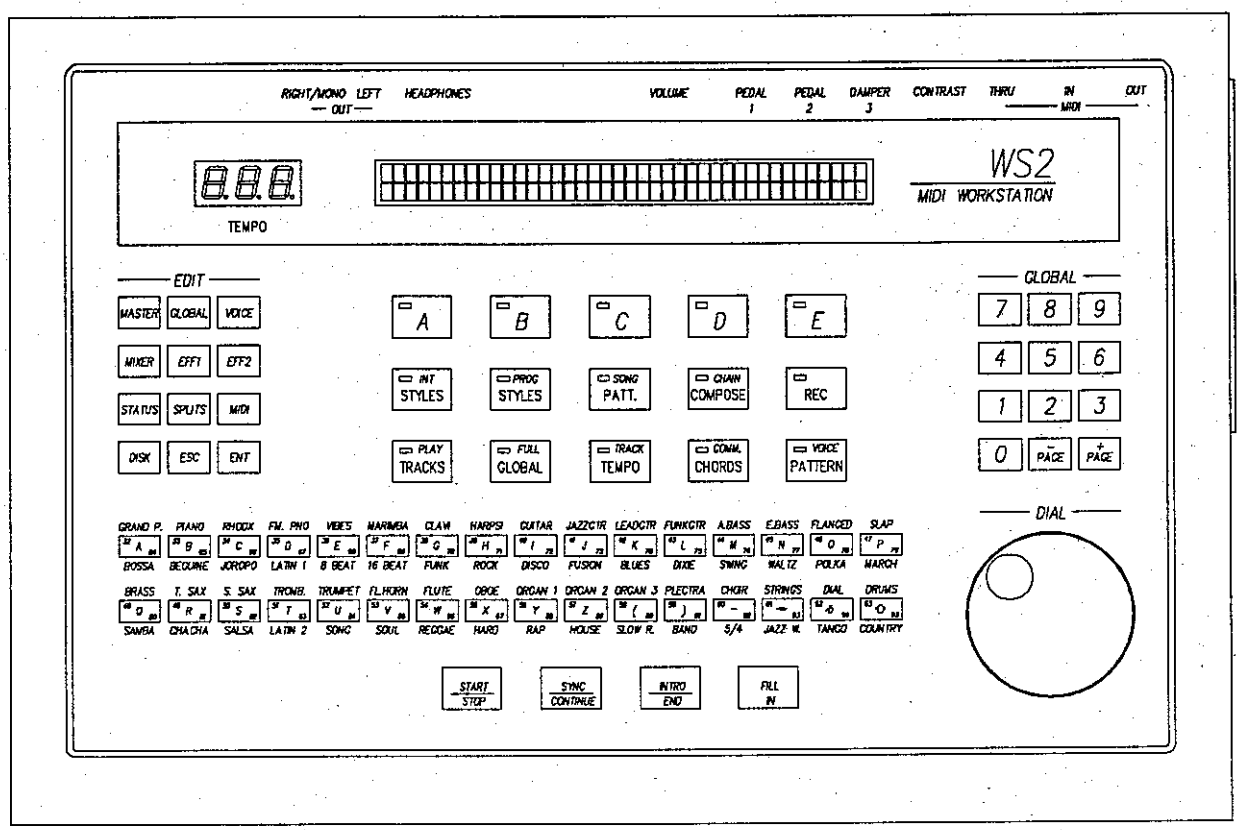
GENERALMUSIC



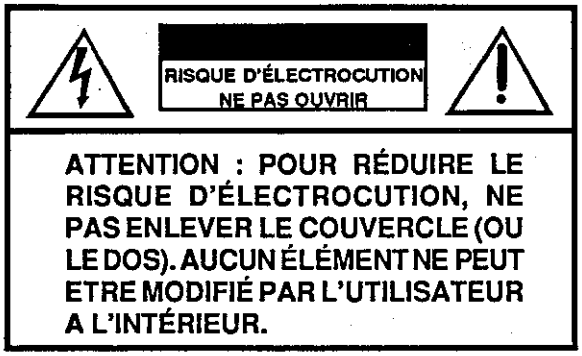
WS2 MIDI WORKSTATION

Manuel d'Utilisation

Français

Les informations contenues dans cette publication ont été préparées et vérifiées avec attention. Cependant, il ne sera pris aucune responsabilité pour d'éventuelles erreurs. Tous les droits sont réservés et ce document ne peut être copié, photocopié ou reproduit en tout ou partie sans l'accord préalable de **Generalmusic S.p.A.**. **Generalmusic** se réserve le droit d'effectuer toute modification concernant l'esthétique, le design ou le fonctionnement, considérée comme nécessaire à tous ses produits sans avis préalable. **Generalmusic** n'engage aucunement sa responsabilité pour l'usage ou l'application des produits ou circuits décrits ici.

PRÉCAUTIONS DE SÉCURITÉ ET INSTRUCTIONS





SIGNIFICATION DES SYMBOLES GRAPHIQUES:
L'éclair fléché à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" à l'intérieur de l'appareil, qui peut constituer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à avertir l'utilisateur de la présence d'instructions d'utilisation et de maintenance (réparation) importantes dans les manuels qui accompagnent le produit.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES.



ATTENTION: POUR RÉDUIRE LE RISQUE D'INCENDIE OU D'ÉLECTROCUTION, N'EXPOSEZ PAS CE PRODUIT A LA PLUIE OU A L'HUMIDITÉ.



INSTRUCTIONS POUR LE RACCORDEMENT A LA TERRE

Ce produit doit être raccordé à la terre. Lors d'un dysfonctionnement ou d'une panne, un raccordement à la terre de bonne qualité réduit les risques d'électrocution. Ce produit est équipé d'un cordon et d'une prise permettant le raccordement à la terre. La prise doit être branchée dans une prise murale correcte et bien installée, reliée à la terre selon les instructions et les codes en vigueur.

DANGER - Un mauvais branchement de la prise de terre peut provoquer des risques d'électrocution. Faites-le vérifier par un électricien ou un réparateur qualifié, si vous avez des doutes sur ce branchement. Ne modifiez pas la prise fournie avec l'appareil - si elle ne rentre pas dans votre prise murale, faites-la modifier par un électricien qualifié.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE CABLE ET LA PRISE D'ALIMENTATION POUR LES INSTRUMENTS UTILISÉS AU ROYAUME-UNI.

ATTENTION : Cet instrument doit être raccordé à la terre grâce au fil vert et jaune du câble d'alimentation.

Les trois fils du câble d'alimentation sont de trois couleurs différentes, ce qui permet de les identifier et de les utiliser comme l'explique le tableau ci-dessous. Lorsque vous reliez les fils à la prise, référez-vous à ce tableau et connectez chacun des trois fils selon les indications de câblage ci-dessous.

CABLE A 3 FILS		PRISE
FIL	COULEUR	MARQUAGE SUR LA PRISE
PHASE	BRUN	Rouge ou lettre L
NEUTRE	BLEU	Noir ou lettre N
TERRE	VERT/JAUNE	Vert, Vert/Jaune, lettre E ou

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI ET INSTRUCTIONS POUR L'INSTALLATION

ATTENTION - Suivre attentivement les précautions d'emploi indiquées ci-dessous :

1. Pour une parfaite utilisation de l'instrument, lire attentivement les instructions et se reporter aux "Instructions d'Assemblage" pour procéder à une installation.

2. Pour réduire le risque d'accident, une petite surveillance est nécessaire quand l'instrument est utilisé près des enfants.

3. En aucun cas, l'appareil ne doit être au contact de l'eau. Ne pas l'utiliser près d'une baignoire, d'un évier, dans un endroit humide ou près d'une piscine, etc...

4. Il est recommandé d'utiliser un support approprié pour poser votre appareil, un stand par exemple.

5. L'écoute prolongée de l'appareil au casque à fort volume représente un danger certain pour l'ouïe. Ne pas l'utiliser à fort volume pendant de longues périodes, ce qui pourrait provoquer des troubles de l'audition, et nécessaiterait par la suite de consulter un médecin.

6. Positionner l'appareil de manière à lui assurer une parfaite ventilation.

7. Utiliser l'appareil loin de toute source de chaleur ou de rayonnement tels qu'amplificateurs ou émetteurs.

8. L'appareil doit être correctement branché sur le secteur selon les instructions indiquées dans ce manuel ou au dos de l'appareil.

9. Raccorder l'appareil à une prise de terre. En cas de difficultés lors du branchement, consulter un technicien.

10. Lors d'une inutilisation prolongée, veillez à débrancher du secteur le câble d'alimentation.

11. Ne pas renverser de liquide ni aucun objet sur et dans l'appareil, ni le faire tomber.

12. L'appareil doit être confié à un technicien agréé lorsque :
- **a)** Les prises ou le cordon secteur semblent être défaillants ou endommagés.
- **b)** Il a subi un choc ou une inondation.
- **c)** Il a été exposé à la pluie.
- **d)** Ses performances semblent s'être modifiées.
- **e)** Il est tombé, ou que son boîtier a été endommagé.

13. Vérifier que le stand ou tout support accessoire du clavier soit bien assemblé et parfaitement stable.

14. Ne pas essayer d'intervenir sur l'appareil au-delà des instructions fournies par ce mode d'emploi. Toute autre intervention doit être effectuée sous le contrôle d'un service technique agréé.

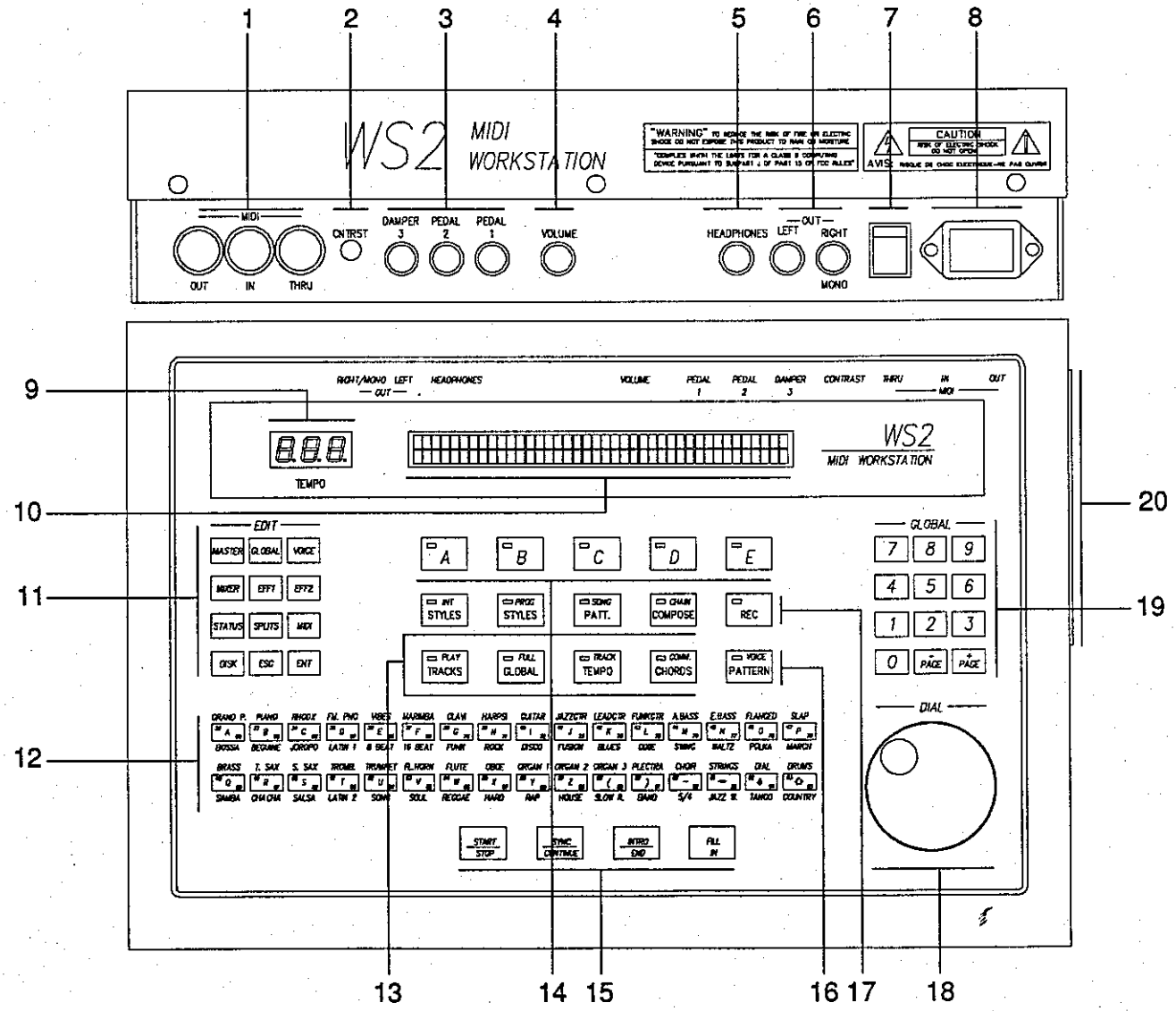
15. ATTENTION - Ne pas installer l'appareil dans un endroit où quiconque puisse l'endommager accidentellement (passage fréquent, risque de chute etc...). Prenez garde à ce que les câbles ne soient pas écrasés par le stand ou les pédales d'effet. Une mauvaise installation de ce genre peut provoquer des courts-circuits, voire des incendies, ainsi que des dommages corporels.

16. Interférences Electromagnétiques (RFI). Cet appareil utilise une technologie de forme d'onde échantillonnée (SWP) qui peut produire des interférences avec les récepteurs de radio ou la TV. Lire les informations complémentaires situées à l'intérieur de la couverture de ce manuel.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

LES CONTROLES DU WS2 MIDI WORKSTATION

1. PRISES MIDI (IN - OUT - THRU)
2. CONTRASTE (Contrôle de la Brillance de l'afficheur principal)
3. PRISES PEDALES (P1, P2, P3)
4. PRISE PEDALE DE VOLUME
5. PRISE CASQUE
6. PRISE DE SORTIE AUDIO STEREO/MONO [LEFT - RIGHT(MONO)]
7. INTERRUPTEUR ON / OFF
8. PRISE D'ALIMENTATION AC
9. AFFICHEUR (Tempo).
10. AFFICHEUR ALFANUMERIQUE A CRISTAUX LIQUIDES - ECLAIRÉ (Programmation)
11. SECTION EDIT (Programmable).
12. VOIX ET STYLES NUMERIQUES/ BANQUE PATTERN
13. CONTROLES DU SEQUENCEUR
14. SECTIONS POLYPHONIQUES A - B - C - D - E
15. BOUTONS DE CONTROLE (Start / Stop, Intro / End, Sync / Continue, Fill In)
16. Bouton VOICE / PATTERN
17. Bouton REC
18. DIAL (pour le contrôle des paramètres)
19. SECTION GLOBAL
20. EMPLACEMENT DU LECTEUR DE DISQUETTE



INDEX ALPHABETIQUE

ADSSR	VOIX	Page 19
Affectation des Pédales (aux 5 sections)	GLOBAL	Page 15
Amplification externe	ENTRÉES/SORTIES	Page 86
Arrangements - internes (ROM)	INT. STYLES	Page 59
Arrangements (programmables)	PROG. STYLES	Page 62
Assignement - Canal Commun MIDI	MIDI	Page 49
Assignement - Canaux MIDI (Eff. 1 / 2)	MIDI	Page 50
Assignement - Canal MIDI (section)	MIDI	Page 49
Assignement - Levier Pitch (aux 5 sections)	GLOBAL	Page 15
Bass Follow	STATUS	Page 44
Casque	ENTRÉES/SORTIES	Page 86
Changement de Programme - Program change (IN / OUT)	MIDI	Page 51
Chorus	EFF. 1 / EFF. 2	Page 37
Clear (Effacer) - Prog. Styles	PROG. STYLES	Page 72
Clear (Effacer) - Song Patt.	SONG PATT.	Page 75
Clear (Piste)	PROG. STYLES.	Page 71
Comm. / Chords	COMMANDES SEQ.	Page 82
Continue	CONTROLES MANUELS	Page 84
Contraste - afficheur	ENTRÉES/SORTIES	Page 86
Contrôle - Tempo (Prog. Styles)	PROG. STYLES	Page 62
Contrôle - Tempo (Song Patt.)	SONG PATT.	Page 73
Copy (Copier) - Prog. Styles	PROG. STYLES	Page 71
Copy (Copier) - Song Patt.	SONG PATT.	Page 77
Cross Split d'une section (Split avec chevauchement)	SPLITS	Page 47
Démarrage	PREMIERE APPROCHE	Page 2
Demo Songs (écouter)	PREMIERE APPROCHE	Page 9
Detune (Accord de la section)	GLOBAL	Page 14
Detune (Voix)	VOIX	Page 19
Dial	CONTROLES MANUELS	Page 84
Directory (Répertoire)	DISK	Page 55
Drums (liste des sons de percussion)	VOIX	Page 33
Drumkit Programmable	VOIX	Page 28
Dynamic (Normal / Inverse)	GLOBAL	Page 14
Dynamic (Slow - Hard - Off)	STATUS	Page 42
Echo	EFF. 1 / EFF. 2	Page 36
Effets Numériques (Delay, Chorus, Flanger, Reverb etc.)	EFF. 1 / EFF. 2	Page 35
End	CONTROLES MANUELS	Page 84
Equalisation - général (LOW / HI)	MASTER	Page 12
Erase - Effacer (Disk)	DISK	Page 58
Fill In	CONTROLES MANUELS	Page 84
Flanger	EFF. 1 / EFF. 2	Page 38
Fonctions assignables aux Pédales (P1, P2, P3)	STATUS	Page 42
Fonction du bouton Common Chords	SONG PATT.	Page 77
Format	DISK	Page 54
Full Global	COMMANDES SEQ.	Page 82
Global Edit	GLOBAL	Page 13
Horloge- externe / interne	MIDI	Page 52
Int. Styles (Splits)	INT. STYLES	Page 59
Int. Styles (Qu'est-ce?)	PREMIERE APPROCHE	Page 6
Internal Styles (liste)	INT. STYLES	Page 60
Intro	CONTROLES MANUELS	Page 84
Jukebox	CHAIN COMPOSE	Page 80
Keyboard Tuning (Accord fin) du Clavier	STATUS	Page 41
Load (Charger)	DISK	Page 56
Loop (Boucle)	CHAIN COMPOSE	Page 79
Mem. (Mémoire interne)	SONG PATT.	Page 73
Mémoriser	PREMIERE APPROCHE	Page 11
Met. (Métronome automatique)	PROG. STYLES	Page 67
MIDI (Choix du Canal)	MIDI	Page 49
MIDI (Exemples de Branchements)	PREMIERE APPROCHE	Page 3
MIDI DUMP (Système Exclusif)	MIDI	Page 52
MIDI (In - Out - Thru)	ENTRÉES/SORTIES	Page 86

MIDI (Feuille d'Implementation) ..... **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES** ..... Page 92
Mode (Time - Length - Auto Punch In) ..... **PROG. STYLES** ..... Page 69
Mode (Time - Length - Auto Punch In) ..... **SONG PATT.** ..... Page 75
Mode de Fonctionnement (Poly / Mono) ..... **GLOBAL** ..... Page 14
Modes de Programmation ..... **PROG. STYLES** ..... Page 68
Modulation ..... **VOIX** ..... Page 23
Niveau d'une Section ..... **MIXER** ..... Page 34
Nommer (Global) ..... **GLOBAL** ..... Page 16
Nommer (Prog. Styles) ..... **PROG. STYLES** ..... Page 62
Nommer (Song Styles) ..... **SONG PATT.** ..... Page 77
Nommer (Voice) ..... **VOIX** ..... Page 28
Numéros de Program Change des Voix ..... **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES** ..... Page 91
Octave (comment en changer) ..... **VOIX** ..... Page 19
One Finger ..... **STATUS** ..... Page 44
Pan (Left - Centre - Right - Mute) ..... **MIXER** ..... Page 34
Patterns / Songs - chaînage ..... **CHAIN COMPOSE** ..... Page 79
Patterns et Songs - programmables ..... **SONG PATT.** ..... Page 78
Pédales (Damper 3, Ped 2, Ped 1) ..... **ENTRÉES/SORTIES** ..... Page 86
Pédales (P1, P2, P3) ..... **GLOBAL** ..... Page 15
Percussions (Emplacement des) ..... **VOIX** ..... Page 33
Phaser ..... **EFF. 1 / EFF. 2** ..... Page 37
Pitch / Modulation (Global) ..... **GLOBAL** ..... Page 15
Pitch / Modulation (Levier) ..... **CONTROLES MANUELS** ..... Page 85
Play Track (Lecture d'une Piste) ..... **COMMANDES SEQ.** ..... Page 82
Précautions (Général) ..... **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES** ..... Page 87
Presets Global ..... **PREMIERE APPROCHE** ..... Page 5
Problèmes (causes probables) ..... **PREMIERE APPROCHE** ..... Page 10
Punch ..... **PROG. STYLES** ..... Page 70
Quantize ..... **PROG. STYLES** ..... Page 65
Quantize ..... **SONG PATT.** ..... Page 74
Reconnaissance d'Accord ..... **INT. STYLES** ..... Page 59
Record (Enregistrer) - Prog. Styles ..... **PROG. STYLES** ..... Page 63
Record (Enregistrer) - Song Patt. ..... **SONG PATT.** ..... Page 73
Record - Piste ..... **REC.** ..... Page 81
Restore (voice, global, seq., all) ..... **STATUS** ..... Page 46
Réverberation ..... **EFF. 1 / EFF. 2** ..... Page 38
Rotary ..... **EFF. 1 / EFF. 2** ..... Page 37
Save (Sauvegarde sur Disquette) ..... **DISK** ..... Page 56
Section Out Prog. ..... **MIXER** ..... Page 34
Sélection de Morceau (Program Change) ..... **MIDI** ..... Page 51
Skew ..... **VOIX** ..... Page 24
Special (Drumkit Programmable) ..... **VOIX** ..... Page 31
Special (Voix) ..... **VOIX** ..... Page 26
Spécifications - divers ..... **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES** ..... Page 89
Split - section ..... **SPLITS** ..... Page 47
Start ..... **CONTROLES MANUELS** ..... Page 84
Stop ..... **CONTROLES MANUELS** ..... Page 84
Sync ..... **CONTROLES MANUELS** ..... Page 81
Timbre ..... **VOIX** ..... Page 18
Track Tempo (Tempo de Piste) ..... **COMMANDES SEQ.** ..... Page 82
Transposer - section ..... **GLOBAL** ..... Page 14
Transposer - général ..... **STATUS** ..... Page 41
Type de Section - Poly - Mono ..... **GLOBAL** ..... Page 13
Voice Edit ..... **VOIX** ..... Page 17
Voice/Pattern (importance du bouton) ..... **PREMIERE APPROCHE** ..... Page 4
Voix (Comment la choisir et la jouer) ..... **PREMIERE APPROCHE** ..... Page 5
Voix (nom) ..... **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES** ..... Page 90
Volume - section ..... **MIXER** ..... Page 34
Volume - général ..... **MASTER** ..... Page 12

INTRODUCTION

WS2 MIDI WORKSTATION

Le **WS2 MIDI WORKSTATION** est un expandeur développé spécialement pour les musiciens qui veulent augmenter leur potentiel sonore en exploitant totalement les puissantes caractéristiques des Workstations WS2, WS400 ET GWS 400.

Pour GENERALMUSIC, il n'y a pas de distinction entre les possibilités d'un instrument comme un piano numérique et n'importe quel autre clavier, ni entre les besoins d'un pianiste et ceux d'un claviériste. C'est pour cette raison que le même système de génération sonore a été adaopté pour toute la Série WS, dont fait partie le WS2 MIDI Workstation. Cet expandeur compact est aussi puissant que le Keyboard Workstation dont il est dérivé, et dispose des mêmes caractéristiques: 128 presets + 128 voix programmables; 32 styles presets + 32 styles programmables, 2 processeurs de signal programmables, séquenceur 5 pistes, 5 splits et 5 layers, DIAL, implémentation MIDI complète, lecteur de disquette 3,5" intégré et le nouveau Convertisseur Stéréo Numérique/Analogique qui lui donne une qualité sonore encore meilleure. Le WS2 MIDI Workstation est idéal pour les musiciens qui sont déjà équipés d'un système MIDI pouvant même inclure un clavier maître. Cependant, cet appareil n'est pas réservé à l'usage exclusif des claviéristes - il peut être utilisé avec un piano numérique, un orgue, un clavier WS2, un petit clavier, un accordéon équipé d'une prise MIDI ou un accordéon MIDI, un séquenceur, un ordinateur, etc... Le concept WS2 a fait ses preuves et a rencontré le succès dans le monde entier. Avec le WS2 MIDI Workstation, le succès n'a plus de limites.

Le WS2 MIDI Workstation est un instrument extrêmement convivial, grâce à l'attention portée par le fabricant à son ergonomie. La disposition des contrôles permet une grande facilité d'accès aux informations dont le musicien a besoin, car toutes les opérations manuelles, ainsi que l'afficheur qui lui sert de guide au cours de son travail, se trouvent à proximité sur le panneau de contrôle. Voici enfin le concept de convivialité à son stade le plus perfectionné, chaque détail ayant été étudié dans ce sens: grand afficheur pour faciliter la lecture et potentiomètre unique pour les réglages (Dial).

STRUCTURE ET GENERATION DU SON

Le **WS2 MIDI Workstation** est composé d'un groupe d'éléments qui incorporent les fonctions de plusieurs instruments. Les sections dites A, B, C, D et E correspondent à cinq expandeurs parfaitement équivalents. Alors que dans d'autres instruments plus traditionnels on trouve différentes sections avec chacune des fonctions qui leur sont spécifiques (Batterie, Basse, Accompagnement), dans la série WS les cinq sections ont chacune libre accès à la même base de données qui contient 128 sons programmables, appelés VOIX (VOICES), comprenant aussi tous les sons d'instruments à percussion (Drums).

Chaque Voix est composée de 5 parties: le timbre (TIMBRE), l'enveloppe (ADSSR), la modulation (MODULATION), l'attaque (SKEW) et la dynamique (SPECIAL ou Dynamic Switch). Le Timbre fait souvent référence à ce qu'on appelle communément "la source du son", ici obtenue par diverses techniques de synthèse (PCM pur, boucles multiples, tables d'onde, échantillons bouclés en cross-fade, etc..), servant de base dans la création de nouveaux sons.

DÉMARRAGE

Tout d'abord, le WS2 MIDI Workstation doit être correctement relié à un clavier ou un à un autre instrument ou système MIDI qui pilotera la Workstation. Les possibilités d'utilisation du WS2 MIDI Workstation sont trop nombreuses pour être toutes énumérées, mais il y a 4 applications principales. Elles sont illustrées page suivante dans le chapitre **EXEMPLES DE LIAISONS MIDI A, B, C** et **D.** Les prises sont situées à l'arrière du WS2 et leurs emplacements sont aussi indiqués sur le dessus de l'appareil, au-dessus de l'afficheur, pour les repérer plus facilement.

Dans toutes les applications, les instructions suivantes doivent être suivies:

1. Etablir la liaison MIDI souhaitée avec des câbles MIDI standard.
2. Relier à un système d'amplification adapté au moyen de la sortie STEREO LEFT - RIGHT.
3. Insérer le cordon d'alimentation fourni dans la prise se trouvant à l'arrière (voir le chapitre ENTRÉE/SORTIE) et brancher l'autre extrémité dans une prise murale de tension correcte*.
4. Mettre l'instrument sous tension à l'aide du switch situé à l'arrière.
5. Après quelques secondes l'afficheur indiquera:

```
96bossa a GLOBAL_00  WELCOME

 off       off       off       off      Grand P
```

Le **WS2 MIDI Workstation** est maintenant opérationnel !!!

*** NOTE 1:** Vérifiez la tension sur l'étiquette se trouvant sur le panneau arrière et consultez les "Précautions de Sécurité et Instructions" dans ce manuel. Les utilisateurs du Royaume-Uni devront apporter une attention particulière aux instructions concernant le cordon spécial à utiliser (uniquement pour le Royaume-Uni).



CONTRAST

Le bouton **CONTRAST**, à l'arrière, permet de régler la luminosité de l'afficheur.

INFORMATIONS MIDI PRELIMINAIRES

Tout d'abord, il est important de bien comprendre les conditions de transmission/réception des données MIDI avec lesquelles vous allez travailler. Lorsque vous mettez sous tension le WS2 MIDI Workstation, le statut MIDI par défaut est le suivant: les sections A, B, C, D et E transmettent/reçoivent respectivement sur les canaux MIDI 1, 2, 3 ,4 et 5; le Séquenceur transmet/reçoit les données MIDI sur le canal 10, et les deux processeurs (Effects 1 & 2) transmettent/reçoivent respectivement sur les canaux MIDI 6 et 7.

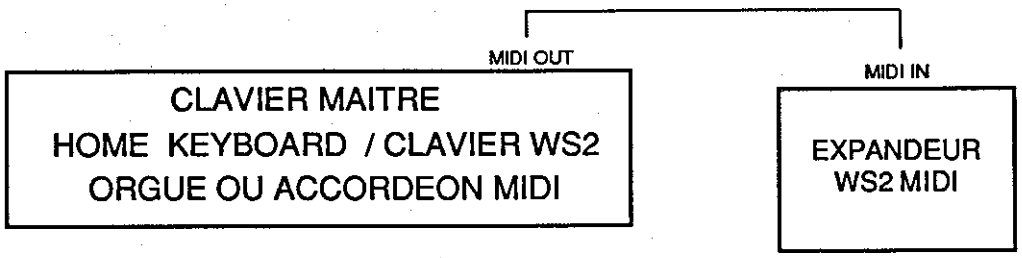
Naturellement, tous les canaux attribués ci-dessus peuvent être programmés de 1 - 16 ou "off" (désactivés), référez-vous au chapitre MIDI pour tout ce qui concerne l'assignation de canaux MIDI aux différentes sections.

Le WS2 dispose aussi d'un **canal MIDI COMMUN** par lequel toutes les données peuvent être reçues sur un même canal (les canaux individuels de chaque section doivent être désactivés), rassemblant les données de chaque section (A, B, C, D et E) selon la logique des SPLITS internes**. Cette fonction est idéale pour les liaisons entre le WS2 et des appareils de commande qui ne peuvent transmettre/recevoir que sur un seul canal MIDI. La valeur par défaut du **canal COMMON MIDI** est: Channel 16.

**** NOTE 2:** Le **canal MIDI COMMUN** peut aussi être utilisé lorsqu'un accordéon MIDI est relié au WS2. Voir le chapitre MIDI pour des informations complètes.

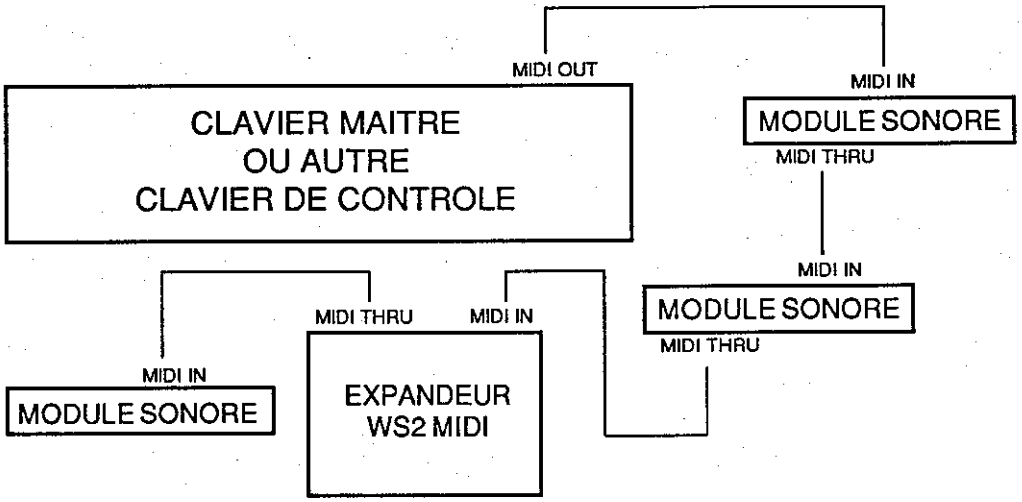
D'une manière assez simple, cela signifie, par exemple, qu'un piano numérique ou un accordéon traditionnel (équipé d'une prise MIDI), ne pouvant transmettre que sur un seul canal MIDI, pourront communiquer avec le WS2. Le canal MIDI COMMUN répartira les données selon la configuration de SPLIT interne des sections A, B, C, D et E. Pour des informations complètes sur la manière de programmer le canal MIDI COMMUN et le réglage correct du WS2 en fonction du système MIDI, veuillez vous référer au chapitre MIDI.

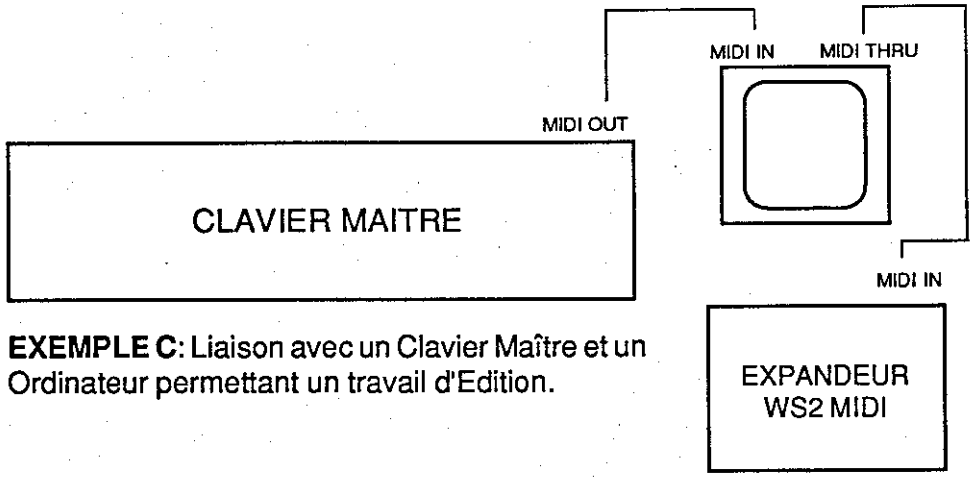
EXEMPLES DE BRANCHEMENTS MIDI:



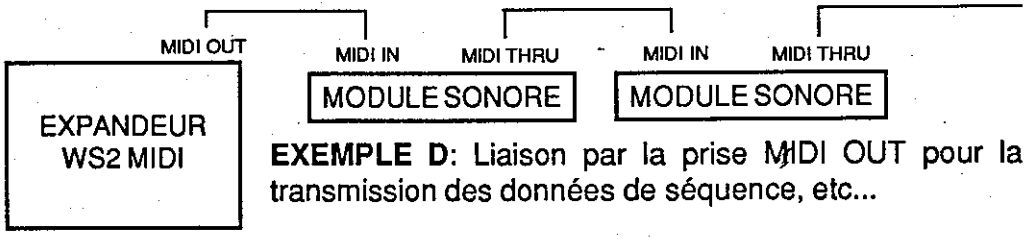
EXEMPLE A: Liaison directe avec divers instruments MIDI à clavier.

EXEMPLE B: Liaison en série de modules sonores contrôlés par un Clavier Maître ou un autre contrôleur MIDI.





EXEMPLE C: Liaison avec un Clavier Maître et un Ordinateur permettant un travail d'Edition.



EXEMPLE D: Liaison par la prise MIDI OUT pour la transmission des données de séquence, etc...

PREMIERE APPROCHE

Au premier contact, votre nouvel instrument peut vous sembler compliqué, mais ne vous découragez pas, continuez la lecture de ce manuel et vous découvrirez que votre WS2 MIDI Workstation est un appareil entièrement automatique très simple à utiliser. Après avoir réglé correctement l'appareil pour la transmission/ réception MIDI, de manière à pouvoir écouter quelques sons, vous n'aurez plus besoin de vous préoccuper de programmer quoi que ce soit (à part l'assignation éventuelle de canaux MIDI). Donc, vous pouvez pour l'instant ignorer la section EDIT (à l'extrême gauche du panneau de contrôle) où sont effectuées toutes les fonctions de programmation. Les seuls boutons dont vous aurez parfois besoin sont le bouton MASTER, qui permet d'accéder au contrôle du VOLUME MASTER (Général) en utilisant le DIAL, et le bouton STATUS qui donne accès à quelques contrôles généraux de base comme la Transposition le Pitch, etc...

Dans le but d'expliquer toutes les fonctions de cet appareil, nous supposerons que toutes les opérations effectuées sur le panneau de contrôle seront faites manuellement. Naturellement, comme il s'agit d'un appareil MIDI avec une implémentation MIDI complète, toutes les sélections peuvent être obtenues par l'envoi de données de changement de programme (Program Change) par l'intermédiaire d'un Clavier Maître ou d'un autre Contrôleur MIDI.

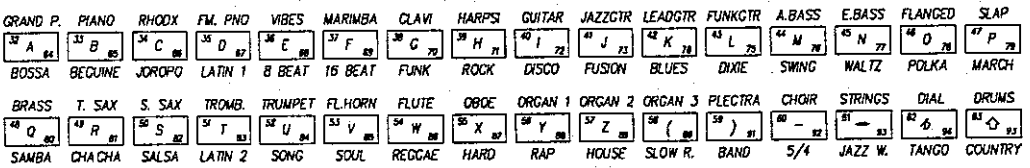
LE BOUTON VOICE/PATTERN ET SES FONCTIONS



Le bouton **VOICE/PATTERN**, situé en bas à droite du groupe de boutons central, est en fait un switch (interrupteur) - si le voyant (LED) est allumé le bouton est activé. Les boutons de sélection, sous le groupe de boutons central, donnent accès aux Voix (indiquées au-dessus de chaque bouton). Cette section comporte 32 boutons multifonction donnant accès aux Voix, aux Styles (Internes ou Programmables), aux Song Patterns. Ils servent également à écrire les noms des nouveaux sons programmés. Lorsque le voyant du bouton Voice/Pattern est éteint (en appuyant sur le bouton), vous aurez accès aux Styles (Internes ou Programmables, qui sont indiqués sous chaque bouton) et aux Motifs (Song Patterns). Il est donc très important de toujours vérifier ce qu'indique le bouton Voice/Pattern pour la fonction désirée.

VOICES (LES SONS)

Le **WS2 MIDI Workstation** dispose d'un total de **128 SONS (VOIX)** Programmables échantillonnés numériquement, chacun étant la fidèle reproduction d'un instrument réel ou d'un son synthétique.



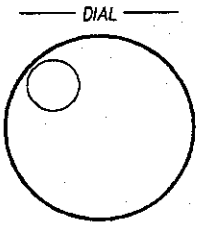
COMMENT SÉLECTIONNER ET JOUER LES SONS (VOIX)

Lorsque vous allumez l'appareil, vous pouvez immédiatement jouer la voix Grand Piano (Piano à Queue) sur toute la tessiture du clavier connecté. Les 5 boutons Play TRACKS, Track TEMPO, Full GLOBAL, Comm. CHORDS et Voice PATTERN sont tous activés, l'afficheur vous souhaite la bienvenue ("WELCOME") et indique que "Grand P" est sélectionné pour jouer (la voix clignote).

Sur les 128 voix disponibles, 31 sont immédiatement accessibles en appuyant sur leur bouton respectif dans la section VOICE/PATTERN lorsque ce bouton

est activé (voyant allumé). Vérifiez que le voyant du bouton est allumé et, s'il a été désactivé appuyez dessus pour activer le mode de sélection de VOIX. Donc pour jouer RHODX, appuyez sur ce bouton; l'indication "Grand P" disparaît de l'afficheur pour être remplacée par "Rhodx". Pour jouer Jazz Guitar, appuyez sur "JAZZGTR" et ainsi de suite. Vous remarquerez que les voix, dont les noms figurent au-dessus des boutons, sont disposées en suite logique; sons de Clavier pour les 8 premières, puis 4 sons de Guitare, suivis de 4 sons de Basse. Viennent ensuite 8 sons d'instruments à Vent, 3 sons d'Orgue et 3 sons "divers" (Plectra, Choir, Strings - Plectre, Chœur, Cordes). Le pénultième bouton (DIAL) active le **DIAL** pour le choix des Voix et le dernier (DRUMS) transforme le clavier connecté en source de sons de percussions.

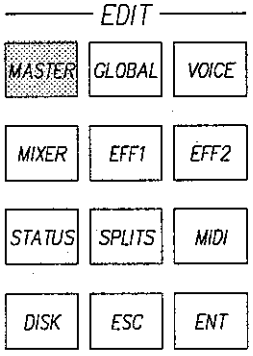
COMMENT SÉLECTIONNER DES VOIX AVEC LE DIAL



Pour accéder à la totalité des 128 sons dans l'ordre alphabétique (même ceux qui sont directement accessibles avec les boutons), appuyez et **MAINTENEZ** le bouton DIAL (l'avant-dernier bouton en bas à droite de la section Voice/Pattern) et tournez le **DIAL** dans un sens ou dans l'autre.* Le bouton DIAL mémorise la dernière voix appelée avec le **DIAL**.

* **NOTE:** Relâchez le bouton DIAL à chaque fois pour entendre le changement de son lorsque la sélection est faite avec le **DIAL**.

COMMENT MODIFIER LE VOLUME DES VOIX



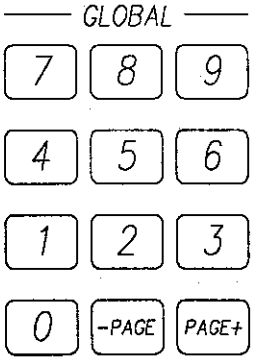
1. Pressez le bouton **MASTER** de la section EDIT.
2. Tournez le **DIAL** dans **le sens des aiguilles d'une montre** pour augmenter le Volume et dans **le sens contraire des aiguilles d'une montre** pour le diminuer.

   (Pour l'instant, laissez de côté les variations de fréquence Low et High).
3. Pressez le bouton **ESC** dans la **section EDIT** pour quitter la fonction de réglage du Volume.

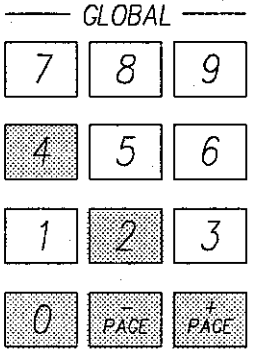
Le Volume peut être modifié dans pratiquement toutes les situations indiquées sur l'afficheur.

PRESETS GLOBAL

QU'EST-CE QU'UN PRESET GLOBAL ?



Imaginez que vous écoutez un ensemble à cordes ou un quartet de jazz. Chaque instrument joue une série de notes particulière et le son général est produit par tous les instruments jouant simultanément, synchronisés les uns aux autres. Si vous voulez reproduire le son général de l'ensemble à cordes ou du quartet de jazz sur le clavier connecté, vous devez avoir à disposition la configuration de voix nécessaire pour jouer comme si vous étiez l'ensemble à cordes ou le quartet de jazz. Cette combinaison particulière de voix est appelée un **Preset GLOBAL** et votre WS2 dispose d'un choix de GLOBALS qui vous permettront de jouer de nombreux morceaux avec une combinaison d'instruments proche de la réalité. Chaque GLOBAL a un numéro et un nom et dans la plupart des cas, vous constaterez que le clavier connecté est réglé sous une forme multi-split (plusieurs zones de jeu) pour s'adapter à la combinaison de voix constituant le preset **GLOBAL** choisi. Veuillez vous référer au chapitre **GLOBAL** qui explique en détails tous les aspects des Presets GLOBAL, mais vous pouvez en écouter quelques-uns tout de suite en procédant de la manière suivante.



COMMENT SÉLECTIONNER ET JOUER UN PRESET GLOBAL

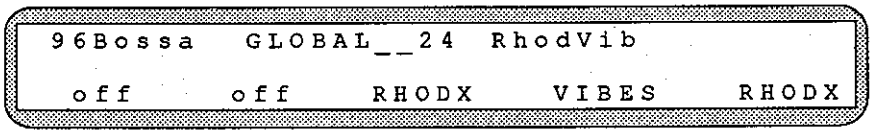
Si vous n'avez appuyé sur aucun bouton du panneau contrôle, et que celui-ci se trouve comme lorsque vous avez mis l'appareil sous tension, continuez. Si vous avez appuyé sur quelques boutons, pour rendre les choses plus simple, éteignez l'appareil et rallumez-le de manière à retrouver l'état d'origine du panneau de contrôle et procéder à la sélection (la manière de régler correctement le panneau de contrôle sera expliquée dans la suite de ce manuel).

1. Pressez **DEUX FOIS** le bouton "**0**" de la section Global **(vérifiez que le voyant du bouton Voice/Pattern est allumé - sinon pressez ce bouton).**
2. Pressez **UNE FOIS** le bouton "**+ PAGE**" de la section Global. Vous obtenez ainsi le Global 01 nommé "Love". C'est une combinaison de Cordes et de Piano que vous pouvez jouer sur le clavier entier.
3. Pressez encore une fois le bouton "**+ PAGE**" et le second Global 02 appelé "Vivaldi" est appelé.
4. Continuez en appuyant sur le bouton "**+ PAGE**" et découvrez tous les Globals disponibles.
5. Pressez le bouton "**– PAGE**" pour appeler les Globals dans l'ordre inverse.

SÉLECTIONNER LES PRESETS GLOBAL AVEC LE PAVÉ NUMÉRIQUE

Comme avec les boutons "**+ PAGE**" et "**– PAGE**", vous pouvez sélectionner un Global en tapant un nombre à deux chiffres sur le pavé GLOBAL:

1. Tapez 24 en appuyant sur "2" puis sur "4" pour appeler le preset Global "RhodVib", une combinai-son très agréable de Rhodx (Rhodes) et Vibes (Vibraphone) qui peut être jouée sur tout le clavier.



2. Tapez d'autres nombres et écoutez les autres Globals.

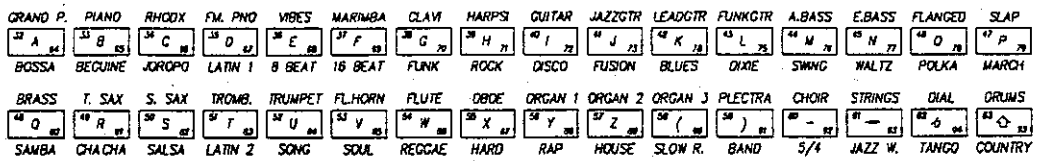
N.B. Dans de nombreux cas, vous obtiendrez des Globals avec des voix "DRUMS" et, lorsque vous jouerez sur le clavier connecté, chaque note jouera aussi un son de percussion. Ne vous inquiétez pas, vous n'avez fait aucune erreur! Vous avez simplement appelé un Global correspondant à un Style Interne ou Prog. ou à un Pattern Style ou Song. Toutes ces fonctions seront expliquées en détails dans les chapitres correspondants. Pour retrouver la voix d'origine "Grand P", appuyez **DEUX FOIS** sur le bouton "0".

Il se peut que vous rencontriez un numéro de Global qui rappelle la voix d'origine "Grand P" et le mot "**Empty**" apparaîtra sur l'afficheur. C'est que vous aurez sélectionné un emplacement "Song Pattern" vide - ce n'est pas grave!! continuez à sélectionner, ou revenez à la voix d'origine "Grand P" en appuyant DEUX FOIS sur "0".

STYLES INTERNES (INTERNAL STYLES)

QU'EST-CE QU'UN STYLE INTERNE ?

Un STYLE INTERNE est principalement une configuration rythmique combinée à un Preset Global, que, dans la gamme WS, nous appelons Styles et non Rythmes. Chaque STYLE a un nom et un numéro et peut être appelé en appuyant sur le bouton de Style (Rythme) correspondant, dans la section Voice/Pattern, le bouton VOICE/PATTERN étant désactivé (voyant éteint). Les Styles sont indiqués sous chaque bouton, il y a 32 Styles. Pour avoir une explication détaillée sur les STYLES, veuillez vous reporter à ce chapitre. Pour le moment, vous pouvez écouter et jouer les Styles internes de la manière suivante.



COMMENT JOUER LES STYLES INTERNES

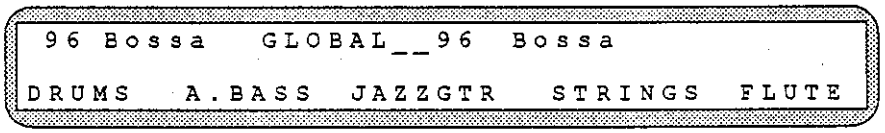
1. Appuyez sur le bouton **VOICE/PATTERN** pour activer le mode de sélection de Pattern. Le voyant du bouton doit être **éteint** pour indiquer que les boutons de sélection permettent d'accéder aux Styles et aux Patterns.



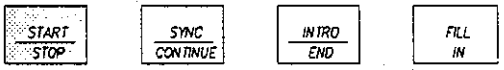
Vérifiez aussi que les boutons "Play Tracks""Tracks Tempo" et "Full Global" sont activés et que le bouton "Comm. Chords" est éteint.
Track Tempo réglera automatiquement le Tempo programmé pour chaque Style sélectionné.
Play Tracks rappellera automatiquement les pistes dédiées à chaque Style Interne (voir le paragraphe Brèves Remarques sur le Bouton Play Tracks, ci-après).
Full Global attribuera automatiquement une voix différente à chaque Style Interne pour être jouée à la main droite.
Le bouton Comm. Chords peut être ignoré pour le moment.
Référez-vous au chapitre **Commandes du Séquenceur** pour les explications détaillées de ces fonctions.



2. Pressez le bouton **INT. STYLES.** Ceci sélectionne automatiquement le premier Style Interne "BOSSA" qui est une combinaison de Rythme de Bossa et d'un Preset Global comprenant: Acoustic Bass, Jazz Guitar, Strings et Flute.



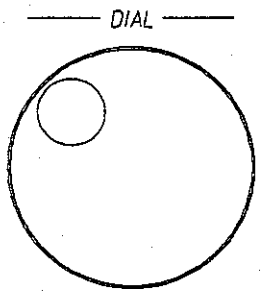
3. Pressez le bouton **START/STOP** dans la section des Contrôles.



Vous entendrez le Rythme Bossa.

4. Appuyez sur une touche, par exemple DO grave.

Un arrangement automatique commencera à jouer en DO Majeur (l'indication "C Major" apparaîtra sur l'afficheur).



5. Tournez le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le Tempo et dans l'autre sens pour le réduire. Pour retrouver le Tempo d'origine, rappuyez sur le bouton Style.

Si nécessaire, réglez le Volume sonore en appuyant sur le bouton **MASTER**, tournez le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse pour respectivement augmenter ou diminuer le Volume, puis appuyez sur le bouton **ESC** pour revenir à l'affichage d'origine du Style Interne.

6. Jouez une mélodie avec la voix Flute (clignotant sur l'afficheur) et, si vous voulez choisir une autre voix Solo, sélectionnez-en une autre, soit en appuyant sur un des 31 boutons de Voix, soit en pressant et en **maintenant**

le bouton **Dial** et en tournant le **DIAL** pour sélectionner une voix par ordre alphabétique, comme expliqué précédemment. Le bouton **VOICE/ PATTERN** doit être activé pour la sélection de Voix (voyant allumé).

Jouez des accords sur la partie basse du clavier connecté (ou sur la section d'accord d'un accordéon) avec la main gauche et vous remarquerez que **trois patterns d'arrangement de base** sont automatiquement disponibles, selon que le type d'accord joué est **majeur, mineur ou septième**. L'ordinateur interne reconnaît la plupart des accords joués et chacun d'eux apparaît sur l'afficheur (voir le chapitre STYLES INTERNES, pour des explications détaillées sur la Reconnaissance d'Accords - voir aussi les chapitres ONE FINGER et STATUT).

7. Ecoutez les Styles Internes un par un (32 au total) en sélectionnant leur bouton respectif dans la section Styles. Ecoutez aussi les Fill (Reprise) et Ending (Fin) respectifs de chaque style en appuyant sur le contrôle correspondant. Le bouton Intro doit être pressé avant d'appuyer sur Start/ Stop pour démarrer le Style (voir le chapitre CONTROLES MANUELS pour les explications détaillées de ces fonctions).
8. Pressez le bouton **START/STOP** pour arrêter le Style.

BREVES REMARQUES SUR LE BOUTON PLAY TRACKS



Le bouton **Play Tracks** étant **activé**, les pistes utilisées pour l'enregistrement des Styles Internes avec le séquenceur intégré seront automatiquement activées lorsque vous sélectionnerez les Styles.

Notez que les boutons A, B, C et parfois D (la "Configuration de Piste") suivent chaque Style Interne sélectionné. La dernière Piste E reste toujours "libre" pour jouer une voix à la main droite.

NOTE: Pour d'autres informations concernant le bouton Play Tracks, référez-vous au chapitre **Contrôles du Séquenceur.**

Si vous désactivez le bouton **Play Track** et que vous sélectionnez des Styles Internes, vous constaterez que la configuration de Piste reste inchangée pour tous les Styles. Evidemment, puisqu'en désactivant le bouton Play Tracks, le séquenceur interne ne reçoit plus de message pour activer les pistes car elles ont été enregistrées pour chaque Style.

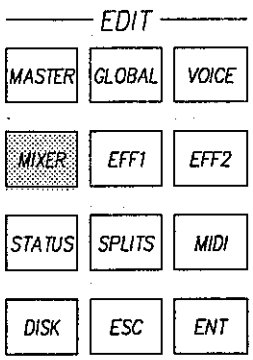
Si vous souhaitez "libérer" des pistes comportant des arrangements automatiques pour les jouer à votre convenance avec la voix libre pour obtenir uniquement un accompagnement Drum et Bass, procédez ainsi:

Exemple.

1. Sélectionnez le Style **16 BEAT.**
2. Pressez et **MAINTENEZ** appuyé le bouton **Play Tracks.**
3. Pressez les pistes **D** et **C** une par une **simultanément** avec le bouton Play Tracks. Les deux pistes seront désactivées ainsi que le bouton Play Tracks.
4. Pressez le bouton **Start/Stop** et enfoncez la touche DO grave.

Le Style commence à jouer le motif 16 Beat accompagné d'une ligne de Basse mais les Voix Rhodx et Clavi ne jouent pas l'accompagnement automatique; elles jouent en fonction des notes que vous enfoncez sur le clavier (N.B. Cela dépend également de l'étendue de jeu (Split)de chaque instrument - dans certains cas, une voix peut s'interrompre dans la partie basse du clavier - voir Etendue de Jeu dans le chapitre **SPLITS**).

5. Sélectionnez un autre Style et vous remarquerez que la configuration de piste reste la même pour tous les styles - seules les pistes A et B sont activées.



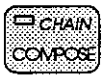
CONTROLES GÉNÉRAUX - INFORMATIONS UTILES

Avant de s'aventurer davantage dans des procédures de programmation plus complexes, il peut être utile de savoir que les Contrôles Généraux, comme le Tuning (Accord), la Transposition du clavier connecté, le réglage de la réponse en Vélocité (Dynamic) et le partage du Clavier pour le jeu des Accords, sont tous accessibles par la fonction **STATUS** de la section **EDIT**. Cette fonction vous permet également d'assigner des fonctions aux pédales et d'accéder aux fonctions "One Finger" (Un Doigt) et "Bass Follow" (Suivi de la Basse).

Pour une explication détaillée des Contrôles Généraux, voir le chapitre **STATUS**.

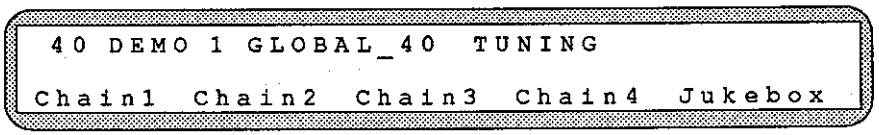
MORCEAUX DE DEMONSTRATION

Les sons authentiques de l'**expandeur WS2 MIDI** peuvent immédiatement être écoutés grâce aux 6 "DEMO SONGS" programmés dans l'instrument. Suivez la procédure ci-dessous pour écouter les Morceaux de Démonstration joués en "medley" ou sélectionnez-les un par un. Les quatre boutons de Commande du Séquenceur, Play Tracks, Full Global, Track Tempo et Comm. Chords sont automatiquement activés lorsque le WS2 est mis sous tension. Ils doivent toujours être activés (vérifiez que leur voyant sont tous allumés) lorsque ces sections contrôlent toutes les fonctions automatiques du Séquenceur. Vérifiez également que le voyant du bouton **VOICE/PATTERN** est **éteint** pour jouer des Patterns. Si le voyant est allumé, appuyez sur le bouton.



POUR DEMARRER LES DEMO SONGS

1. Le voyant du bouton Voice/Pattern étant éteint, appuyez sur **CHAIN COMPOSE**, dans les Commandes du Séquenceur et l'afficheur indiquera le message "**Chain 1**" clignotant, comme ci-dessous:



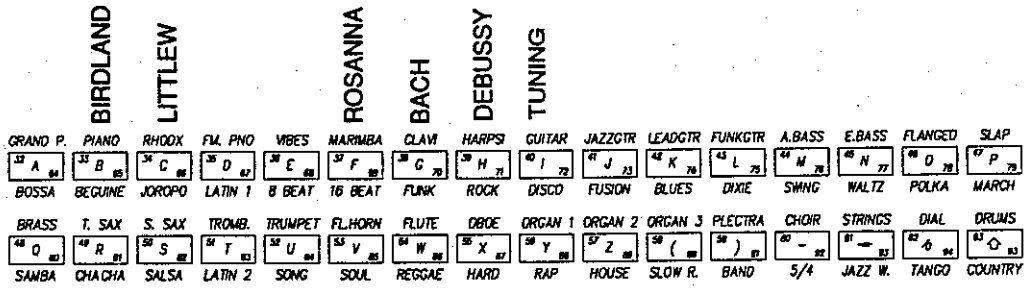
2. Pressez **START/STOP** pour démarrer l'enchaînement des 6 morceaux (voir dans la marge); ils joueront les uns après les autres et s'arrêteront automatiquement.
3. Pour arrêter les morceaux à tout moment pendant la lecture, appuyez sur **START/STOP.**
4. Pour reprendre la lecture d'un morceau au point où il a été arrêté par l'appui de Start/Stop, appuyez sur **SYNC/CONTINUE.**



POUR SÉLECTIONNER ET JOUER LES DEMO SONGS UN PAR UN

Les **DEMO SONGS** sont mémorisés dans des emplacements de Song Pattern (32 à 63) et peuvent être sélectionnés pour être joués individuellement:

1. Pressez **SONG PATT.** au lieu de CHAIN COMPOSE au **point 1** de la procédure ci-dessus.
2. Sélectionnez un des 6 morceaux en appuyant sur un des boutons correspondants de la section Voice/pattern (comme indiqué dans le schéma de la page suivante), puis appuyez sur le bouton **START/STOP.** Chaque morceau occupe un emplacement particulier des SONG PATTERNS.



Pour modifier le VOLUME des Demo Songs, suivez la procédure expliquée précédemment (MASTER + DIAL + ESC).

AVANT DE FAIRE APPEL A UN TECHNICIEN

PROBLEME	SOLUTION
Le clavier connecté semble ne pas jouer sur toutes les touches du clavier:	Vérifiez les réglages du paramètre SPLIT dans toutes les Sections.
Aucun son ne se produit:	Vérifiez que le VOLUME MASTER n'est pas réglé sur zéro.
Le son correspondant à la voix semble étrange ou déformé:	Vérifiez pour chacune des Sections A, B, C, D et E que dans les pages 2 & 3 du menu GLOBAL, les paramètres sont réglés à 00.
Vous ne percevez pas les Effets 1 et 2:	Activez les Sections en question (ON).
L'effet sélectionné n'est pas perceptible:	N'oubliez pas d'appuyer sur ENT. après avoir sélectionné l'effet requis.
Le Pitch Modulation Lever n'a pas d'effet dans certaines Sections (A B C D E):	Activez les Sections en question (ON).
Le son n'est perceptible que par un des haut-parleurs:	Sélectionnez la fonction CENTRE pour la Section en question à partir de la page 2 du menu MIXER (Voir MIXER plus loin).
Il n'est pas possible d'enregistrer:	Il n'y a plus de mémoire interne disponible dans la partie enregistreur du WS. Il suffit soit d'annuler des données, soit de les sauvegarder en les transférant sur disquette.
MIDI	**MIDI**
L'instrument ne reçoit aucun message MIDI:	Vérifiez tous vos câbles et toutes vos connexions.
Il est impossible de synchroniser:	Vérifiez que le mode EXTERNAL CLOCK n'a pas été sélectionné.
Le commutateur START/STOP ne fait démarrer aucun rythme:	Vérifiez que les Sections ne sont pas réglées en position OFF ou ne sont pas vides. Vérifiez aussi que le mode EXTERNAL CLOCK est désactivé.

MÉMORISER (STORE)

Comme vous l'avez constaté à la lecture de ce manuel, il est très simple de construire de nouveaux sons; ceci parce que les 128 GLOBALS sont composés d'éléments variables.

Pour mémoriser (**STORE**) les modifications effectuées, suivez la procédure ci-dessous. La même procédure de mémorisation servira dans tous les cas, bien que l'exemple ci-dessous montre comment mémoriser un Style (ici nous utilisons le Style Bossa).

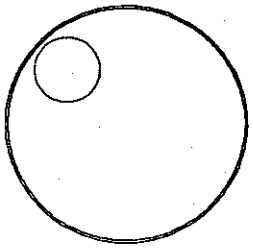
1. Après avoir modifié le preset Global d'origine, pressez **ENT.** dans la section EDIT (voir dans la marge) et l'afficheur indiquera:

```
STORE GLOBAL: 96 Bossa  TO:   96 Bossa
ARE YOU SURE ?  press [ENT]   or   [ESC]
```

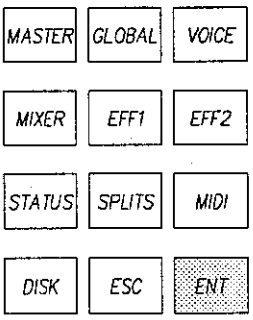
   Au centre de la ligne supérieure de l'afficheur apparaît le nom du GLOBAL modifié occupant la position d'origine (numéro), alors qu'à droite figurent le numéro et le nom sous lesquels vous allez sauvegarder la version modifiée du GLOBAL. Par défaut, l'afficheur indique automatiquement le numéro et le nom du STYLE (GLOBAL, VOIX ou PATTERN d'origine) clignotant et pouvant être modifié à l'aide du **DIAL**.

2. Sélectionnez l'emplacement définitif du GLOBAL en tournant le **DIAL**.
3. La ligne inférieure de l'afficheur indique le choix entre **ENT** et **ESC**. Pour sauvegarder le GLOBAL, pressez **ENT** dans la section EDIT.

DIAL



EDIT



NOTE: Dans certains cas, il peut être nécessaire d'appuyer d'abord sur **ESC**, puis sur **ENT** de manière à pouvoir effectuer la mémorisation (**STORE**). L'afficheur proposera un choix.

N.B. Lorsqu'un GLOBAL (ou une VOIX) est mémorisée dans un des 128 emplacements disponibles, toutes les données précédemment mémorisées dans cet emplacement seront automatiquement supprimées. Pour cette raison, il est préférable de sauvegarder vos données modifiées (dans le cas des GLOBALS) dans un des emplacements vides (**"EMPTY"**) qui apparaissent en tournant le **DIAL**. Dans le cas des VOIX, il n'y a pas d'emplacements vides (**"empty"**) pour mémoriser une VOIX modifiée, vous devez soit mémoriser la nouvelle VOIX au même emplacement que la voix d'origine, soit mémoriser à la place d'une autre VOIX. Dans les deux cas, les données occupant l'emplacement choisi seront effacées.

Des fichiers entiers de "VOIX", "GLOBALS", "SEQUENCES" ou "TOUT" (ALL) peuvent être sauvegardés (dump) sur disquette, libérant ainsi de l'espace dans la mémoire interne. Pour davantage d'informations, veuillez vous référer au chapitre DISK.

Pour quitter cette fonction sans mémoriser les modifications, appuyez sur **ESC**.

POUR SAUVEGARDER SUR DISQUETTE

L'**expandeur WS2 MIDI** assigne automatiquement un suffixe d'identification au nom d'un fichier lorsque celui est sauvegardé sur disquette. Ce suffixe comporte un point et 3 lettres pour chaque sorte de fichiers, comme suit:

(Nom).**VCE** = fichier VOIX (VOICE)

(Nom).**GLO** = fichier GLOBAL

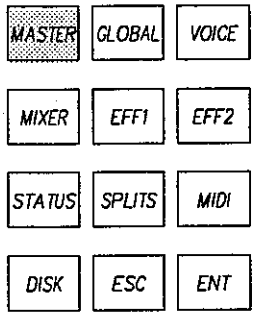
(Nom).**SEQ** = fichier SEQUENCE

(Nom).**ALL** = fichier complet

Pour davantage d'informations sur la sauvegarde sur disquette, consultez le chapitre **DISK**; voir également le chapitre **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES** pour la protection contre l'écriture et les précautions à prendre avec les disquettes.

MASTER

EDIT



DESCRIPTION

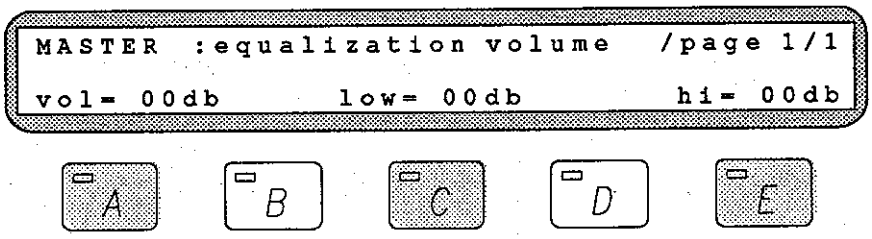
La Section **MASTER** est le "centre de contrôle" comportant les régléges du pré-ampli numérique incorporé de l'**expandeur WS2.**

MASTER : Réglage de volume général (-68 +10 dB).

LOW : Réglage du niveau des graves (- 12 + 12 dB at 80 Hz).

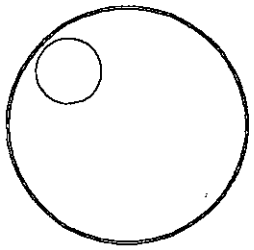
HI : Réglage du niveau des aigus (- 12 +12 dB at 5 KHz).

Pressez la touche MASTER dans la section EDIT, et sur l'afficheur vous verrez le menu suivant :



PROCEDURE A SUIVRE

DIAL



Pour régler le VOLUME GENERAL de l'instrument :

1. Appuyez sur la touche **A** située en-dessous de l'afficheur.
2. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que vous arriviez au niveau de volume souhaité.

Pour accentuer ou atténuer les graves (**BASS**):

1. Appuyez sur la touche **C**.
2. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que vous obteniez le niveau de sortie des graves que vous recherchez.

Pour accentuer ou atténuer les aigus (**TREBLE**):

1. Appuyez sur la touche **E**.
2. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que vous obteniez le niveau de sortie des aigus que vous recherchez.

Les variations de volume peuvent être effectuées dans toute situation présente à l'afficheur.

Toutes les modifications concernant **vol, low** et **hi** effectuées avec le **DIAL**, le mode **MASTER** étant sélectionné, sont conservées lorsque l'instrument est éteint.

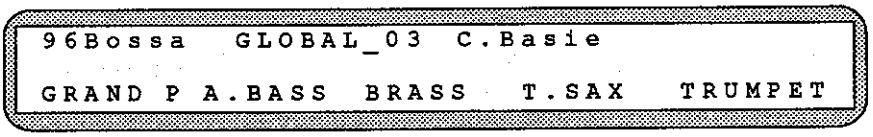
Le volume d'origine peut être retrouvé en effectuant une opération dite "**MEMORY PUFF**", comme expliqué au chapitre **INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES.**

Pour modifier le volume de chaque section d'un GLOBAL, voir le chapitre **MIXER.**

ATTENTION - Nous vous déconseillons de trop accentuer les GRAVES (c'est à dire au-delà de 4db) lorsque le niveau de VOLUME MASTER approche déjà son point maximum. En contrepartie, lorsque le VOLUME MASTER est faible, on a souvent l'impression que les fréquences BASSES ont "disparu"; vous pouvez donc les accentuer afin de compenser le manque apparent de ces fréquences.

GLOBAL

Comme expliqué précédemment dans le chapitre "Première Approche", un GLOBAL est une combinaison de voix qui vous permet de simuler la plupart des formations instrumentales en utilisant le clavier connecté.



NOMS DES VOIX DES DIFFERENTES ZONES DE SPLIT DU CLAVIER

Une combinaison de voix peut comporter de une à cinq voix (comme illustré ci-dessus), chacune occupant une partie du clavier que vous pouvez modifier à votre convenance (voir le chapitre SPLITS). Il y a au total 128 GLOBAL programmables, répartis en 4 groupes de 32 de la façon suivante :

00-31 - TEMPS RÉEL (peut être joué directement)

32-63 - SONG PATT. Séquence, morceau (rappel fait par les fonctions du SEQ)

64-95 - PROG. STYLES (Arrangements programmables).

96-127 - INT. STYLES (Arrangements internes).

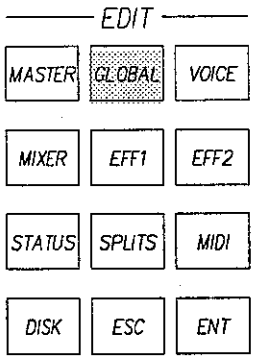
Tout réglage du panneau de contrôle peut être mémorisé (voir STORE au chapitre AIDE) dans un GLOBAL (référez-vous au chapitre VOIX pour les détails concernant le changement de configuration de voix d'un GLOBAL).

Un menu de 7 pages pour chacun des GLOBAL permet la programmation immédiate des principales commandes de chaque instrument composant le GLOBAL. De plus vous pouvez modifier et mémoriser indépendamment les paramètres suivants pour chacun des 128 PRESETS GLOBAL: MIDI (8 canaux simultanés), MIXER, EFF. 1/2 et SPLITS.

L'accès aux sept pages se fait grâce au bouton GLOBAL de la section EDIT.

IMPORTANT: Il doit être bien compris que dans ce chapitre, lorsque nousn parlons de **modifier les paramètres du clavier**, il s'agit des paramètres du GLOBAL sélectionné au moment de la sélection avec le bouton GLOBAL dans la section EDIT.

EDITION D'UN GLOBAL



Le bouton **GLOBAL** de la section **EDIT** vous donne accès aux **7 pages** d'un des 128 Presets GLOBAL de manière à pouvoir modifier les paramètres d'une ou de toutes les voix le composant. Pour programmer votre GLOBAL, suivez cette procédure:

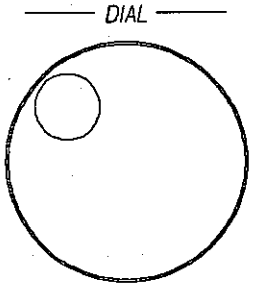
PROCEDURE DE PROGRAMMATION

Pour accéder au menu de 7 pages d'un GLOBAL :

1. Appuyez sur la touche **GLOBAL** dans la Section **EDIT**.
2. Appuyez sur **+ PAGE** pour avancer à la page suivante (ou sur **– PAGE** pour inverser l'ordre d'apparition des pages).

Pour modifier les 7 pages de paramètres d'un GLOBAL :

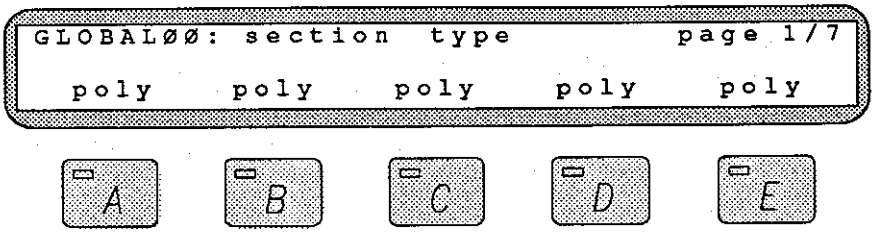
1. Appuyez sur une des touches (**A** à **E**) correspondant au paramètre à modifier.
2. Tournez le **DIAL**, pour sélectionner la nouvelle valeur, ou l'option requise.



TYPE DE SECTION - PAGE 1/7

Le paramètre **SECTION TYPE** (type de section) vous permet de choisir le mode de fonctionnement du clavier, pour chaque section du GLOBAL sélectionné.

Il y a 4 modes de fonctionnement à choisir pour chacune des sections: poly, mono L, mono R et mono P.



POLY : Contrôle de manière polyphonique une section du clavier. (Lorsque seule une section du clavier est réglée en **POLY**, le clavier a une polyphonie de 16 notes simultanées.)

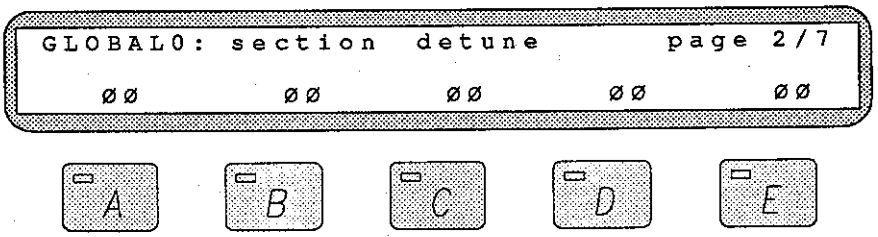
MONO L. : La section du clavier indiquée est contrôlée monophoniquement, **seule la note à l'extrême gauche est jouée.**

MONO R. : La section du clavier indiquée est contrôlée monophoniquement, **seule la note à l'extrême droite est jouée.**

MONO P. : Lorsque MONO_P est programmé, chaque note jouée annulera automatiquement le relâchement de la note précédente (si vous jouez avec du SUSTAIN), éliminant donc la confusion sonore créée par le mélange des décroissances des notes.

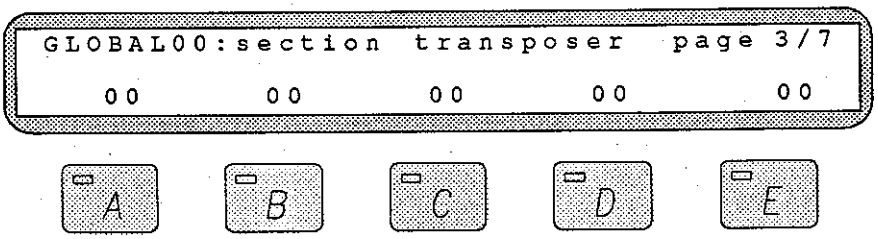
NOTE: Il est possible de quitter les procédures de programmation à tout moment en appuyant sur **ESC** dans la section EDIT.

ACCORD DE LA SECTION - PAGE 2/7



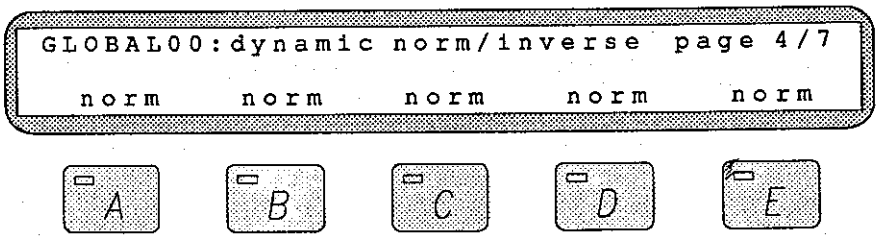
La commande **SECTION DETUNE** permet de régler l'accord de chaque section de +32 à –32.

TRANSPOSITION DE LA SECTION - PAGE 3/7



SECTION TRANSPOSER permet de transposer les notes de chaque section indépendamment par pas d'un demi-ton avec un maximum de –24 ou + 24 demi-tons.

DYNAMIQUE NORMAL / INVERSE - PAGE 4/7

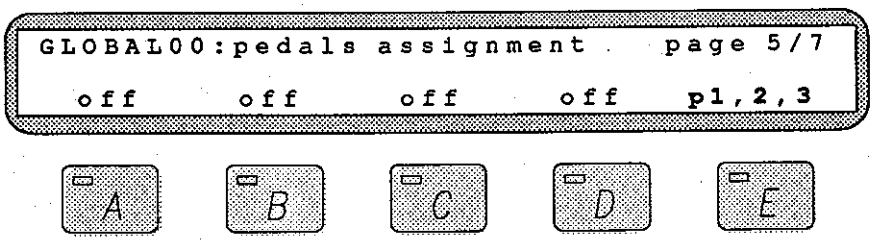


DYNAMIC NORM / INVERSE permet de contrôler la réponse en dynamique (vélocité) des touches du clavier, indépendamment pour chaque section.

NORM : Réponse en vélocité "normal" pour la section (A - E), les notes joueront avec une vélocité normale (plus on joue fort, plus le son sera fort).

INVERSE : La force sonore des notes jouées sera inversément proportionnelle à la vélocité pour la section choisie (A - E).

AFFECTATION DES PEDALES - PAGE 5/7



PEDALS ASSIGNMENT permet d'assigner les pédales (P1, P2 et P3) indépendamment pour chaque section. Le choix des combinaisons suivantes à l'aide du **DIAL** activera et désactivera les différentes pédales **dans chaque section.**

OFF : Les pédales **P1, P2, et P3** sont complètement désactivées.

P1 : **P1** est opérationnelle dans la section.

P2 : **P2** est opérationnelle dans la section.

P1, P2 : **P1 et P2** sont opérationnelles dans la section.

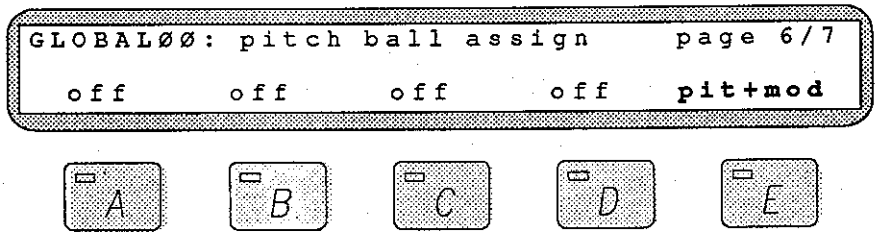
P3 : **P3** est opérationnelle dans la section.

P1, P3 : **P1 et P3** sont opérationnelles dans la section.

P2, P3 : **P2 et P3** sont opérationnelles dans cette section.

P1, P2, P3 : Les trois pédales **P1, P2 et P3** sont opérationnelles dans cette section.

AFFECTATION DE LA PITCH BALL - PAGE 6/7



La page **PITCH BALL ASSIGN** vous permet d'affecter le PITCH ou la MODULATION à chaque section qui pourra être contrôlée par un appareil externe équipé d'une **PITCH/MOD BALL (si l'appareil externe est le clavier WS2) ou par un JOYSTICK (Levier).**

OFF : Aucun PITCH ni MODULATION.

PITCH : L'effet de "note bending" (Portament ou Glissando) est créé dans la section par des mouvements HORIZONTAUX de la BOULE ou du JOYSTICK.

MOD. : Crée un effet de VIBRATO dans la section par des mouvement VERTICAUX de la BOULE ou du JOYSTICK.

PIT+MOD : Les deux fonctions sont opérationnelles dans la section.

NOTE 1: La fourchette de variation de la hauteur (**PITCH** - GLISSATO) et de la **MODULATION** (VIBRATO) n'est pas réglable.

NOTE 2: Lorsque les effets ROTATIFS (ROTARY) sont sélectionnés, le levier PITCH/MOD opère comme une manette FAST/SLOW (Rapide/Lent). Pour davantage d'informations, consultez les chapitres EFF1/EFF2 (Effets Rotatifs) et CONTROLES MANUELS.

CHANGER LE NOM D'UN GLOBAL - PAGE 7/7

```
GLOBALØØ: change global name    page 7/7

 old_name = G.MUSIC    new = ?
```

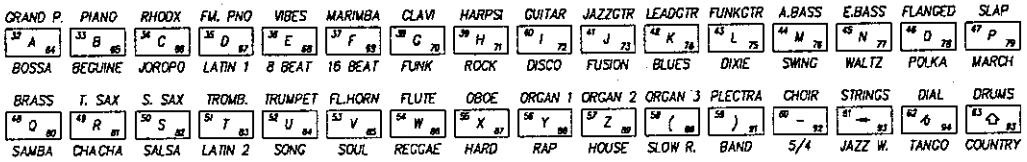
CHANGE GLOBAL NAME vous permet de donner un nouveau nom à un GLOBAL.

ECRIRE OU CHANGER UN NOM

Il est possible de donner un nouveau nom aux VOIX, GLOBALS, STYLES INTERNES et PROG, et aux SONG PATTERNS en suivant la procédure expliquée ci-dessous. L'exemple montre comment donner un nouveau nom à un GLOBAL, mais cette procédure est toujours identique.

Dans l'exemple ci-dessus (page 7 GLOBAL), le nom d'origine apparaît dans le champ **"old name"**.

Dans le champ **"new = ?"**, il est possible d'écrire le nouveau nom avec au plus 7 caractères, lettres, chiffres ou espaces à l'aide des 32 boutons de sélection VOICE/PATTERN.



Chaque bouton correspond à une lettre ou à un symbole. Les 3 derniers ont des fonctions particulières: annulation (<–), espace (**SP**) et majuscules (↑).

Le bouton marqué d'une flèche permet de déplacer le curseur vers la gauche pour effectuer des corrections, effacer la dernière lettre ou le dernier chiffre inscrit.

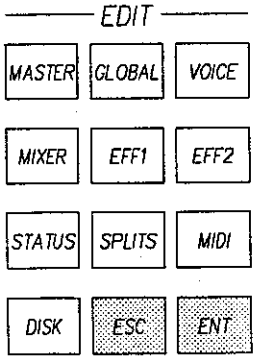
Pour écrire en MAJUSCULES, maintenez enfoncé le bouton SHIFT (↑) et tapez les lettres que vous voulez.

Le bouton **SPACE** vous permet d'insérer des espaces où c'est nécessaire.

Sept caractères au maximum, espaces compris, peuvent être utilisés pour écrire un nom; pour les chiffres utilisez le pavé numérique GLOBAL.

Une fois le nom du GLOBAL modifié ou réécrit, vous avez la possibilité de le sauvegarder sur le même emplacement ou dans un autre.

NOTE : Il sera nécessaire d'appuyer sur **ESC** avant d'appuyer sur **ENT** si vous désirez sortir d'une page de programmation concernant une section particulière.



MÉMORISER UN NOM

Pour sauvegarder en mémoire un GLOBAL, après lui avoir attribué un nouveau nom:

1. Pressez **ESC** (ESCAPE), si cela est nécessaire.
2. Pressez **ENT** (ENTER).
3. Sélectionnez le numéro sous lequel vous désirez l'enregistrer à l'aide du **DIAL**. SI VOUS NE CHOISISSEZ PAS UN NOUVEAU NUMÉRO, LE GLOBAL AYANT LE NOUVEAU NOM SERA MÉMORISÉ SUR LE MEME EMPLACEMENT QUE LE GLOBAL D'ORIGINE, ET EN EFFACERA AUTOMATIQUEMENT LE CONTENU.
4. Réappuyez sur la touche **ENT**.

Pour sauvegarder le nouveau nom d'un GLOBAL ou d'une VOIX, référez-vous également au chapitre MÉMORISER dans le chapitre PREMIERE APPROCHE.

POUR QUITTER SANS MÉMORISER

1. Appuyez sur **ESC** (ESCAPE) dans la section EDIT.

VOIX (VOICE)

DESCRIPTION

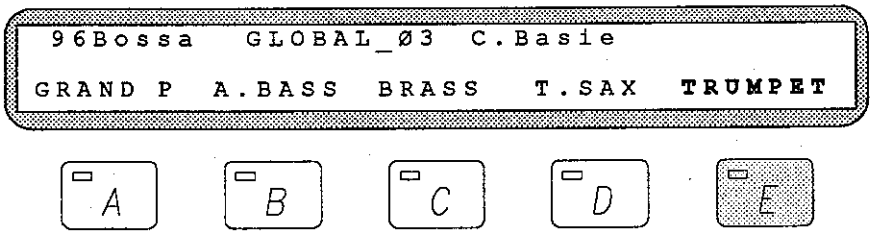
NOTE 1: Une **VOIX** peut être constituée de un à trois timbres - voir SPECIAL.

Le **WS2 MIDI Workstation** est doté de 128 sons programmables qui constituent les VOIX, dont 32 sont accessibles directement depuis la section **VOICE/ PATTERN**. Les autres sont accessibles en tournant le DIAL, tout en appuyant simultanément sur le bouton marqué **DIAL** (le pénultième bouton à droite de la rangée inférieure). La Voix sélectionnée sera automatiquement assignée à la section clignotant sur l'afficheur. Si vous appuyez sur la touche (A - B- C- D -E) correspondante à cette section (en-dessous), le curseur cessera de clignoter car vous aurez désactivé la section en question (indiqué par "OFF"). La section précédente se mettra aussitôt à clignoter, pour indiquer que cette nouvelle Section est activée et prête à recevoir des commandes modifiant la VOIX. Vous pouvez activer n'importe quelle section pour en modifier la voix, en appuyant sur le bouton qui convient (A - B- C- D -E).

La liste complète des voix (en ordre alphabétique et par numéro de Program Change) se trouve au chapitre INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES à la fin de ce manuel.

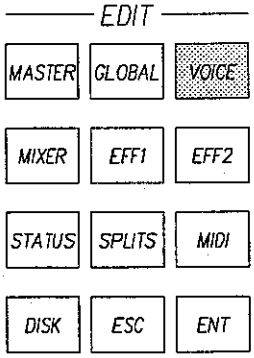
EDITION DES VOIX (VOICE EDIT)

Lorsque votre instrument est en mode PLAY, l'afficheur ressemblant à l'exemple ci-dessous (selon le GLOBAL sélectionné), toute voix figurant sur la ligne inférieure pourra être modifiée (éditée) en accédant à la fonction **VOICE**.



Dans l'exemple ci-dessus, le GLOBAL 03 est composé de 5 voix. Chaque voix peut être programmée lorsqu'elle a été sélectionnée par l'appui d'une des touches A -B - C - D ou E (le nom clignote). Dans l'exemple ci-dessus, la touche E a été sélectionnée. La voix clignotante, ici TRUMPET, peut être ainsi modifiée:

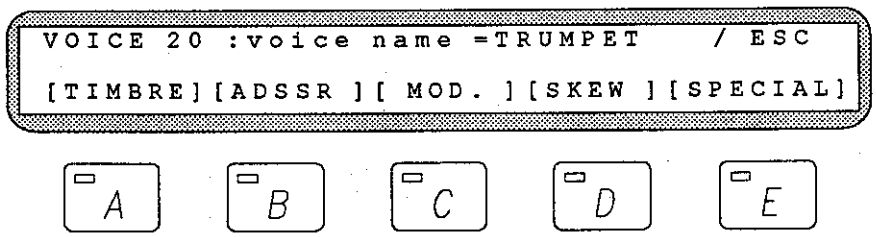
PROCEDURE DE PROGRAMMATION



NOTE 2: La voix à programmer doit être sélectionnée grâce à la touche correspondante A -B - C - D - E, **avant de passer en mode Voice Edit.**

Pour accéder au mode **Voice Edit:**

1. Pressez **VOICE** dans la section EDIT (voir schéma à gauche). L'afficheur indique:



En entrant dans le mode **VOICE EDIT**, vous verrez sur l'afficheur les noms des 5 sections dans lesquelles sont réparties les paramètres modifiables: **TIMBRE - ADSSR - MOD. - SKEW - SPECIAL.** Dans chacune de ces 5 sections d'édition, vous pourrez programmer jusqu'à 5 paramètres que vous sélectionnerez grâce aux touches A -B - C - D - E. Le nom et le numéro des voix à programmer seront indiqués en clignotant sur la ligne supérieure. Vous utiliserez la même procédure pour tout le travail d'édition dans toutes les sections.

NOTE 1: Le nom de la voix peut être modifié avec le **DIAL** en mode PLAY comme en mode EDIT (puisque la voix clignote).

Vous trouverez ci-après les différentes procédures de programmation des paramètres, avec leurs affichages respectifs (sélectionnés grâce aux touches A -B - C - D - E).

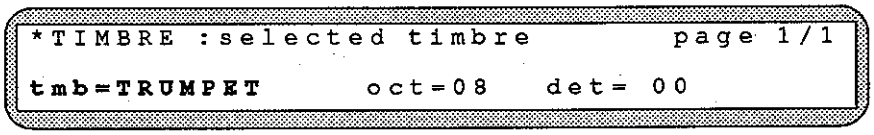
TIMBRE

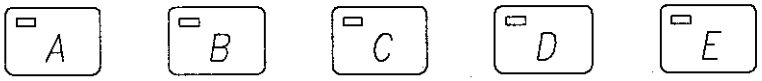
Le terme **TIMBRE** définit toutes les parties de la mémoire ROM du WS où sont stockés tous les échantillons, tables, éléments PCM (Pulse Code Modulation ou Modulation par impulsions codées), formes d'onde spéciales, à partir desquels sont générés les sons de base et leur enveloppe. En fait, le TIMBRE est la seule partie de la mémoire interne de l'expandeur W2S qui ne peut pas être modifiée de façon définitive, car toutes les données restent stockées dans leur format d'origine dans la mémoire interne (ROM de 2 Méga octets).

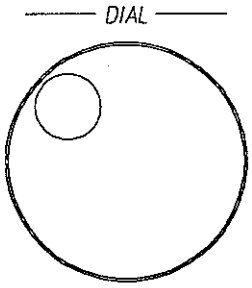
Aussi, lorsque vous appuyez sur la touche A (TIMBRE), une fois entré dans le mode VOICE, vous pouvez faire défiler tous les timbres de l'expandeur WS2, en tournant le **DIAL** et sélectionner celui que vous voulez, sans pour autant changer les 4 autres macroparamètres (ADSSR - MOD. - SKEW - SPECIAL) constituant une VOIX. Si vous aviez commencé, par exemple, avec la Voix Vibes (Vibraphone), qui a une enveloppe de type percussif, le fait de modifier le TIMBRE, vous donnera instantanément une Flûte ou un Sax percussif rien qu'en sélectionnant ces Timbres avec le **DIAL***. C'est un moyen très efficace et rapide de modifier ou de construire de nouvelles voix en utilisant les paramètres d'origine provenant d'autres sources.

*** NOTE 2:** La liste complète des principaux TIMBRES se trouve au chapitre **INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES.**

1. L'afficheur étant comme à la page précédente, appuyez sur la **touche A** pour sélectionner la fonction **TIMBRE**. L'afficheur indique:





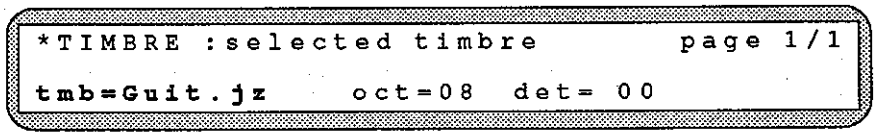


La phrase: "***TIMBRE : selected timbre**" indique la VOIX que vous voulez modifier (ici TRUMPET).

"**page 1/1**" indique que le menu ne comporte qu'une seule page.

"**tmb=.....**" indique le timbre.

2. Sélectionnez le **TIMBRE** en tournant le **DIAL**. Le timbre sélectionné apparaît sur l'afficheur au-dessus de la touche A. Si, par exemple, vous sélectionnez "JAZZ GUITAR" (GTR. jz), l'afficheur indiquera:



Dans ce cas, le timbre sélectionné JAZZ GUITAR jouera avec les caractéristiques de l'enveloppe de TRUMPET.

3. Vous pouvez maintenant commencer à modifier le timbre sélectionné, en suivant les instructions ci-après:

OCTAVE - oct (touche C)

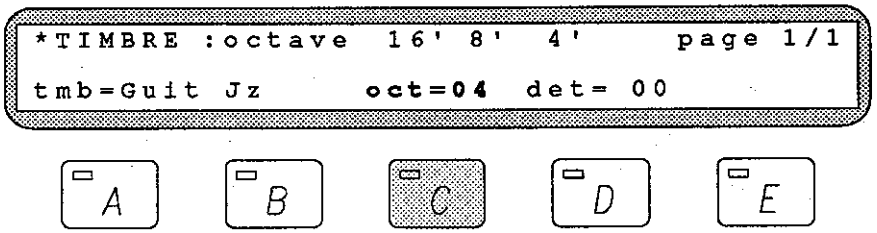
16' - 8' et4' sont des chiffres qui font référence à la longueur d'un tuyau d'orgue, exprimée en pieds, la longueur étant inversement proportionnelle à la fréquence

de la note produite. Aussi, lorsqu'on décrit un instrument moderne, ces chiffres servent à indiquer la fréquence de la note en fonction de l'octave jouée. Le son d'une note jouée en 4' par rapport à 8' sera **plus aigu** d'une octave, tandis que la sélection de 16' fera **descendre** la fréquence du son d'une octave.

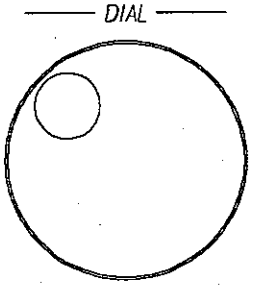
NOTE 1: A titre de référence, l'accord d'un piano classique 88 touches correspond à un réglage de 8'.

POUR CHANGER D'OCTAVE:

1. Appuyez sur la **touche C** qui correspond à **OCTAVE**. L'afficheur indiquera alors :



2. Sélectionnez l'**OCTAVE** requise (16', 8' ou 4') à l'aide du **DIAL**. Indiqué sur l'afficheur par 04, 08 ou 16, au-dessus de la touche **C**.



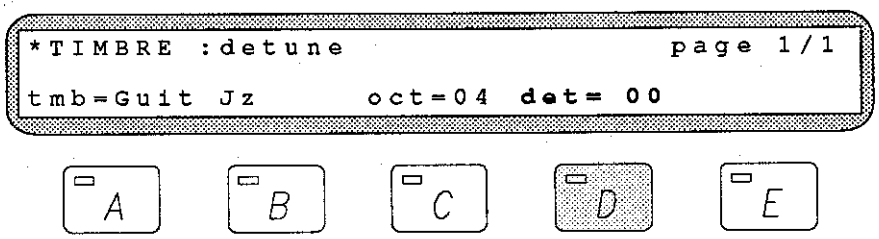
DETUNE - det (touche D)

Ce paramètre vous permet de programmer l'écart de fréquence d'accord entre les deux oscillateurs qui servent à générer le son.

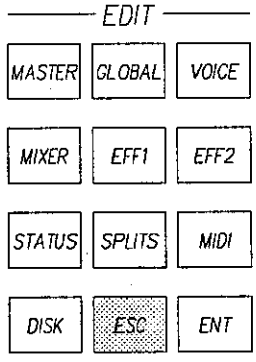
NOTE 2: Il est possible d'interrompre la procédure de programmation à tout moment en pressant **ESC** dans la section EDIT ou en sauvegardant les modifications effectuées jusqu'alors dans un des emplacements de VOIX, qui pourra ensuite être sauvegardé dans un GLOBAL (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE).

POUR PROGRAMMER CET ÉCART (DETUNE):

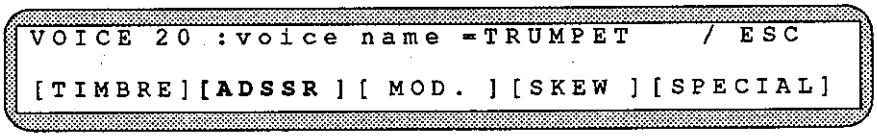
1. Appuyez sur la **touche D (det)**, et vous verrez le message suivant sur l'afficheur :



2. Modifiez la valeur du paramètre DETUNE à l'aide du **DIAL**. Une valeur de ±32 peut être programmée.



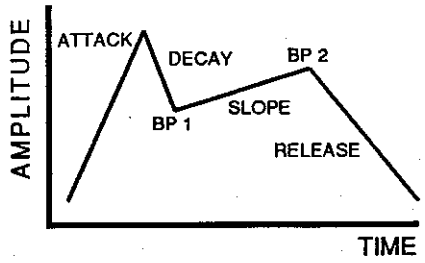
Une fois tous les paramètres TIMBRE programmés, appuyez sur **ESC** dans la section EDIT (voir à gauche) pour revenir au menu principal **VOICE EDIT** ci-dessous :

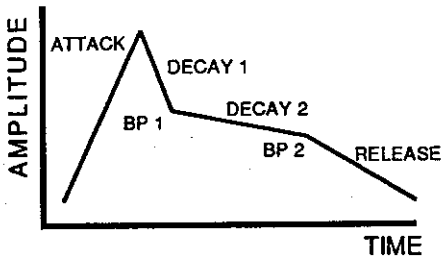


Vous pouvez maintenant continuer à programmer les 4 autres fonctions qui font partie du menu VOICE EDIT. Appuyer sur la **touche B**, sous l'afficheur pour accéder à la première page des paramètres **ADSSR**.

ADSSR

DEFINITION - L'enveloppe ADSSR définit et contrôle la progression du son dans le temps grâce à une suite de "segments" sonores et de points de coupure (break points) entièrement programmables. Pour modifier leurs valeurs, tournez le **DIAL** après avoir sélectionné le paramètre à l'aide des 5 touches A, B, C, D, E.





ATTACK: Terme utilisé pour décrire le temps que met le son pour atteindre son niveau maximum après l'enfoncement de la touche.

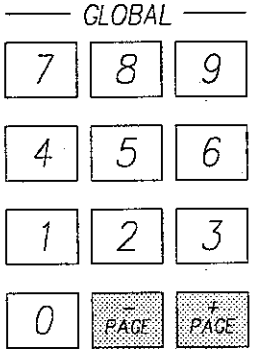
DECAY/DECAY 1: Définit le temps que met le son pour aller du niveau maximum au premier "Break Point" **(BP1).**

BP 1: Le premier "BREAK POINT" de la courbe ADSSR définit le niveau sonore à la fin de la phase DECAY ou DECAY 1.

SLOPE/DECAY 2: Ce terme définit le temps de Montée (SLOPE) ou de Descente (DECAY 2) entre BP1 et BP2.

BP 2: Le second "BREAK POINT" qui détermine le niveau sonore à la fin de la phase SLOPE ou DECAY 2.

RELEASE: Durée pendant laquelle le son continue à jouer après le relâchement de la touche.



NOTE: Appuyez sur le bouton **+PAGE** chaque fois que vous voulez changer de page. Appuyez sur le bouton **— PAGE** pour revenir aux pages précédentes

Les paramètres ADSSR sont répartis sur deux pages à l'afficheur - pages 1/2 et 2/ 2) comme indiqué ci-dessous. Après avoir sélectionné le paramètre ADSSR en appuyant sur la touche B alors que l'afficheur est comme à la page précédente (menu principal VOICE EDIT), l'affichage suivant apparaît:

```
*ADSSR  : attack time     (%)     page 1/2
atk=ØØ  dc1=Ø9  bp1=Ø6  dc2=99  bp2=-Ø6
```

C'est la première page **"page 1/2"**, qui contient les paramètres ADSSR suivants: Attack, Decay 1, Break Point 1 (BP1), Decay 2 et Break Point 2 (BP2).

Si vous appuyez maintenant sur le bouton **+PAGE** dans la section GLOBAL, vous accèderez à la page 2 du menu **(page 2/2)**.

```
*ADSSR  :release time     (%)     page 2/2
rls=42  etk=02  sdn=off  lev=+04
```

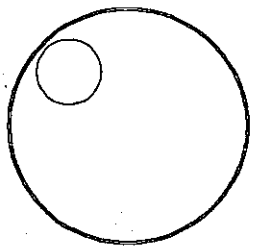
Cette deuxième page **"page 2/2"**, contient les paramètres ADSSR suivants: Release, Envelope Tracking, Dynamic Sensitivity et Voice Level.

COMMENT PROGRAMMER LES PARAMETRES ADSSR (Première page)

Après avoir sélectionné la page appropriée, les paramètres peuvent être sélectionnés en appuyant sur leur touche correspondante **A, B, C, D** ou **E**. Le nom du paramètre activé clignote selon la touche qui a été pressée.

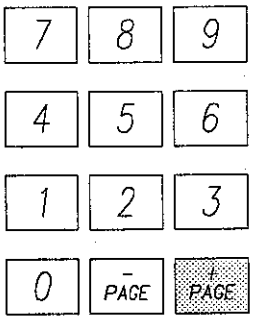
La valeur du paramètre peut être entrée grâce au **DIAL***.

DIAL



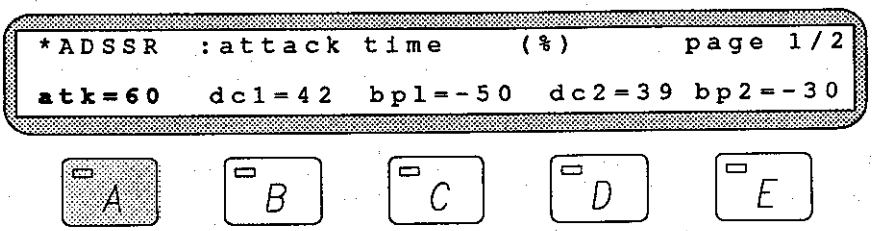
***NOTE 1:** Les paramètres sélectionnés clignotent en fonction la touche sélectionnée. Faites tourner le **DIAL** dans un sens ou dans l'autre pour entrer la valeur souhaitée de ce paramètre.

GLOBAL

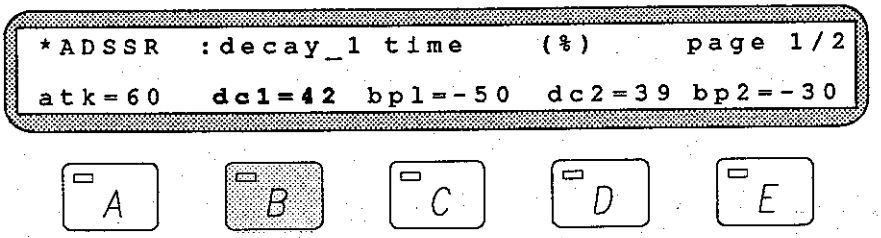


NOTE 2: Il est possible d'interrompre la procédure de programmation à tout moment en pressant **ESC** dans la section EDIT ou en sauvegardant les modifications effectuées jusqu'alors dans un des emplacements de VOIX, qui pourra ensuite être sauvegardé dans un GLOBAL (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE).

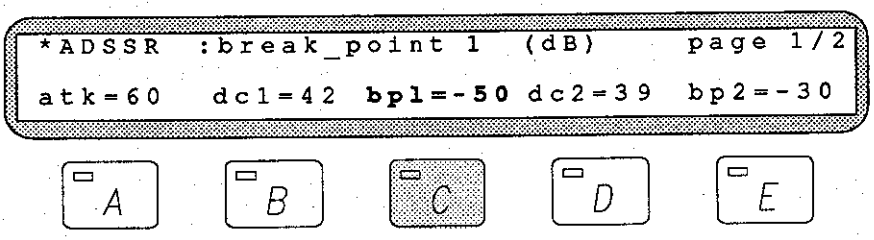
ATTACK TIME - atk - Durée de l'Attaque (Touche **A** - P. 1/2). Valeurs : 00 à 99.



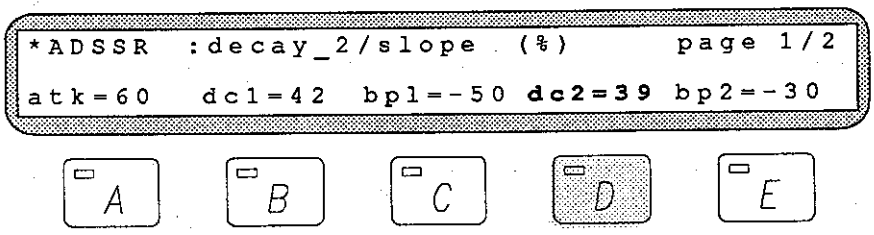
DECAY 1 TIME - dc 1 - Durée de la Décroissance 1 (Touche **B** - P. 1/2). Valeurs: -55 à 00.



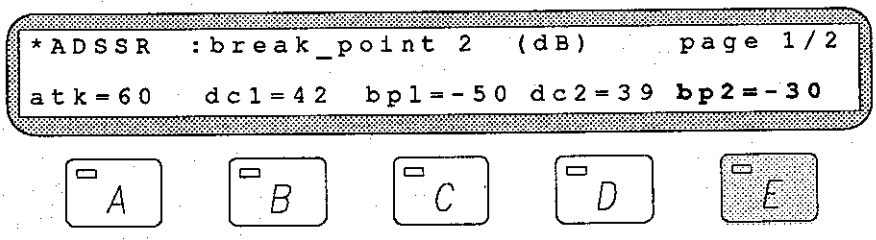
BREAK POINT 1 - bp 1 - Point de Coupure 1 - (Touche **C** - p. 1/2). Valeurs: 00 à 99.



DECAY 2 / SLOPE TIME - dc 2 - Durée du Decay 2 - (Touche **D** - p. 1/2). Valeurs: 00 à 99.



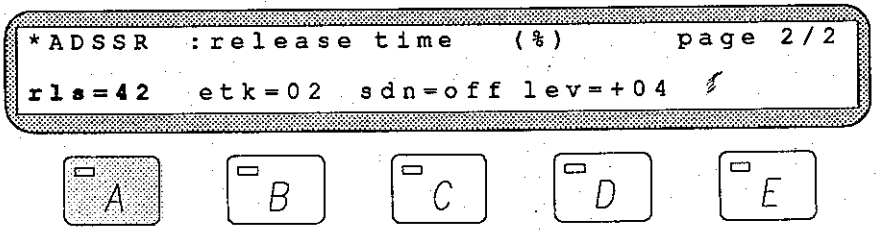
BREAK POINT 2 - bp 2 - Point de Coupure 2 - (Touche **E** - p. 1/2). Valeurs: -∞ à 00.



COMMENT PROGRAMMER LES PARAMETRES DE LA SECONDE PAGE

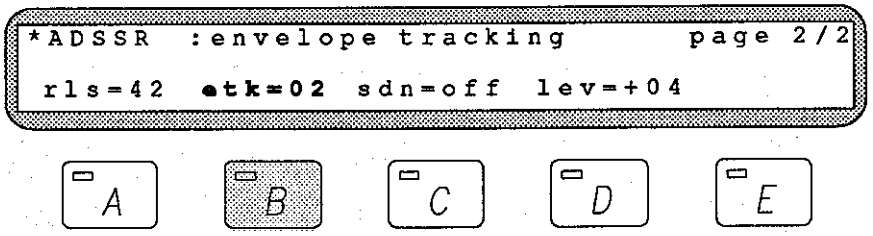
Appuyez sur le bouton **+PAGE** dans la section GLOBAL pour accéder aux autres paramètres sur la deuxième page du menu ADSSR.

RELEASE TIME - rls - Durée du Relâchement - (Touche A - p. 2/2). Valeurs: 00 à 99.



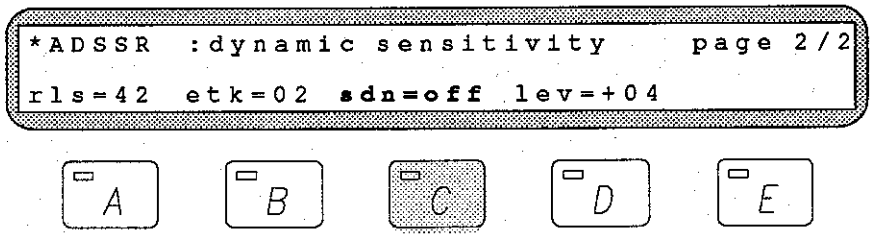
ENVELOPE TRACKING - etk - Suivi de l'Enveloppe - (Touche **B** - p.2/2). Valeurs: 00 à 05.

Ce paramètre sert à compresser la durée de l'enveloppe en fonction de la fréquence de la note jouée. Avec une valeur **"0"**, cette durée sera constante sur toute la tessiture du clavier. Plus la valeur augmente, plus la durée se raccourcit lorsque vous jouez des notes aiguës au clavier.



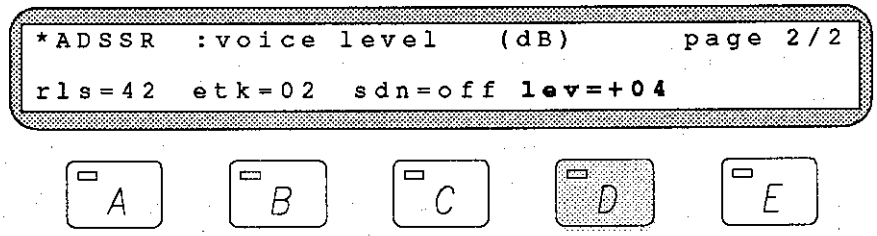
Lorsqu'une enveloppe médium est programmée sur un timbre de PIANO, par exemple, le temps de résonnance des notes aiguës seront raccourcis par rapport aux graves, reproduisant exactement le jeu d'un véritable piano.

DYNAMIC SENSITIVITY - sdn- Dynamique - (Touche **C** - p.2/2). Valeurs: Off à 07.



Ce paramètre permet de contrôler la DYNAMIQUE (vélocité) de chaque VOIX.

VOICE LEVEL - lev - Volume de la Voix - (Touche **D** - p.2/2). Valeurs: –08 à +06.



Ce paramètre permet de régler le niveau du VOLUME de chaque voix indépendamment.

EDIT

MASTER | GLOBAL | VOICE

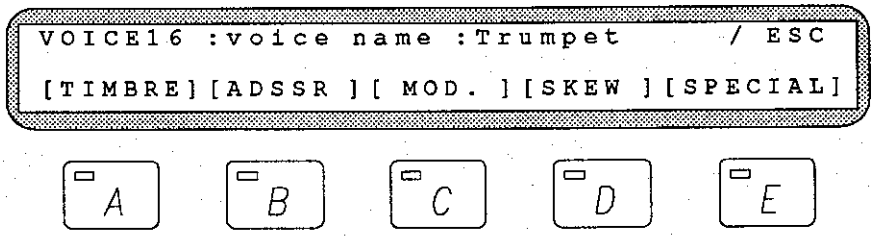
MIXER | EFF1 | EFF2

STATUS | SPLITS | MIDI

DISK | ESC | ENT

POUR QUITTER LE MODE DE PROGRAMMATION ADSSR

Appuyez sur **ESC** dans la section EDIT pour revenir au menu principal VOICE EDIT:



Vous pouvez maintenant continuer à programmer les autres paramètres du menu VOICE EDIT en appuyant sur les touches correspondantes (**A - E**), ou quitter le mode de programmation en appuyant sur **ESC** dans la section EDIT.

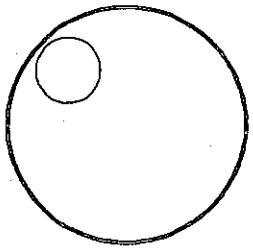
MODULATION

La majeure partie des sons émanant des instruments acoustiques, ainsi que la voix humaine, sont enjolivés grâce à la modulation naturelle des fréquences qui en font partie, c'est le VIBRATO (ou MODULATION). Le paramètre **MODULATION** vous permet de reproduire cet effet naturel à partir d'une série de contrôles.

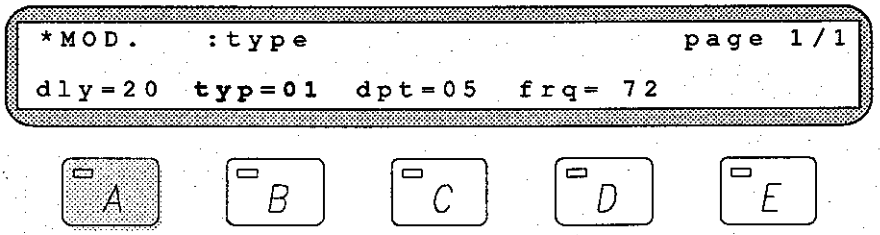
Appuyez sur la **touche C** et vous vous trouverez devant le menu **MODULATION**, comportant une seule page (1/1), figurant ci-dessous.

Vous pourrez alors en modifier les paramètres, comme précédemment en sélectionnant chaque paramètre à l'aide des touches A, B, C, D ou E et en tournant le **DIAL** pour entrer la valeur désirée.

DIAL



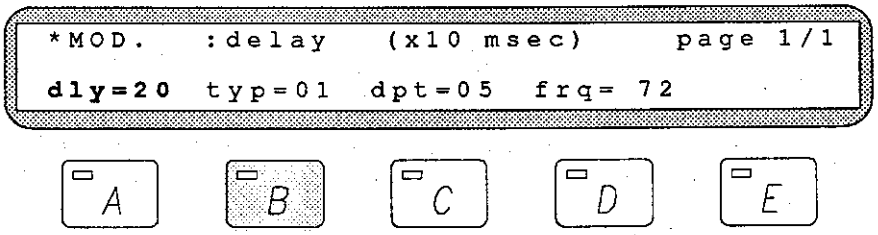
DELAY - dly - Retard - (Touche **A**). Valeurs: de 00 à 127.



L'effet de VIBRATO peut être retardé dans le temps afin de ne devenir perceptible qu'au bout d'un certain temps. Ce premier paramètre vous permet de programmer ce laps de temps :

1. Appuyez sur la touche **A** pour sélectionner le paramètre DELAY.
2. Réglez la durée du délai à l'aide du **DIAL**. La valeur programmée, exprimée en dizaines de millisecondes, apparaît sur l'afficheur au-dessus de la touche A.

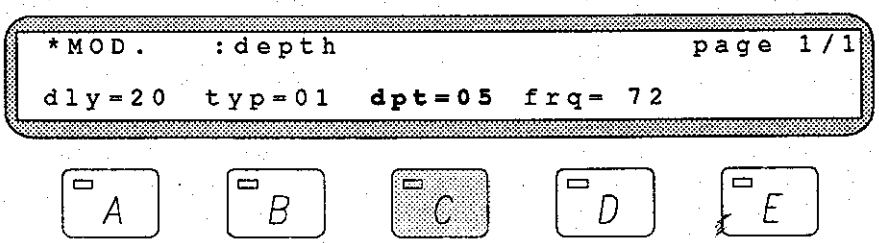
TYPE - typ - (Touche **B**). Valeurs : de Off à 04.



Ce paramètre vous permet de sélectionner la forme d'onde (TYPE) servant à créer l'effet de modulation. Si vous recherchez un VIBRATO classique, nous vous conseillons de sélectionner le TYPE 01.

1. Appuyez sur la touche **B** pour sélectionner le paramètre TYPE.
2. Sélectionnez la forme d'onde qui contrôlera la Modulation.

DEPTH - dpt - Amplitude - (Touche **C**). Valeurs : de 01 à 08.



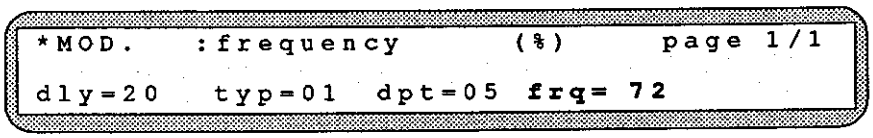
Ce paramètre permet de régler l'amplitude de la modulation (ou sa profondeur).

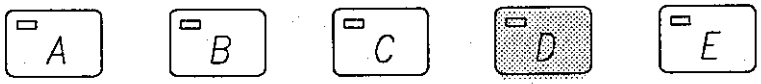
1. Appuyez sur la touche **C** pour modifier le paramètre DEPTH.
2. Tournez le **DIAL** pour régler l'amplitude à la valeur requise.

NOTE 1: Les variations des paramètres DELAY, TYPE et FREQUENCY seront audibles uniquement avec un réglage de DEPTH supérieur à 01 (Réglé en appuyant sur la touche C).

NOTE 2: Il est possible d'interrompre la procédure de programmation à tout moment en pressant **ESC** dans la section EDIT ou en sauvegardant les modifications effectuées jusqu'alors dans un des emplacements de VOIX, qui pourra ensuite sauvegardé dans un GLOBAL (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE).

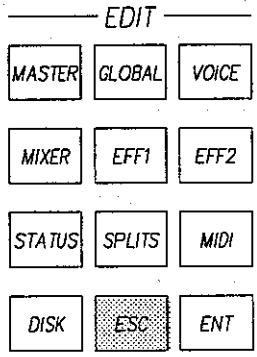
FREQUENCY - frq - Fréquence - (Touche **D**). Valeurs: de 00 à 99.





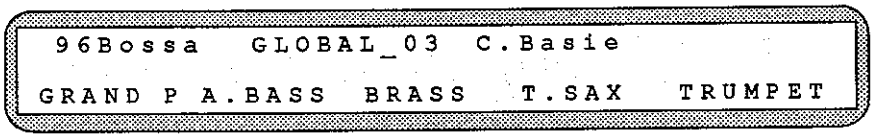
Ce paramètre vous permet de définir la fréquence de modulation (sa vitesse).

1. Appuyez sur la touche **D** pour modifier la FREQUENCE (vitesse) de la modulation.
2. Ajustez la valeur, à l'aide du **DIAL**.



Pressez **ESC** pour quitter la programmation de la MODULATION et revenir au menu principal VOICE.

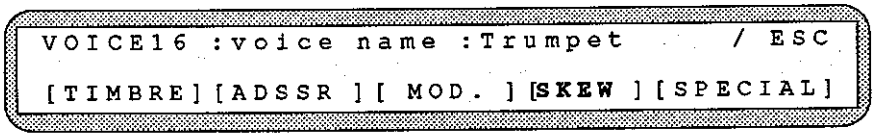
Vous pouvez alors, si vous le souhaitez, quitter la procédure d'édition en appuyant sur ESC une seconde fois. L'afficheur revient alors au mode PLAY, comme ci-dessous:

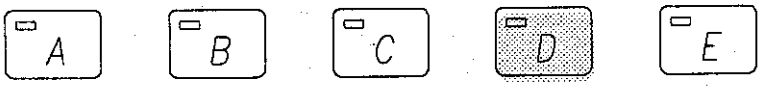


Si vous souhaitez continuer la programmation, procédez ainsi:

SKEW (HARMONIQUES D'ATTAQUE)

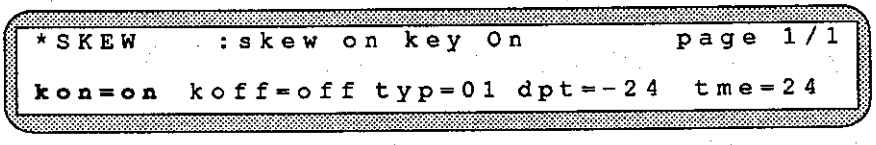
Dans la plupart des instruments à vent (Trompette, Trombone, Cor, etc) une modulation de fréquence très exagérée peut être générée au tout début du son, elle disparaît rapidement ou bien est ensuite étouffée par le vibrato. Grâce à plusieurs paramètres, il est possible de reproduire ce phénomène aussi bien à l'attaque du son (SKEW ON - KEY ON) qu'au relâchement (SKEW ON - KEY OFF). Les autres paramètres sont semblables à ceux déjà décrits pour la MODULATION.





Le menu principal VOICE EDIT étant affiché, comme ci-dessus, appuyez sur la **touche D** pour obtenir l'affichage du paramètre SKEW.

SKEW - KEY ON - kon - Effet SKEW à l'enfoncement de la touche - (Touche **A**).

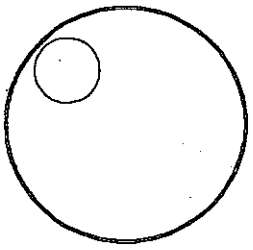




1. Appuyez sur la **touche A** pour activer le paramètre Key On (s'il ne l'est pas déjà). Avec ce paramètre, l'effet SKEW est obtenu à l'enfoncement de la touche.

NOTE 1: Les paramètres d'effet **KEY ON** (Kon) et **KEY OFF** (Koff) ne sont pas audibles lorsque les valeurs sont réglées sur '0' (par exemple, tme = 00 avec Type 01)!

DIAL



NOTE 2: Le paramètre d'effet KEY OFF n'est pas audible lorsque la valeur du paramètre RELEASE (rls) est réglée sur '0' (ce parameter fait partie de la fonction ADSSr.

2. Tournez le **DIAL** pour que Key On soit sur **"on"**. L'afficheur indique **"kon=on"** au dessus de la touche **A**. Pour désactiver l'effet, tournez le **DIAL** dans le sens oppposé pour obtenir **"kon=off"**.

SKEW - KEY OFF - koff- Effet SKEW au relâchement de la touche - (Touche **B**).

1. Appuyez sur la **touche B** pour activer le paramètre **Key Off**. Ce paramètre vous permet d'obtenir l'effet SKEW au relâchement de la touche. L'afficheur indique:

```
*SKEW     :skew on key Off          page 1/1
kon=on  koff=off typ=01 dpt=-24  tme=24
```

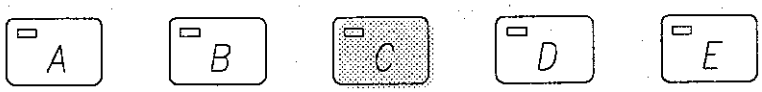
2. Tournez le **DIAL** pour que Key Off soit sur "on". L'afficheur indique **"koff=on"** au dessus de la touche **B**. Pour désactivé l'effet, tournez le **DIAL** dans le sens oppposé pour obtenir **"koff=off"**.

TYPE - typ (touche **C**)

Comme précédément pour la fonction MODULATION, vous pouvez choisir la forme d'onde qui contrôlera l'effet de SKEW.

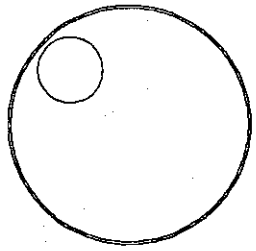
1. Appuyez sur la **touche C** pour activer le paramètre TYPE:

```
*SKEW     :type                     page 1/1
kon=on  koff=off typ=01  dpt=-24  tme=24
```



2. A l'aide du **DIAL**, sélectionnez la forme d'onde (01 ou 02) qui sera utilisée.

DIAL



DEPTH - dpt - Amplitude (touche **D**)

Ce paramètre permet de régler l'amplitude de l'effet de SKEW.

1. Appuyez sur la **touche D** pour régler l'amplitude (DEPTH) de l'effet:

```
*SKEW     :depth                    page 1/1
kon=on  koff=off  typ=01 dpt=-24  tme=24
```



NOTE: Il est possible d'interrompre la procédure de programmation à tout moment en pressant **ESC** dans la section EDIT ou en sauvegardant les modifications effectuées jusqu'alors dans un des emplacements de VOIX, qui pourra ensuite être sauvegardé dans un GLOBAL (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE).

2. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que vous trouviez la valeur requise pour DEPTH (de -24 à +24). Des valeurs négatives (00 à -24) créeront un effet de SKEW (Portamento) du bas vers le haut, alors que des valeurs positives (00 à +24) produiront l'effet inverse.

TIME - tme - Durée (touche**E**)

Ce paramètre permet de faire varier la durée d'exécution de l'effet SKEW.

1. Appuyez sur la **touche E** pour activer le paramètre TIME:

```
*SKEW     :time              (%)    page 1/1
kon=on  koff=off  typ=01 dpt=-24 tme=24
```



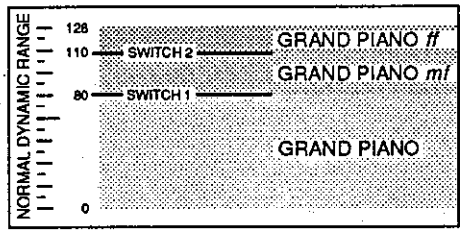
2. Ajustez la valeur du paramètre TIME (00 à 99) à l'aide du **DIAL**. Plus la valeur est élevée, plus la durée d'exécution de l'effet SKEW sera longue.

Appuyez sur **ESC** pour quitter la phase de programmation du SKEW et revenir au menu principal VOICE EDIT à partir duquel vous pourrez accéder au dernier paramètre de la première page (SPECIAL).

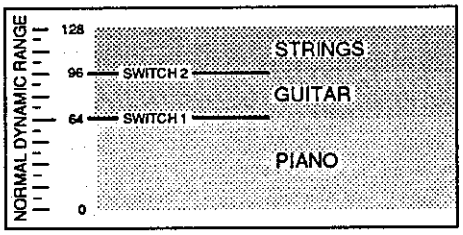
SPECIAL

Avec l'**expandeur WS2 MIDI** vous pourrez programmer des VOIX en superposition, choisies parmi les 128 timbres (avec la fonction **SPECIAL**), de manière à avoir accès à une des trois voix différentes, selon la vélocité (intensité de la frappe sur le clavier). Vous pouvez donc préprogrammer ces superpositions de voix (jusqu'à trois pour une même touche), choisir d'abord les voix qui seront empilées, et commandées par les niveaux de vélocité que vous aurez vous-même choisis. Cette fonction s'avère extrêmement utile lorsque plusieurs timbres de la même famille doivent être joués mais avec des vélocités différentes, comme le GRAND PIANO, dans l'exemple ci-dessous.

EXEMPLE - SPECIAL 1
(Voix 00 'GRAND P')



EXEMPLE - SPECIAL 2
(Programmé ci-dessous)



NOTE: Il est possible d'interrompre la procédure de programmation à tout moment en pressant **ESC** dans la section EDIT ou en sauvegardant les modifications effectuées jusqu'alors dans un des emplacements de VOIX, qui pourra ensuite être sauvegardé dans un GLOBAL (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE).

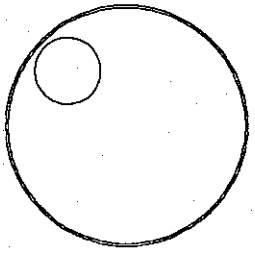
EXEMPLES DE PROGRAMMATION DE LA FONCTION "SPECIAL"

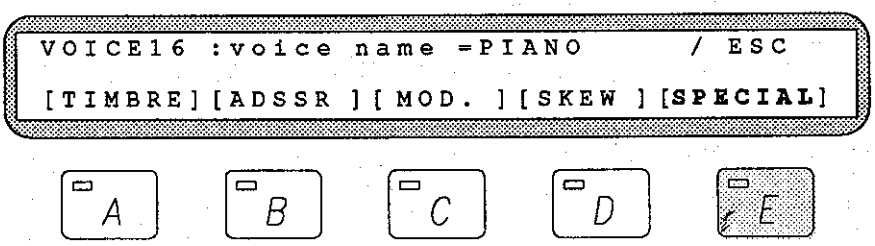
L'exemple **1** montre la structure dynamique du Global 00 Grand P: **Grand P mf** a été programmé au niveau de vélocité 88 et **Grand P ff** au niveau de vélocité 110. Le point auquel se produit le changement est définit par le SWITCH LEVEL. Ces paramètres (Switch Level 1 et Switch Level 2) vous permettent de programmer la fonction SPECIAL.

Dans l'exemple **2**, est illustrée la manière de combiner trois timbres différents pour produire une VOIX " à trois étages"; (Guitar au niveau 1 et Strings (cordes) au niveau 2) selon la manière dont vous jouez sur le clavier (toucher léger, moyen ou fort), trois sons différents seront produits par la même Voix (encore appelée LAYER). La procédure de programmation qui suit est identique pour l'exemple 2 ci-dessus.

Le menu principal de VOICE EDIT étant sur l'afficheur avec la Voix **PIANO**, appuyez sur la touche **E** pour accéder au sous-menu **SPECIAL**.

DIAL

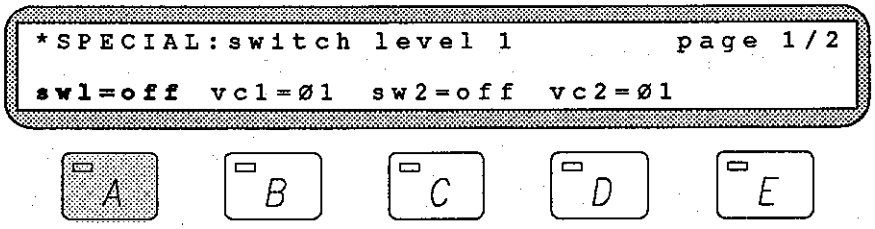




SWITCH LEVEL 1 - swl - Niveau de Changement 1

1. La fonction correspondant à la touche A, SWITCH LEVEL 1 (sw1), est active par défaut dans notre exemple, si elle ne l'est pas, appuyez sur la touche A.

Ici, sw1 est sur "**off**" (clignotant), mais il se peut que dans une procédure de programmation précédente, le switch ait été positionné sur une autre valeur.



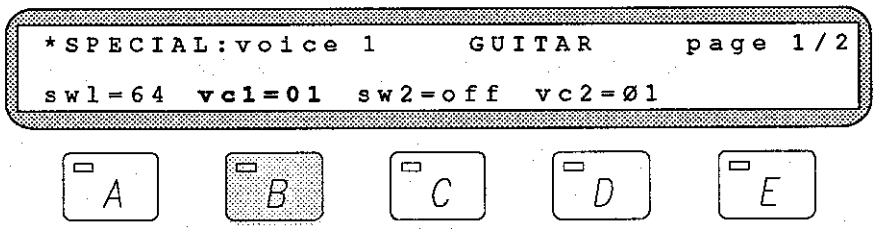
NOTE 1: Il est possible qu'une voix différente apparaisse dans les champs VC1 et VC2 si l'instrument a déjà été programmé.

2. Faites tourner le **DIAL** (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, s'il est sur "off") pour entrer une valeur pour le premier Switch Level, souvenez-vous que plus la valeur est élevée, plus vous devrez jouer fort pour déclencher le son du second niveau. Comme dans l'exemple, entrez la valeur 64.

VOICE 1 vc1 - Voix 1 Rappel (touche **B**)

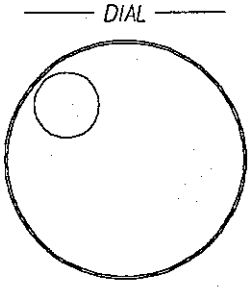
3. Appuyez sur la **touche B** pour activer le paramètre **vc1**.

Dans cet exemple, la phrase "**switch level 1**" sur l'afficheur est automatiquement remplacée par "**voice 1 PIANO**" ce qui correspond à la voix clignotante numéro 01 au-dessu de la touche B.



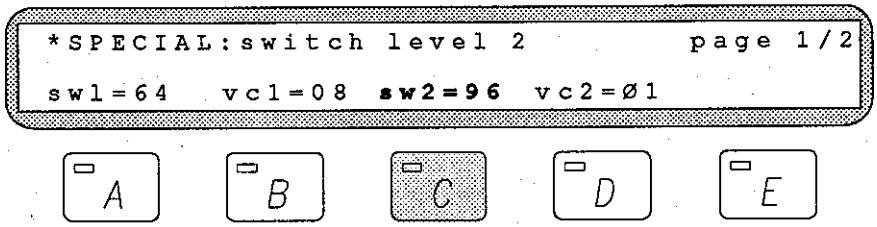
NOTE 2: Naturellement, la valeur de sw2 doit toujours être supérieure à celle de sw1.

Faites tourner le **DIAL** jusqu'à ce que la voix désirée apparaisse - le numéro de voix change automatiquement. Ici, choisissez la voix GUITAR (n° 08).



SWITCH LEVEL 2 - sw2 - Niveau de Changement 2 - (Touche **C**)

4. Appuyez sur la **touche C** pour activer le paramètre Switch Level 2 (**sw2**) qui dans notre exemple indique "off".

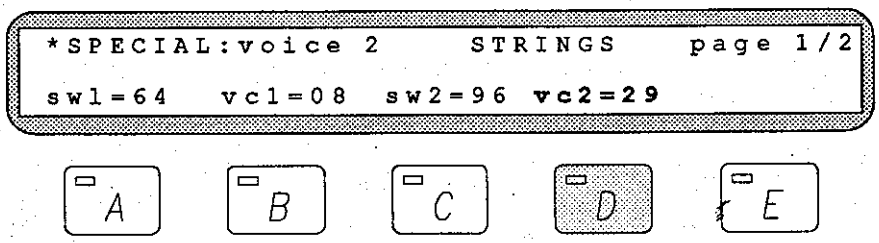


NOTE 3 : I est possible d'interrompre la procédure de programmation à tout moment en pressant **ESC** dans la section EDIT ou en sauvegardant les modifications effectuées jusqu'alors dans un des emplacements de VOIX, qui pourra ensuite être sauvegardé dans un GLOBAL (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE).

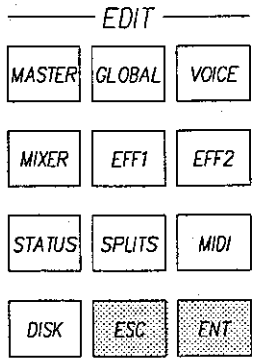
5. Faites tourner le **DIAL** pour entrer la valeur du second Switch, ici "96".

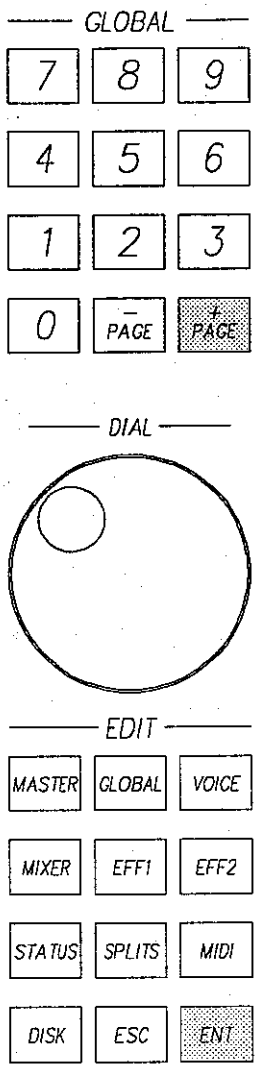
VOICE 2 - vc2 - Voix 1 Rappel (touche **D**)

6. Appuyez sur la **touche D** pour activer le paramètre **vc2.**



Dans cet exemple, la valeur clignotante indique "01" correspondant à la voix "PIANO" qui apparaît sur l'afficheur. Ici, choisissez la voix STRINGS (numéro 29) avec le **DIAL**.





Maintenant si vous jouez sur le clavier connecté, vous entendrez le **PIANO** si vous jouez doucement, **GUITAR** si vous jouez moyennement fort et **STRINGS** si vous jouez fort.

Pour annuler la VOIX modifiée et revenir à celle d'origine:

Pressez **deux foix ESC** dans la **section EDIT.**

Pour mémoriser la VOIX modifée au même emplacement sans changer le nom:

Pressez **deux fois ENT** dans la **section EDIT.**

Si vous désirez attribuer un nom à une de ces Voix Spéciales, il suffit de:

A partir du point 6 ci-dessus, l'afficheur montrant la page 1 de la fonction SPECIAL:

1. Appuyez sur la touche **+PAGE** dans la section GLOBAL pour accéder à la Page 2 du menu SPECIAL, qui se présente comme suit :

```
*SPECIAL: change voice name      page 2/2
 old_name = PIANO    new = ?
```

2. Ecrivez le nouveau nom selon la procédure habituelle **(reportez-vous au chapitre GLOBAL, affichage page 7)** pour les détails.
3. Appuyez sur la touche **ENT** de la Section **EDIT.** L'afficheur vous demandera une confirmation avant d'effectuer la sauvegarde : "Are you sure ?"

```
STORE VOICE : Ø1 PIANO 2  TO: Ø1 PIANO
ARE YOU SURE ? press [ENT] or [ESC]
```

4. Faites tourner le **DIAL** pour sélectionner un emplacement (peut être une voix dont vous n'avez plus besoin).
5. Appuyez une deuxième fois la même touche **ENT** pour confirmer.
   La nouvelle voix occupera l'emplacement sélectionné jusqu'à ce que vous mémorisiez une autre voix à cet emplacement.

Naturellement, vous pouvez programmer n'importe laquelle des 128 voix disponibles, la mémoriser à n'importe quel emplacement, puis mémoriser un groupe de Voix comme un tout (.VCE) sur disquette. Ceci vous permet de toujours retrouver les voix d'origine grâce à la fonction RESTORE - voir le chapitre STATUS

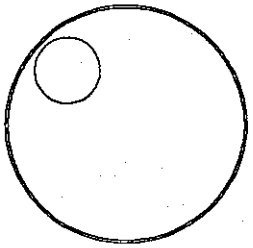
NOTE: La voix **DRUMKIT** peut être rappelée dans toute configuration GLOBAL en activant n'importe quelle section, mais assurez-vous que l'étendue de Split de la Voix couvre le clavier entier. En même temps, les autres voix jouant dans la même étendue de Split doivent être désactivées.

DRUM KIT PROGRAMMABLE

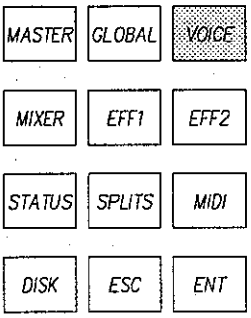
Vous noterez que votre **WS2 MIDI Workstation** est fourni avec les Voix, DRUMS et DRUMKIT. Contrairement aux autres Voix, les sons de percussion individuels des Voix DRUMS ne sont pas programmables. Toute modification que vous souhaitez apporter aux sons de percussion devra être faite en utilisant la voix DRUMKIT. Vous pouvez programmer un nouveau rythme en utilisant les sons de percussion de la voix DRUMKIT et remplacer la voix DRUM dans un STYLE par le rythme DRUMKIT qui en résulte (on peut lui donner un nom comme à toute autre voix).

COMMENT RAPPELER LA VOIX DRUMKIT

DIAL



EDIT



1. Pour simplifier, réglez l'instrument en Mode PLAY, avec les touches **A, B, C, D et E** désactivés et la fonction clignotante GLOBAL00 (GrandP) activée sur l'afficheur (Appuyez sur 00 dans la section GLOBAL si ce n'est pas le cas).

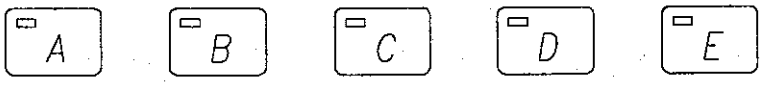
```
96Bossa  GLOBAL_ØØ  Welcome
 off      off      off      off    GRAND P
```

2. Pressez et **maintenez** le **bouton DIAL**, dans la Banque Voix/Pattern, puis tournez le **DIAL** jusqu'à ce que la voix DRUMKIT apparaisse en clignotant sur l'afficheur, en corrélation avec la touche E.

```
96Bossa  GLOBAL_ØØ  Welcome
 off      off      off      off    DRUMKIT
```

3. L'écran DRUMKIT étant comme au point 2 ci-dessus, appuyez sur le bouton **VOICE** dans la section EDIT. L'afficheur indiquera alors:

```
VOICE 127:voice name =DRUMKIT    /  ESC
Bd Gate  Key=C 2 fld=off [MODIFY][SPEC.]
```



L'instrument de percussion (DRUM) clignotant sur l'afficheur, au-dessus de la touche A, correspond au dernier instrument joué en appuyant sur la touche en rapport et correspondant à la touche B. Dans l'exemple, Bd Gate: key=C2.

Ecoutez tous les instruments de percussion (Drum) disponibles en jouant chaque touche et notez la modification de l'afficheur lorsque vous appuyez sur les touches.

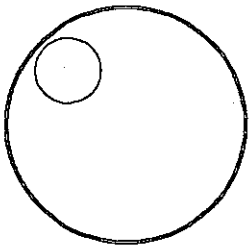
Les fonctions suivantes peuvent être programmées pendant que l'afficheur fait apparaître ce Mode:

COPIER UN INSTRUMENT A PERCUSSION

1. Quand l'afficheur clignote en corrélation avec la touche A, appuyez sur la touche correspondant à l'instrument de percussion que vous souhaitez copier (Voir la table des instruments de Drum à la fin de ce chapitre).
2. Activez la **touche B**; (dans cet exemple, "key=C2" clignotera, indiquant que vous pouvez maintenant copier la voix correspondant au bouton A sur n'importe quelle note du clavier connecté).
3. Jouez une touche du clavier connecté; l'afficheur indiquera la touche appuyée et l'instrument sélectionné au point 2 sera copié à cette position.

   Un instrument de Drum sélectionné peut être copié sur n'importe quelle position du clavier connecté ou sur plusieurs positions, en appuyant simplement sur les touches correspondantes.

DIAL



FOLD

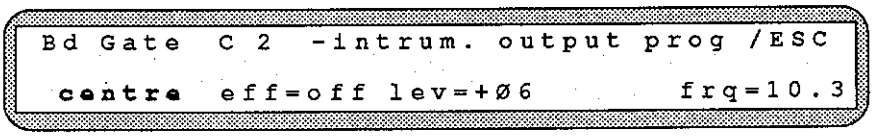
La fonction FOLD fournit un octave supplémentaire de sons de percussion.

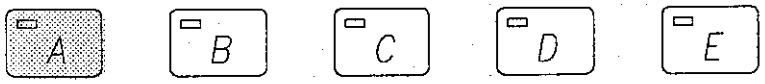
1. Appuyez sur la **touche C** pour activer la fonction FOLD.
2. Tournez le **DIAL** pour entrer la condition **"Fold=on"**. Si le clavier connecté possède 5 octaves, l'octave supplémentaire de sons de percussion correspondra à la dernière octave (effectivement, la note C6 deviendra C7 et la dernière note sera C8). Si l'instrument connecté est un clavier de 88 notes, les sons supplémentaires occuperont la dernière octave.

MODIFIER (MODIFY)

La fonction **MODIFY**, en corrélation avec la touche D de l'affichage qui suit, fournit 4 paramètres variables avec lesquels vous pouvez modifier toute voix du DRUMKIT à votre gré. Suivez les instructions ci-dessous:

L'afficheur étant comme dans l'exemple ci-dessus, appuyez sur la **touche D** pour activer la fonction **MODIFY** - l'afficheur indiquera alors:

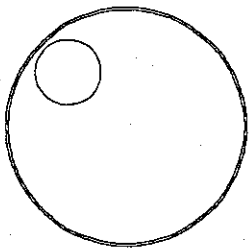




SELECTION DU CANAL AUDIO

Les sons de Drum peuvent être dirigés vers la DROITE, la GAUCHE ou le CENTRE (les deux canaux) ou peuvent être COUPES (MUTE), comme souhaité, en suivant cette procédure:

DIAL



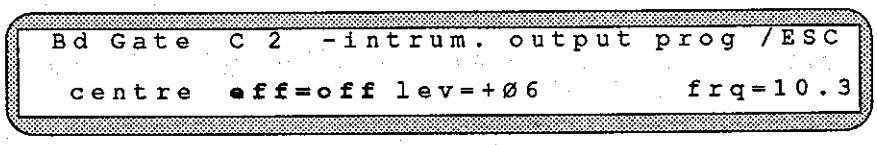
1. La fonction correspondant à la section A sera active par défaut, par conséquent, tournez le **DIAL** pour choisir la condition souhaitée, **MUTE, RIGHT, LEFT** ou **CENTRE.**

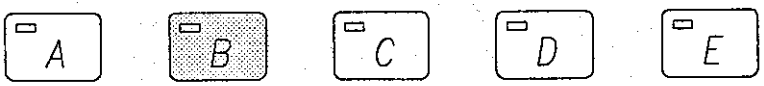
N.B. Si l'instrument est coupé, l'effet (le bouton B dans ce Mode) doit aussi être en position "off", sinon on continuera à entendre l'effet.

EFFECT ON/OFF (touche B)

Les effets numériques EFF1 et **EFF2** (Voir le chapitre relatif aux Effets 1 et 2) peuvent tous deux être ajoutés individuellement ou ensemble à l'un des instruments du Drumkit:

1. Appuyez sur la **touche B** pour activer la section Effet - l'exemple ci-dessous fait apparaître l'affichage avec cette section "off" clignotante en position B.

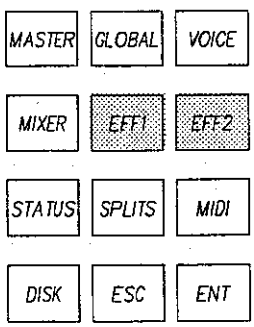




2. Tournez le **DIAL** pour sélectionner l'effet désiré (**eff1, eff2, eff 1/2 ou eff=off**).

Les effets peuvent être sélectionnés parmi ceux disponibles dans les sections **EFF.1** et **EFF.2** (comme décrit dans le manuel à la section EFF.1/EFF.2) en effectuant la simple procédure suivante:

EDIT

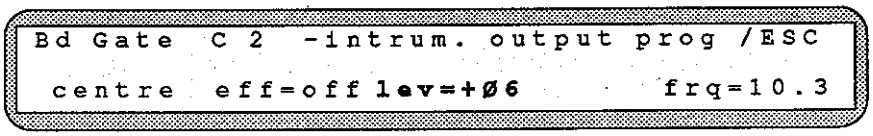


A. Appuyez sur **EFF.1 ou EFF.2** (selon l'effet qui est activé) dans la section EDIT.
B. Sélectionnez et modifiez l'effet sélectionné comme souhaité.
C. Appuyez sur le bouton **VOICE** dans la section EDIT pour retourner au programme DRUMKIT. L'afficheur fera apparaître le DRUMKIT dans le Mode VOICE EDIT.
D. Appuyez sur la **touche D** pour revenir à la fonction **MODIFY.**

NIVEAU - LEVEL (touche C)

Le niveau de chaque instrument peut varier de +06db à -08db.

1. Quand l'afficheur est en Mode MODIFY, appuyez sur la **touche C** pour activer la fonction LEVEL. L'afficheur fera apparaître le niveau de réglage clignotant en corrélation avec la touche C:



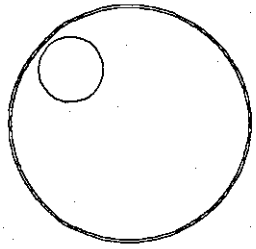
2. Tournez le **DIAL** pour entrer la valeur souhaitée de niveau.

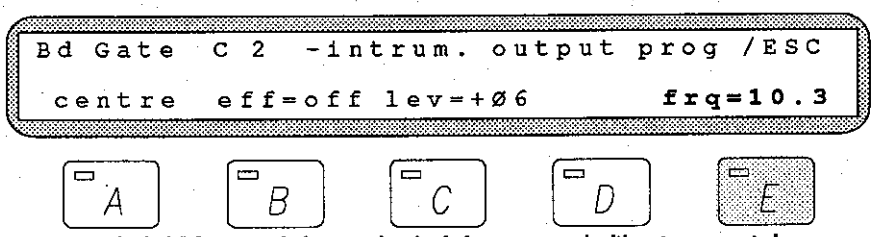
FREQUENCE - FREQUENCY

La fréquence d'accord de tous les instruments de percussion peut être modifiée dans une fourchette spécifique, selon l'instrument.

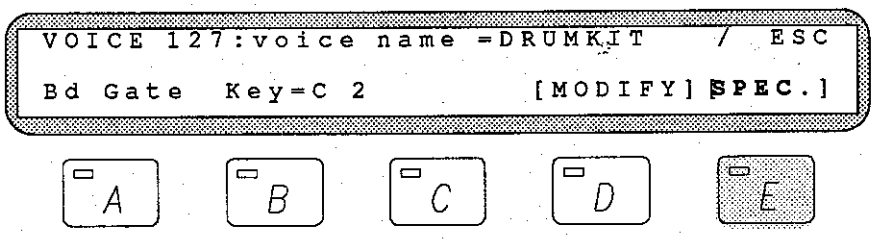
1. Appuyez sur la **touche E** pour activer la fonction FREQUENCY (frq) et l'afficheur indiquera alors:

DIAL





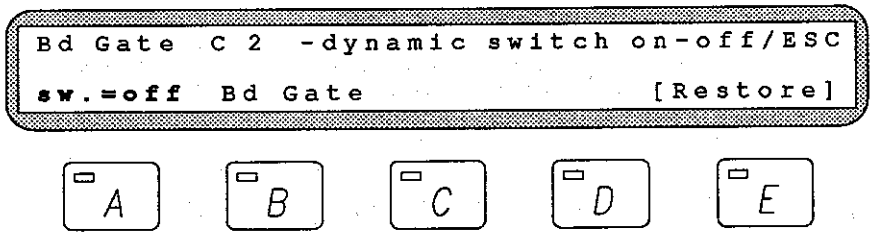
2. Tournez le **DIAL** pour faire varier la fréquence de l'instrument de percussion. Après avoir programmé l'instrument de percussion, appuyez sur **ESC** pour revenir à la page principale de DRUMKIT comme montré ci-dessous.



SPECIAL

Avec la fonction **SPECIAL**, il est possible de programmer un deuxième instrument de percussion qui sera déclenché en fonction d'un second niveau de dynamique, un effet très similaire à la fonction SPECIAL de programmation de VOICE. Ceci signifie que toute touche peut déclencher deux instruments. L'instrument joué dépendra de la force de votre frappe sur la touche. Certaines touches ont déjà été programmées avec deux instruments sur deux niveaux séparés, comme on peut le voir sur la table des instruments de percussion à la fin de ce chapitre. On peut aussi lesidentifier par le message **sw=on** quand on joue les touches spécifiques en Mode SPECIAL. Pour activer cette fonction ou modifier le deuxième instrument, sur le second niveau, suivez la procédure ci-après:

1. Appuyez sur la **touche E** pour activer la fonction **SPECIAL** avec l'afficheur indiquant le menu DRUMKIT en Mode VOICE EDIT. L'afficheur fera alors apparaître la page **"Dynamic Switch on-off"**:



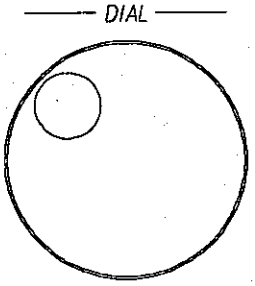
Le message **"sw=on"** ou **"sw.=off"** clignotera par défaut (selon l'instrument)

2. Appuyez sur la touche pour programmer avec deux instruments de percussion.

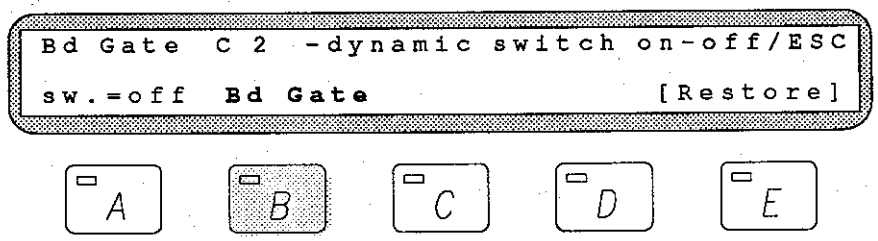
   Le premier de ceux-ci apparaîtra dans le coin gauche supérieur de l'afficheur.

   Ceci correspondra à la touche pressée (voir le tableau à la fin de ce chapitre).

3. Tournez le **DIAL** pour activer **"sw.=on"**.

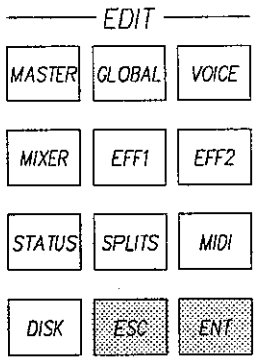


4. Appuyez sur la **touche B** pour permettre la sélection de l'instrument à jouer sur le second niveau de dynamique. L'instrument occupant la position sur la ligne du bas correspondant à la touche B, clignotera:

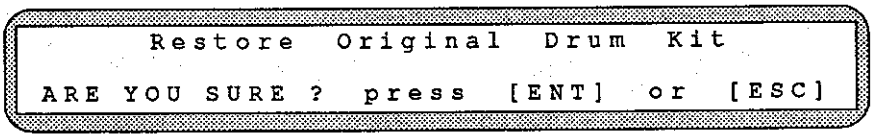


5. Sélectionnez le deuxième instrument de percussion en appuyant sur la touche correspondante sur le clavier ou en tournant le **DIAL**. Cet instrument clignotera en corrélation avec la touche B.

   Jouez la touche correspondant au premier instrument (indiquée dans le coin supérieur gauche) et, suivant la force de votre frappe sur la touche, vous entendrez les deux sons programmés.



Pendant que l'afficheur montre la page ci-dessus, si vous souhaitez revenir aux sons originaux de l'instrument de percussion du **WS2 MIDI Workstation**, appuyez sur la **touche E** (Restore) et l'afficheur fera apparaître:



Appuyez sur les touches **ENT** ou **ESC** selon votre souhait.

Après avoir programmé le DRUMKIT, vous pouvez quitter cette fonction en appuyant **deux fois** sur la touche **ESC** - on vous demandera si vous souhaitez stocker (STORE) le DRUMKIT modifié - appuyez de nouveau sur ESC dans la négative, appuyez sur ENT dans l'affirmative (suivez la procédure **STORE** comme expliqué dans le chapitre PREMIERE APPROCHE de ce manuel).

EMPLACEMENT DES PERCUSSIONS SUR LE CLAVIER

Après avoir sélectionné une voix DRUM ou DRUMKIT, le clavier connecté pourra jouer tous les instruments de percussions dynamiques nécessaires à la progormmation des Styles. Les sons individuels de la voix DRUMKIT peuvent être programmés, ceux de la voix DRUM sont fixes. Le tableau suivant indique la position exacte des sons.

Comme expliqué précédemment, certains instruments ont été programmés sur deux niveaux de dynamique - ce qui vous permet d'obtenir deux sons différents selon la force avec laquelle vous frappez les touches.

DRUM KIT 1

C^2	BD - GATE
$C\#^2$	SNARE NOISE
D^2	SD GATE
$D\#^2$	SD FUSION
E^2	TOM ROOM HIGH
F^2	TOM ROOM MED
$F\#^2$	CABASA
G^2	TOM ROOM LOW
$G\#^2$	TAMBOURINE SOFT (1st level)
	TAMBOURINE ACC (2nd level)
A^2	TOM ROOM BIG
$A\#^2$	COWBELL
B^2	RIMSHOT

DRUM KIT 2

C^3	BD - JAZZ
$C\#^3$	BRUSH 2 (1st level)
	BRUSH 3 (2nd level)
D^3	SD JAZZ 1 (1st level)
	SD JAZZ 2 (2nd level)
$D\#^3$	BRUSH 1
E^3	TOM 1 HIGH
F^3	TOM 1 MED
$F\#^3$	HI HAT 1 (1st level)
	HI HAT 2 (2nd level)
G^3	TOM 1 LOW
$G\#^3$	HH FOOT
A^3	WOOD BLOCK (1st level)
	CLAVES (2nd level)
$A\#^3$	HI HAT OPEN
B^3	CLAPS

DRUM KIT 3

C^4	B. DRUM 1
$C\#^4$	RIDE
D^4	SD 1
$D\#^4$	RIDE CUP
E^4	EL. TOM 1
F^4	EL. TOM 2
$F\#^4$	SPLASH
G^4	EL. TOM 3
$G\#^4$	CRASH 1
A^4	VIBRA SLAP
$A\#^4$	CRASH 2
B^4	BELLS

PERCUSSION

C^5	BONGO 2
$C\#^5$	BONGO 1
D^5	CONGA 2 (1st level)
	CONGA 3 (2nd level)
$D\#^5$	CONGA 1
E^5	CONGA 4
F^5	GUIRO
$F\#^5$	QUICA LOW (1st level)
	QUICA HIGH (2nd level)
G^5	TIMBALE HIGH
$G\#^5$	TIMBALE LOW
A^5	AGOGO LOW (1st level)
	AGOGO HIGH (2nd level)
$A\#^5$	TRIANGLE
B^5	WHISTLE LOOP

VOICE DRUM KIT

C^6	VOX BD
$C\#^6$	SHOT
D^6	VOX HOH
$D\#^6$	VOX SPOO
E^6	VOX BOOM
F^6	VOXTOM HIGH
$F\#^6$	VOX HH
G^6	VOX TOM LOW
$G\#^6$	VOX HH 2
A^6	VOX TIP
$A\#^6$	VOX TAP
B^6	VOX TIP TAP
C^7	HAA VOICE

FOLDED OCTAVE INSTRUMENTS

C^7	HAA VOICE
$C\#^7$	TAMB ACC
D^7	BRUSH 3
$D\#^7$	SD JAZZ 2
E^7	HI HAT 2
F^7	CLAVES
$F\#^7$	CONGA 3
G^7	QUICA HIGH
$G\#^7$	AGOGO HIGH
A^7	METRO 1(freq. 1)
$A\#^7$	METRO 2(freq. 1)
B^7	METRO 1(freq. 2)
C^8	METRO 2(freq. 2)

EDIT

MASTER | GLOBAL | VOICE

MIXER | EFF1 | EFF2

STATUS | SPLITS | MIDI

DISK | ESC | ENT

MIXER (MELANGEUR)

DESCRIPTION

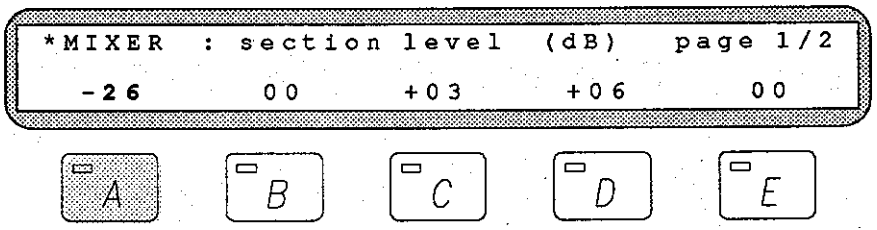
MIXER : Cette fonction permet de contrôler indépendamment les niveaux de sortie des différentes sections (A, B, C, D, E) d'un GLOBAL.

SECTION LEVEL : Niveau de sortie des Sections A, B, C, D , E (réglable entre +06 dB et -26 dB).

SECTION OUT PROG : Permet le routage du son vers un canal spécifique (GAUCHE - DROITE - CENTRE - MUTE)

Appuyez sur la touche **MIXER** dans la Section **EDIT**, pour accéder au menu suivant sur l'afficheur :

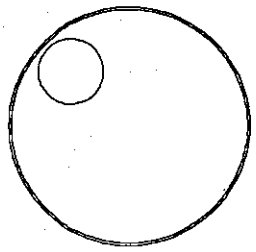
NOTE: Les réglages de la fonction MIXER sont mémorisés séparément dans les 128 configurations de PRESETS GLOBAL.

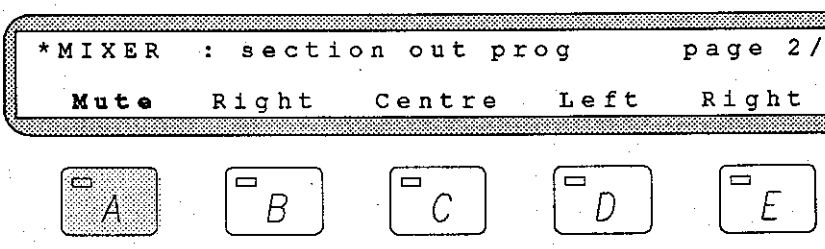


PROCEDURE

1. **Pour ajuster le VOLUME d'une seule section (section level) :**
   - **a)** Appuyez sur la touche correspondante à la Section que vous souhaitez régler (**A, B, C, D, E**).
   - **b)** Reglez le volume avec le **DIAL**.
2. **Pour programmer le routage d'un ou plusieurs sons vers un canal spécifique (section out prog):**
   - **a)** Appuyez sur **+PAGE** dans la Section GLOBAL pour accéder à la page 2 du menu **MIXER**, comme suit :

DIAL





   - **b)** Appelez une par une les sections A, B, C, D & E en appuyant sur les 5 touches correspondantes.
   - **c)** A l'aide du **DIAL**, sélectionnez, un par un, le routage désiré pour chaque section (**Left - Gauche, Right - Droite, Centre, Mute - Fermé**).

IMPORTANT! La sélection de l'option **MUTE** coupera le son de la section en question, mais l'assignation des effets sera maintenue. Ceci s'avère très utile lorsqu'une section a été programmée avec un effet comme **ROTARY**, car l'élimination du son direct permet d'obtenir plus d'ampleur en évitant qu'il ne se superpose au son d'origine. En effet, lorsque **MUTE** est activé l'effet passe d'une liaison parallèle à une liaison série.

N.B. Toutes les sections programmées avec DRUMKIT sont automatiquement routées en **stéréo** alors que les sections programmées avec DRUMS sont automatiquement routées vers **CENTRE**. DRUMS peut aussi être fermé (MUTE) mais pas réglé sur LEFT ni RIGHT alors que DRUMKIT ne peut être modifié.

EFFETS NUMÉRIQUES

EDIT

MASTER | GLOBAL | VOICE

MIXER | EFF1 | EFF2

STATUS | SPLITS | MIDI

DISK | ESC | ENT

DESCRIPTION

L'expandeur WS2 MIDI peut être programmé sur deux sections d'effets différentes: **EFFECT 1** et **EFFECT 2**. Chacune de ces sections dispose de 16 types d'effets numériques différents.

Chaque **GLOBAL** peut être programmé avec **un effet provenant des deux sections**, ce qui signifie que vous bénéficiez d'un choix de 32 effets différents.

Les effets sont toujours programmables et offrent donc une variété de combinaisons.

Les effets sont répartis dans les groupes suivants:

EFFECT 1

Le groupe EFFECT 1 contient 16 types de **multi-effets**:

Delay 1	Chorus 1	Phaser 1	Rotary 1
Delay 2	Chorus 2	Phaser 2	Rotary 2
Pan Echo	Flanger 1	Phaser 3	FlaDel
Dubbing	Flanger 2	Ensemble	PanMix

EFFECT 2

Le groupe EFFECT 2 contient 16 types différents de **réverbération numérique**:

Hall 1	Vocal	Large Room	Stereo 1
Hall 2	Plate	Early 1	Stereo 2
Concert	Small Room	Early 2	Stereo 3
Church	Med. Room	Early 3	Stereo 4

EFFECT 1

EDIT

MASTER | GLOBAL | VOICE

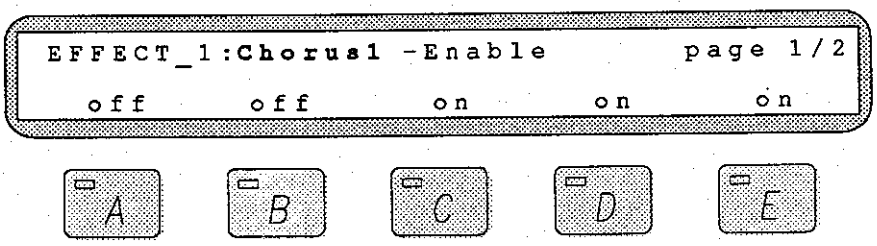
MIXER | EFF1 | EFF2

STATUS | SPLITS | MIDI

DISK | ESC | ENT

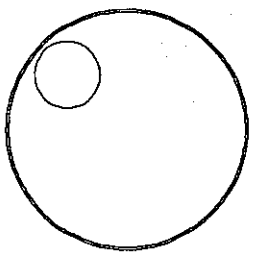
EFFECT 1: Cette fonction incorpore 16 effets numériques différents, améliorant encore les qualités sonores des 128 VOIX disponibles. Les 5 sections d'un GLOBAL peuvent aussi être routées séparément vers les deux processeurs d'effets disponibles (**EFF 1/2**). Tous les paramètres des 16 effets peuvent être entièrement programmés et les modifications sauvegardées en mémoire dans les 128 Presets GLOBAL.

Appuyez sur **EFF 1** dans la Section EDIT, pour obtenir la page 1/2 de la fonction.



Dans l'exemple affiché (page 1/2) nous avons utilisé le GLOBAL 03 (C. Basie) pour illustrer la procédure de programmation. L'effet (Chorus 1) choisi (au moment de l'appui sur le bouton EFF 1) clignote sur la ligne supérieure et les sections utilisant cet effet sont indiquées par le mot **"on"**.

DIAL

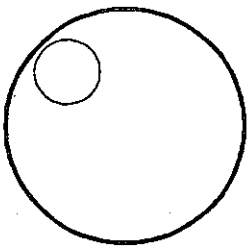


PROCEDURE

Pour sélectionner l'Effet 1 et l'activer/désactiver dans une des sections:

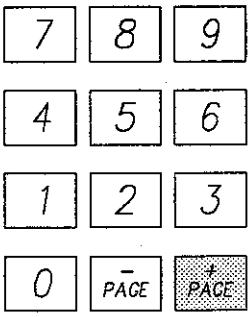
1. Tournez le **DIAL** pour sélectionner l'effet désiré (voir la liste des effets ci-dessus). L'effet sélectionné clignote sur la ligne supérieure de l'afficheur.
2. Appuyez sur **ENT** dans la Section **EDIT pour confirmer le choix de l'effet.**

DIAL

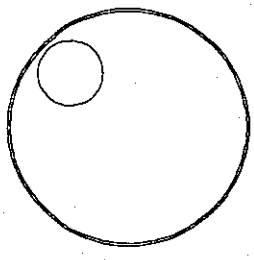


NOTE: Utilisez la même méthode pour les autres sections (**B - C - D - E**).

GLOBAL



DIAL

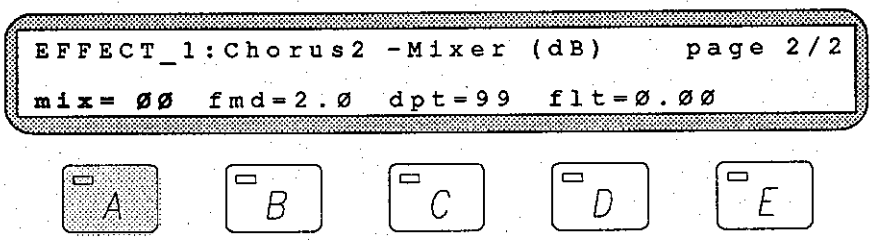


IMPORTANT: L'effet sélectionné ne sera pas utilisé tant que le bouton ENT. n'a pas été appuyé.

3. Appuyez sur une des 5 touches **A, B, C, D, E,** selon la section que vous voulez activer.
4. Faites tournez le **DIAL** jusqu'à ce que le mot "on" s'inscrive sur l'afficheur juste au-dessus de la section activée sélectionnée pour l'EFFECT 1 et répétez la procédure pour les autres sections à régler.
5. Faites tournez le **DIAL** dans le sens inverse pour désactiver **"off"** une section activée pour l'EFFECT 1.

COMMENT MODIFIER UN EFFET

1. Après avoir activé la ou les section(s) utilisant l'EFF 1, en appuyant sur le bouton **+PAGE** pour passer à la page 2/2 de la fonction EFFECT 1, l'afficheur indiquera :



Passer à la page 2 active par défaut le paramètre correspondant à la touche A, dans l'exemple ci-dessus il s'agit de l'effet Chorus 2 et le paramètre **mix** (volume de l'effet) est sélectionné.

2. L'effet sélectionné est modifié en changeant un ou plusieurs paramètres de la page 2.

COMMENT FAIRE VARIER LES PARAMETERS

1. Activez le paramètre à modifier en appuyant sur la touche correspondante (**A, B, C, D ou E**).
2. Entrez la valeur souhaitée à l'aide du **DIAL**.

Les paramètres (correspondant aux touches A, B, C, D et E de la page 2) diffèrent selon l'effet choisi dans le groupe EFFECT 1.

Pour les effets **DELAY 1, DELAY 2, PAN ECHO** et **DUBBING**, seuls les paramètres suivants peuvent être modifiés :

MIX - mix : Détermine le niveau de sortie de l'effet par rapport au son direct. **"00"** indique que le niveau de l'effet est identique au niveau direct. Cette valeur peut être diminuée jusqu'à -36 dB pour arriver à **"off"** en tournant le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre.

REPEAT - rpt : (Répétition) - Détermine le nombre de répétitions que produira l'effet (0 à 99 répétitions).

DELAY - dly : Règle la durée du délai de l'effet en millisecondes (0 à 512 ms).

LOW FLT / BYPASS - flt : (Filtre passe-bas/Désactivé) - Lorsque ce paramètre est activé (LOW FLT), il donne au son plus ou moins de brillance (0.00 à 16.0 kHz). Avec BYPASS sélectionné (à 00 "BYPASS" apparaît sur la ligne supérieure de l'afficheur), l'effet restera inchangé.

Pour les effets **CHORUS 1** et **CHORUS 2**, les paramètres suivants peuvent être modifiés :

MIX - mix : Détermine le niveau de sortie de l'effet par rapport au son direct. **"00"** indique que le niveau de l'effet est identique au niveau direct. Cette valeur peut être diminuée jusqu'à -36 dB pour arriver à **"off"** en tournant le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre.

FREQ. MOD. - fmd : Règle la vitesse de modulation (0.3 à 6 Hz).

DEPTH - dpt : Détermine l'amplitude de l'effet (gain - 0 à 99%).

LOW FLT / BYPASS - flt : (Filtre passe-bas/Désactivé) - Lorsque ce paramètre est activé (LOW FLT), il donne au son plus ou moins de brillance (0.00 à 16.0 kHz). Avec BYPASS sélectionné (à 00 "BYPASS" apparaît sur la ligne supérieure de l'afficheur, l'effet restera inchangé.

Pour les effets **FLANGER 1** et **FLANGER 2**, les paramètres suivants peuvent être modifiés :

MIX - mix : Détermine le niveau de sortie de l'effet par rapport au son direct. **"00"** indique que le niveau de l'effet est identique au niveau direct. Cette valeur peut être diminuée jusqu'à -36 dB pour arriver à **"off"** en tournant le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre.

FEEDBACK - fdk : (Retour du signal) - Détermine le taux de retour du signal, pour donner plus de couleur et d'ampleur au son (0 à 96%).

DEPTH - dpt : Détermine l'amplitude de l'effet (gain - 0 à 99%).

FREQ. MOD. - fmd : Règle la vitesse de modulation (0.3 à 6 Hz).

INIT DELAY - idl : (Délai initial) - Détermine la durée du délai avant l'attaque du son, ce qui peut affecter le timbre de la voix (0 à 30 ms).

Pour les Effets **ENSEMBLE, PHASER 1, PHASER 2** et **PHASER 3**, ces mêmes paramètres peuvent être modifiés, à l'exception du paramètre **INIT DELAY** qui est pré-réglé.

Pour les effets **ROTARY 1** et **ROTARY 2**, les paramètres suivants peuvent être modifiés :

NOTE: Lorsque **ROTARY EFFECTS 1 & 2** sont sélectionnés, le **PITCH/MOD JOYSTICK** fonctionne comme un switch SLOW/FAST. Pour davantage d'information consultez le chapitre **CONTROLES MANUELS.**

MIX - mix : Détermine le niveau de sortie de l'effet par rapport au son direct. **"00"** indique que le niveau de l'effet est identique au niveau direct. Cette valeur peut être diminuée jusqu'à -36 dB pour arriver à **"off"** en tournant le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre.

FEEDBACK - fdk : (Retour du signal) - Détermine le taux de retour du signal, pour donner plus de couleur et d'ampleur au son (0 à 96%).

SPEED - spd : (Vitesse) - Détermine le taux d'accélération entre les deux vitesses de l'effet ROTARY, imitant le système employé dans le temps pour l'amplification des orgues électromagnétiques (0.6 à 9.6 secondes).

NOTE 1: A chaque fois que vous sélectionnez un Effet (**DELAY 1, DELAY 2, PAN ECHO etc.**) en appuyant sur **ENT**, il sera mémorisé avec le paramétrage d'usine.

NOTE 2: Chaque **GLOBAL** peut contenir en mémoire un Effet avec toutes ses modifications de réglages. Il est donc possible d'avoir à votre disposition jusqu'à 128 réglages d'Effets différents, mémorisés dans les configurations GLOBAL respectives.

LOW FLT / BYPASS - flt : (Filtre passe-bas/Désactivé) - Lorsque ce paramètre est activé (LOW FLT), il donne au son plus ou moins de brillance (0.00 à 16.0 kHz). Avec BYPASS sélectionné (à 00 "BYPASS" apparaît sur la ligne supérieure de l'afficheur), l'effet restera inchangé.

Pour les effets **FLA./DEL** et **PAN MIX**, les paramètres suivants peuvent être modifiés:

MIX - mix : Détermine le niveau de sortie de l'effet par rapport au son direct. "**00**" indique que le niveau de l'effet est identique au niveau direct. Cette valeur peut être diminuée jusqu'à -36 dB pour arriver à "**off**" en tournant le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre.

DELAY - dly : Règle la durée du délai de l'effet en millisecondes (0 à 512 ms).

DEPTH - dpt : Détermine l'amplitude de l'effet (gain - 0 à 99%).

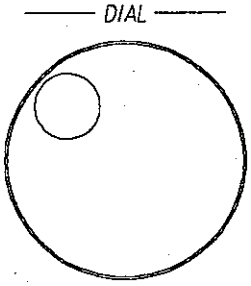
FREQ. MOD. - fmd : Règle la vitesse de modulation (0.3 à 6 Hz).

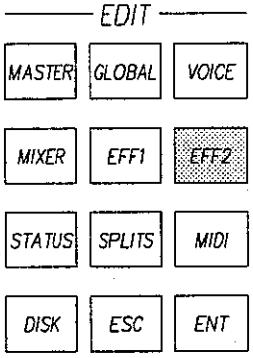
COMMENT MÉMORISER UN EFFET (STORE)

Après avoir modifié un ou plusieurs paramètres, faites comme suit :

1. Appuyez sur la touche **ENT** dans la Section EDIT.
2. Choisissez l'emplacement mémoire GLOBAL dans lequel vous voulez le sauvegarder, en affichant le numéro correspondant à l'aide du **DIAL**.
3. Appuyez de nouveau sur la touche **ENT**.

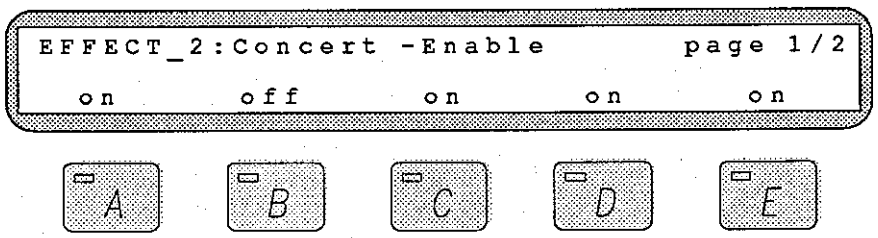
N.B. Pour les détails concernant la mémorisation dans un GLOBAL, consultez le chapitre Première Approche.





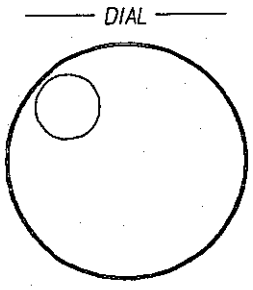
EFFECT 2

EFFECT 2 : 16 réverbérations numériques différentes sont incorporées dans cette fonction. La réverb représente l'effet acoustique provoqué par la réflexion des ondes sonores sur les surfaces à proximité de la source. Tous les paramètres de ces 16 effets sont entièrement programmables et peuvent être mémorisés dans les 128 Presets GLOBAL.

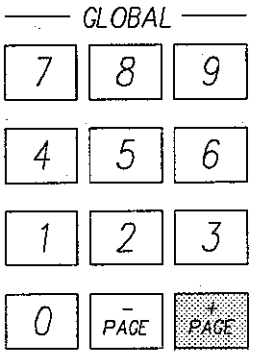


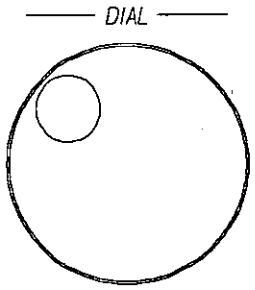
Appuyez sur le bouton **EFF. 2** dans la Section EDIT pour accéder à la page 1/2 de la fonction:

Dans l'exemple affiché (page 1/2) nous avons utilisé le GLOBAL 03 (C. Basie) pour illustrer la procédure de programmation. L'effet (Concert) choisi (au moment de l'appui sur le bouton EFF 2) clignote sur la ligne supérieure et les sections utilisant cet effet sont indiquées par le mot "**on**".



NOTE 1: Utilisez la même méthode pour les autres sections **(B - C - D - E).**





NOTE 2: Chaque fois que vous sélectionnez un effet **(HALL, CONCERT, CHURCH etc.)** en appuyant sur **ENT**, il sera mémorisé avec le paramétrage d'usine.

PROCEDURE

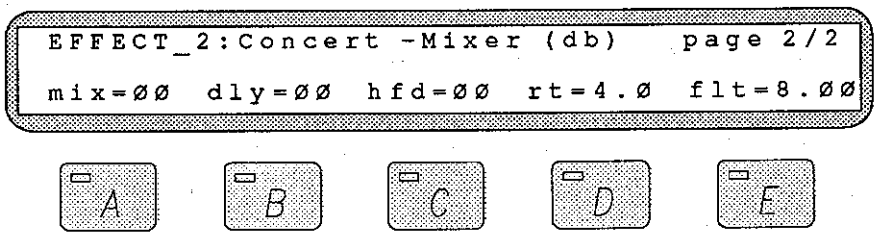
Pour sélectionner l'Effet 2 et l'activer/désactiver dans une des sections:

1. Tournez le **DIAL** pour sélectionner l'effet désiré (voir la liste des effets au début de ce chapitre).
2. Appuyez sur la touche **ENT** dans la Section **EDIT pour confirmer le choix de l'effet.**

   IMPORTANT: L'effet sélectionné ne sera pas utilisé tant que le bouton ENT. n'a pas été appuyé.
3. Appuyez sur une des 5 touches **A, B, C, D, E**, selon la section que vous voulez activer.
4. Faites tournez le **DIAL** jusqu'à ce que le mot "on" soit indiqué sur l'afficheur juste au-dessus de la section activée sélectionnée pour l'EFFECT 2 et répétez la procédure pour les autres sections à régler.
5. Faites tournez le **DIAL** dans le sens inverse pour désactiver (**"off"**) une section activée pour l'EFFECT 2.

COMMENT MODIFIER UN EFFET

1. Après avoir activé la ou les section(s) utilisant l'EFF 2, en appuyant sur le bouton **+PAGE** pour passer à la page 2/2 de la fonction EFFECT 2. L'afficheur indiquera alors :



   Passer à la page 2 active par défaut le paramètre correspondant à la touche A, dans l'exemple ci-dessus il s'agit de l'effet CHORUS 2 et le paramètre **mix** (volume de l'effet) est sélectionné.
2. L'effet sélectionné est modifié en changeant un ou plusieurs paramètres de la page 2.

COMMENT FAIRE VARIER LES PARAMETRES

1. Activez le paramètre à modifier en appuyant sur la touche correspondante **(A, B, C, D ou E)**.
2. Entrez la valeur souhaitée à l'aide du **DIAL**.

Les paramètres (correspondant aux touches A, B, C, D et E de la page 2) diffèrent selon l'effet choisi dans le groupe EFFECT 2.

Pour les Effets de réverb **HALL, CONCERT, VOCAL, PLATE, S.ROOM, M.ROOM** et **L.ROOM**, les paramètres suivants peuvent être modifiés :

MIX - mix : Détermine le niveau de sortie de l'effet par rapport au son direct. **"00"** indique que le niveau de l'effet est identique au niveau direct. Cette valeur peut être diminuée jusqu'à -36 dB pour arriver à "off" en tournant le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre.

DELAY - dly : Règle la durée du délai de l'effet en millisecondes (0 à 94 ms).

H.F. DECAY - hfd : Contrôle la décroissance des fréquences hautes. Plus cette valeur est importante, plus l'atténuation des fréquences hautes sera rapide (00 à 15).

REV TIME - rt : Durée de la réverbération en secondes (0.1 à 9.7 s).

LOW FLT - flt : Filtre. Donne plus ou moins de brillance à l'Effet (1 à 16 kHz).

Pour les Effets de réverbération **EARLY 1, EARLY 2, EARLY 3, STEREO 1, STEREO 2, STEREO 3, STEREO 4** et **STEREO 5**, les paramètres suivants peuvent être modifiés :

MIX - mix : Détermine le niveau de sortie de l'effet par rapport au son direct. "00" indique que le niveau de l'effet est identique au niveau direct. Cette valeur peut être diminuée jusqu'à -36 dB pour arriver à "off" en tournant le DIAL dans le sens des aiguilles d'une montre.

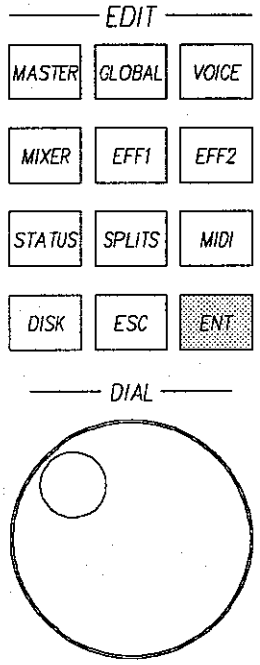
ROOM SIZE - rsz : (Taille du local) - Détermine la durée des intervalles entre les premières réflexions, qui sont naturellement fonction des dimensions du local dont on cherche à recréer l'ambiance (00 à 189).

ATTENUATION - atn : Decay. Détermine le niveau des réflexions (00 à 56 à "off).

DIFFUSION - dif : Diffusion. Selon l'option choisie pour ce paramètre, la fin de l'effet sera plus ou moins atténuée (01 à 59).

LOW FLT - flt : Filtre. Donne plus ou moins de brillance à l'Effet (1 à 16 kHz).

NOTE: Chaque **GLOBAL** peut contenir en mémoire un type d'Effet avec toutes ses modifications de réglages. Il est donc possible d'avoir à votre disposition jusqu'à 128 Effets différents, sauvegardés avec les configurations GLOBAL respectives.



COMMENT MEMORISER UN EFFET (STORE)

Après avoir modifié un ou plusieurs paramètres, faites comme suit :

1. Appuyez sur la touche **ENT** dans la Section EDIT.
2. Choisissez l'emplacement mémoire GLOBAL dans lequel vous voulez le sauvegarder, en affichant le numéro correspondant à l'aide du **DIAL**.
3. Appuyez de nouveau sur la touche **ENT**.

N.B. Pour les détails concernant la mémorisation dans un GLOBAL, consultez le chapitre Première Approche.

STATUS

EDIT

MASTER | GLOBAL | VOICE

MIXER | EFF1 | EFF2

STATUS | SPLITS | MIDI

DISK | ESC | ENT

DESCRIPTION

La fonction STATUS représente un groupe de contrôles généraux qui servent à personnaliser les fonctions de base du clavier connecté. Le contrôle STATUS comprend: l'accord du clavier, la transposition générale, la réponse générale en dynamique du clavier et l'affectation des fonctions relatives aux pédales programmables (Pédale 1/2).

N.B. La 3ème pédale est la pédale Damper (Etouffoir) qui n'est pas programmable.

Vous pouvez quitter le Mode STATUS n'importe quand en appuyant sur ESC.

Ktn : Accord du clavier (de -48 à +48 centièmes de demi-tons).

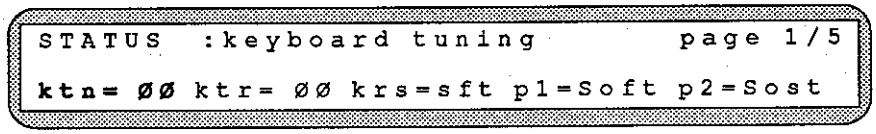
Ktr : Transposition du clavier (de -6 à +6 demi-tons).

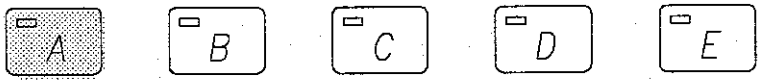
Krs : Réponse du clavier (sensibilité dynamique).

P1/P2 : Affectation des fonctions aux Pédale 1 et Pédale 2 (Soft, Sostenuto, Global+, Global–, Start/Stop, Intro/End, Fill/In, Sync/Continue, Punch, Min, 7th).

KEYBOARD TUNING - COMMENT ACCORDER VOTRE INSTRUMENT

1. Appuyez sur le bouton **STATUS** dans la section EDIT pour ouvrir la première des 5 pages de la fonction STATUS.





Par défaut, le paramètre "**Ktn**" (Accord du clavier) correspondant à la touche **A** clignote. La valeur 00 indique la hauteur standard.

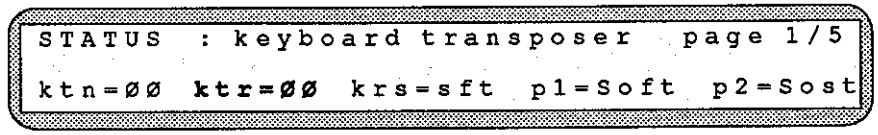
2. Jouez sur le clavier connecté et tournez le **DIAL**.

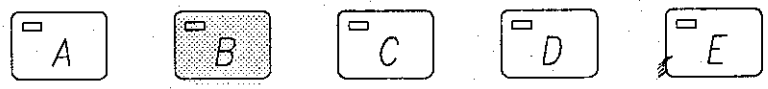
L'accord changera et montera en tournant le **DIAL** dans le sens des aiguilles d'une montre et descendra dans le sens inverse.

3. Appuyez sur le bouton **ESC** dans la section EDIT si vous souhaitez quitter et rétablir la condition originale de jeu mais avec la nouvelle valeur d'accord. Sinon, continuez.

KEYBOARD TRANSPOSE - COMMENT TRANSPOSER VOTRE INSTRUMENT

1. L'afficheur indiquant page 1/5 de la fonction STATUS, appuyez sur la touche **B** pour activer le paramètre "Ktr" (Transposition). La valeur 00 indique l'accord standard.



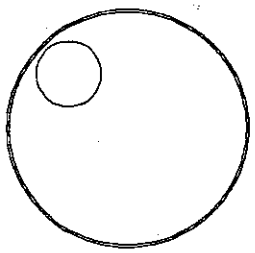


2. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que vous obteniez la transposition souhaitée. L'instrument mémorisera la nouvelle transposition lorsqu'il est éteint.

NOTE 1: Pour programmer les fonctions **Ktn, Krs** et **P1/P2**, voir la page 1 du Menu STATUS.

NOTE 2: Pour programmer les fonctions **PEDAL ASSIGN**, voir la **page 2** du Menu STATUS.

DIAL

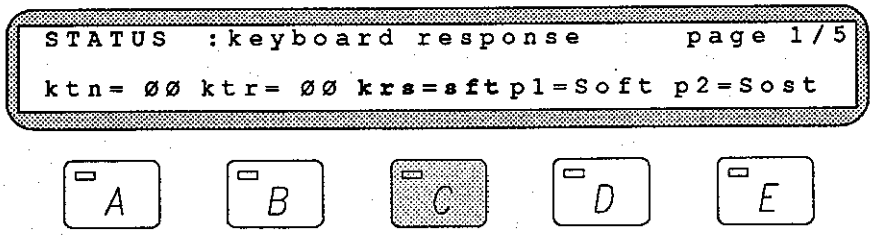


NOTE 3: Vous pouvez entrer dans la fonction STATUS à n'importe quel moment de la lecture et effectuer un réglage d'accord. L'instrument mémorisera la nouvelle valeur lorsqu'il sera éteint.

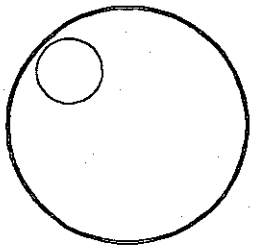
NOTE 4: A ce moment, vous pouvez quitter la fonction STATUS en appuyant sur **ESC**.

DYNAMIC RESPONSE - COMMENT MODIFIER LA SENSIBILITÉ DU CLAVIER.

1. L'afficheur indiquant page 1/5, appuyez sur la **touche C** pour activer la fonction Krs.



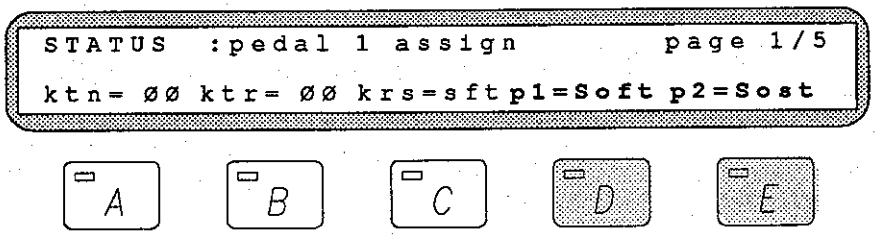
DIAL



2. Tournez le DIAL pour obtenir la position souhaitée (Soft - Hard - Off).

PÉDALES 1 ET 2 - COMMENT ASSIGNER LES FONCTIONS

1. L'afficheur indiquant la page 1/5 de la fonction STATUS, appuyez sur la **touche D** pour activer **P1** ou la **touche E** pour activer **P2**.



2. Tournez le **DIAL** pour assigner la fonction souhaitée (voir plus bas pour les fonctions assignables aux pédales).

NOTE 1: A ce moment, vous pouvez quitter la fonction STATUS en appuyant sur **ESC**.

FONCTIONS ASSIGNABLES AUX PÉDALES 1 ET 2

Toutes ces fonctions peuvent être obtenues en tournant le DIAL après avoir activé les sections D ou E de la page 1 du Menu STATUS.

SOFT = (**Soft**) Diminue la réponse dynamique du clavier connecté d'environ 6 db.

(Cette fonction est seulement opérante pour la pédale 1 et ne peut être assignée à la pédale 2).

SOSTENUTO = (**Sost**) Active l'effet de DAMPER (prolonge le son) seulement sur les touches enfoncées avant la pression sur la pédale. Des notes supplémentaires peuvent être jouées sans être influencées par cet effet (pédale tonale).

(Cette fonction est opérante pour la pédale 2 et ne peut être assignée à la pédale 1).

GLOBAL+ = (**Glo+**) Utilisée pour rappeler les configurations GLOBAL en avançant pas à pas par ordre numérique en commençant par celle couramment utilisée.

GLOBAL– = (**Glo–**) Est la fonction inverse de Global+. Rappelle les configurations GLOBAL dans l'ordre numérique inverse, pas à pas, en commençant par celle couramment utilisée. Exemple: la configuration GLOBAL courante=20, appuyer sur la pédale programmée pour GLOBAL– rappellera la configuration n°19.

START/STOP = (**S/St**) Pour faire démarrer et arrêter le SEQUENCEUR (STYLES, SONG PATT., CHAIN COMPOSE).

FILL = (**Fill**) Produit un break rythmique entre d'autres sections du Style (correspondant à l'arrangement).

NOTE 2: Chaque rythme a un FILL IN différent.

INTRO/END = (**I/En**) Pour avoir une INTRODUCTION dans un Style avant d'avoir appuyé sur la fonction START/STOP ou une fin (ENDING, y compris l'arrangement) si cette touche est enfoncée pendant que le Style joue. Chaque rythme a une INTRO et une FIN (Ending) différentes.

NOTE 1: Trois points apparaissent sur l'affichage du Tempo pour indiquer que la fonction **SYN/CONTINUE** est active.

SYNC/CONTINUE = (**Sy/Cn**) La fonction SYNC programme l'instrument pour un "Départ" synchronisé avec une touche sur le clavier connecté (Touch Start). Après avoir assigné cette fonction en appuyant sur la pédale qui s'y rapporte, il suffit simplement de jouer l'expandeur WS2 MIDI sur la partie gauche du clavier connecté et le Style démarrera immédiatement. Cette fonction est seulement active pour INT. et PROG. STYLES.

La fonction CONTINUE permet de redémarrer une séquence (seulement pour SONG PATTERN ou CHAIN COMPOSE) à partir du point où on l'avait arrêtée avec le bouton Start/Stop.

N.B. Voir la fonction **Key Start** de la page 3/5 du Menu STATUS, plus loin.

PUNCH = (**Pnch**) Cette fonction est utilisée pour insérer une correction durant l'enregistrement d'un PROG. STYLE ou SONG PATTERN. L'insertion d'un nouvel enregistrement a lieu lorsque la pédale est enfoncée (voir PUNCH dans la section PROG. STYLES).

NOTE 2: La pédale de **DAMPER** (étouffoir) fonctionne en mémorisant les notes jouées sur le clavier; on l'appelle quelquefois HOLD sur d'autres instruments. Ceci détermine le fait que l'utilisation du DAMPER avec des timbres autres que percutants comme les cuivres, orgues, donne une durée de note infinie qui ne déclinera pas comme les notes d'un piano, mais restera inaltérée jusqu'à ce vous relâchiez la pédale.

MINOR = (**Min**) Activer cette fonction convertira automatiquement en MINEUR n'importe quel accord joué, quand on enfonce la pédale (y compris le type "one-finger").

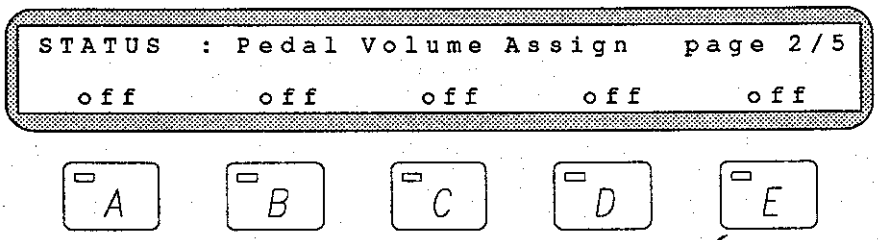
SEVENTH = (**7th**) Activer cette fonction convertira automatiquement en SEPTIEME n'importe quel accord joué, quand on enfonce la pédale (y compris le "one-finger").

DAMPER

L'effet **DAMPER** est assigné en permanence à la troisième pédale et n'est pas programmable. Cette fonction prolonge le son de toutes les notes jouées (Sustain), créant l'effet typique d'un piano acoustique lorsque l'effet Damper est annulé par la pression de la pédale forte.

ASSIGNATION DE LA PÉDALE DE VOLUME (Page 2/5)

Activez la page 2 en appuyant sur **+PAGE**. L'afficheur fera apparaître la page Pedal Volume. Assign, avec laquelle vous pouvez affecter la Pédale de Volume aux sections respectives: A, B, C, D et E.

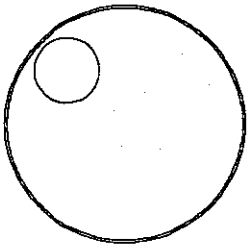


1. Affectez l'une des sections A, B, C, D, E en appuyant sur la touche correspondante.
2. Tournez le **DIAL** pour entrer le mot "on".

GLOBAL

7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 -PAGE +PAGE

DIAL



SPLIT CHORD POUR UN ARRANGEMENT AUTOMATIQUE (touche **B**)

L'afficheur indiquant la page 2 de la fonction STATUS, appuyez sur **+PAGE** pour accéder à la page 3:

```
STATUS  :split chord (C2-B5)    page 3/5
        spl=F#3  bss=on  one=on  KSt=off
```

A B C D E

1. Activer la p. 3 fera apparaître la seconde fonction ("split chord") associée à la touche B (**spl=F#3**) clignotant par défaut. Cette fonction permet de mémoriser le point de division (Split point) du clavier connecté sur différentes positions entre C2 et B5. En-dessous de C2, le point de division ne peut être programmé. Par défaut, le point de division correspond à la touche F#3 et vous indique que vous jouez avec les Styles, vous pouvez créer des accords dans une fourchette de notes alant de A0 à F#3.
2. Tournez le DIAL jusqu'à ce que vous obteniez le point de division souhaité.

BASS FOLLOW (touche **C**)

La fonction **BASS FOLLOW** met à jour l'accompagnement de basse en "temps réel" en jouant la note de base (note fondamentale) pour chaque changement d'accord, éliminant par conséquent le retard généré par les notes de basse non jouées avec les changements rapides d'accords.

1. Appuyez sur la **touche C** pour activer la fonction "**bass=**", qui clignotera et l'afficheur fera apparaître la page "**bass follow**".

```
STATUS  : bass follow (sect.B)  page 3/5
        spl=F#3  bss=on  one=on  KSt=off
```

A B C D E

2. Tournez le **DIAL** pour activer la condition "**bass=on**" ou "bass=off".

ONE FINGER (touche **D**)

Avec la fonction **ONE FINGER** activée, l'expandeur WS 2 MIDI vous permettra de jouer automatiquement les accords simples suivants dans la section d'accords établie sur le clavier connecté:

Accord Majeur avec un doigt appuyé sur le clavier.
Accord Mineur avec 2 notes séparées par 3 demi-tons (le 2nd au-dessus du 1er).
Septième avec 2 notes séparées par 1 ton (le 2nd au-dessous du 1er).
Septième Majeur avec 2 notes séparées par 1 demi-ton (le 2nd au-dessous du 1er).

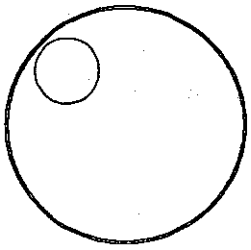
```
STATUS  : one finger (on-off)   page 3/5
        spl=F#3  bss=on  one=on  KSt=off
```

A B C D E

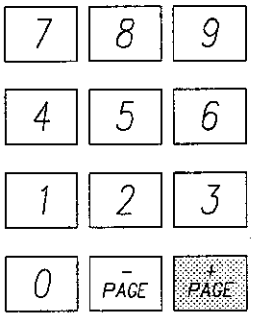
1. Appuyez sur la **touche D** pour activer la fonction "**one=...**". L'afficheur fera apparaître la page "**one finger (on-off)**".
2. Tournez le **DIAL** pour obtenir la condition "**one=on**" ou "one=off".

NOTE: Avec le réglage "**one=off**", les accords sont seulement reconnus en jouant trois ou plusieurs notes simultanément.

DIAL

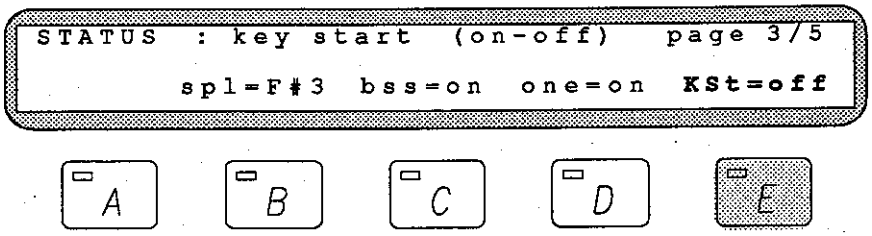


GLOBAL



ARRANGEMENT AUTOMATIQUE EN MEMOIRE (KEY START - touche E)

1. Appuyez sur la **touche E** pour activer la fonction KEY START (KSt=on/off) - l'afficheur fera apparaître:



2. Tournez le **DIAL** pour sélectionner:

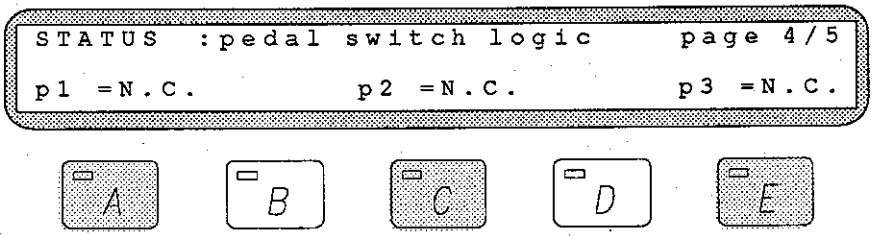
   a. KSt=on ("Touch Start" - Touche de départ). Dans ce mode, l'accompagnement débutera quand une touche est jouée dans le zone de Split du clavier connecté réglé pour jouer un accord (SPLIT CHORD) et s'arrêtera quand la touche est relâchée.

   N.B. Cette fonction opère seulement quand la fonction Sync/Continue est active (3 points sur l'affichage du Tempo). Par conséquent, pour rendre "KSt=on" opérant (après avoir programmé la fonction), vous pouvez, soit appuyer sur le bouton Sync/Continue, soit appuyer sur la pédale correspondante si l'une des pédales a été programmée pour la fonction Sy/Cn. Si la fonction Sy/Cn n'est pas active, Key Start ne sera pas opérante.

   b. KSt=off. Dans ce mode, l'accompagnement continue à jouer (n'est pas affecté par la fonction Syn/Continue) après que les touches soient relâchées - l'accord joué va en **MEMOIRE**.

PÉDALE SWITCH LOGIC (Page 4)

Quand la page 3 de la fonction STATUS est affichée, appuyez sur **+PAGE** pour activer la page 4 correspondant à la fonction **PEDAL SWITCH LOGIC**.



Cette fonction permet aux pédale d'autres marques à polarités inversées (autres que celles de GENERALMUSIC) d'être connectées aux prises de pédale du WS 2 MIDI WORKSTATION.

1. Appuyez sur la touche correspondant à la pédale à adapter, A-P1, C-P2 ou E-P3.
2. Tournez le **DIAL** pour sélectionner l'état de la pédale:

   N.C. = Normalement Fermée - Closed (pédale GENERALMUSIC)

   N.O. = Normalement Ouverte (la plupart des autres marques).

RESTORE ORIGINAL BLOCKS (Page 5)

Quand la page 4 est affichée, appuyez sur le bouton **+PAGE** pour activer la page 5 du Menu STATUS. L'afficheur fait apparaître la page **Restore Orig. Blocks** (Retrouver les Blocs d'Origine) comme indiqué sur la page suivante.

Contrairement à la fonction MEMORY PUFF (Voir INITIALIZATION dans le Chapitre INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES) qui remet l'expandeur WS 2

GLOBAL

7 8 9

4 5 6

1 2 3

0 -PAGE +PAGE

MIDI à son état d'origine en annulant TOUTES les programmations, la fonction RESTORE ORIGINAL BLOCKS permet de sélectionner les "blocks", VOICE, GLOBAL, DEMO et SEQUENCEUR en annulant seulement la programmation effectuée sur un "block" particulier.

```
STATUS  : Restore Orig. Blocks  page 5/5
 VOICE   GLOBAL   SEQ.                DEMO
```

A B C D E

Par exemple, supposons que vous vouliez enlever les morceaux des démos de l'expandeur WS 2 MIDI qui utilisent le pourcentage maximum de mémoire (99 %). Pour ceci, vous devez remettre le SEQUENCEUR dans son état d'origine, c'est-à-dire avant que les Démos aient été enregistrées. Vous devez donc effectuer la procédure suivante:

NOTE 1: Les paramètres **STATUS** restent en mémoire jusqu'à ce que les nouvelles valeurs soient entrées.

1. Réglez l'expandeur WS 2 MIDI pour jouer les Démos en appuyant sur le bouton **CHAIN COMPOSE** (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE).
2. Appuyez sur le bouton **STATUS**.
3. Appuyez **4 fois** sur le bouton **+PAGE** pour activer la page 5 (voir ci-dessus).
4. Appuyez sur la **touche C** correspondant à **SEQ.** L'afficheur indiquera alors:

```
STATUS  : Restore Orig. SEQ     page 5/5
ARE YOU SURE ? press [ENT] or [ESC]
```

5. Appuyez sur **ENT** pour confirmer votre demande. L'afficheur indiquera alors:

```
Null        GLOBAL_ØØ  Welcome
Chain1  Chain2  Chain3  Chain4  JukeBox
```

Pour confirmer "SEQ. Restore", le mot "Null" apparaît dans le coin gauche supérieur de l'afficheur et si vous appuyez sur le bouton START, les Démos ne joueront pas. (voir ci-dessous "POUR RESTAURER LES DÉMOS").

N.B. Il est important de comprendre que **SEQ. RESTORE** annulera de façon **PERMANENTE** toutes les programmations effectuées dans les fonctions PROG: STYLES, SONGPATT et CHAIN COMPOSE, et met simplement de côté les Démos qui peuvent donc être restaurées comme expliqué ci-dessous. Revenir à VOICE et GLOBAL annulera toutes les programmations dans ces fonctions, en rappelant les "blocks" d'origine.

NOTE 2: Les paramètres **STATUS** (y compris les nouvelles valeurs entrées) restent en mémoire après avoir désactivé l'instrument.

POUR RESTAURER LES DEMOS

1. L'afficheur étant comme au point 5 ci-dessus, appuyez sur le bouton **STATUS**.
2. Appuyez 4 fois sur le bouton **+PAGE**.
3. Appuyez sur la **touche E** correspondant à **DEMO RESTORE**.
4. Appuyez sur **ENT** pour confirmer votre demande.
5. Appuyez sur le bouton **START** et les **Démos** commenceront à jouer.

SPLITS (ZONES DE JEU)

EDIT

MASTER | GLOBAL | VOICE

MIXER | EFF1 | EFF2

STATUS | SPLITS | MIDI

DISK | ESC | ENT

DESCRIPTION

Les **SPLITS** sont des Points permettant d'établir des zones de jeu sur le clavier connecté (pour un GLOBAL particulier), programmables section par section.

Pour passer en mode **SPLIT**, appuyez sur le bouton SPLITS de la section EDIT, vous aurez alors accès à 2 pages de fonction de SPLIT.

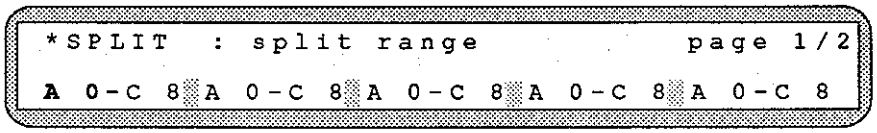
SPLIT RANGE : **(Page 1)** - Contrôle l'étendue pour les différents sections : A - B - C - D - E (de A0 à C8).

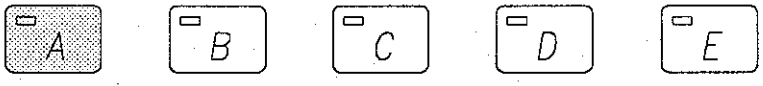
CROSS SPLIT ASSIGN : **(Page 2)** - Points extrêmes du SPLIT dont le niveau décroît ou augmente progressivement, sur une étendue de 6 notes. Permettant de faire un fondu enchaîné entre deux sonorités.

PROCEDURE

COMMENT PROGRAMMER UNE ÉTENDUE DE SPLIT

1. Appuyez sur **SPLITS** dans la section EDIT pour obtenir l'affichage de la première page - l'afficheur indique le Split Range du Global en cours, par défaut la note la plus basse du premier Split Range correspondant à la touche A clignote:



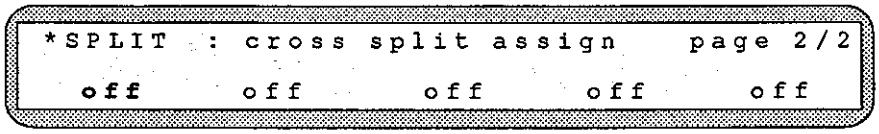


2. Appuyez une des touches A, B, C, D ou E (**C** par exemple). La note la plus basse du Split Range correspondant à la touche C clignote.
3. Tournez le **DIAL** jusqu'à obtenir la limite inférieure souhaitée pour le Split Range (la note à l'extrême gauche) de la section sélectionnée.
4. Réappuyez sur la **touche C** et la deuxième limite du Split Range clignote.
5. Tournez le **DIAL** jusqu'à obtenir la limite supérieure souhaitée pour le Split Range (la note à l'extrême droite de l'étendue désirée) de la section sélectionnée.

Les Splits des 5 sections peuvent se chevaucher les uns avec les autres si vous le souhaitez.

COMMENT ASSIGNER UN CROSS SPLIT (Split avec chevauchement)

1. L'afficheur montrant la page 1 de la fonction SPLITS, appuyez sur **+PAGE** pour accéder à la page 2, l'afficheur montrera la page "cross split assign".



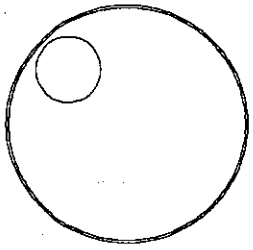


2. Choisissez la section du clavier connecté qui vous intéresse à l'aide des boutons A B C D E (par exemple C).

NOTE 1: Pour toutes les sections, procédez exactement de la même manière que pour la section **C**, choisie dans notre exemple.

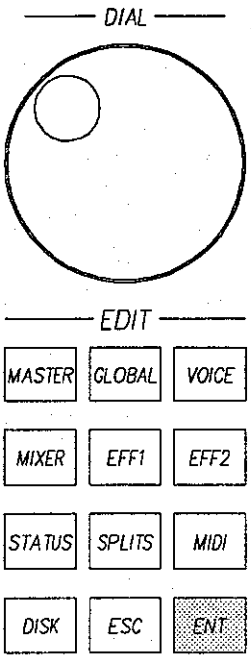
NOTE 2: Vous pouvez vérifier et modifier le **Split Range** de tout GLOBAL en "Temps Réel".

DIAL



NOTE 3:Il est possible de régler les points de SPLIT du clavier d'une manière plus rapide, simplement en appuyant sur les touches Supérieure et Inférieure correspondant à l'étendue désirée, au lieu de tourner le **DIAL**, comme dans la procédure indiquée ci-contre.

NOTE 4: Tous les **POINTS de SPLITS** peuvent être mémorisés indépendamment dans les 128 PRESETS GLOBAL.



3. Tournez le **DIAL** pour que **"on"** s'inscrive au-dessus du bouton choisi.

C'est une fonction très pratique pour obtenir des splits se chevauchant. La "transition" d'une voix à l'autre à l'endroit où des splits se recouvrent se fera de manière graduelle - le changement brusque entre deux voix est ainsi éliminé.

COMMENT MÉMORISER LE SPLIT RANGE PROGRAMMÉ

Le Split Range programmé peut être mémorisé dans le GLOBAL en cours en appuyant **DEUX FOIS** sur le bouton **ENT.**

Pour mémoriser le Split Range programmé dans un autre GLOBAL:

1. Pressez **ENT.**

```
STORE GLOBAL: ØØ Welcome TO: Welcome
ARE YOU SURE ? press [ENT] or [ESC]
```

2. Faites tourner le **DIAL** pour sélectionner un GLOBAL.

3. Pressez **ENT** pour confirmer.

Pour avoir davantage de détails, voir le paragraphe **STORE** du chapitre **PREMIERE APPROCHE.**

IMPORTANT

Pour modifier le POINT de SPLIT avec les arrangements automatiques (INT. STYLES, PROG. STYLES) voir **page 3 de la fonction STATUS.**

MIDI

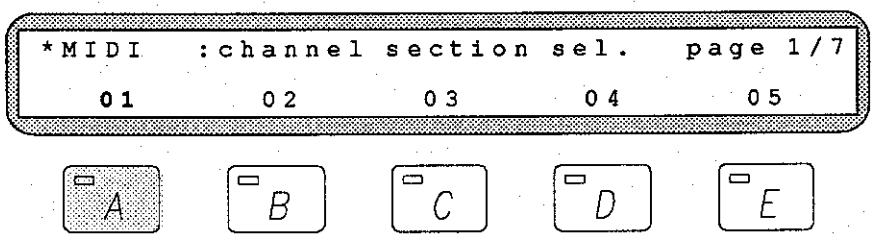
DESCRIPTION

MIDI : "**M**USICAL INSTRUMENT **D**IGITAL **I**NTERFACE" (Interface Numérique pour Instrument de Musique) est un standard international qui permet aux instruments de musique et aux ordinateurs (équipés de prises MIDI) de communiquer entre eux au moyen de codes numériques. L'expandeur WS2 MIDI, étant un expandeur polytimbral à 5 sections, peut utiliser simultanément jusqu'à 9 canaux MIDI séparés en réception et en transmission. Les 9 canaux MIDI sont répartis de la façon suivante:

A	B	C	D	E	EFF.1	EFF.2	COMM.	SEQ.
CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI

Tous les paramètres MIDI peuvent être sélectionnés au moyen d'un affichage de 7 pages, chaque page étant appelée sucessivement avec les boutons **+PAGE** et **–PAGE** et mémorisés dans les 128 configurations disponibles de la section GLOBAL.

Pour accéder à la **PAGE 1** de la fonction MIDI, appuyez sur le bouton **MIDI** dans la section EDIT. L'afficheur fera apparaître la page **Channel Section Selection** comme ci-dessous:



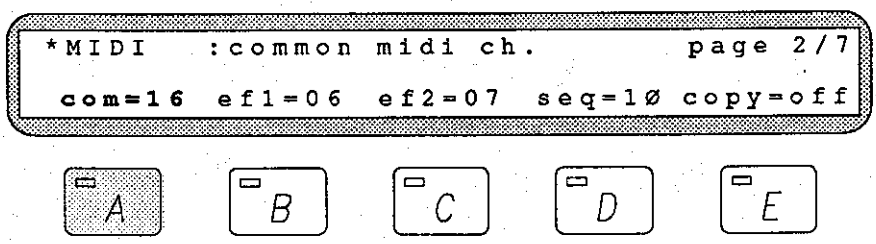
Cette fonction vous permet d'assigner et de désactiver (off) le canal de transmission et de réception MIDI (1 à 16 ou off).

PROCEDURE

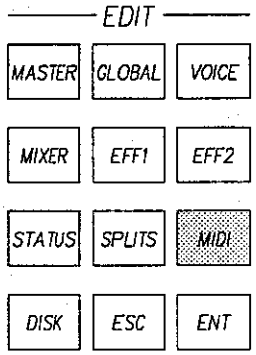
COMMENT SÉLECTIONNER UN CANAL MIDI (MIDI CHANNEL) (Page 1):

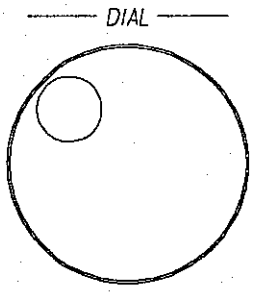
1. Appuyez sur la touche (**A, B, C, D, E**) correspondant à la section désirée.
2. Assignez le canal MIDI (1 à 16) ou désactivez (off) en tournant le DIAL. Les sections reçoivent les notes MIDI indépendamment des réglages de SPLITS internes.

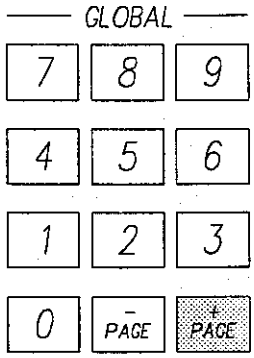
Appuyez sur la touche **+PAGE** pour accéder à la **PAGE 2** de la fonction MIDI et l'afficheur fera apparaître par défaut la page **Common MIDI Channel** correspondant à la section A comme ci-dessous:



Cette fonction vous permet d'assigner le canal **MIDI** des 4 sections restantes en utilisant la procédure déjà expliquée ci-dessus.







NOTE 1: En sélectionnant le Canal **COMMUN** (1 à 16), vous pouvez activer l'arrangement automatique via MIDI.

NOTE 2: Les **changements de programmes** pour les 128 configurations GLOBAL sont effectués via le Canal **COMMUN** (1 à 16).

COMMON MIDI CH. : (touche **A**). Cette fonction définit le CANAL MIDI COMMUN pour la réception (1 à 16 ou off). Le CANAL COMMUN fonctionne (sous réserve qu'une ou plusieurs sections soient désactivées) sur tout le clavier connecté et fournit un moyen simple de communication pour toutes les sections grâce à un seul canal MIDI. Les notes reçues sur le CANAL COMMUN seront distribuées aux sections selon le réglage logique des SPLITS internes. Cette fonction est particulièrement utile pour communiquer avec les pianos numériques et par un canal MIDI, ou avec des accordéons MIDI (voir aussi **CANAL COMMUN MIDI ET ACCORDEON MIDI** ci-dessous).

EFFECT 1 MIDI CH. : (touche **B**). Cette fonction définit le canal de réception MIDI pour l'EFFET 1 (off - 1 à 16).

EFFECT 2 MIDI CH. : (touche **C**). Cette fonction définit le canal de réception MIDI pour l'EFFET 2 (off - 1 à 16).

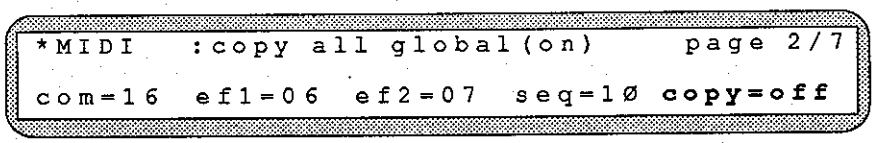
SEQ. MIDI CH. (SONG POSITION POINTER) : (touche **D**). Vous permet de rappeler un morceau (SONG) ou un STYLE, via le MIDI, grâce à un ordre de changement de programme, programmé sur un canal MIDI spécifique (off - 1 à 16).

COPY ALL GLOBAL (on) : (touche **E**). Copie automatiquement les canaux **MIDI** programmés dans les sections sur toutes les configurations GLOBAL (copy=on/off) (**Voir page suivante**).

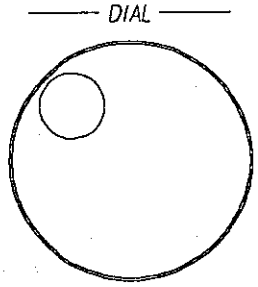
COMMENT PROGRAMMER LA FONCTION COPY

Important: Quand vous programmez le MIDI, la fonction COPY doit être programmée sur "copy=on" - ceci vous assurera que toutes les configurations GLOBAL seront automatiquement réglées sur les conditions MIDI souhaitées.

1. L'afficheur indiquant la **PAGE 2**, appuyez sur la touche **E** pour activer la page **Copy All Global** (on):



2. Tournez le **DIAL** pour activer la condition **"on"**.
3. Retournez à la page 1 et assignez les canaux MIDI souhaités à toutes les sections.
4. Appuyez **deux fois** sur **ENT** et les canaux MIDI programmés seront automatiquement copiés sur les 128 configurations GLOBAL.



CANAL COMMUN MIDI ET ACCORDEON MIDI

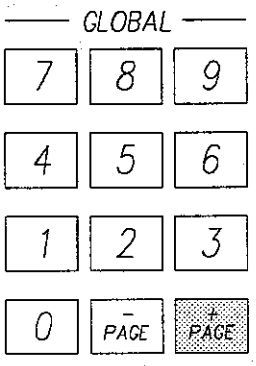
La connexion entre le WS 2 MIDI Workstation et un accordéon MIDI demande un réglage MIDI particulier car, à l'origine (par défaut) l'**expandeur WS 2 MIDI** ne peut être relié à un accordéon MIDI. Même si l'accordéon MIDI est capable de transmettre sur 3 ou 4 canaux séparés, la nature des splits internes de l'**expandeur WS 2 MIDI** rend impossible la communication MIDI entre les deux instruments. Grâce au canal **COMMUN MIDI** cependant, ce type de connexion est rendu possible de façon à ce que l'accordéon MIDI puisse exploiter complètement les Styles et Patterns - Suivez la procédure ci-après.

Par exemple, prenons le cas d'un accordéon MIDI qui transmet sur deux canaux séparés pour la main droite et deux canaux séparés pour la main gauche (un pour les accords et un pour les basses).

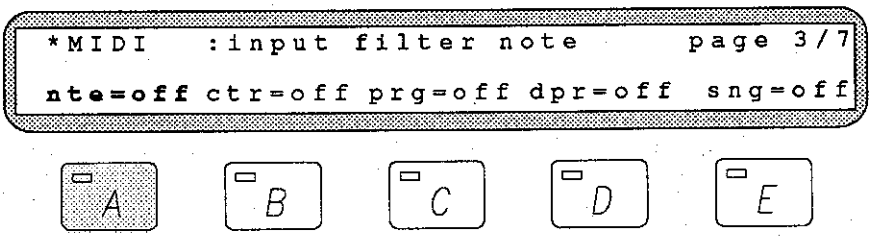
1. D'abord, activez la fonction **COPY ALL GLOBALS** (voir la page précédente) de façon à ce que la condition **"copy=on"** soit entrée.
2. Appuyez sur le bouton **MIDI** dans la section EDIT pour rappeler la première page de la fonction MIDI.
3. Assignez les mêmes canaux MIDI aux sections **D** et **E** que ceux de la main droite de l'accordéon.
4. Désactivez la réception **MIDI** (off) pour les sections **A, B** et **C**.
5. Appuyez sur **+PAGE** pour activer la seconde page MIDI.
6. Assignez le même canal au **CANAL COMMUN** qu'à la section d'accords de l'accordéon. Les accords et la basse automatique seront reçus sur ce même canal.
7. Appuyez sur la touche **ESC** pour quitter la programmation MIDI.

CANAL COMMUN ET PIANO NUMERIQUE A UN SEUL CANAL MIDI

Dans le cas d'un Piano Numérique ayant un seul canal MIDI, l'expandeur WS 2 MIDI peut recevoir les données MIDI du Piano Numérique sur le CANAL COMMUN MIDI (avec tous les canaux de la section MIDI sur OFF) et le clavier sera scindé selon les splits internes programmés sur l'expandeur WS 2 MIDI.



Appuyez sur **+PAGE** pour accéder à la **PAGE 3** de la fonction **MIDI** et l'afficheur fera apparaître par défaut la page **Input Filter Note** correspondant à la section **A**, comme ci-dessous:



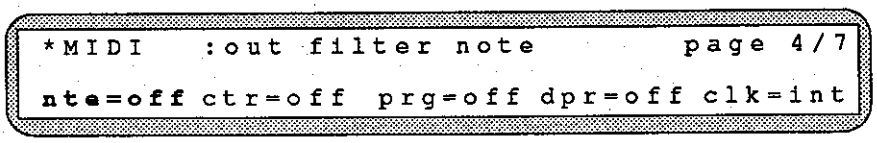
INPUT FILTER NOTE (A) : **(nte=on/off).** Ce paramètre active le filtre d'entrée des PROGRAM CHANGE (Changement de Programme).

INPUT FLT.CONTR. (C) : **(ctr=on/off).** Ce paramètre active le filtre d'entrée des contrôles MIDI (Volume, Modulation, etc.).

INPUT FILTER DAMPER (D) : **(dpr=on/off).** Ce paramètre active le filtre d'entrée de la pédale DAMPER (Etouffoir).

IN/OUT FILTER SONG (E) : **(sng=on/off).** Ce paramètre active ou désactive le filtre d'entrée et de sortie de la sélection du morceau (Changement de programme pour les rythmes).

Appuyez sur **+PAGE** pour accéder à la **PAGE 4** de la fonction **MIDI** et l'afficheur fera apparaître par défaut la page **Output Filter Note** correspondant à la section **A**, comme ci-dessous:



OUTPUT FILTER NOTE (A) : **(nte=on/off).** Ce paramètre active le filtre de sortie des notes.

OUTPUT FILTER PROG. (B) : **(prg=on/off).** Ce paramètre active le filtre de sortie du changement de program-me (PROGRAM CHANGE).

OUTPUT FLT.CONTR. (C) : **(ctr=on/off).** Ce paramètre active le filtre de sortie des contrôles MIDI (Volume, Modulation, etc.).

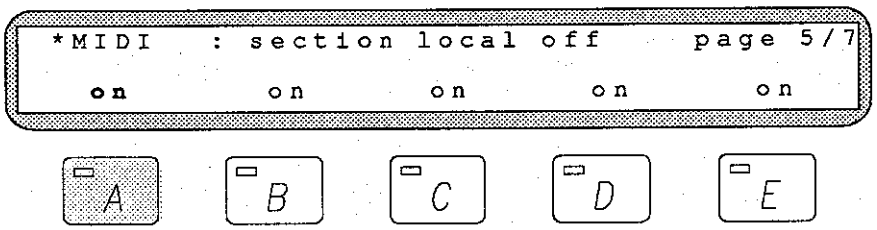
OUTPUT FILTER DAMPER (D): **(dpr=on/off).** Ce paramètre active le filtre de sortie de la pédale DAMPER (Etouffoir).

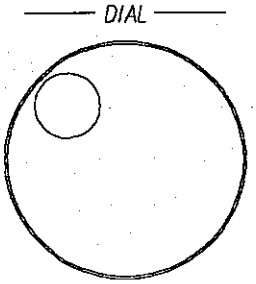
EXT./INT.CLOCK (E) : **(clk=int/ext).** Ce paramètre active l'Horloge Interne ou Externe, nécessaire pour la synchronisation (externe ou interne) via le MIDI avec d'autres matériels MIDI.

COMMENT ACTIVER LES DIVERS FILTRES D'ENTREE ET DE SORTIE:

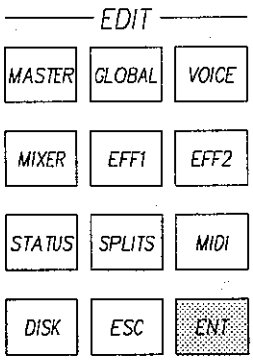
1. Appuyez sur la touche correspondant à la section désirée (**A - B - C - D**).
2. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que le mot "**on**" soit affiché en corrélation avec le bouton sélectionné.

Appuyez sur **+PAGE** pour accéder à la **PAGE 5** de la fonction **MIDI** et l'afficheur fera apparaître par défaut la page **Section Local Off** correspondant à la section **A**, comme ci-dessous:





NOTE: Quand **LOCAL OFF** est sélectionné, l'afficheur fera apparaître la voix programmée en Mode LOCAL OFF.



SECTION LOCAL OFF

Cette fonction vous permet d'activer ou de désactiver la partie audio de l'expandeur WS 2 MIDI pour une ou plusieurs sections. Cette fonction est cependant plus adaptée aux claviers WS 2/WS 400 Workstations. Par exemple, si vous voulez enlever une voix, en maintenant seulement la voix de l'unité via le MIDI, procédez comme ci-dessous:

1. Sélectionnez la piste souhaitée (**A, B, C, D, ou E**).
2. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que le mot "on" soit affiché en corrélation avec le bouton sélectionné.
3. Appuyez **DEUX FOIS** sur la touche **ENT.**

IMPORTANT!!!

Le changement automatique de rythmes (Int./Prog.Styles et Song Patterns) via le MIDI est affecté avec la fonction IN/OUT FILTER SONG. Voir la page 3 de la fonction MIDI.

Appuyez **deux fois** sur **+PAGE** pour accéder aux **PAGE 6** et **PAGE 7** de la fonction MIDI et l'afficheur fera apparaître les pages **LOAD FILE** (page 6) et **SAVE FILE** (page 7) comme indiqué page suivante.

DUMP MIDI EN SYSTEME EXCLUSIF

LOAD FILE/SAVE FILE : Vous permet de charger (LOAD) et sauvegarder (SAVE) toutes les données relatives au contenu des fichiers de **l'expandeur WS 2 MIDI** en SYSTEME EXCLUSIF MIDI (MIDI DUMP).

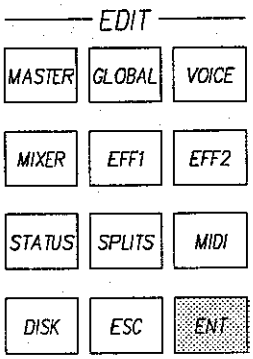
PAGE 6 - LOAD FILE:

1. Réglez le matériel de sorte que le séquenceur ou l'ordinateur transmette les données à charger dans l'**expandeur WS 2 MIDI** sur le même canal MIDI que le canal assigné au Canal Commun de l'**expandeur WS 2 MIDI.**
2. Activez la **PAGE 6** de la fonction MIDI en appuyant sur le bouton **+PAGE** autant de fois que nécessaire.

```
*MIDI   : L O A D   F I L E      page 6/7
 press  [ENT]   to   enable   function
```

3. Appuyez sur **ENT** dans la section EDIT pour démarrer le chargement.

PAGE 7 - SAVE FILE:

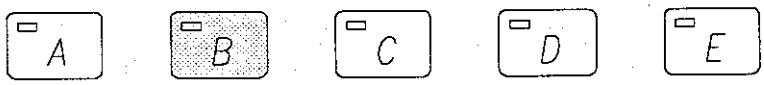


La fonction SAVE FILE est sélective pour les Voix, les configurations GLOBAL, les Séquences et l'ensemble. Appuyez sur le bouton **+PAGE** l'afficheur étant comme ci-dessous pour faire apparaître la page SAVE FILE (7/7):

```
*MIDI   : S A V E   F I L E      page 7/7
 press  [ENT]   to   enable   function
```

1. L'**expandeur WS 2 MIDI** connecté au séquenceur ou à l'ordinateur étant prêt à recevoir le fichier qui va arriver, appuyez sur **ENT** dans la section EDIT:

```
**MIDI SAVE:   select  file          / ESC
[voice] [global] [ seq. ]          [ all  ]
```



2. Appuyez sur la touche (**A, B, C, ou E**) correspondant au fichier à sauvegarder (touche B dans l'exemple).

```
**MIDI SAVE:          Name ??.GLO   / ESC
[voice] [global] [ seq. ]          [ all  ]
```

L'afficheur vous demandera de donner un nom au fichier sélectionné (un signe d'identification sera ajouté à la fin du fichier sélectionné).

3. Ecrivez le nom du fichier sélectionné (voir la section GLOBAL).
4. Appuyez **DEUX FOIS** sur **ENT** dans la section EDIT pour démarrer la procédure de sauvegarde.

```
**MIDI SAVE:  Saving XXXXXXX.GLO   / ESC
Wait please .........
```

L'afficheur fera apparaître le **message "wait please"** (attendez SVP) et, pendant que l'opération de chargement s'effectue, des points rempliront progressivement la ligne après le message "wait please". Quand l'opération sera terminée, l'afficheur reviendra au GLOBAL en cours.

5. Appuyez sur **ESC** pour quitter la fonction.

EDIT

MASTER | GLOBAL | VOICE

MIXER | EFF1 | EFF2

STATUS | SPLITS | MIDI

DISK | ESC | ENT

DISK (LECTEUR DE DISQUETTE)

DESCRIPTION

Le LECTEUR DE DISQUETTE utilise exclusivement des disquettes 3,5 pouces, DS (Simple Densité) de 1 Méga octet, 135 TPI (chaque disquette peut mémoriser plus de 10 DUMPS complets).

Cet appareil augmente les possibilités déjà nombreuses de l'**expandeur WS2 MIDI** et vous permettra de créer des bibliothèques de VOIX, GLOBAL, STYLES, PATTERNS et MORCEAUX. Votre appareil est livré avec une disquette DEMO et des disquettes pré-enregistrées contenant d'autres Voix et Styles sont aussi disponibles auprès de votre revendeur.

FONCTIONNEMENT

En appuyant sur **DISK** de la section EDIT, vous obtiendrez le message suivant:

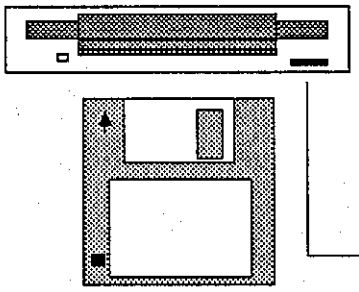
```
DISK:      select  function          / ESC
[ DIR ][ LOAD ][SAVE ][ ERASE ][FORMAT]
```

A | B | C | D | E

C'est le menu principal DISK à partir duquel vous pourrez sélectionner les fonctions nécessaires pour utiliser vos disquettes. Les disquettes neuves, inutilisées, doivent d'abord être formatées pour que l'ordinateur interne de l'instrument puisse les utiliser.

Appuyez sur ESC dans la section EDIT pour quitter le mode DISK.

COMMENT INSÉRER LES DISQUETTES



Les disquettes doivent seulement être insérées de la manière indiquée sur le schéma ci-contre.

POUR EJECTER LA DISQUETTE, APPUYEZ SUR CE BOUTON

Insérez la disquette dans le lecteur jusqu'à ce qu'elle soit en place, ce qui provoque un **déclic.**

FORMAT (FORMATAGE)

COMMENT FORMATER UNE NOUVELLEZ DISQUETTE

L'afficheur montrant le menu DISK, comme ci-dessus, appuyez sur la **touche E,** correspondant à la fonction **FORMAT**, le message suivant apparaît :

```
DISK:          F O R M A T          / ESC
Insert disk and strike ENT when Ready
```

ATTENTION: Le processus de formatage efface entièrement le contenu de la disquette.

Vous pouvez alors insérer la disquette à formater (suivez bien les instructions ci-dessus COMMENT INSÉRER LES DISQUETTES) et appuyez sur **ENT** dans la section EDIT, l'afficheur indiquera:

```
DISK:    F O R M A T T I N G   !
         w a i t   p l e a s e
```

Si la disquette n'est pas bonne, l'afficheur indiquera:

```
DISK:          F O R M A T          / ESC
 * * Invalid media __ disk unusable * *
```

Appuyez sur **ESC** dans la section EDIT et prenez une disquette correcte. Si tout va bien, après un court instant, l'afficheur deviendra:

```
DISK:     select function          / ESC
[ DIR ][ LOAD ][SAVE ][ ERASE ][FORMAT]
```

Vous pouvez alors travaillez avec la disquette.

Les boutons **A, B, C** et **D** correspondent respectivement à DIR (Directory - Répertoire des fichiers contenus), LOAD (Charger), SAVE (Sauvegarder) et ERASE (Effacer). Ils activent une 2ème page permettant de programmer les sections suivantes:

VOICE : Sauvegarde ou chargement des 128 VOIX.

GLOBAL : Sauvegarde ou chargement des 128 GLOBAL.

SEQ : Sauvegarde ou chargement de tous les STYLES, SONG PATTERNS (motifs), CHAIN COMPOSE (morceaux).

ALL : Sauvegarde, chargement ou suppression de tout fichier (Voix, Global, Séquence).

Si vous appuyez sur un des 4 boutons se trouvant sous l'afficheur, correspondant à DIR, LOAD, SAVE ou ERASE **alors qu'aucune disquette n'est insérée**, et que vous continuez en sélectionnant **voice, global, seq** ou **all** avec les touches **A, B, C** ou **E**, l'afficheur indiquera le message suivant (Veuillez insérer une disquette):

```
DISK:     D I R E C T O R Y      / ESC
 * *    Please  insert  disk      * *
```

DIRECTORY (DIR) (RÉPERTOIRE)

La fonction DIR doit être utilisée lorsqu'une disquette contenant des données a été insérée dans le lecteur. Cette fonction ne fait rien d'autre que de lire le contenu de la disquette de manière à ce que vous puissiez travailler avec.

1. Appuyez sur **DIR (A)**, après avoir inséréune disquette dans le lecteur pour obtenir l'affichage de la page **DIRECTORY**, vous pourrez sélectionner le groupe souhaité:

```
DISK:     D I R E C T O R Y      / ESC
[voice ][global][ seq. ]       [ all ]
```

NOTE : Si vous utilisez une disquette endommagée, qui n'a pas pu être formatée ou une disquette n'ayant pas suffisamment de place pour la fonction demandée, divers messages appropriés apparaîtront sur l'afficheur.

2. Sélectionnez le sous-groupe voulu en appuyant sur la touche correspondante **A** (voix), **B** (global), **C** (séquence) ou **E** (all - tout). Ici, nous avons sélectionné ALL.

```
DISK:   Load          IPANEMA ALL     / ESC
[voice ][global][ seq. ]          [ all ]
```

3. Faites tournez le **DIAL** pour visualiser le contenu de la disquette, classé dans l'ordre alphabétique pour chaque groupe.

LOAD (CHARGER)

La fonction LOAD permet de charger un fichier particulier ou le contenu entier d'une disquette dans la mémoire interne de l'instrument.

NOTE 1 : Il n'est pas possible de sauvegarder ni de charger des VOIX, GLOBAL, STYLES individuellement, mais seulement des fichiers entiers.

NOTE 2: Des informations complémentaires sur le LECTEUR DE DISQUETTE se trouvent dans le chapitre **INFOS SUPPLEMENTAIRES**, un peu plus loin.

1. Appuyez sur **LOAD (B)**, pour obtenir l'affichage **FILE LOAD** permettant de sélectionner les différents groupes - VOICES / GLOBALS / SEQ / ALL:

```
DISK:    F I L E    L O A D          / ESC
[voice ][global][ seq. ]          [ all ]
```

2. Sélectionnez le groupe voulu en appuyant sur la touche correspondante **A , B, C** ou **E**. Ici, nous avons sélectionné le bouton **E** (all - tout).

```
DISK:   Load          MY WAY .ALL     / ESC
[voice ][global][ seq. ]          [ all ]
```

3. Faites tourner le **DIAL** pour visualiser le contenu entier du groupe sélectionné, classé dans l'ordre alphabétique.

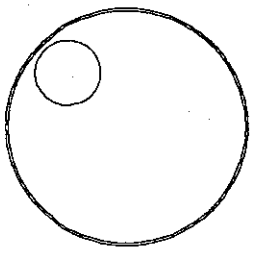
```
DISK:   Load          MY WAY .ALL     / ESC
ARE YOU SURE ? press [ENT] or [ESC]
```

4. Appuyez sur **ENT** dans la section EDIT, pendant un instant l'afficheur indique:

```
DISK:      Loading    MY WAY .ALL
           w a i t    p l e a s e
```

5. Appuyez encore une fois sur **ENT** pour terminer l'opération.

— DIAL —



SAVE (SAUVEGARDER)

La fonction SAVE vous permet de SAUVEGARDER sur DISQUETTE des groupes sélectionnés (voix, global, seq.) ou tout le contenu de la mémoire interne de l'instrument (all).

NOTE 3 Si aucune disquette n'est insérée dans le lecteur, lorsque vous sélectionnerez un des groupes; **voice, global, seq., all** dans n'importe laquelle des procédures ci-contre, l'afficheur indiquera **"Please insert disk"** (Veuillez insérer une disquette).

```
DISK:      select  function       / ESC
[ DIR ][ LOAD ][SAVE ][ ERASE ][FORMAT]
```



1. Appuyez sur **SAVE (C)**, pour obtenir l'affichage **FILE SAVE:**

2. Sélectionnez le groupe voulu en appuyant sur la touche correspondante **A, B, C ou E**, dans notre exemple nous avons sélectionné **E** (all).

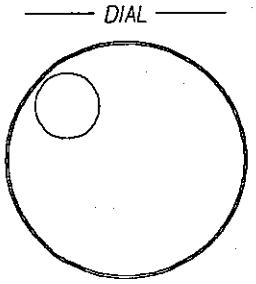
```
DISK:     F I L E     S A V E          / ESC
[voice ][global][ seq. ]          [ all ]
```

Si la disquette insérée est vide, le message suivant apparaîtra:

```
DISK:    Save          Name ??.VCE    / ESC
[voice][global][ seq. ]          [  all ]
```

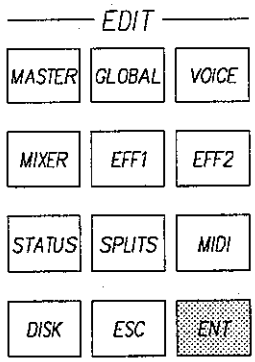
Si la disquette contient déjà des fichiers .ALL, le fichier portant le nom.ALL apparaîtra:

```
DISK:    Load          IPANEMA ALL    / ESC
[voice ][global][ seq. ]          [ all ]
```



Vous avez alors deux possibilités:

- **a.** Faire tourner le **DIAL** pour sélectionner le nom d'un fichier de la disquette à remplacer par celui que vous allez sauvegarder.
- **b.** Donner un nouveau nom au fichier à sauvegarder en utilisant la méthode habituelle d'écriture (voir le chapitre PREMIERE APPROCHE). Si la disquette est vide, le nouveau nom occupera le champ "name??. Si la disquette contient des fichiers .ALL, le nouveau nom occupera la place du nom en cours (dans l'exemple, "NEWSONG" remplace "IPANEMA") et les nouvelles données seront mémorisées en plus de celles déjà présentes.



3. Appuyez sur **ENT** dans la section EDIT, l'affichage suivant apparaît :

```
DISK:    Save          NEWSONG.ALL    / ESC
ARE YOU SURE ?   press  [ENT]  or  [ESC]
```

4. Réappuyez sur **ENT**, pour confirmer votre décision de sauvegarder le fichier et l'afficheur indiquera :

```
DISK:    Saving        NEWSONG.ALL    / ESC
              w a i t    p l e a s e
```

Sur la ligne supérieure de l'afficheur, apparaîtra le nom du fichier sauvegardé, avec le suffixe d'identification (**.VCE, .GLO, .SEQ, .ALL**). Après un court instant l'opération de sauvegarde est terminée.

NOMMER UN FICHIER

Chaque fichier a un nom, qui peut être écrit de la manière habituelle (voir GLOBALS), avec une extension de 3 lettres qui indique son type:

EXEMPLE:

GENERAL.**VCE** = fichier de type VOIX.

GENERAL **.GLO** = fichier de type GLOBAL.
GENERAL.**SEQ** = fichier de type STYLES, SONGS, PATTERNS, CHAIN.
GENERAL.**ALL** = fichier de type DUMP COMPLET

NOTE 1: Pour rappeler le menu principal DISK pendant n'importe quelle phase de programmation, appuyez sur **ESC**.

ATTENTION!!!

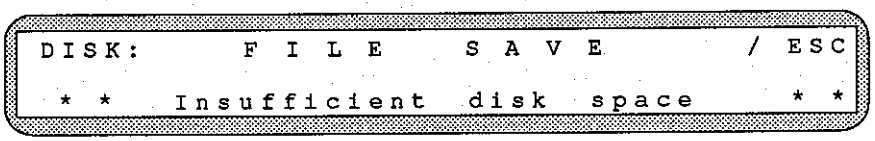
Si un FICHIER est sauvegardé sans changement de nom, le contenu du fichier déjà mémorisé sous ce nom sera automatiquement effacé.

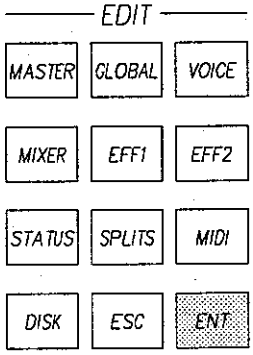
Par exemple, si avec le **DIAL**, vous sélectionnez un fichier VOIX nommé "ROCK. VCE", et que vous effectuez une SAUVEGARDE sous ce nom, le nouveau fichier sera sauvegardé avec le nom "ROCK.VCE" et le contenu du fichier d'origine sera effacé.

Si, cependant, un nouveau nom est donné au nouveau fichier, par exemple "ROCK2.VCE", celui-ci sera ajouté au contenu de la disquette, laissant intacts les autres fichiers déjà sauvegardés sur la disquette.

INSUFFICIENT DISK SPACE (ESPACE INSUFFISANT SUR LA DISQUETTE)

Si, durant une opération de SAUVEGARDE, l'affichage suivant apparaît, cela signifie que la capacité mémoire restant sur la disquette n'est pas suffisante pour le ou les fichiers que vous voulez sauvegarder. Vous devez alors changer de disquette ou effacer certains fichiers en suivant les instructions ci-après (ERASE).



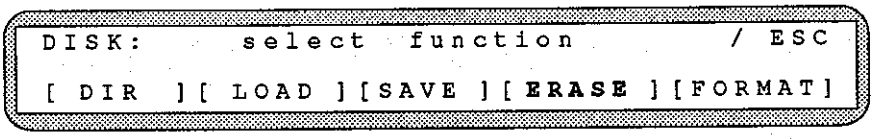


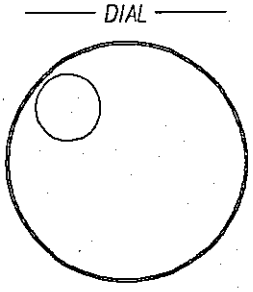
1. Pressez **ESC** dans la section EDIT.
2. Changez de disquette ou passez au paragraphe suivant pour effacer (ERASE) certains fichiers de manière à faire de la place sur la disquette.

ERASE (EFFACER)

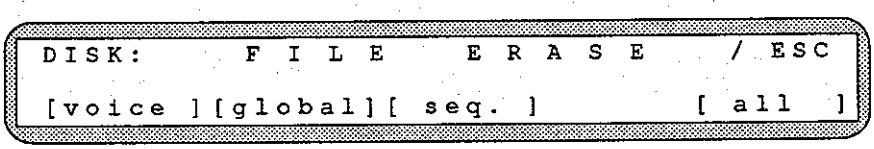
La fonction ERASE permet d'effacer les fichiers "indésirables" d'une disquette pour laisser de la place aux nouveaux fichiers.

NOTE 2: Pour quitter la phase de programmation à tout moment, appuyez **deux fois** sur **ESC**.





1. Appuyez sur **ERASE (D)**, pour obtenir l'écran **FILE ERASE** permettant de sélectionner les groupes à effacer - VOICES / GLOBAL / SEQ / ALL :



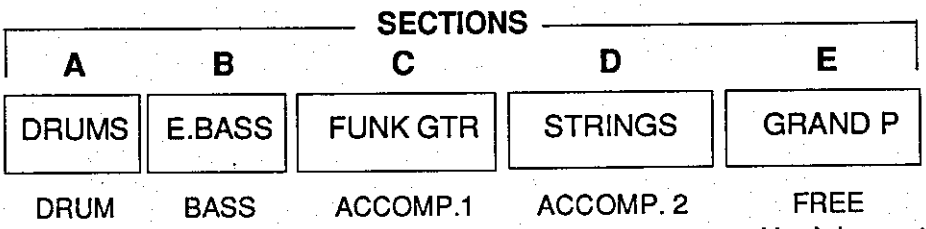
2. Sélectionnez le groupe de fichiers en appuyant sur **A, B, C ou E.**
3. Faites tourner le **DIAL**, pour visualiser le contenu entier du groupe choisi dans l'ordre alphabétique.
4. Après avoir choisi le ou les fichiers à effacer, appuyez sur **ENT**.
5. Réappuyez sur **ENT**, pour confirmer votre décision d'effacer ce fichier ou appuyez sur **ESC** si vous n'est pas sûr de ce que vous faites, l'effacement sera annulé.

INT. STYLES (Arrangements Internes)

DESCRIPTION

INT. STYLES: La section rythmique de l'expandeur WS2 MIDI dispose de 5 groupes de sons échantillonnés numériquement. Les instruments de percussion dynamiques permettent de créer les 32 STYLES INTERNES. Les STYLES INTERNES occupent les emplacements MIDI 96 (Bossa) à 127 (Country) dans la mémoire interne, et sont normalement constitués de 4 sections polyphoniques (A - B - C - D) + une section libre (E) qui peut servir en "Temps Réel" pendant que l'arrangement fonctionne. Les 5 sections sont réparties de la manière suivante :

EXEMPLE DU STYLE DISCO



Chaque STYLE envoie automatiquement les 5 sons appropriés à la section correspondante (A, B, C, D, E), qui peuvent être choisis parmi les 128 voix disponibles (VOIR COMMENT REMPLACER UNE VOIX D'UN STYLE INTERNE, plus loin). Un PRESET GLOBAL correspond à chaque STYLE, qui rappelle également les voix des sections laissées libres, si la fonction FULL GLOBAL est activée (voir CONTROLES SEQ.).

Chaque STYLE comporte au maximum 6 PATTERNS (Motifs musicaux) : INTRO - FILL - END - MAJOR - MINOR- 7ème.

STYLES / SPLIT: Le point de SPLIT (partage) du clavier connecté, lorsque les STYLES INTERNES sont utilisés, est positionné sur F#3. Il peut être positionné sur n'importe quelle autre note du clavier connecté tant que les STYLES sont concernés (ce split est commun aux 32 STYLES).

RECONNAISSANCE D'ACCORD: La fonction INTERNAL STYLES produit des accompagnements automatiques basés sur la reconnaissance des accords joués. En fait, le jeu d'une note produira un accord MAJEUR. Tous les autres accords seront reconnus en jouant deux notes ou plus. L'accord reconnu sera utilisé comme base de l'arrangement musical convenant le mieux au rythme choisi. Les accords reconnus sont les suivants : MAJEUR, MINEUR,7ème MAJEUR,7ème MINEUR, 5ème AUGMENTÉ, DIMINUÉ, 7éme MINEUR BÉMOL 5, QUATRIEME, SEPTIEME AUGMENTÉ NEUVIEME. Si vous jouez un accord que l'ordinateur ne peut pas reconnaître, l'afficheur indiquera la phrase "unknow" (inconnu) et jouera une note basse (correspondant à la touche jouée la plus grave) en mesure avec le rythme joué pour éviter des situations discordantes. Les accords majeurs sont reconnus en jouant une seule note. Les accords mineurs et septième sont reconnus en jouant deux notes ou plus. Les autres accords sont reconnus en jouant trois ou quatre notes. **Cette règle est valable lorsque la fonction "one finger" est activée (ON) - voir page 3 de la fonction STATUS.** Lorsque cette fonction est "OFF", les accords doivent être joués sur trois notes ou plus.

NOTE 1 : Le nom de chaque accord reconnu est indiqué dans le coin supérieur droit de l'afficheur.

Les accords MAJEUR, MINEUR et SEPTIEME génèrent trois sortes d'arrangements complètement différents, écrits pour s'enchaîner les uns avec les autres selon les règles et les statistiques de l'harmonie musicale. Tous les arrangements automatiques du WS activent également la fonction de mémorisation (MEMORY), permettant ainsi la mémorisation de la section d'accord du clavier connecté (en d'autres mots, les accords continuent à jouer après le relâchement des touches).

NOTE 2: La fonction "MEMORY" peut être désactivée. Voir page 3 de la fonction STATUS.

PROCEDURE

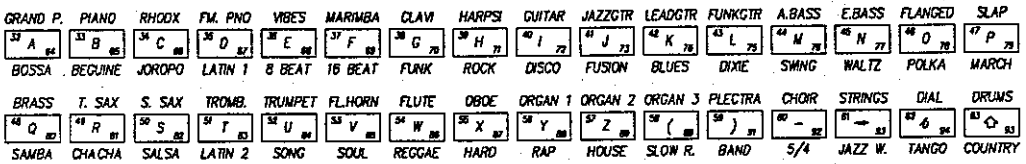
COMMENT CHOISIR UN STYLE INTERNE:

1. Appuyez sur **INT. STYLES**. Le bouton **VOICE/PATTERN doit être activé pour la sélection de Pattern - voyant éteint. Si le voyant est allumé, appuyez sur le bouton.**

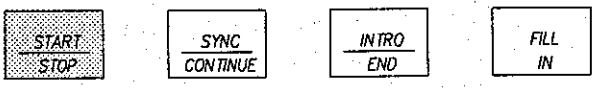


NOTE: A moins qu'un accord ou une note ne soit joué dans la section gauche du clavier, réservée au jeu des accords, vous entendrez uniquement les rythmes du style choisi et avec la main droite vous pourrez jouer la voix "libre" (clignotante).

2. Appuyez sur un des **32 STYLES.**



3. Appuyez sur **START / STOP** pour démarrer le **STYLE** choisi.



(voir aussi dans PREMIERE APPROCHE: Qu'est-ce qu'un STYLE INTERNE).

L'enchaînement des différents STYLES est immédiat.

Pour l'emploi des contrôles START/STOP, FILL IN, INTRO, END, et SYNC/ CONTINUE, référez-vous au chapitre **CONTROLES MANUELS**.

32 INTERNAL STYLES

1. BOSSA
2. BEGUINE
3. JOROPO
4. LATIN 1
5. 8 BEAT
6. 16 BEAT
7. FUNK
8. ROCK
9. DISCO
10. FUSION
11. BLUES
12. DIXIE
13. SWING
14. WALTZ
15. POLKA
16. MARCH
17. SAMBA
18. CHA CHA
19. SALSA
20. LATIN 2
21. SONG
22. SOUL
23. REGGAE
24. HARD
25. RAP
26. HOUSE
27. SLOW R.
28. BAND
29. 5/4
30. JAZZ W.
31. TANGO
32. COUNTRY

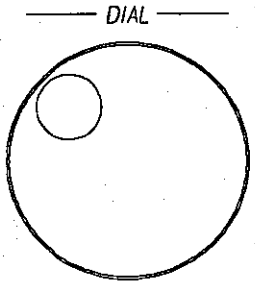
COMMENT REMPLACER LA VOIX D'UN STYLE INTERNE

1. Le voyant du bouton VOICE/PATTERN étant éteint, sélectionnez un INT. STYLE comme expliqué ci-dessus. Par défaut, l'afficheur indique la voix "libre" correspondant à la section E clignotante et donc active. Si vous voulez remplacer la voix clignotante par une autre, continuer avec le point 3.
2. Pour activer une des quatre voix restantes, appuyez sur la touche correspondante (A, B, C ou D).

3. Sélectionnez une autre voix en appuyant sur un des boutons du groupe Voice/pattern, ou en maintenant enfoncé le bouton DIAL, faites tourner le DIAL.

COMMENT JOUER UN STYLE AVEC SEULEMENT RYTHME ET BASSE ET UNE VOIX LIBRE A LA MAIN DROITE

1. Sélectionnez un **INT. STYLE.**
2. Pressez **DEUX FOIS** sur les touches **C** et **D** pour désactiver ces sections (**off**).
3. Si nécessaire, sélectionnez une autre voix pour la main droite (activez la touche **E** et choisissez une voix).
4. Si la voix libre ne joue pas sur l'étendue soihaitée du clavier connecté, appuyez sur le bouton **SPLIT** pour accéder à la page Split Range.
5. Pressez la touche **E** pour activer **"lowest note"** (la note la plus basse)du Split Range à programmer.
6. Pressez la touche la plus basse désirée comme point de split ou tourner le **DIAL.**
7. Pressez encore une fois la touche **E** pour activer **"highest note"** du SPlit Range à programmer et sélectionnez la touche la plus haute ou tournez le **DIAL.**
8. Pressez **ESC.**



Vous pouvez maintenant jouer votre **INT. STYLE** avec la voix libre sélectionnée à la main droite; le motif rythmique programmé et l'accompagnement de basse automatique jouant sur la section gauche du clavier connecté.

Voir aussi le bouton PLAY TRACKS dans les COMMANDES DU SÉQUENCEUR.

PORGRAMMER LE TEMPO D'UN STYLE INTERNE

Tous les styles ont un tempo approprié mémorisé qui est automatiquement rappelé lorsque le Style est sélectionné. La valeur du TEMPO peut être modifiée avec le bouton TRACK TEMPO en association avec le bouton **REC.** Référez-vous au chapitre REC (ENREGISTREMENT) pour les détails.

IMPORTANT!!

Pour copier un **Int. Style** dans un **Prog. Style**, veuillez vous référer au chapitre Prog. Style, paragraphe: **FONCTION STYLE COPY.**

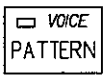
PROG. STYLES (Arrang. Programmables)

DESCRIPTION

PROG. STYLES: La section rythmique de l'**expandeur WS2 MIDI** dispose de 5 groupes de sons échantillonnés numériquement. Les instruments de percussion dynamiques peuvent être utilisés pour programmer les 32 STYLES différents. Les STYLES PROGRAMMABLES occupent les emplacements MIDI 64 à 95 dans la mémoire interne.

Ils permettent la programmation complète des rythmes et des arrangements sur quatre mesures maximum, avec l'assignation de PROGRAM CHANGE pour toutes les sections. Une autre caractéristique de cette fonction est la possibilité de copier entièrement les STYLES INT. dans les STYLES PROG., permettant ainsi d'éventuelles modifications des STYLES INT. de façon à les adapter à vos besoins. Un GLOBAL est associée à chaque STYLE.

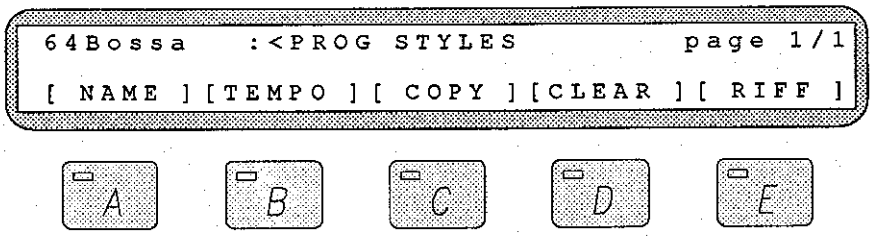
POUR VISUALISER LES PARAMETRES PROG. STYLES



1. Appuyez sur le bouton **PROG. STYLES. Le bouton VOICE/PATTERN doit être activé sur la sélection "Pattern" - voyant "off". Si le voyant est sur "on", appuyez sur le bouton.**



2. Appuyez sur le bouton **REC.** et l'afficheur fera apparaître le menu principal PROG. STYLES.



NOTE: Le passage d'une section à l'autre se fait en appuyant sur **ESC.**

3. Sélectionnez la fonction requise en appuyant sur la touche **A, B, C, D ou E.**
4. Modifiez les paramètres correspondant à la fonction sélectionnée (voir ci-dessous et les pages suivantes pour des explications plus détaillées sur chaque fonction).

A (NAME) : Permet d'écrire le nom du STYLE programmé (voir le chapitre GLOBAL : "COMMENT ECRIRE UN NOM").

B (TEMPO) : Permet de régler la rapidité de jeu du STYLE (voir "PISTE DE TEMPO" dans la section REC).

C (COPY) : Permet de copier n'importe quel STYLE (de 64 à 127) sur le Prog. Style à programmer, après quoi vous pourrez effectuer des modifications.

D (CLEAR) : Permet d'annuler complètement un STYLE (toutes les pistes de tous les riffs - voir ci-dessous).

E (REC) : Permet d'enregistrer la structure de base des STYLES à partir du clavier connecté (voir "Enregistrer des Prog. Styles).

COMMENT ENREGISTRER DES PROG. STYLES (Arrangements)

Vous noterez que lorsque le bouton PROG. STYLE est activé, une configuration de voix apparaît par défaut sur l'affichage correspondant au dernier Style interne joué, mais avec seulement la voix DRUM enregistrée (après avoir mis en route

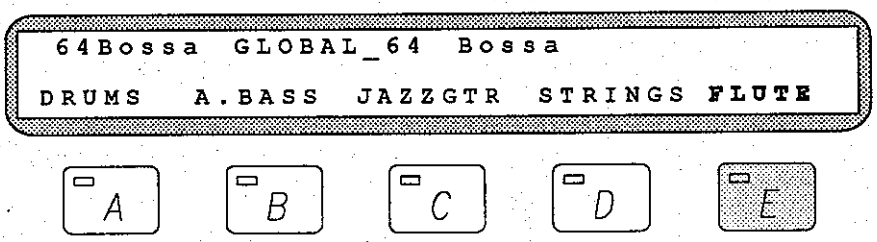
l'unité, appuyer sur Prog. Style rappellera la configuration "Bossa"). C'est simplement une façon de fournir une "référence" de base pour le Style que vous désirez programmer. Si, par ailleurs, le pattern DRUM nécessite une programmation, EFFACEZ simplement la section DRUM et commencez en suivant la procédure expliquée ci-dessous (voir "Enregistrer un Drum Pattern").

PROCEDURE

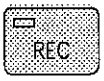
PROCEDURE DE BASE POUR PROGRAMMER UN ARRANGEMENT

NOTE : Les quatre boutons **Play Tracks, Track Tempo, Full Global et Comm. Chords** doivent tous se trouver sur **ON**. La fonction de ces boutons sera expliquée en temps utile. **Le bouton Voice/Pattern doit être réglé sur OFF.**

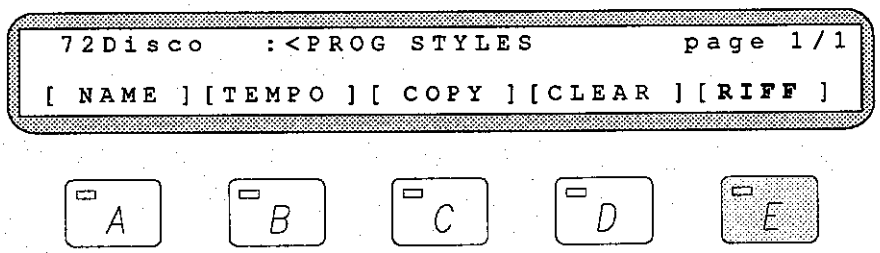
1. Appuyez sur **PROG. STYLES.** L'afficheur indiquera:



A ce stade, vous pouvez sélectionner le Style que vous voulez programmer en appuyant sur l'un des boutons de Style (par exemple, DISCO).

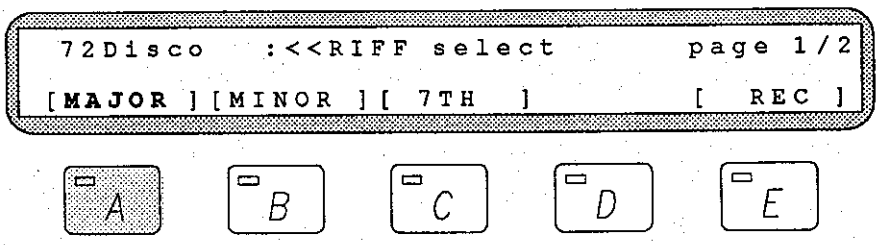


2. Appuyez sur le bouton **REC.** pour passer en Mode Enregistrement. L'afficheur indiquera le menu principal Prog. Styles à partir duquel vous pourrez sélectionner la fonction souhaitée:

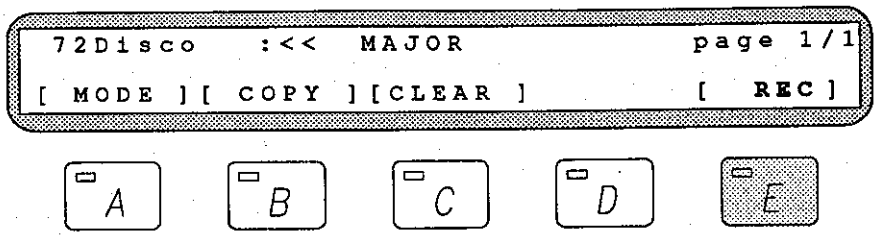


Vous pourrez alors choisir de programmer un STYLE complètement nouveau, en effaçant le STYLE en cours grâce à la fonction CLEAR (voir "EFFACER UN STYLE COMPLET", plus loin) ou vous pouvez copier la configuration GLOBAL d'un autre STYLE en utilisant la fonction COPY (voir "COPIER UN STYLE COMPLET", plus loin).

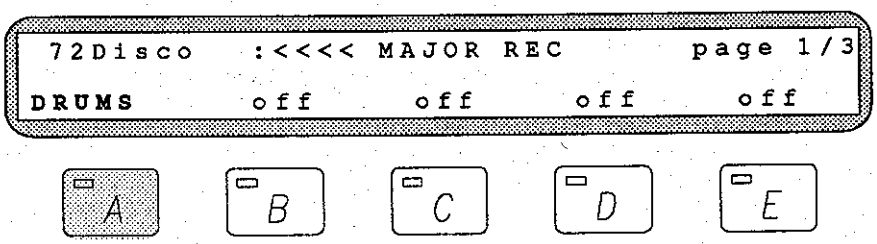
3. Appuyez sur la touche **E (RIFF).** L'afficheur indiquera la première des deux pages du Menu **RIFF SELECT** à partir duquel vous pouvez sélectionner le Mode de Programmation (un pattern d'arrangement différent peut être programmé pour chaque mode: MAJOR, MINOR, 7th, INTRO, FILL, END - **voir MODE PROGRAMMATION**, plus loin).



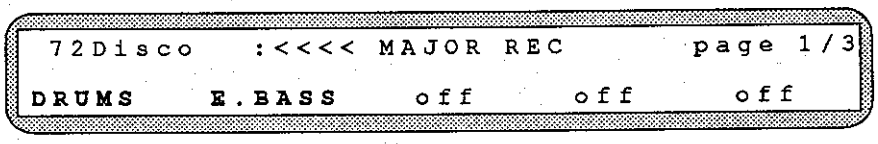
4. Appuyez par exemple sur la touche **A (MAJOR).** L'afficheur indiquera 4 fonctions: MODE, COPY, CLEAR et REC. Les trois premières fonctions (Mode, Copy et Clear) peuvent être ignorées, ceci sera expliqué plus en détails en temps utile.



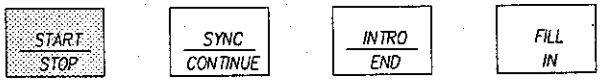
5. Appuyez sur la touche **E (REC)** pour informer l'ordinateur que l'enregistrement va commencer - le voyant sur le bouton REC clignotera en même temps que la voix DRUM. L'afficheur indiquera la première des trois pages relatives à l'enregistrement en Mode MAJOR. Les pages 2 et 3 fournissent de nombreux paramètres (Clear, Quant, Erase, Met=on, Lead=on) qui peuvent être ignorés pour le moment.



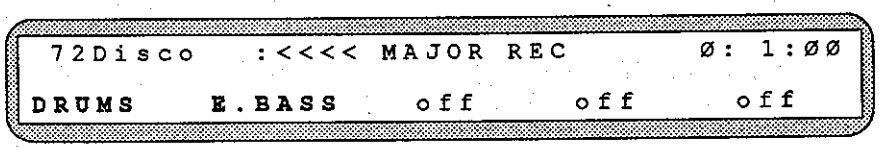
6. Appuyez sur la touche **B** de la section (ou une autre touche correspondant à la piste que vous désirez enregistrer); dans cet exemple, la touche correspondant à la voix E.BASS clignotera.



7. Appuyez sur **START/STOP**.



Le processus d'enregistrement démarre et un métronome battra la mesure, vous donnant un décompte ("lead") d'une mesure (les fonctions **Metronome et Lead** peuvent être désactivées si vous le souhaitez - voir plus loin le chapitre s'y rapportant). Dans le coin supérieur droit de l'afficheur, un compteur commencera à indiquer l'enregistrement par nombre de mesures programmées pour l'enregistrement (dans cet exemple, 2).



8. Enregistrez deux mesures d'accompagnement de BASSE.
9. Réappuyez sur **START/STOP** pour arrêter l'enregistrement. Pour écouter la lecture afin de corriger les erreurs, appuyez sur START/STOP et appuyez de nouveau pour arrêter la lecture. (Diverses opérations peuvent être effectuées à ce niveau, voir plus loin les paragraphes **Fonctions QUANTIZE, CLEAR** et **ERASE**).
10. Appuyez sur la **touche B (BASS)** pour informer l'ordinateur que l'enregistrement de cette piste est achevé - le voyant sur la touche restera sur "on".

N.B. Pour enregistrer les autres sections (C et D), répétez la procédure à partir du point 6 pour chaque section.

NOTE: A ce stade, vous pouvez activer la fonction PUNCH pour corriger des erreurs dans l'enregistrement - voir **PUNCH** dans le Chapitre **PROG. STYLES.**

ENREGISTRER UN DRUM PATTERN (MOTIF RYTHMIQUE)

Une légère modification à la procédure précédente permettra la programmation d'un Drum Pattern différent pour un Prog. Style.

Exemple:

1. Appuyez sur **PROG. STYLES**.
2. Appuyez sur le bouton **REC**.
3. Appuyez sur **RIFF**. (touche **E**).
4. Appuyez sur **MAJOR** (touche **A**).
5. Appuyez sur la touche **C (CLEAR)** - ceci effacera totalement le Drum pattern.
6. Appuyez **DEUX FOIS** sur **ENT.**
7. Appuyez sur **ESC**.
8. Appuyez sur le bouton **E (REC.)**.
9. Appuyez sur le bouton **A (DRUMS)**.
10. Appuyez sur **START/STOP**.
11. Programmez le **DRUM** pattern souhaité.
12. Appuyez sur le bouton **START/STOP** quand la programmation est achevée.
13. Appuyez sur la touche **A (DRUMS)**.

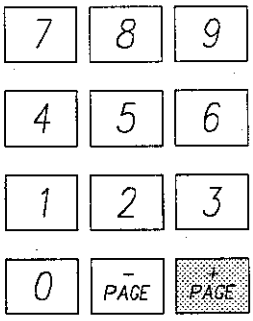
Vous pouvez alors continuer à programmer les pistes restantes (B, C et D) et répétez la procédure pour les autres paramètres RIFF.

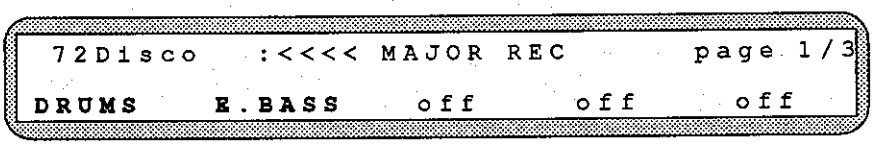
CLEAR - QUANT - ERASE (page 2/3)

Les trois fonctions suivantes (**Clear, Quant et Erase**) se rapportent toutes aux opérations que vous pouvez effectuer sur des pistes simples.

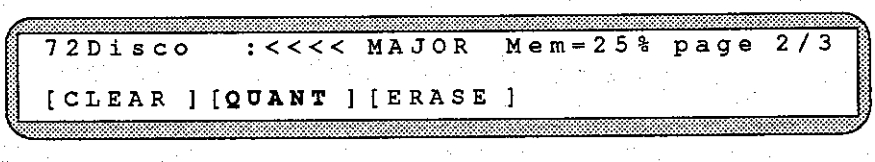
POUR QUANTIFIER LES PISTES

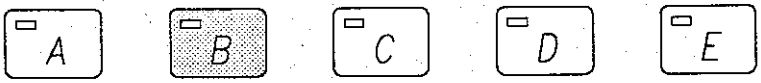
Après enregistrement d'une piste, il est possible de la corriger pour obtenir un temps parfait au moyen de la fonction **QUANTIZE**. C'est une fonction très utile quand on programme des patterns de Drum. Après avoir appuyé sur START/STOP pour arrêter l'enregistrement d'une piste, comme vu au point **9** de la **Procédure de Base pour Enregistrer des Arrangements**, procédez comme suit:





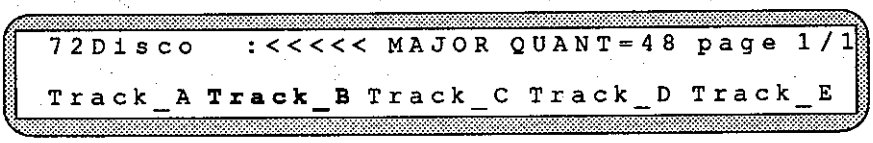
1. La p. 1 étant comme ci-dessus, appuyez sur **+PAGE** pour activer la **p. 2**:

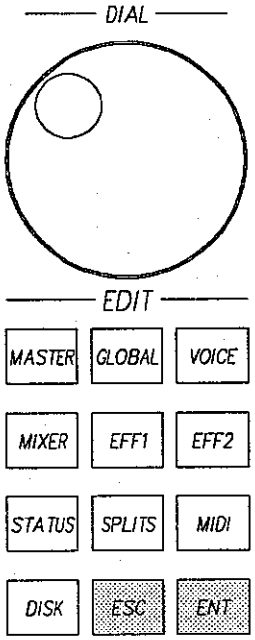




Les trois fonctions qui peuvent être utilisées pour des pistes simples sont affichées: **CLEAR, QUANTIZE et ERASE.**

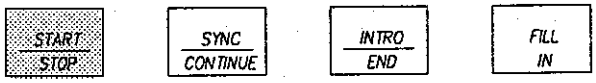
2. Appuyez sur la touche **B** (QUANT).





NOTE: Appuyer sur le bouton **+PAGE** à ce stade indiquera la page 2 correspondant à la fonction CLEAR COMMON et TEMPO. Les explications sont détaillées dans le Chapitre **SONG PATTERN.**

3. Maintenant, sélectionnez la piste récemment enregistrée, en appuyant sur le bouton correspondant (**piste B** - piste de Basse dans cet exemple).
4. Tournez le **DIAL** pour régler la valeur de quantification (généralement 16).
5. Appuyez sur **START/STOP** pour écouter la lecture et, si nécessaire, entrez une valeur de quantification plus basse pour corriger votre enregistrement.



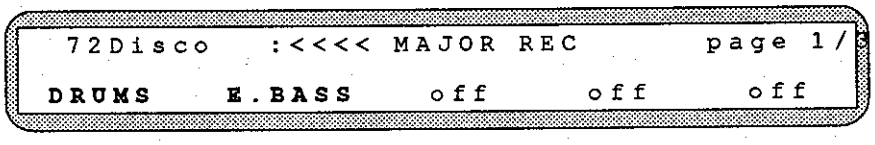
6. Appuyez **deux fois** sur **ENT, seulement** après avoir programmé une valeur de quantification satisfaisante.
7. Appuyez sur **ESC.**

   A ce stade, vous pouvez procéder à l'enregistrement des pistes qui restent, en partant du **point 6 de la Procédure de Base pour Enregistrer des Arrangements** ou du **point 4 dans ENREGISTRER UN SONG PATTERN** (voir SONG PATTERN).

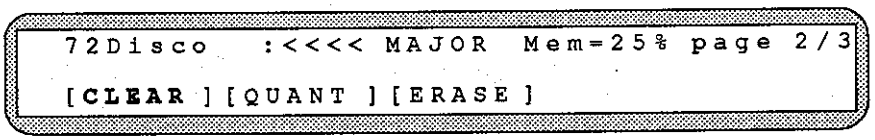
OU, appuyez sur le bouton **REC.** si vous avez achevé l'enregistrement des Prog. Styles.

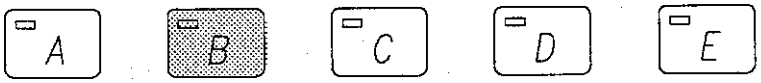
POUR ANNULER UNE SEULE PISTE D'UN RIFF

Avec cette fonction **CLEAR** (dans la phase d'enregistrement Riff - que l'on trouve à la page 2 du menu de 3 pages), **il est possible d'annuler une piste simple d'un Riff sélectionné** (y compris les enregistrements d'un instrument percutant). Après avoir appuyé sur START/STOP pour arrêter l'enregistrement d'une piste (comme au point **9** de la **Procédure de Base pour Enregistrer des Arrangements**, procédez comme suit:

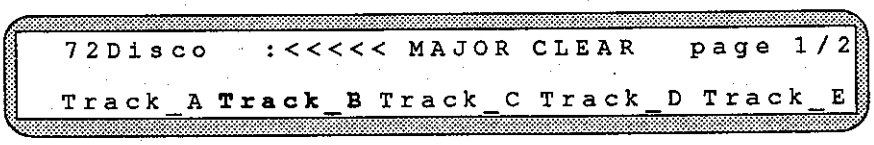


1. Appuyez sur **+PAGE.** L'afficheur fera apparaître la deuxième page:





2. Appuyez sur la touche A (CLEAR). L'afficheur fera apparaître la page 1 du menu de 2 pages (une page RIFF CLEAR, dans ce cas, MAJOR CLEAR):



N.B. Voir Note à gauche dans la marque.

3. Sélectionnez la piste à annuler (par exemple, **Piste B**, correspondant dans ce cas à la piste de Basse).
4. Appuyez **deux fois** sur **ENT.**
5. Appuyez sur **ESC.**

Répétez la procédure d'enregistrement de piste à partir du **point 6** de la **Procédure de Base pour Enregistrer des Arrangements**, ou appuyez sur le bouton **REC** si l'enregistrement est terminé.

GLOBAL

7 8 9
4 5 6
1 2 3
0 – PAGE + PAGE

POUR EFFACER UN EVENEMENT

Cette fonction vous permet d'annuler des événements simples (erreurs) ou une séquence complète d'événements, sur une piste enregistrée - set aussi à annuler aussi les entrées d'un seul instrument de percussion.

Après avoir appuyé sur START/STOP pour arrêter l'enregistrement d'une piste (comme au point **9 de** la **Procédure de Base pour Enregistrer des Arrangements**, procédez comme suit:

```
72Disco   :<<<< MAJOR REC        page 1/3
DRUMS     E.BASS    off     off     off
```

1. Appuyez sur **+PAGE**. L'afficheur fera apparaître:

```
72Disco   :<<<< MAJOR  Mem=25%  page 2/3
[CLEAR ][QUANT ][ERASE ]
```

A B C D E

2. Appuyez sur la **touche C** (ERASE). L'afficheur indiquera alors:

```
72Disco   :<<<<<MAJOR ERASE     page 1/1
DRUMS     E.BASS    off     off     off
```

3. Sélectionnez la piste à corriger (dans cet exemple, la touche **B**) et la voix occupant la position clignotera.
4. Appuyez sur **START/STOP** pour écouter la lecture de l'enregistrement.

START/STOP SYNC/CONTINUE INTRO/END FILL IN

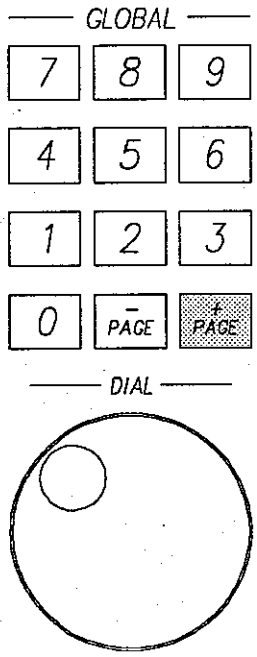
5. Enfoncez la touche correspondant à la note ou l'instrument de percussion à effacer sur la (les) mesure(s) exacte(s) pour annuler des événements simples, ou maintenez la touche enfoncée pour effacer la séquence complète des événements correspondant à cette touche. Répétez la procédure pour chaque erreur jusqu'à satisfaction.
6. Appuyez sur **START/STOP** pour arrêter la lecture.
7. Appuyez sur **ESC.** pour quitter la page ERASE pour le RIFF.
8. Appuyez sur le bouton de la piste clignotante pour confirmer l'enregistrement corrigé et continuer, **ou,** appuyez sur **REC.** si l'enregistrement est terminé.

REC

METRONOME et LEAD (Décompte) (page 3/3)

Dans tous les cas d'enregistrement, le fait d'appuyer sur le bouton START/STOP pour faire démarrer l'enregistrement, activera automatiquement un métronome qui vous donnera un décompte ("lead") d'une mesure avant que commence le processus réel d'enregistrement. Une fois que l'enregistrement se trouve à un stade où le métronome et le décompte d'une mesure ne sont plus nécessaires, vous pouvez annuler une ou les deux fonctions.

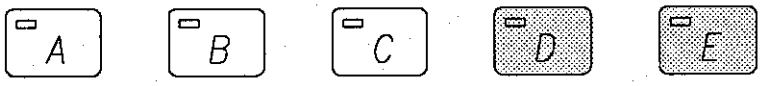
En nous référant à l'exemple utilisé dans le manuel (**Procédure de Base pour Enregistrer des Arrangements**), supposons que nous avons enregistré les pistes B et C et que nous allons enregistrer la piste D. En procédant donc à partir du point 6 dudit exemple, l'afficheur fera apparaître:




```
72Disco   :<<<< MAJOR REC        page 1/3
DRUMS    E.BASS  FUNKGTR  FMPNO     off
```

1. Appuyez **DEUX FOIS** sur le bouton **+PAGE**. L'afficheur indiquera alors:

```
72Disco   :<<<< MAJOR  Mem=23%  page 3/3
                              Met=on  Lead=on
```



2. Appuyez sur la touche correspondant à la fonction souhaitée (par exemple, **D**).
3. Tournez le **DIAL** jusqu'à ce que la condition **"off"** soit affichée.
4. Si nécessaire, répétez la procédure, cette fois pour la fonction **LEAD** (touche **E**).
5. Appuyez **DEUX FOIS** sur le bouton **–PAGE** pour revenir à l'affichage d'origine **REC.** du RIFF (dans ce cas, MAJEUR).
6. Appuyez sur le bouton **START/STOP** et la lecture commencera immédiatement sans le métronome ni la mesure de décompte.

MODES DE PROGRAMMATION (Choix d'un Riff: p. 1 & 2)

Quand on programme des STYLES, la fonction RIFF (à partir du Menu Principal PROG. STYLES) est sélectionnée, ce qui fournit six MODES différents à choisir dans: (PAGE 1): MAJOR, MINOR, SEVENTH, et (PAGE 2): INTRO, FILL et END.

```
72Disco   :<PROG STYLES          page 1/1
[ NAME ][TEMPO ][ COPY ][CLEAR ][RIFF ]
```

appuyez sur la touche E - (RIFF)

```
72Disco   :<<Riff select         page 1/2
[MAJOR ][MINOR ][ 7TH  ]
```

appuyez sur + PAGE

```
72Disco   :<<Riff select         page 2/2
[INTRO ][ FILL ][ END  ]
```

Pour programmer un STYLE, il est nécessaire d'utiliser au moins les Modes: MAJOR, INTRO, FILL et END, chacun fournissant un motif d'arrangement automatique différent, adapté au mode choisi.
Appuyer sur une touche correspondant à l'un des modes activera un affichage d'une seule page relative au mode choisi. Dans l'exemple ci-dessous, le Mode MAJEUR a été sélectionné pendant une phase d'enregistrement:

```
72Disco   :<<  MAJOR             page 1/1
[ MODE ][ COPY ][CLEAR ]          [ REC ]
```

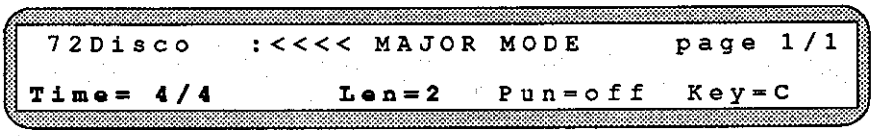
L'affichage qui en résulte indique trois fonctions: **MODE**, **COPY** et **CLEAR**, chacune créant diverses opérations à effectuer sur des pistes simples (RIFF) d'enregistrement.

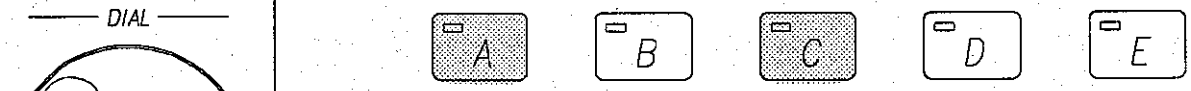
MODE

Cette fonction fournit un moyen de modifier la métrique (fraction de mesure - time signature) et la durée (nombre de mesures - length) d'un RIFF, ainsi qu'un "outil" (Punch) pour corriger les erreurs en enregistrant par-dessus la séquence erronée dans le RIFF enregistré, et la fonction "Key" pour régler la tonalité d'enregistrement que vous préférez.

POUR CHANGER LA MÉTRIQUE OU LA DUREE

1. L'afficheur indiquant la situation de la page précédente (après avoir appuyé sur l'un des modes de programmation), appuyez sur la touche **A** (MODE). L'afficheur indiquera alors:

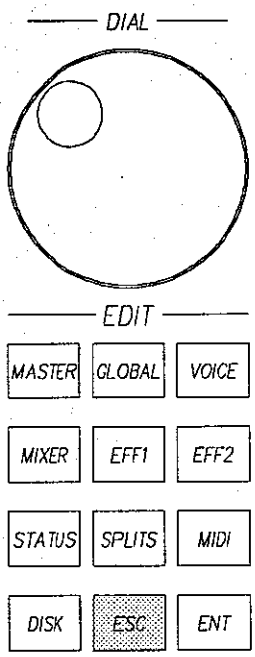




2. Sélectionnez la fonction souhaitée en appuyant sur la touche correspondante (**A: Time, ou C: Len**).
3. Tournez le **DIAL** pour entrer la valeur souhaitée.

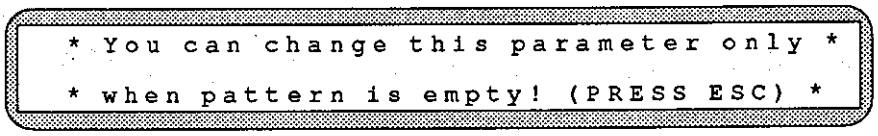
   N.B. Le paramètre Time peut aussi être modifié en fonction du type de note.

   Après avoir entré la valeur souhaitée pour le nombre de temps (le chiffre du haut), appuyez sur la touche **B** pour activer le chiffre du bas et tournez le **DIAL** pour modifier la valeur (des métriques telles que 16/8 et 4/2 peuvent être obtenues).
4. Appuyez deux fois sur ESC pour revenir à l'affichage d'origine.

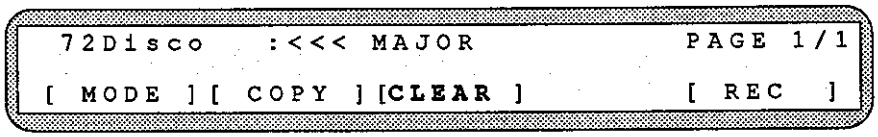


MESSAGE D'AVERTISSEMENT

Modifier la Métrique ou la Durée d'un RIFF, **avant** de l'effacer, fera apparaître le message suivant:



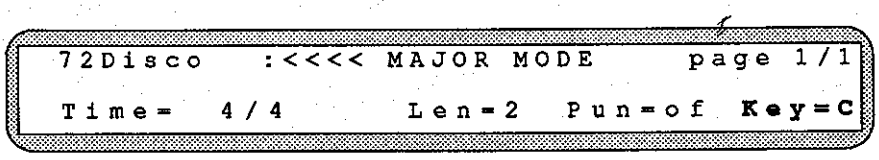
A ce moment, appuyez **deux fois** sur **ESC** et l'afficheur indiquera alors:



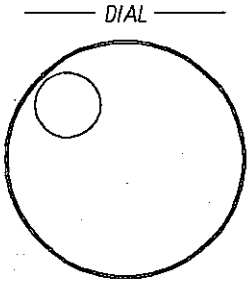
Vous pouvez maintenant effacer le RIFF en appuyant sur CLEAR (voir CLEAR plus loin) ou continuer l'enregistrement sans modifier les paramètres du RIFF.

ENREGISTRER DANS UNE TONALITÉ PRÉFÉRENTIELLE

Tous les morceaux ne se jouent pas en Do. Avec la fonction suivante, vous pourrez programmer votre instrument pour enregistrer votre Style dans la tonalité qui vous convient.



1. Appuyez sur la touche **E** (**"key=C"**).



2. Faites tourner le **DIAL** pour entrer la tonalité souhaitée.
3. Pressez **ESC** et continuez l'enregistrement du RIFF en pressant **REC** (touche **E**).

PUNCH

Cette fonction permet de corriger une erreur d'enregistrement ou une séquence de notes (ou de percussions) mal enregistrées en enregistrant par-dessus la partie erronée. Les notes correctes se substitueront aux mauvaises en commençant par la première note jouée jusqu'à arrêt de l'enregistrement avec le bouton START/STOP.

A partir du point **9** de l'exemple **Procédure de Base pour Enregistrer des Arrangements**, supposons que l'on veuille activer la fonction **Punch** de façon à pouvoir corriger une erreur dans une piste enregistrée.

L'affichage, au point 9, est le suivant:

1. Pressez **ESC** pour revenir à l'écran MAJOR (ou un autre mode) ci-dessous:

```
 72Disco    :<<< MAJOR                PAGE 1/1

[ MODE ][ COPY ][CLEAR ]               [ REC  ]
```

2. Pressez la touche **A** (MODE):

```
 72Disco    :<<<< MAJOR MODE      page 1/1

Time= 4/4          Len=2  Pun= on    Key=C
```

3. Appuyez sur la touche **D** pour activer la fonction PUNCH et tournez le **DIAL** jusqu'à ce que la condition "**on**" soit entrée.
4. Appuyez sur **ESC**:
5. Appuyez sur la touche **E** (REC):
6. Appuyez **DEUX FOIS** sur la touche de piste correspondant à cele que vous allez corriger (dans ce cas, la touche **B**) pour réactivater la piste.
7. Pressez le bouton **START/STOP** pour démarrer la lecture de l'enregistrement et commencer à jouer la séquence musicale correcte au point où se trouve l'erreur.
8. Pressez le bouton **START/STOP** lorsque la séquence est correcte. **Si cette operation n'est pas effectuée, toutes les notes de la piste d'origine se trouvant après le point auquel vous avez arrêté de jouer seront annulées.**

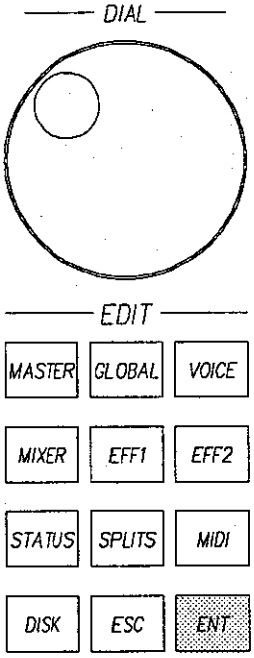
La fonction **PUNCH** peut aussi fonctionner "manuallement" grâce à une des pédales (pédael 1 ou 2) programmée pour la fonction Punch (voir STATUS - Fonctions assignables aux pédales):

Punch = off : La fonction Punch n'est pas opérationnelle.

Punch = on : En appuyant la pédale, le "punch in" est activé et reste actif jusqu'à ce que la pédale soit à nouveau pressée, pour le PUNCH OUT. Cette fonction est idéale pour l'enregistrement de morceaux avec des pistes longues, évitant de maintenir longtemps la pédale enfoncée (Voir **Punch** dans le Chapitre **SONG PATTERNS**).

NOTE 1: Lorsque vous utilisez la fonction **RIFF COPY**, assurez-vous que vous copiez les Styles complètement. Si vous n'avez pas déjà programmé quelques PROG. STYLES (de 64 à 95), sélectionnez le RIFF à copier à partir de INTERNAL STYLES de 96 à 127.

NOTE 2: Il est important de comprendre que vous pouvez copier n'importe quelle sorte de RIFF (MAJOR, MINOR, 7th, INT, FILL, END) à la position de RIFF sélectionnée. En d'autres mots, pour le RIFF "MAJOR" d'un rythme DISCO, vous pouvez copier le RIFF 7th du rythme FUNK.



EFFACER (TOUTES LES PISTES D'UN RIFF) -CLEAR

Cette fonction annule toutes les pistes d'un RIFF sélectionné.

```
72Disco    :<<< MAJOR                PAGE 1/1
[ MODE ][ COPY ][CLEAR ]                [ REC  ]
```

IMPORTANT!!!

Cette fonction ne doit pas être confondue avec la fonction CLEAR affichée dans le menu principal REC qui annule toutes les pistes de tous les Riffs (Style complet) ou la fonction CLEAR qui annule de simples pistes d'un Riff.

1. Appuyez sur **CLEAR** (touche **C**). L'afficheur indiquera:
2. Appuyez **deux fois** sur **ENT** (ou appuyez sur ESC pour quitter la fonction CLEAR).
3. Appuyez sur **ESC**.

COPIER (RIFF OU AUTRE STYLE) - COPY

Cette fonction vous permet de copier un RIFF MAJOR, MINOR, 7th, INTRO, FILL ou END, de n'importe quel Style de 64 à 127 sur le Style que vous programmez.

```
72Disco    :<<< MAJOR                PAGE 1/1
[ MODE ][ COPY ][CLEAR ]                [ REC  ]
```

1. Appuyez sur **COPY** (touche **B**). L'afficheur indiquera (par exemple):

```
72Disco    :<<<<MAJOR COPY          ENT/ESC
From:102Funk    -MAJOR          To: 72Disco
```

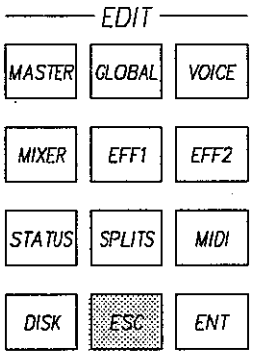
2. Tournez le **DIAL** pour sélectionner le STYLE à partir duquel le RIFF que vous avez programmé (ou modifié) sera copié (voir **NOTE 1**).
3. Appuyez sur la **touche C**. Le RIFF à copier peut maintenant être sélectionné en tournant le **DIAL** (voir **NOTE 2**).
4. Si nécessaire, appuyez sur l'un des **boutons STYLE** pour sélectionner le Style dans lequel le Riff doit être copié. Le Style sélectionné sera indiqué sur l'afficheur au-dessus de la touche E.
5. Appuyez **deux fois** sur **ENT** pour mémoriser l'opération de copie.

COPIER (STYLE COMPLET) - COPY

1. Appuyez sur **PROG. STYLE**.
2. Appuyez sur le bouton **REC**. L'afficheur indiquera:

```
64Bossa    :<PROG STYLES          page 1/1
[ NAME ][TEMPO ][ COPY ][CLEAR ][ RIFF ]
```

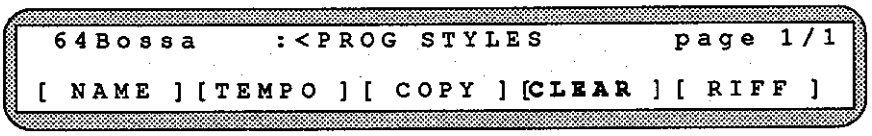
3. Appuyez sur la touche **C** (COPY).
4. Tournez le **DIAL** pour sélectionner le STYLE à copier (de 64 à 127).



5. Appuyez sur l'un des 32 boutons RHYTHM pour sélectionner le numéro sur lequel PROG. STYLE sera copié (de 64 à 95).
6. Appuyez **deux fois** sur **ENT** dans la section EDIT.
7. Appuyez **deux fois** sur **ESC** pour quitter la fonction COPY.

EFFACER (STYLE COMPLET) - CLEAR

Appuyer sur le bouton **REC** en Mode PROG. STYLE active le menu principal suivant:



La fonction **CLEAR** dans ce cas annule la configuration GLOBAL qui apparaît lorsque le bouton PROG. STYLE est d'abord sélectionné. Vous pouvez alors programmer un STYLE entièrement nouveau.

1. Appuyez sur **CLEAR** (touche **D**)
2. Appuyez **deux fois** sur **ENT**.
3. Appuyez sur **ESC** pour revenir au menu principal.

SONG PATTERN (MORCEAU - MOTIF)

DESCRIPTION

SONG PATT.: (Morceaux) Grâce à cette fonction, il est possible de programmer jusqu'à 32 morceaux entiers (rythmes, basse, accompagnement, etc.), utilisant les 5 sections (**A - B - C - D - E**) de l'expandeur WS 2 MIDI. La durée du morceau peut être programmée de 1 à 99 mesures, ou un nombre infini de mesures permettant ainsi des configurations simples ou complexes.

Les **SONG PATTERNS** occupent une partie de la mémoire interne dans les emplacements MIDI 32 à 64.

La fonction **SONG PATT.** fournit toutes les fonctions d'édition les plus importantes qui équipent les séquenceurs modernes, telles que: COPY, CLEAR, NAME, TEMPO, QUANTIZE, AUTO PUNCH IN.

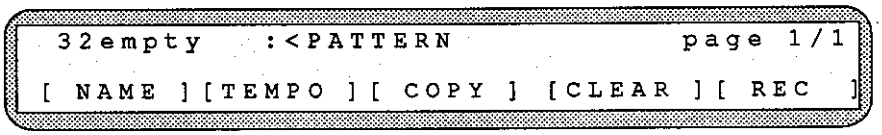
PROCEDURE

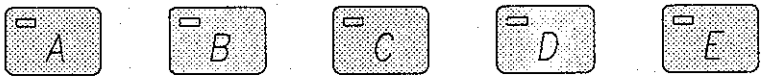
POUR VISUALISER LES PARAMETRES SONG PATT.

1. Appuyez sur le bouton **SONG PATT.**



2. Appuyez sur le bouton **REC.** et l'afficheur fera apparaître le menu principal PATTERN:





NOTE: Le passage d'une section à l'autre s'effectue au moyen de la fonction ESC.

3. Sélectionnez la fonction souhaitée en appuyant sur la touche correspondante A, B, C, D ou E.
4. Modifiez les paramètres correspondant à la fonction sélectionnée.

A (NAME) : Permet d'écrire le nom du PATTERN programmé (Voir le chapitre sur les configurations GLOBAL: COMMENT ECRIRE UN NOM).

B (TEMPO) : Permet de régler le Tempo du PATTERN en cours de jeu (Voir TEMPO DE PISTE au chapitre ENREGISTREMENT (REC).)

C (COPY) : Permet de copier d'autres PATTERNS (de 32 à 63)

D (CLEAR) : Permet d'annuler complètement un PATTERN (toutes les pistes de tous les Riffs - Voir ci-dessous)

E (REC) : Permet d'enregistrer et accéder à la page contenant les ordres pour la piste.

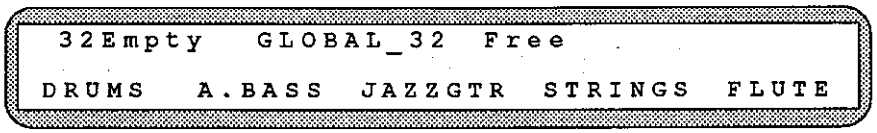
POUR ENREGISTRER DES SONG PATTERNS - MOTIFS

Il est important de rappeler lorsque vous enregistrez en SONG PATTERNS, que vous pouvez utiliser deux méthodes. L'une est la programmation directe d'un morceau entièrement nouveau, y compris le motif du Rythme et les arrangements automatiques. L'autre est l'exploitation de motifs existants, en utilisant soit les Styles Internes, soit les Prog. Styles déjà personnalisés. Utilisez la procédure suivante pour programmer un SONG PATTERN entièrement nouveau.

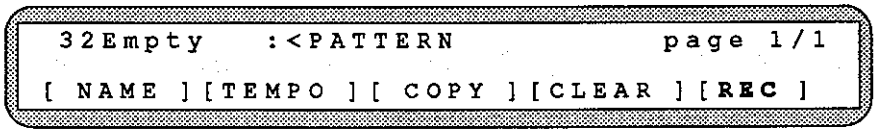
1. Appuyez sur le bouton **SONG PATT.**



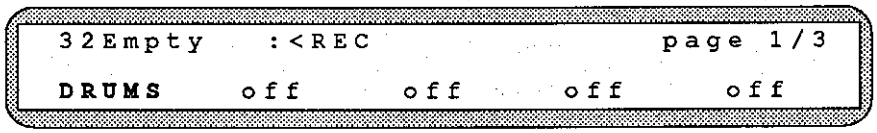
2. Appuyez sur l'un des boutons Style pour sélectionner un emplacement vide.



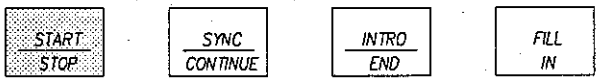
3. Appuyez sur le bouton **REC.**



4. Appuyez sur la **touche E** (REC).



5. Pressez la touche **A** pour activer la section (entrez la voix DRUMS si nécessaire).
6. Appuyez sur le bouton **START/STOP** pour faire démarrer l'enregistrement.



7. Enregistrez le motif de rythmique (DRUM) du morceau.
8. Appuyez sur le bouton START/STOP pour arrêter l'enregistrement.

Pour enregistrer les autres pistes (B, C, D et E), répétez la procédure à partir du point 5.

IMPORTANT: Il est important de noter qu'après modification des paramètres, tels que métrique, durée, activation du Punch, etc., la touche correspondant à la piste que vous enregistrez peut être désactivée quand le Mode Enregistrement est revalidé pour débuter l'enregistrement. Dans ce cas, appuyez sur cette touche autant de fois que nécessaire de façon à ce qu'elle clignote avant de procéder à l'enregistrement. Les voyants des touches A, B, C, D et E peuvent indiquer trois situations différentes:

Voyant allumé = La section est active pour la lecture
Voyant éteint = La section n'est pas active
Voyant clignotant = La section est activée pour l'enregistrement

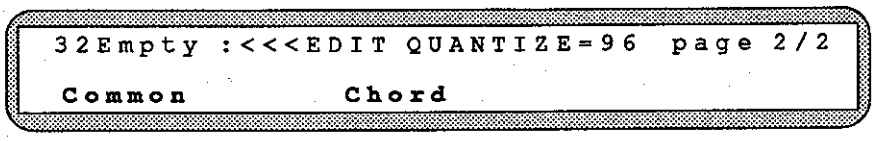
Voir ENREGISTRER DES SONG PATTERNS EN UTILISANT DES STYLES EXISTANTS ET DES PROG. STYLES vers la fin de ce chapitre.

QUANTIFIER (QUANTIZE)



Cette fonction permet de quantifier les pistes **A, B, C, D, E** (voir la même procédure dans le Chapitre **PROG. STYLES** pour plus de détails).

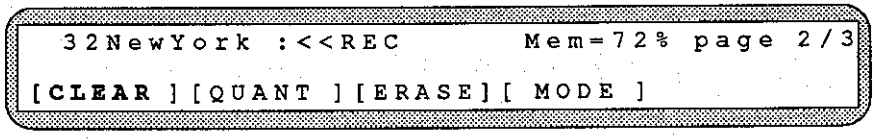
Sélectionner la seconde page de la fonction QUANTIZE donne accès à la possibilité de quantifier les pistes CHORDS et COMMON (voir "LA FONCTION DU BOUTON DES COMMON CHORDS" plus loin).



La quantification de ces pistes est généralement utilisée dans un travail de niveau professionnel et n'est pas indispensable lors de l'enregistrement des pistes COMMON et CHORDS. De toutes façons, utilisez la même procédure que celle de quantification des pistes A, B, C, D et E.

La fonction QUANTIZE recale tout évémement musical (même lorsqu'il a été enregistré de façon incorrecte) en fonction de la division (quantification) choisie (voir **Quantification** dans le Chapitre PROG. STYLES).

EFFACER DES PISTES - CLEAR TRACKS (page 2/3)



Pour cette fonction, veuillez vous réferer à la même procédure au chapitre PROG. STYLES - POUR EFFACER UNE SEULE PISTE D'UN RIFF.

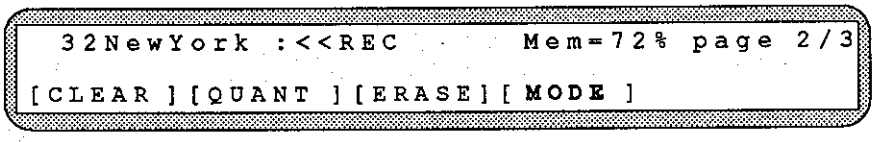
EFFACER - ERASE (page 2/3)



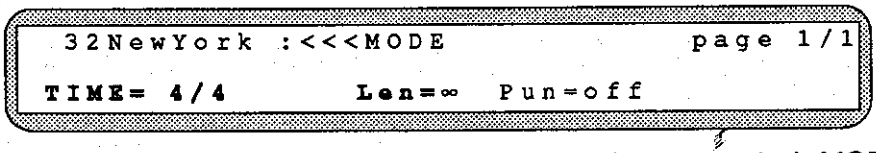
Pour cette fonction, veuillez vous réferer à la même procédure au chapitre PROG. STYLES

N.B. Mem indique la quantité de mémoire disponible dans le WS2 MIDI.

MODE (page 2/3)



Si vous voulez entrez des valeurs de métrique (**Time**) et le nombre de mesures du morceau (Len = Length) ou si vous voulez accéder à la fonction **Punch**, la fonction **MODE** ou fournira tous les paramètres nécessaires.



TIME: Contrôle la métrique ou division musicale de la mesure (voir MODE au chapitre Prog. Styles).

LEN: Contrôle la longueur du PATTERN (de 01 à 99 mesures) ou infini (indiqué par le symbole ∞).

Les deux paramètres Time et Len peuvent uniquement être réglés avant l'enregistrement d'un Pattern. Si vous tentez de les modifier après avoir enregistré une ou plusieurs pistes, vous obtiendrez l'affichage d'un message d'avertissement.

N.B. - Les paramètres MODE (Time et Length) peuvent être modifiés seulement avant l(enregistrement des pistes A, B, C, D, E (voir MESSAGES D'AVERTISSEMENT au chapitre PROG. STYLES).

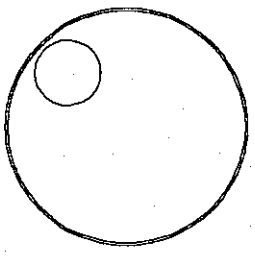
PUNCH

Grâce à la fonction **PUNCH**, il est possible de corriger une erreur automatiquement en enregistrant une "insertion" qui remplacera la séquence musicale incorrecte, en démarrant au point auquel vous voulez commencer à jouer (voir PUNCH in PROG. STYLES). Le réglage **"pun=on"** est idéal pour les SONG PATTERNS.

Pour activer la fonction PUNCH:

```
32NewYork :<<<MODE                page 1/1
TIME= 4/4          Len=∞  Pun=off
```

DIAL



L'afficheur indiquant la page "MODE" comme ci-dessus:

1. Appuyez sur la touche **D** pour activer le champ **Pun**.
2. Faites tourner le **DIAL** pour obtenir la condition **"on"**.
3. Revenez au mode Enregistrement et effectuez la correction.

METRONOME et LEAD

```
32empty   :<<REC        Mem=25% page 3/3
                        Met=on  Led=on
```

Vous pouvez désactivez ces deux fonctions pour supprimer le Métronome et le Décompte d'une mesure avant l'enregistrement (voir METRONOME et LEAD dans PROG. STYLES).

EFFACER UN SONG PATTERN - CLEAR

Cette fonction CLEAR, qui apparaît dans le menu principal de la page REC, annule toutes les pistes d'un Style ou d'un Pattern existant.

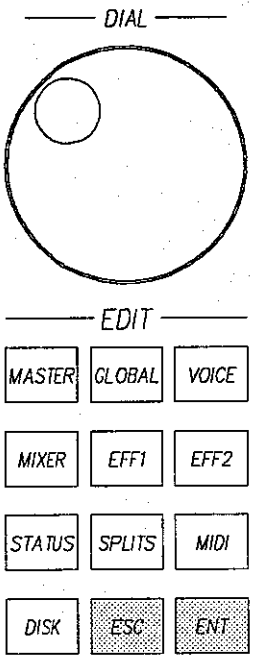
Il est préférable de mémoriser les morceaux dans des emplacements vides de la mémoire (de 32 à 63) mais les emplacements des Démos 33-34-37-38-39 et 40 peuvent être annulés comme suit:

```
32Empty   :<PATTERN               page 1/1
[ NAME ][TEMPO ][ COPY ][CLEAR ][ REC ]
```

1. Le menu principal PATTERN étant affiché, appuyez sur **CLEAR** (touche **D**)

```
32Empty   :<<CLEAR                ENT/ESC
```

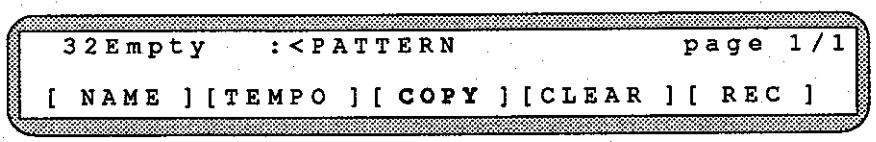
2. Appuyez **deux fois** sur **ENT**.
3. Appuyez sur **ESC** pour retourner au menu principal PATTERN.
4. Appuyez sur la touche **E** pour activer **REC** et procéder à l'enregistrement.



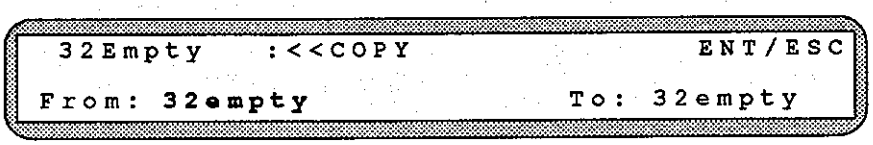
COPIER A SONG PATTERN

Utilisez la fonction COPY pour copier le PATTERN d'un autre morceau, de la façon suivante:

1. Appuyez sur **REC** dans le Mode SONG PATTERN.



2. Appuyez sur la **touche C** correspondant à **COPY.**



3. Tournez le **DIAL** pour sélectionner le numéro du morceau à copier.
4. Appuyez sur l'un des 32 boutons STYLE pour choisir la destination du SONG PATTERN (32 à 63).
5. Pressez **deux fois ENT.**
6. Pressez **deux fois ESC** pour quitter la fonction Copy.

TRACK TEMPO (TEMPO DE LA PISTE)



La fonction **TRACK TEMPO** vous permet d'enregistrer des changements de TEMPO pendant l'enregistrement d'un SONG (morceau). Avec cette fonction, vous pouvez enregistrer une modification de la vitesse de jeu. Par exemple, la plupart des morceaux se terminent en ralentissant progressivement le tempo ("rallentando" en termes musicaux). Voir **CONTROLES DU SEQUENCEUR** pour des explications sur l'ENREGISTREMENT DE TRACK TEMPO.

SONG STYLE

ENREGISTREMENT DE SONG PATTERNS EN EXPLOITANT LES STYLES ET PROG. STYLES EXISTANTS

Il y a deux moyens de procéder pour enregistrer des SONG PATTERNS:

1. Tout peut être enregistrer en Temps Réel, comme dans les procédures précédentes.
2. Vous pouvez enregistrer un SONG PATTERN avec des arrangements automatiques (Styles), utilisant les structures de base existantes (ou même les styles ayant été programmés). Cette seconde méthode vous donne la possibilité de travailler beaucoup plus vite.

Vous pouvez effectuer un test très simple, vous montrant qu'il existe deux systèmes différents ne pouvant pas fonctionner simultanément: les Styles (Int./Prog.) et le Séquenceur (Song Patt./Chain Compose). Si vous activez le bouton INT. STYLE et que vous essayez d'activer le bouton SONG PATT., le bouton INT. STYLE sera automatiquement annulé, puisque ces deux système ne peuvent pas fonctionner simultanément. Mais ceci peut être contourné!

FONCTION DU BOUTON COMMON CHORDS (Comm. CHORDS).

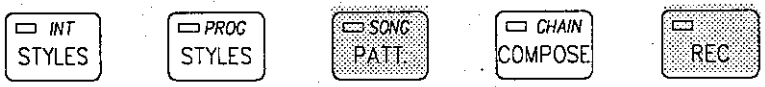


Le bouton **COMMON CHORDS** fourni un moyen de communication entre ces deux structures existantes (Styles Int./Prog.) et le Séquenceur (Song Patt./ Chain Compose), de manière à ce que les deux systèmes puissent quand même fonctionner simultanément, en utilisant les caractéristiques des deux systèmes.Vous pouvez choisir d'annuler une ou plusieurs sections d'un Style existant ou de remplacer une ou plusieurs sections par des voix différentes. L'arrangement (accords d'accompagnement) du SONG PATTERN programmé sera enregistré sur la piste CHORD et tous les changements dans le pattern rythmique (par exemple, Fills Intro et Ending) seront enregistrés sur la piste COMMON.Si votre morceau est composé d'une séquence rythmique (voir CHAIN COMPOSE), les patterns de cette séquence seront enregistrés sur la piste COMMON. Ces pistes peuvent être visualisées sur la seconde page de la fonction CLEAR TRACKS (voir PROG. STYLES ou SONG PATT.).

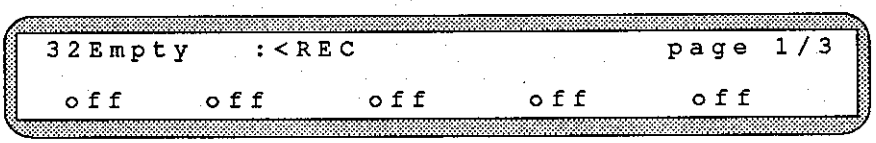
Les possibilités sont immenses et le meilleur moyen d'expliquer comment utiliser le bouton **COMM. CHORDS** est de suivre un exemple pratique.

POUR ENREGISTRER UN SONG PATTERN AVEC LA FONCTION COMM. CHORDS ET UN STYLE INTERNE OU PROG.

1. Appuyez sur **SONG PATT.**



2. Choisissez un emplacement vide (empty) en appuyant sur un des boutons Style.
3. Appuyez sur le bouton **REC**.
4. Appuyez sur la **touche E** correspondant à **REC** sur l'afficheur.



5. Appuyez sur le bouton **COMM. CHORDS** (son voyant clignote).



6. Appuyez sur **INT. STYLES** (si vous avez un PROG. STYLE disponible vous pouvez l'utiliser en appuyant sur PROG. STYLE).
7. Sélectionnez un STYLE en appuyant sur un des bouton Style (dans notre exemple, il s'agit du Style ROCK).



Vous pouvez maintenant changer la configuration de voix si vous le souhaitez (dans ce cas, n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton **VOICE/ PATTERN** - voyant **allumé** - pour choisir une VOIX).

(Vérifiez que le bouton COMM. CHORDS est toujours clignotant, sinon appuyez dessus pour l'activer).

8. Appuyez sur **START/STOP** pour démarrer l'enregistrement.
9. Jouer les accords d'accompagnement du morceau sur la section gauche du clavier connecté.
10. Pressez à nouveau sur **START/STOP** lorsque vous aurez fini l'enregistrement.
11. Pressez deux fois le bouton **COMM. CHORDS** pour que le voyant reste **allumé**.
12. Pressez encore une fois **START/STOP** pour écouter puis sur le bouton **REC** si tout va bien.

NOTE 1: Si vous voulez supprimer les DEMO SONGS pour disposer de plus de mémoire, utilser la fonction CLEAR SONG PATTERN; pour les retrouver, voir page 5/5 de la fonction STATUS.

NOTE 2: Pour écouter un SONG STYLE après avoir désactivé l'instrument, pressez SONG PATTERN puis le bouton de la section Styles correspondant à la position sur laquelle le SONG STYLE a été mémorisé.

NOTE 3: Utilisez la fonction SPLIT lorsqu'une modification du SPLIT RANGE est nécessaire à la mélodie.

CHAIN COMPOSE (CHAINAGE)

DESCRIPTION

CHAIN COMPOSE : Cette fonction permet d'enchaîner des PATTERNS (Motifs) pour créer des SONGS (Morceaux), 4 au maximum; de façon à former un programme musical complet.

Chaque morceau (SONG) peut comporter 32 "éléments" (patterns programmés), chacun d'eux pouvant être "bouclé" (répété) indéfiniment (∞). La fonction CHAIN COMPOSE est un outil excellent pour composer des morceaux comportant des séquences musicales répétitives, chacune d'elles pouvant être programmée avec la fonction SONG. PATT sur un nombre déterminé de mesures. Avec CHAIN COMPOSE vous pouvez chaîner plusieurs séquences de courte durée pour construire un morceau complet très rapidement en réduisant les risques d'erreur que provoqueraient de longues procédures de programmation. Chaque SONG est mémorisé dans un emplacement identifié dans la section CHAIN COMPOSE par CHAIN 1, 2, 3 et 4, pouvant être rappelé successivement (pour jouer un "medley") grâce à la fonction JUKEBOX.

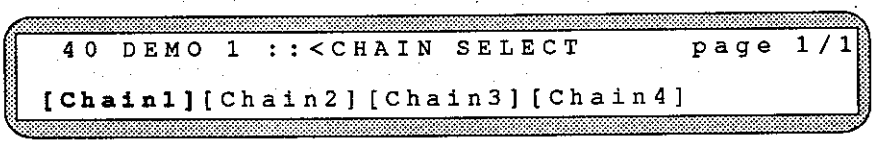
PROCEDURE

Pour enchaîner des PATTERNS (motifs) :

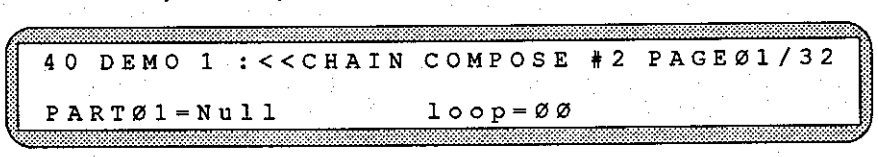
1. Appuyez sur **CHAIN COMPOSE.**



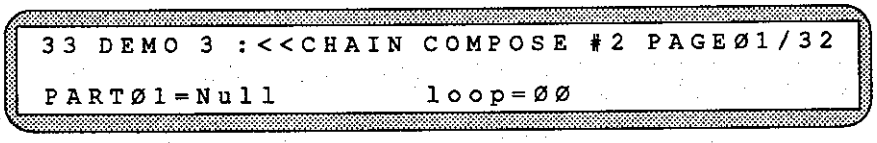
2. Pressez **REC.**



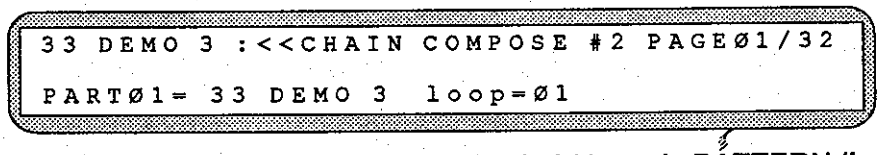
3. Sélectionnez l'une des quatre touches A, B, C, ou D correspondant à l'un des 4 SONGS disponibles (chain 1, 2, 3 ou 4). Ci-dessous, Chain 2 est sélectionnée.



4. Sélectionnez le **SONG PATTERN** voulu, avec l'un des 32 boutons de Style, dont le numéro doit être compris entre 32 et 63. Dans l'exemple ci-dessous, nous avons sélectionné le Style 33 (DEMO 3).



5. Appuyez sur **ENT** pour accéder au premier Pattern, "PART 1" de la chaîne.

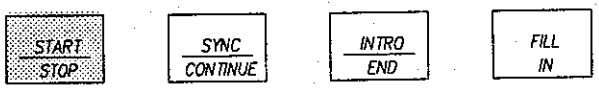


6. Déterminez maintenant le nombre de répétitions du PATTERN (**loop**), à l'aide du **DIAL** (de 01 à 32 MAX). Voir la NOTE 1 dans la marge.

NOTE 1: Lorsque la fonction "LOOP" (boucle) est réglée sur 00, le mot "NULL" figurera sur l'afficheur à la place de "PART". Ceci indique que le PATTERN n'a pas été assigné à l'une des 32 PARTIES. Dans ce cas, bien que le pattern ne soit pas joué, les paramètres resteront en mémoire.

NOTE 2: Au lieu d'appuyer sur le bouton **+PAGE**, appuyez sur la touche A correspondant à la fonction **"PART"** et faites tournez le DIAL pour activer la **PARTIE** suivante.

7. Appuyez sur **+PAGE** (choix des 32 parties); "PART 2" apparaîtra sur l'afficheur, pour indiquer que vous êtes dans la seconde partie, puis reprenez les points 4 et 5 ci-dessus pour chaque PARTIE (voir la NOTE 2).
8. Appuyez sur **ESC TWICE**.
9. Puis démarrez votre composition en appuyant sur **START/STOP**.



JUKEBOX

NOTE: Le WS2 MIDI unit quitte l'usine avec un morceau de DEMO complet (CHAIN 1) mémorisé dans le **JUKEBOX**.

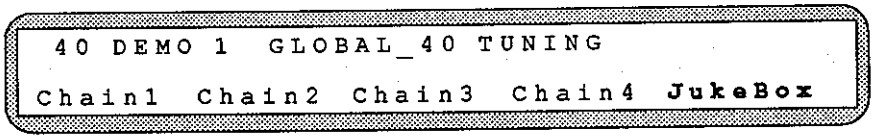
La fonction **JUKEBOX** active les 4 morceaux chaînés, pour qu'ils puissent être joués à la suite comme dans un "medley".

Pour rappeler des SONGS à la suite :

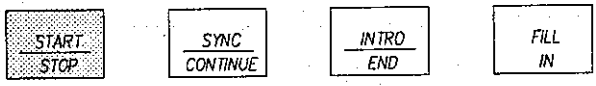
1. Appuyez sur **CHAIN COMPOSE.**



2. Appuyez sur la touche **E** correspondant à **JUKEBOX.**



3. Appuyez sur **START/STOP** pour démarrer l'enchaînement.



IMPORTANT!!!

Si vous sélectionnez Chain 1 (au point 3 de la procédure de la page précédente) pour chaîner vos patterns programmés, il est nécessaire de supprimer complètement les PATTERNS de DEMO numérotés: 33, 34, 37, 38, 39 et 40. Ceci peut être fait en utilisant la procédure **EFFACER UN SONG PATTERN (CLEAR)** au chapitre SONG PATTERN.

Les morceaux de DEMO pourront être retrouvés grâce à la procédure **Restore Original Blocks** expliqué au chapitre **STATUS**.

REC (RECORD) - ENREGISTREMENT

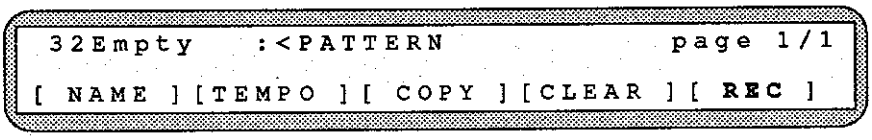
DESCRIPTION

REC. (RECORD): Cette fonction active l'enregistrement des fonctions suivantes: PROG. STYLE, SONG PATT., CHAIN COMPOSE, TRACK TEMPO, COMM. CHORDS.



PROCEDURE (SONG PATT.)

Appuyer sur **REC.** active automatiquement la fonction SONG PATTERN et affiche l'écran suivant:



Si vous voulez démarrer immédiatement l'enregistrement, avec l'affichage ci-dessus:

1. Appuyez sur la **touche E**, correspondant à **REC** sur l'afficheur.
2. Sélectionnez une ou plusieurs sections en appuyant sur les touches de **A** à **E** (appuyez deux fois sur la touche pour activer la section dans le mode **RECORD** - clignotant).
3. Appuyez sur **START/STOP** et commencez à jouer en même temps.

NB. - Les voyants des cinq boutons A, B, C, D et E possèdent trois modes de fonctionnement :

1. **ALLUMÉ:** Lorsque le voyant est allumé, la section enregistrée est en mode PLAY (Lecture).
2. **ÉTEINT**: Lorsque le voyant est éteint, la section enregistrée ne peut être jouée puisqu'elle n'est pas activée.
3. **CLIGNOTANT**: Lorsque le voyant clignote, la section est activée en mode RECORD.

COMMENT MODIFIER LE TEMPO DE CHAQUE STYLE INTERNE

Chaque STYLE INTERNE a un TEMPO approprié qui est automatiquement réglé lorsque le STYLE est rappelé. Faites tourner le **DIAL** pour modifier le TEMPO, mais le TEMPO ne sera pas affecté.

Le tempo programmé peut être modifié avec la fonction REC, comme décrit ci-dessous:

POUR MODIFIER LE TEMPO PROGRAMMÉ DE CHAQUE STYLE INTERNE:

1. Appuyez sur **INT. STYLES**.
2. Appuyez sur **REC.**
3. Sélectionnez le **STYLE INT.** voulu en appuyant sur le bouton approprié.
4. Réglez le **TEMPO** avec le **DIAL.**
5. Réappuyez à nouveau sur **REC.**, ou sur **ESC.**
   La fonction **TEMPO** est automatiquement mémorisée.

COMMANDES DU SEQUENCEUR

DESCRIPTION

Grâce aux quatre contrôles PLAY TRACK, TRACK TEMPO, FULL GLOBAL et COMM. CHORDS, plusieurs fonctions sont disponibles pour simplifier l'emploi du WS2. Lorsque l'instrument est mis sous tension, ces quatre contrôles sont automatiquement sélectionnés (voyants allumés).



NOTE: En maintenant enfoncé le bouton **PLAY TRACK** simultanément avec une des touches de section (A, B, C, D, E), il est possible de désactiver la section sélectionnée momentanément de manière à jouer en **Temps Réel**.

PLAY TRACK (Lecture d'une piste): PLAY TRACK = OFF - Les pistes sélectionnées sont activées. PLAY TRACK = ON - Les pistes seront automatiquement rappelées pour chaque STYLE ou PATTERN sélectionné.

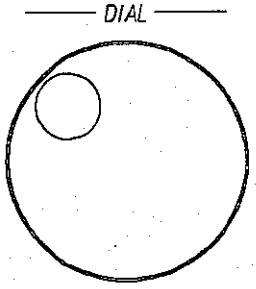
TRACK TEMPO (Tempo de la piste) : Grâce à cette fonction, vous pourrez mémoriser un TEMPO différent pour chaque partie musicale (voyant allumé). En désactivant TRACK TEMPO, le tempo rappelé pour un Style reste réglé. En activant le bouton TRACK TEMPO en mode Record (voyant clignotant), vous pouvez enregistrer automatiquement les changements de TEMPO en faisant tourner le DIAL pendant l'enregistrement. Voir TRACK TEMPO au chapitre SONG PATTERN.

FULL GLOBAL (Tous les GLOBAL): FULL GLOBAL = OFF - Les GLOBAL opèrent seulement sur les sections assignées au Séquenceur (INT. STYLES, PROG. STYLES, SONG PATT. et CHAIN COMPOSE). FULL GLOBAL = ON - Les GLOBAL sélectionnés fonctionnent sur toutes les sections, et fournissent aussi les timbres à la main droite.

COMM. CHORDS: La fonction COMMON CHORDS est essentiellement un moyen de communication entre le Séquenceur et les structures automatiques existantes (Syles Internes et Prog.) et fonctionne de deux manières, simultanément. Elle permet d'enregistrer des accords, joués sur la partie du clavier dédiée aux arrangements, seulement lors de l'enregistrement de SONG PATTERNS. De même, tout changement de Rythme, comme Intro, Fill, End ou la sélection d'un rythme différent pendant l'enregistrement de SONG PATTERNS sera enregistré sur la COMMON TRACK. COMM CHORD est une piste spéciale qui enregistre et transmet toutes les informations concernant le CANAL MIDI COMMUN : INTRO - FILL - END - STYLE SELECT - NOTES COMMON.

VOICE/PATTERN: Ce bouton agit comme un interrupteur qui permet de passer des VOIX aux PATTERNS dans la section VOICE/PATTERN avec ses 32 boutons. Lorsque le voyant correspondant au bouton est ON, la section Voice/ Pattern permet de sélectionner les VOIX. Lorsque le voyant est OFF, cette section permet de sélection les PATTERNS (Int. Styles - Prog. Styles - Song Patterns).

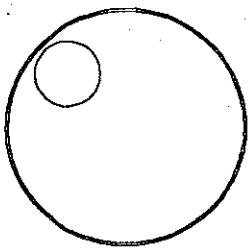
PROGRAMMER LE TEMPO DE PISTE



Pour programmer le TEMPO de piste des STYLES PROG.:

1. Appuyez sur **PROG. STYLES.**
2. Appuyez sur **REC.**
3. Appuyez sur la **touche B**, correspondant au TEMPO (visible sur l'afficheur).
4. Sélectionnez le **PROG. STYLE** voulu.
5. Réglez le TEMPO avec le **DIAL.**
6. Appuyez **deux fois** sur **ESC.** dans la section EDIT. Le TEMPO sera automatiquement mémorisé.

DIAL



Pour programmer le TEMPO de piste des SONG PATT:

1. Appuyez sur **SONG PATT.**
2. Appuyez sur **REC.**
3. Appuyez sur la **touche B**, correspondant au TEMPO (visible sur l'afficheur).
4. Sélectionnez le **SONG PATT.** voulu.
5. Réglez le TEMPO avec le **DIAL.**
6. Appuyez **deux fois** sur **ESC.** dans la section EDIT. Le TEMPO sera automatiquement mémorisé.

Pour programmer le TEMPO de piste des STYLES INT.:

1. Appuyez sur **INT. STYLES.**
2. Appuyez sur **REC.**
3. Sélectionnez le **INT. STYLE** voulu.
4. Réglez le TEMPO avec le **DIAL.**
5. Appuyez **une fois** sur **ESC.** dans la section EDIT. Le TEMPO sera automatiquement mémorisé.

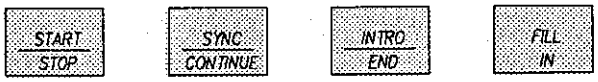
Pour programmer le TEMPO de piste des COMMON CHORDS:

1. Appuyez sur **SONG PATT.**
2. Appuyez sur **REC.**
3. Appuyez sur la **touche E**, correspondant à **REC** (visible sur l'afficheur).
4. Sélectionnez le **INT. STYLE** ou le **PROG. STYLE** voulu.
5. Choisissez le **STYLE** désiré.
6. Appuyez sur **COMM. CHORDS** (Jusqu'à ce qu'il clignote).
7. Appuyez sur **START/STOP** pour commencer l'enregistrement des accords en jouant sur la section du clavier connecté qui a été programmée pour reconnaître les accords.
8. Réappuyez sur **START/STOP** immédiatement après avoir terminé l'enregistrement des accords.
9. Appuyez sur **REC.** pour désactiver la piste CHORDS du mode RECORD.

POUR DES INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES CONCERNANT LA PROGRAMMATION DE LA PISTE "COMMON CHORDS", VOIR LE FONCTIONNEMENT DU BOUTON "COMMON CHORDS" AU CHAPITRE SONG PATTERN.

CONTROLES MANUELS

DESCRIPTION

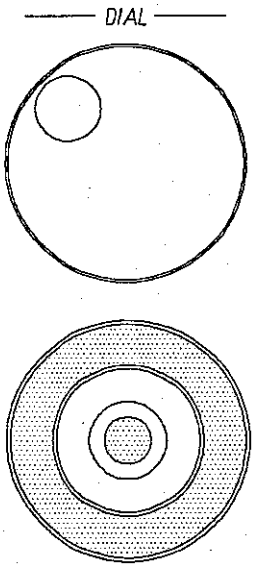


START/STOP: Un premier appui sur ce bouton démarre un STYLE. Un second appui l'arrête.

FILL IN : L'appui sur ce bouton pendant qu'un STYLE joue, déclenche un "Drum Fill" (Break) de batterie caractéristique du STYLE choisi. La fonction STYLE est entièrement programmable.

SYNC/CONTINUE: L'appui sur SYNC/CONTINUE arrête le jeu d'un STYLE, jusqu'à ce que vous appuyiez sur une touche de la section d'arrangement automatique du clavier. Si vous pressez SYNC/CONTINUE, le jeu du SONG PATTERN reprendra à l'endroit exact où il s'était arrêté. L'afficheur marque trois points pour indiquer que la fonction SYNC/CONTINUE est active.

INTRO/END : Un premier appui sur cette touche déclenche une introduction musicale dans le STYLE choisi. Un appui en cours de jeu déclenche une fin (END) qui terminera le morceau. Les fonctions INTRO/END sont entièrement programmables.



DIAL: Le **DIAL** permet de contrôler toutes les fonctions de l'instrument. Avec ce contrôle rotatif, vous pourrez rapidement sélectionner les nombreux paramètres disponibles.

LEVIER PITCH/MODULATION

PITCH/MODULATION: L'**expandeur WS2 MIDI** est équipé d'un contrôle sphérique de MODULATION LEVER ou BALL, mais, via MIDI, des claviers externes équipés de ce contrôle peuvent exploiter la fonction PITCH/MODULATION de l'expandeur WS2 MIDI. Ce contrôle vous permet d'ajouter des effets de GLISSATO souvent appelé Portamento (PITCH) et de VIBRATO (MODULATION) sur les voix, dans chacune des sections. Les effets de PITCH et de MODULATION peuvent être programmés de 4 manières différentes dans les 5 sections:

1er Mode = OFF : La section utilisée n'est pas affectée par les effets de PITCH/MODULATION.

2ème Mode = PITCH : La section utilisée est affectée par l'effet de PITCH.

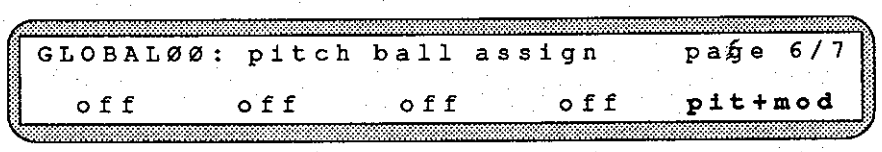
3ème Mode = MOD : La section utilisée est affectée par l'effet de MODULATION.

4ème Mode = PIT+MOD : La section utilisée est affectée à la fois par l'effet de PITCH et de MODULATION.

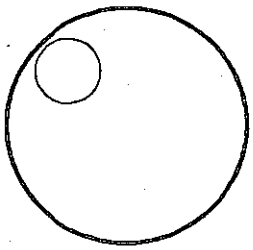
PROCEDURE

Pour obtenir des effets de PITCH/MODULATION :

1. Appuyez sur **GLOBAL** dans la section **EDIT**.
2. Appuyez sur **+PAGE** le nombre de fois nécessaires pour accéder à la p. 6/7:



DIAL



3. Activez la section choisie en appuyant sur la touche correspondante (**A, B, C, D** ou **E**). La section doit clignoter dans l'afficheur.
4. Sélectionnez un des quatre modes disponibles (**off, pitch, mod, pit+mod**), en tournant le **DIAL**.
5. Mémorisez ce réglage en suivant la procédure SAVE, expliquée ci-après.

COMMENT SAUVEGARDER L'EFFET SÉLECTIONNÉ

1. Appuyez sur **ENT** dans la section EDIT.
2. Sélectionnez le numéro de GLOBAL souhaité avec le **DIAL**.
3. Appuyez encore une fois sur **ENT**.

NOTE: Grâce à la commande via MIDI de **PITCH/MODULATION**, il est possible de contrôler les fonctions **SLOW/FAST** de l'effet **ROTARY** (voir ROTARY dans le chapitre **EFF.1**).

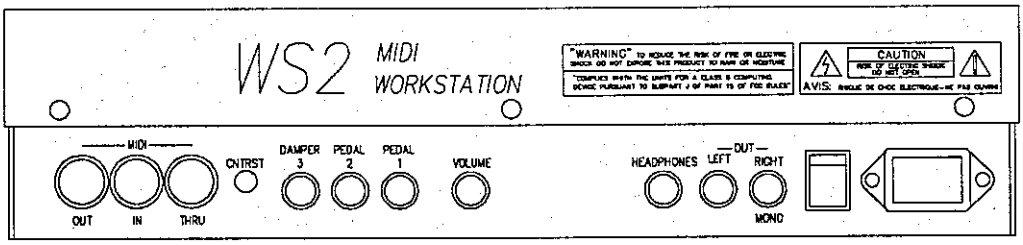
ENTRÉES / SORTIES

DESCRIPTION

L'**expandeur WS2 MIDI** comporte plusieurs prises sur le panneau arrière de l'appareil: prises MIDI, prises de sortie audio, etc.

Le panneau arrière comporte les prises et les commandes suivantes :

1. **MIDI OUT:** Par cette prise vous pouvez transmettre des données MIDI à un Séquenceur, un Ordinateur ou à un autre Expandeur.
2. **MIDI IN:** D'autres instruments MIDI peuvent être utilisés pour contrôler l'expandeur WS2 MIDI, en les connectant à cette prise.
3. **MIDI THRU:** Cette prise utilisée comme un "Bypass" permet de chaîner des instruments MIDI, indépendamment de l'expandeur WS2 MIDI.
4. **CONTRASTE:** Ce petit bouton contrôle la luminosité de l'afficheur se trouvant sur la face avant.
5. **DAMPER (3) - PED (2) - PED(1):** Ces prises permettent de brancher les pédales optionnelles (WS Switches).
6. **VOLUME:** Une pédale de Volume (optionnelle) peut être branchée dans cette prise.
7. **CASQUE:** En branchant un casque (8/30 ohms) dans la prise marquée HEADPHONES, vous pourrez jouer sans déranger personne et sans être dérangé.
8. **OUT (LEFT/RIGHT) - MONO:** Ces sorties audio permettent le branchement de l'expandeur WS2 MIDI sur un système externe d'amplification ou sur une table de mixage. Pour obtenir une restitution STEREO, utilisez les deux prises LEFT et RIGHT. Pour un son MONO, utilisez la prise MONO (RIGHT.
9. **PRISE ET SWITCH D'ALIMENTATION:** Permet de raccorder le WS à une prise de courant grâce au câble fourni à cet effetL'appareil sera mis sous tension par l'intermédiaire du switch.



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

PRECAUTIONS

Cet instrument ne doit pas être exposé :

1. Aux rayons directs du soleil.
2. A des températures élevées ou à l'humidité.
3. A la poussière et au sable.
4. A des vibrations importantes.

ALIMENTATION

L'expandeur WS2 MIDI fonctionne uniquement sur **COURANT ALTERNATIF** (A.C.). Un usage éventuel dans un pays où la tension est différente de celle indiquée sur l'étiquette se trouvant sous l'instrument nécessiterait une modification de l'instrument. Ceci ne pourrait être effectué que par un technicien agréé.

INTERFÉRENCES

L'expandeur WS2 MIDI comporte un microprocesseur utilisant une technologie pouvant provoquer des interférences avec les appareils de radio ou de télévision. Si cela se produisait, éloignez l'instrument de ces appareils.

MANIPULEZ-LE AVEC PRÉCAUTIONS

Bien que l'expandeur WS2 MIDI ait été conçu avec un haut niveau de qualité, des chocs excessifs pourraient endommager les touches, les boutons, etc..

NETTOYAGE

Pour nettoyer l'expandeur WS2 MIDI, utilisez seulement un chiffon doux et sec. **N'utilisez jamais d'essence, d'alcool ou d'autres solvants, qui pourraient endommager le fini des surfaces, les panneaux et les inscriptions.**

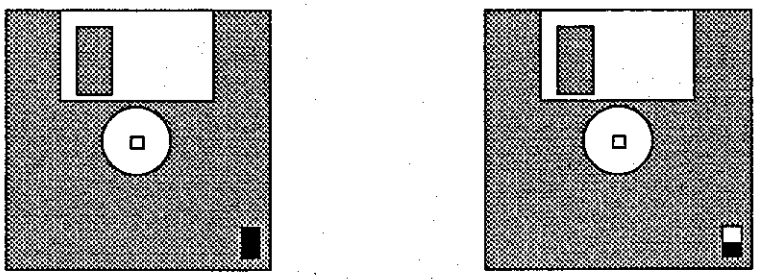
DISQUETTES

Lors de la manipulation des disquettes, respectez les précautions suivantes:

1. Ne laissez pas vos disquettes près des haut-parleurs, de la télévision ou d'autres appareils électriques, qui génèrent de forts champs magnétiques pouvant provoquer la destruction des données mémorisées.
2. Evitez de ranger vos disquettes dans des endroits extrêmement chauds ou froids, ou dans des lieux où elles seraient en contact avec de la fumée ou de la poussière.
3. Ne laissez jamais vos disquettes en plein soleil.
4. Ne pas les tordre, ni les écraser.
5. Ne jamais tenter d'ouvrir le capot de protection métallique.

N.B. - Comme toutes les cassettes, les disquettes ont aussi leur système de protection contre l'écriture. Lorsque la petite encoche est ouverte, la fonction de PROTECTION D'ÉCRITURE ne permet aucun type d'enregistrement sur la disquette. Pour désactiver la fonction de PROTECTION D'ÉCRITURE d'une disquette, déplacez la glissière de plastique de manière à obstruer la petite encoche, l'enregistrement normal des données pourra alors être effectué sur la disquette (voir le schéma page suivante).

PROTECTION DES DISQUETTES



NON PROTÉGÉE
(a)

PROTÉGÉE
(b)

INITIALISATION du WS 2 MIDI Workstation

Grâce à la fonction "MEMORY PUFF", il est possible d'effectuer une REINITIALISATION COMPLETE de tout l'instrument. Cette opération détruit irrémédiablement toute programmation effectuée dans la RAM de votre WS2 MIDI Workstation.

NOTE : Nous vous conseillons d'utiliser la fonction MEMORY PUFF avec discernement, afin d'éviter de malencontreuses annulations.

PROCEDURE "MEMORY PUFF"

Pour activer la fonction MEMORY PUFF (initialisation), appuyez SIMULTANÉMENT sur les quatre premières voix appelées GRAND P. - PIANO - RHODX - FM. PNO et sur les quatre dernières appelées CHOIR - STRINGS - DIAL - DRUMS.

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

- 2 Méga-octets d'échantillons PCM et de formes d'ondes.
- 128 Voix programmables, comprenant un Grand Piano multi-échantillonné et un DrumKit.
- 128 Presets GLOBAL programmables.
- 2 Processeurs d'Effets Numériques programmables avec 128 Réverbérations + 128 autres effets (Chorus, Flanger, Dealy, Phaser).
- 5 Splits (Zones) / 5 Layers (Superpositions) / Dynamic Switch à 3 Niveaux de vélocité.
- Interface utilisateur de qualité, pour le jeu en Temps Réel, incluant Pitch Ball, Pédalier et Fonctions de Pédales programmables.
- 32 Styles Internes ; 32 Styles Programmables.
- 64 sons de percussion divisés en 6 Drum Sets : Rock - Dance - Jazz - Ethnic - Human.
- Séquenceur multi-piste avec édition professionnelle : Temps Réel, Songs (Morceaux), Style Songs (arrangements), Patterns Songs (Motifs musicaux).
- Fonction Chain Compose.
- Lecteur de disquette 3,5" (10 dumps complets de Voix, Globals, Styles, Patterns, Songs, par disquette).
- Disquettes pré-progammées.
- MIDI IN/OUT/THRU.
- OUT LEFT/RIGHT (MONO).
- Pré-Amplification numérique avec contrôles Bass/Treble.
- Dimensions (H x L x P) mm. 87 x 370 x 250.

ACCESSOIRES OPTIONNELS

WS SINGLE SWITCH (PÉDALE)

WS MULTI SWITCH (Pédale 1, 2 ,3)

PÉDALE DE VOLUME

LOGICIEL POUR LECTEUR DE DISQUETTE 3,5"

MALETTE RIGIDE DE TRANSPORT

VOIX EN ORDRE ALPHABÉTIQUE - WS 2 MIDI Workstation

A.BASS
ACCORD
ATKSTRG
ATKBRAS
BANJO
BANJO2
BASS PK
BELLS
BRASS
BRASS FF
BRASS SL
CELLO
CHOIR
CLARIN
CLAVBRS
CLAVI
CLAORG
CLAVPUL
CLUSTER
DETHORN
DOUBLEB
DRUMKIT
E.BASS
FL. HORN
FLANGED
FLUTE
FLUTE2
FMPICK
FMPNO
FMPNO FF
FMPNO MF
FMSYNTH
FUNKCLA
FUNKGTR
FUNK FF
FUNVIBE
GRAND P
GRAND FF
GRAND MF
GTR. FK
GUITAR
GUITEPN
HARDSAX
HARMO
HARP
HARPSI
HAR_ACC
HAR_SIN
HAWAII
HMPIANO
HONKY
HORNS
JAZZ GTR
JAZZYGTR
LEAD GTR
MARIMBA
MUTED
MUT_ORG
OBOE
ORGAN 1
ORGAN 2
ORGAN 3
ORGAN 4
ORGAN 5
ORGAN 6
ORGAN 7
ORGAN 8
ORGAN9
ORGAN 10
PIANO
PICK
PICKRHD
PLECTRA 2
PLECTRA
PLUCK
PULSE
PUL_ORG
PKVOICE
REVPN
RHODX
RHODX FF
ROBOT
S.SAX
SAW_PUL
SAWTH
SAWTH1
SINBASS
SINBELL
SINBRAS
SINCLAR
SINGUIT
SINHARP
SIN_PUL
SINSAX
SYNTHPN
SINUS
SINUS2
SINVIBE
SINVOX
SIN_HOR
SIN_MUT
SLAP
SLOWSAW
SOFTHOR
SOFTPUL
SPACE_1
SPACE_2
SPACE_3
SPACE_4
SPACE_5
SPACE_6
STRANGE
STRINGS
STRINGS F
SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH 3
T. SAX
TRBORCH
TROMB.
TRUMP2
TRUMPET
TUBES
VIBES
VIOL2
VIOLIN
WOWCLAV

NUMÉROS DE PROGRAM CHANGE DES VOIX

00	GRAND P	32	GR. PIANO MF	64	CELLO	96	REVPN
01	PIANO	33	GR. PIANO FF	65	HONKY	97	SPACE_6
02	RHODX	34	RHODX FF	66	PICKRHD	98	STRANGE
03	F.M. PIANO	35	F.M. PIANO MF	67	FMSYNTH	99	FMPICK
04	VIBES	36	F.M. PIANO FF	68	SINVIBE	100	HMPIANO
05	MARIMBA	37	FUNK GUITAR	69	SPACE_2	101	SPACE_5
06	CLAVINET	38	BRASS FF	70	WOWCLAV	102	ATKBRAS
07	HARPSICHORD	39	HARP	71	ROBOT	103	SINHARP
08	GUITAR	40	FUNK FF	72	SINGUIT	104	CLAVBRS
09	JAZZ GUITAR	41	STRINGS F	73	JAZZYGT	105	CLAORG
10	LEAD GUITAR	42	FUNK CLA.	74	SPACE_3	106	CLAPUL
11	FUNK GUITAR	43	BRASS SL	75	GUITEPN	107	HARACC
12	A. BASS	44	SLOW SAW	76	DOUBLEB	108	HAR_SIN
13	E.BASS	45	SYNTH 2	77	SINBASS	109	MUT_ORGAN
14	FLANGED	46	ORGAN 6	78	SINVOX	110	PUL_ORGAN
15	SLAP BASS	47	TUBES	79	PICK	111	SAW_PUL
16	BRASS	48	ACCORDION	80	SINBRAS	112	SYNTHPN
17	TENOR SAX	49	BANJO	81	SINSAX	113	BANJO2
18	SOPRANO SAX	50	BELLS	82	HARDSAX	114	SINBELL
19	TROMBONE	51	SYNTH 1	83	TRBORCH	115	CLUSTER
20	TRUMPET	52	CLARINET	84	TRUMP2	116	SINCLAR
21	FLÜGELHORN	53	ORGAN 4	85	DETHORN	117	ORGAN7
22	FLUTE	54	HARMONICA	86	FLUTE2	118	SPACE_4
23	OBOE	55	HORNS	87	FUNVIBE	119	SOFTHOR
24	ORGAN 1	56	MUTED	88	ORGAN8	120	SPACE_1
25	ORGAN 2	57	PULSE	89	ORGAN9	121	SOFTPUL
26	ORGAN 3	58	SAWTOOTH	90	ORGAN10	122	SAWTOOTH 1
27	PLECTRA	59	SINUS	91	PLECTR2	123	SINUS2
28	CHOIR	60	VIOLIN	92	PKVOICE	124	VIOL2
29	STRINGS	61	HAWAII	93	ATKSTRG	125	SIN_HOR
30	PICK BASS	62	SYNTH 3	94	PLUCK	126	SIN_PUL
31	DRUMS	63	ORGAN 5	95	SIN_MUT	127	DRUMKIT

N.B. - Les numéros de ce tableau s'appliquent seulement aux voix initiales de l'instrument ou après avoir effectué une opération MEMORY PUFF - voir **INITIALISATION du WS 2 MIDI Workstation.**

SPECIFICATIONS MIDI

FABRICANT — MODELE — Date : 05/05/1991

GeneralMusic s.p.a. — **Expandeur WS2 MIDI** — Version : 1.10

Fiche d'Implémentation MIDI

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de Base	Par Défaut	1 - 16	1 - 16	
	Modifié	1 - 16	1 - 16	
Mode	Par Défaut	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	X	
	Modifié	**********	**X**	
Numéro de Note		21 - 108	21 - 108	Pour GWS 400
	Voix réelle	**********	21 - 108	
Vélocité	Note ON	O 9nH v= 1-127	O 9nH v=1-127	
	Note OFF	X 9nH v= 0	X	
After Touch	Par touche	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch Bend		O	O	
Changement	01	O	O	Molette Modul.
de Contrôle	04 (2)	O	O	Pédale
	06	O	O	Data Entry MSB
	07	O	O	Volume principal
	64	O	O	Pédale Etouffoir
	66	O	O	Pédale Tonale
	67	O	O	Pédale Douce
	96	O	O	Incrémentation
	97	O	O	Décrementation
	111	O	O	(1)
	112	O	O	(1)
Changement		O(0 - 127)	O (0 - 127)	
de Programme	N° réels	**********	(0 - 127)	
Système Exclusif		O	O	
Système Commun	Song. Pos.	X	X	
	Song. Sel.	O (0 - 127)	O (0 - 127)	
	Accord	X	X	
Système Temps réel	Horloge	O	O	
	Commandes	O	O	Start/Stop / Continue
Messages	Reset all contr.	O	O	
Auxiliaires	Local ON/OFF	O	O	
	All Notes OFF	O	O	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	O	

NOTES : **(1)** Changement de Contrôle réservé à GeneralMusic
(2) Pas transmis par le GWS 400

Mode 1 : **OMNI ON, POLY**
Mode 2 : **OMNI ON, MONO**
Mode 3 : **OMNI OFF, POLY**
Mode 4 : **OMNI OFF, MONO**
O: **Oui**
X : **Non**

REFERENCES TECHNIQUES MIDI
WS 2 MIDI Workstation V 1.10

1.1 DONNÉES TRANSMISES

9n	kk	00	Note off
9n	kk	vv	Note on
Bn	01	cc	Molette Modulation
Bn	06	cc	Entrée de Données MSB
Bn	07	cc	Volume Principal
Bn	40	cc	Pédale Damper (Etouffoir)
Bn	42	cc	Pédale Sostenuto (Tonale)
Bn	43	cc	Pédale Douce
Bn	60	cc	Incrémentation des données
Bn	61	cc	Décrementation des données
Bn	6F	cc	RÉSERVÉ GENERALMUSIC (Voir par. 3.1)
Bn	70	cc	RÉSERVÉ GENERALMUSIC (Voir par. 3.1)
Bn	79	00	Reset All Controllers
Bn	7B	cc	Local Control
Bn	7B	00	All notes off
Cn	pp		Program change
F3	ss		Song Select / Rhythm Select
F8			Timing Clock
FA			Start
FB			Continue
FC			Stop
FE			Active Sensing
FF			Reset
F0	2F xx xx ... F7		Système Exclusif (pour Dump MIDI)
F7			Fin de message Exclusif

1.2 DÉTAILS DES PARAMÈTRES TRANSMIS

n	=	Canal MIDI	(0 - F: programmable)
kK	=	Note	(21 - 108)
vv	=	Vélocité/Touche	(1 - 127)
pp	=	Programme	(1 - 127)
cc	=	Valeur du Contrôleur	(0 - 127 pour les contrôleurs continus; 0 = off, 127 = on pour les switches)
ss	=	Song	(0 - 1 - 2 - 3 = chain; 32 - 63 = song / patt; 64 - 95 = prog.styles; 96 -127 = int.styles)

2.1 DONNÉES RECONNUES

8n	kk	00	Note off
9n	kk	00	Note off
9n	kk	vv	Note on
Bn	01	cc	Molette Modulation
Bn	06	cc	Entrées de données MSB
Bn	07	cc	Volume Principal
Bn	40	cc	Pédale Damper (Etouffoir)
Bn	42	cc	Pédale Sostenuto (Tonale)
Bn	43	cc	Pédale Douce
Bn	60	cc	Incrémentation des Données
Bn	61	cc	Décrémentation des Données
Bn	6F	cc	RÉSERVÉ GENERALMUSIC (Voir par. 3.1)
Bn	70	cc	RÉSERVÉ GENERALMUSIC (Voir par. 3.1)
Bn	79	00	Reset All Controllers
Bn	7B	cc	Local Control
Bn	7B	00	All notes off
Cn	pp		Program change
F3	ss		Song Select / Rhythm Select
F8			Timing Clock
FA			Start
FB			Continue
FC			Stop
FE			Active Sensing
FF			Reset
F0	2F xx xx ... F7		Système Exclusif (pour Dump MIDI)
F7			Fin de message Exclusif

2.2 DÉTAILS DES PARAMÈTRES TRANSMIS

n	=	Canal MIDI	(0 - F: programmable)
kK	=	Note	(21 - 108)
vv	=	Vélocité/Touche	(1 - 127)
pp	=	Programme	(1 - 127)
cc	=	Valeur du Contrôleur	(0 - 127 pour les contrôleurs continus; 0 - 63 = off, 64 - 127 = on pour les switches)
ss	=	Song	(0 - 31 = chain; 32 - 63 = song / patt; 64 - 95 = prog.styles; 96 -127 = int.styles)

3.1 CONTROL CHANGE 6F - 70 RÉSERVÉ A GENERALMUSIC

Bn	6F	01	: BOUTON ESC
Bn	6F	02	: BOUTON ENT
Bn	6F	03	: BOUTON PAGE +
Bn	6F	04	: BOUTON PAGE -
Bn	6F	05	: BOUTON A
Bn	6F	06	: BOUTON B
Bn	6F	07	: BOUTON C
Bn	6F	08	: BOUTON D
Bn	6F	09	: BOUTON E
Bn	6F	0A	: BOUTON DISK
Bn	6F	0B	: BOUTON VOICE
Bn	6F	0C	: BOUTON GLOBAL
Bn	6F	0D	: BOUTON SPLIT
Bn	6F	0E	: BOUTON MIXER
Bn	6F	0F	: BOUTON EFF 1
Bn	6F	10	: BOUTON EFF 2
Bn	6F	11	: BOUTON MIDI
Bn	6F	12	: BOUTON STATUS
Bn	6F	13	: BOUTON MASTER

Bn	70	22/62	: Min chord select	Activé/Désactivé
Bn	70	23/63	: 7th chord select	Activé/Désactivé
Bn	70	00	: System restart	(Réception seulement)
Bn	70	01	: Section A voice On/Off	
Bn	70	02	: Section B voice On/Off	
Bn	70	03	: Section C voice On/Off	
Bn	70	04	: Section D voice On/Off	
Bn	70	05	: Section E voice On/Off	
Bn	70	06/46	: Style Rom	Activé/Désactivé
Bn	70	07/47	: Style Ram	Activé/Désactivé
Bn	70	08/48	: Song	Activé/Désactivé
Bn	70	09/49	: Chain	Activé/Désactivé
Bn	70	0A/4A	: Record	Activé/Désactivé
Bn	70	0B/4B	: Full Global	Activé/Désactivé
Bn	70	0C/4C	: Play Tracks	Activé/Désactivé
Bn	70	0D/4D	: Track Tempo	Activé/Désactivé
Bn	70	0E	: Track Tempo	Enregistrement activé
Bn	70	0F/4F	: Comm Chord	Activé/Désactivé
Bn	70	10	: Comm Chord	Enregistrement activé
Bn	70	11	: Intro request	
Bn	70	12	: Fill request	
Bn	70	13	: End request	
Bn	70	14	: Key Start request	
Bn	70	15/55	: Play Track A	Activé/Désactivé
Bn	70	16/56	: Play Track B	Activé/Désactivé
Bn	70	17/57	: Play Track C	Activé/Désactivé
Bn	70	18/58	: Play Track D	Activé/Désactivé
Bn	70	19/59	: Play Track E	Activé/Désactivé
Bn	70	1A	: Seq. Track A	Activé/Désactivé/Enreg.
Bn	70	1B	: Seq. Track B	Activé/Désactivé/Enreg.
Bn	70	1C	: Seq. Track C	Activé/Désactivé/Enreg.
Bn	70	1D	: Seq. Track D	Activé/Désactivé/Enreg.
Bn	70	1E	: Seq. Track E	Activé/Désactivé/Enreg.
Bn	70	1F/5F	: Global Up / Down	
Bn	70	20/60	: Seq. Punch	Activé/Désactivé

FEUILLE DE NOTES STYLES / PATTERNS

PROG. STYLE	SONG PATTERN
64	32 .....
65	33 .....
66	34 .....
67	35 .....
68	36 .....
60	37 .....
70	38 .....
71	39 .....
72	40 .....
73	41 .....
74	42 .....
75	43 .....
76	44 .....
77	45 .....
78	46 .....
79	47 .....
80	48 .....
81	49 .....
82	50 .....
83	51 .....
84	52 .....
85	53 .....
86	54 .....
87	55 .....
88	56 .....
89	57 .....
90	58 .....
91	59 .....
92	60 .....
93	61 .....
94	62 .....
95	63 .....

FEUILLE DE NOTES STYLES / PATTERNS

PROG. STYLE	SONG PATTERN
64	32 .....
65	33 .....
66	34 .....
67	35 .....
68	36 .....
60	37 .....
70	38 .....
71	39 .....
72	40 .....
73	41 .....
74	42 .....
75	43 .....
76	44 .....
77	45 .....
78	46 .....
79	47 .....
80	48 .....
81	49 .....
82	50 .....
83	51 .....
84	52 .....
85	53 .....
86	54 .....
87	55 .....
88	56 .....
89	57 .....
90	58 .....
91	59 .....
92	60 .....
93	61 .....
94	62 .....
95	63 .....