pouvez accéder à l'écran CYCLE PLAY à partir de l'écran DRUM EDIT. Vous pouvez ainsi écouter immédiatement le résultat de vos éditions.

- La procédure est la même que pour NOTE EDIT.
- Si vous désirez reproduire d'autres pistes, celles-ci doivent être préalablement sélectionnées sur l'écran SEQUENCER PLAY. (Voir page 71.)

QUANTIZE

La fonction QUANTIZE permet de corriger un décalage non désiré de votre interprétation par rapport au tempo. Si votre rythme est légèrement décalé ou inexact, il sera automatiquement corrigé au niveau de quantification spécifié.

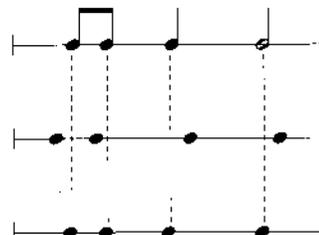


1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le numéro de piste.
 - Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont quantifiées.
 - La piste MASTER ne peut pas être sélectionnée.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).
4. Sélectionnez VALUE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le niveau de quantification.
 - Choisissez entre ♩ , ♪ , ♫ , ♬ , ♭ , ♭♭ , ♭♭♭ . (Un 3 désigne un triolet.)
5. Sélectionnez STRENGTH. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour sélectionner la quantité de quantification (%).
 - Par exemple, pour un réglage de 100%, les données d'interprétation seront quantifiées exactement au niveau spécifié pour la VALUE ("juste"). Pour un réglage de 50%, les données seront quantifiées à un point équivalent à la moitié du niveau juste. En utilisant ce réglage, vous pouvez produire un très léger effet de décalage rythmique.

Rythme indiqué sur la partition. . . .

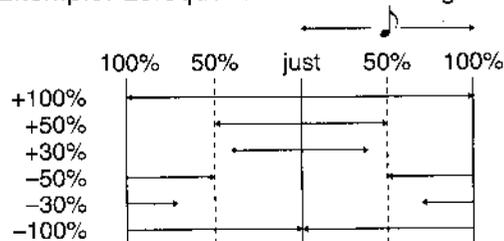
Votre interprétation.

Après quantification.



6. Sélectionnez WINDOW. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier l'étendue (%) affectée par le réglage de quantification.
 - L'incrément étant réglé à 100 pour la VALUE, avec le réglage +, les données proches du point juste sont corrigées, et avec le réglage -, les données éloignées du point juste sont corrigées. Par exemple, si vous réglez à -30%, la fonction de quantification affectera les données éloignées du point juste, et si vous réglez à +30%, la fonction de quantification affectera les données proches du point juste.
 - Les réglages +100% et -100% sont identiques.

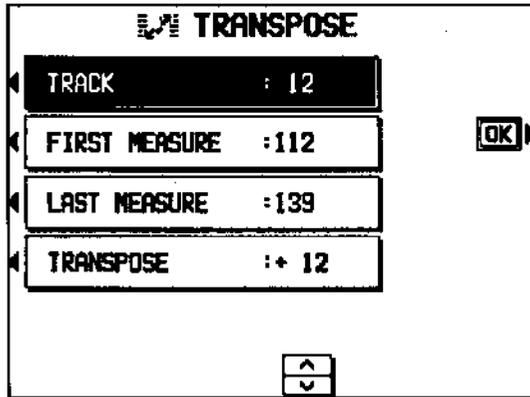
Exemple: Lorsque la VALUE est réglée à ♩



7. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

TRANSCOPE

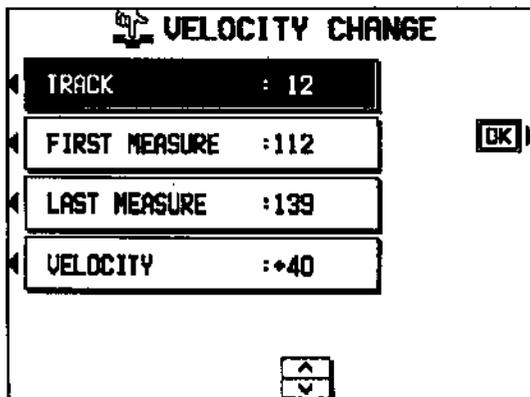
Transposition de mesures spécifiques



1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le numéro de piste.
 - Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.
 - La piste MASTER ne peut pas être sélectionnée.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).
4. Sélectionnez TRANSCOPE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le changement de hauteur.
 - Les incréments sont par demi-tons. Une valeur de 12 correspond à une octave. Une valeur négative (-) abaisse la hauteur, et une valeur positive (+) l'élève.
5. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

VELOCITY CHANGE

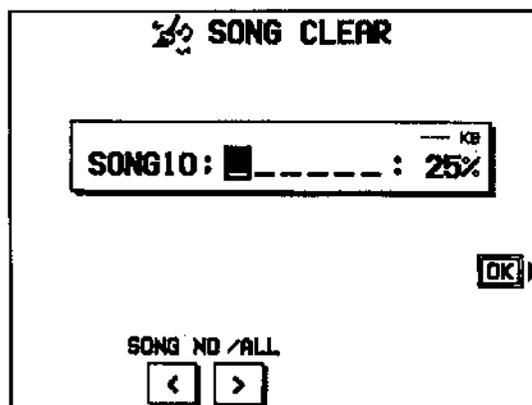
Permet de modifier la vitesse enregistrée dans certaines mesures de certaines pistes.



1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le numéro de piste.
 - Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.
 - La piste MASTER ne peut pas être sélectionnée.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de départ (numéro de mesure) du changement de vitesse.
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier la fin (numéro de mesure) du changement de vitesse.
4. Sélectionnez VELOCITY. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le changement de vitesse.
 - La valeur que vous sélectionnez est ajoutée ou effacée de la vitesse en cours.
5. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

SONG CLEAR

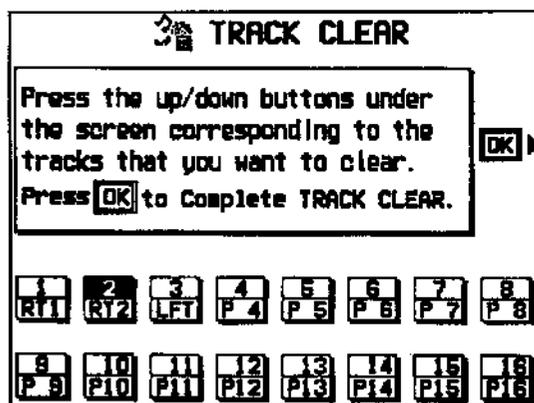
Permet d'effacer le contenu de toutes les pistes.



1. Utilisez les boutons SONG NO/ALL < et > pour spécifier le numéro du morceau à effacer.
 - La quantité totale de mémoire **SEQUENCER** et de mémoire utilisée pour le morceau actuel apparaît sous forme de pourcentage (%) à droite du nom du morceau.
 - Si vous sélectionnez ALL, tous les morceaux enregistrés dans le **SEQUENCER** seront effacés.
2. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.
 - Si vous appuyez sur le bouton YES, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'affichage de l'écran, les morceaux spécifiés sont effacés, et l'instrument revient au mode de jeu normal.

TRACK CLEAR

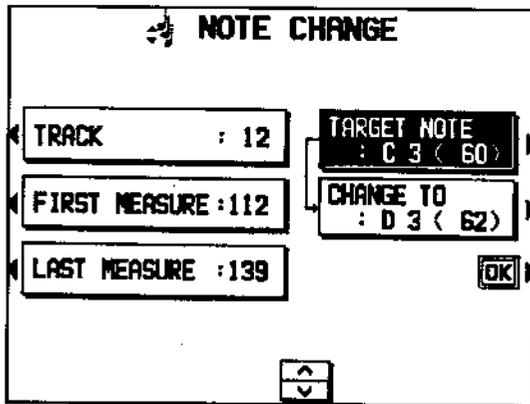
Pour effacer le contenu d'une piste spécifiée.



1. Utilisez les boutons situés sous l'afficheur pour sélectionner la ou les piste(s) que vous voulez effacer.
 - Les pistes sélectionnées sont mises en surbrillance sur l'écran.
 - Pour effacer la piste MASTER, suivez la procédure de MASTER RECORD. (Voir page 75.)
2. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.
 - Si vous appuyez sur le bouton YES, l'indication "COMPLETED!" (terminé) apparaît sur l'écran, les morceaux spécifiés sont effacés.

NOTE CHANGE

Pour changer la hauteur de notes spécifiées.



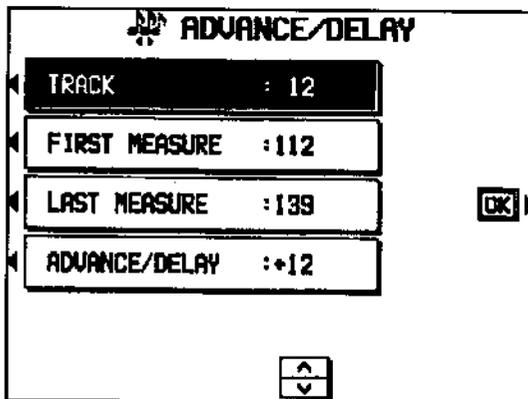
1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le numéro de piste.
 - Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.
 - La piste MASTER ne peut pas être sélectionnée.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).
4. Sélectionnez TARGET NOTE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier la hauteur de la note que vous voulez changer.
 - Le numéro placé à côté du nom de la note est son numéro de note.
5. Sélectionnez CHANGE TO. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier la hauteur que vous voulez obtenir.

6. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

ADVANCE/DELAY

Pour accélérer ou retarder la production des sonorités des données d'interprétation spécifiées.

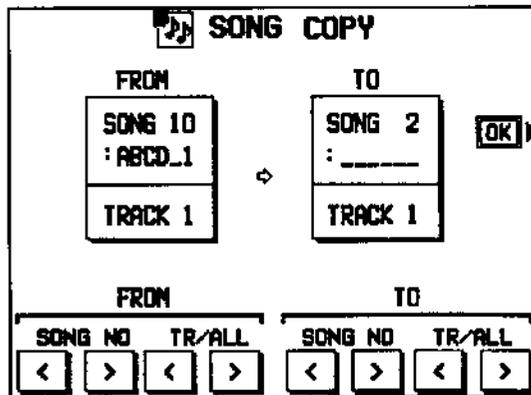


1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le numéro de piste.
 - Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes sont modifiées.
 - La piste MASTER ne peut pas être sélectionnée.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).
4. Sélectionnez ADVANCE/DELAY. Utilisez les boutons ^ et v pour accélérer ou retarder le minutage de production des sonorités (-96 à +96).
 - Une valeur positive (+) permet d'avancer la production du son des notes, et une valeur négative (-) permet de la retarder.
5. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

SONG COPY (Copie de séquence)

Pour copier les données enregistrées des pistes particulières d'un morceau.

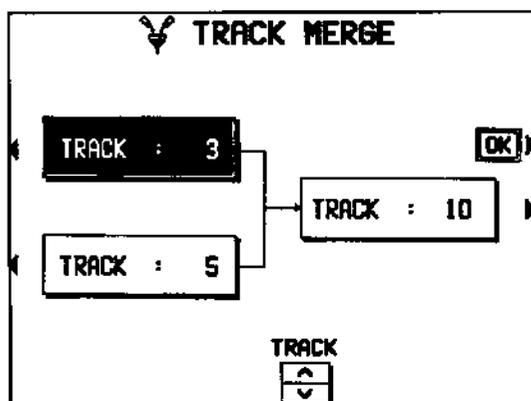


1. Sur le côté FROM, utilisez les boutons SONG NO < et > pour spécifier le numéro de morceau à partir duquel vous voulez effectuer la copie.
2. Sur le côté FROM, utilisez les boutons TR/ALL < et > pour spécifier le numéro de la piste à partir de laquelle vous voulez effectuer la copie.
 - Si vous sélectionnez ALL, toutes les pistes du numéro de morceau spécifié seront copiées.
3. Sur le côté TO, utilisez les boutons SONG NO < et > pour spécifier le numéro de morceau sur lequel vous voulez effectuer la copie.
4. Sur le côté TO, utilisez les boutons TR/ALL < et > pour spécifier le numéro de la piste sur laquelle vous voulez effectuer la copie.
 - Si vous sélectionnez ALL, les données seront copiées sur toutes les pistes du numéro de morceau spécifié.
5. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.
 - Les réglages d'assignation des pistes sont aussi copiés.

TRACK MERGE (Fusion des pistes)

Permet de fusionner les contenus de deux pistes (pistes source) et d'enregistrer leurs contenus fusionnés sur une troisième piste (piste de destination).

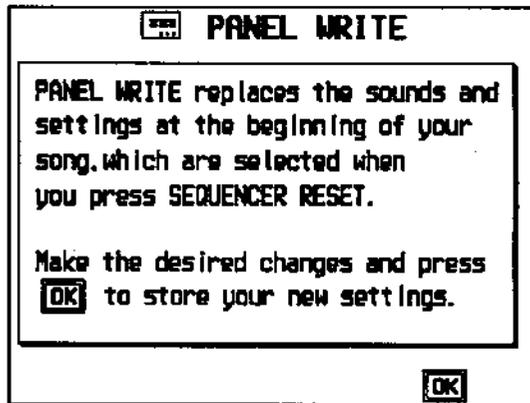
- Lorsque la fonction TRACK MERGE est activée, les contenus des deux pistes source sont effacés.



1. Sélectionnez les deux pistes source (côté gauche de l'écran).
 - La piste MASTER ne peut pas être sélectionnée.
 - Utilisez les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner l'une des pistes source, et utilisez les boutons TRACK ^ et v pour spécifier le numéro de piste. Répétez cette opération pour l'autre piste source.
 - Si la partie assignée à la première piste (en haut de l'écran) est différente de celle assignée à la deuxième, la piste de destination sera assignée à la même partie que la première piste.
2. Sélectionnez la piste de destination (partie droite de l'écran).
 - Appuyez sur le bouton situé à droite de l'écran pour sélectionner la piste de destination, et utilisez les boutons TRACK ^ et v pour spécifier le numéro de piste.
3. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

PANEL WRITE

Vous pouvez changer les réglages du panneau de contrôle qui sont effectués au début du morceau. Ces réglages sont rappelés lorsque vous appuyez sur le bouton **SEQUENCER RESET**.

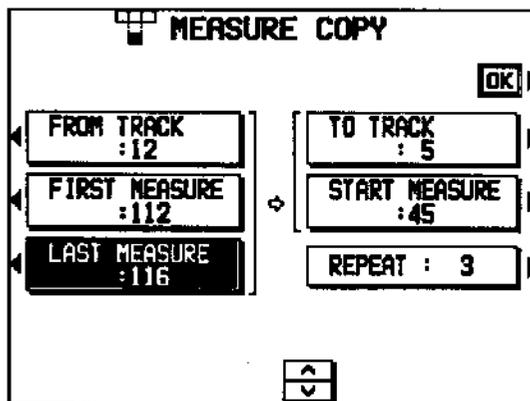


1. Utilisez les boutons du panneau pour établir les réglages de panneau désirés.
2. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'affichage de l'écran.
 - PANEL WRITE est automatiquement activé au début du REALTIME/STEP RECORD, ou lorsqu'un réglage de panneau est changé pendant l'arrêt d'enregistrement.

MEASURE COPY

Pour copier des données enregistrées de mesures spécifiées à partir d'un point déterminé.

- Sur la piste de destination, les nouvelles données remplacent les précédentes.



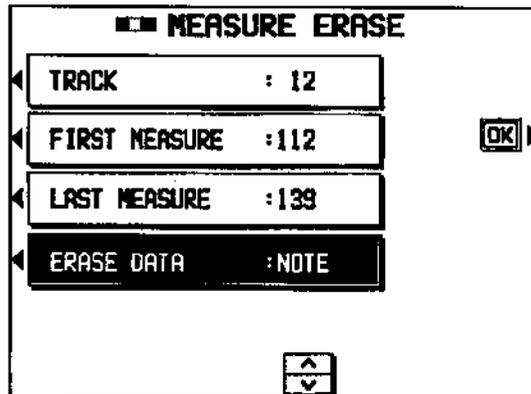
1. Sélectionnez FROM TRACK. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour sélectionner la piste source.
 - La piste 17 est la piste MASTER.
 - Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont copiées sur toutes les pistes à la fois.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de départ (numéro de mesure) de la piste source.
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de fin (numéro de mesure) de la piste source.

4. Sélectionnez TO TRACK. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier la piste de destination.
5. Sélectionnez START MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de départ (numéro de mesure) de la piste de destination.
6. Sélectionnez REPEAT. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le nombre de répétitions des mesures sélectionnées.
 - Ces mesures seront répétées autant de fois que vous l'avez indiqué.
7. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.
 - Notez bien que si la commande END est incluse dans les données de source, elle sera aussi copiée. Les données suivant la commande END ne sont pas copiées.

MEASURE ERASE

Permet d'effacer le contenu des mesures spécifiées. Vous pouvez aussi spécifier quels types de données seront effacés.

- Notez bien que seulement le contenu des mesures est effacé, et non les mesures elles-mêmes; la longueur de l'interprétation reste la même.



1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le numéro de piste.
 - La piste 17 est la piste MASTER.
 - Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont effacées sur toutes les pistes à la fois.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le point de fin (numéro de mesure).

4. Sélectionnez ERASE DATA. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier le type de données que vous voulez effacer.

ALL: toutes les données sont effacées

NOTE: les données de note seulement sont effacées (excepté la piste MASTER)

CONTROL: les données de contrôle seulement (volume, effets et autres réglages du panneau et changements de sélection) sont effacées.

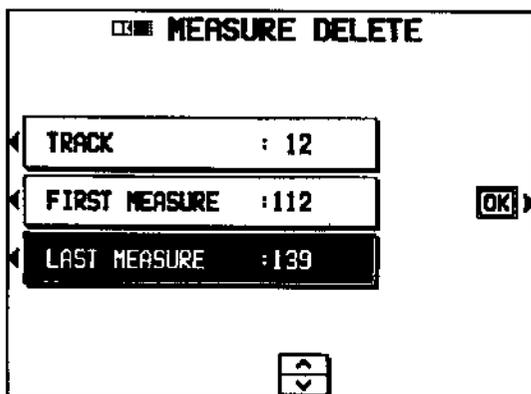
5. Appuyez sur le bouton OK.

- L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

MEASURE DELETE

Permet d'effacer des mesures spécifiées d'une piste.

- La durée de l'interprétation diminue en fonction des mesures effacées correspondantes.



1. Sélectionnez TRACK. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier la piste dans laquelle des mesures doivent être effacées.
 - La piste 17 est la piste MASTER.

- Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont effacées sur toutes les pistes à la fois.

2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier la première mesure à effacer.

3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour spécifier la dernière mesure à effacer.

4. Appuyez sur le bouton OK.

- L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.

MEASURE INSERT

Permet d'insérer des mesures à partir d'un point précis.

- La durée de l'interprétation augmente en fonction des mesures insérées correspondantes.

1. Sélectionnez FROM TRACK. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner la piste source.
 - La piste 17 est la piste MASTER.
 - Si ALL est sélectionné, les données des mesures spécifiées sont insérées sur toutes les pistes à la fois.
2. Sélectionnez FIRST MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier la première mesure de la piste source à partir de laquelle vous voulez copier.
3. Sélectionnez LAST MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier la dernière mesure de la piste source à partir de laquelle vous voulez copier.
4. Sélectionnez TO TRACK. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier la piste de destination.
5. Sélectionnez START MEASURE. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le point d'insertion sur la piste de destination.
6. Sélectionnez REPEAT. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le nombre de fois que vous voulez insérer les mesures spécifiées.
 - Les mesures seront insérées le nombre de fois spécifié.
7. Appuyez sur le bouton OK.
 - L'écran de confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton YES pour activer la fonction, ou appuyez sur le bouton NO pour annuler la fonction.
 - Notez bien que si la commande END est incluse dans les données de source, elle sera aussi insérée. Les données suivant la commande END ne sont pas insérées.

Track Assign (Assignment des pistes)

Chaque partie du **SEQUENCER** est toujours assignée à un numéro de piste. Vous pouvez utiliser la fonction **TRACK ASSIGN** pour assigner les parties aux pistes comme vous le désirez.

1. Sélectionnez un numéro de morceau. (Voir page 67.)
2. Sur l'écran **SEQUENCER**, sélectionnez **TRACK ASSIGN**.
 - L'écran affiché est alors le suivant.

TRACK	TRACK ASSIGN	LOCAL CONTROL	MIDI OUT CH
TR 1	PART1	ON	1- 1CH
TR 2	PART2	ON	1- 2CH
TR 3	PART3	ON	1- 3CH
TR 4	PART4	ON	1- 4CH
TR 5	PART5	ON	1- 5CH
TR 6	PART6	ON	1- 6CH
TR 7	PART7	ON	1- 7CH
TR 8	PART8	ON	1- 8CH

PRESETS ASSIGN LOCAL CHANNEL

3. Utilisez les boutons **TRACK ^** et **v** pour sélectionner une piste.
 - Utilisez les boutons 1-8 pour accéder à l'affichage de réglage des pistes 1 à 8 et les boutons 9 à 16 pour les pistes 9 à 16.
4. Utilisez les boutons **ASSIGN ^** et **v** pour sélectionner la partie assignée à la piste spécifiée (PART 1 à 32).
 - Vous pouvez utiliser les boutons **LOCAL ^** et **v** pour commuter le **LOCAL CONTROL** (activation du générateur sonore) en/hors service (ON/OFF) et les boutons **CHANNEL ^** et **v** pour assigner le numéro de canal BASIC CHANNEL. Le numéro qui précède le numéro du canal (1 ou 2) est le numéro du groupe de prises MIDI utilisé.
5. Répétez les étapes 3 et 4 pour les autres pistes, si vous le désirez.

■ TRACK ASSIGN PRESET

Il est possible de sélectionner une assignation de pistes préreglée.

1. Sur l'écran **TRACK ASSIGN**, appuyez sur le bouton **PRESETS**.
 - L'écran affiché est le suivant.

TRACK ASSIGN PRESETS

TECHNICS SET-UP1 1-16

TECHNICS SET-UP2 (17-32)

GM SET-UP

SONG 7

Any existing song will be cleared.
Press **OK** to proceed.

SONG NO / ALL

< > **OK**

2. Utilisez les boutons **SONG NO/ALL <** et **>** pour sélectionner le numéro de morceau pour lequel l'assignation de piste préreglée sera opérationnelle.
 - Si vous sélectionnez **ALL**, l'assignation de piste sera opérationnelle pour tous les morceaux.

3. Sélectionnez le mode d'assignation de piste.
 - Sélectionnez parmi les modes suivants.

TECHNICS SET-UP1: Réglages d'usine (Voir page 68.)

TECHNICS SET-UP2: Ce choix de réglage assure que les parties à interpréter et celles à enregistrer ne font pas le conflit, au cas, par exemple, où l'interprétation avec **SOUND** (PART 1) et **COMBINATION** (PART 1 à 8) accompagnée de la lecture de **SEQUENCER**.

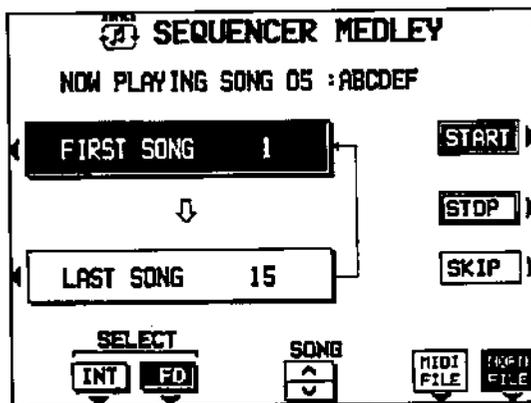
GM SET-UP: Assignation de piste optimale pour utiliser le mode **GENERAL MIDI** (piste 10: sonorités de percussion GM).

4. Appuyez sur le bouton **OK**.
 - L'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'affichage et le mode d'assignation de piste est activé.
 - Vous pouvez confirmer les réglages d'assignation de piste sur l'affichage **TRACK ASSIGN**.

Reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (Medley)

Vous pouvez écouter la reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (ou séquences), les uns après les autres automatiquement.

1. Sur l'écran du menu SEQUENCER, sélectionnez MEDLEY.
 - L'écran affiché est le suivant.



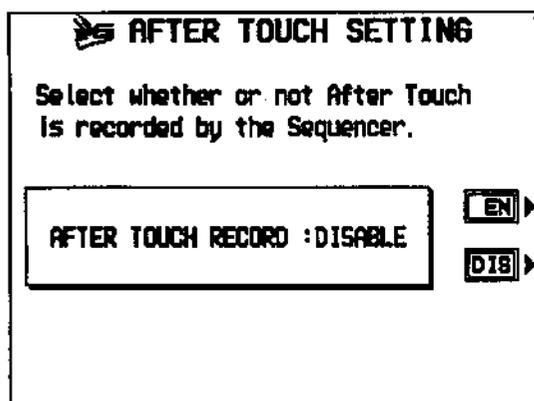
2. Utilisez les boutons SELECT pour spécifier le morceau.
 - Appuyez sur le bouton INT pour spécifier la reproduction medley des morceaux du **SEQUENCER** de cet instrument, ou appuyez sur le bouton FD pour spécifier des morceaux sur la disquette.
 - Bien noter que si vous sélectionnez FD et qu'une reproduction medley est exécutée, toutes les données de morceaux (SONG 1-10) actuellement mémorisées dans la mémoire **SEQUENCER** seront effacées. Cependant, si vous sélectionnez seulement les données Standard MIDI File pour la reproduction medley, la mémoire du **SEQUENCER** ne sera pas effacée.
3. Si vous avez sélectionné la disquette FD, utilisez le bouton MIDI FILE/NORM FILE pour sélectionner le type de fichiers.
 - Sélectionnez MIDI FILE pour utiliser des fichiers "Standard MIDI File" (FORMAT 0 seulement), ou sélectionnez NORM FILE dans le cas de fichiers Technics.

4. Sélectionnez FIRST SONG. Utilisez les boutons SONG ^ et v pour sélectionner le premier morceau.
5. Sélectionnez LAST SONG. Utilisez les boutons SONG ^ et v pour sélectionner le dernier morceau.
6. Appuyez sur le bouton START.
 - Les morceaux sont reproduits dans l'ordre spécifié.
 - Vous pouvez utiliser le bouton SKIP pour passer au morceau suivant.
7. Pour arrêter la reproduction enchaînée, appuyez sur à nouveau le bouton STOP.
 - Les caractéristiques et l'utilisation du lecteur-enregistreur de disquette sont décrites au chapitre VIII Lecteur-enregistreur de disquette.

After Touch

Pour spécifier si oui ou non les données d'AFTER TOUCH sont enregistrées. L'AFTER TOUCH applique un effet spécial à la sonorité en fonction de la pression exercée après l'enfoncement des touches.

1. Sélectionnez le numéro de morceau (voir page 67).
2. Sur l'écran du menu SEQUENCER, sélectionnez AFTER TOUCH SET.
 - L'écran affiché est le suivant.



3. Appuyez sur le bouton EN ou DIS pour spécifier si les données d'AFTER TOUCH sont enregistrées.

ENABLE: les données d'AFTER TOUCH sont enregistrées avec l'interprétation.

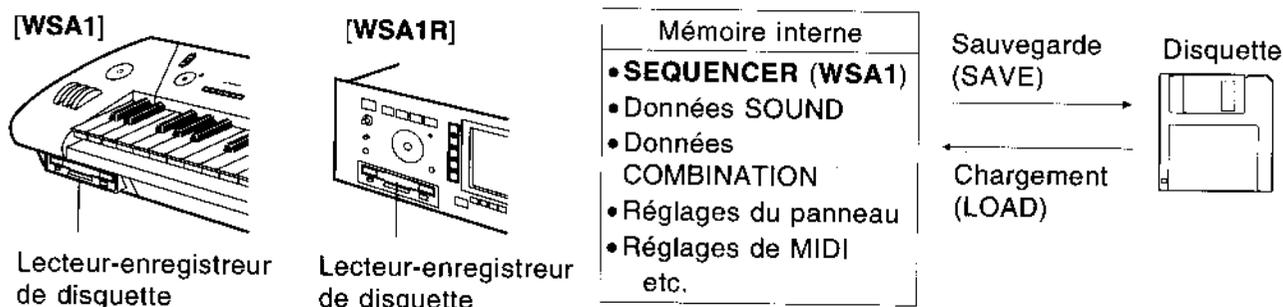
DISABLE: les données ne sont pas enregistrées (présélection d'usine).

Chapitre VIII Lecteur-enregistreur de disquette

Rôle du lecteur-enregistreur de disquette

Le lecteur-enregistreur de disquette vous permet de mémoriser les données du séquenceur (WSA1), les données sonores, etc. pour une utilisation ultérieure.

Fonctions du lecteur-enregistreur de disquette



■ Manipulation des données (TECHNICS File)

La mémoire interne de l'instrument est fixe et d'une capacité limitée, mais grâce au lecteur de disquette vous disposez d'une quantité de mémoire de sauvegarde infinie, vous permettant de conserver vos données sur disquettes. Vous pouvez choisir de sauvegarder uniquement des données de séquences (SEQUENCER) ou des données sonores (SOUND), par exemple, et vous pouvez aussi indiquer exactement quelles sortes de données vous souhaitez recharger dans la mémoire de l'instrument depuis la disquette.

- Vous pouvez utiliser des disquettes 3,5 pouces 2DD (720 Ko) ou 2HD (1,44 Mo).

■ Utilisation de séquences achetées dans le commerce

Les disquettes enregistrées sur le lecteur de disquette de cet instrument, peuvent bien sûr être relues sur votre instrument. Mais celui-ci peut aussi lire des données sur des disquettes enregistrées au format Standard MIDI File, ce qui vous permet de jouer sur votre instrument des séquences achetées dans le commerce. De plus, en sauvegardant les données SEQUENCER de cet instrument au format Standard MIDI File, vous pourrez les rejouer sur un autre séquenceur.

A propos des fichiers au Standard MIDI File

Le format "Standard MIDI File" est un format standardisé qui rend possible d'échanger des données musicales entre différents séquenceurs. Les données mémorisées sous ce format sur différents modèles de séquenceurs peuvent être rejouées sur cet instrument et inversement.

- Seuls les fichiers ayant l'extension ".MID" peuvent être chargés.
- Vous ne pouvez pas charger plus 320 Ko de données dans cet instrument.

Attention: Les fichiers au Standard MIDI File assurent la compatibilité des données telles que NOTE ON/OFF, VÉLOCITÉ, NUMÉRO DE PROGRAMME. Il n'est pas garanti à 100% une fidélité totale de restitution de la musique enregistrée sous cette forme. Pour une reproduction exacte, il peut être nécessaire d'effectuer des ajustements de tous les paramètres de génération sonore. Vous, l'auditeur, restez le seul juge quant à la qualité sonore et pouvez effectuer les réglages adéquats qui vous donneront entière satisfaction.

■ Formats de fichiers

Chaque format est manipulé comme suit.

		SAVE	LOAD
TECHNICS File	FORMAT	○	○
Standard MIDI File	FORMAT 0	○	○
	FORMAT 1	×	○

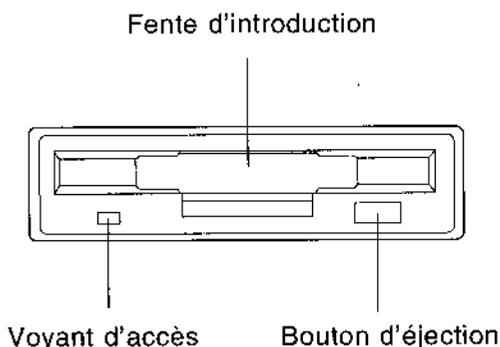
FORMAT 0:

Il y a une seule piste sur la disquette, contenant les 16 canaux MIDI.

FORMAT 1:

Il y a un nombre illimité de pistes sur la disquette, chacune contenant les 16 canaux MIDI.

Éléments composant le lecteur de disquette



Bouton d'éjection

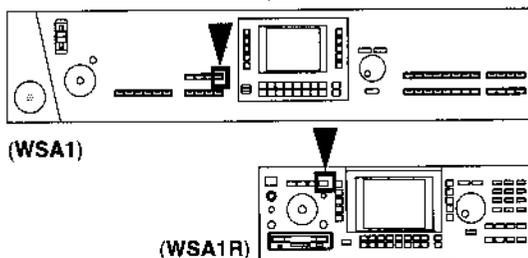
Appuyez dessus pour enlever la disquette du lecteur.

Voyant d'accès

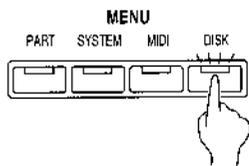
Celui-ci s'allume pour indiquer que des données sont chargées depuis la disquette ou sauvegardées sur la disquette.

- Pour éviter toute perte de données, n'enlevez pas la disquette du lecteur ou ne mettez pas hors tension lorsque ce voyant est allumé.

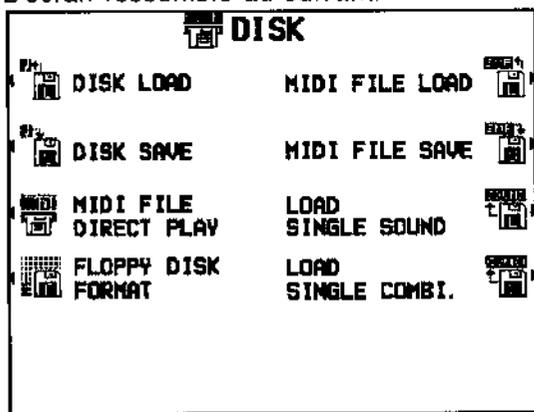
Description de la procédure



1. Dans la section **MENU**, activez le bouton **DISK**.



- L'écran ressemble au suivant.



(WSA1)

2. Sélectionnez un article de menu pour accéder à l'écran de réglage correspondant.

DISK LOAD (page 93)

Pour charger des données soit au format Technics, depuis une disquette, dans la mémoire de l'instrument.

DISK SAVE (page 97)

Pour sauvegarder les données se trouvant dans la mémoire de l'instrument sur une disquette, soit au format Technics.

MIDI FILE DIRECT PLAY (page 95)

Relecture immédiate des disquettes de données au format Standard MIDI File (FORMAT 0).

MIDI FILE LOAD (WSA1) (page 94)

Pour charger des données Standard MIDI File dans la mémoire de l'instrument.

MIDI FILE SAVE (WSA1) (page 98)

Pour sauvegarder les données se trouvant dans la mémoire de l'instrument sur la disquette, soit au format Standard MIDI File.

LOAD SINGLE SOUND (page 94)

Pour charger à partir d'une disquette les données SOUND déterminées dans l'emplacement USER.

LOAD SINGLE COMBI (page 94)

Pour charger à partir d'une disquette les données COMBI déterminées dans l'emplacement USER.

FLOPPY DISK FORMAT (page 96)

Pour formater de nouvelles disquettes ou effacer le contenu de disquettes enregistrées pour qu'elles puissent être utilisées par cet instrument.

3. Effectuez la procédure de réglage (expliquée dans les pages suivantes).

4. Lorsque le réglage des fonctions sera terminé, désactivez le bouton **DISK**.

Chargement de données

Pour rappeler (charger) des données se trouvant sur disquette dans la mémoire de l'instrument.

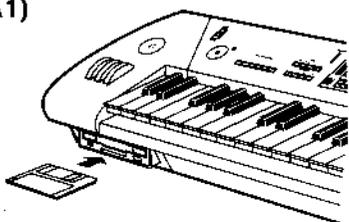
Attention: La procédure de chargement effacera toutes les données se trouvant dans les mémoires correspondantes de l'instrument.

DISK LOAD

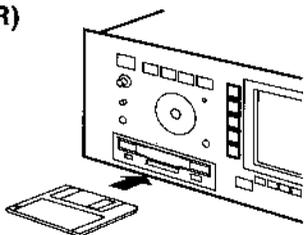
Charge les données qui ont été sauvegardées au format de fichier Technics.

1. Insérez la disquette contenant les données dans le lecteur de disquette.

(WSA1)

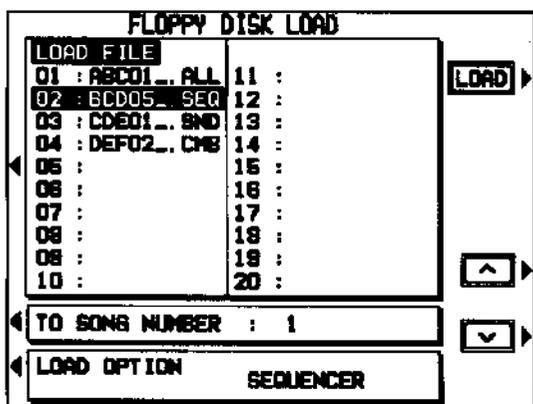


(WSA1R)



2. Dans l'écran du menu DISK, sélectionnez DISK LOAD.

- L'écran ressemble au suivant.



3. Sélectionnez la case LOAD FILE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le fichier de la disquette que vous voulez charger (copier) dans les mémoires de l'instrument.

- Le nom du fichier apparaît à côté de chaque numéro de fichier.

4. Sélectionnez la case LOAD OPTION. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le type de données que vous souhaitez charger depuis la disquette dans votre instrument.

ALL: Toutes les données suivantes de la disquette seront chargées.

SEQUENCER (WSA1): Uniquement des données du **SEQUENCER**

SOUND: Données SOUND

COMBINATION: Données COMBINATION.

PANEL: Réglages du panneau (PART, SYSTEM MIDI, RE-MAP, DRUM MAP, etc. inclus)

MIDI SETTING: Données MIDI dont pour chaque partie et communes

SOUND REMAP: Données RE-MAP

COMBI REMAP: Données COMBINATION RE-MAP

DRUM MAP: Données DRUM MAP

- L'option qui a été choisie lors de la procédure de sauvegarde (SAVE) est automatiquement sélectionnée. Passez cette étape si vous ne souhaitez pas changer ce choix.

- **WSA1:** Lorsque OPTION est réglé à SEQUENCER, sélectionnez la case TO SONG NUMBER. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le numéro de morceau dans les mémoires de l'instrument sur lesquelles vous désirez charger (copier) le morceau.

- Les données du **SEQUENCER** sont chargées morceau par morceau. Cependant, si vous chargez un dossier pour lequel la SAVE OPTION a été réglée sur ALL, les morceaux 1 à 10 de **SEQUENCER** sont chargés en une seule fois.

5. Appuyez sur le bouton LOAD.

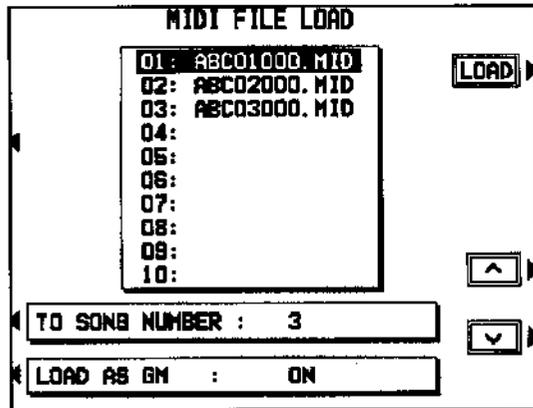
- L'opération de chargement (LOAD) commence. L'opération de chargement durera pendant 40 seconds en maximum.

- Lorsque cette opération est terminée avec succès, le message "COMPLETED!" (terminé) s'affiche.

- Si des données de morceau (Song) ont été chargées, vous pouvez appuyer sur le bouton **START/STOP** pour démarrer la reproduction.

MIDI FILE LOAD (WSA1)

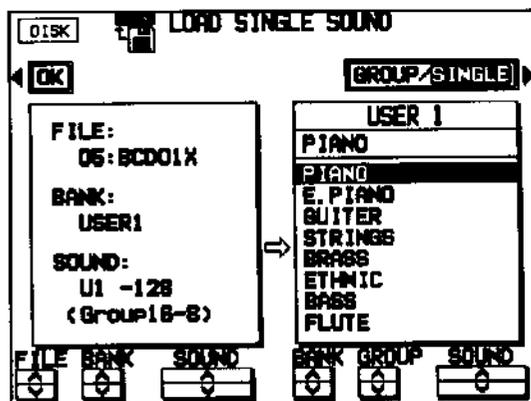
Charge les données qui ont été sauvegardées au format de fichier Standard MIDI File (SMF).



1. Sélectionnez la case de liste. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le fichier.
2. Sélectionnez la case TO SONG NUMBER. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le morceau.
 - Les données sont chargées morceau par morceau.
3. Vous pouvez sélectionner la case LOAD AS GM, et utiliser les boutons ^ et v pour spécifier si oui (ON) ou non (OFF) le morceau doit être rechargé en GM (General MIDI).
 - Si des données GENERAL MIDI l'activation/désactivation sont reçues d'un instrument MIDI branché, les données reçues ont priorité.
 - Si la reproduction est exécutée avec le réglage mis sur ON, RE-MAP 3 du mode SOUND est sélectionné pour la sonorité.
4. Appuyez sur le bouton LOAD.
 - L'opération de chargement (LOAD) commence.
 - Lorsque cette opération est terminée avec succès, le message "COMPLETED!" (terminé) s'affiche.
 - Appuyez sur le bouton **START/STOP** pour démarrer la reproduction.

LOAD SINGLE SOUND/COMBINATION

Permet de charger à partir d'une disquette les données SOUND et COMBI dans l'emplacement USER.



(LOAD SINGLE SOUND)

1. Utilisez le bouton GROUP/SINGLE pour sélectionner le mode.

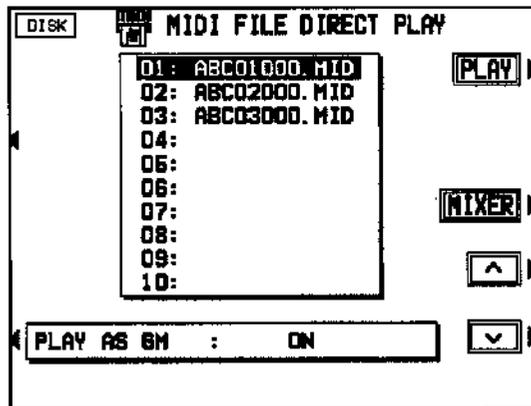
SINGLE: Les données sont chargées pour un seul SOUND.
 GROUP: Les données sont chargées pour un groupe à la fois.
2. Sur la partie gauche de l'écran, sélectionnez la source à partir de laquelle vous voulez charger.
 - Utilisez les boutons FILE ^ et v pour sélectionner le nom du fichier.
3. Sur la partie droite de l'écran, sélectionnez l'emplacement sur lequel vous voulez charger.
 - Si vous sélectionnez SINGLE, utilisez SOUND/COMBI ^ et v pour sélectionner la sonorité.
4. Appuyez sur le bouton OK.
 - Le chargement LOAD commence.
 - Lorsque le chargement est terminé, l'indication "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.

Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce

Les données de morceau au format Standard MIDI File (FORMAT 0 seulement) peuvent être rejouées directement depuis une disquette. L'opération habituelle de chargement LOAD, n'est pas nécessaire, ainsi la lecture est plus rapide.

MIDI FILE DIRECT PLAY

1. Dans l'écran du menu DISK, sélectionnez MIDI FILE DIRECT PLAY.
- L'écran ressemble au suivant.



2. Sélectionnez la case de la liste des morceaux, et utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le nom du fichier à reproduire.
3. Sélectionnez la case PLAY AS GM, et utilisez les boutons ^ et v pour spécifier si oui (ON) ou non (OFF) le morceau sera reproduit en General MIDI (GM).
 - Si des données GENERAL MIDI l'activation/désactivation sont reçues d'un instrument MIDI branché, les données reçues ont priorité.
 - Si la reproduction est exécutée avec le réglage mis sur ON, RE-MAP 3 du mode SOUND est sélectionné pour la sonorité.
4. Appuyez sur le bouton PLAY.
 - La reproduction du morceau sélectionné commence.
 - Pour ajuster les réglages pour chaque partie, appuyez sur le bouton MIXER sur l'écran.
 - Le bouton PLAY devient le bouton STOP. Appuyez sur ce bouton si vous désirez arrêter la reproduction avant qu'elle soit terminée.
 - Vous pouvez utiliser la même méthode pour reproduire d'autres morceaux de la disquette.
 - Le morceau s'arrête lorsque si vous quittez cet affichage pendant la reproduction.

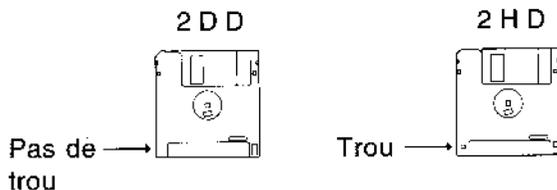
- La reproduction directe n'est possible qu'à partir des disquettes de FORMAT 0. Il n'est pas possible d'effectuer la reproduction directe des disquettes de FORMAT 1.
- **WSA1:** Pour reproduire les disquettes de FORMAT 1, suivez la procédure MIDI FILE LOAD (page 94).

Formatage d'une disquette

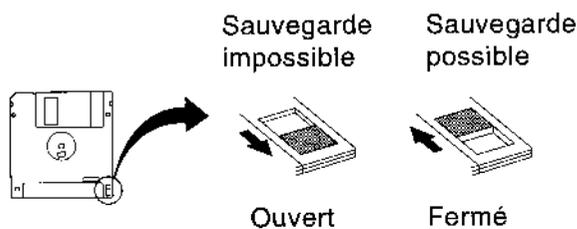
Les disquettes vierges ne peuvent être utilisées qu'après avoir été formatées. Suivez la procédure ci-dessous pour formater de nouvelles disquettes ou effacer le contenu de disquettes enregistrées.

DISK FORMAT

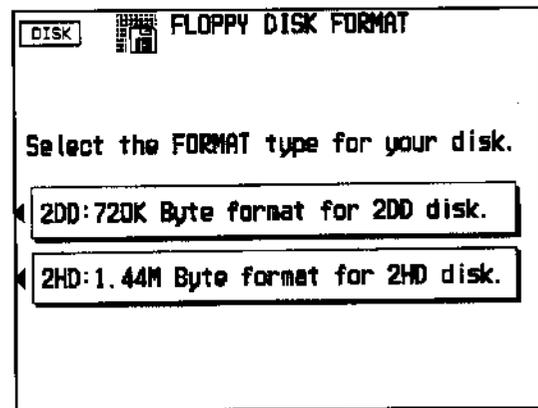
- Cette procédure efface totalement le contenu de la disquette.
- Reformatez une disquette si elle ne peut pas être correctement sauvegardée ou chargée, par exemple après avoir été exposée à un champ magnétique.
- Vous pouvez utiliser des disquettes 3,5 pouces 2DD (720 Ko) ou 2HD (1,44 Mo).
- Vous pouvez utiliser des disquettes 2DD (720 Ko) ou 2HD (1,44 Mo) de 3,5 pouces.
- Veillez à spécifier le type de format qui convient à la disquette.



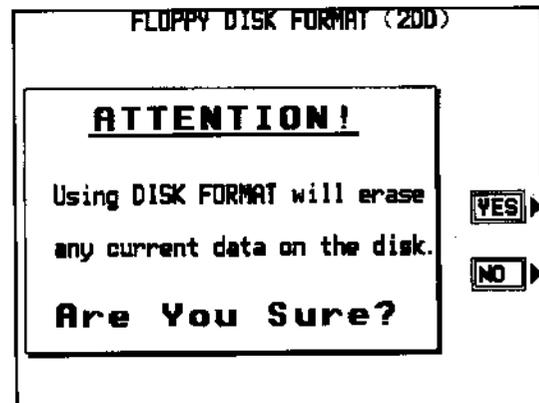
- Bien que les disquettes 2HD contiennent davantage de données et soient plus pratiques pour un chargement et une sauvegarde rapides, les disquettes 2DD sont généralement utilisées sur les instruments de musique. Ainsi, vous ne pourrez pas utiliser vos disquettes 2HD sur d'autres modèles d'instruments de musique.
- Pour formater une disquette, l'encoche de protection doit être fermée, comme sur l'illustration.



1. Insérez la disquette dans la fente du lecteur. Poussez-la jusqu'à ce qu'un déclic se produise.
 2. Dans l'écran du menu DISK, sélectionnez DISK FORMAT.
- L'écran ressemble au suivant.



3. Sélectionnez le type de format (2DD ou 2HD).
- Veillez à sélectionner le type identique à celui de la disquette.
 - L'écran ressemble au suivant.



4. Appuyez sur le bouton YES pour formater la disquette, ou sur NO pour abandonner le formatage.
- Après 1 à 2 minutes, le formatage est terminé et le message "FORMAT COMPLETED!" (formatage terminé) s'affiche.

Sauvegarde de données

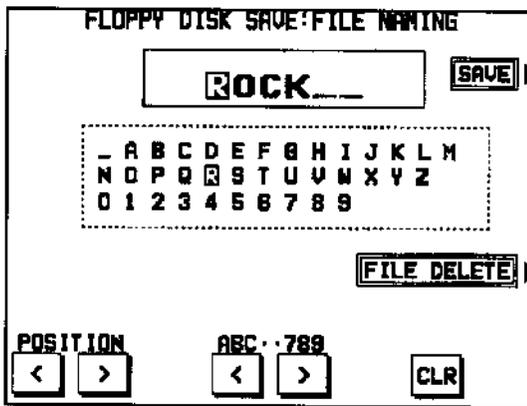
Les données enregistrées et les réglages du panneau de cet instrument peuvent être sauvegardées sur disquette.

- Il est recommandé de sauvegarder les données au format Technics et celles au format Standard MIDI File sur des disquettes différentes.

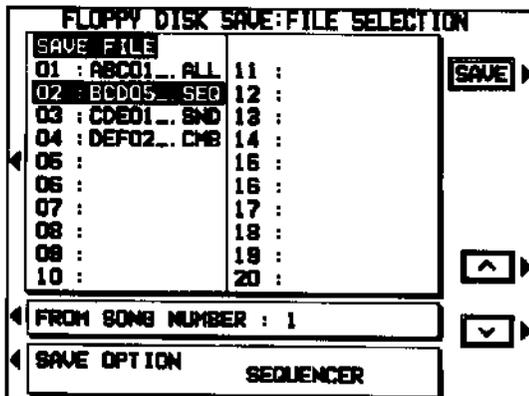
DISK SAVE

Sauvegarde les données se trouvant dans l'instrument au format de fichier Technics sur la disquette.

1. Insérez une disquette formatée dans la fente du lecteur. Poussez-la jusqu'à ce qu'un dé clic se produise.
2. Dans l'écran du menu DISK, sélectionnez DISK SAVE.
- L'écran ressemble au suivant.



3. Donnez un nom au nouveau fichier de données (6 caractères maximum).
 - Utilisez les boutons POSITION pour mettre en surbrillance la position du caractère. Puis utilisez les boutons ABC •• 789 pour choisir le caractère alphanumérique. Répétez ceci jusqu'à ce que le nom soit écrit.
 - Pour effacer le nom, appuyez sur le bouton CLR.
4. Appuyez sur le bouton SAVE.
 - L'écran ressemble au suivant.



5. Sélectionnez la case SAVE FILE. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner un numéro de fichier (01 à 20).
 - Les fichiers dans lesquels des données ont été sauvegardées sont indiqués par le fait qu'un nom de fichier suit leur numéro.
 - Le nombre de fichiers maximum pouvant être sauvegardés peut être inférieur à 20 si vous avez sauvegardé plusieurs morceaux utilisant beaucoup de mémoire.
 - Les disquettes 2HD permettent de sauvegarder davantage de données.
6. Sélectionnez la case SAVE OPTION. Utilisez les boutons ^ et v pour spécifier le type de données que vous souhaitez sauvegarder sur la disquette.

ALL: Toutes les données suivantes de la disquette seront chargées.

SEQUENCER (WSA1): Données SEQUENCER

SOUND: Données SOUND

COMBINATION: Données COMBINATION

PANEL: Réglages du panneau (PART, SYSTEM MIDI, RE-MAP, DRUM MAP, etc. inclus)

MIDI SETTING: Données MIDI dont pour chaque partie et comues

SOUND REMAP: Données RE-MAP

COMBI REMAP: Données COMBINATION RE-MAP

DRUM MAP: Données DRUM MAP

- Le réglage MASTER TUNING n'est pas sauvegardé.
- WSA1: Lorsque OPTION est réglé à SEQUENCER, sélectionnez la case FROM SONG NUMBER. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le numéro de morceau des mémoires du clavier que vous voulez sauvegarder sur la disquette.

- Les données du **SEQUENCER** sont sauvegardées morceau par morceau. Cependant si ALL a été sélectionné pour la SAVE OPTION, les morceaux 1 à 10 de **SEQUENCER** sont sauvegardés instantanément. Dans ce cas, vous pouvez conserver la mémoire en effaçant les morceaux que vous ne désirez pas sauvegarder.

7. Appuyez sur le bouton SAVE.

- L'opération de sauvegarde (SAVE) commence. L'opération de sauvegarde durera pendant 40 seconds en maximum.
- Lorsque cette opération est terminée avec succès, le message "COMPLETED!" (terminé) s'affiche.
- Si vous tentez de sauvegarder des données sur un numéro de fichier dans lequel se trouvent déjà des données, il apparaît sur l'écran une demande de confirmation. Appuyez sur le bouton NO pour abandonner la procédure. Si vous appuyez sur le bouton YES, l'opération de sauvegarde (DISK SAVE) commence.

Chiffre de morceaux qui peuvent être sauvegardés

Si OPTION est mis sur ALL pour tous les morceaux, vous avez 2 comme chiffre de repère des morceaux de sauvegarde sur une disquette 2DD, ou 4 sur une 2HD (**WSA1**: ou moins en fonction de la taille de morceau enregistré dans **SEQUENCER**.)

- Pour économiser l'espace sur la disquette, sélectionnez OPTION appropriée à l'espèce de données pour sauvegarder.

FILE DELETE

Pour effacer un fichier sur disquette, dans l'écran FILE NAMING, appuyez sur le bouton FILE DELETE. Puis dans l'écran FILE SELECTION, sélectionnez le numéro du morceau que vous souhaitez effacer, et appuyez sur le bouton DEL. Une demande de confirmation s'affiche. Appuyez sur YES pour effacer le morceau, ou sur NO pour abandonner la procédure.

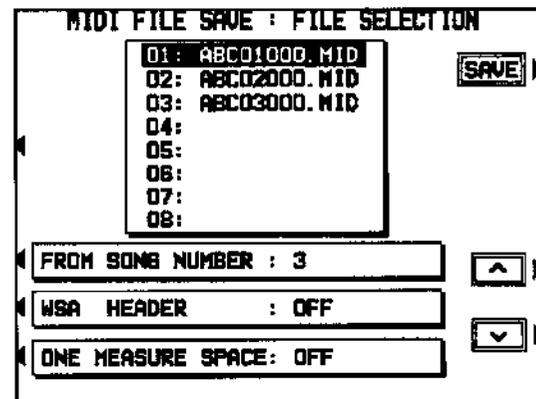
MIDI FILE SAVE (WSA1)

Les données se trouvant dans le **SEQUENCER** de cet instrument peuvent être sauvegardées sur disquette au format Standard MIDI File (SMF). (On sauvegarde généralement les fichiers Standard MIDI Files sur des disquettes 2DD.) Les données ainsi sauvegardées pourront être utilisées sur un autre instrument.

1. Donnez un nom au nouveau fichier de données (8 caractères maximum).
- Utilisez les boutons POSITION pour mettre en surbrillance la position du caractère. Puis utilisez les boutons ABC••789 pour choisir le caractère alphanumérique. Répétez ceci jusqu'à ce que le nom soit écrit.
- Pour effacer le nom, appuyez sur le bouton CLR.
- Évitez d'utiliser les chiffres 01 à 20 comme premiers caractères du nom.

2. Appuyez sur le bouton SAVE.

- L'écran ressemble au suivant.



3. Sélectionnez la case de la liste des fichiers. Utilisez les boutons ^ et v pour sélectionner le nom du fichier dans lequel pour souhaiter sauvegarder les données.
- Pour les sauvegarder dans un nouveau fichier, choisissez une ligne vide.

4. Sélectionnez la case FROM SONG NUMBER. Utilisez les boutons \wedge et \vee pour sélectionner le numéro de morceau des mémoires de l'instrument que vous voulez sauvegarder sur la disquette.

- Les données sont sauvegardées morceau par morceau.

5. Sélectionnez la case WSA HEADER, et utilisez les boutons \wedge et \vee pour sélectionner ON ou OFF.

- Sélectionnez ON, vous pouvez sauvegarder les réglages de sonorités, volume et autres pour chaque partie au début du fichier.

6. Sélectionnez la case ONE MEASURE SPACE, et utilisez les boutons \wedge et \vee pour sélectionner ON ou OFF.

- Lorsque diverses données autres que des données d'interprétation sont enregistrées au début d'un fichier, le début de la reproduction peut être retardé. Cela peut être résolu en insérant une mesure d'espace au début de l'enregistrement. Sélectionnez ON pour insérer une mesure d'espace. Si vous sélectionnez OFF ces données ne seront pas insérées.
- Lorsque ON est sélectionné, un espace est additionné chaque fois qu'un fichier est sauvegardé. Attention, si vous avez déjà sauvegardé un fichier avec une mesure d'espace supplémentaire, sélectionnez OFF avant de le sauvegarder à nouveau.

7. Appuyez sur le bouton SAVE.

- L'opération de sauvegarde (SAVE) commence.
- Lorsque cette opération est terminée avec succès, le message "COMPLETED!" (terminé) s'affiche.
- Si vous tentez de sauvegarder des données sur un numéro de fichier dans lequel se trouvent déjà des données, il apparaît sur l'écran une demande de confirmation pour remplacer les données présentes. Appuyez sur le bouton NO pour abandonner la procédure de sauvegarde.

FILE DELETE

Pour effacer un fichier sur disquette, dans l'écran FILE NAMING, appuyez sur le bouton FILE DELETE. Puis dans l'écran FILE SELECTION, sélectionnez le numéro du morceau que vous souhaitez effacer, et appuyez sur le bouton DEL. Une demande de confirmation s'affiche. Appuyez sur YES pour effacer le morceau, ou sur NO pour abandonner la procédure.

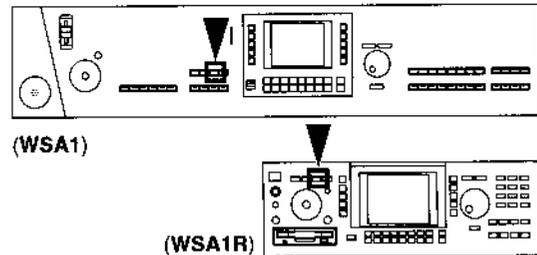
- Lorsque vous effectuez la procédure MIDI FILE SAVE avec le GENERAL MIDI en fonction, la piste 10 doit être utilisée pour les sonorités DRUM.

Chapitre IX MIDI

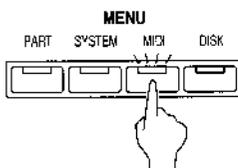
Réglages MIDI

Pour sélectionner les différents réglages servant au fonctionnement MIDI de l'instrument.

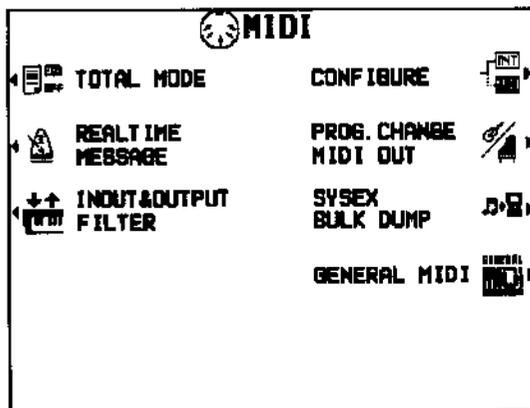
Description de la procédure



1. Dans la section **MENU**, activez le bouton **MIDI**.



- L'écran ressemble au suivant.



2. Sélectionnez un article de menu pour accéder à l'écran de réglage correspondant.

TOTAL MODE (page 101)

Réglage des fonctions communes à toutes les parties.

REALTIME MESSAGES (page 102)

Pour effectuer les réglages des commandes temps réel (REALTIME COMMANDS) et d'horloge (CLOCK).

INPUT&OUTPUT FILTER (page 102)

Divers réglages concernant la transmission et la réception de données.

CONFIGURE

Réglages concernant le routage de chaque partie sur le clavier, ainsi que la transmission de données MIDI et réglages déterminant comment chaque partie est assignée au clavier.

- La procédure est la même que pour les réglages de CONFIGURE de COMBINATION EDIT. (Voir page 46.) Cependant, il n'y a aucun réglage pour ASSIGN, KEY LAYER ou VEL LAYER. En plus, vous pouvez sélectionner parmi PARTs 1 à 32.

PROG. CHANGE MIDI OUT (page 103)

Réglages concernant la transmission des données de changement de programme (PROGRAM CHANGE).

SYSEX BULK DUMP (page 103)

Réglages concernant l'échange de données de SYSTEM EXCLUSIVE.

GENERAL MIDI (page 104)

Réglages General MIDI

3. Effectuez les procédures de réglages (expliquées dans les pages suivantes).

- Les contrôles d'entrée de données peuvent servir à spécifier une valeur lors d'un réglage. (Voir page 7.)

4. Lorsque le réglage des fonctions sera terminé, désactivez le bouton **MIDI**.

Les données REALTIME MESSAGE et SYSEX BULK DUMP ne peuvent pas être échangées par les bornes **MIDI 2**. Utilisez les bornes **MIDI 1** pour les échanger.

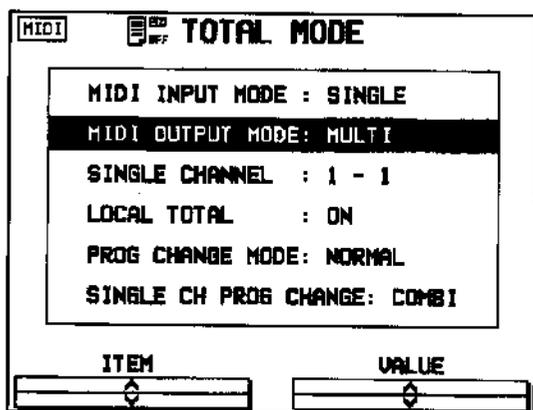
Réglage des fonctions

Sélectionnez la fonction, puis suivez la procédure pour en modifier les réglages.

TOTAL MODE

Pour régler les fonctions communes à toutes les parties.

- Les réglages de chaque partie, tels que le canal MIDI, sont effectués dans l'écran MIXER. (Voir page 53.)



1. Utilisez les boutons CURSOR pour sélectionner un article.

MIDI INPUT MODE

Pour sélectionner le mode de réception des données MIDI.

MULTI: Les données sont reçues sur le canal correspondant de chaque partie.

SINGLE: Les données reçues sur le canal dénommé SINGLE CHANNEL servent comme données de jeu pour l'instrument.

OMNI: Les données de tous les canaux sont traitées comme si elles étaient reçues sur le SINGLE CHANNEL. (Ce mode permet de vérifier commodément les connexions de l'instrument.)

MIDI OUTPUT MODE

Pour sélectionner le mode de transmission des données MIDI.

MULTI: Les données sont transmises sur le canal correspondant de chaque partie.

SINGLE: Les données d'interprétation sont transmises sur le canal spécifié comme SINGLE CHANNEL.

SINGLE CHANNEL

Canal de base choisi lorsque le mode SINGLE est sélectionné (1-1 à 1-16).

- Les prises **MIDI 1** sont utilisées en mode SINGLE.

LOCAL TOTAL

Réglage du contrôle local pour l'instrument entier (ON/OFF).

- Lorsque le réglage est sur OFF, les données d'interprétation ne sont pas reproduites par le générateur de sonorités de votre instrument.

PROG CHANGE MODE

Pour sélectionner le mode PROGRAM CHANGE.

NORMAL: Les numéros PROGRAM CHANGE sont transmis/reçus en fonction des numéros apparaissant sur l'écran.

TECH: Les SOUNDS de la banque ROM sont transmises/reçues en fonction des numéros Technics standardisés. (**WSA1:** Le **SEQUENCER** enregistre et reproduit ces numéros.)

- Même en cas de **RE-MAP**, le numéro original de sonorité est utilisé.

SINGLE CH PROG CHANGE

Pour sélectionner le mode PROGRAM CHANGE lorsque le mode SINGLE est actif.

COMBI: Pendant le jeu en mode COMBI, les numéros de changement de programme du canal SINGLE CHANNEL sont transmis/reçus sous forme de données de changement de combinaison.

SOUND: Pendant le jeu en mode COMBI, les numéros de changement de programme du canal SINGLE CHANNEL sont transmis/reçus sous forme de données de changement de données pour la partie assignée à ce canal.

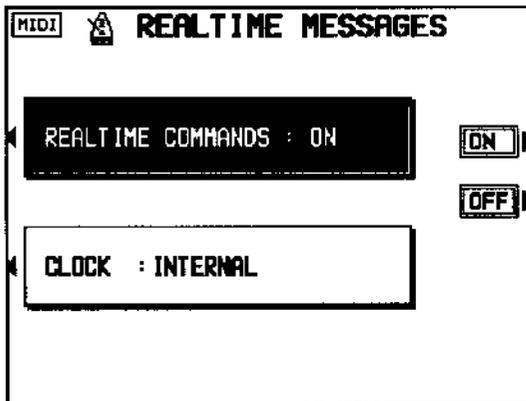
2. Utilisez les boutons VALUE \wedge et \vee pour modifier le réglage.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les autres fonctions, si nécessaire.

REALTIME MESSAGES

Active ou désactive l'échange de données START/STOP (REALTIME COMMANDS) et sélectionne le mode CLOCK (Horloge).

- Les données REALTIME MESSAGE ne peuvent pas être échangées par les bornes MIDI
2. Utilisez les bornes MIDI 1 pour les échanger.



1. Sélectionnez une fonction (REALTIME COMMANDS ou CLOCK).

2. Utilisez les boutons ^ et v ou les boutons ON et OFF pour modifier les réglages.

REALTIME COMMANDS

ON: Les données de marche, arrêt, de reprise (continue) et de Song Position Pointer peuvent être transmises et reçues.

OFF: Ces données ne sont ni transmises ni reçues.

CLOCK

INTERNAL: L'horloge interne de l'instrument sert au contrôle du morceau en lecture. L'horloge de l'instrument connecté est désactivée.

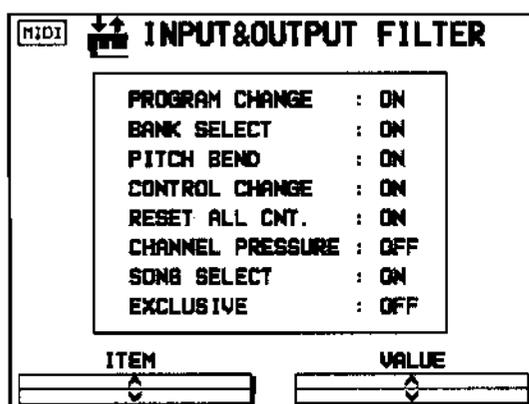
MIDI: L'horloge de l'instrument connecté sert au contrôle du jeu. C'est l'horloge de cet instrument qui est désactivée.

- **WSA1:** Lorsque MIDI est sélectionné, le **SEQUENCER** est désactivé jusqu'à ce qu'un signal d'horloge soit reçu de l'instrument connecté.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les autres fonctions, si nécessaire.

INPUT&OUTPUT FILTER

Divers réglages concernant la transmission et la réception de données.



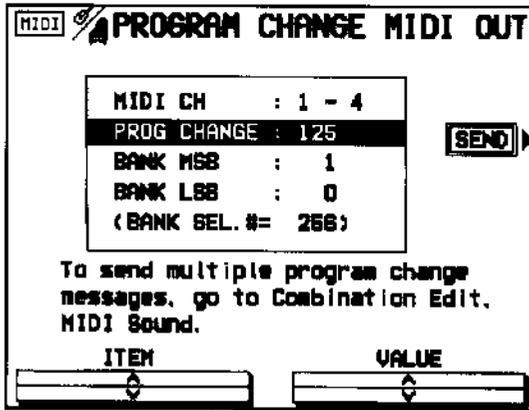
1. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner un article.

2. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour modifier le réglage (ON/OFF).

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les autres noms de commandes, si nécessaire.

PROGRAM CHANGE MIDI OUT

Réglages concernant la transmission des numéros PROGRAM CHANGE.



1. Utilisez les boutons ITEM ^ et v pour sélectionner un article.

MIDI CH

Le canal MIDI pour la transmission des données (1-1 à 1-16, 2-1 à 2-16).

- Cet instrument dispose de deux ensembles de prises MIDI, qui sont différenciées par le premier chiffre (1 ou 2).

PROG CHNAGE

Le numéro de PROGRAM CHANGE à transmettre.

BANK MSB

Réglage de BANK SELECT MSB (0 à 127).

BANK LSB

Réglage de BANK SELECT LSB (OFF, 0 à 127).

- Les numéros de banque figure entre parenthèse ().

2. Utilisez les boutons VALUE ^ et v pour modifier le réglage.

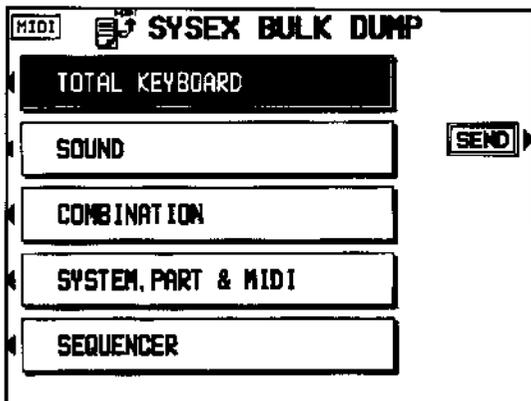
3. Appuyez sur le bouton SEND.

- Les numéros de PROGRAM CHANGE indiqués sont transmis.

SYSEX BULK DUMP

Les données internes à l'instrument peuvent être transmises et reçues d'un autre WSA1/WSA1R ou d'un autre appareil MIDI avec fonction BULK DUMP, sous forme de données de SYSTEM EXCLUSIVE.

- Les sonorités ne sont plus générées par l'instrument pendant cette procédure.
- Les données SYSEX BULK DUMP ne peuvent pas être échangées par les bornes MIDI 2. Utilisez les bornes MIDI 1 pour les échanger.



(WSA1)

■ Transmission

1. Suivez la procédure nécessaire pour préparer l'instrument à recevoir les données.

2. Utilisez les boutons à gauche de l'afficheur pour sélectionner le type de données à transmettre.

3. Appuyez sur le bouton SEND.

- La transmission commence. Pendant cette transmission, la progression est affichée.

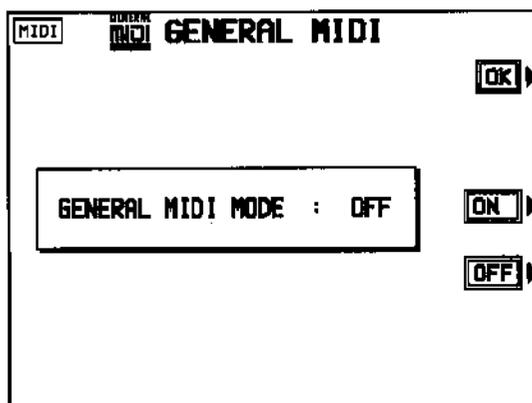
■ Réception

Après avoir accédé à cet écran sur l'instrument, suivez la progression de la transmission sur le côté transmission.

- Pendant la réception, la progression est affichée.

GENERAL MIDI

GENERAL MIDI (GM) est un standard qui permet l'échange de données MIDI entre différents modèles ou appareils de différentes marques. Les numéros de changement de programme et leurs sonorités, sons d'instrument de percussion, numéros de notes correspondants sont des données compatibles entre les équipements utilisant ce standard.



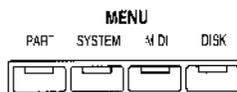
1. Utilisez les boutons ON et OFF pour indiquer si cet instrument doit être compatible ou pas avec les instruments GENERAL MIDI.
 - Si ON est sélectionné, l'état de cet instrument passe à l'état GENERAL MIDI et les sonorités et opérations pouvant être sélectionnées seront limitées. De plus, l'organisation des sons de percussion sur le clavier change dans certains cas.
2. Appuyez sur le bouton OK.
 - Un écran de confirmation apparaît. Appuyez sur YES pour exécuter la fonction ou sur NO pour abandonner.

Attention

Si un morceau précédemment créé avec le GENERAL MIDI désactivé est reproduit avec le GENERAL MIDI activé, les sonorités et la carte des percussions ne seront pas reproduites correctement. Ceci est vrai également lorsqu'un morceau précédemment créé avec le GENERAL MIDI activé est reproduit avec le GENERAL MIDI désactivé.

Initialisation MIDI d'urgence

Lors de l'interprétation de MIDI, vous pouvez vous sauver d'une situation indésirable telle qu'une émission de son sans arrêt, pour cela, pressez les quatre boutons **MENU** (**PART**, **SYSTEM**, **MIDI** et **DISK**) simultanément pour activer l'initialisation MIDI d'urgence.



Dans ce cas, les événements provoqués sont suivants:

MIDI OUT: Les données ALL NOTE OFF, RESET ALL CONTROLLER sont envoyées par tous les canaux MIDI OUT.

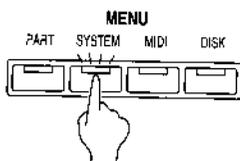
MIDI IN: Les données NOTE et CONTROLLER reçues sont annulées.

Initialisation

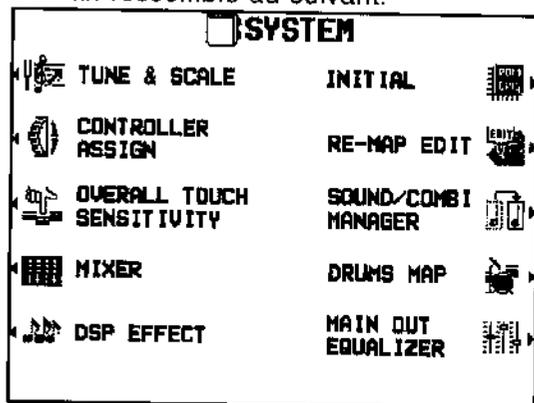
Cet instrument dispose de plusieurs fonctions programmables et mémoires de sauvegarde. Vous pouvez revenir aux réglages et à la mémorisation telle qu'elle a été programmée en usine.

INITIAL

1. Dans la section **MENU**, activez le bouton **SYSTEM**.



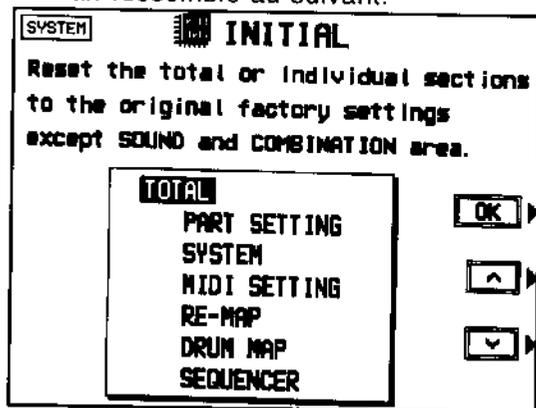
- L'écran ressemble au suivant.



(WSA1)

2. Sélectionnez **INITIAL**.

- L'écran ressemble au suivant.

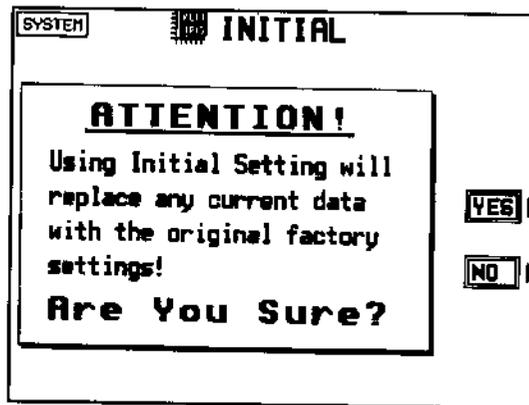


(WSA1)

3. Utilisez les boutons **^** et **v** pour indiquer quelles mémoires doivent être initialisées.

4. Appuyez sur le bouton **OK**.

- Un écran de confirmation apparaît. Appuyez sur **YES** pour exécuter l'initialisation ou sur **NO** pour abandonner la procédure.



- Si vous appuyez sur **YES** l'initialisation commence. Lorsqu'elle est terminée, l'instrument revient au mode de jeu normal.
- Les données **SOUND** et **COMBINATION** restent intactes.
- Vous pouvez aussi réinitialiser complètement tous les réglages de l'instrument, en suivant cette procédure: Appuyez une fois sur le bouton **POWER** pour éteindre l'instrument. Puis tout en appuyant simultanément sur les boutons **REAL-TIME CREATOR 1, 2 et 3 (WSA1)**, ou le bouton **1-6 de REALTIME CREATOR** et **RESET (WSA1R)**, remettez l'instrument sous tension. (Les données **SOUND** et **COMBINATION** restent intactes.)

A propos de la mémoire de sécurité

Les réglages du panneau et MIDI, etc. restent en mémoire pendant environ une semaine après mise hors tension de l'instrument.

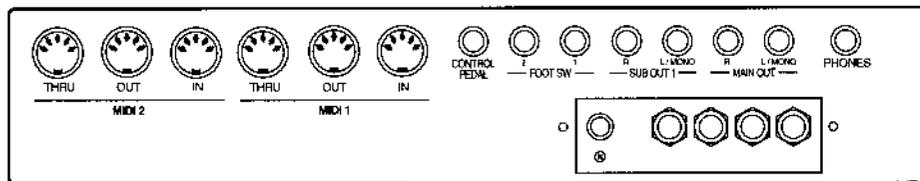
WSA1: Les données **SEQUENCER** restent mémorisées pendant environ 80 minutes.

- Si vous souhaitez garder le contenu de ces mémoires, avant d'éteindre l'instrument, utilisez la procédure de sauvegarde (**SAVE**) pour mémoriser les données sur disquette de façon à pouvoir les rappeler ultérieurement.
- La mémoire de sécurité ne fonctionne que si l'instrument est resté sous tension pendant au moins 10 minutes.
- Les données **SOUND** et **COMBINATION** ne sont pas effacées lorsque le courant est coupé, ou même après une longue durée. Si vous désirez remettre les banques **USER** aux pré-réglages d'usine, effectuez la procédure **DISK LOAD** pour charger les données **SOUND/COMBI** de la disquette accessoire.

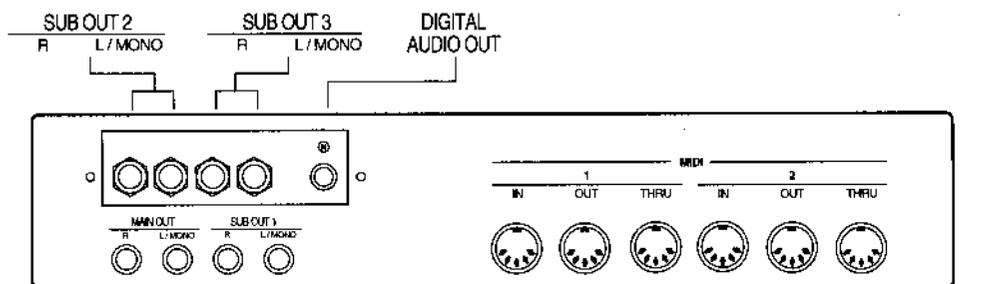
Connexion et Options

Connexion (en face arrière)

[WSA1]



[WSA1R]



MIDI

Ces prises servent à la connexion d'autres instruments MIDI.

CONTROL PEDAL (WSA1)

La pédale d'expression optionnelle SZ-E2 (vendue séparément) peut se brancher dans cette prise pour contrôler diverses fonctions. (Voir page 52.)

FOOT SW1, 2 (WSA1)

La pédale interrupteur optionnelle SZ-P1 (vendue séparément) peut se brancher dans ces prises pour contrôler diverses fonctions. (Voir page 52.)

- Le réglage polarité peut être ajuster. (Voir page 52.)

SUB OUT1 (niveau d'entrée 1,5 Vrms, 600Ω)

Cette prise est une sortie auxiliaire. Pour la sortie des signaux mono, branchez l'appareil sur la prise **L/MONO**. (Pas sur la prise **R**.)

MAIN OUT (niveau d'entrée 1,5 Vrms, 600Ω)

Cette prise est la sortie principale. Pour la sortie des signaux mono, branchez l'appareil sur la prise **L/MONO**. (Pas sur la prise **R**.)

PHONES (WSA1)

Pour brancher un casque.

- **WSA1R**: Cette prise se trouve en face avant.

- Lorsqu'une carte Output Expansion Board **SY-ES1** (vendue séparément) a été installée

SUB OUT2, SUB OUT3 (niveau de sortie 1,5 Vrms, 600Ω)

Ces prises sont des sorties auxiliaires. Pour la sortie des signaux mono, branchez l'appareil sur la prise **L/MONO**. (Pas sur la prise **R**.)

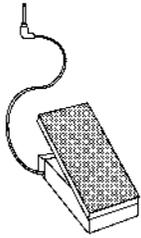
DIGITAL AUDIO OUT (standard S/PDIF)

Les signaux stéréo provenant de la sortie principale sont émis sous forme de signaux numériques à travers un connecteur. Branchez un appareil DAT par exemple à cette prise.

Sampling frequency: 44.1 kHz
Number of quantizing bits: 20 bit/linear
Channels: 2 channels (stereo)
Connector: RCA pin jack

- L'installation de la carte Output Expansion Board doit être effectuée par votre revendeur.

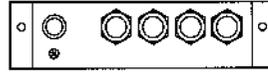
Options vendues séparément



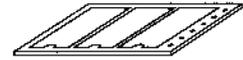
SZ-E2 (WSA1)
Pédale d'expression



SZ-E1 (WSA1)
Pédale interrupteur



SY-ES1
Output Expansion Board
(Carte d'extension de sortie)



Série **SY-EW**
Wave Expansion Board
(Carte d'extension d'onde)

Symptômes qui semblent être dus à un problème

Certains symptômes qui peuvent apparaître pendant que vous jouez du clavier Technics pourraient faire penser qu'il y a un problème.

	Symptôme	Remède
Sonorités et effets	Mauvais fonctionnement des boutons, des touches, etc.	<ul style="list-style-type: none"> • Mettez le bouton POWER hors fonction, puis remettez le en service. Si le problème n'est pas réglé, remettez le bouton POWER hors fonction. Puis tout en appuyant simultanément sur les boutons REALTIME CREATOR 1, 2 et 3 (WSA1), ou les boutons 1-6 de REALTIME CREATOR et RESET (WSA1R), remettez l'instrument sous tension.
	Aucun son n'est pas produit malgré l'enfoncement de la touche.	<ul style="list-style-type: none"> • Le VOLUME est mis au niveau minimum. Réglez le volume approprié avec le curseur VOLUME. • Les volumes pour les parties choisies sont réglés au niveau minimum. A l'aide des boutons de balance, réglez les volumes des parties correspondant aux niveaux appropriés. (Voir la page 53.) • Le local control pour la partie jouée du clavier est réglé à OFF. Le régler à ON. (Voir la page 101.)
	Seul la sonorité des percussions est produite en jouant sur le clavier.	<ul style="list-style-type: none"> • La banque DRUM est sélectionnée.
	WSA1 : Le volume est très faible lorsque vous jouez sur le clavier.	<ul style="list-style-type: none"> • Le volume du SEQUENCER est réglé très bas. Suivez la procédure INITIAL pour ré-initialiser les réglages. (Voir la page 105.)
	Il est impossible de sélectionner certaines sonorités.	<ul style="list-style-type: none"> • Lorsque le statut GENERAL MIDI est activé, les sonorités pouvant être sélectionnées et les opérations pouvant être exécutées sont limitées. Désactivez le statut GENERAL MIDI pour remettre l'appareil en fonctionnement normal. (Voir la page 104.)
	WSA1 : La sonorité que vous entendez est différente de la sonorité que vous avez sélectionnée.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceci se produit quelquefois lorsque vous reproduisez des données de SEQUENCER qui ont été créées sur un modèle de série PR différent, ou lorsque des données MIDI provenant d'un instrument raccordé sont reçues. Sélectionnez à nouveau les sonorités désirées.
	Vous avez essayé sans succès de mémoriser une sonorité éditée.	<ul style="list-style-type: none"> • Vous ne pouvez pas enregistrer a sonorité lorsque MEMORY PROTECT est réglé à ON; le régler à OFF. (Voir page 58.)

	Symptôme	Remède
SEQUENCER (WSA1)	L'enregistrement n'est pas possible.	<ul style="list-style-type: none"> • La capacité de mémoire restante du SEQUENCER est 0. Effacez le contenu au moyen de la fonction TRACK CLEAR ou SONG CLEAR. (Voir la page 82.)
	L'enregistrement pour plusieurs pistes ne fonctionne pas.	<ul style="list-style-type: none"> • La piste à reproduire est sélectionnée mais le bouton START/STOP n'est pas encore mis en fonction. Pour enregistrer sur une piste tout en écoutant à l'autre, pressez le bouton START/STOP pour commencer à la reproduction.
Lecteur-enregistreur de disquette	Le lecteur émet un bruit durant l'enregistrement ou la lecture.	<ul style="list-style-type: none"> • Cela se produit quand le lecteur lit une disquette. C'est tout à fait normal.
	Après avoir opérée la procédure de chargement des données de la disquette de mémoire, les données dans l'instrument sont effacées.	<ul style="list-style-type: none"> • Lors d'une opération de chargement depuis une disquette de mémoire, la mémoire de l'instrument passe à celle des données de la disquette de mémoire. Si vous souhaitez conserver un morceau enregistré dans la mémoire de l'instrument, le sauvegarder sur une disquette de mémoire avant l'opération de chargement. (Voir la page 97.)
Divers	Apparition de parasites provenant d'une radio ou d'un téléviseur.	<ul style="list-style-type: none"> • Ce phénomène peut se produire lorsque des appareils électriques tels qu'une radio ou un téléviseur sont utilisés à proximité de l'instrument. Ecartez ces appareils plus loin de l'instrument. • Il se peut que le son provienne d'une station ou d'un radio amateur se trouvant à proximité. Si le son devient vraiment gênant, consulter un concessionnaire ou un centre de service après-vente.
	Le boîtier chauffe pendant l'utilisation.	<ul style="list-style-type: none"> • Cet instrument possède une alimentation incorporée qui peut chauffer légèrement le boîtier. Il n'y a pas de raison à s'inquiéter.

Messages d'erreurs

N°	Contenu
00	Les informations contenues dans la disquette sont destinées à un autre instrument.
01	Une erreur s'est produite pendant la procédure de chargement Essayez encore!
02	Il n'y a pas de disquette dans le lecteur.
03	Le fichier que vous avez essayé de charger est vide!
05	Une erreur s'est produite pendant la procédure de sauvegarde. Essayez encore!
06	La disquette que vous utilisez est protégée contre l'écriture! Otez la protection de la disquette et recommencez!
07	La disquette que vous utilisez est saturée. Utilisez une autre disquette!
08	Une erreur s'est produite pendant la procédure de formatage. La disquette que vous utilisez est peut être détériorée. Essayez de formater une autre disquette.
10	Ces données sont protégées contre la copie!
20	Je ne peux pas charger le SEQUENCER que vous me demandez! Cela est certainement dû à une perte de données ou à une détérioration de la disquette.
21	Mémoire saturée!
28	Cette séquence est trop longue pour pouvoir être sauvegardée sous le format MIDI File.
29	La séquence MIDI File que vous essayez de charger est trop longue pour ma capacité de mémoire et je ne peux pas vous l'interpréter. J'ai ré-initialisé la mémoire de mon séquenceur.
40	Le code d'identification (ID) de données de Système Exclusif ne correspond pas au mien. Ces données ne sont pas destinées à un WSA !
41	Une erreur s'est produite pendant la réception des données de Système Exclusif. Il se peut que les données transmises soient incomplètes. Recommencez, s'il vous plaît!
42	Une erreur s'est produite lors de la transmission des données de Système Exclusif. Les données n'ont pas été reçues correctement. Recommencez, s'il vous plaît!
58	Le morceau que vous avez essayé de charger dépasse la capacité de mémoire du WSA et ne peut donc pas être chargé. La mémoire de morceau sélectionnée a été effacée. Effacez les morceaux existants de la mémoire de l'instrument en utilisant la fonction SONG CLEAR pour pouvoir disposer de davantage de mémoire, et essayez à nouveau.

Index

A	
ADVANCE/DELAY	83
Afficheur	6
AFTER TOUCH	9
AFTER TOUCH SET	90
AMPLITUDE	30

B	
BANK	4
BEND RANGE	63

C	
Caractéristiques	113
CLOCK	102
COMBI (EDIT)	41
COMBI (PLAY)	12
COMBINATION GROUP	12
COMPARE	17, 42
CONFIGURE	46
Connexion	106
CONTROLLER ASSIGN	52
CONTROL PEDAL (WSA1)	106
CYCLE PLAY	72
CYCLE RECORD	70

D	
DATA LOAD FILTER	58
Dial d'entrée de données	7
DIGITAL EFFECT	33
DISK	92
DISK FORMAT	96
DISK LOAD	93
DISK SAVE	97
DRAWBAR	9
DRIVER	19
DRUM EDIT	39
DRUMS MAP	59
DSP EFFECT	34, 54, 60

E	
EDIT (COMBI)	41
EDIT (SEQUENCER)	76
EDIT (SOUND)	16
EFFECT	60
ENTER	7
EXIT	7

F	
FILTER	27
FINE TUNE	63
FOOT SW 1,2 (WSA1)	106

G	
GENERAL MIDI	104

I	
INITIAL	105
INPUT&OUTPUT FILTER	102
INTERNAL SOUND (COMBINATION EDIT)	42
INTERNAL SOUND (PART)	63

K	
KEY SCALING	51
KEY SHIFT	63

L	
Lecteur-enregistreur de disquette	91

M	
MAIN OUT	106
MAIN OUT EQUALIZER	60
MASTER RECORD	75
MASTER TUNE	51
MEASURE COPY	85
MEASURE DELETE	86
MEASURE ERASE	86
MEASURE INSERT	87
MEDLEY	89
Mémoire de sécurité	105
MENU	5
Messages d'erreurs	108
MIDI	100
MIDI FILE DIRECT PLAY	95
MIDI FILE SAVE (WSA1)	98
MIDI FILE LOAD (WSA1)	94
MIDI OUTPUT FILTER	65
MIXER	53
MODELING	18
MODULATION 1, 2	14

N	
NOTE CHANGE	83
NOTE EDIT	77

O

ON/OFF 71
 Options 107
 OUTPUT EXPANSION BOARD 106
 OVERALL TOUCH SENSITIVITY (WSA1) 52

P

PAGE 6
 PAN 53
 PANEL WRITE 85
 PART 62
 Pédale d'expression 107
 Pédale interrupteur 107
 PHONE 106
 PITCH 24
 PITCH BEND 14
 PLAY MODE 4
 PROGRAM CHANGE MIDI OUT 103

Q

QUANTIZE 80

R

REALTIME CONTROLLER (WSA1) 15
 REALTIME CREATOR 15
 REALTIME MESSAGE 102
 REALTIME RECORD 68
 RESET (REALTIME CREATOR) 15
 RESET (SEQUENCER) 71
 RESONATOR 21
 RE-MAP 4
 RE-MAP EDIT 56

S

SEQUENCER 66
 SONG CLEAR 82
 SONG COPY 84
 SONG SELECT/NAME 67
 SOUND (EDIT) 16
 SOUND (PLAY) 8
 SOUND/COMBI MANAGER 57
 SOUND GROUP 8

 Standard MIDI File 91
 START/STOP 71
 STEP RECORD 73
 SUB OUT 1 106
 Symptômes qui semblent être dus à un problème 108
 SYSEX BULK DUMP 103
 SYSTEM 50

T

TECHNICS File 91
 TONE 17
 TONE LAYER 22
 TONE TEMPLATE 19
 TOTAL MODE 101
 TOUCH VELOCITY 52
 TRACK ASSIGN 88
 TRACK CLEAR 82
 TRACK MERGE 84
 TRANSPOSE 81
 TUNE & SCALE 51

U

USER 1, 2 4

V

VELOCITY CHANGE 81

W

WAVE EXPANSION BOARD 5

Caractéristiques

		WSA1	WSA1R
KEYBOARD		61 KEYS (WITH INITIAL/AFTER TOUCH)	
SOUND GENERATOR		ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS	
MAXIMUM NUMBER OF NOTES PRODUCED SIMULTANEOUSLY		64 NOTES (32 PARTS MAX.)	
SOUND		PRESET (ROM): 256 SOUNDS + 16 DRUM KITS, 128 COMBINATIONS USER: 256 SOUNDS + 4 DRUM KITS, 128 COMBINATIONS RE-MAP: 1, 2, 3 (GENERAL MIDI)	
BANK		USER 1, 2, ROM/EXT	
CONTROLLER		REALTIME CONTROLLER, REALTIME CREATOR, PITCH BEND WHEEL, MODULATION WHEEL 1, 2	REALTIME CREATOR
EDIT	SOUND	MODELING, TONE LAYER, PITCH, FILTER, AMPLITUDE, DIGITAL EFFECT, DSP EFFECT, CONTROLLER	
	COMBINATION	INTERNAL SOUND, MIDI SOUND, CONFIGURE, MIXER, DSP EFFECT	
DIGITAL EFFECT		12 TYPES	
DSP EFFECT		EFFECT 44 TYPES, REVERB 12 TYPES	
SEQUENCER		16 TRACKS RESOLUTION: 96 PULSES PER QUARTER-NOTE STORAGE CAPACITY: APPROX. 47000 NOTES (10 SONGS MAX.) INPUT MODES: REALTIME RECORD, STEP RECORD, MASTER RECORD FUNCTIONS: SONG SELECT/NAME, EDIT, TRACK ASSIGN, AFTER TOUCH SET, MEDLEY	
PART		INTERNAL SOUND, CONFIGURE, MIDI OUTPUT FILTER, MIXER, DSP EFFECT	
SYSTEM		TUNE & SCALE, OVERALL TOUCH SENSITIVITY (WSA1), CONTROLLER ASSIGN, MIXER, DSP EFFECT, INITIAL, RE-MAP EDIT, SOUND/COMBI MANAGER, DRUMS MAP, MAIN OUT EQUALIZER	
DISK		BUILT-IN 3.5 inch FLOPPY DISK DRIVE FOR 2HD (1.44 MB), 2DD (720 KB) DISK LOAD, DISK SAVE, MIDI FILE DIRECT PLAY, DISK FORMAT, LOAD SINGLE SOUND, LOAD SINGLE COMBINATION	
MIDI		TOTAL MODE, REALTIME MESSAGE, INPUT&OUTPUT FILTER, PROGRAM CHANGE MIDI OUT, SYSEX BULK DUMP, GENERAL MIDI	
DISPLAY		LCD (320 x 240 DOTS), PAGE, CONTRAST, EXIT	
OTHERS		VOLUME, DATA ENTRY DIAL/KEYS, COMPARE	
TERMINALS		PHONES, MAIN OUT (R, L/MONO), SUB OUT (R, L/MONO), FOOT SW 1, 2, CONTROL PEDAL, MIDI (IN, OUT, THRU) x 2	PHONES, MAIN OUT (R, L/MONO), SUB OUT (R, L/MONO), MIDI (IN, OUT, THRU) x 2
POWER REQUIREMENT		110 W, 100 W (CANADA), 80 W (U.S.A. AND MEXICO)	23 W, 35 W (NORTH AMERICA)
		AC120/220/240V 50/60 Hz AC120V 60 Hz (NORTH AMERICA AND MEXICO) AC230V 50/60 Hz (NEW ZEALAND AND PHILIPPINES) AC230-240V 50/60 Hz (EUROPE)	
DIMENSIONS (WxHxD)		105.5 cm x 11.5 cm x 35.2 cm (41-17/32" x 4-17/32" x 13-27/32")	48.2 cm x 14.1 cm x 25.2 cm 18-31/32" x 5-17/32" x 9-15/16"
NET WEIGHT		13 kg (28.7 lbs.)	6.5 kg (14.3 lbs.)
ACCESSORIES		AC CORD, DEMO DISK	AC CORD, MIDI CABLE, DEMO DISK

Design and specifications are subject to change without notice.

Technics

Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.
Central P.O. Box 288, Osaka 530-91, Japan

Printed in Japan
Imprimé au Japon

FRANÇAIS

QQTG0367A
Se0995F0