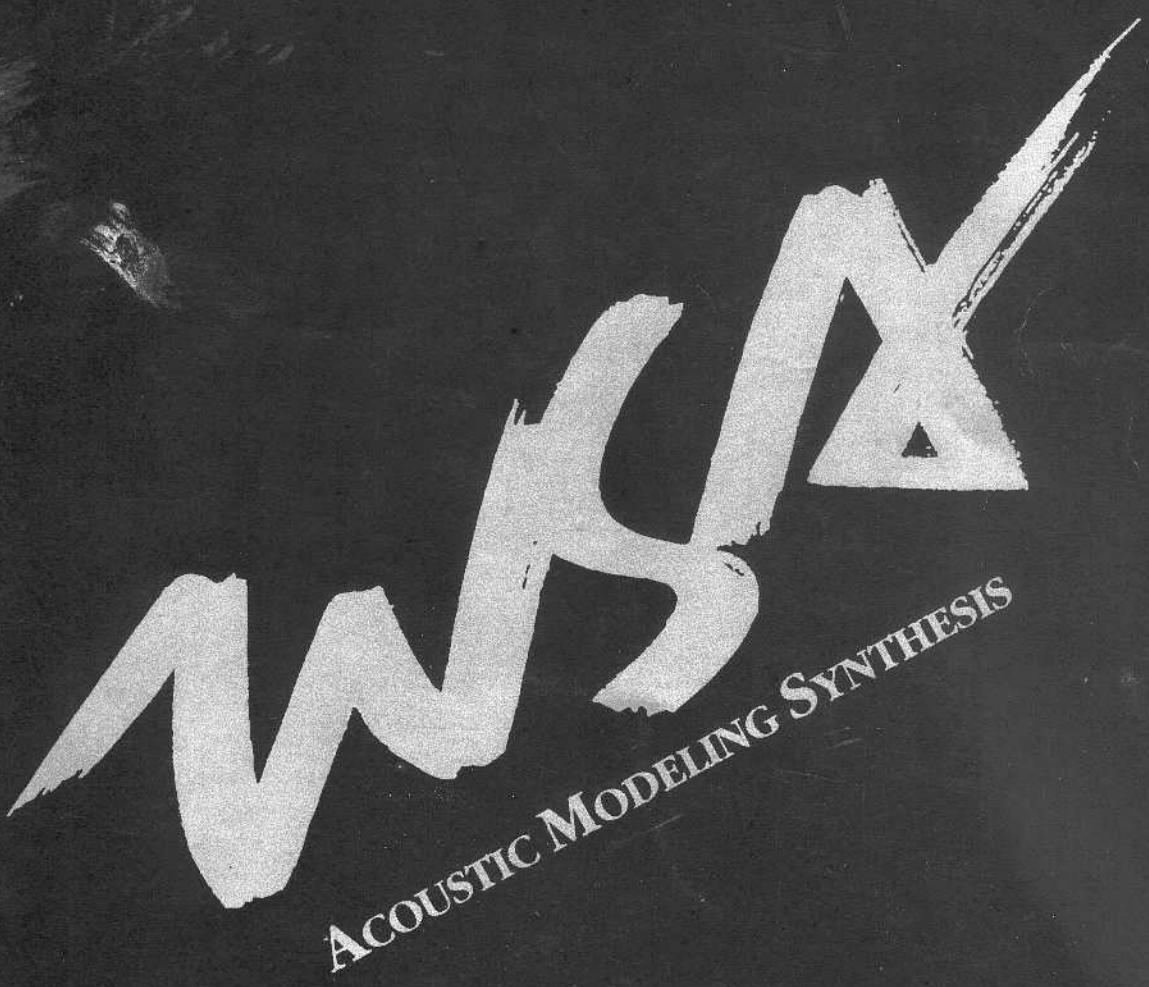
Technics

SYNTHESIZER

SX-WSA1
SX-WSA1R



FONCTIONS DE BASE

FRANÇAIS

QQTG0366A

Technics

MANUEL D'UTILISATION
FONCTIONS DE BASE

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

Attention

Tension (à l'exception de l'Amérique du Nord, du Mexique, de la Nouvelle-Zélande, des Philippines et de l'Europe)
Avant de mettre cet appareil sous tension, s'assurer que le sélecteur de tension situé sur le panneau arrière est réglé sur la tension locale. Pour régler le sélecteur de tension, utilisez un tournevis.

Avant toute utilisation, prière de lire l'avertissement apparaissant à la page 2.

Avant de commencer à jouer

Il est recommandé de lire attentivement ce manuel d'utilisation afin de profiter agréablement et longtemps de cet instrument, et de vous familiariser avec les remarquables possibilités du **WSA1** (Synthétiseur)/**WSA1R** (Module de Synthétiseur).

Ce mode d'emploi est composé de trois volumes.

FONCTIONS DE BASE	Ce volume comprend une explication des procédures de base et de quelques points importants qui vous seront utiles pour l'utilisation complète de l'instrument.
APPLICATIONS PRATIQUES	Ce volume vous apporte une description détaillée de toutes les fonctions de l'instrument.
REFERENCE GUIDE	Guide de référence pour les réglages des sonorités, etc.

Table des matières

Qu'est-ce que l'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS? 4
Comment ça marche 4
Contrôle en temps réel de l'articulation et de l'édition des sonorités 5
Des sonorités encore inconnues 5
Une polyphonie totale de 64 notes pour une orchestration MIDI des plus complètes 5
Un contrôle encore plus souple de vos compositions 6

Principes de fonctionnement 7
La structure d'émission sonore 7
Paramètres de Modélisation Acoustique 8
Structure du Mode Son 9
Parties du générateur sonore 10

Contrôleurs et fonctions (WSA1) 12

Contrôleurs et fonctions (WSA1R) 14

Avant de jouer (WSA1) 16

Avant de jouer (WSA1R) 17

Écoute de la disquette de démonstration 18

Techniques de jeu des sonorités 20
REALTIME CONTROLLER (**WSA1**) 22
REALTIME CREATOR 23
Commands sur l'écran de départ 24

Pour jouer des combinaisons de sonorités 25

Enregistrement d'une séquence (WSA1) 27
Exemples d'application 27
Exemple d'enregistrement 28
Reproduction (lecture) 31

Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce 32

À propos du MIDI 34
Prises MIDI 34
Exemple de connexions 34
Canaux MIDI 35
Types de données MIDI 35
GENERAL MIDI 36

Remarques concernant l'installation du WSA1R 37



ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS

*Qu'est-ce que l'*ACOUSIC MODELING SYNTHESIS*?*

Pour comprendre les principes de fonctionnement de l'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS, il faut connaître la nature même du son acoustique. Car cette innovation révolutionnaire simule en fait la manière dont les sonorités sont créées sur un instrument acoustique—mais électroniquement. Dans l'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS, le tone formant la base de la sonorité est produit par une onde d'échantillonnage, et la sonorité est alors simulée par le traitement du signal numérique de sa partie résonante. Ainsi, toute la subtilité des transitions, des nuances et même les évolutions sonores les plus complexes seront artistiquement reproduites sans aucune détérioration du réalisme musical. Il en résulte une sonorité possédant le "feeling" des instruments acoustiques.

Comment ça marche

A la base, les sons émis par un instrument acoustique sont le résultat d'une excitation mécanique produite par exemple par un archet ou une embouchure transmise à un résonateur (cordes ou tube). Avec une guitare, par exemple, le médiator ou les doigts du musiciens représentent le déclencheur (Driver) et la corde est le résonateur. De la même manière l'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS **Technics** recrée ce processus grâce à des algorithmes sophistiqués. Ainsi, changer la position d'une corde, le doigté ou jouer sur les effets, ce qui n'est pas possible avec les synthétiseurs conventionnels, est désormais reproduit en temps réel de façon très réaliste. Seul Technics offre cette liberté d'articulation associée à des échantillons d'un superbe réalisme.

Contrôle en temps réel de l'articulation et de l'édition des sonorités

L'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS **Technics** vous donne un contrôle total. Presque tous les paramètres de modélisation sont accessibles en temps réels grâce à des contrôleurs pratiques tels que molettes, Realtime Controller (Contrôleur en temps Réel), Realtime Creator (Créateur en Temps Réel), Toucher, etc. De plus, en utilisant le Contrôleur ou le Créateur en Temps Réel le long de l'axe X-Y vous pouvez contrôler jusqu'à six ensembles de paramètres pour chaque son. Et, pour obtenir un contrôle encore plus souple, le bouton Realtime Creator conserve la dernière position de réglage, alors que le Realtime Controller revient en position neutre.

Ceci rend possible le contrôle, par exemple, du point de frappe sur un instrument à percussion, de l'angle de souffle sur l'embouchure d'une flûte, ou de l'embouchure idéale pour obtenir le son de trompette désiré. Ces contrôleurs vous donnent la liberté de vous exprimer totalement. Votre musique et votre créativité ne seront plus limitées que par votre imagination.

Des sonorités encore inconnues

L'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS **Technics** vous donne également la possibilité de créer une palette sonore virtuellement illimitée. Pour la première fois, vous n'êtes plus restreint par votre instrument. Imaginez, vous avez désormais un contrôle total sur le déclencheur (Driver) et le résonateur. Ceci permet de former des combinaisons sonores uniques comme un tom "fusant" dans une basse percutée ou de remplacer la corde d'une guitare (le résonateur) par un cylindre. Encore plus étonnant, vous pouvez aussi construire des instruments virtuels, qui ne pourraient exister réellement.

Une polyphonie totale de 64 notes pour une orchestration MIDI des plus complètes

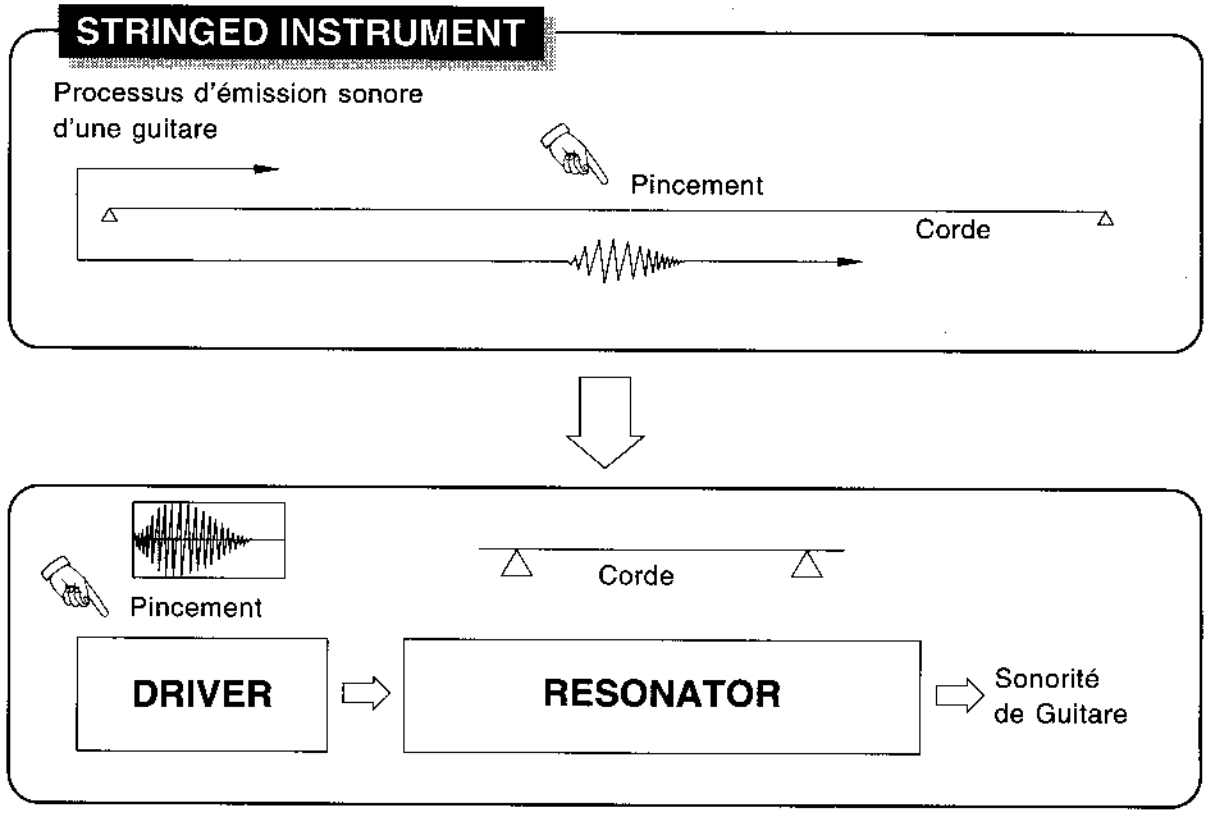
Grâce aux possibilités créatrices offertes par l'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS **Technics**, il serait vraiment dommage de ne pas avoir une polyphonie suffisante. C'est pourquoi ce synthétiseur dispose non pas d'une mais de 64 notes de polyphonie—le point culminant en matière de recherche avancée sur les LSI. Avec une polyphonie de 64 notes, vous possédez tout ce qu'il faut pour créer vos propres compositions à un niveau professionnel.

Un contrôle encore plus souple de vos compositions

L'ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS **Technics** dispose d'un Séquenceur 16 pistes sophistiqué aux caractéristiques professionnelles. De plus, deux ensembles de prises MIDI (**IN/OUT/THRU**) peuvent gérer jusqu'à 32 Parts MIDI. Si vous ajoutez la carte optionnelle "Wave Expansion", vous pouvez accéder à encore plus de sources sonores (Drivers). Pour le travail en studio professionnel ou sur scène, ce synthétiseur peut être équipé d'une carte de sortie optionnelle "Output Expansion" qui lui rajoute une sortie ligne numérique simple et des sorties auxiliaires analogiques doubles pour l'enregistrement numérique sur DAT et MTR. Quoi d'autre encore? Son large écran graphique LCD vous permet d'élaborer visuellement votre propre musique en ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS.

Principes de fonctionnement

La structure d'émission sonore

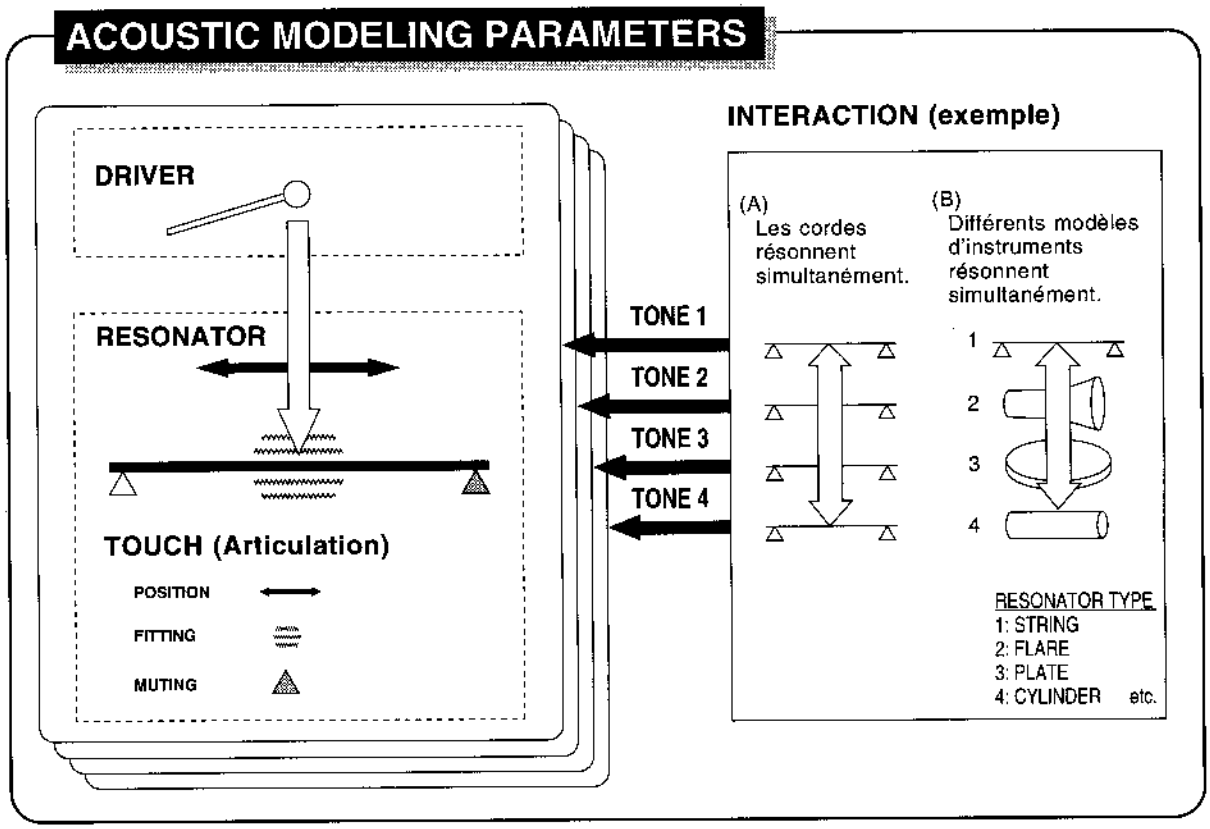


Illustr. I.

L'**Illustr. I** montre un exemple simplifié du procédé par lequel le son est émis par une guitare. Lorsqu'une corde est pincée, la vibration se déplace dans les deux sens sur la corde. La vibration se divise et décroît en s'éloignant de la source, puis elle rebondit en atteignant la fin de la corde, éventuellement les vibrations se croisent, ce qui provoque des résonances et des interférences.

Modelée d'après ce principe, l'**ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS Technics** synthétise électroniquement ces processus par des algorithmes. Ici le Déclencheur (Driver) est représenté par le doigt frottant la corde et le Résonateur correspond au procédé décrit.

Paramètres de Modélisation Acoustique

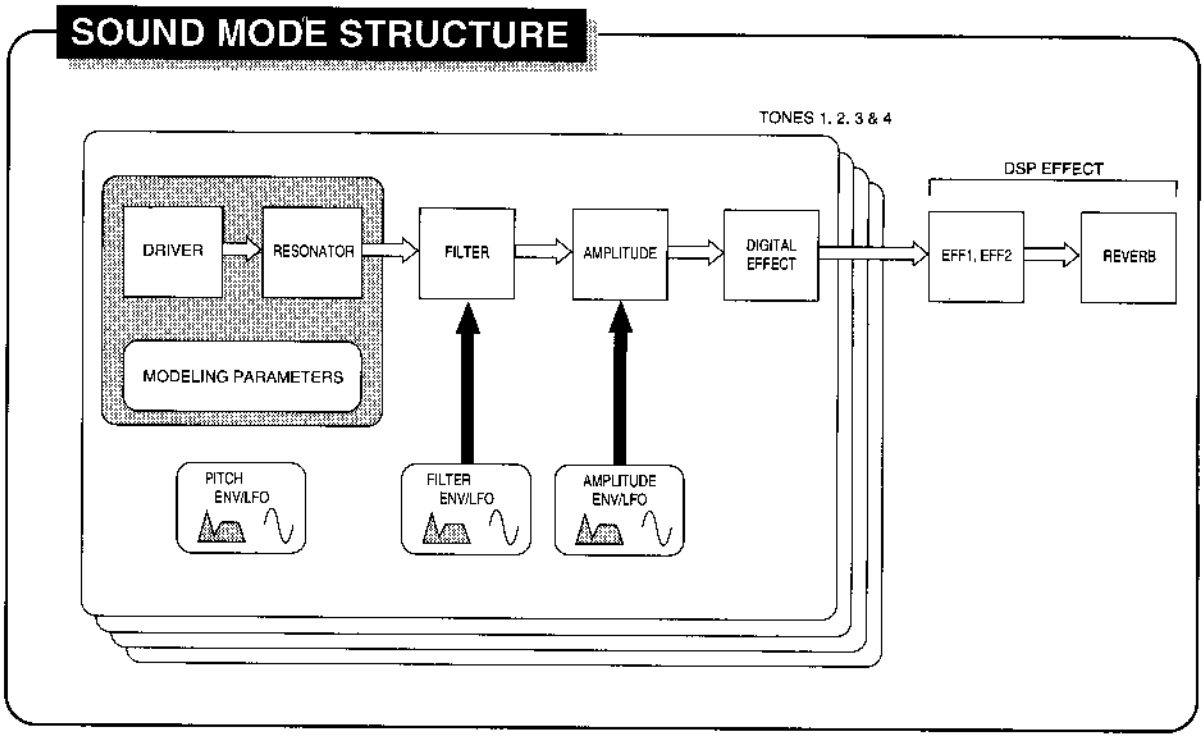


Illustr. II.

L'**Illustr. II** décrit les Paramètres de Modélisation Acoustique que sont le Déclencheur (Driver) et le Résonateur. Le musicien peut articuler librement le son en contrôlant les paramètres de position*, d'adaptation et d'atténuation. Quatre sons au plus—chacun comportant un déclencheur et un résonateur—peuvent être superposés. Les résonateurs peuvent être sélectionnés parmi plusieurs types différents (corde, pavillon, plaque, cylindre, cône et membrane, e.t.c.) pouvant ensuite être reliés à n'importe quel déclencheur. De plus, par interaction, vous pouvez produire des résonances simultanées, comme les cordes d'une guitare, ou même mélanger différents résonateurs pour créer des sonorités tout à fait nouvelles.

* Le paramètre position permet de modifier la position de l'attaque sur la corde de guitare, la position du micro sur une guitare électrique, le réglage du microphone lors de l'enregistrement d'un piano, etc.

Structure du Mode Son



Illustr. III.

Le processus complet d'émission sonore de l'**ACOUSTIC MODELING SYNTHESIS Technics** est décrit par l'**Illustr. III**. En plus des paramètres standard des synthétiseurs traditionnels (Pitch, Filtre* et Amplificateur), ce nouveau synthétiseur dispose de Paramètres de Modélisation sophistiqués. Pour améliorer encore la souplesse de la synthèse sonore, des fonctions d'Enveloppe et d'Oscillateur Basse-Fréquence peuvent être affectées individuellement à ces paramètres. Trois unités d'effets sont également disponibles pour ajouter davantage de profondeur à la production sonore.

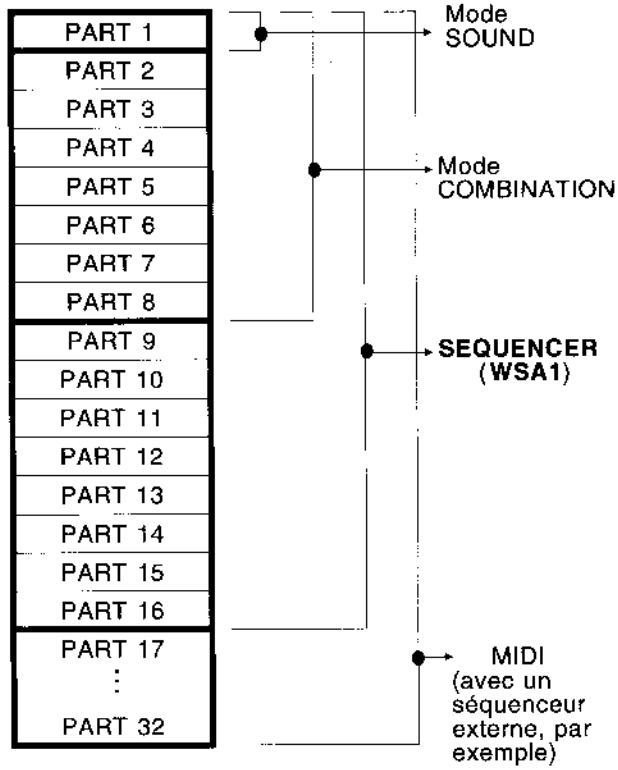
* Filtre variable dans le temps avec résonance.

Parties du générateur sonore

A propos des 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.

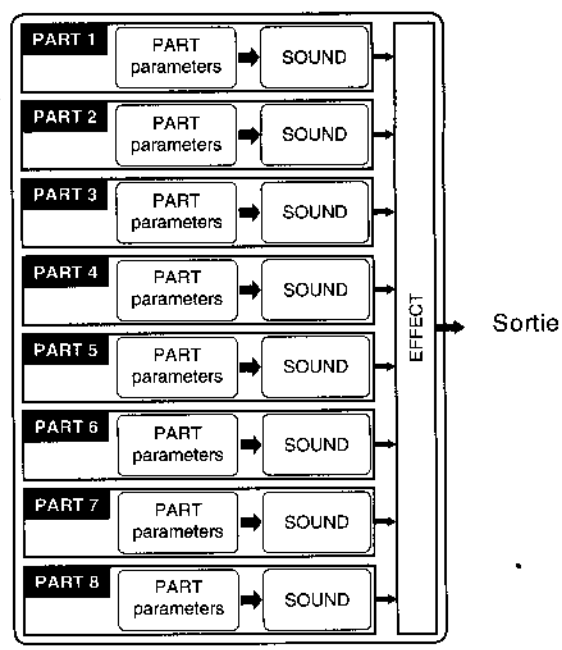
- À la condition initialisée, les parties PART 1 à PART 16 sont déjà assignées au **SEQUENCER**, mais vous pouvez assigner n'importe quelle partie au **SEQUENCER** à la limite de 16 parties.



Utilisation des parties

■ COMBINATION

Dans cet instrument, vous pouvez assigner une sonorité différente (SOUND) à chaque une de 8 parties pour achever un ensemble. Ce groupe de 8 parties est nommée une COMBINATION (combinaison).

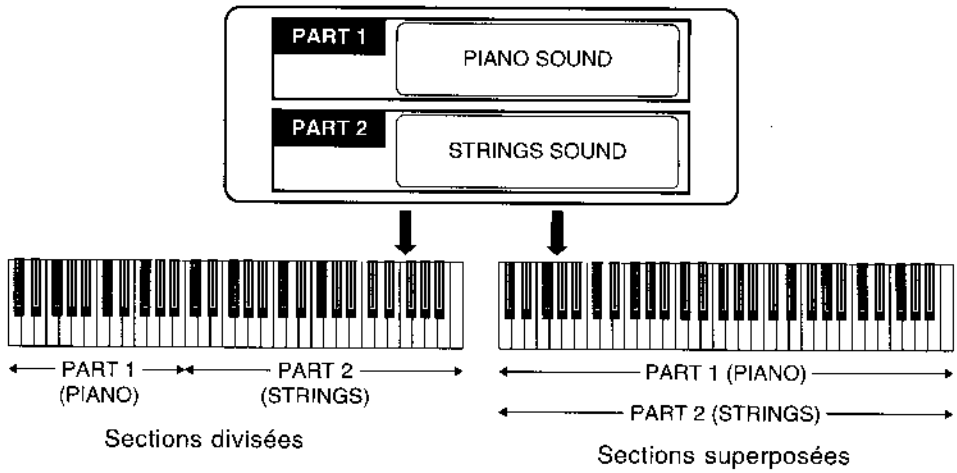


Reproduction des sonorités multiples

Par les réglages de COMBINATION, vous pouvez superposer et reproduire deux et plus de sonorités à la fois, ou vous pouvez diviser un clavier en plusieurs sections pour les faire sonner sonorités différentes.

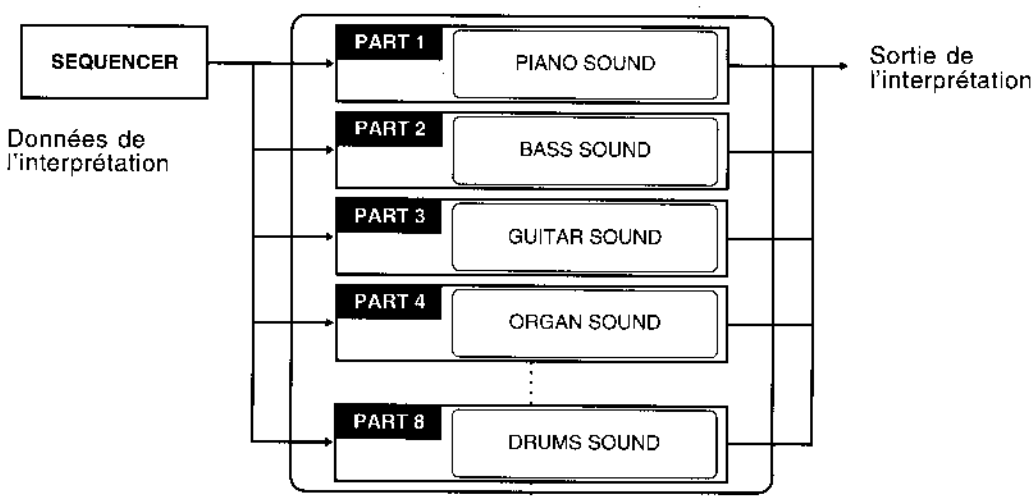
Par exemple, si vous voulez reproduire le SOUND (sonorité) de la PART 1 et celui de la PART 2 à la fois, spécifiez la même section (étendu de note) du clavier pour les deux parties (PART 1 et PART 2).

Ou vous pouvez diviser le clavier en plusieurs sections, et assignez la sonorité de PART 1 à une section, PART 2 à l'autre, et la suite.



■ SEQUENCER (WSA1)

Vous pouvez sélectionner les sonorités différentes—percussions, contre-basse, piano, guitare e.t.c.—pour chaque partie afin de achever un ensemble, et en manipulant le **SEQUENCER**, vous pouvez composer des morceaux et les interpréter automatiquement. Imaginons, chaque partie comme un instrumentiste et le **SEQUENCER** comme un chef d'orchestre...



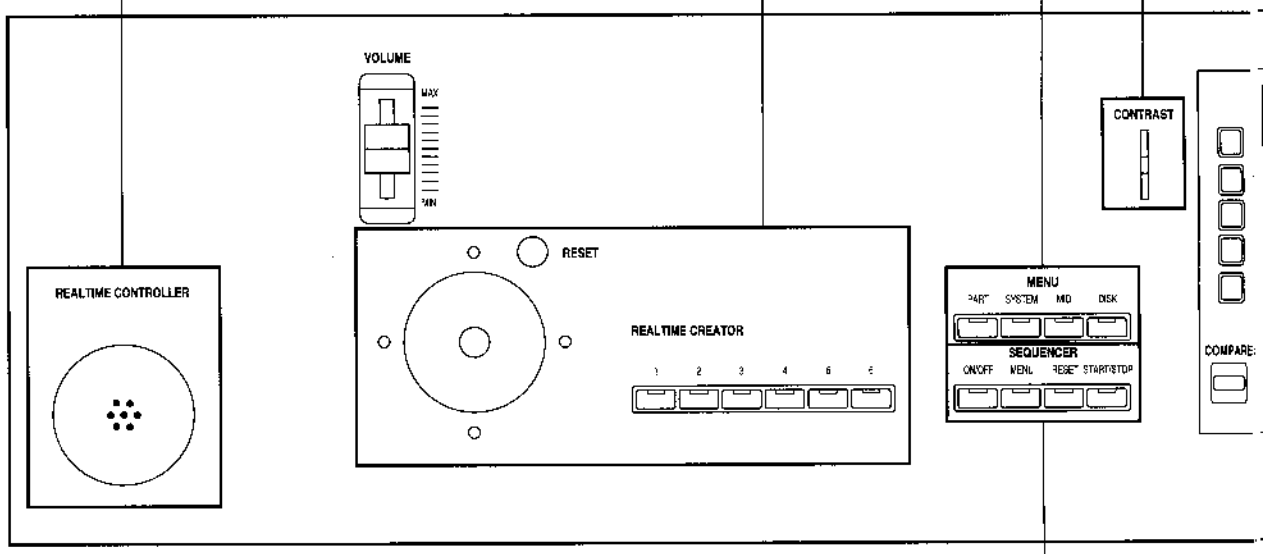
- Lors de l'utilisation du **SEQUENCER**, les réglages individuels de EFFECT pour chaque SOUND et COMBINATION peuvent être désactivés (mode multiple). Dans ce cas, réglez EFFECT & OUTPUT de l'écran DATA LOAD FILTER sur OFF. (Reportez-vous page 58 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.)

Contrôleurs et fonctions (WSA1)

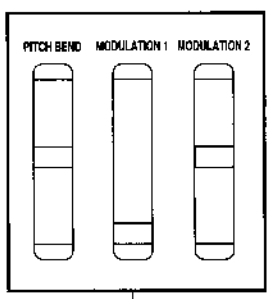
CONTRAST
Réglage du contraste de l'écran.

REALTIME CONTROLLER
REALTIME CREATOR
Ces contrôleurs permettent de modifier les caractéristiques des sonorités en cours de jeu.

MENU
Accès aux réglages des fonctions DISK DRIVE, MIDI et autres...



SEQUENCER
Enregistrement et reproduction des séquences.



Molettes PITCH BEND/ MODULATION
Permet de contrôle différents effets améliorant les possibilités sonores.

Écran d'affichage

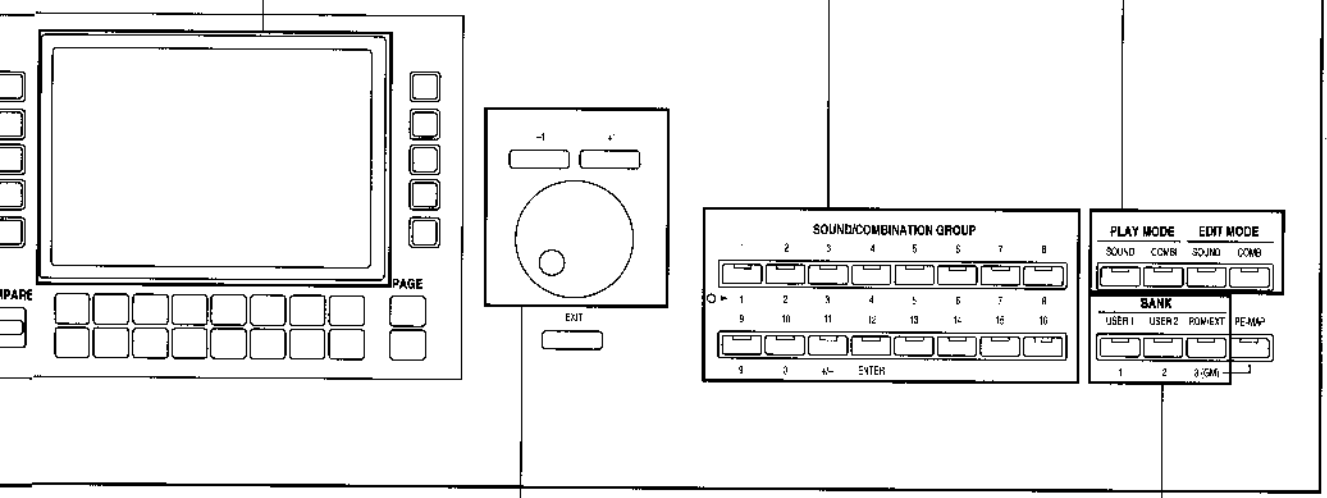
D'un seul coup d'œil, l'écran d'affichage vous indique les informations relatives à votre interprétation et les différents réglages de l'instrument.

SOUND/COMBINATION GROUP

Sélection du groupe de sonorités SOUND ou du groupe de combinaisons de sonorités COMBINATION utilisé pour votre interprétation.

PLAY/EDIT MODE

Utilisez PLAY MODEs pour sélectionner les sonorités ou combinaisons de sonorités pour l'interprétation. Utilisez EDIT MODEs pour les modifier.



Boutons/Dial d'entrée de données

Utilisez ces contrôles pour régler une fonction et spécifier une valeur numérique.

BANK

Sélection de la banque de la sonorité SOUND ou de la combinaison COMBINATION utilisée pour votre interprétation.

Mémoire de sauvegarde

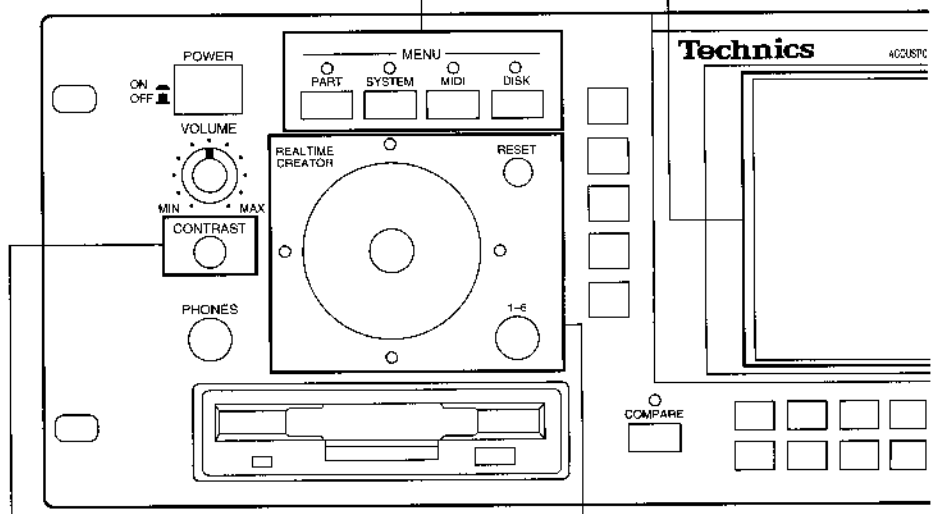
Les réglages du panneau de contrôle et ceux de MIDI e.t.c. sont conservés dans la mémoire de sauvegarde interne pendant environ une semaine après la mise hors tension de cet instrument. La mémoire du **SEQUENCER** est conservée pendant environ 80 minutes. Si vous désirez les conserver plus longtemps, avant de mettre hors tension votre instrument, procédez à une sauvegarde de vos données sur une disquette.

- La mémoire de sauvegarde n'est pas en fonction si l'instrument est remis sous tension avant environ 10 minutes après sa dernière utilisation.

Contrôleurs et fonctions (WSA1R)

MENU
Accès aux réglages des fonctions du lecteur DISK DRIVE, MIDI et autres...

Écran d'affichage
D'un seul coup d'œil, l'écran d'affichage vous indique les informations relatives à votre interprétation et les différents réglages de l'instrument.

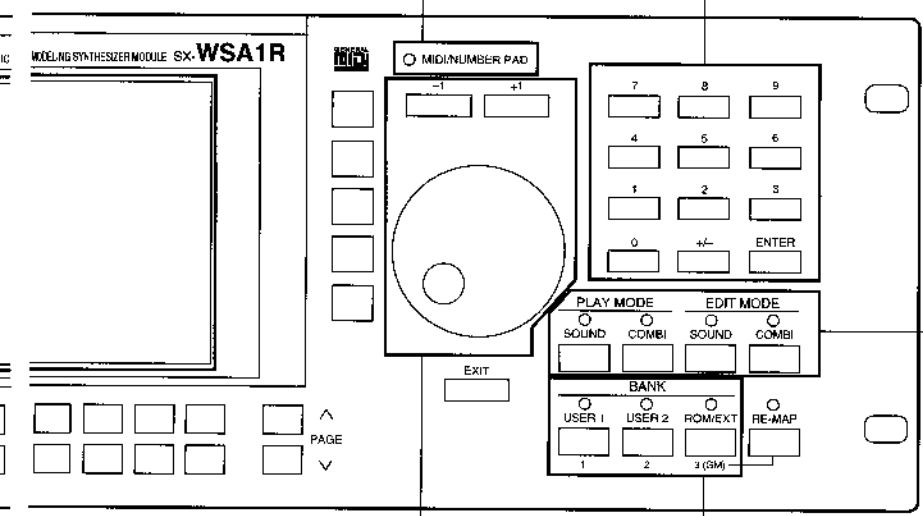


CONTRAST
Réglage du contraste de l'écran.

REALTIME CREATOR
Permet de modifier les caractéristiques des sonorités au cours d'une interprétation.

MIDI/NUMBER PAD voyant indicateur
L'indication s'allume lorsque les données MIDI sont reçues, ou lorsque le pavé numérique peut être utilisé pour entrer des numéros.

Pavé numérique
Permet d'attribuer des valeurs numériques au cours des procédures de réglage.



PLAY/EDIT MODE
Utilisez PLAY MODEs pour sélectionner les sonorités ou combinaisons de sonorités pour l'interprétation. Utilisez EDIT MODEs pour les modifier.

Boutons/Dial d'entrée de données
Utilisez ces contrôles pour régler une fonction et spécifier une valeur numérique.

BANK
Sélection de la banque de la sonorité SOUND ou de la combinaison COMBINATION utilisée pour votre interprétation.

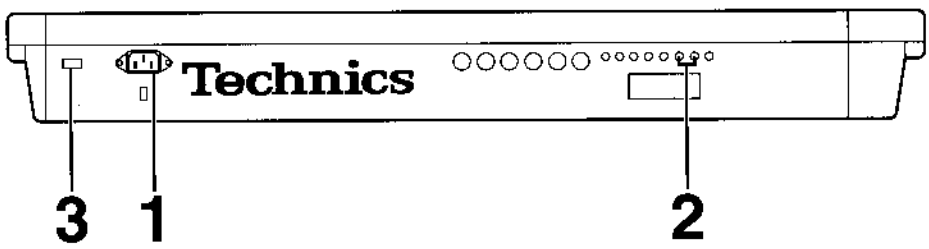
Mémoire de sauvegarde
Les réglages du panneau de contrôle et ceux de MIDI e.t.c. sont conservés dans la mémoire de sauvegarde interne pendant environ une semaine après la mise hors tension de cet instrument. Si vous désirez les conserver plus longtemps, avant de mettre hors tension votre instrument, procédez à une sauvegarde de vos données sur une disquette.

- La mémoire de sauvegarde n'est pas en fonction si l'instrument est remis sous tension avant environ 10 minutes après sa dernière utilisation.

Avant de jouer (WSA1)

Avant d'effectuer toute connexion, assurez-vous qu'aucun élément de votre configuration de matériel ne soit sous tension.

(Face arrière)

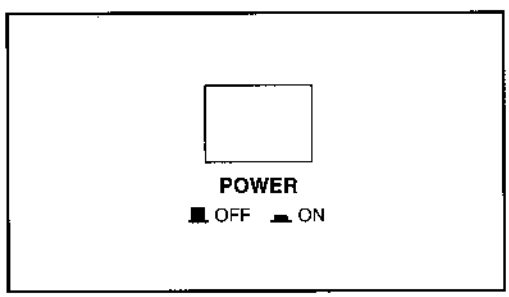


1 Connectez le câble d'alimentation.

2 Connectez les sorties audio **MAIN OUT R** et **L/MONO** à un amplificateur, etc...

- Dans le cas d'une amplification monophonique, utilisez la sortie audio **L/MONO**. (Ne pas utiliser la sortie **R**.)
- Si vous utilisez un casque d'écoute, utilisez la sortie **PHONES**.

3 Appuyez sur le bouton **POWER**.



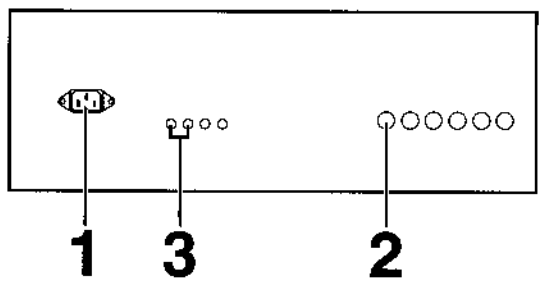
- Mettez également l'amplificateur connecté sous tension et réglez le volume au niveau désiré.

- L'accord de cet instrument peut être réglé. Reportez-vous page 51 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.

Avant de jouer (WSA1R)

Avant d'effectuer toute connexion, assurez-vous qu'aucun élément de votre configuration de matériel ne soit sous tension.

(Face arrière)



1 Connectez le câble d'alimentation

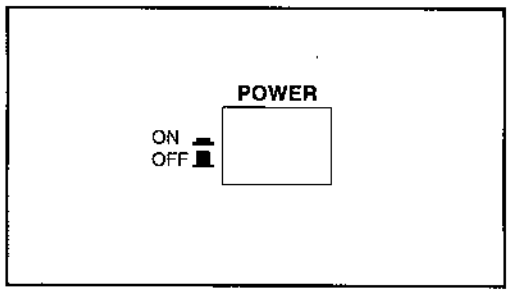
2 Raccordez la sortie MIDI OUT d'un autre instrument MIDI (par exemple, un Clavier-Maître MIDI) à l'entrée **MIDI IN** de ce module.

- Cet instrument dispose de deux groupes de connecteurs MIDI afin de pouvoir être piloté par deux autres équipements MIDI simultanément.

3 Connectez les sorties audio **MAIN OUT R** et **L/MONO** à un amplificateur, etc...

- Dans le cas d'une amplification monophonique, utilisez la sortie audio **L/MONO**. (Ne pas utiliser la sortie **R**.)
- Si vous utilisez un casque d'écoute, utilisez la sortie **PHONES** située à l'avant de l'instrument.

4 Appuyez sur le bouton **POWER**. (Face avant)

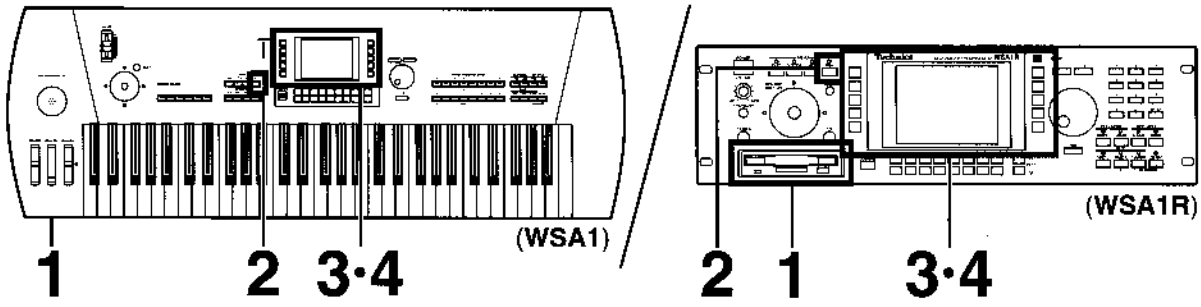


- Mettez également l'amplificateur connecté sous tension et réglez le volume au niveau désiré.

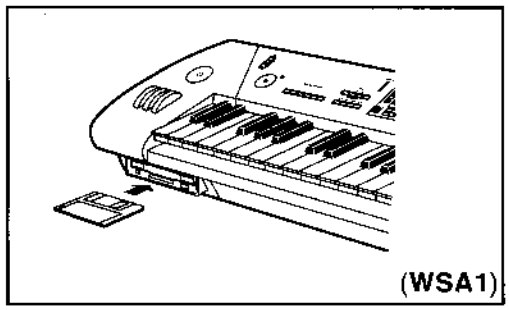
- Effectuez les réglages appropriés pour que les canaux MIDI de cet instrument correspondent à ceux du ou des instrument(s) raccordé(s). La procédure d'assignation des canaux MIDI de cet instrument est expliquée page 54 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.
- L'accord de cet instrument peut être réglé. Reportez-vous page 51 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.

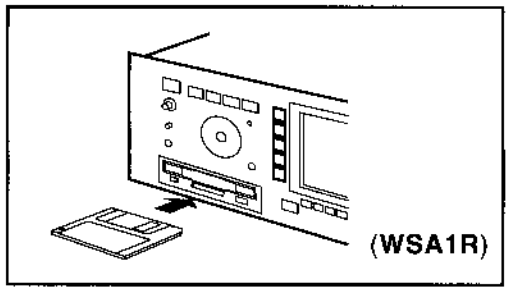
Écoute de la disquette de démonstration

La disquette de démonstration vous permet d'écouter quelques morceaux de démonstration qui présentent quelques-unes des sonorités de votre instrument.



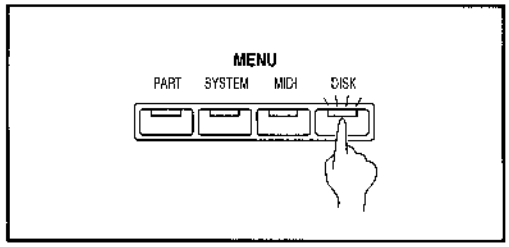
1 Insérez la disquette dans le lecteur.





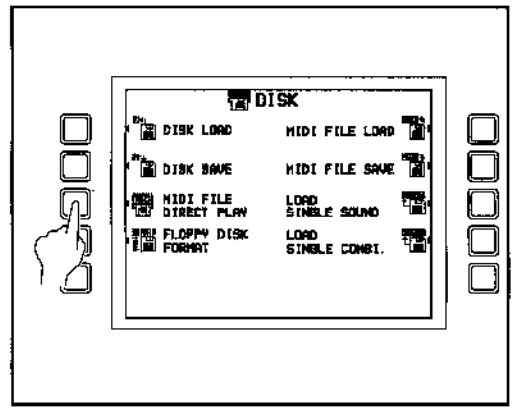
- L'étiquette face à vous, insérez la disquette jusqu'au déclic.

2 Dans la section **MENU**, activez le bouton **DISK**.



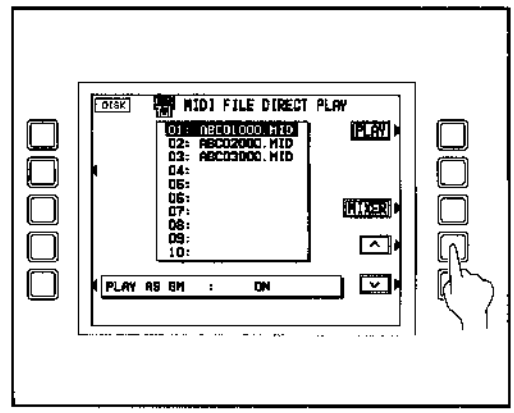
- L'affichage de menu DISK apparaît.

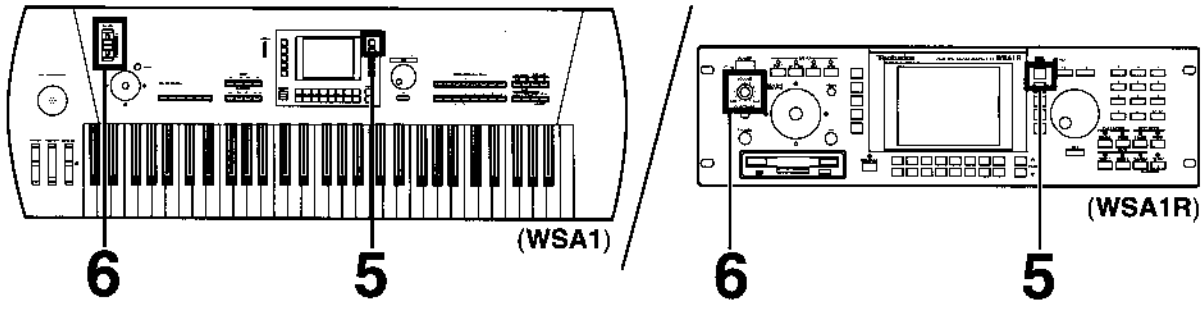
3 Sélectionnez MIDI FILE DIRECT PLAY sur l'affichage.



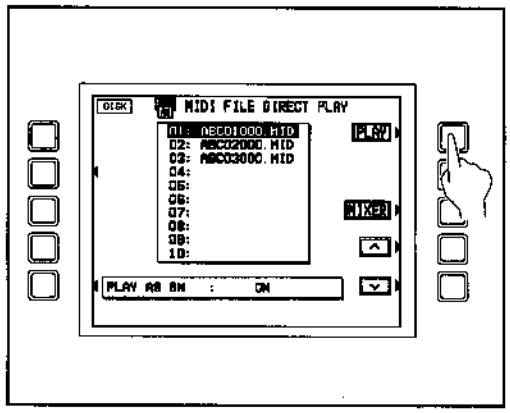
(WSA1)

4 Utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le morceau de démonstration que vous désirez écouter.



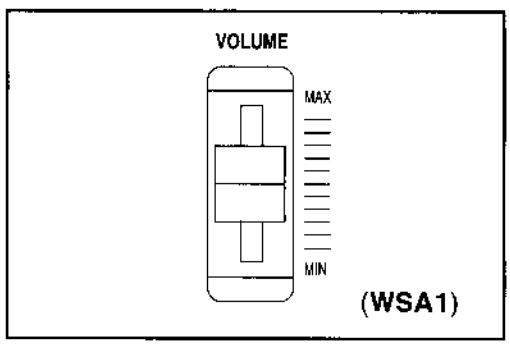


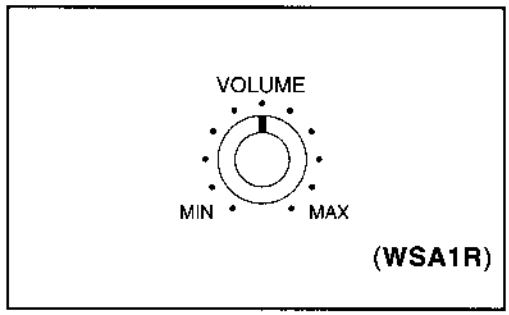
5 Appuyez sur le bouton PLAY.



- La reproduction du morceau choisi commence.

6 Réglez le volume au niveau approprié à l'aide du contôleur **VOLUME**.





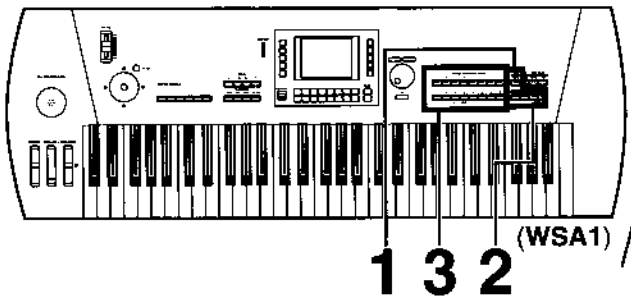
- Pour arrêter la reproduction avant la fin du morceau, appuyez sur le bouton STOP.
- Répétez les étapes 4 et 5 pour écouter les autres morceaux de démonstration.

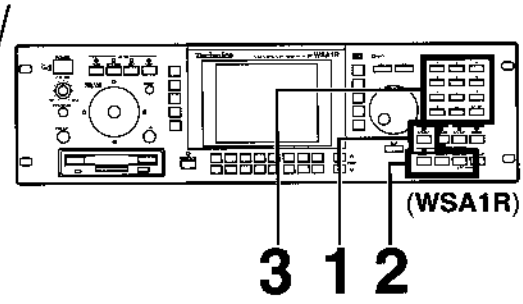
7 Lorsque vous avez terminé d'écouter ces morceaux de démonstration, appuyez à nouveau sur le bouton **DISK** dans la section **MENU**.

- En plus des mélodies de démonstration, la disquette accessoire contient aussi des données de sauvegarde pour les données SOUND et COMBINATION contenues dans les banques **USER** au moment de l'expédition de l'usine. Vous pouvez utiliser la procédure DISK LOAD pour charger ces données dans votre instrument. (Voir la page 93 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.)
- Les morceaux de démonstration utilisent SOUNDs mémorisés dans les banques **USER**. Si vous avez déjà édité SOUNDs dans les banques **USER**, la reproduction des morceaux peut être incorrecte. Pour avoir une reproduction correcte, effectuez l'opération DISK LOAD afin de recharger les données SOUND à partir de la disquette fourni avec cet instrument.
- Gardez la disquette accessoire dans un endroit à l'abri de la poussière et un dommage accidentel.

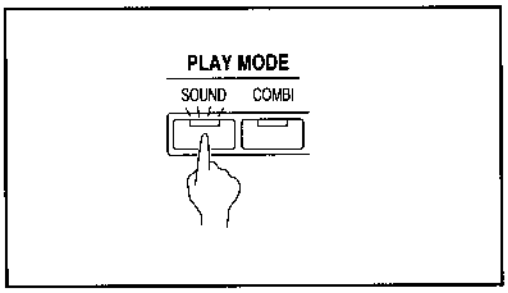
Techniques de jeu des sonorités

Vous disposez d'un grand nombre de sonorités présélectionnées bénéficiant d'une grande authenticité obtenue grâce à la synthèse par la modélisation physique. Choisissez simplement l'une de ces sonorités et commencez immédiatement à jouer. Ou encore, utilisez les contrôleurs en temps réel de l'instrument pour créer instantanément de nouvelles sonorités.

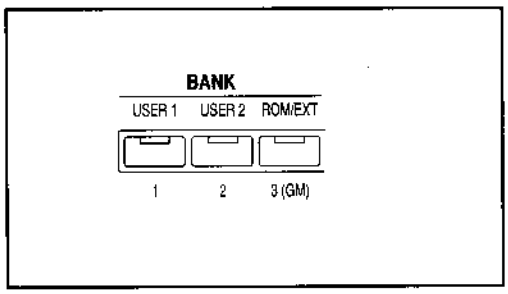




1 Dans la section **PLAY MODE**, appuyez sur le bouton **SOUND**.

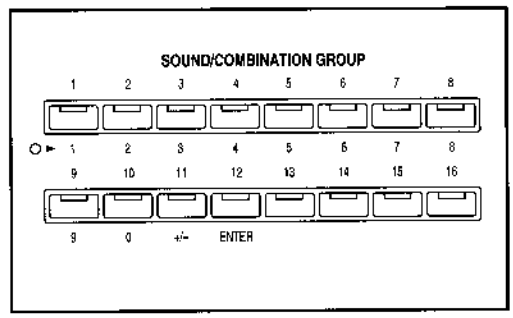


2 Sélectionnez une banque.

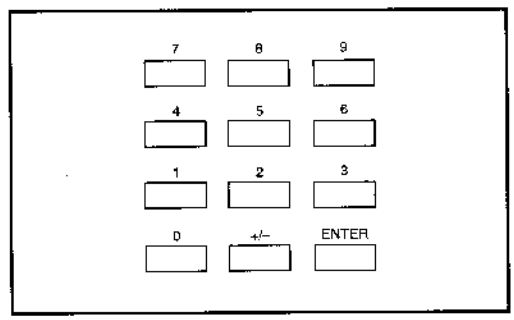


- Pour des informations concernatnt les sonorités enregistrées dans chaque banque, veuillez vous reporter au RERERENCE GUIDE fourni.

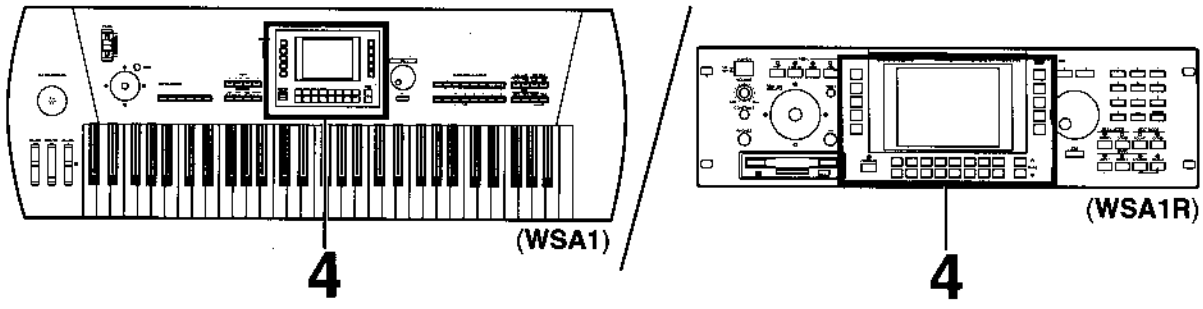
3 **WSA1**: Utilisez les boutons numérique dans **SOUND/COMBINATION GROUP** pour sélectionner un numéro de SOUND GROUP (**1** à **16**).



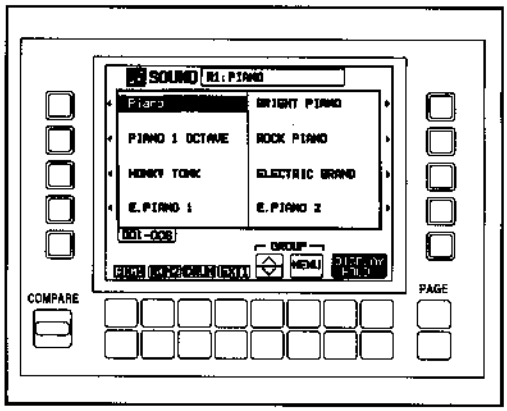
WSA1R: Utilisez le pavé numérique (**0** à **9**) pour spécifier un numéro de SOUND GROUP, puis appuyez sur **ENTER**.



- La liste des numéros de SOUND GROUP sélectionné est indiqué sur l'écran d'affichage.
- Si la banque **ROM/EXT** a été sélectionnée à l'étape 2, utilisez le bouton ROM1 ou ROM2 pour choisir la banque.



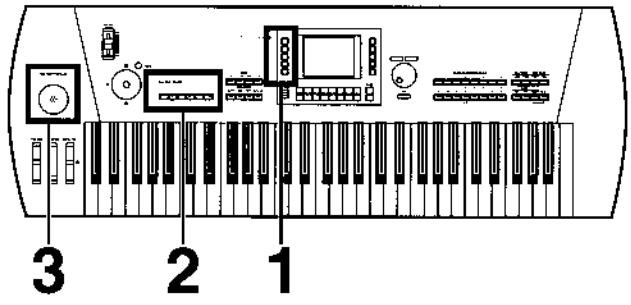
4 Utilisez les boutons se trouvant à droite et gauche de l'afficheur pour sélectionner une sonorité.



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

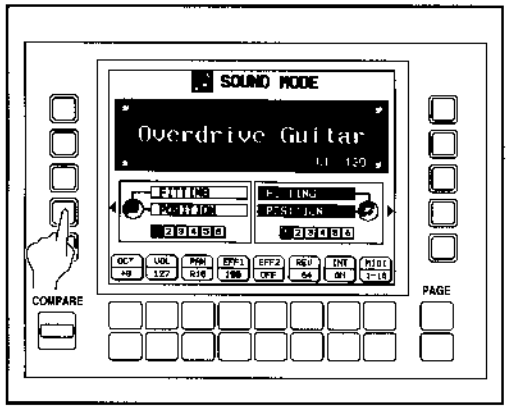
5 Jouez sur votre clavier.

- Si vous appuyez sur le buttons **EXIT**, l'écran revient à l'affichage SOUND MODE, qui est l'écran de départ.

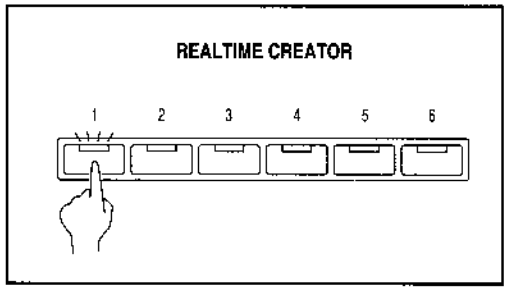


REALTIME CONTROLLER (WSA1)

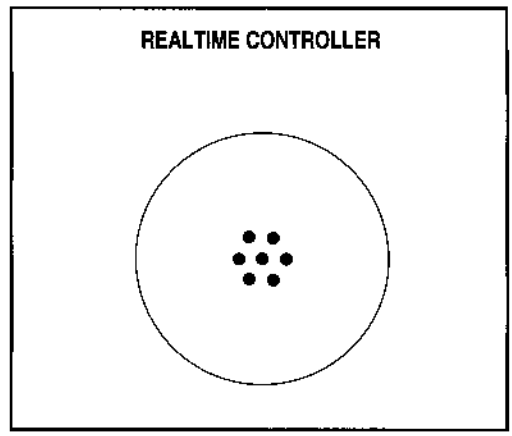
1 Sur l'affichage SOUND MODE, sélectionnez REALTIME CONTROLLER .



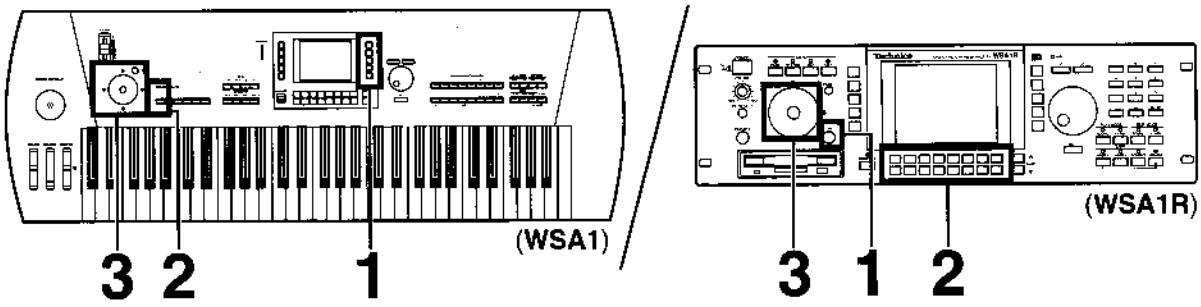
2 Appuyez sur le bouton **REALTIME CREATOR** numéro **1**.



3 Tout en jouant sur votre clavier, manipulez le **REALTIME CONTROLLER** (contrôleur en temps réel).

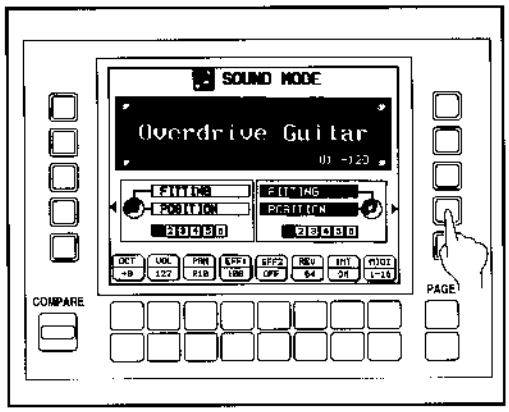


- Lorsque le **REALTIME CONTROLLER** est relâché, il revient automatiquement sur sa position centrale (neutre).
- Dans l'étape 2, sélectionnez les numéros de boutons différents, afin d'affecter d'autres caractéristiques sonores.

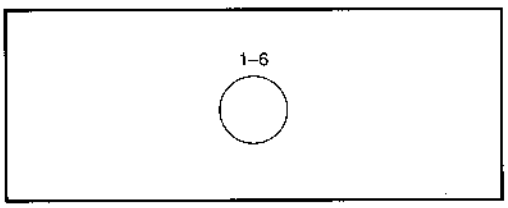


REALTIME CREATOR

1 **WSA1**: Sur l'affichage SOUND MODE, sélectionnez REALTIME CREATOR .

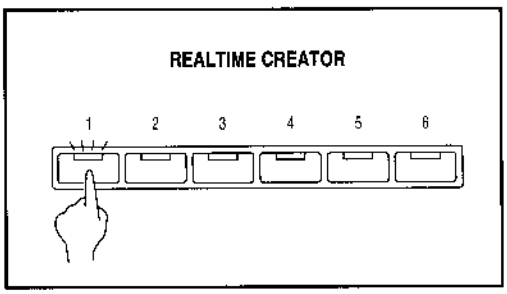


WSA1R: Appuyez sur le bouton **1–6**.



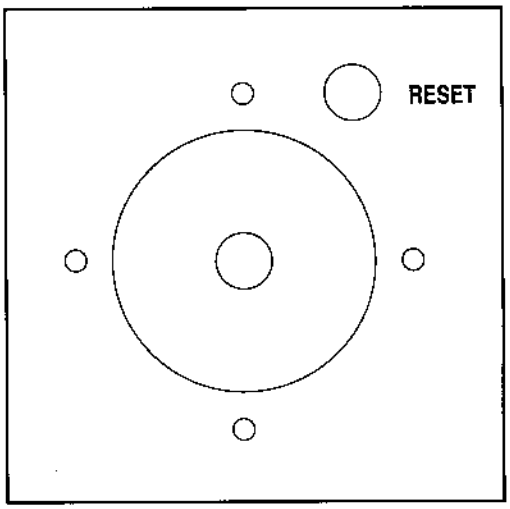
- Les boutons numériques (1 à 6) sont indiqués sur l'écran d'affichage.

2 **WSA1**: Appuyez sur le bouton **REALTIME CREATOR** numéro **1**.



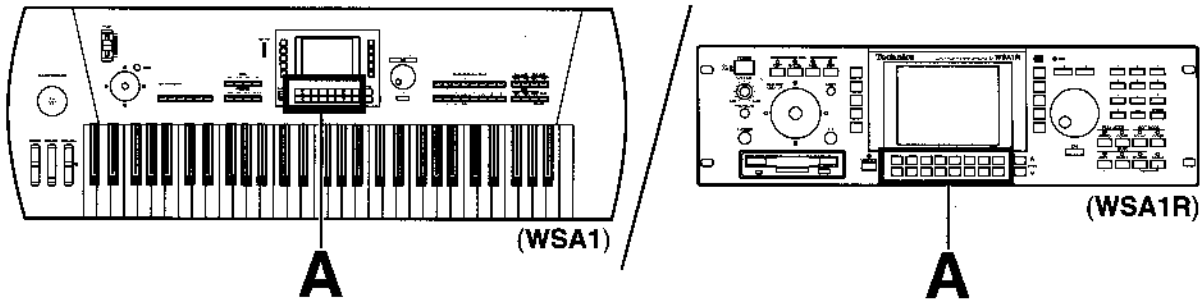
WSA1R: Sur l'écran d'affichage, sélectionnez 1.

3 Tout en jouant sur votre clavier, manipulez le **REALTIME CREATOR** (édition en temps réel).



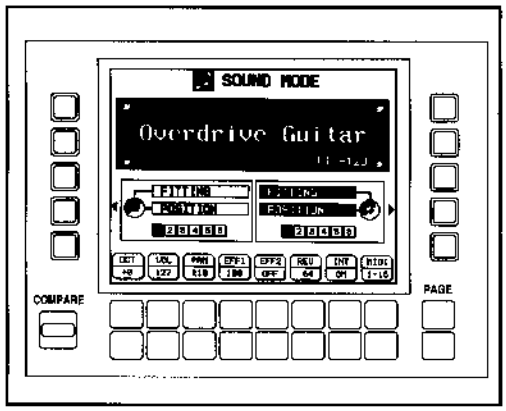
- Pour rappeler les réglages de la sonorité originale, appuyez sur le bouton **RESET**.

- Dans l'étape 2, sélectionnez les numéros de boutons différents, afin d'obtenir d'autres changements de caractéristiques sonores.



Commands sur l'écran de départ

A Vous pouvez facilement modifier la sonorité sélectionnée en utilisant l'affichage normal SOUND MODE.



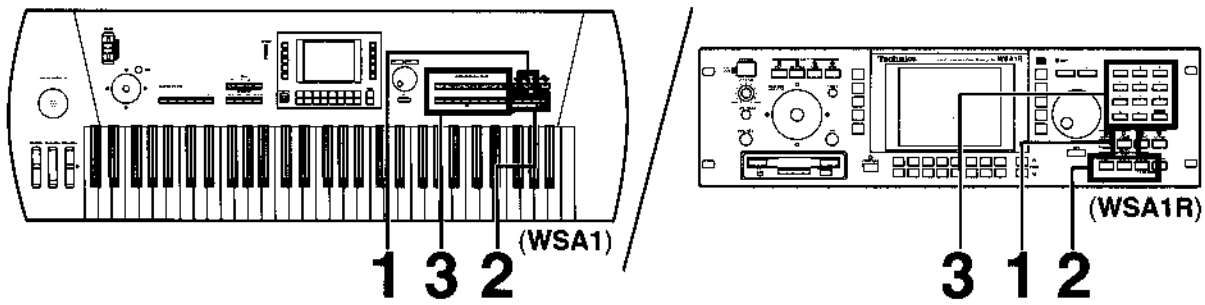
- Utilisez les boutons situés sous l'écran pour ajuster les paramètres de la partie SOUND.

  OCT: Change l'octave/tessiture du clavier de l'instrument.
  VOL: Change le niveau de volume de la sonorité.
  PAN: Balance de stéréo sonore
  EFF1: Change le niveau de l'EFFECT 1.
  EFF2: Mise en/hors fonction de l'EFFECT 2.
  REV: Change le niveau de REVERB.
  INT: Mise en/hors fonctions du générateur sonore de cet instrument.
  MIDI: Réglage des canaux MIDI.

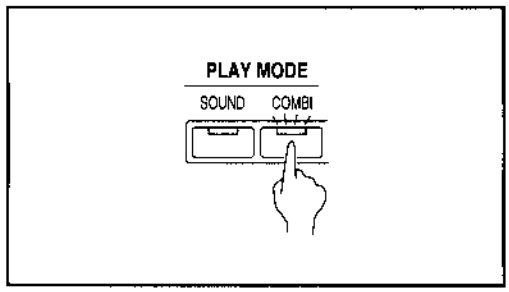
- Ces réglages changent en réalité les réglages de PART 1 (OCT excepté).
- Si INT est réglé sur "OFF", il est normal qu'aucun son ne soit reproduit.

Pour jouer des combinaisons de sonorités

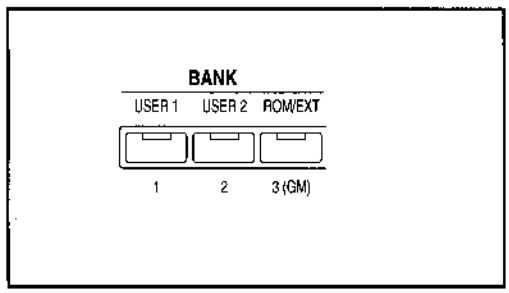
Une combinaison (COMBINATION) est un groupe formé de plusieurs sonorités. Afin de donner une atmosphère "Live" à votre interprétation, cet instrument peut reproduire des combinaisons de sonorités allant jusqu'à 8 parties de sonorité. Vous pouvez donner une profondeur et vitalité à l'interprétation en superposant les sonorités ou en les assignant les sections différentes du clavier, par exemple. Afin d'apprécier les possibilités de ce mode **COMBI**, nous allons sélectionner l'une des nombreuses combinaisons présélectionnées.



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

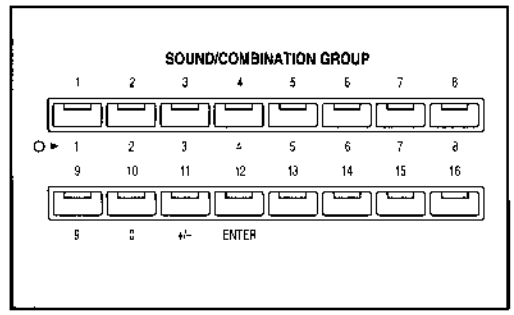


2 Sélectionnez une banque.

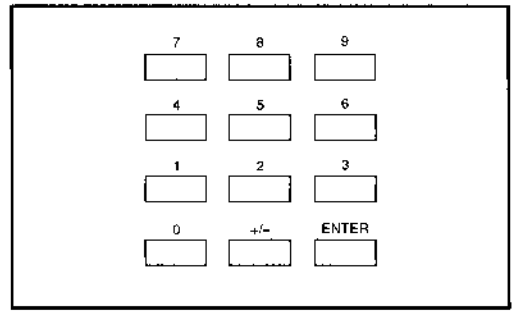


- Sélectionnez la banque **USER 1** ou **ROM**. La banque **USER 2** ne peut pas être sélectionnée.
- Pour des informations concernatnt les combinaisons enregistrées dans chaque banque, veuillez vous reporter au RERERENCE GUIDE fourni.

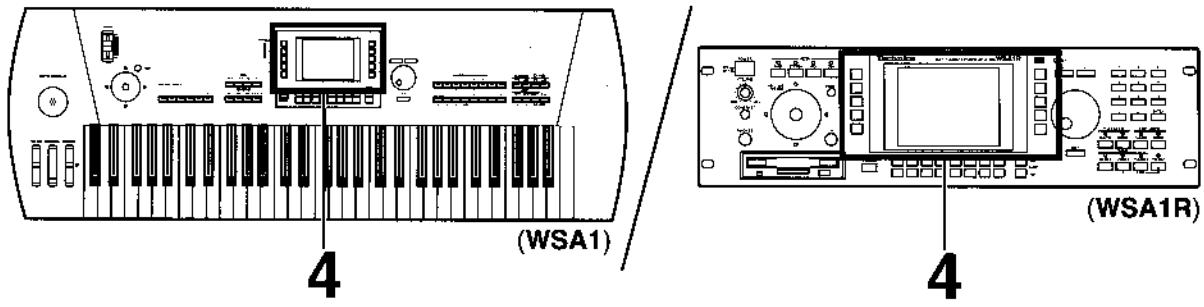
3 **WSA1**: Utilisez les boutons numérique dans **SOUND/COMBINATION GROUP** pour sélectionner un numéro de COMBINATION GROUP (**1** à **16**).



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.



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

5 Jouez sur votre clavier.
- Si vous appuyez sur le buttons **EXIT**, l'écran revient à l'affichage COMBINATION MODE, qui est l'écran de départ.

- Répétez ces étapes pour sélectionner d'autres combinaisons. Une liste des combinaisons présélectionnées disponibles vous est fournie dans le livret REFERENCE GUIDE.
- Le **REALTIME CREATOR** et le **REALTIME CONTROLLER** (**WSA1**) peuvent être également utilisés dans le COMBINATION MODE.
- Vous pouvez facilement modifier les combinaisons présélectionnées sur l'écran normal de COMBINATION MODE. Reportez-vous à la page 13 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.
- Vous pouvez également créer vos propres combinaisons. Reportez-vous à la page 41 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.

Enregistrement d'une séquence (WSA1)

Le **SEQUENCER** de cet instrument dispose de 16 pistes et vous permet l'enregistrement et la reproduction d'un maximum de 10 morceaux (mémoire interne de l'instrument/sans sauvegarde).

Exemples d'application

■ **Enregistrement d'une interprétation en temps réel**

Vous pouvez utilisez le mode REALTIME RECORD (Enregistrement en Temps Réel) pour enregistrer une interprétation d'une façon similaire à l'utilisation d'un magnétophone à bande. L'enregistrement multipiste (16 pistes) vous donnera le plaisir d'effectuer une véritable composition.

■ **Enregistrement en mode pas à pas**

Utilisez le mode STEP RECORD pour enregistrer un morceau note par note avec visualisation sur l'affichage. Cette méthode est particulièrement pratique pour enregistrer un passage compliqué ou d'une mise en place difficile par rapport au tempo.

■ **Édition des données enregistrées**

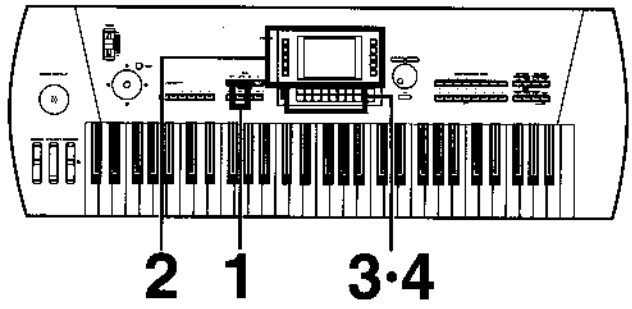
Des fonctions d'édition simples et pratiques vous permettent de modifier toute interprétation enregistrée. Les données d'interprétation (NOTE) peuvent être visualisées et éditées sur un affichage similaire à un carton de piano mécanique. Vous disposez également d'un affichage spécial pour l'édition des données de la partie DRUMS. Toutes ces diverses fonctions vous assurent un contrôle complet de tous les éléments de votre interprétation. Pour vous donner juste un exemple, vous pouvez utiliser la fonction QUANTIZE pour réaliser des ajustements précis de la mise en place de votre interprétation par rapport au tempo. Beaucoup d'autres fonctions sont également disponibles.

■ **Sauvegarde de vos interprétations sur disquette**

Toutes les données de vos interprétations peuvent être sauvegardées sur disquette 3,5". Le lecteur-enregistreur incorporé à votre instrument vous permet également d'utiliser les séquences enregistrées au format "Standard MIDI File" disponibles chez votre revendeur.

- Les caractéristiques et l'utilisation du lecteur-enregistreur incorporé sont détaillées page 91 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.

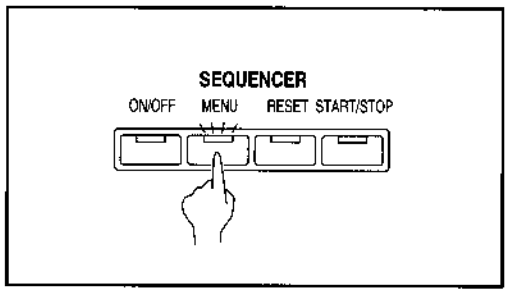
- L'utilisation du **SEQUENCER** est expliquée de façon complète à partir de la page 66 du volume APPLICATION PRATIQUES.



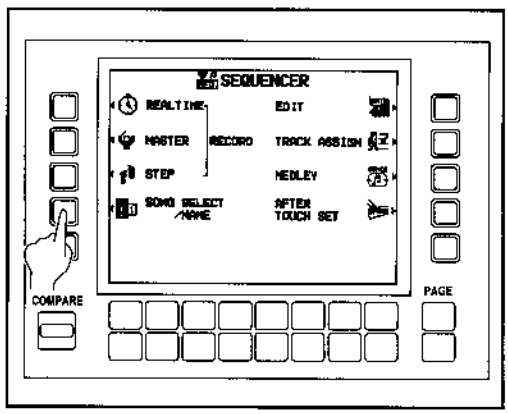
Exemple d'enregistrement

Suivez ces instructions l'une après l'autre pour enregistrer une interprétation dans le **SEQUENCER** en utilisant le mode REALTIME RECORD.

1 Dans la section **SEQUENCER**, appuyez sur le bouton **MENU**.

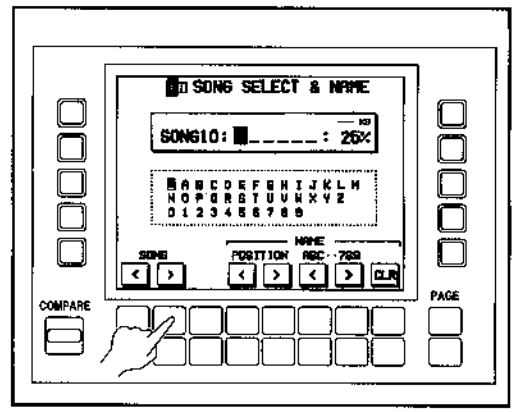


2 Sélectionnez SONG SELECT/NAME sur l'affichage.



3 Utilisez les boutons SONG < et > pour sélectionner un numéro de morceau.

- Pour cet exemple, sélectionnez 1.



4 Composez le titre de votre morceau

- 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 cette procédure pour écrire complètement le titre de votre morceau.

Précautions d'utilisation

Installation de l'instrument

1. Choisissez un endroit bien ventilé.
   Faites attention que la ventilation autour de l'instrument soit suffisante et que les orifices de ventilation ne soient recouverts par aucune matière comme par exemple un rideau.
2. Ne placez pas l'instrument à proximité d'une source de chaleur excessive.
3. Ne le placez pas non plus à un endroit où il pourrait être soumis à l'humidité, à des vibrations ou à la poussière.

Alimentation de l'instrument

1. Assurez-vous que la tension indiquée sur le sélecteur à l'arrière de l'instrument correspond bien à la tension du secteur avant de connecter le câble d'alimentation.
2. Un bloc d'alimentation externe ne peut être utilisé.

Utilisation du cordon d'alimentation

1. Ne touchez jamais le câble d'alimentation avec des mains mouillées.
2. Ne tirez jamais sur ce câble pour le débrancher.

L'insertion d'objet métallique à l'intérieur de l'instrument peut engendrer des dommages électriques.

Soyez particulièrement prudent si des enfants demeurent à proximité de l'instrument.

Si malencontreusement cela arrivait, débranchez le câble d'alimentation de l'instrument et faites appel à votre revendeur.

Si de l'eau pénètre dans l'instrument

Débranchez le câble d'alimentation et faites appel à votre revendeur.

Par précaution ne placez pas de vase ni de récipient contenant un liquide, sur le dessus de l'instrument.

Si quelque chose vous paraît anormal

Coupez l'alimentation générale immédiatement, débrancher le câble d'alimentation et faites appel à votre revendeur.

N'utilisez pas l'instrument jusqu'à ce qu'il soit réparé par un technicien qualifié.

- L'instrument contient une alimentation, il est donc normal qu'il dégage un peu de chaleur.

À propos du câble d'alimentation

Si celui-ci est détérioré, partiellement entamé, cassé ou réalise un mauvais contact, il peut engendrer un risque d'incendie ou de court-circuit. N'UTILISEZ JAMAIS un câble d'alimentation en mauvais état. Remplacez-le immédiatement en vous adressant à votre revendeur.

Ne touchez pas les parties internes de l'instrument

Certaines parties internes de l'instrument sont soumises à un voltage important. Ne tentez jamais de démonter le couvercle ou le panneau arrière de l'instrument et de toucher les éléments internes à main nue ou avec un tournevis.

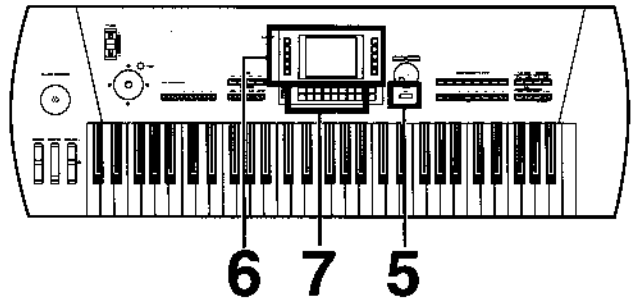
Ne procédez jamais à une réparation quelconque par vous-même. Faites appel à un technicien qualifié.

Entretien

Les instructions suivantes vous permettront une utilisation optimale de votre instrument.

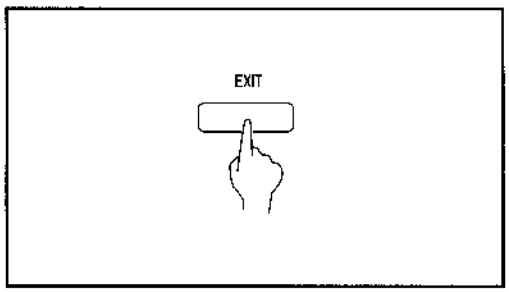
- Assurez-vous que l'alimentation générale de l'instrument soit bien coupée après chaque utilisation de celui-ci. N'actionnez pas le commutateur **POWER** plusieurs fois de suite.
- Pour l'entretien de l'ébénisterie utilisez un chiffon doux et sec. Vous pouvez utiliser des produits d'entretien ne contenant pas de solvants.

EN CAS DE PROBLEME, FAITES APPEL À VOTRE REVENDEUR OU À UN TECHNICIEN QUALIFIÉ

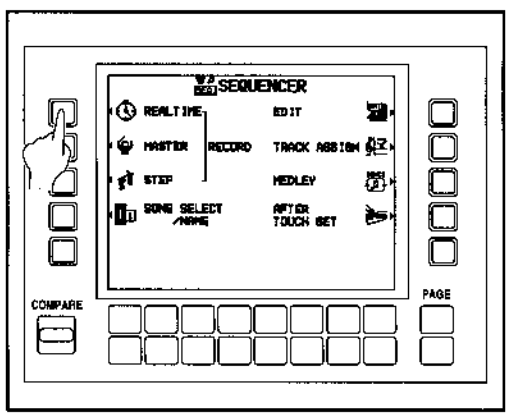


5 Appuyez sur le bouton **EXIT**.

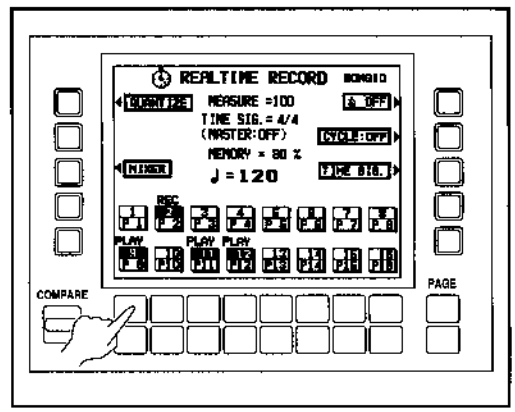
- L'écran revient à l'affichage précédent.



6 Sélectionnez REALTIME RECORD sur l'affichage.

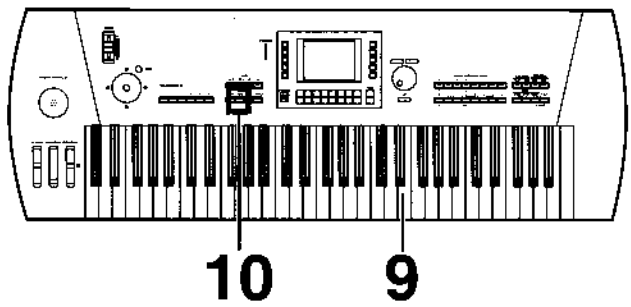


7 Sélectionnez la piste d'enregistrement.



- Utilisez les boutons situés sous l'écran pour faire apparaître "REC" au-dessus du numéro de la piste que vous allez enregistrer. Les buttons situés à la partie supérieure servent à sélectionner les pistes 1 à 8 et les buttons situés à la partie inférieure servent à sélectionner les pistes 9 à 16.
- Pour cet exemple, sélectionnez la piste 1.

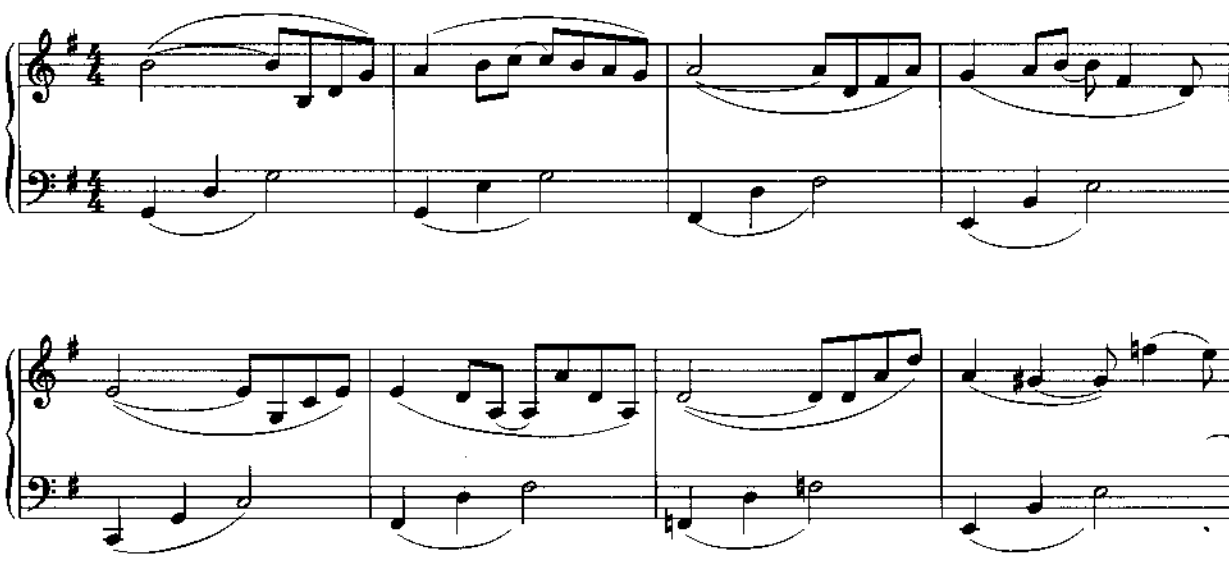
8 Utilisez les buttons **BANK**, **SOUND/COMBINATION GROUP** ou l'écran afin de sélectionner la sonorité PIANO.

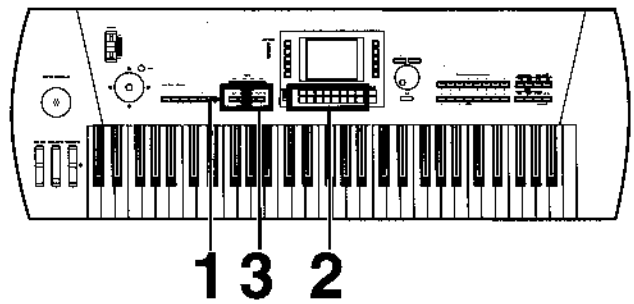


9 Jouez sur votre clavier.
- L'enregistrement commence.

10 Lorsque votre enregistrement est terminé, appuyez à nouveau sur le bouton **MENU**.
- Le mode d'enregistrement est mis hors fonction.

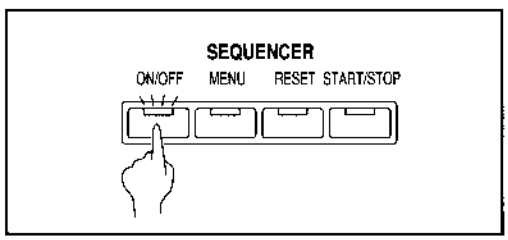
Sonorité: Piano





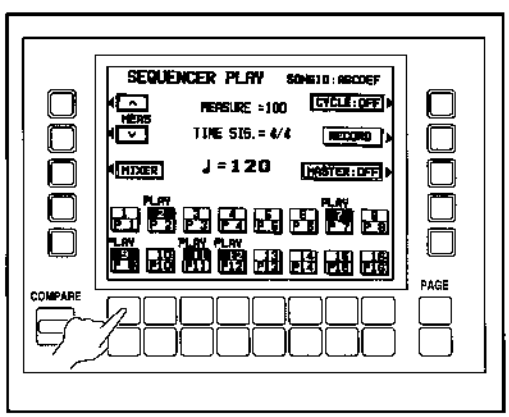
Reproduction (lecture)

1 Dans la section **SEQUENCER**, activez le bouton **ON/OFF**.



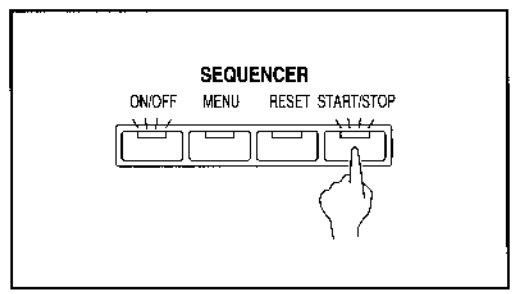
- Le bouton **ON/OFF** est toujours actif immédiatement après que la procédure d'enregistrement a été accomplie.

2 Sélectionnez la piste à reproduire.



- Utilisez les boutons situés sous l'écran pour faire apparaître "PLAY" au dessus de la piste dont vous souhaitez la reproduction.
- Sélectionnez la piste 1 pour obtenir la reproduction de la piste que vous venez d'enregistrer. Normalement, l'indication change automatiquement sur "PLAY" immédiatement après l'enregistrement.

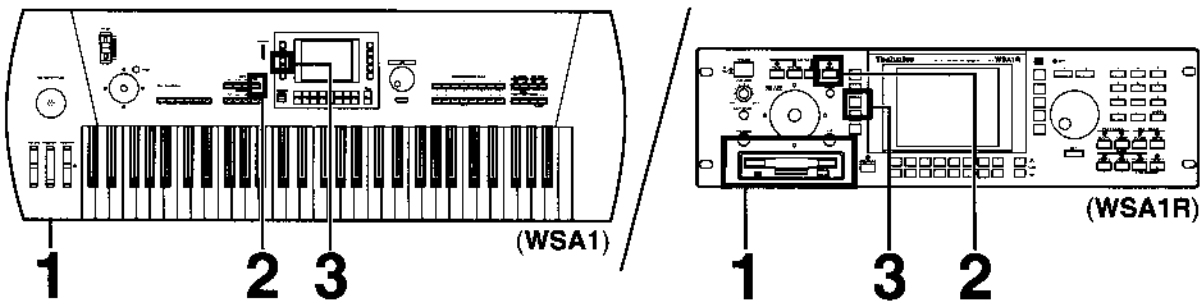
3 Appuyez sur le bouton **START/STOP**.



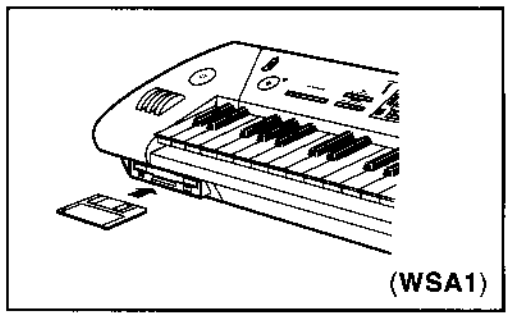
- L'interprétation enregistrée est reproduite.

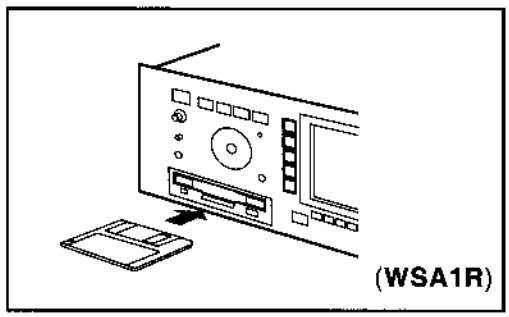
Reproduction de disquettes disponibles dans le commerce

Reproduction de disquettes de morceaux de format Standard MIDI File (SMF) disponibles dans le commerce. En utilisant MIDI FILE DIRECT PLAY, vous pouvez reproduire les données du format SMF (FORMAT 0 seulement) directement à partir d'une disquette sans charger les données dans la mémoire de l'instrument.

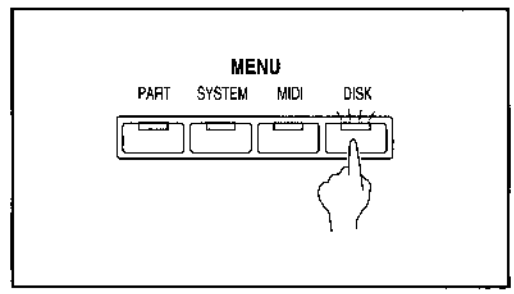


1 Insérez la disquette (comportant les données désirées) dans l'unité de disquette.



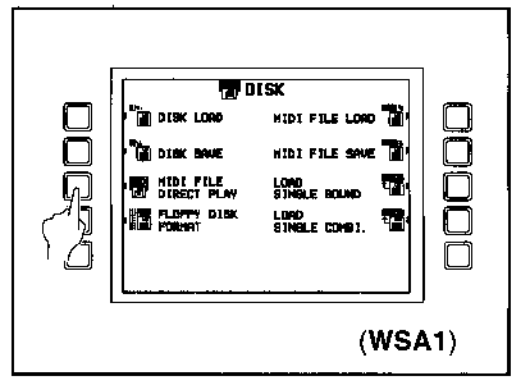


2 Dans la section **MENU**, appuyez sur le bouton **DISK** pour le mettre en fonction.

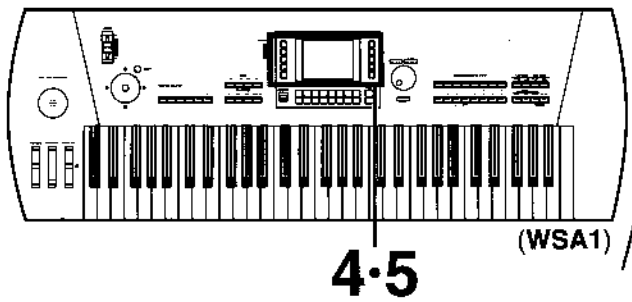


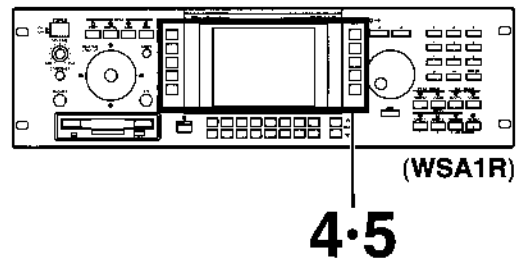
- L'affichage DISK apparaît.

3 Appuyez sur le bouton MIDI FILE DIRECT PLAY.

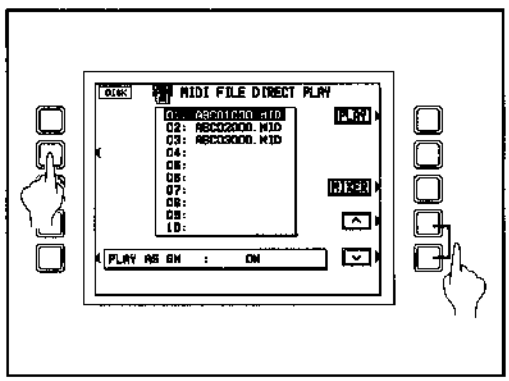


- L'affichage MIDI FILE DIRECT PLAY apparaît.



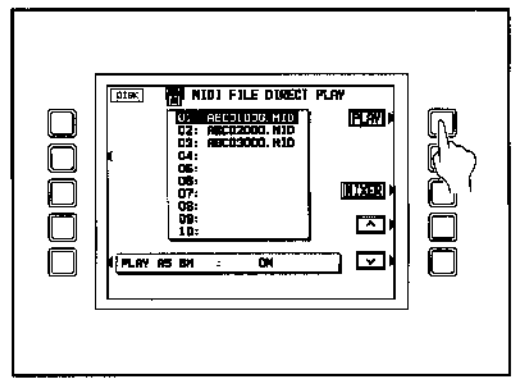


4 Sélectionnez la case de la liste des morceaux, et utilisez les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le morceau à reproduire.



- Vous pouvez sélectionner la case PLAY AS GM, et utiliser les boutons ∧ et ∨ pour spécifier si oui ou non le morceau doit être reproduit en GM (GENERAL MIDI).

5 Appuyez sur le bouton PLAY.



- Le morceau sélectionné est reproduit.
- Pour ajuster la balance des volumes et etc., 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.

- 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 du volume APPLICATIONS PRATIQUES).

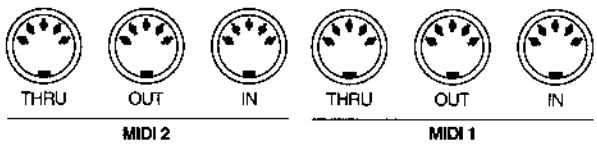
À propos du MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface/Interface Numérique pour instrument de musique) est un standard international qui permet aux instruments de musique d'échanger des données. Les diverses applications du MIDI permettent d'offrir des perspectives nouvelles à votre esprit créatif.

Prises MIDI

Les prises MIDI permettent le raccordement des instruments MIDI. Cet instrument dispose de deux groupes de prises MIDI.

Face arrière



(WSA1)

IN: Connecteur par lequel cet instrument reçoit les données émises par un autre équipement.

OUT: Connecteur par lequel cet instrument transmet des données à un autre équipement.

THRU: Connecteur qui permet le transfert des données reçues par la prise **IN** à un autre équipement.

- Pour réaliser ces connexions, utilisez exclusivement un câble MIDI, disponible chez votre revendeur.

Exemple de connexions

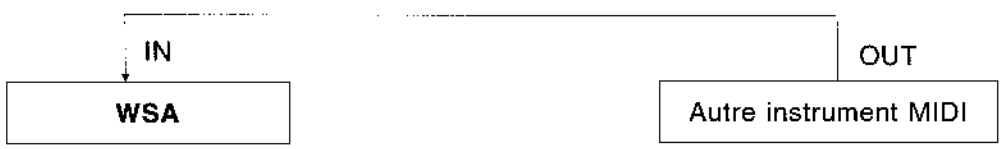
Voici quelques exemples courants.

■ **Pour piloter un autre instrument connecté**



- **WSA1R**: La connexion à un Clavier Maître est nécessaire.

■ **Pour utiliser cet instrument à partir d'un autre instrument connecté**



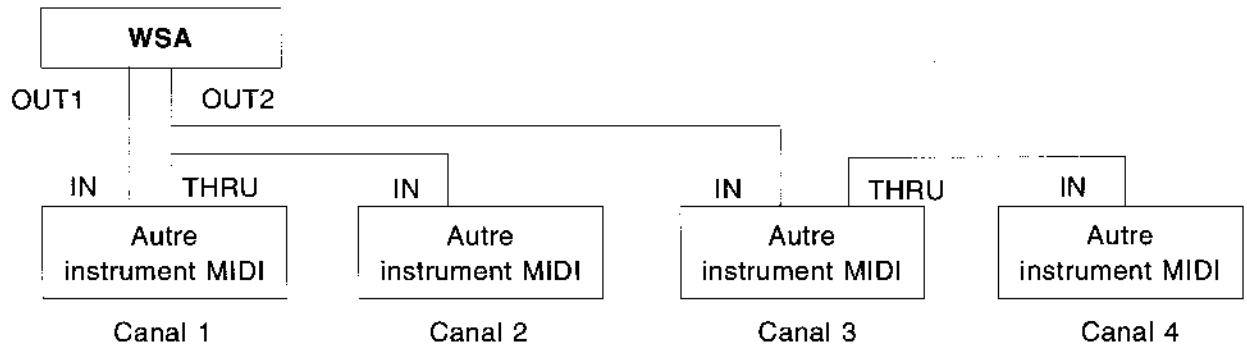
■ **Pour conncter avec un séquenceur MIDI externe ou un ordinateur personnel**



Canaux MIDI

Beaucoup de types d'informations différentes peuvent être transmis par un simple câble MIDI. Cela est possible car les signaux MIDI sont transmis par les 16 "Canaux de Base/Basic Channels" (numérotés de 1 à 16). Pour que la transmission soit correctement effectuée, l'assignation des canaux doit être la même de chaque côté en transmission et en réception. Cette interface permet également de raccorder entre eux plusieurs générateurs sonores et de les contrôler par leurs canaux respectifs.

Exemple:



- Cet instrument est équipé de deux groupes de prises MIDI et il est multitimbral sur 32 parties. Chacun des groupes de connecteurs MIDI peut transmettre et recevoir des données sur 16 canaux.

Types de données MIDI

■ Donnée de NOTE

C'est le type de donnée MIDI de base qui est le plus courant, il indique quelle note est jouée et comment.

NOTE NUMBER: le chiffre spécifie quelle note est jouée.
NOTE ON: indique que la touche est enfoncée.
NOTE OFF: indique que la touche est relâchée.
VELOCITY: indique la vitesse d'enfoncement de la touche.

- Les notes MIDI sont assignées à des numéros de 0 à 127 avec le Do du milieu du clavier C (C3) assigné au numéro 60. Les hauteurs de NOTE sont établies par incrément d'un demi-ton. Le numéro le plus élevé correspond à la note la plus haute.

■ PROGRAM CHANGE

C'est une donnée de changement de sonorité. Lorsqu'une nouvelle sonorité est sélectionnée sur l'instrument réglé en mode de transmission, la sonorité change également sur l'instrument réglé en mode de réception.

■ CONTROL CHANGE

Il s'agit des données de volume, sustain, effet, etc... modifiées au cours d'une interprétation. Chaque fonction dispose d'un numéro de contrôleur particulier et la fonction qui peut être pilotée par ce contrôleur dépend de l'instrument.

■ Données EXCLUSIVE

Ce sont des données de sonorité, particulières à un instrument d'un modèle spécifique. Ces données peuvent être également envoyées et reçues par la transmission de données groupées/DUMP.

- Pour plus de détails, reportez-vous livret REFERENCE GUIDE joint à ce mode d'emploi.

GENERAL MIDI

Le GENERAL MIDI (GM) est un standard de communication MIDI qui permet aux différents modèles des fabricants d'échanger des données. Les numéros de changements de programme et leur sonorité correspondante, les sonorités d'instruments à percussion, les numéros de note, etc... sont des données compatibles entre les équipements utilisant ce standard. Les séquences enregistrées sur un modèle d'un fabricant peuvent être reproduites par l'équipement d'un autre fabricant, à condition que les deux instruments soient conformes au standard GENERAL MIDI.

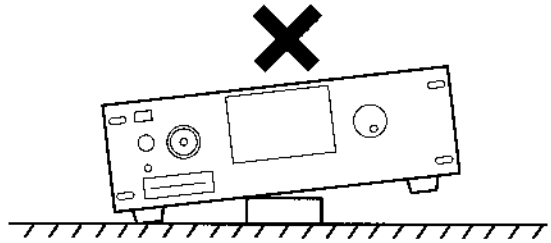
- Les équipements conformes au standard GENERAL MIDI disposent du logo suivant:



- Cet instrument peut être utilisé comme un générateur sonore GENERAL MIDI. Reportez-vous à la page 104 du volume APPLICATIONS PRATIQUES.

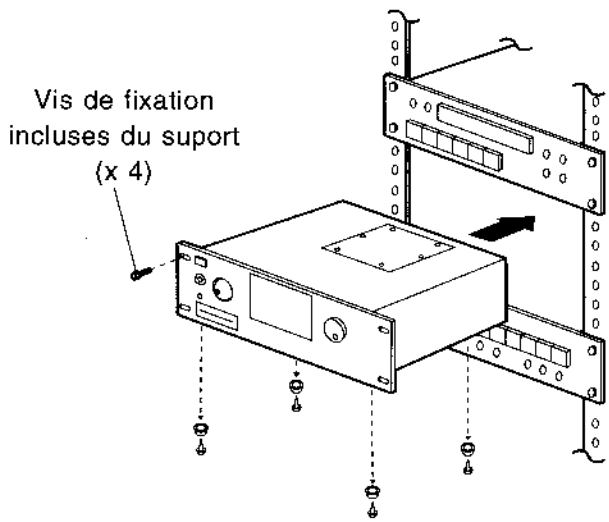
Remarques concernant l'installation du WSA1R

Veillez à placer le **WSA1R** sur une surface régulière, plate et horizontale.

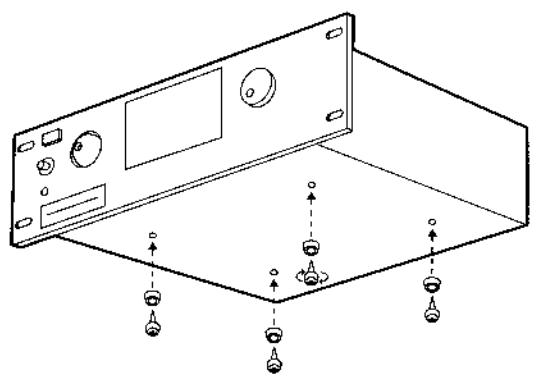


■ **Pour l'utilisation sur un support**

- Si l'appareil est monté sur un support, veillez à ce que toutes les vis soient fermement serrées, afin d'éviter que l'appareil ne tombe accidentellement ou de provoquer d'autres dommages susceptibles de déformer l'appareil.
- Si les dimensions du support gênent l'installation de l'appareil, vous pouvez utiliser un tournevis pour retirer les quatre pieds du bas de l'appareil. (Conservez les pieds et les vis pour pouvoir les utiliser ultérieurement.)



- Si vous refixez les pieds sur l'appareil, veillez à utiliser les mêmes vis pour fixer les pieds à leur position d'origine. Veillez à respecter ce point lorsque vous remplacez le pied avant gauche situé sous le Lecteur-Enregistreur de disquette.



Technics

Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.
Central P.O. Box 288, Osaka 530-91, Japan

Printed in Japan
Imprimé au Japon

FRANÇAIS

QQTG0366A
Se0995F0