

Manuel de référence

Advanced Vector Synthesis
Wave Sequencing

AV Synthesis System

KORG

A PROPOS DE CE MANUEL DE REFERENCE

Le manuel de référence du Wavestation SR s'adresse à tous ceux qui ont lu le Guide de l'utilisateur ou qui ont déjà manipulé des synthétiseurs professionnels. Il va de soi qu'on ne lit pas un manuel de référence d'un bout à l'autre. Considérez-le donc comme un ouvrage de "secours" lorsque vous désirez obtenir plus d'informations à propos d'un message affiché à l'écran du Wavestation SR.

Le système de manipulation du Wavestation SR est organisé en 50 *pages d'écran*, qui sont, à leur tour, divisées en 11 *niveaux*. En vue d'une explication optimale, ce manuel décrit chaque page en détail et de façon alphabétique.

Chaque page est décrite en mentionnant le niveau auquel elle se trouve. Vous trouverez en outre une illustration de la page ainsi qu'une description des paramètres avec le sigle qui apparaît à l'écran et le nom complet.

Le Wavestation SR vous propose bon nombre de raccourcis (à savoir des combinaisons de touches à enfoncer) qui vous faciliteront la sélection du niveau ou de la banque désirés et l'entrée de valeurs. Ces combinaisons n'ont qu'une seule fonction et sont par conséquent toujours accessibles pour autant que le niveau en question permette de modifier des paramètres.

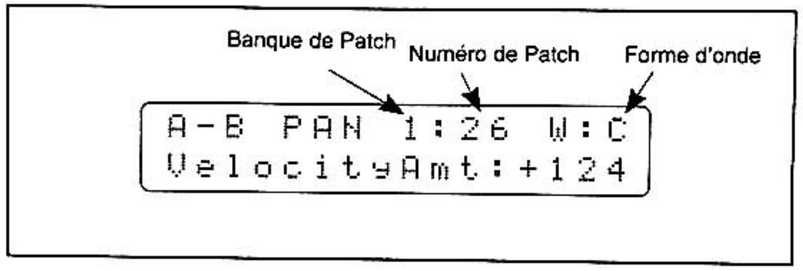
Combinaisons de touches

Enfoncer simultanément	Résultat
PAGE + et +1/YES	+ 10
PAGE – et –1/NO	– 10
EDIT et +1/YES	Valeur maximale
+1/YES et –1/NO	Valeur médiane
MIDI/GLOBAL et –1/NO	Valeur minimale
BANK et –1/NO	Parcours de la banque en sens inverse
PERF et BANK	Sélection de la page Demo Sequence
MIDI/GLOBAL et PAGE –	Retour au niveau précédent

A-B PAN

patch bus a-b pan

Niveau Edit Patch



Sur cette page vous avez accès à la modulation du panoramique, c.-à-d. de la position du son dans l'image stéréo. Le panoramique peut être modifié de deux façons: au moyen du toucher (Velocity) et du numéro de note MIDI.

La position Pan de départ se règle au moyen du paramètre FX Bus qui se trouve à la page EDT PERF. Afin d'avoir accès aux paramètres de la page A-B Pan, vous devez choisir BUS-A, BUS-B ou une des 99 valeurs intermédiaires (99/1...1/99). Si vous avez réglé le paramètre FX Bus sur PATCH, BUS - C, BUS - D, ou C + D, les modulateurs ne fonctionnent pas.

(Banque de Patch)

Indique la banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1 - 3 sont les banques RAM1 - RAM3, 4 - 11 sont les banques ROM4 - ROM11. C se rapporte à la carte (Card).

(Numéro de Patch)

0 - 34. Indique le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque de Patch ou un autre Patch, vous devez appeler la page Edit Performance (appuyez simultanément sur PAGE+ et EDIT). Le numéro du Patch sur cette page n'a qu'une fonction informative.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Vous pouvez soit la modifier soit sélectionner "All" (toutes les formes d'onde) au moyen des touches du curseur HAUT et BAS.

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patches basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

Mac - *Macro*

Les macros de panoramique vous permettent de programmer plusieurs effets utiles que vous pouvez ensuite modifier en cas de besoin. Dès que vous éditez les paramètres Pan après avoir chargé un Macro, sa dénomination est transformée en User.

Le fait de charger un Macro signifie que tous les réglages préalables sont effacés.

Les Macros Pan disponibles sont: OFF, KEYBOARD, VELOCITY et KEY&VELOCITY.

Velocity Amt - *Velocity Amount*

+/- 127. La valeur 0 signifie que le panoramique n'est pas fonction du toucher.

La valeur du toucher 1 (valeur minimale) placera la note à l'endroit attribué au paramètre FX Bus (voir la page EDT PERF). Plus la valeur est élevée, plus la note se déplacera dans une des directions décrite ci-après.

Des valeurs positives feront que les notes au toucher important se trouveront à droite dans l'image stéréo. Pour obtenir une distribution égale de gauche à droite, entrez la valeur 127 et sélectionnez BUS-A (FX Bus, Edit Performance).

Des valeurs négatives feront que les notes au toucher important se trouveront à gauche dans l'image stéréo. Pour obtenir une distribution égale de droite à gauche, entrez la valeur -127 et sélectionnez BUS-B (FX Bus, Edit Performance).

Keyboard Amt - *Keyboard Amount*

+/- 127. La valeur 0 signifie que le panoramique ne dépend pas des notes jouées. Ce paramètre se distingue du précédent par le fait qu'ici, la position stéréo des notes est fonction du numéro de note MIDI (à savoir de la hauteur des notes jouées) et non pas du toucher.

Lorsque vous désirez obtenir une distribution qui dépend de manière directe de la hauteur, attribuez la valeur 50/50 au paramètre FX Bus (page EDT PERF).

Les valeurs *Keyboard Amnt* positives placent les notes graves à gauche et les notes aiguës à droite.

Les valeurs *Keyboard Amnt* négatives placent les notes graves à droite et les notes aiguës à gauche.

Ce paramètre s'avère particulièrement utile pour des sonorités de piano ou de clavecin.

Autres moyens de régler et de moduler le panoramique

Pour régler et moduler le panoramique d'une autre façon, voyez:

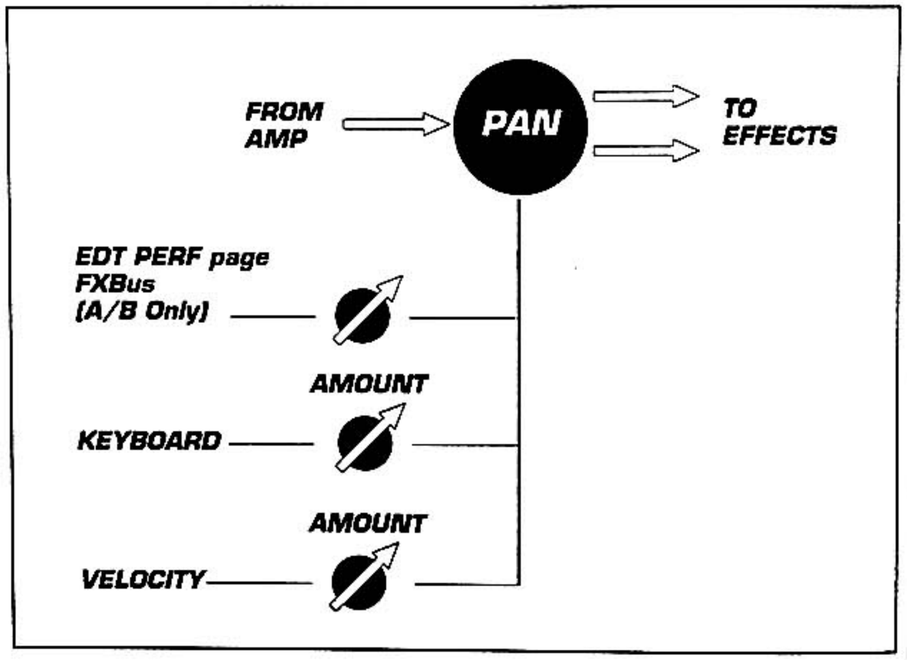
la page EDT PERF, FX Bus;

la page BUS ASN (Bus Assign);

la page FX MIX, Mix 3/4, les paramètres utilisant un routing parallèle;

l'effet Stereo Mod-Pan.

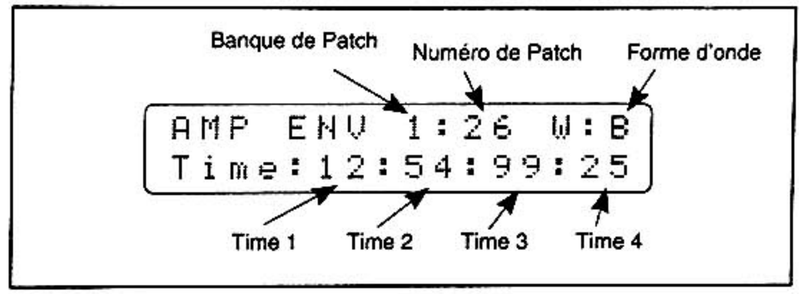
Schéma



AMP ENV

enveloppe d'amplitude

Niveau Edit Patch



L'amplificateur règle le volume de la Wave en tenant compte de l'enveloppe.

(Banque de Patch)

La banque du Patch que vous êtes en train d'éditer.

1 - 3 sont les mémoires RAM1 - RAM3, 4 - 11 sont les mémoires ROM4 - ROM11. C signifie Card.

(Numéro de Patch)

0 - 34. Indique le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque de Patch ou un autre Patch, vous devez appeler la page Edit Performance (appuyez simultanément sur PAGE+ et EDIT). Le numéro du Patch sur cette page n'a qu'une fonction informative.

W - *Forme d'onde*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Vous pouvez soit la modifier soit sélectionner "All" (toutes les formes d'onde) au moyen des touches du curseur HAUT et BAS.

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patches basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

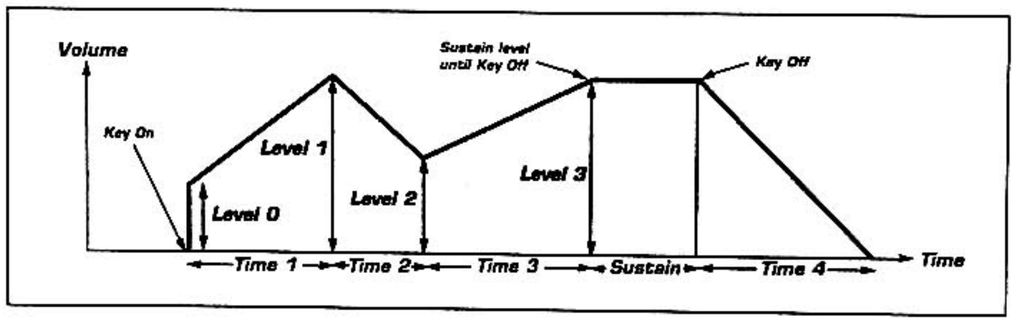
Mac - *Macro*

Les macros de l'enveloppe d'amplitude vous permettent de programmer plusieurs effets utiles que vous pouvez ensuite modifier en cas de besoin. Lorsque que vous éditez les paramètres Amp Env après avoir chargé un Macro, sa dénomination est transformée en User.

Le fait de charger un Macro signifie que tous les réglages préalables sont effacés.

Les Macros disponibles sont: DEFAULT, PIANO, ORGAN, ORGAN RELEAS(e), BRASS, STRING, CLAV, DRUM, RAMP, ON et OFF. Ce dernier peut vous aider à désactiver la ou les formes d'onde sélectionnées.

Enveloppe d'amplitude



Time - *Time 1 - 4*

0 - 99. La durée du segment de l'enveloppe. Les valeurs Time déterminent la vitesse de changement de volume (Level, voir plus bas). Plus les valeurs Time sont élevées, plus la transition sera lente.

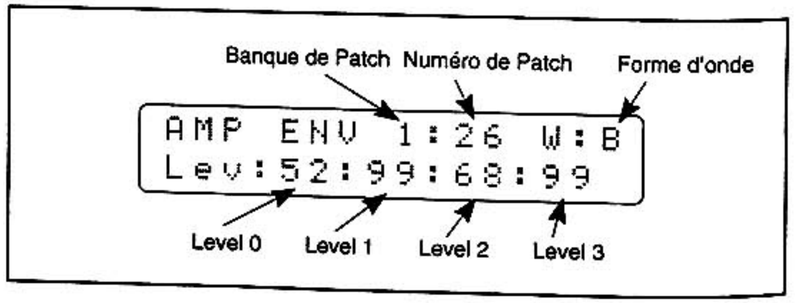
Time 1 se rapporte à l'attaque.

Time 2 se rapporte au temps de chute.

Time 3 se rapporte à la pente (Slope: la transition entre Level 2 et Level 3).

Time 4 se rapporte au Release.

Affichage Level, page Amp Env



Lev - *Level 0 - 3*

0 - 99. Voici les paramètres de volume de l'enveloppe au moyen desquels vous déterminez l'aspect de l'enveloppe.

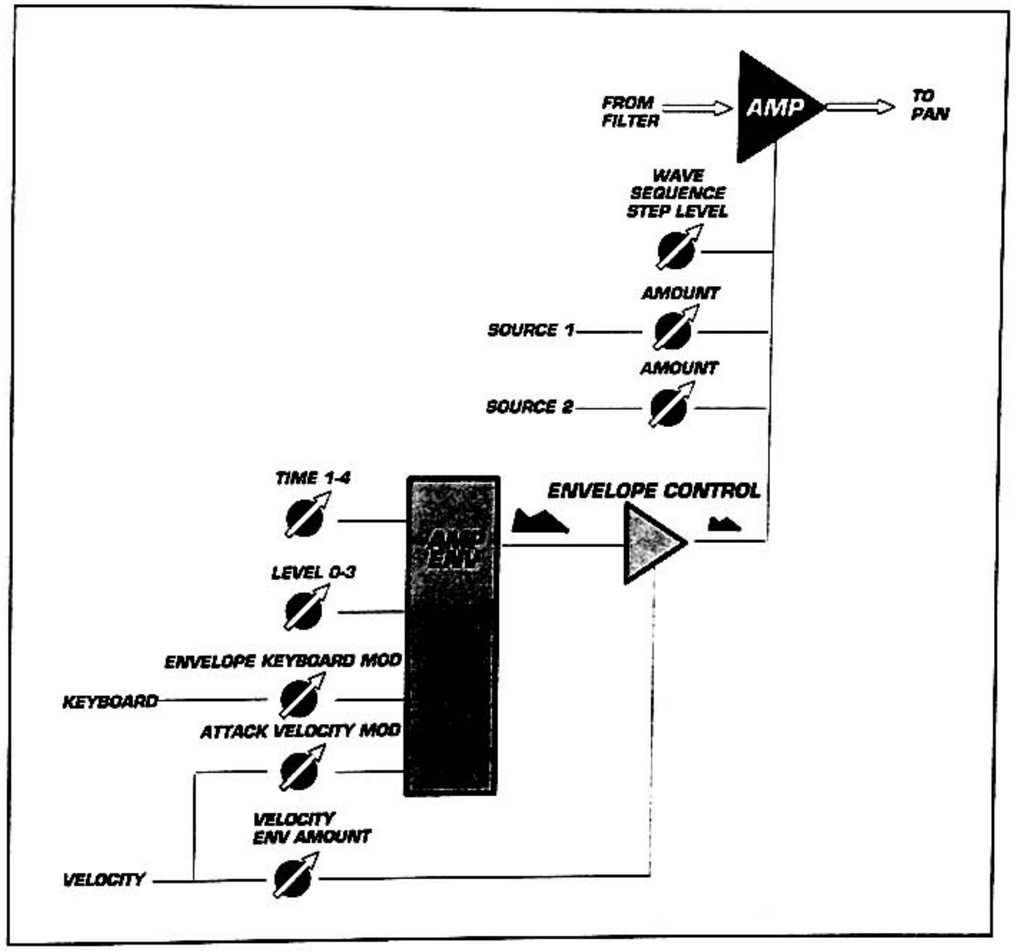
Level 0 est la valeur initiale au moment où vous enfoncez une touche.

Level 1 est le niveau de l'attaque.

Level 2 est le niveau du Decay.

Level 3 est le niveau du Sustain.

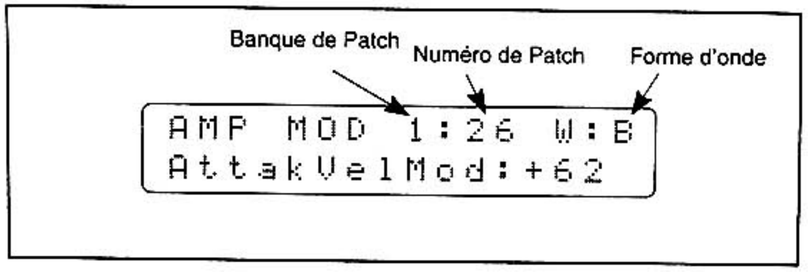
Schéma du bloc amplificateur



AMP MOD

modulation de l'amplitude

Niveau Edit Patch



Voyez les schémas de l'entrée AMP ENV.

(Banque de Patch)

Indique la banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1 - 3 sont les banques RAM1 - RAM3, 4 - 11 sont les banques ROM4 - ROM11. C se rapporte à la carte (Card).

(Numéro de Patch)

0 - 34. Indique le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque de Patch ou un autre Patch, vous devez appeler la page Edit Performance (appuyez simultanément sur PAGE+ et EDIT). Le numéro du Patch sur cette page n'a qu'une fonction informative.

W - *Forme d'onde*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Vous pouvez soit la modifier soit sélectionner "All" (toutes les formes d'onde) au moyen des touches du curseur HAUT et BAS.

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patches basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

VelEnv Amt - *Velocity Amount*

+/- 127. La valeur 0 signifie que le volume n'est pas fonction du toucher. Des valeurs positives feront que les notes au toucher important sonnent plus fort que les autres. Des valeurs négatives signifie que le volume des notes diminue lorsque les valeurs de toucher sont élevées.

En limitant la sensibilité au toucher, vous évitez des différences de niveau trop importantes. Ce paramètre peut donc faire office de "compresseur".

Src1/2 - *Source / Amount 1, 2*

Vous pouvez vous servir des sources de modulation de Patch habituelles, à savoir KEYBD (Linear Keyboard), CTRKB (Centered Keyboard), VEL (Linear Velocity), EXVEL (Exponential Velocity), LFO 1 et 2, ENV 1 (Enveloppe 1), AT (Aftertouch), AT+WH (Aftertouch + Mod Wheel), WHEEL, MIDI 1 et 2 ainsi que PEDAL.

Vous trouverez de plus amples informations sous la rubrique PATCH MACRO.

Chaque modulateur peut avoir son propre volume et agir de manière normale (+) ou inverse (–).

Pour obtenir un effet de trémolo, modulez l'amplitude avec un LFO.

AttakVelMod - *Attack Velocity Modulation*

+/- 127. Ce paramètre régit le degré d'influence que le toucher peut avoir sur la valeur Time 1 (l'attaque).

Des valeurs positives signifient que la valeur Time 1 sera plus brève lorsque vous jouez plus fort et plus longue lorsque vous jouez moins fort (la valeur minimale étant celle que vous avez affecté à Time 1). Des valeurs négatives signifient le contraire.

EnvKbdMod - *Envelope Keyboard Modulation*

+/- 127. Ce paramètre régit le degré d'influence que la hauteur des notes jouées peut avoir sur les valeurs Time 1 et 2.

Une valeur positive signifie que les notes aiguës seront plus brèves que les notes graves. Des valeurs négatives signifient le contraire.

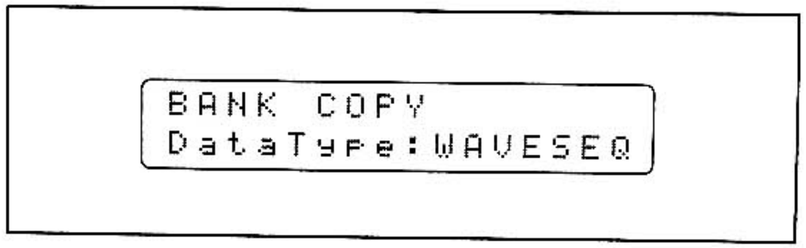
CURSEUR HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS vous permettent de sélectionner les formes d'onde dans l'ordre suivant: ALL, A, B, C, D, ALL...

BANK COPY

copie des données de banque

Niveau MIDI/Global



Cette page vous permet de transférer des ensembles de Performances, de Patches et de Wave Sequences de la carte vers la mémoire interne et vice versa.

ATTENTION: Pour sauvegarder une banque de mémoire complète (par exemple RAM1), vous devez choisir ALL (voir plus bas).

Frm - *From*

La banque qui contient les données à transférer. RAM 1 - 3, ROM 4 - 11 et CARD sont possibles.

To

La banque d'arrivée. RAM 1 - 3 et CARD sont possibles.

DataType

Le type de données qui seront transférées: PERF (Performances), PATCH, WAVESEQ (Wave Sequences) et ALL.

MOVE BANK?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES quand cette commande est sélectionnée, les données choisies sont copiées. De plus, toutes les références de la banque d'origine sont modifiées de façon à renvoyer à la banque d'arrivée (To).

Supposons que RAM1 contienne des Performances utilisant des Patches et des Wave Sequences de plusieurs banques. Si vous choisissez alors "ALL" (Data Type) et que vous transférez les données de la banque RAM1 vers la carte, toutes les références de Patch et de Wave Sequence de RAM1 sont transformées en Patches et Wave Sequences CARD (ce qui signifie que les Patches et Wave Sequences en question sont aussi copiés). Les références des autres banques restent cependant inchangées.

De cette façon vous pouvez charger les données de la carte dans un autre Wavestation SR, à condition toutefois que la banque de Performance contient vraiment toutes les données et références. Ainsi vous ne devez pas transférer les Patches ou Wave Sequences dans la banque RAM1 de l'autre Wavestation SR.

MOVE s'avère le plus utile lorsque vous vous servez de l'option ALL.

Si vous choisissez PERF (Data Type), les *références* de Patch sont aussi transformées de façon à indiquer la banque d'arrivée, seulement les données de Patch ne seront pas copiées.

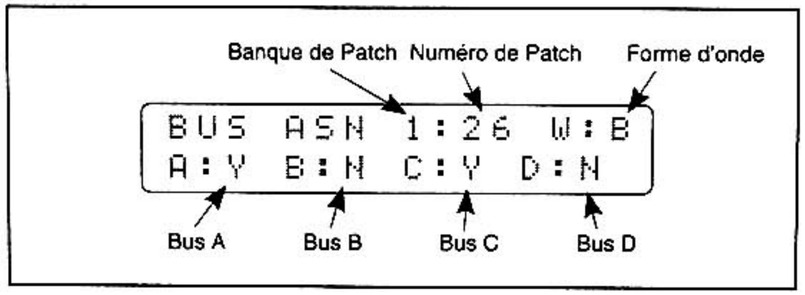
Ainsi, lorsque vous choisissez PERF et que vous transférez les données de RAM1 vers la carte: la carte contient déjà des données de Patch. Imaginons que le Patch nº33 de la carte s'appelle *Bubble*. Si une de Performances fait appel au Patch nº33 (*Blowhorn*) de la banque RAM1, cette référence sera transformé en Patch nº33 de la carte lors du transfert. Les données du Patch en question ne sont toutefois pas copiées, si bien que la Performance transférée fera appel au Patch *Bubble* au lieu de *Blowhorn*.

De même, le transfert de Patches effectue une modification des références aux Wave Sequences sans, pour autant, copier les données de Wave Sequence.

BUS ASN

patch bus assignment

Niveau Edit Patch



La section d'effets du Wavestation SR a quatre entrées, appelées "bus" – à savoir A, B, C et D. C'est à la page Effects Mix que vous sélectionnez la manière dont ces bus sont connectés aux 2 effets et aux 4 sorties (voir les schémas à la page suivante) En sélectionnant un "routing" en parallèle, vous dites au Wavestation SR que les bus A et B doivent être connectés à FX1 et aux sorties 1 et 2, alors que les bus C et D doivent être reliés à FX2 et aux sorties 3 et 4. Normalement, ces connexions sont effectuées au moyen du paramètre FX Bus (EDT PERF) afin d'opérer un choix pour le Part dans sa totalité. Si, par contre, vous attribuez l'option PART au paramètre FX Bus, les connexions dépendent des réglages effectués à la page BUS ASN.

Cette page vous permet d'établir des connexions séparées pour chaque Wave (forme d'onde) du Patch sélectionné, si bien que vous pouvez programmer des réglages tout à fait spectaculaires. Admettons que vous affectiez chaque forme d'onde d'un Patch à 2 ou 4 formes d'onde à un bus séparé. Vous pouvez alors en modifier le panoramique au moyen de l'enveloppe de mixage (Mix Env) ou du joystick (ou encore au moyen d'un code de contrôle MIDI que vous avez attribué au joystick à la page MIDI Remap). Ainsi, un Patch à 4 oscillateurs vous permet d'obtenir des effets quadriphoniques, ce qui est particulièrement intéressant pour des bruitages de film ou des application multimédia.

(Numéro de Patch et de banque)

Les numéros de banque et du Patch que vous êtes en train d'éditer sont affichés dans le coin supérieur gauche de l'écran. Comme d'habitude ils ont une fonction informative et ne peuvent donc pas être modifiés ici.

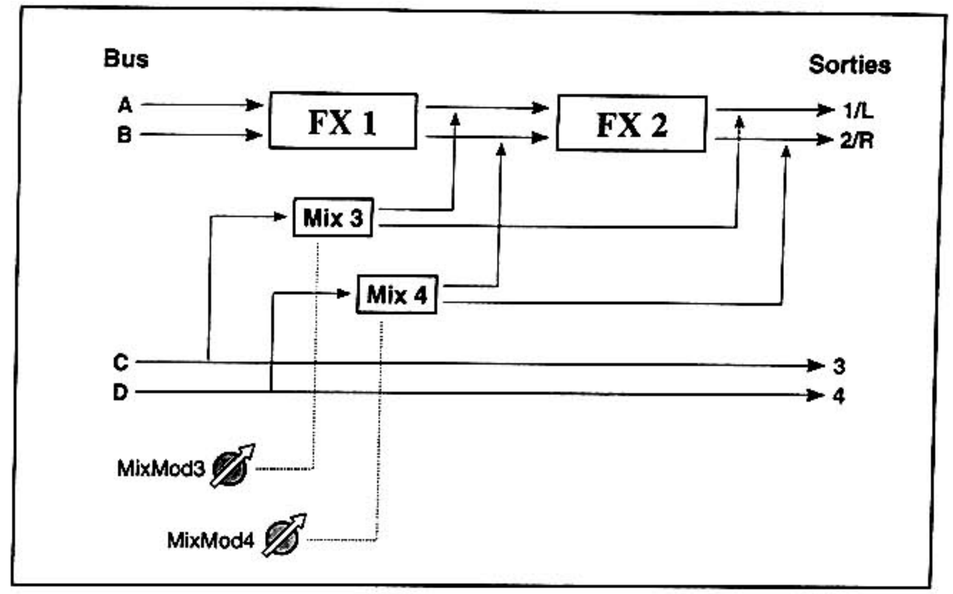
W - *Forme d'onde*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Vous pouvez soit en sélectionner une autre soit choisir "All" (toutes les formes d'onde) au moyen des touches du curseur HAUT et BAS.

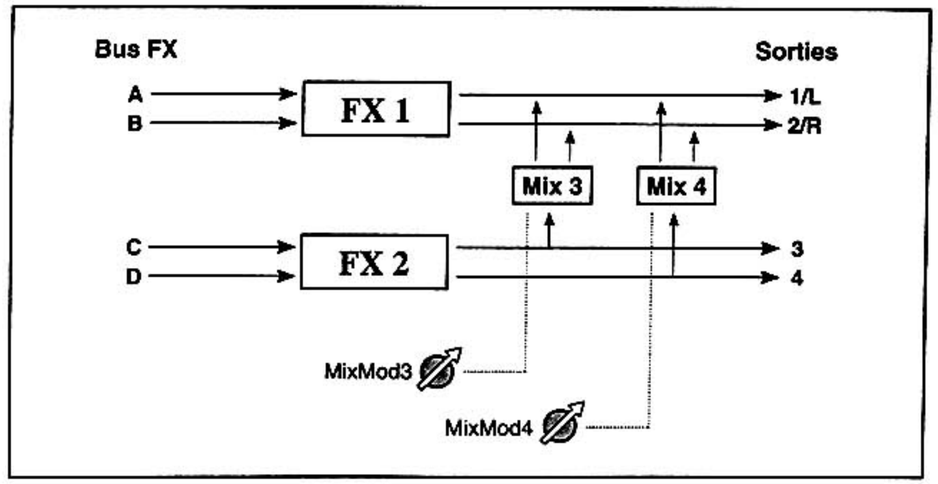
Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patch basés sur un seul oscillateur.

Connexion d'effets en série



Connexion d'effets en parallèle



Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

A, B, C, D - *FX Bus A, B, C, D*

Y (yes) signifie que la Wave est connectée à ce bus.

N (no) signifie que la Wave n'est pas connectée à ce bus.

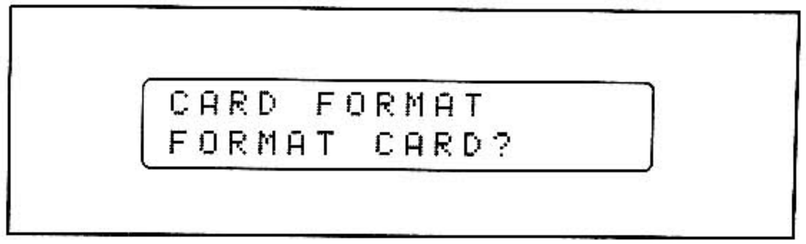
CURSEUR HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS vous permettent de sélectionner les formes d'onde dans l'ordre suivant: ALL, A, B, C, D, ALL...

CARD FORMAT

formatage de cartes RAM

Niveau Global



Toutes les cartes RAM doivent être formatés avant l'utilisation avec le Wavestation SR, à défaut de quoi vous ne pouvez pas y sauvegarder les données. Un carte formatée ne se distingue guère des banques RAM1~3 (sauf évidemment de par son support) et peut donc contenir jusqu'à 50 Performances, 35 Patches et 500 pas de Wave Sequence qui sont tous accessibles.

Lorsqu'au moment où vous connectez une carte RAM un des messages suivants s'affiche:

CARD IS NOT FORMATTED

KORG CARD FORMAT MISMATCH

vous avez intérêt à formater la carte.

Les cartes ROM ne peuvent pas être formatées.

Avant de formater une carte RAM, vous devez désactiver la protection physique de la carte (la gâchette PROTECT) ainsi que le paramètre Protect Card de la page GLOBAL.

Lorsque vous tentez de formater une carte ROM ou une carte RAM protégée, le Wavestation SR l'ignorera jusqu'au moment où vous la réinsérerez.

ATTENTION: Soyez prudent lors du formatage d'une carte dont le Wavestation SR vous a signalé l'incompatibilité de format. Il pourrait s'agir d'une carte contenant des données d'un instrument de la série M ou T que vous n'avez sans doute pas l'intention d'effacer!

FORMAT CARD?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, l'écran affichera la question "ARE YOU SURE?" Considérez-la comme un dernier avertissement que toutes les données qui résident éventuellement sur la carte seront effacées. Si vous réappuyez sur +1/YES, la carte sera formatée. Si, par contre, vous avez changé d'avis, appuyez plutôt sur -1/NO (ou toute autre touche) au moment où la question fatidique est affichée de manière à annuler le formatage sans endommager les données sur la carte.

Lorsque la carte ne présente aucun défaut, le message "CARD FORMATTED" s'affichera aussitôt la carte formatée. Ensuite, vous pouvez donner un nom à la carte (page NAME CARD qui apparaît automatiquement). Profitez des 16 positions pour donner un nom clair et univoque à la carte

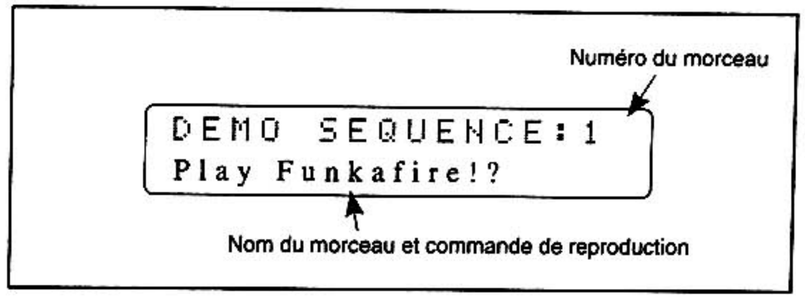
de façon à ce que vous sachiez tout de suite quelles données elle contient.

Si jamais le message "CARD FORMAT FAILED" s'affiche, cela peut vouloir dire que la carte est mal connectée. Insérez-la tout à fait et réessayez de la formater.

DEMO SEQUENCE

Reproduction de morceaux de démonstration

Niveau MIDI/GLOBAL



La page Demo Sequence vous permet d'enclencher la reproduction de la démo qui illustre les possibilité du Wavestation SR. Cette fonction peut en outre vous aider à vérifier les connexions de votre instrument ou à régler le volume.

Vous pouvez également sélectionner cette page en appuyant simultanément sur PERF et BANK. Ce raccourci est disponible sur toutes les pages du Wavestation SR.

(Numéro du morceau)

Choisissez le morceau que vous désirez écouter au moyen des touches du curseur HAUT et BAS. Le nom du morceau choisi est affiché sur la ligne inférieure de l'écran.

Play (Sequence Name)?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, le morceau choisi est joué. Une fois un morceau terminé, le Wavestation SR entamera automatiquement le suivant.

Lors de la reproduction d'un morceau, l'écran affiche le message "Any key to stop" ce qui signifie que vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour interrompre la reproduction.

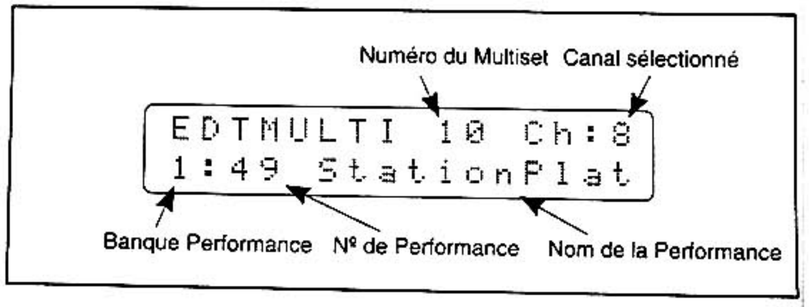
Curseur HAUT/BAS

Ces touches du curseur vous permettent de sélectionner le morceau que vous désirez écouter.

EDTMULTI

edit multiset

Niveau Edit Multiset



En mode MULTI, le Wavestation SR reçoit des commandes MIDI sur plusieurs canaux (utilisation multitimbrale). Aussi, chaque Performance peut être pilotée via son propre canal MIDI. La page MULTI EDIT sert à attribuer un canal MIDI aux Performances. Il est également possible d'ignorer certains canaux, si bien que vous pouvez les utiliser pour piloter d'autres instruments.

Chaque Performance peut avoir des réglages d'effets qui lui sont propres. Seulement, comme le mode MULTI permet d'utiliser 16 Performances à la fois, le Wavestation SR devrait tenir compte de 32 réglages d'effets différents, ce qui n'est pas possible. C'est pourquoi, chacun des 32 Multisets est muni de paramètres d'effets qui ne se distinguent guère des autres effets. Les options, les paramètres et le routing sont donc les mêmes.

Un Multiset sert à sélectionner un ensemble de Performances et de réglages d'effets. Comme il très facile de charger un autre Multiset, vous pouvez changer de réglages sans devoir tout reprogrammer. Il va de soi que vous pouvez appeler d'autres Multisets à l'aide d'un changement de programme, voire modifier le Multiset activé au moyen de commandes SysEx. En général, ces manipulations ne sont pas nécessaires puisque, en mode Multi, le Wavestation SR fonctionne comme 16 synthés individuels ayant *chacun* leur canal MIDI. Autrement dit: un Multiset peut vous éviter de devoir chercher les codes SysEx dans le manuel.

Les Multisets sont sauvegardés en mémoire interne (qui est alimentée par une pile) et peuvent être sauvés sous forme de Bulk SysEx.

(Nº de Multiset)

0 - 31. Indique le numéro du Multiset que vous avez activé. Pour changer de numéro, vous devez appeler la page MULTISET. Si le numéro apparaît ici, c'est pour vous indiquer quel Multiset vous êtes en train d'éditer.

Ch - *Canal sélectionné*

1 - 16. Un Multiset peut contenir des réglages de Performance, Level, FX Bus et On/Off séparés pour chaque canal MIDI. Le numéro de canal affiché indique le canal que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner un autre canal MIDI.

Vous pouvez faire en sorte à ce que le canal en question ne reçoive pas de données MIDI (dans ce cas, le mot "OFF" clignotera à l'endroit du numéro de canal). Pour ce faire, vous devez effectuer les réglages ad hoc pour le canal de base (Basic Channel) et le numéro de canal Multi/Mono ou sélectionner "OFF" pour le paramètre Play du canal en question.

(Banque de Performance)

La banque de la Performance affectée au canal MIDI sélectionné ici apparaît dans le coin inférieur gauche de l'affichage. 1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte". Vous pouvez sélectionner une banque au moyen des touches +1/YES et -1/NO, soit en appuyant sur la touche BANK.

(Nom et nº de Performance)

0 - 49. Voici le numéro de la Performance que vous avez affectée au canal MIDI sélectionné. Pour économiser de la place, l'écran ne vous donne que les 11 premiers caractères du nom de Performance.

Pour changer de Performance, il suffit de sélectionner le nom et le numéro de la Performance désirée et d'appuyer sur +1/YES ou –1/NO. Il est également possible de changer de Performance via MIDI (changement de programme).

Play - *Canal Multiset activé/désactivé*

ON signifie que le canal exécutera les données MIDI reçues.

OFF signifie que le canal est désactivé.

Ce paramètre vous permet de désactiver tous les canaux MIDI que vous avez attribués à d'autres instruments MIDI. Ces réglages peuvent être différents pour chaque Multiset (bien qu'un choix "définitif" puisse vous faciliter la vie au studio etc.). Pour opérer un choix plus durable vous devez limiter la réception des canaux MIDI à la page MIDI.

Lev - *Level*

0 - 127. Vous pouvez régler le volume de chaque canal afin d'arriver à la bonne balance des sonorités utilisées. Le paramètre Lev peut également être piloté au moyen de la commande de contrôle nº7 (MIDI Volume). De plus, lorsque vous modifiez la valeur de ce paramètre, le Wavestation envoie des commandes de contrôle nº7. A la rigueur, vous pourriez vous servir de cette dernière possibilité pour établir des mixages automatiques, enregistrés au moyen d'un séquenceur (bien que les réglages générés sur le séquenceur même (CC7) soient infiniment plus précis).

FX Bus - *Effects Bus*

Ce paramètre règle le panoramique et le routing d'effets de la Performance (et les effets contrôlent la sélection des sorties). Voir FX MIX pour de plus amples détails.

BUS-A se situe tout à fait à gauche.

BUS-B se situe tout à fait à droite.

99/1~ 1/99 sont les positions intermédiaires entre bus A et bus B.

BUS-C, C+D, BUS-D et ALL envoient la Performance au bus C, à C et D, au bus D, voire aux bus A, B, C et D. Ces réglages vous permettent d'isoler une Performance que vous pouvez alors traiter séparément (soit intérieurement soit au moyen d'effets externes). Voir aussi XX.

PERF signifie que les réglages du bus Part FX de la Performance sont utilisés.

Lorsque vous modifiez les réglages (entre BUS-A, 99/1~1/99 et BUS-B), le Wavestation SR envoie des messages de panoramique (changement de contrôle nº10). BUS-A correspond à la valeur MIDI Pan 0; BUS-B correspond à la valeur 127. Chaque canal répond en plus aux commandes de panoramique reçues d'un séquenceur ou de tout autre appareil MIDI.

Le panoramique dépend en outre des modulateurs sélectionnés à la page PAN ainsi que de l'effet Stereo Mod-Pan.

Xmit Multi Dump? - *Sauvegarde des Multisets via SysEx*

Lorsque vous appuyez sur +1/YES pendant que ce message est affiché, les paramètres des 32 Multisets sont envoyés sous formes de données SysEx et peuvent être enregistrés au moyen d'un séquenceur au d'un dispositif de sauvegarde de données SysEx (enregistreur de données MIDI etc.).

Notez que ces données ne contiennent pas les informations concernant les Patches, les Performances ou les données de Wave Sequence utilisées par les Multisets.

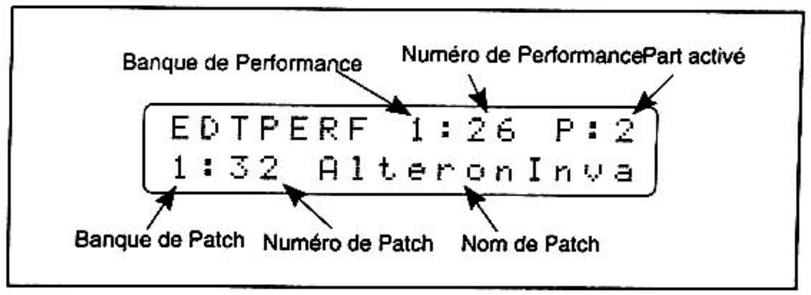
CURSEUR HAUT/BAS

Les touches du curseur servent à changer de canal Multiset. Le numéro du canal sélectionné apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage.

EDTPERF

edit performance

Niveau Edit Performance



Voir aussi le chapitre XX.

Les Performances ne sont pas des sonorités. Elles ne sont en fait que de références aux Patches à utiliser. Les Patches, quant à eux, contiennent toutes les données qui se rapportent au sonorités.

Les huit Parts des Performances contiennent un Patch. Les Parts servent à modifier les Patches. A cette fin, le Wavestation SR vous propose deux pages: ZONES et EDIT PERF (sans oublier les effets de la Performance).

Pour changer les sons de Performance, vous pouvez soit affecter d'autres Patches aux Parts, soit éditer les Patches.

Sans doute avez-vous deviné que les Parts sont extrêmement utiles. En effet, un Patch peut être remanié au sein d'un Part, ce qui vous évite de sauvegarder plusieurs versions légèrement différentes d'un même Patch.

(Performance)

0 - 49. La banque et le numéro de la Performance que vous êtes en train d'éditer. Servant de référence, ces données ne peuvent être changées sur cette page.

P - *Part sélectionné*

1 - 8. Une Performance se compose de 8 Parts. Vous pouvez appeler un autre Part au moyen des touches du curseur.

(Banque de Patch)

Le numéro de banque du patch que vous avez affecté au Part apparaît dans le coin inférieur gauche de l'affichage.1~3 signifie RAM1-RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº et nom de Patch)

--, 0 - 34. Le Patch que vous avez affecté au Part sélectionné.

Pour appeler un autre Patch, sélectionnez un autre nom ou un autre numéro et appuyez sur +1/YES ou -1/NO.

Lorsque vous n'avez pas besoin du Part sélectionné, appuyez sur +1/YES ou -1/NO jusqu'à ce que le message "--" apparaisse. Un tel Part ne peut pas être piloté.

Pour affecter un Patch à un Part non utilisé ("--"), appuyez sur +1/YES ou -1/NO jusqu'à ce que le numéro du Patch désiré soit affiché.

Part Volume

0 - 99. Volume du Part.

Delay

0 - 9999. Décalage entre le moment où la note est activée et le moment où elle sonne en millisecondes.

Transpose

+/- 24. Transposition par incréments de demi-tons.

Detune

+/- 49. accord du Part en cent; un cent équivaut à 1/100 de demi-ton.

FX Bus

Ce paramètre régit le routing du Patch aux effets (à leur tour, les effets régissent le choix des sorties audio). Voir FX MIX.

Les valeurs FX (Effects) Bus sont:

BUS-A, 99/1 ~ 1/99, BUS-B, BUS-C, C+D, BUS-D, ALL et PATCH.

Le panoramique dépend en outre des modulateurs sélectionnés à la page PAN ainsi que de l'effet Stereo Mod-Pan.

Lorsque vous sélectionnez PATCH, le Part utilise les réglages de bus que vous avez effectués sur la page BUS ASSIGNMENT. Lorsque vous attribuez chaque forme d'onde d'un Patch à 2 ou 4 formes d'onde à un autre bus, vous pouvez utiliser l'enveloppe de mixage ainsi que le joystick pour modifier le panoramique en temps réel.

Mode - *Voice Mode*

Le mode Voice régit la distribution des voix aux Parts et la manière dont les voix sont utilisées.

UNI LEGATO (Unison Legato) est un mode monophonique, ce qui signifie que vous ne pourrez jouer qu'une note à la fois. Lorsque vous jouez legato (c.-à-d. que vous liez les notes), les notes en question continuent (ce qui signifie que les enveloppes, au lieu de repartir à zéro, sont transférées d'une note à l'autre; ce mode ne convient donc pas pour des sons très brefs tels qu'un son de xylophone). Ce mode s'adapte particulièrement bien aux sons d'instruments à vent ou de synthétiseur analogique. Choisissez-le quand vous utilisez un contrôleur à vent MIDI.

Le mode UNI RETRIG (Unison Retrigger) est également monophonique, seulement les enveloppes recommencent à chaque note que vous jouez.

Le mode POLYPHONIC (polyphonique) signifie que vous pouvez jouer des accords. Le nombre de notes que vous pouvez jouer en même temps dépend du nombre de voix disponibles. POLYPHONIC est le mode que

vous utiliserez sans doute le plus souvent.

Key Priority

Ce message n'apparaît que lorsque vous avez sélectionné UNI LEGATO ou UNI RETRIG (où vous ne pouvez jouer qu'une note à la fois). Le paramètre Priority dit à la source sonore ce qu'elle doit faire lorsque vous enfoncez plus d'une touche.

LOW signifie que la note la plus basse sonnera.

HIGH signifie que la note la plus haute sonnera.

LAST signifie que vous entendrez la dernière note que vous avez jouée. Cette option semble être la plus logique.

Sustain

C'est grâce à ce paramètre que vous pouvez choisir si le Part doit ou non exécuter des commandes de Sustain (Hold, n°64). Lorsque vous avez programmé un sport de piano et de basse, ce paramètre vous permet de faire en sorte à ce que le piano exécute les messages Hold tandis que la basse n'en tient pas compte.

ON signifie que le Part exécute les commandes de Sustain reçues.

OFF signifie que le Part n'exécute pas les commandes de Sustain.

Scale

Ce paramètre régit l'intonation du Part.

Lorsque le curseur se trouve à l'endroit de ce paramètre et que vous appuyez sur EDIT, le Wavestation SR va au niveau EDIT SCALE.

EqTemp1 (Equal Temperament 1). Réglage par défaut et l'accord le plus couramment utilisé.

EqTemp2 (Equal Temperament 2). Ressemble à EqTemp1, mais contient des désaccords aléatoires qui se prêtent particulièrement bien aux sonorités d'instruments acoustiques.

Pure Major et Pure Minor. Produisent toutes deux une variation de l'accord juste.

User 1-12. Ces accords peuvent être modifiés. Certaines mémoires User contiennent déjà des réglages utiles.

A droite du nom de l'accord choisi se trouve le nom de la tonique. Cette valeur se rapporte à Pure Major, Pure Minor, et User uniquement.

Voir aussi la page SCALE.

Part Play

La présence de ce paramètre se justifie pour des raisons de compatibilité avec les fonctions de clavier maître du Wavestation A/D et d'autres modèles munis d'un clavier. Sur le Wavestation SR, vous avez intérêt à mettre ce paramètre sur BOTH.

LOCAL signifie que le Part sonnera normalement (sur le A/D et les modèles à clavier, le Part en question pilote les sons internes mais n'envoie pas de données MIDI).

MIDI (OFF) signifie que le Part en question ne sonnera pas (sur le A/D et

les modèles à clavier, le Part transmet ses données via MIDI uniquement).

BOTH signifie que le Part fonctionne normalement (sur le A/D et les modèles à clavier, le Part en question transmet ses données à la source sonore et via MIDI).

Solo Part?

La fonction Solo permet d'écouter le Part séparément. Lorsque vous appuyez sur +1/YES, le Part en question sera mis en mode solo. L'affichage retourne alors au paramètre Part si bien que vous voyez le nom du Part que vous entendez.

En mode solo, le numéro du Part est précédé de la mention "S" qui clignote. Lorsque vous sélectionnez un autre Part avec les touches du curseur HAUT et BAS, le nouveau Part sera placé en mode solo. Cela vous permet de vérifier les Parts qui font partie d'une Performance.

Pour désactiver le mode solo, retournez à ce paramètre (l'affichage vous demande alors s'il faut désactiver la fonction solo ("Un-Solo Part?"). Appuyez alors sur +1/YES. La fonction solo est en outre désactivée quand vous retournez à un niveau plus élevé, tel que PERF ou MULTI.

Init Part? - *Initialize Part*

En initialisant un Part, vous sélectionnez la position de départ de ses paramètres. Cela vous permet de recommencer la programmation à partir de zéro. Notez cependant que vous effacez uniquement les paramètres Part (Level, Delay et l'attribution du Patch). Les paramètres du Patch que vous avez affectée au Part en question restent inchangés.

Lorsque vous appuyez sur +1/YES l'affichage vous demande si vous en êtes certain ("Are you sure?"). Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton pour initialiser le Part; pour annuler cette opération, il vous suffit d'appuyer sur n'importe quel autre bouton.

Init Perf? - *Initialize Performance*

Cette commande initialise tous les 8 Parts d'une Performance. L'effet de cette opération équivaut à l'initialisation individuelle des 8 Parts.

Lorsque vous appuyez sur +1/YES l'affichage vous demande si vous en êtes certain ("Are you sure?"). Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton pour initialiser la Performance; pour annuler cette opération, il vous suffit d'appuyer sur n'importe quel autre bouton.

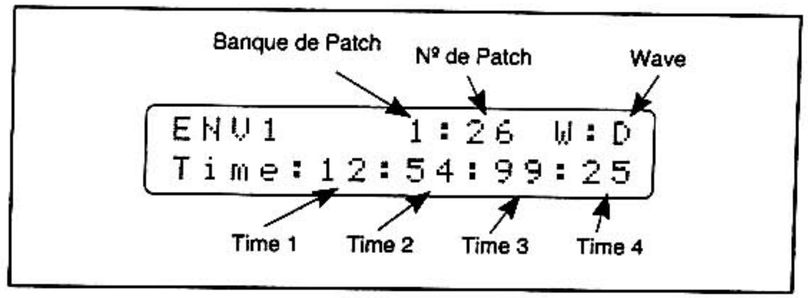
CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur servent à changer de Part. Le numéro du Part sélectionné apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage.

ENV1

envelope 1

Niveau Edit Patch



ENV 1 peut servir de source de modulation à bon nombre de paramètres du Wavestation SR. L'enveloppe ressemble à AMP ENV à l'exception de Level 4 qui est réglable (au lieu d'égal à zéro).

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch vous devez appeler la page Edit Performance (comme il s'agit du niveau supérieur de la page actuelle, il suffit d'enfoncer simultanément EDIT et PAGE+). Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner une autre forme d'onde ou "All".

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patch basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement

(Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

Time - *Time 1 - 4*

0 - 99. La durée du segment de l'enveloppe. Les valeurs Time déterminent la vitesse de changement de volume (Level, voir plus bas). Plus les valeurs Time sont élevées, plus la transition sera lente.

Time 1 se rapporte à l'attaque.

Time 2 se rapporte au temps de chute.

Time 3 se rapporte à la pente (Slope: la transition entre Level 2 et Level 3).

Time 4 se rapporte au Release.

L - *Levels 0 - 4*

0 - 99. Voici les paramètres de volume de l'enveloppe au moyen desquels vous déterminez l'aspect de l'enveloppe.

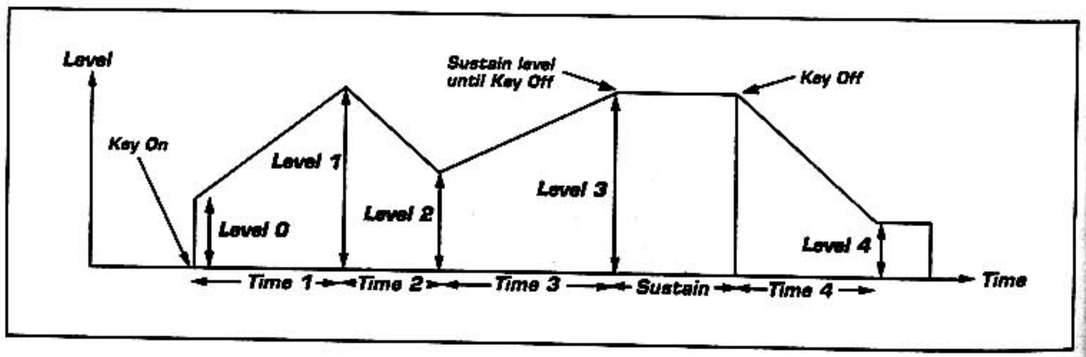
Level 0 est la valeur initiale au moment où vous enfoncez une touche.

Level 1 est le niveau de l'attaque.

Level 2 est le niveau du temps de chute.

Level 3 est le niveau du Sustain.

Level 4 est le niveau du Release. L'enveloppe 1 n'est donc pas identique à Amp Env puisqu'ici Level 4 est réglable (ce qui n'est pas le cas de Amp Env). Autrement dit, Level 4 ne doit pas être égal à zéro.



Mac - *Macro*

Les Macros ENV 1 permettent de programmer plusieurs effets instantanément et de les modifier par la suite. Lorsque vous éditez les paramètres d'ENV 1 après avoir utilisé un Macro, la dénomination se transforme en User.

Notez que le fait d'appeler un Macro signifie que les réglages des paramètres sont modifiés.

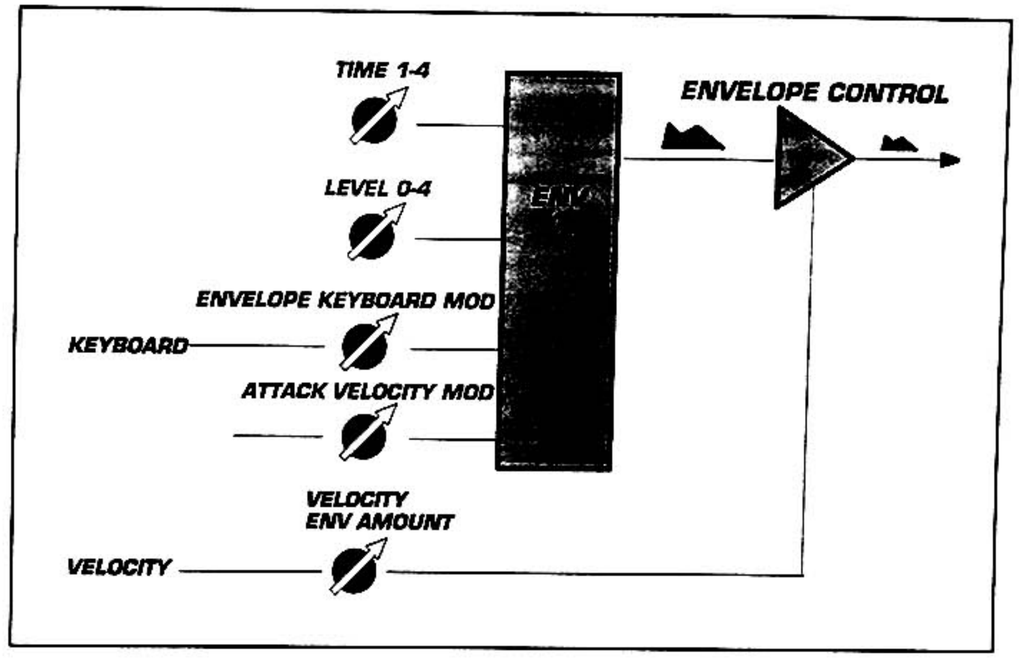
Les macros Envelope 1 disponibles sont: DEFAULT, PIANO, ORGAN, ORGAN RELEAS(e), BRASS, STRING, CLAV, DRUM, RAMP, ON et OFF.

CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS servent à sélectionner une autre forme d'onde (dont le sigle apparaît dans le coin supérieur droit de l'afficha-

ge): ALL, A, B, C, D, ALL...

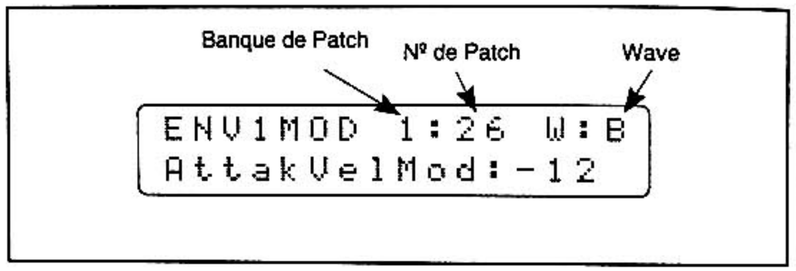
Schéma de Envelope 1



ENV1 MOD

envelope 1 modulation

Niveau Edit Patch



Cette page régit la modulation de ENV1. Vous pouvez vous servir du toucher (velocity) pour modifier la vitesse de l'attaque et/ou le volume de l'enveloppe. De plus, T2 et T4 peuvent être modifiés par le numéro de note reçu (pondération du clavier). Voir aussi ENV1.

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch, vous devez appeler la page Edit Performance (comme il s'agit du niveau supérieur de la page actuelle, il suffit d'enfoncer simultanément EDIT et PAGE+). Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner une autre forme d'onde ou "All".

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patch basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement

(Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

AtackVelAmt - *Attack Velocity Modulation Amount*

+/- 127. Ce paramètre régit le degré d'influence que le toucher peut avoir sur la valeur Time 1 (l'attaque).

Des valeurs positives signifient que la valeur Time 1 sera plus brève lorsque vous jouez plus fort et plus longue lorsque vous jouez moins fort (la valeur minimale étant celle que vous avez affecté à Time 1). Des valeurs négatives signifient le contraire.

VelEnvAmt - *Velocity Env Modulation Amount*

+/- 127. La valeur 0 signifie que le volume n'est pas fonction du toucher. Lorsque ENV1 module le filtre, ce paramètre influence la brillance du son.

Des valeurs positives feront que les notes au toucher important sonnent plus fort que les autres. Des valeurs négatives signifie que le volume des notes diminue lorsque les valeurs de toucher sont élevées.

En limitant la sensibilité au toucher, vous évitez des différences de niveau trop importantes. Ce paramètre peut donc faire office de "compresseur".

EnvKeyMod - *Envelope Keyboard Modulation Amount*

+/- 127. L'influence que le numéro de note MIDI peut avoir sur Time 2 et Time 4.

Des valeurs positives signifient que les notes aiguës ont une enveloppe plus rapide que les notes graves. Des valeurs négatives signifient le contraire.

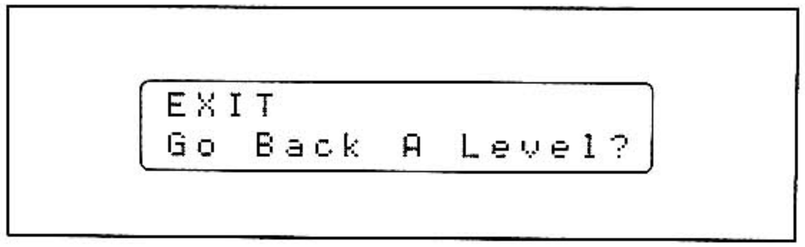
CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS servent à sélectionner une autre forme d'onde (dont le sigle apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage): ALL, A, B, C, D, ALL...

EXIT

retour au niveau précédent

Niveaux Edit Multiset, Edit Performance, Edit Effects, Edit Patch, Edit Scale, Edit Wave Sequence et Write



Cette page est la dernière des niveaux Write et Edit. Elle vous permet de retourner au niveau supérieur. Ainsi, elle vous permet de retourner du niveau Edit Patch au niveau Edit Performance.

Vous pouvez en outre utiliser la combinaison EXIT (MIDI/GLOBAL et PAGE-) sur n'importe quelle page.

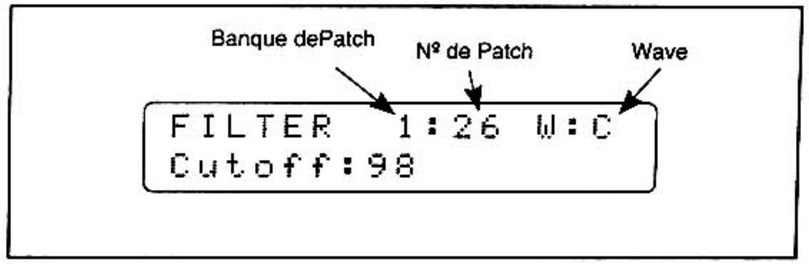
Go Back A Level?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, vous retournez au niveau supérieur.

FILTER

patch filter

Niveau Edit Patch



Ce filtre passe-bas classique avec une pente de 24 db/octave vous aide à déterminer le timbre d'un Patch et à le modifier au moyen d'une enveloppe ou d'un contrôleur programmé.

Sans doute utiliserez-vous le plus souvent ENV1 comme modulateur principal (Source 1) du filtre.

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch vous devez appeler la page Edit Performance (comme il s'agit du niveau supérieur de la page actuelle, il suffit d'enfoncer simultanément EDIT et PAGE+). Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner une autre forme d'onde ou "All" (toutes les formes d'onde).

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patch basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sé-

lectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

Cutoff - *Initial Cutoff*

0 - 99. La coupure du filtre est un des ingrédients de base de la synthèse soustractive.

Plus la valeur est grande, plusle nombre de fréquences filtrées est petit, ce qui fait que le timbre devient plus brilliant.

Exciter - *Exciter Amount*

0 - 99. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus les fréquences élevées sont mis en évidence.

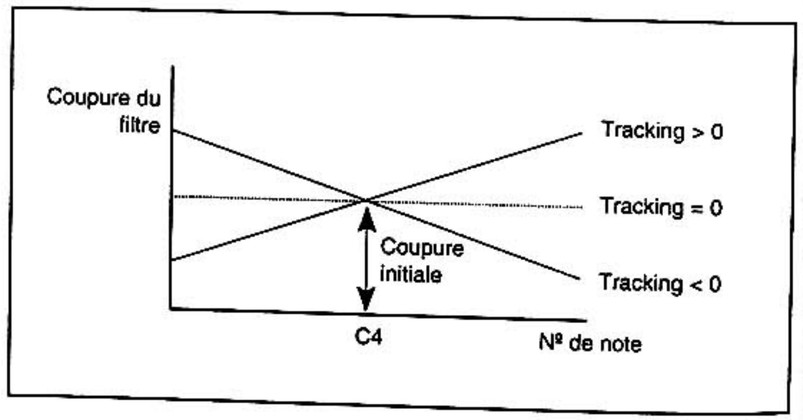
Kbd Track - *Keyboard Tracking*

+/- 127. La fréquence de coupure du filtre peut être fonction de la hauteur des notes que vous jouez (plus précisément du numéro de note MIDI).

Des valeurs positives signifient que les aiguës sont plus brillantes que les notes graves. Ce réglage se prête particulièrement bien aux sons de solo.

Si, par contre, vous voulez simuler des sonorités acoustiques, vous avez intérêt à attribuer une valeur négative à ce paramètre. De cette manière, les graves seront plus brillantes que les aiguës, comme c'est les cas "dans la nature".

Le paramètre Kbd Track a comme point mort la note C4. (Vous obtenez le même effet en choisissant CENTERED KEYBOARD comme source de modulation.)



Src 1/2 - *Filter Modulation Source / Amount 1, 2*

Souvent, ENV1 sera utilisée comme une des sources de modulation du filtre. Il en existe cependant d'autres qui font partie des sources de modulation disponibles pour les Patches, telles KEYBD (clavier linéaire), CTRKB (clavier centré), VEL (dynamique linéaire), EXVEL (dynamique exponentielle), LFO 1 et 2, AT (aftertouch), AT+WH (Aftertouch + molette de modulation), WHEEL, MIDI 1 et 2 ainsi que PEDAL.

Voir aussi la page PATCH MACRO pour une description plus détaillée des modulateurs.

Chaque modulateur a son propre paramètre de niveau et peut agir normalement ou de façon inversée (+/- 127).

Macro

Les Macros Filter permettent de programmer plusieurs effets instantanément et de les modifier par la suite. Lorsque vous éditez les paramètres du filtre après avoir utilisé un Macro, la dénommination se transforme en User.

Notez que le fait d'appeler un Macro signifie que les réglages des paramètres sont modifiés.

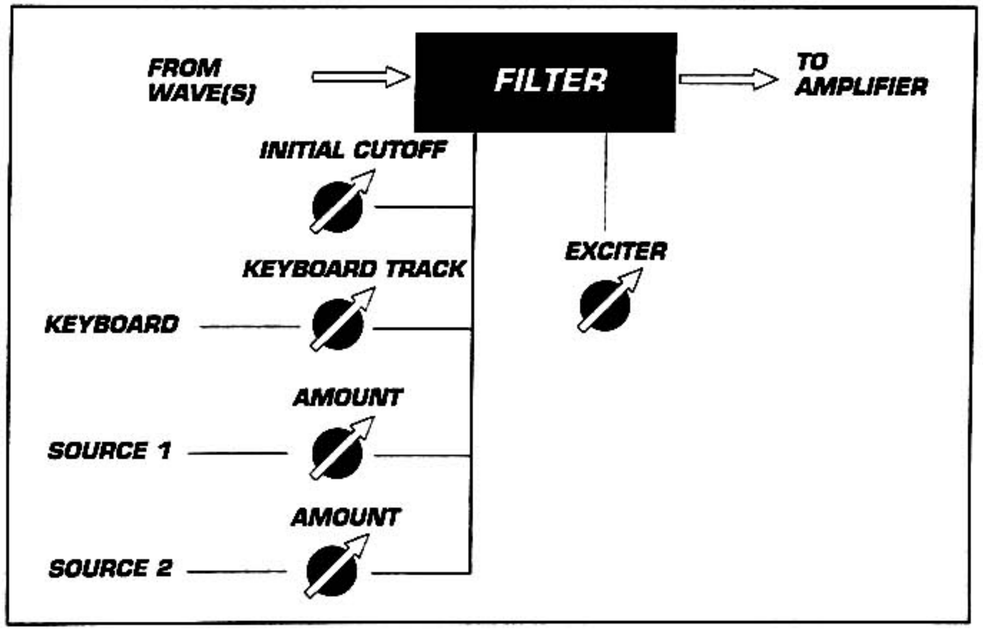
La majorité des macros contiennent des routings de modulation (comme par exemple LFO1 qui sert de Source1). Comme les Macros Filter n'affectent que les paramètres de la page Filter, les paramètres de la source de modulation doivent être programmés séparément afin d'obtenir l'effet désiré.

Les Macros Filter disponibles sont BYPASS, LOWPASS, LOWPAS(s)/LFO et AT SWEEP.

CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS servent à sélectionner une autre forme d'onde (dont le sigle apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage): ALL, A, B, C, D, ALL...

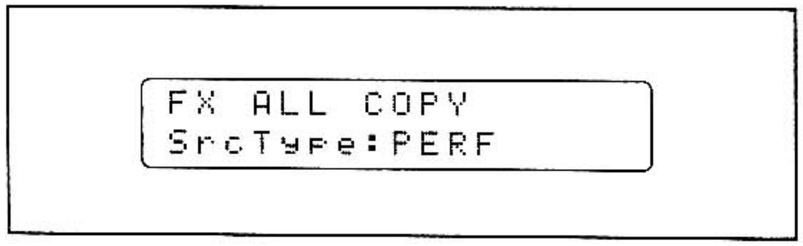
Schéma du filtre



FX ALL COPY

copy fx1, fx2 et fx mix

Niveaux Edit Performance et Edit Multiset

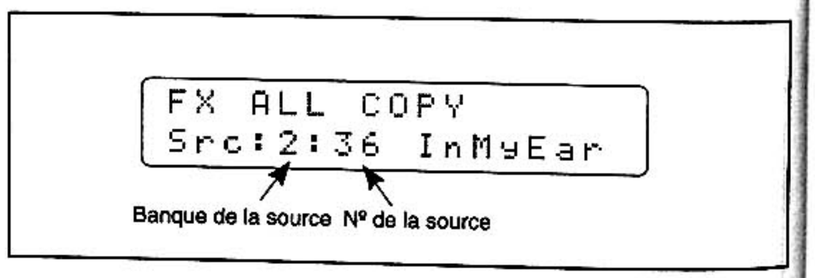


Cette fonction vous permet de copier tous les paramètres d'effets d'une Performance vers un Multiset et vice versa.Il s'agit plus précisément du choix opéré pour FX1 et FX2 (et de leurs paramètres), du routing et des paramètres Mix.

REMARQUE: Les effets d'une Performance ne peuvent êtres édités qu'en mode PERF et les paramètres d'un Multiset ne peuvent être édités qu'en mode MULTI. Aussi les pages du niveau Edit Performances n'apparaissent pas

SrcType - *Source Type*

Vous pouvez copier les effets d'une Performance ou d'un Multiset. Le Src Type choisi par défaut est celui du mode Playdans lequel vous vous trouvez actuellement.



Src - *banque et numéro de départ*

C'est ici que vous pouvez choisir la banque et le numéro de la Performance ou le numéro du Multiset dont vous désirez copier les paramètres d'effet. Lorsque vous sélectionnez un Multiset, son numéro est précédé de la mention "Ms".

La source choisie par défaut est la Performance ou le Multiset que vous avez appelé.

Appuyez sur +1/YES ou –1/NO ou sur une touche Bank pour sélectionner une autre banque.

Dst - *banque et numéro d'arrivée*

C'est ici que vous entrez le numéro (et la banque) du Multiset ou de la Performance de destination. Contrairement au paramètre Src, vous ne pouvez pas choisir un autre type de mémoire. Ainsi, le choix du type dépend du mode Play (Performance ou Multiset) dans lequel vous vous trouvez actuellement.

Appuyez sur +1/YES ou –1/NO ou sur une touche Bank pour sélectionner une autre banque.

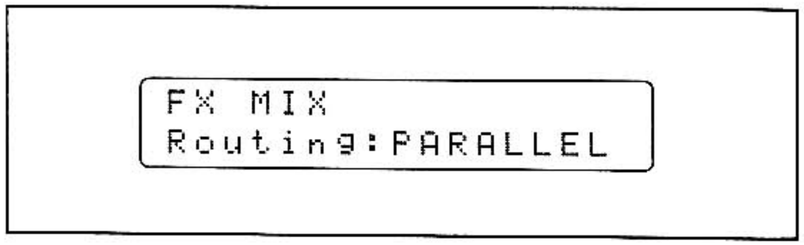
COPY ALL FX?

Lorsque cette question apparaît, vous devez appuyer sur +1/YES pour copier les paramètres choisis.

FX MIX

effects mix

Niveaux Edit Performance et Edit Multiset



La page FX MIX vous donne accès à tous les réglages de routing des effets d'une Performance ou d'un Multiset.

(Performance/Multiset)

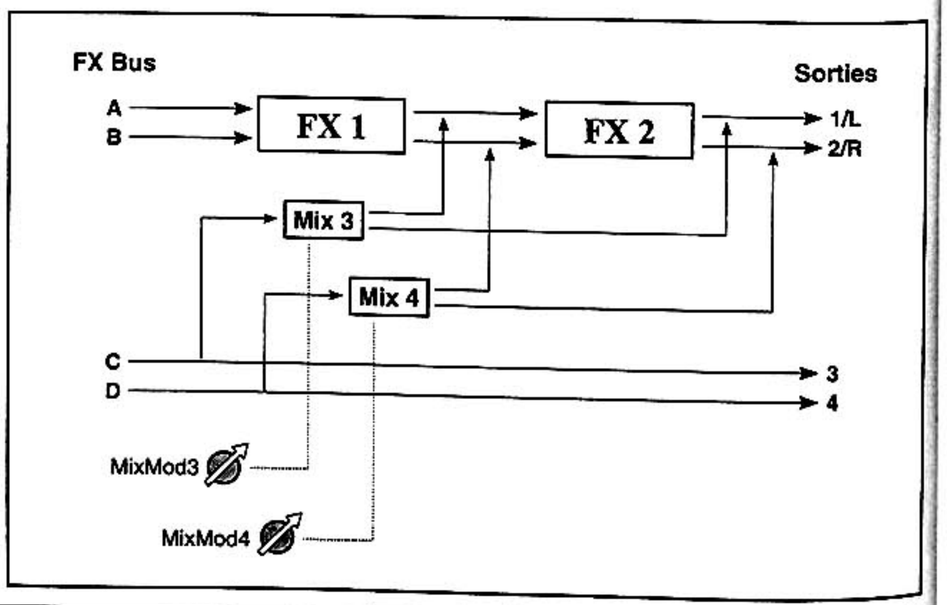
Indique le numéro de la Performance ou du Multiset dont vous pouvez éditer les paramètres d'effets. Vous ne pouvez cependant pas appeler une autre Performance ou un autre Multiset

Routing

Le paramètre Routing vous permet de connecter les effets de deux façons: en série ou en parallèle. Cette connexion peut être modifiée à la page FX SELECT.

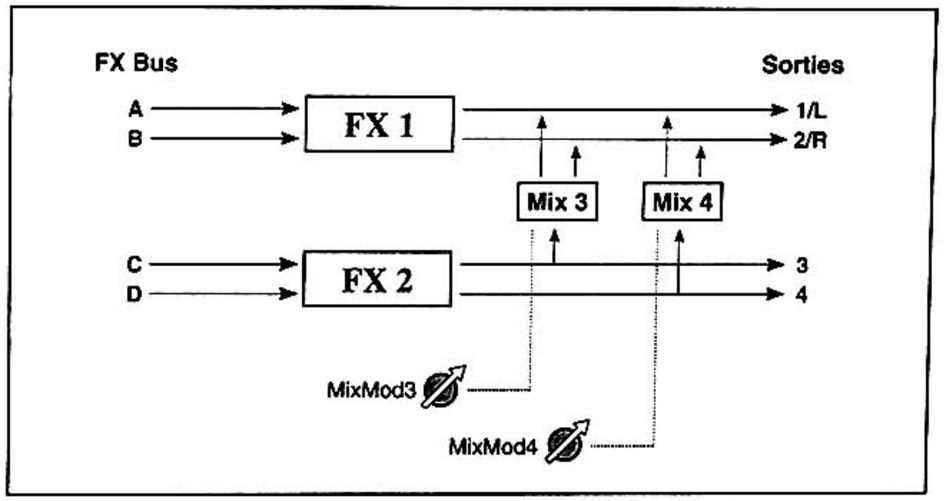
SERIES signifie que la sortie de FX1 est reliée à l'entrée de FX2 si bien que vous obtenez un effet combiné (par exemple et réverb).

Connexion SERIES



PARALLEL signifie que FX1 et FX2 peuvent être utilisés séparément pour obtenir deux effets distincts (par exemple distorsion pour la partie gauche du clavier et delay pour la partie droite).

Connexion PARALLEL



Mix 3/4

Bien que les connexions Series et Parallel soient toutes deux munies de paramètres Mix 3/4, le fonctionnement de ces derniers diffère selon le routing sélectionné. Dans les deux cas, Mix 3 et 4 régissent le niveau de mixage initial qui peut ensuite être modulé au moyen de Mod 3/4.

REMARQUE: Lorsque vous utilisez les effets Stereo Vocoder, le paramètre Effects Mix a une autre fonction. Voir aussi la description de l'effet Stereo Vocoder-delay dans ce manuel de référence.

Series Mix 3/4

Les bus C et D de la connexion en série sont toujours reliés aux sorties 3 et 4. Grâce à Mix 3/4, vous pouvez les connecter à FX2 ou directement aux sorties principales 1/L et 2/R. Ce choix peut s'opérer individuellement pour C et D. Notez toutefois que Mix 3 se rapporte au bus C et Mix 4 au bus D.

OFF signifie que le signal passe directement à la sortie 3 (bus C) ou 4 (bus D) en contournant FX2. Aussi, le signal des bus C et D ne sort pas par les sorties principales 1/L et 2/R. Choissisez cette connexion lorsque vous désirez traiter les signaux des bus C et D avec des effets externes.

DRY signifie que le signal est relié aux sorties principales en contournant FX2. Dans ce cas, le bus C est relié à la sortie 1/L et le bus D à la sortie 2/ R.

9/1~1/9 signifient que le signal passe par FX2 et aux sorties principales. Le premier chiffre de la fraction indique le volume du signal qui est envoyé aux sorties principales et le second chiffre indique le volume du signal qui traverse FX2. Ainsi, vous pouvez opérer un mélange (original/ traité) additionnel pour les bus C et D.

WET est le réglage par défaut qui signifie que le signal traverse d'abord FX2 avant d'être envoyé aux sorties principales.

La connexion Series et Mix 3/4 vous permettent de programmer des effets

très élaborés. Ainsi vous pouvez envoyer deux sons à la même réverb en programmant toutefois une balance original/traité différente, voire relier un son tant au chorus qu'à la réverb tandis que le deuxième ne passe que par la réverb.

Parallel Mix 3/4

En mode Parallel les bus C et D sont toujours envoyés à FX2 pour ensuite passer aux sorties 3 et 4. Grâce à Mix 3/4, la sortie de FX2 peut être connectée aux sorties principales avec un réglage de panoramique individuel pour les deux canaux. Mix 3 contrôle le canal gauche de FX2 et Mix 4 le canal droit.

OFF signifie que FX2 est directement connecté aux sorties 3 (gauche) et 4 (droite) en contournant les sorties principales 1/L et 2/R.

LEFT signifie que la sortie gauche de FX2 est reliée à 1/L. C'est le réglage par défaut pour Mix 3.

9/1~1/9 déterminent la position de la sortie de FX2 dans l'image stéréo.

RIGHT signifie que la sortie droite de FX2 est reliée à 2/R. C'est le réglage par défaut pour Mix 4.

Vous pouvez utiliser Parallel Mix 3 et 4 pour des effets dynamiques de panoramique et pour isoler les bus C et D du mixage principal.

Mod 3/4

Les paramètres Mod permettent un contrôle dynamique des effets. Prenons l'exemple d'une molette ou d'une pédale (ou simplement d'un numéro de contrôle) servant à modifier l'intensité de la réverb ou du flanger.

Mod 3 et 4 servent à sélectionner un contrôleur pour modifier le volume initial de Mix 3 et 4. Il s'agit des contrôleurs suivants:

SOURCE	DESCRIPTION
NONE	Mix 3 et 4 ne peuvent pas être modulés.
WHEEL	Molette de modulation (nº1).
AT	Contrairement à la matrice de modulation d'un Patch, il s'agit de l'aftertouch de canal (comme les effets sont les même pour toutes les notes, la modulation à l'aide de l'aftertouch polyphonique serait pour le moins biscornu).
VEL	C'est chaque fois la dernière valeur de toucher reçue qui détermine le volume. La valeur ainsi obtenue reste en vigueur jusqu'à la réception d'une nouvelle valeur detoucher.
KEY	Fonctionne de manière analogue à VEL: ici c'est le numéro de note le plus élevé qui détermine la valeur. Cette valeur restera en vigueur jusqu'à la réception d'un nouveau numéro de note.
ENV	La valeur combinée de toutes les enveloppes d'amplitude qui sont actuellement utilisées.
KEYDN	Cette option vous permet d'obtenir des effet "gate" ou d'augmenter le volume de la réverb ou du delay à l'aide du relâchement des touches. Tant que vous maintenez une touche enfoncée, la valeur de modulation maximale est de mise. Dès que vous relâchez les touches, la modulation s'arrête.
FXSW	Voici le commutateur d'effet que vous pouvez affecter à un numéro de contrôle (à la page MIDI Remap, le numéro par défaut étant le 12). Vous avez intérêt à utiliser un commutateur au pied pour piloter ce paramètre. En activant le commutateur, vous obtenez la valeur de modulation maximale et lorsque vous le relâchez, il n'y a plus de modulation.
FXTOG	Comme FXSW, FXTOG est destiné à être piloté au moyen d'un commutateur. FXTOG fonctionne toutefois autrement: lorsque vous appuyez une fois sur le commutateur, vous sélectionnez la valeur de modulation maximale. Ce n'est qu'en enfonçant le commutateur une deuxième fois que vous désactivez la modulation.
PEDAL	Est piloté par une pédale de modulation (nº4).
MIDI 1	MIDI Controller 1 auquel vous pouvez attribuer n'importe quel numéro de contrôle (page MIDI Remap).
MIDI 2	MIDI Controller 2 auquel vous pouvez attribuer n'importe quel numéro de contrôle (page MIDI Remap).
WH+AT	La somme de la molette de modulation et de l'aftertouch.
JOYAC	L'axe horizontal du joystick auquel vous pouvez attribuer n'importe quel numéro de contrôle (page MIDI Remap) au cas où votre clavier maître ne disposerait pas de joystick. Le numéro d'origine est le 16.
JOYBD	Le joystick du Wavestation a deux axes. Ici, il s'agit de l'axe vertical. Vous pouvez lui attribuer un numéro de contrôle à la page MIDI Remap au cas où le nº17 (défaut) serait déjà occupé.

Amt 3/4

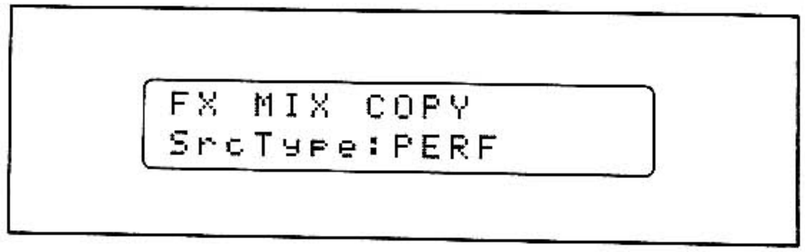
+/- 15. L'intensité (la profondeur) du contrôleur de modulation (Mod 3 ou 4).

Des valeurs positives signifient que le signal passe de gauche à droite ou de non-traité à traité. Des valeurs négatives signifient le contraire.

FX MIX COPY

effects mix copy

Niveau Edit Effects



Cette page sert à copier le routing et les paramètres FX MIX d'une Performance vers un Multiset ou vice versa.

SrcType - *Source Type*

Vous pouvez copier les effets d'une Performance ou d'un Multiset. Le Src Type choisi par défaut est celui du mode Play dans lequel vous vous trouvez actuellement.

Src - *banque et numéro de départ*

C'est ici que vous pouvez choisir la banque et le numéro de la Performance ou le numéro du Multiset dont vous désirez copier les paramètres d'effet.

Dst - *banque et numéro d'arrivée*

C'est ici que vous entrez le numéro (et la banque) du Multiset ou de la Performance d'arrivée. Contrairement au paramètre Src, vous ne pouvez pas choisir un autre type de mémoire. Ainsi, le choix du type dépend du mode Play (Performance ou Multiset) dans lequel vous vous trouvez actuellement.

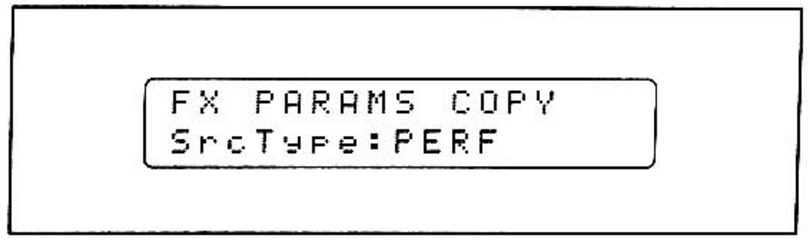
Copy FX Mix?

Lorsque cette question apparaît, vous devez appuyer sur +1/YES pour copier les paramètres choisis.

FX PARAMS COPY

effects parameters copy

Niveau Edit Effects



Cette fonction sert à copier les paramètres de FX1 vers FX2 et vice versa ainsi que d'une Performance vers un Multiset (et vice versa).

SrcType - *Source Type*

Vous pouvez copier les effets d'une Performance ou d'un Multiset. Le Src Type choisi par défaut est celui du mode Play dans lequel vous vous trouvez actuellement.

SrcFX - *Source Effects*

Vous pouvez sélectionner les paramètres de FX1 ou de FX2. La sélection par défaut dépend de la page dont vous venez.

Dst - *Destination*

C'est ici que vous entrez le numéro (et la banque) du Multiset ou de la Performance d'arrivée. Contrairement au paramètre Src Type, vous ne pouvez pas choisir un autre type de mémoire. Ainsi, le choix du type dépend du mode Play (Performance ou Multiset) dans lequel vous vous trouvez actuellement.

DstFX - *Effet d'arrivée*

Vous pouvez copier les paramètres vers Effect 1 ou Effect 2.

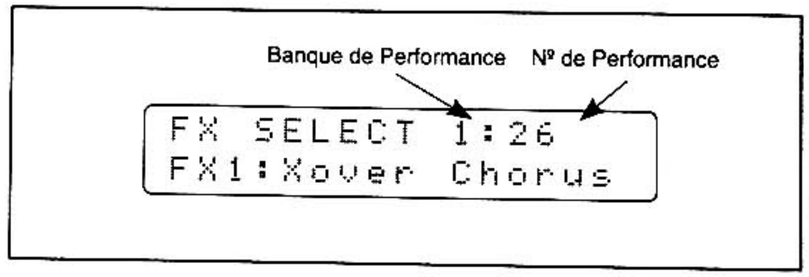
Copy FX Params?

Lorsque cette question apparaît, vous devez appuyer sur +1/YES pour copier les paramètres choisis.

FX SELECT

effects select

Niveaux Edit Performance et Edit Multiset



Chaque Multiset et Performance dispose de deux points d'insertion d'effets identiques, à savoir FX1 et FX2 auxquels vous pouvez connecter un des 55 effets du Wavestation SR (notez cependant que les deux effets Stereo Vocoder font appel aux deux points d'insertion).

Voir aussi le chapitre XX pour de plus amples détails concernant les effets.

REMARQUE: Les effets de Performance peuvent être édités en mode PERF uniquement. De la même façon, les effets d'un Multiset ne peuvent être édités qu'en mode MULTI. Les pages Effect du niveau Edit Performance n'apparaîtront pas.

(Performance/Multiset)

Indique le numéro de la Performance ou du Multiset dont vous pouvez éditer les paramètres d'effets. Vous ne pouvez cependant pas appeler une autre Performance ou un autre Multiset.

FX1/2

Voici la liste des effets que vous pouvez affecter aux deux points d'insertion. Pour de plus amples détails concernant les effets, reportez-vous à la description de FX1/FX2

Small Hall, Medium Hall, Large Hall, Small Room, Large Room, Live Stage, Wet Plate, Dry Plate, Spring Reverb (tous avec égaliseur)

Early Reflections - EQ 1, 2, 3

Gated Reverb, Reverse Gate

Stereo Delay, Ping-Pong Delay

Dual Mono Delay

Multi-Tap Delay - EQ 1, 2, 3

Stereo Chorus - EQ, Quadrature Chorus - EQ, Crossover Chorus - EQ

Harmonic Chorus

Stereo Flanger - EQ 1 and 2, Crossover Flanger - EQ

Enhancer - Exciter - EQ

Distortion - Filter - EQ, Overdrive - Filter - EQ

Rotary Speaker

Stereo Mod-Pan - EQ, Quadrature Mod-Pan - EQ

Stereo Parametric EQ

Chorus - Stereo Delay - EQ

Flanger - Stereo Delay - EQ

Dual Mono Delay/Reverb

Dual Mono Delay/Chorus

Dual Mono Delay/Flanger

Dual Mono Delay/Overdrive, Dual Mono Delay/Distortion

Dual Mono Delay/Phaser

Dual Mono Delay/Rotary Speaker

Stereo Pitch Shifter

Modulatable Pitch Shifter - Delay

Stereo Compressor - Limiter/Gate

Small Vocoder 1, 2, 3, 4

Stereo Vocoder 1 et 2

Routing

La connexion peut également être effectuée à la page FX MIX

SERIES signifie que la sortie de FX1 est reliée à l'entrée de FX2 si bien que vous obtenez un effet combiné (par exemple chorus et réverb).

PARALLEL signifie que FX1 et FX2 peuvent être utilisés séparément pour obtenir deux effets distincts (par exemple distorsion pour la partie gauche du clavier et delay pour la partie droite).

Voir aussi la page FX MIX dans ce manuel de référence ainsi que le chapitre 8, "Effects Tour" dans le Player's Guide.

FXContrlChan - *FX Control Channel*

Ce paramètre ne s'applique qu'au mode MULTI.

Certains paramètres des effets peuvent être pilotés par la matrice de modulation. Comme le mode MULTI vous propose 16 ensembles complets de contrôleurs (un par canal MIDI), il importe de sélectionner le bon canal FX Control afin de pouvoir moduler les effets avec les contrôleurs désirés.

REMARQUE: Le canal FX Control doit correspondre à un des canaux de réception (à savoir au canal de base ou à un canal Multi).

C'est ici que vous choisissez le canal FX Control, alias le canal sur lequel doivent être transmis les messages de contrôle servant à piloter les effets. De plus, lorsque la fonction Prog Change to Multi FX Parameter de la page MIDI REMAP est activée (ON), vous pouvez attribuer un autre effet au Multiset au moyen d'un changement de programme.

Imaginons que les effets du Multiset activé soient placés en série et qu'il s'agisse de Quadrature Chorus (FX1) ainsi que de Medium Hall (FX2). La Performance 20 du bloc RAM1 contient une combinaison d'effets parallè-

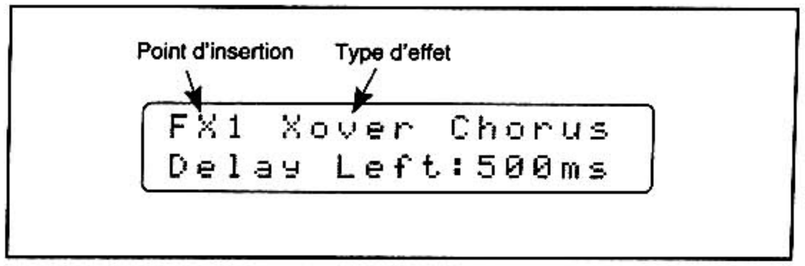
les composée de Distortion-EQ (FX1) et de Ping-Pong Delay (FX2). Lorsque le paramètre Prog Change to Multi FX est activé et que le Wavestation reçoit le numéro de programme 20 sur le canal FX Control, il appellera la configuration Distortion-EQ/Ping-Pong Delay connectée en parallèle. De cette manière, vous pouvez changer d'effets sans devoir sélectionner un autre Multiset.

Voir aussi XX.

FX1 (2)

edit effect 1 (2)

Niveau x Edit Performance et Edit Multiset



Voir aussi le chapitre XX.

FX1 et FX2 sont agencés sur deux pages séparées et acceptent tous les effets du Wavestation SR.

REMARQUE: Les effets de Performance peuvent être édités à la page PERF uniquement.

(Point d'insertion)

Le Wavestation est muni de deux points d'insertion, FX1 et FX2 qui sont identiques et auxquels vous pouvez attribuer un effet à la fois. Ce message n'est pas un paramètre. Vous pouvez cependant appuyer sur PAGE+ ou PAGE- pour appeler l'autre point d'insertion.

(Effet)

A droite du point d'insertion se trouve le nom de l'effet qui est actuellement affecté à FX1 ou FX2. L'attribution des effets s'effectue à la page FX SELECT (pour l'appeler à partir d'ici, appuyez simultanément sur EDIT et PAGE+ ou appuyez plusieurs fois sur PAGE+ jusqu'à ce que le message "EXIT TP PERF LEVEL?" apparaisse; pressez ensuite la touche +1/YES).

(Paramètres des effets)

Les paramètres dépendent de l'effet sélectionné (voir plus bas).

MODULATION DES EFFETS

Les paramètres Mod permettent un contrôle dynamique des effets. Prenons l'exemple d'une molette ou d'une pédale (ou simplement d'un numéro de contrôle) servant à modifier l'intensité de la réverb ou du flanger.

SOURCE	DESCRIPTION
NONE	FX1 et FX2 ne peuvent pas être modulés.
WHEEL	Molette de modulation (n°1).
AT	Contrairement à la matrice de modulation d'un Patch, il s'agit de l'aftertouch de canal (comme les effets sont les mêmes pour toutes les notes, la modulation à l'aide de l'aftertouch polyphonique serait pour le moins bis-

cornu).

VEL — C'est chaque fois la dernière valeur de toucher reçue qui détermine la valeur. La valeur ainsi obtenue reste en vigueur jusqu'à la réception d'une nouvelle valeur de toucher.

KEY — Fonctionne de manière analogue à VEL: ici c'est le numéro de note le plus élevé qui détermine la valeur. Cette valeur restera en vigueur jusqu'à la réception d'un nouveau numéro de note.

ENV — La valeur combinée de toutes les enveloppes d'amplitude qui sont actuellement utilisées.

KEYDN — Cette option vous permet d'obtenir des effet "gate" ou d'augmenter le volume de la réverb ou du delay à l'aide du relâchement des touches. Tant que vous maintenez une touche enfoncée, la valeur de modulation maximale est de mise. Dès que vous relâchez les touches, la modulation s'arrête.

FXSW — Voici le commutateur d'effet que vous pouvez affecter à un numéro de contrôle (à la page MIDI Remap, le numéro par défaut étant le 12). Vous avez intérêt à utiliser un commutateur au pied pour piloter ce paramètre. En activant le commutateur, vous obtenez la valeur de modulation maximale et lorsque vous le relâchez, il n'y a plus de modulation.

FXTOG — Comme FXSW, FXTOG est destiné à être piloté au moyen d'un commutateur. FXTOG fonctionne toutefois autrement: lorsque vous appuyez une fois sur le commutateur, vous sélectionnez la valeur de modulation maximale. Ce n'est qu'en enfonçant le commutateur une deuxième fois que vous désactivez la modulation.

PEDAL — Est piloté par une pédale de modulation (n°4).

MIDI 1 — MIDI Controller 1 auquel vous pouvez attribuer n'importe quel numéro de contrôle (page MIDI Remap).

MIDI 2 — MIDI Controller 2 auquel vous pouvez attribuer n'importe quel numéro de contrôle (page MIDI Remap).

WH+AT — La somme de la molette de modulation et de l'aftertouch.

JOYAC — L'axe horizontal du joystick auquel vous pouvez attribuer n'importe quel numéro de contrôle (page MIDI Remap) au cas où votre clavier maître ne disposerait pas de joystick. le numéro d'origine est le 16.

JOYBD — Le joystick du Wavestation a deux axes. Ici, il s'agit de l'axe vertical. Vous pouvez lui attribuer un numéro de contrôle à la page MIDI Remap au cas où le n°17 (défaut) serait déjà occupé.

EFFETS DU WAVESTATION SR

Voici une liste qui reprend tous les effets du Wavestation SR. Il s'agit de 55 programmes qui constituent de variations de plus ou moins 26 effets de base. Chaque type d'effet contient des paramètres qui lui sont propres – les programmes d'effets sont en fait des macros pour les effets dont ils sont dérivés.

NO EFFECT

No Effect
Choisissez ce réglage lorsque vous n'avez pas besoin d'effet pour FX1 ou FX2.

REVERB - EQ

Ces effets simulent la réverbération de plusieurs environnements et rendent le son plus spacieux. Les entrées sont additionnées, égalisées et ensuite envoyées à la réverb. La sortie de la réverb est ajoutée au signal non traité.

Sachez utiliser la réverb avec modération car trop de réverbération risque de rendre l'image sonore floue.

Small Hall - *Small hall reverb - EQ*
Réverbération plutôt dense mais néanmoins transparente et spacieuse.

Medium Hall - *Medium hall reverb - EQ*
Réflexions premières brèves et prononcées comme c'est généralement le cas pour une réverb chaude et spacieuse.

Large Hall - *Large hall reverb - EQ*
Réverbération naturelle, spacieuse et dense d'une salle de concert.

Small Room - *Small room reverb - EQ*
Pièce qui aide à rendre le son plus copieux.

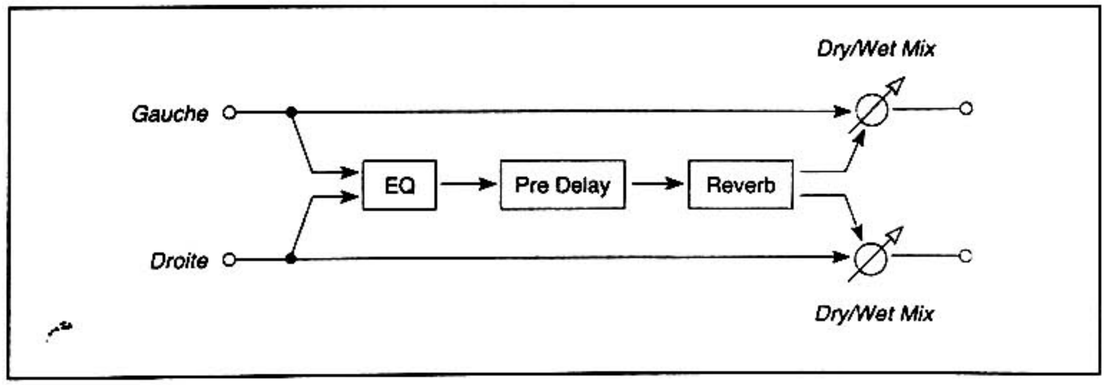
Large Room - *Large room reverb - EQ*
Pièce plus étouffée.

Live Stage - *Live stage - EQ*
Pièce dense.

Wet Plate - *Wet plate reverb - EQ*
Plaque dense.

Dry Plate - *Dry plate reverb - EQ*
Plaque transparente.

Spring Revrb - *Spring reverb - EQ*
Ressorts.



Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15 to +15).

Pre Delay

0~ 400 ms (sauf pour Large Hall, où la plage est 0~190ms).Le décalage entre le signal original et les premières réflexions premières. Plus cette valeur est élevée, plus la réverb semblera longue.

Decay Time

0~99. La durée de la réverb. Plus la valeur est petite, moins la réverb sera longue.

Early Reflect - *Early Reflection Level*

0~10. Volume des réflexions premières.

HiFreq Damping - *High Frequency Damping*

0~99. La valeur 0 signifie que les aiguës ne sont pas atténuées. Plus la valeur se rapproche de 99, moins la durée des aiguës est longue.

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences de la réverb (et non pas du signal original).

Hi - *EQ High*

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës de la réverb (et non pas du signal original).

EARLY REFLECTIONS

Les réflexions premières constituent un effet plus vif et plus bref que la réverb. Les réflexions premières sont plus transparentes que la réverb proprement dite et elles contribuent grandement au réalisme. En réglant la durée (Decay Time) vous pouvez obtenir une multitude d'effets intéressants, allant d'un son plus copieux à une simulation de chambre.

L'utilisation d'un programme Reverb avec des réflexions premières s'avère particulièrement efficace.

EarlyReflec1 - *Early reflections - EQ 1*

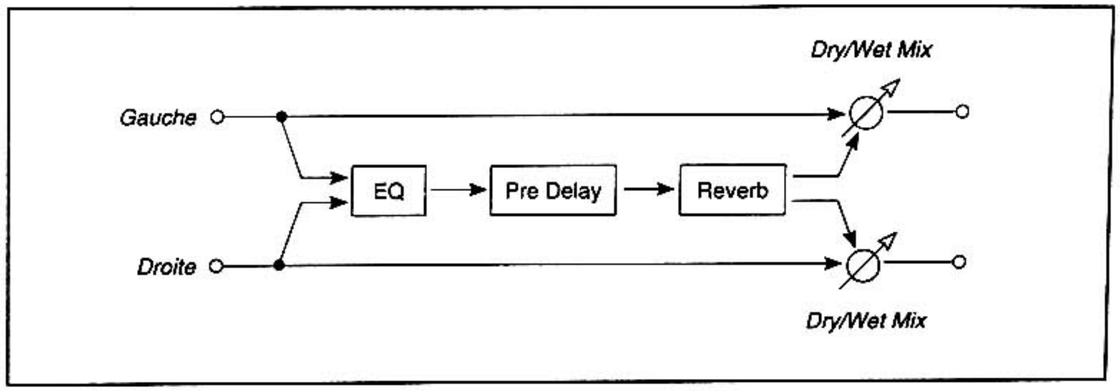
Ce programme génère des réflexions premières très denses qui s'étouffent normalement..

EarlyReflec2 - *Early reflections - EQ 2*

Le volume des réflexions premières est réglé par une enveloppe. Le volume diminue d'abord pour ensuite augmenter.

EarlyReflec3 - *Early reflections - EQ 3*

Cet effet applique une enveloppe inversée aux réflexions premières. Cet effet (qui ressemble à une bande magnétique qui tourne dans le mauvais sens) est très efficace lorsque vous l'appliquez à des sons avec une attaque marquée, tels une cymbale ou des sons "new age".



Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

Pre Delay

0~200ms. Le décalage entre le signal original et les premières réflexions premières.

Decay Time

10~800 ms (par incréments de 10ms). La durée de la réverb. Plus la valeur est petite, moins la réverb sera longue.

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences de la réverb (et non pas du signal original).

Hi - *EQ High*

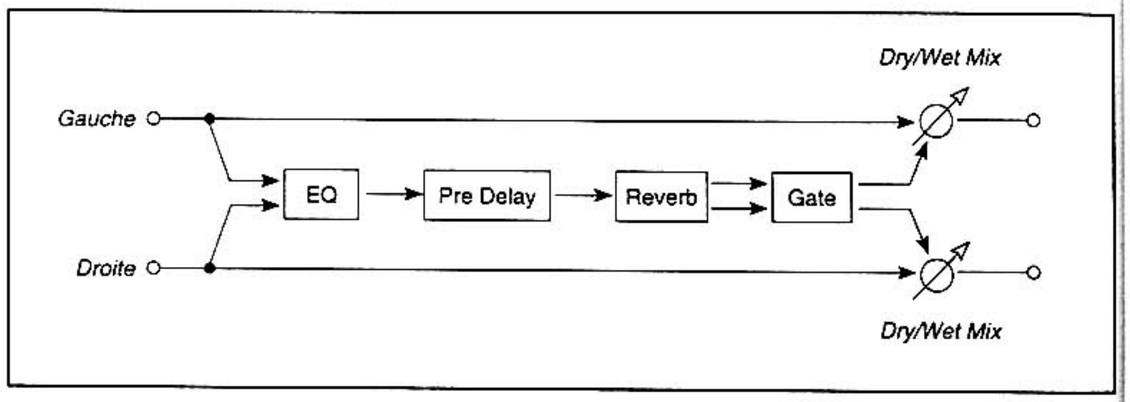
-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës de la réverb (et non pas du signal original).

GATED REVERB

La réverb de ces effets est pilotée par un modulateur qui l'étouffe. La durée de l'effet peut être réglée à votre guise.

Gated Reverb - *Effet "gate" normal*

Reverse Gate - *Effet de "gate" inversé*



Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

Delay

0~200ms. Le décalage entre le signal original et les premières réflexions premières.

Decay Time

10~800 ms (par incréments de 10ms). La durée de la réverb. Plus la valeur est petite, moins la réverb sera longue.

GatHldTime - *Gate Hold Time*

0~800 ms (par incréments de 10ms). Le temps que la gate reste ouverte après que la source de modulation soit tombée en-dessous du niveau Threshold.

Gate Key - *Gate Key Source*

La source de modulation. Le défaut est KEYDN, si bien que la réverb est audible tant que vous enfoncez une touche et pendant la durée de maintien (GatHldTime). Essayez aussi d'autres modulateurs pour obtenir des effets en temps réel intéressants.

Vous pourriez par exemple utiliser la dynamique (VEL) avec une valeur GatHld Time de ±90ms pour la Performance de batterie pour que la réverb ne soit audible lorsque vous jouez très fort.

Gate Thresh - *Gate Threshold*

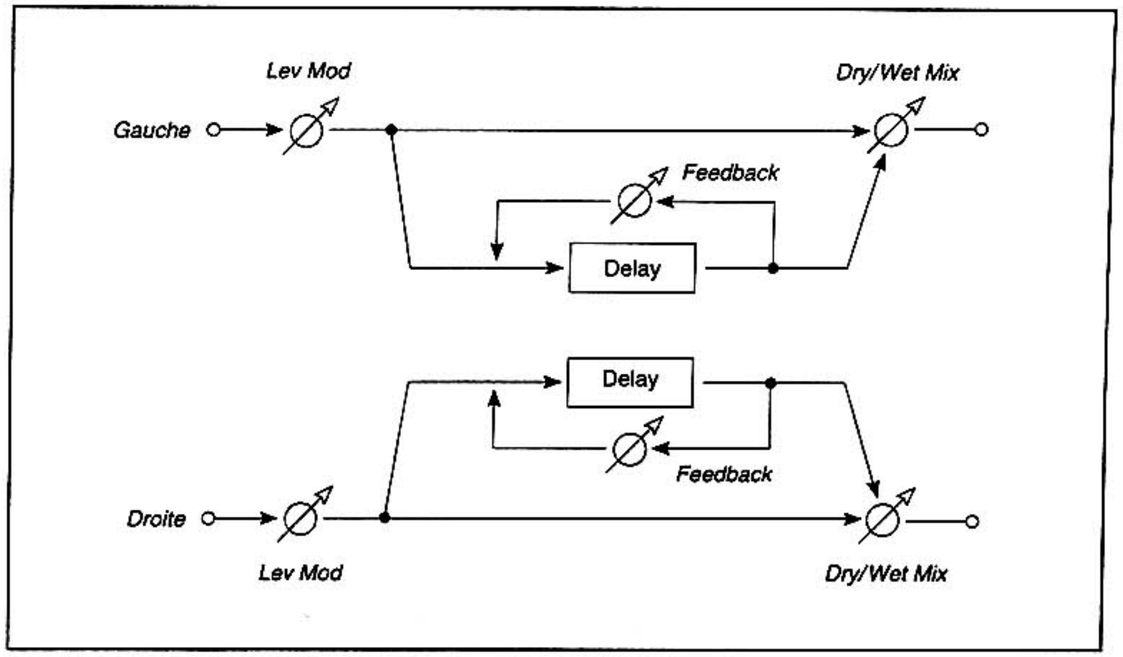
0~100. Le niveau d'enclenchement de l'effet "gate".

STEREO DELAY

Voici un delay aux canaux gauche et droit synchronisé avec une des 43 valeurs fixes. Le niveau d'entrée peut être modulé pour obtenir des effets de fade in et de fade out. A l'exception de Delay Time, tous les paramètres s'appliquent aux deux delays de la même manière.

Stereo Delay

Un delay stéréo qui se compose de deux systèmes d'echo ayant chacun leur circuit feedback qui renvoie une partie du signal au processeur.



Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

LevMod - *Input Level Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15). Une valeur positive provoque des effets de fade-in tandis que des valeurs négatives font le contraire. Une valeur de modulation négative invertit l'action du modulateur, si bien qu'une valeur LevMod positive provoque un fade out du signal (et vice versa).

Delay Time

0~500 ms.

DlyMod - *Delay Time Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

L/R DlyFact - *Left/Right Delay Factor*

Ce paramètre spécifie le rapport de la répétition gauche et la répétition droite en fonction de la valeur Delay Time décrite plus haut. Prenons l'exemple du facteur 3:5 qui n'est autre qu'une fraction (3/5) dont la valeur est 0,6. Ainsi le rapport se lit comme suit: gauche= Delay Time x 0.6,et droit = Delay Time x 1. Un rapport de 5:3 signifie le contraire: gauche = Delay Time x 1, droit = Delay Time x 0.6.

Les 43 rapports possibles (ayant chacun leur réciproque, sauf 1:1) sont:

1: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

2: 3, 5, 7

3: 4, 5, 7, 8

4: 5, 7

5: 6, 7, 8

6: 7

7: 8

Feedback

-100~+100.

Degré de feedback (les valeurs négatives intervertissent la phase).

PING-PONG DELAY

Comme c'est le cas avec Stereo Delay, le temps de retard de cet effet s'exprime en un rapport entre les deux canaux (avec 43 possibilités). Les autres paramètres s'appliquent cependant aux deux canaux. En modulant le niveau d'entrée, vous pouvez obtenir des fade-in ou fade-out.

PingPong Dly - *Ping-pong delay*

Un delay stéréo dont les répétitions d'un canal servent à enclencher l'autre, si bien que les répétitions apparaissent tantôt à droite, tantôt à gauche.

Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

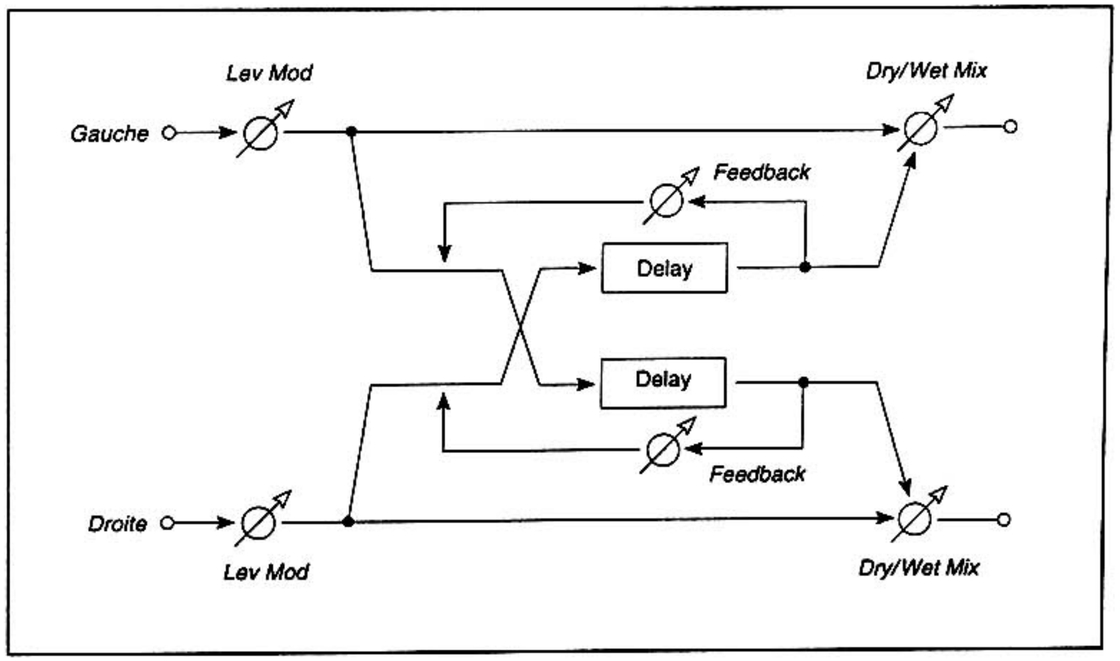
LevMod - *Input Level Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15). Une valeur positive provoque des effets de fade-in tandis que des valeurs négatives font le contraire. Une valeur de modulation négative invertit l'action du modulateur, si bien

qu'une valeur LevMod positive provoque un fade out du signal (et vice versa).

Delay Time

0~500 ms.



DlyMod - *Delay Time Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

L/R DlyFact - *Left/Right Delay Factor*

Ce paramètre spécifie le rapport de la répétition gauche et la répétition droite en fonction de la valeur Delay Time décrite plus haut. Prenons l'exemple du facteur 3:5 qui n'est autre qu'une fraction (3/5) dont la valeur est 0,6. Ainsi le temps de retard se lit comme suit: gauche= Delay Time x 0.6,et droit = Delay Time x 1. Un rapport de 5:3 signifie le contraire: gauche = Delay Time x 1, droit = Delay Time x 0.6.

Les 43 rapports possibles (ayant chacun leur réciproque, sauf 1:1) sont:

1: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

2: 3, 5, 7

3: 4, 5, 7, 8

4: 5, 7

5: 6, 7, 8

6: 7

7: 8

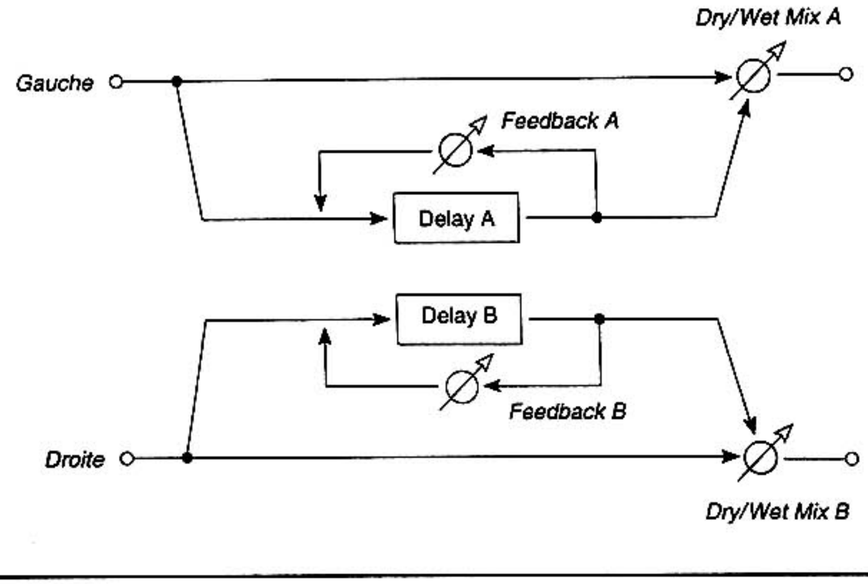
Feedback

-100~+100. Degré de feedback (les valeurs négatives inversent la phase).

DUAL MONO DELAY

Dual mono delay

Deux répétitions séparées utilisées en parallèle.



Dry/Wet Mix A *(gauche)*

DRY, 9/1,...1/9, WET.

Delay Time A *(gauche)*

0~500 ms. Le décalage entre signal original et l'effet.

Feedback A *(gauche)*

-100~+100. Degré de feedback (les valeurs négatives inversent la phase).

Dry/Wet Mix B *(droite)*

DRY, 9/1,...1/9, WET.

Delay Time B *(droite)*

0~500 ms. Le décalage entre signal original et l'effet.

Feedback B *(droite)*

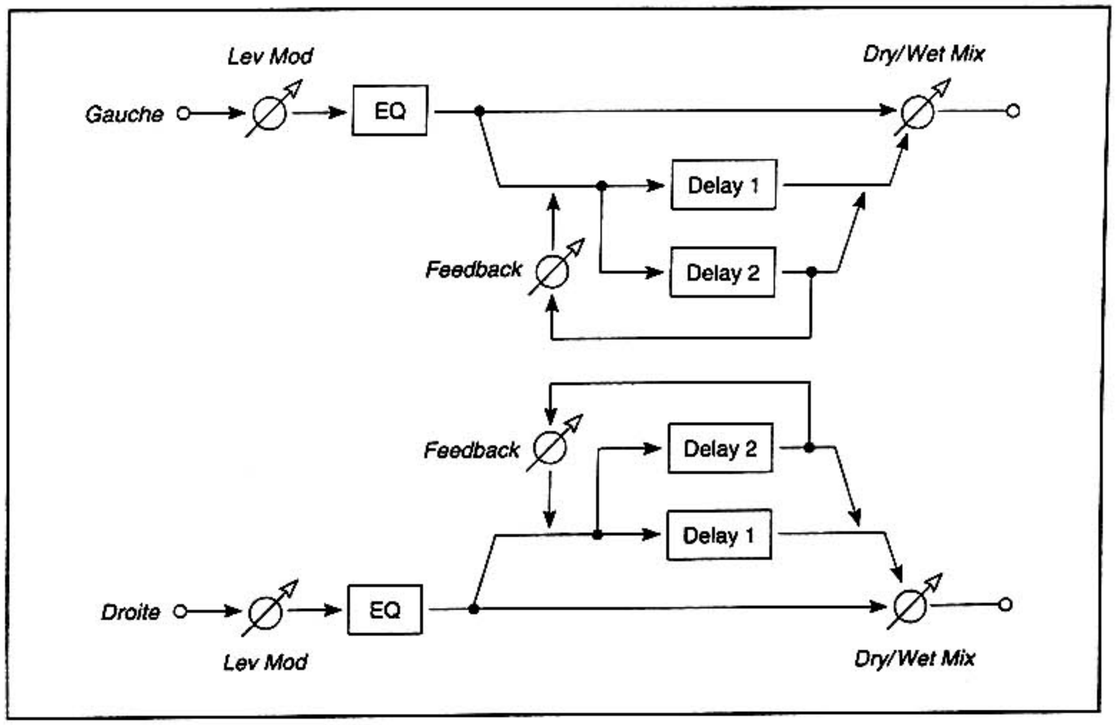
-100~ +100.

MULTI - TAP DELAY - EQ 1

Les deux signaux traversent d'abord un égaliseur et sont ensuite retardés par deux delays indépendants connectés en série. La sortie du deuxième delay est connectée à l'entrée du premier (feedback). Le volume d'entrée peut être modulé pour obtenir des effets fade in ou fade out.

Multi-Tap 1 - *Multi-tap delay - EQ 1*

Deux delays à répétitions multiples connectés en parallèle.



Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

LevMod - *Input Level Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15). Une valeur positive provoque des effets de fade-in tandis que des valeurs négatives font le contraire. Une valeur de modulation négative invertit l'action du modulateur, si bien qu'une valeur LevMod positive provoque un fade out du signal (et vice versa).

Delay Time 1

0~500 ms.

Delay Time 2

0~500 ms.

Feedback

-100~+100. Degré de feedback (les valeurs négatives inversent la phase).

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

Hi - *EQ High*

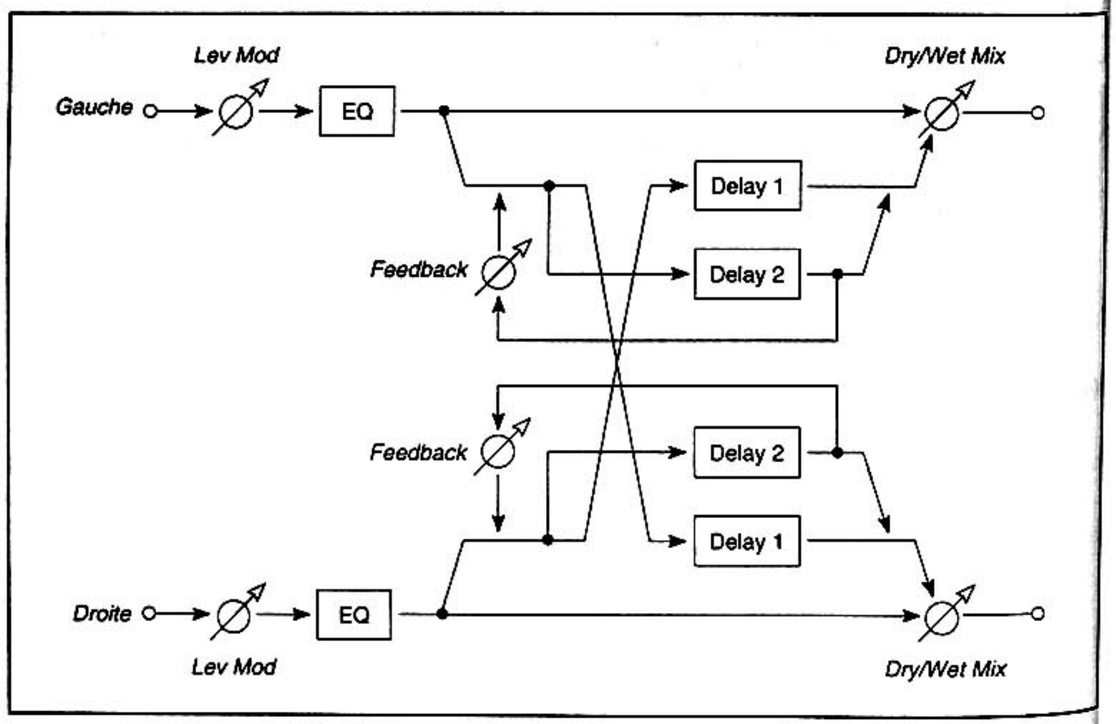
-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

MULTI - TAP DELAY - EQ 2

Les deux signaux traversent d'abord un égaliseur et sont ensuite retardés par deux delays stéréo indépendants connectés en série. La sortie du deuxième delay est connectée à l'entrée. Le volume d'entrée peut être modulé pour obtenir des effets fade in ou fade out.

Multi-Tap 2 - *Multi-tap delay - EQ 2*

Deux delays à répétitions multiples connectés en parallèle avec un panoramique en chassé-croisé.



Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

LevMod - *Input Level Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15). Une valeur positive provoque des effets de fade-in tandis que des valeurs négatives font le contraire. Une valeur de modulation négative invertit l'action du modulateur, si bien qu'une valeur LevMod positive provoque un fade out du signal (et vice versa).

Delay Time 1

0~500 ms.

Delay Time 2

0~500 ms.

Feedback

-100~+100. Degré de feedback (les valeurs négatives inversent la phase).

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

Hi - *EQ High*

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

MULTI - TAP DELAY - EQ 3

Les deux signaux traversent d'abord un égaliseur et sont ensuite retardés par deux delays stéréo indépendants connectés en série. La sortie du deuxième delay est connectée à l'entrée. Le volume d'entrée peut être modulé pour obtenir des effets fade in ou fade out.

Multi-Tap 3 - *Multi-tap delay - EQ 3*

Deux delays à répétitions multiples connectés en parallèle avec un panoramique en chassé-croisé.

Dry/Wet Mix

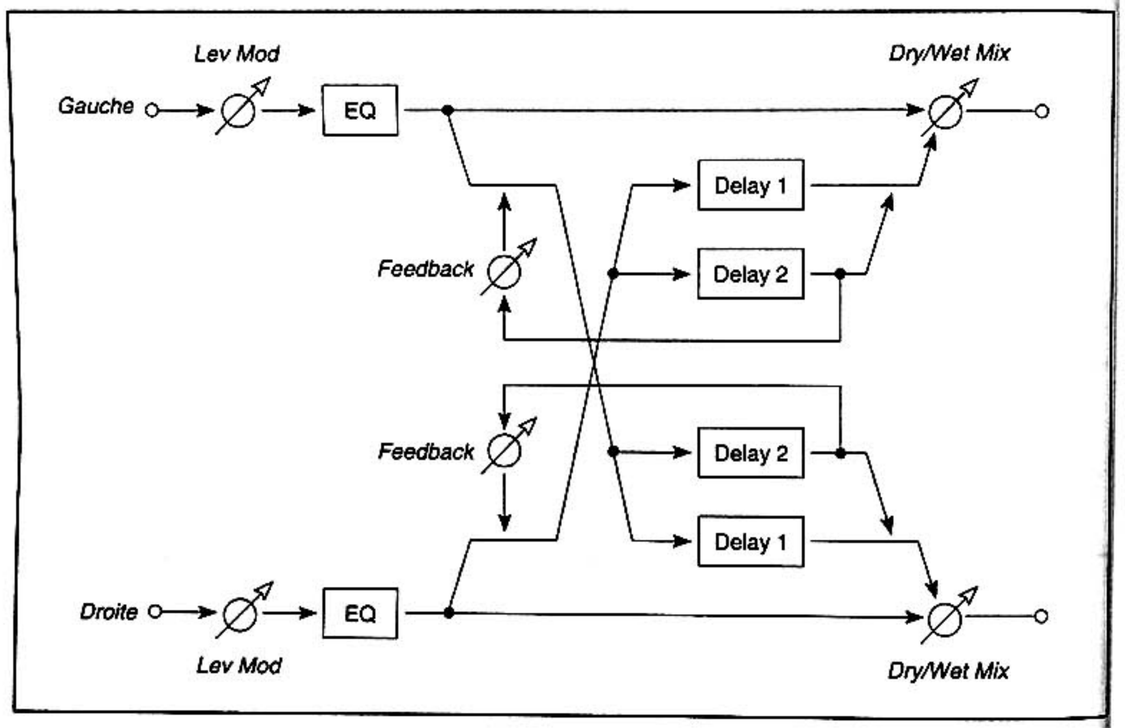
DRY, 99/1,...1/99, WET. Spécifie la balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

LevMod - *Input Level Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15). Une valeur positive provoque des effets de fade-in tandis que des valeurs négatives font le contraire. Une valeur de modulation négative invertit l'action du modulateur, si bien qu'une valeur LevMod positive provoque un fade out du signal (et vice versa).



Delay Time 1

0~500 ms.

Delay Time 2

0~500 ms.

Feedback

-100~+100. Degré de feedback (les valeurs négatives inversent la phase).

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

Hi - *EQ High*

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

STEREO CHORUS - EQ

Un chorus est en fait un delay de longeur moyenne (20~50 ms) avec une légère modulation du temps de retardement.

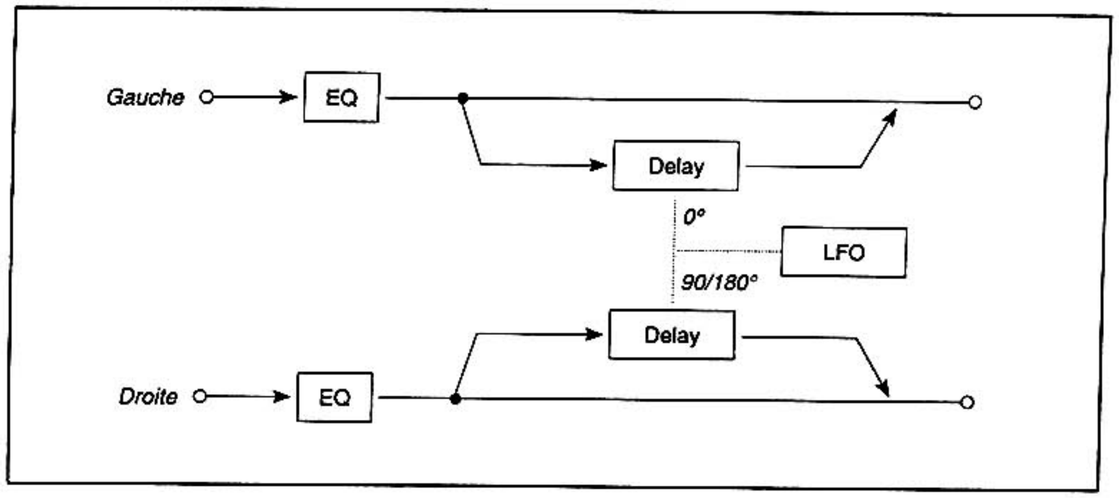
Cet effet stéréo comprend deux circuits chorus et produit un son naturel, chaleureux et "épais". Cet effet s'adapate tout particulièrement aux sons de piano, de strings et de cuivres.

StereoChorus - *Stereo chorus - EQ*

Une effet chorus à deux circuits parallèles ayant chacun un LFO dont la phase est décalée (180°).

Quad Chorus - *Quadrature chorus - EQ*

Deux chorus parallèles ayant chacun un LFO dont la phase est décalée de 90° (phase en quadrature).



Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.

Delay Left - *Delay Time Left*

0~500 ms. Décalage entre le signal original et l'effet.

Delay Rght - *Delay Time Right*

0~500 ms. Décalage entre le signal original et l'effet.

LFO Rate

0.03~30 Hz. Vitesse (fréquence) de modulation.

LFOMod - *LFO Rate Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

LFO Depth

0~100.

LFO Shape

TRI, SIN, -10~ +10. Vous permet de sélectionner une forme d'onde. Les valeurs numériques servent à spécifier la symmétrie de la forme d'onde.

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

Hi - *EQ High*

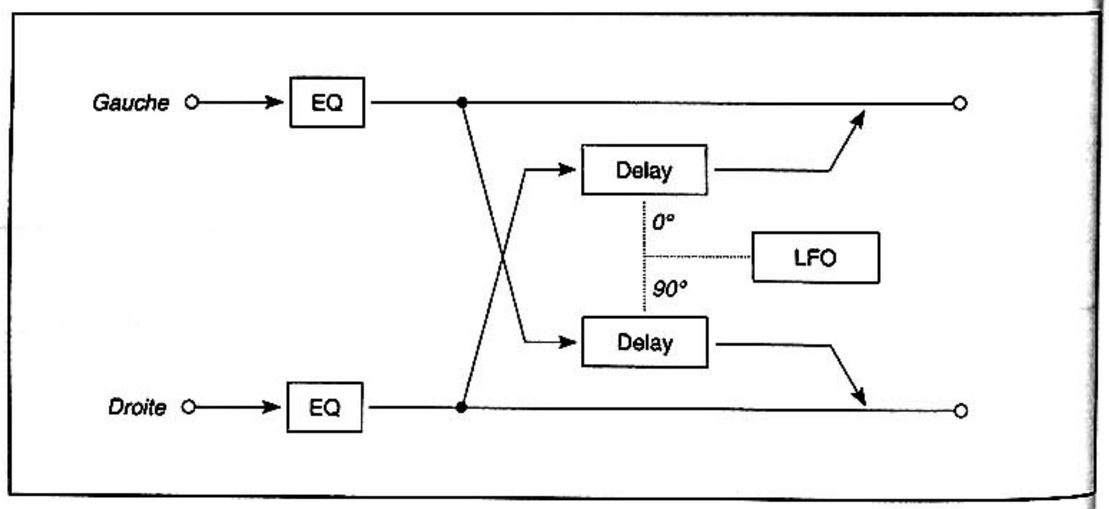
-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

CROSSOVER CHORUS - EQ

XOver Chorus - *Crossover chorus - EQ*

Deux chorus parallèles avec des LFOs en quadrature et une sortie en chassé-croisé.



Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.

Delay Left - *Delay Time Left*

0~500 ms. Décalage entre le signal original et l'effet.

Delay Rght - *Delay Time Right*

0~500 ms. Décalage entre le signal original et l'effet.

LFO Rate

0.03~30 Hz. Vitesse (fréquence) de modulation.

LFOMod - *LFO Rate Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

LFO Depth

0~100.

LFO Shape

TRI, SIN, -10~ +10. Vous permet de sélectionner une forme d'onde. Les valeurs numériques servent à spécifier la symmétrie de la forme d'onde.

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

Hi - *EQ High*

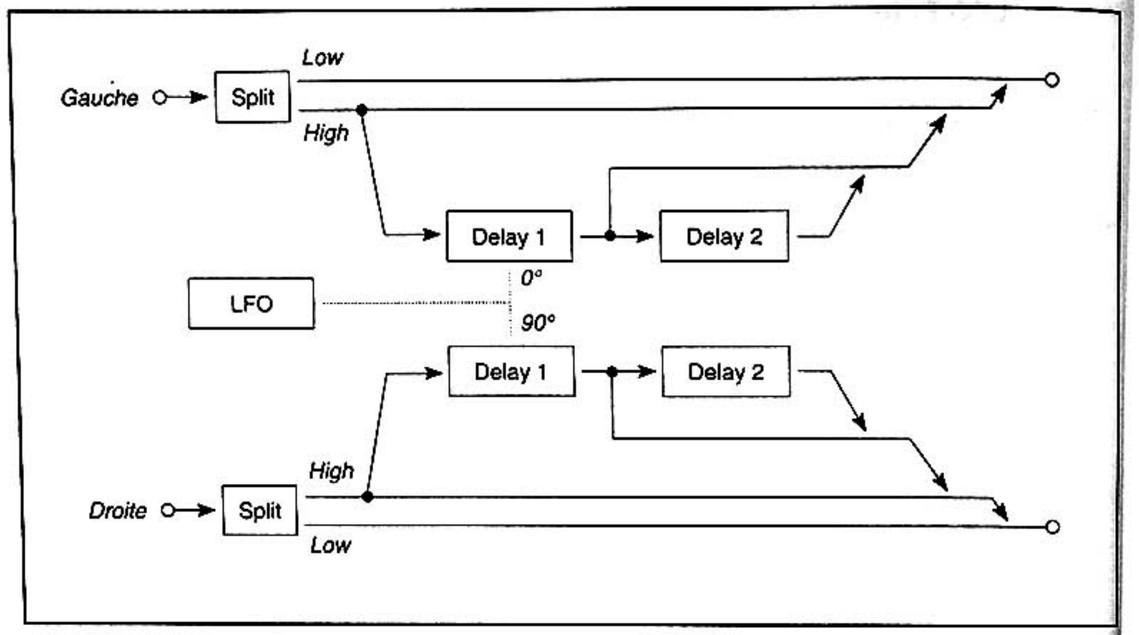
-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

HARMONIC CHORUS

HarmonicChor - *Harmonic chorus*

Ce chorus est un effet avec des LFOs en quadrature et un séparateur de fréquences. Ce séparateur isole les fréquences élevées et les envoie au chorus. Utilisez ce chorus pour des sons graves (basse etc.).



Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.

Delay Left - *Delay Time Left*

0~500 ms. Décalage entre le signal original et l'effet.

Delay Rght - *Delay Time Right*

0~500 ms. Décalage entre le signal original et l'effet.

LFO Rate

0.03~30 Hz. Vitesse (fréquence) de modulation.

RteMod - *LFO Rate Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

LFO Depth

0~100.

DepMod - *LFO Depth Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

Split Point

160 Hz~10 kHz.

STEREO FLANGER - EQ

Cet effet combine décalage plus bref, du feedback et un déphasage du signal de sortie combiné. Comme il s'agit d'un effet très vivace qui ajoute une sensation de mouvement au signal traité, il est particulièrement recommandé pour des sonorités de solo.

Flanger 1- *Stereo flanger - EQ 1*

Effet stéréo avec deux circuits de flanger dont les LFOs sont en phase.

Flanger 2 - *Stereo flanger - EQ 2*

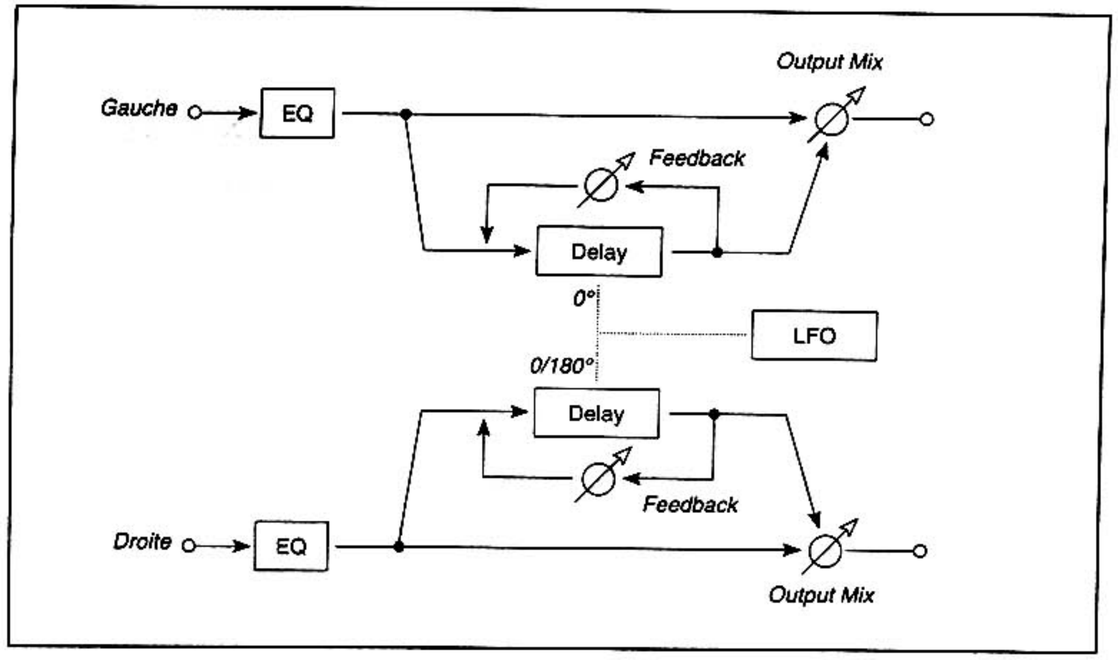
Le mouvement expansif de cet effet est mis en valeur par les LFOs déphasés des deux circuits flanger.

Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.

Top Delay

0~ 200 ms.



Range

0~100. Plage d'action du LFO.

Ramp Speed

Manual, 1~100. Lorsque vous sélectionnez Manual, la source de modulation pilote le flanger.

SpdMod - *Ramp Speed Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

Output Mix

-10~+10. Balance des signaux original et traité. Des valeurs négatives signifient que la phase est inversée.

Resonance

-100~ +100. Feedback du flanger.

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

Hi - *EQ High*

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

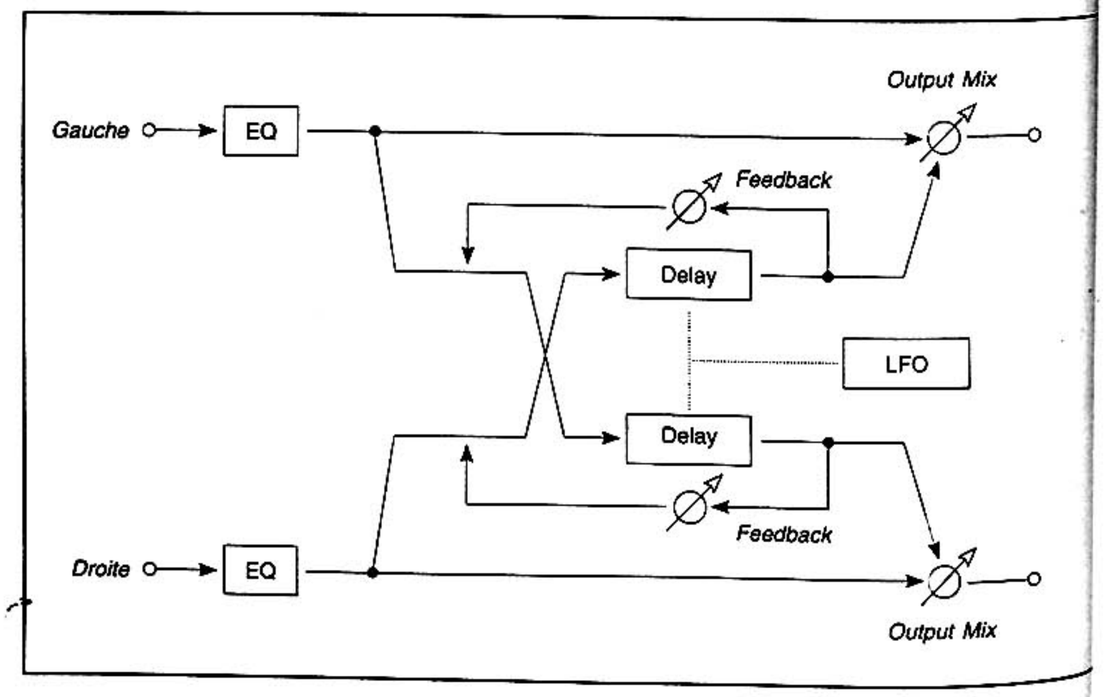
L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

CROSSOVER FLANGER - EQ

XOver Flange - *Crossover flanger - EQ*

Un effet flanger dont le signal du feedback est appliqué à l'autre circuit flanger.

La phase des LFOs est synchronisée.



Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.

Top Delay

0~200 ms.

Range

0~100. Plage d'action du LFO.

Ramp Speed

Manual, 1~100. Lorsque vous sélectionnez Manual, la source de modulation pilote le flanger.

SpdMod - *Ramp Speed Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

Output Mix

-10~+10. Balance des signaux original et traité. Des valeurs négatives signifient que la phase est inversée.

Resonance

-100~ +100. Feedback du flanger.

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

Hi - *EQ High*

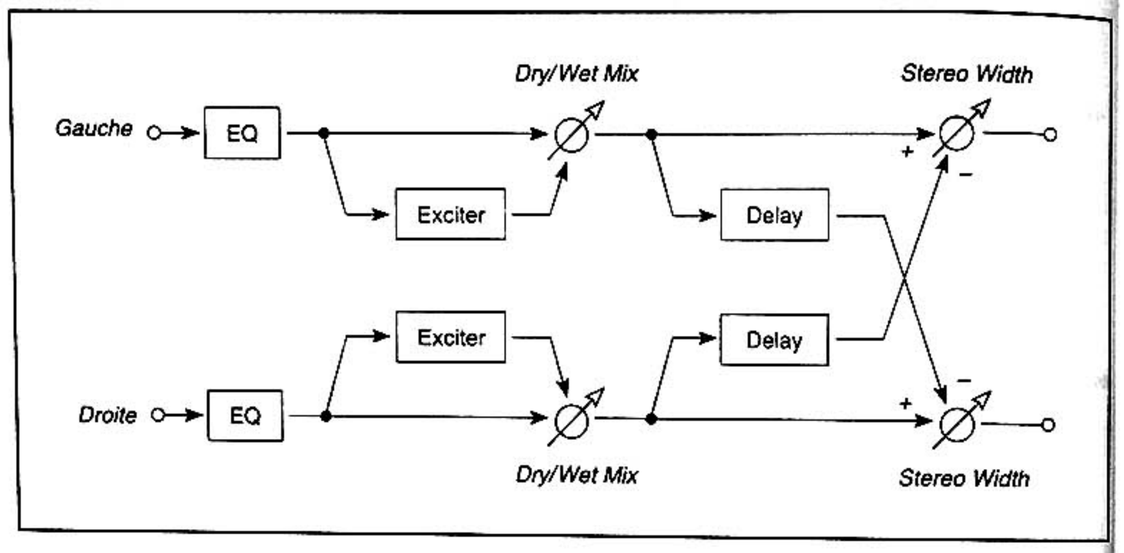
-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

ENHANCER - EXCITER - EQ

Cet effet contient deux exciters parallèles ainsi que deux delays spacieux. Un exciter sert à rendre un son plus définissable et plus présent. De cette manière, le son traité devient plus audible sans que le volume soit augmenté.

Enhance/Xcit - *Enhancer - Exciter - EQ*



Dry/Wet Mix

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance entre le signal original et le signal traité.

Excitation

0~ 100. Degré "d'excitation".

Hot Spot

1~ 20. Fréquence centrale qui est mise en valeur par l'exciter.

Stereo Width

0~100. Volume du signal de delay en chassé-croisé.

X-Over Delay

1~ 100. Temps de retard par incrément de 32 microsecondes.

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

Hi - *EQ High*

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

L'égaliseur traite les signaux originaux et traités.

DISTORTION - FILTER - EQ

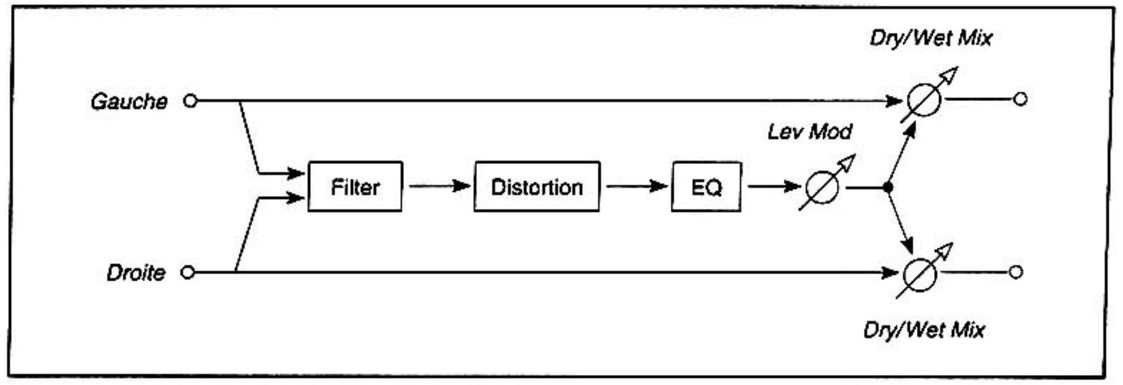
Le degré de distorsion dépend du volume du signal d'entrée. En modifiant le volume de la Performance à l'aide de commandes de volume MIDI vous pouvez donc modifier le *timbre* de cet effet. Pour modifier le *volume* de la distorsion, utilisez le paramètre LevMod.

Distortion - *Distortion - Filter - EQ*

Particulièrement "méchant" et muni d'un effet "wah", cet effet est idéal pour des solos.

Overdrive - *Overdrive - Filter - EQ*

Cet effet simule la distorsion d'un ampli de guitare et se marie bien avec des sons d'orgue et de piano électrique qui doublent des lignes de guitare. Cet effet est également muni d'un "wah-wah".



Dry/Wet Mix

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance entre le signal original et le signal traité.

Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.

Edge

1~ 111. Degré de distorsion.

Hot Spot

0~100. Fréquence centrale de l'effet "wah". Comme vous pouvez moduler ce paramètre à l'aide d'une pédale ou de la molette de modulation, vous avez accès à un vrai effet "wah-wah".

HotMod - *Hot Spot Modulation*

Degré et source de modulation (-15~ +15).

Resonance

0~ 100. Facteur "Q" (fréquence centrale) qui détermine l'intensité de l'effet "wah".

Output Level

0~100. Niveau de sortie de l'effet.

LevMod - *Output Level Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences.

L'égaliseur traite les signaux traités.

Hi - *EQ High*

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

L'égaliseur traite les signauxtraités et originaux.

STEREO PHASER

Les phasers stéréo sont munis de deux circuits phaser, d'un delay et d'un circuit de déphasage qui augmentent l'intensité du phaser. Cet effet s'adapte particulièrement aux sons de piano ou guitare électriques.

Phaser 1 - *Stereo phaser 1*

Phaser 1 utilise des LFOs qui sont en phase.

Phaser 2 - *Stereo phaser 2*

Phaser 2 utilise des LFOs dont la phase est inversée.

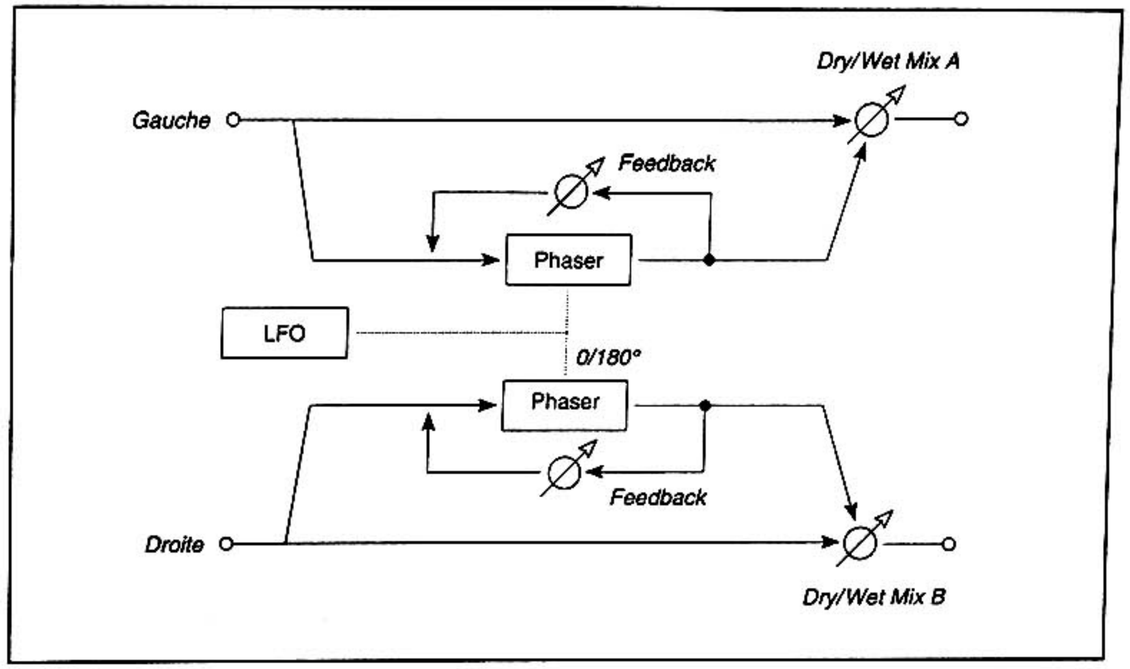
Dry/Wet Mix

-WET, -1/9,...,-9/1, DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance entre le signal original et le signal traité.

Des valeurs négatives signifient que la phase est inversée.

Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.



Center Freq - *Center Frequency*

0~100. Fréquence centrale sur laquelle agit le phaser.

LFO Rate

FIXED, 0.03-30 Hz.Vitesse (fréquence) de modulation.

Lorsque vous choisissez FIXED, le paramètre LFO Depth est désactivé (mis à zéro), si bien que la vitesse de modulation modifie la fréquence centrale du phaser. De cette manière vous pouvez modifier la fréquence centrale manuellement.

RteMod - *LFO Rate Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

LFO Depth

0~100.

DepMod - *LFO Depth Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

Feedback

-100~+100. Degré de feedback (les valeurs négatives inversent la phase).

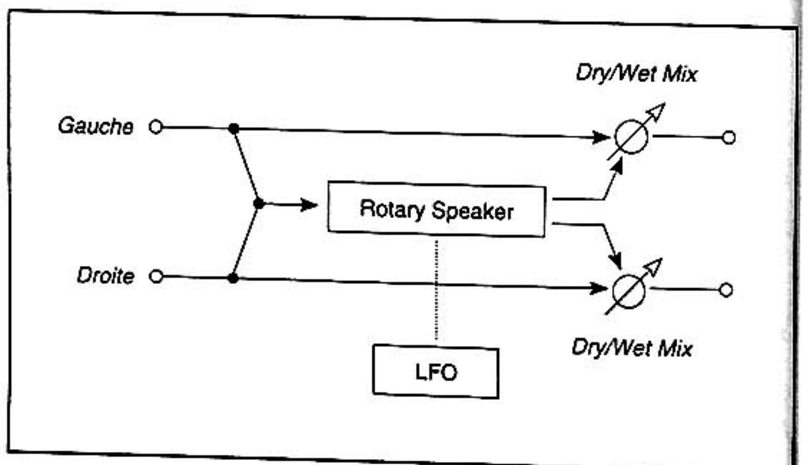
ROTARY SPEAKER

Cet effet simule les haut-parleurs rotatifs d'un ampli d'orgue.

Rotary Spkr - *Rotary speaker*

Le "haut-parleur" est modulé par un LFO qui oscille de façon continue. Vous pouvez utiliser un modulateur pour commuter entre la vitesse lente (slow) et rapide (fast). Les deux vitesses sont réglables. La transition entre les deux vitesses est contrôlée par le paramètre Acceleration.

Le commutateur au pied permet d'enclencher et de désactiver l'effet, voire de sélectionner le mode fast ou slow (à cette fin, le commutateur doit être la source de modulation de la vitesse de modulation).



Dry/Wet Mix

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance entre le signal original et le signal traité.

Footswitch

OFF/ON. Active ou désactive l'utilisation du EFFECT SWITCH. Ce dernier permet d'enclencher ou de désenclencher l'effet.

Depth

0~15. Intensité de l'effet vibrato. Equivaut au choix des dimensions des petits haut-parleurs .

Acceleration

1~15. La vitesse de transition entre les deux vitesses.

SpeedMod - *Rotor Speed Modulation*

Source de modulation.

Slow Speed - *Rotor Slow Speed*

0.03~30 Hz.

Fast Speed - *Rotor Fast Speed*

0.03~30 Hz.

REMARQUE: Lorsque la vitesse de Fast Speed est inférieure à celle de Slow Speed, vous obtenez une distorsion agréable qui ressemble à de la modulation de fréquence.

STEREO MOD - PAN - EQ

Cet effet produit des effets de panoramique dynamiques. La sortie de l'effet se situe entre les sorties et les entrées égalisées de l'effet.

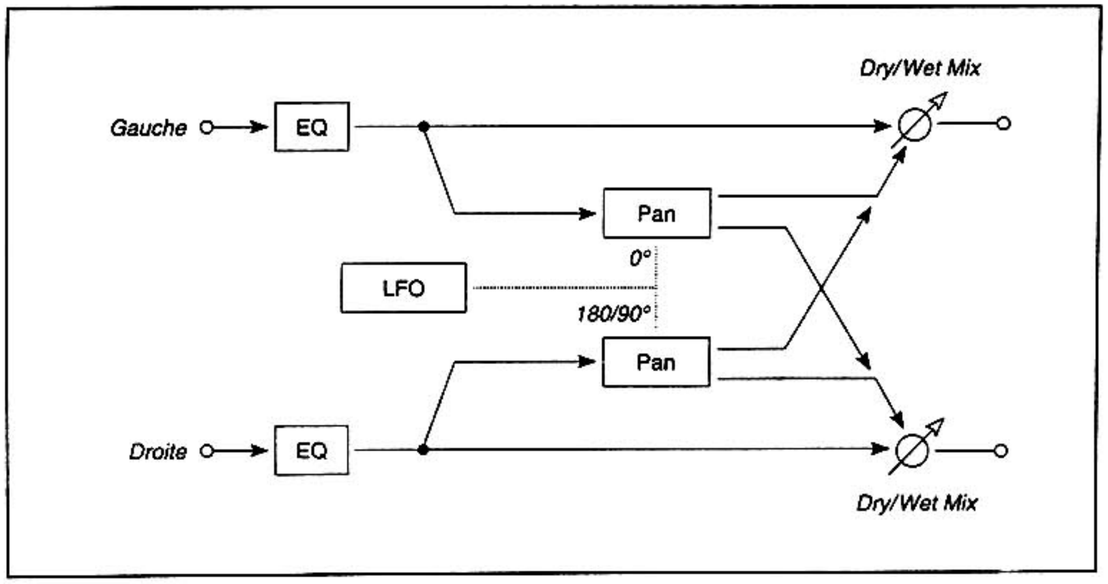
REMARQUE: Cet effet ne fonctionnera que lorsque vous envoyez des signaux différents aux sorties gauche et droite.

Stereo Mod Pan - *Stereo mod - pan - EQ*

Deux effets dynamiques connectés en parallèle avec des LFOs déphasés (180°). Les deux entrées apparaissent tantôt à la sortie gauche tantôt à la sortie droite.

Quad Mod Pan - *Quadrature mod - pan - EQ*

Deux effets de panoramiques parallèles ayant chacun un LFO dont la phase est décalée de 90° (phase en quadrature). Les entrées de l'effet "se poursuivent" dans l'image stéréo.



Dry/Wet Mix

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance entre le signal original et le signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15~ +15).

LFO Rate

0.03-30 Hz.Vitesse (fréquence) de modulation.

LFO Depth

0~10. Le degré de "transition" vers l'autre canal.

DepMod - *LFO Depth Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences. L'égaliseur traite le signal traité et l'original.

Hi - *EQ High*

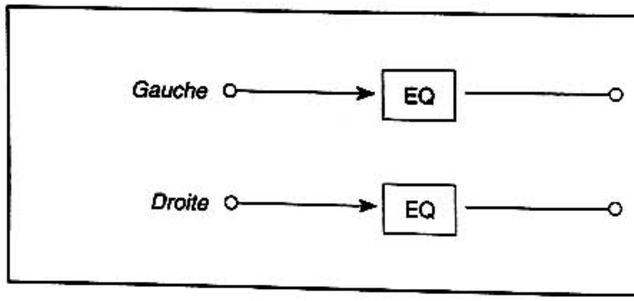
-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës.

L'égaliseur traite le signal traité et l'original.

STEREO PARAMETRIC EQ

Cet effet est un égaliseur paramétrique dont la fréquence médiane peut être modulée afin d'obtenir des effets "wah-wah".

Parametric EQ - *Stereo parametric EQ*



High Freq - *High Frequency*

1 kHz~ 16 kHz. Filtre de type "shelving" pour les aiguës.

High Level

-12~ +12 dB.Volume des aiguës.

Mid Freq - *Mid Frequency*

1~100. Fréquence centrale des médianes.

Mid Level

-12~+12 dB.

Mid Width

1~ 100. Résonance du filtre Mid.

MidMod - *Mid Frequency Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15).

Low Freq - *Low Frequency*

32 Hz~1 kHz.

Filtre de type "shelving" des basses fréquences.

Low Level

-12~+12 dB. Volume des basse fréquences.

CHORUS/STEREO DELAY - EQ

Un chorus avec une entrée mono et des sorties stéréo connectées à un delay stéréo doté d'une fonction sample/hold qui reproduit le contenu du signal retardé.

Chorus>Delay - *Chorus - Stereo delay - EQ*

Un chorus à LFOs en quadrature avec une entrée mono et des sorties stéréo connectées à un delay stéréo doté d'une fonction sample/hold qui reproduit le contenu du signal retardé.

Chorus Delay - *Chorus Delay Time*

0~ 50 ms. Retard du signal chorus.

LFO Rate

0.03-30 Hz. La vitesse de modulation du chorus.

LFO Depth

0~100. Détermine l'intensité du chorus.

ChorusFdbck - *Chorus Feedback*

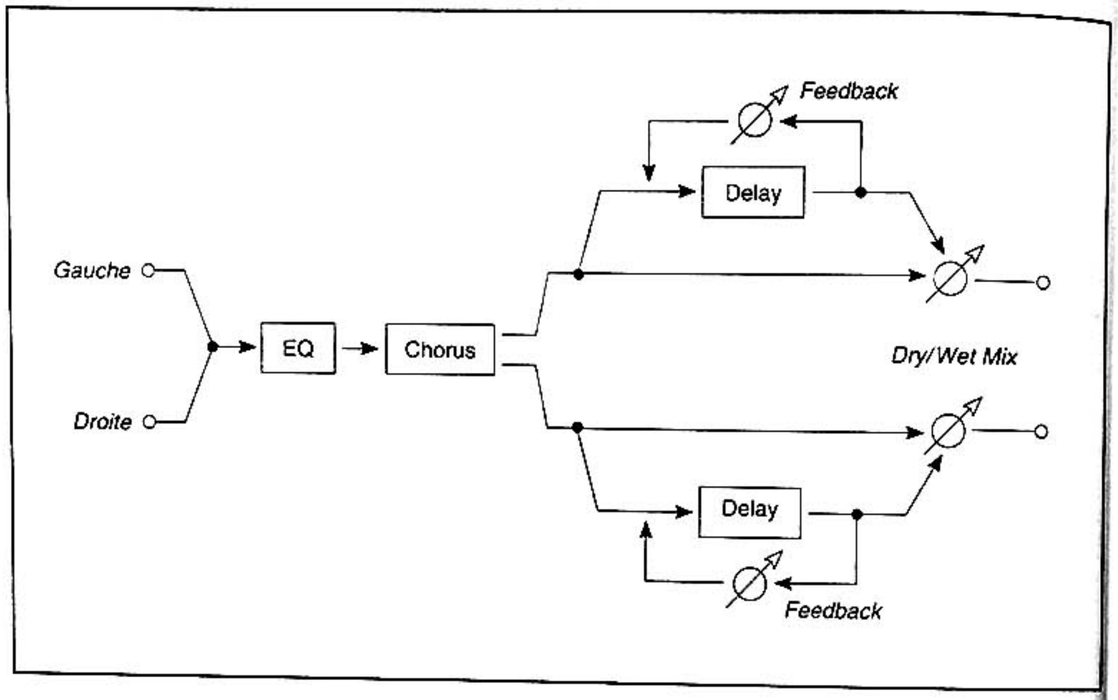
-100~+100.Feedback du chorus. (Des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. La balance entre le signal du delay et le signal sans delay (les deux signaux traversent le chorus).

Delay Time- *Main Delay Time*

0~ 450 ms.



Ftsw Sample

ON/OFF. Permet l'utilisation d'un commutateur au pied pour échantillonner le signal du delay. Le commutateur au pied doit transmettre des commandes de contrôle nº12. Sinon, affectez-lui n'importe quel autre numéro à la page MIDI REMAP.

Lorsque vous enfoncez le commutateur au pied, le signal qui se trouve dans le circuit delay à ce moment-là sera répété jusqu'à ce que vous appuyiez une deuxième fois sur le commutateur au pied.

Le delay est muni d'une fonction cross-fade pour éviter des transitions trop abruptes.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences de l'entrée.

Hi - *EQ High*

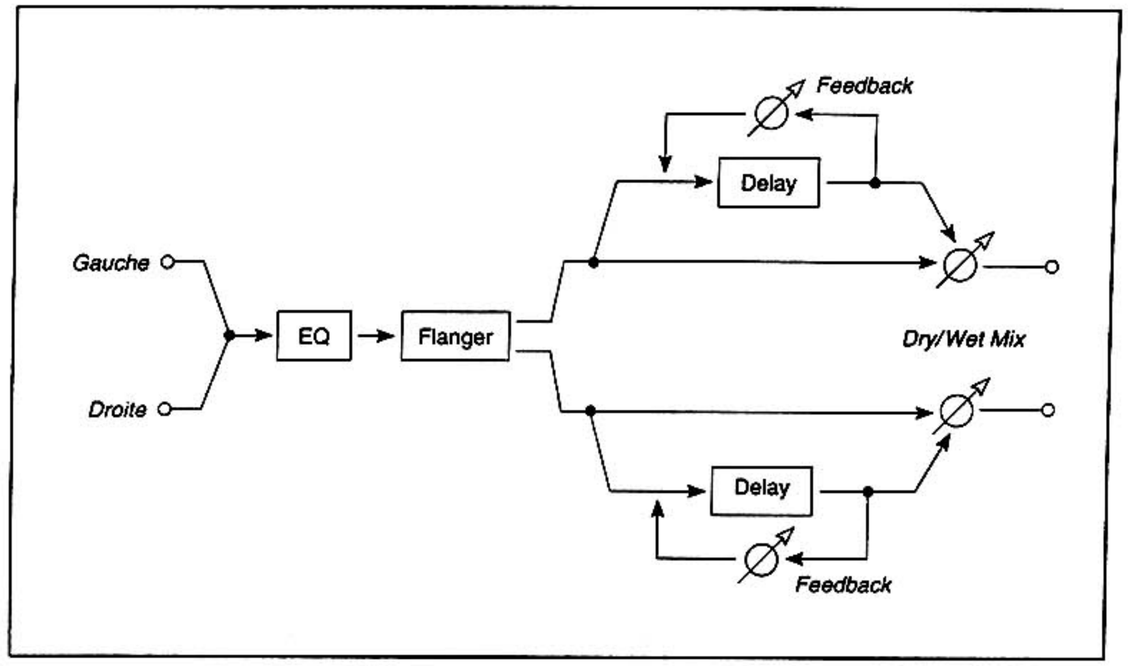
-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës de l'entrée.

FLANGER/STEREO DELAY - EQ

Un flanger avec une entrée mono et des sorties stéréo connectées à un delay stéréo doté d'une fonction sample/hold qui reproduit le contenu du signal retardé.

Flange>Delay - *Flanger -Stereo delay - EQ*

Un flanger à LFOs en quadrature avec une entrée mono et des sorties stéréo connectées à un delay stéréo doté d'une fonction sample/hold qui reproduit le contenu du signal retardé.



Flange Delay - *Flanger Delay Time*

0~ 50 ms. Retard du flanger.

LFO Rate

0.03~30 Hz. Fréquence de modulation du flanger.

LFO Depth

0~100. Intensité du flanger.

FlangeFdbck - *Flanger Feedback*

-100~+100.Feedback du flanger. (Des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

Dry/Wet Mix

DRY, 99/1,...1/99, WET. La balance entre le signal du delay et du signal sans delay (les deux signaux traversent le flanger).

Delay Time- *Main Delay Time*

0~ 450 ms.

Ftsw Sample

ON/OFF. Permet l'utilisation d'un commutateur au pied pour échantillonner le signal du delay. Le commutateur au pied doit transmettre des commandes de contrôle n°12. Sinon, affectez-lui n'importe quel autre numéro à la page MIDI REMAP.

Lorsque vous enfoncez le commutateur au pied, le signal qui se trouve dans le circuit delay à ce moment-là sera répété jusqu'à ce que vous appuyiez une deuxième fois sur le commutateur au pied.

Le delay est muni d'une fonction cross-fade pour éviter des transitions trop abruptes.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

EQ Low

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les basses fréquences de l'entrée.

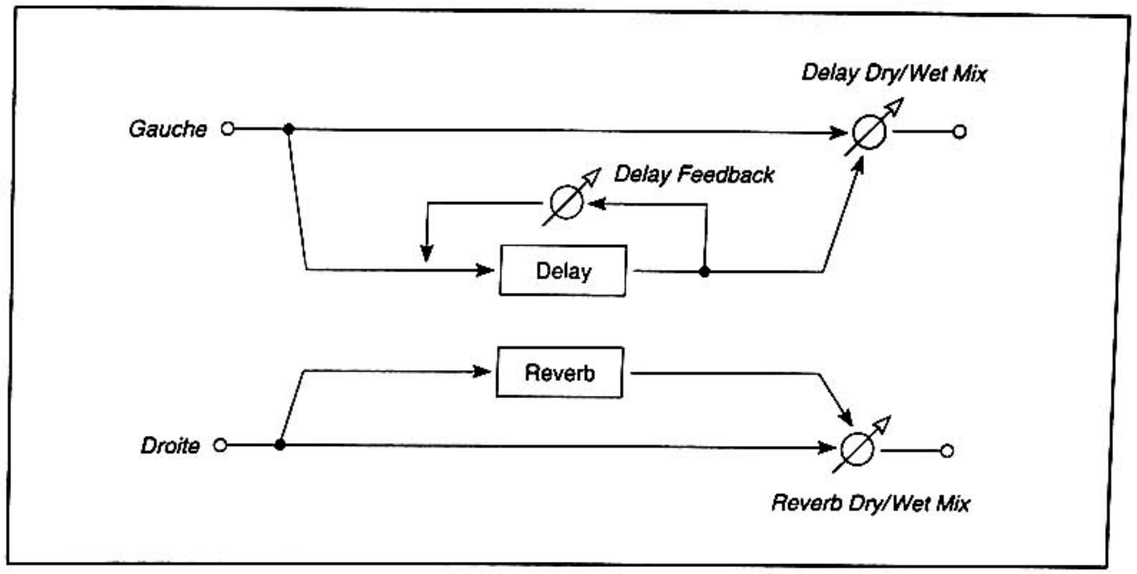
Hi - *EQ High*

-12~+12 dB. Ce paramètre vous permet d'amplifier ou d'atténuer les aiguës de l'entrée.

DUAL MONO DELAY/REVERB

Delay/Hall
Delay mono avec une réverb de salle en parallèle.

Delay/Room
Delay mono avec une réverb de pièce en parallèle.



Dly Dry/Wet - *Delay Dry/Wet Mix*

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du signal du delay.

Delay Time

0~ 500 ms.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

-100~+100. Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

Rvb Dry/Wet - *Reverb Dry/Wet Mix*

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du signal de la réverb.

Rvb Pre Dlay - *Reverb Pre-Delay*

0~150 ms pour Delay/Hall et 0~ 250 ms pour Delay/Room. Le décalage entre le signal original et le signal traité.

Rvb Decay Time - *Reverb Decay Time*

0-99. Temps d'étouffement de la réverb.

HiFrq Damping - *High Frequency Damping*

0~ 99. Plus cette valeur est élevée, plus la vitesse d'étouffement des aiguës est grande.

DUAL MONO DELAY/CHORUS

Delay/Chorus
Delay mono en parallèle avec un chorus mono.

Dly Dry/Wet - *Delay Dry/Wet Mix*

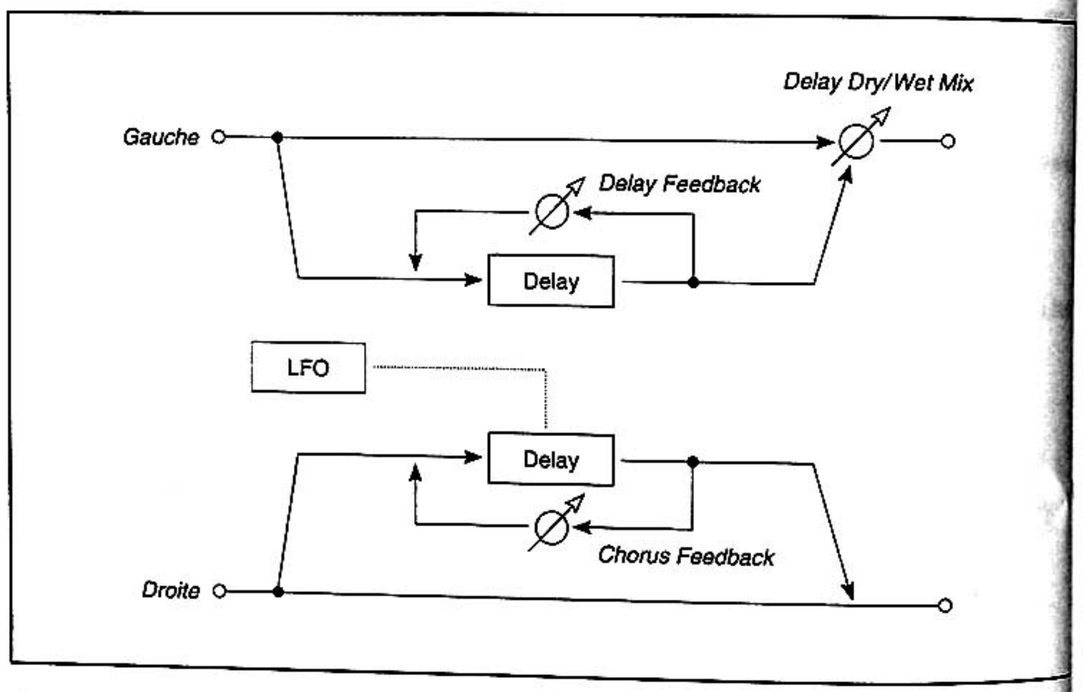
DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du signal du delay.

Delay Time

0~ 500 ms.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

-100~+100. Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la pha se est inversée).



ChorusDlay - *Chorus Delay Time*

0~500 ms. Décalage de l'effet delay modulé.

LFO Rate

0.03-30 Hz. Vitesse (fréquence) de modulation.

LFO Depth

0~100.

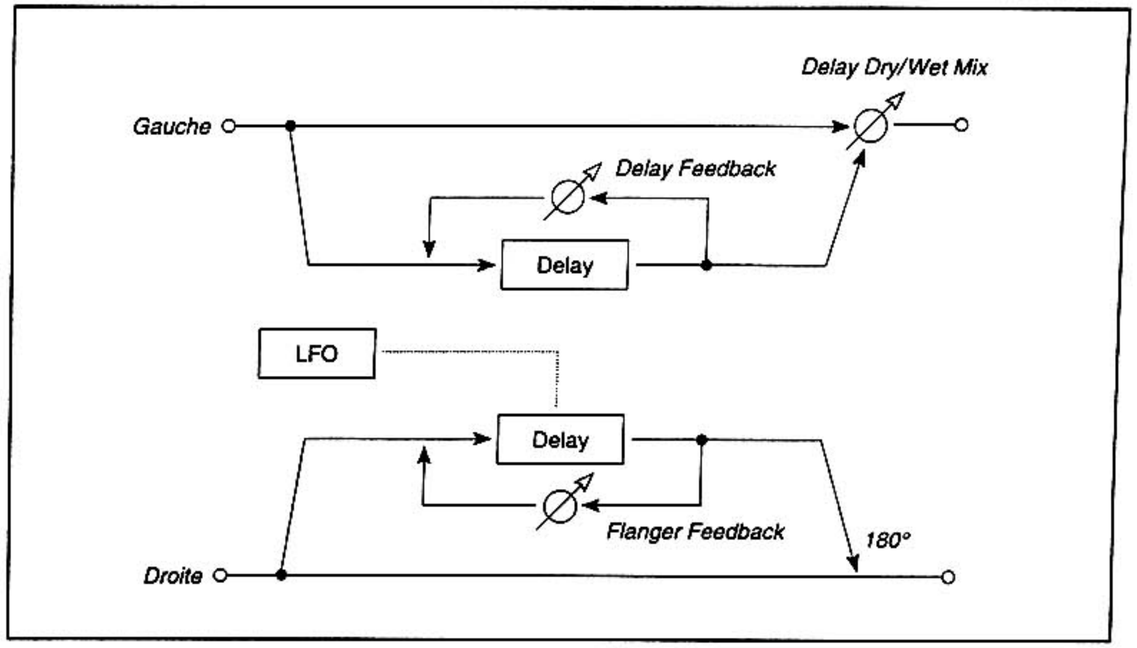
Chorus Fdbck - *Chorus Feedback*

-100~+100. Feedback du chorus (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

DUAL MONO DELAY/FLANGER

Delay/Flange - *Delay/Flanger*

Delay mono en parallèle avec un flanger mono.



Dly Dry/Wet - *Delay Dry/Wet Mix*

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du delay.

Delay Time

0~ 500 ms.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

-100~+100. Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

FlangeDlay - *Flanger Delay Time*

0~500 ms. Retard de l'effet delay modulé.

LFO Rate

0.03-30 Hz.Fréquence de modulation.

LFO Depth

0~ 100.

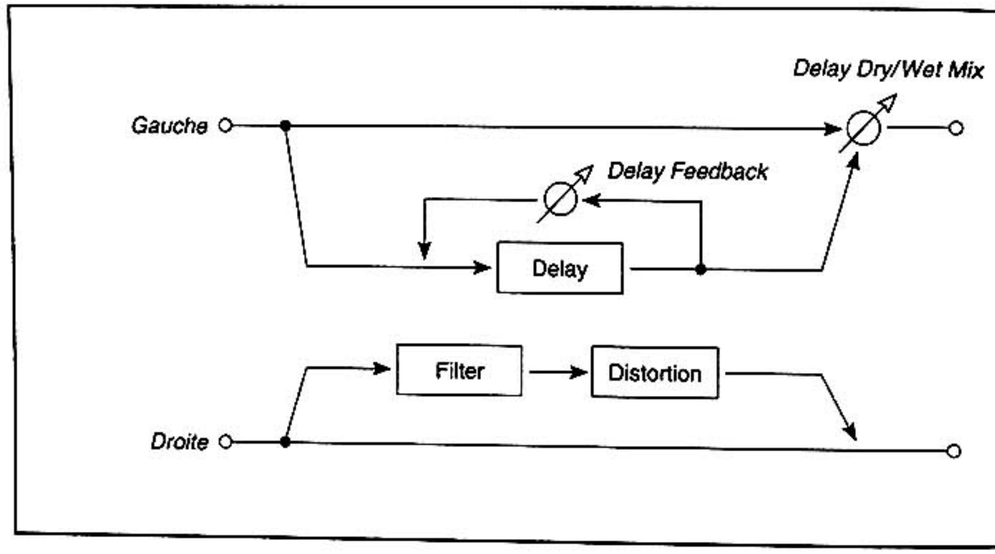
FlangeFdbck - *Flanger Feedback*

-100~+100. Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

DUAL MONO DELAY/ OVERDRIVE - DISTORTION

Delay/Distor - *Delay/Distortion-filter*
Delay mono avec une distorsion "wah" en parallèle.

Delay/ODrive - *Delay/Overdrive-filter*
Delay mono avec un effet overdrive "wah" en parallèle.



Dly Dry/Wet - *Delay Dry/Wet Mix*

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du delay.

Delay Time

0~ 500 ms.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

-100~+100. Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

Edge

1~ 111. Degré de distorsion.

Hot Spot

0~100. Fréquence centrale de l'effet "wah"..

Resonance

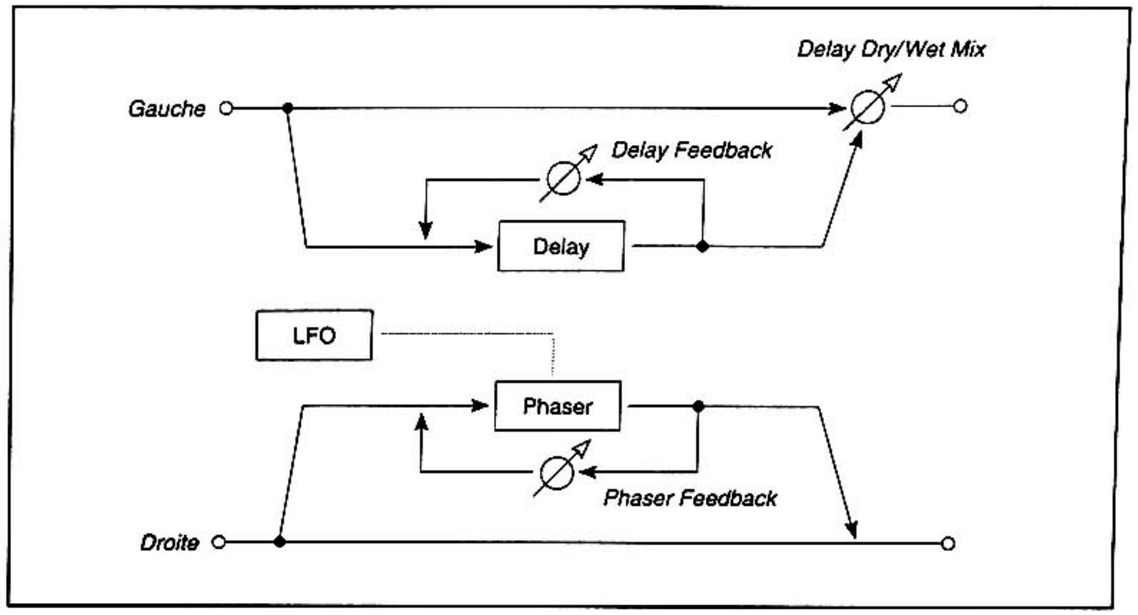
0~100. Intensité de l'effet "wah".

Dist Out Level - *Distortion Output Level*

0~ 100. Niveau de sortie de la distorsion.

DUAL MONO DELAY/PHASER

Delay/Phaser
Delay mono en parallèle avec un phaser mono en parallèle. Ce phaser procure un effet de déphasage de hauteur plus marqué que le phaser stéréo.



Dly Dry/Wet - *Delay Dry/Wet Mix*

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du delay.

Delay Time

0~ 500 ms.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

-100~+100. Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

Phaser Center - *Phaser Center Frequency*

0~100. Fréquence médiane sur laquelle agit le phaser.

LFO Rate

0.03-30 Hz. Fréquence (vitesse) de modulation.

LFO Depth

0~100.

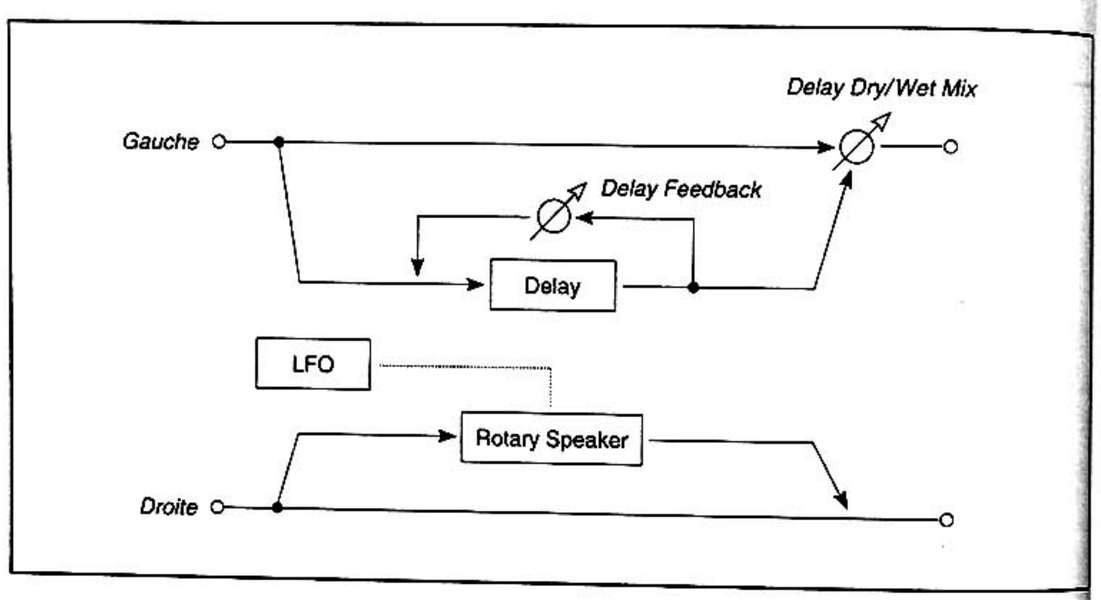
PhaserFdbck - *Phaser Feedback*

-100~+100. Feedback du phaser (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

DUAL MONO DELAY/ ROTARY SPEAKER

Delay/Rotary - *Delay/Rotary speaker*

Delay mono avec un effet rotary mono en parallèle. L'effet rotary mono a plus de tremolo que l'effet rotary stéréo.



Dly Dry/Wet - *Delay Dry/Wet Mix*

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du delay.

Delay Time

0~ 500 ms.

Delay Fdbck - *Delay Feedback*

-100~+100. Feedback du delay (des valeurs négatives signifient que la phase est inversée).

Acceleration

1~15. La vitesse de transition entre la vitesse lente et rapide.

Slow Speed - *Slow Rotor Speed*

0.03-30 Hz.

Fast Speed - *Fast Rotor Speed*

0.03-30 Hz.

SpdMod - *Rotor Speed Modulation*

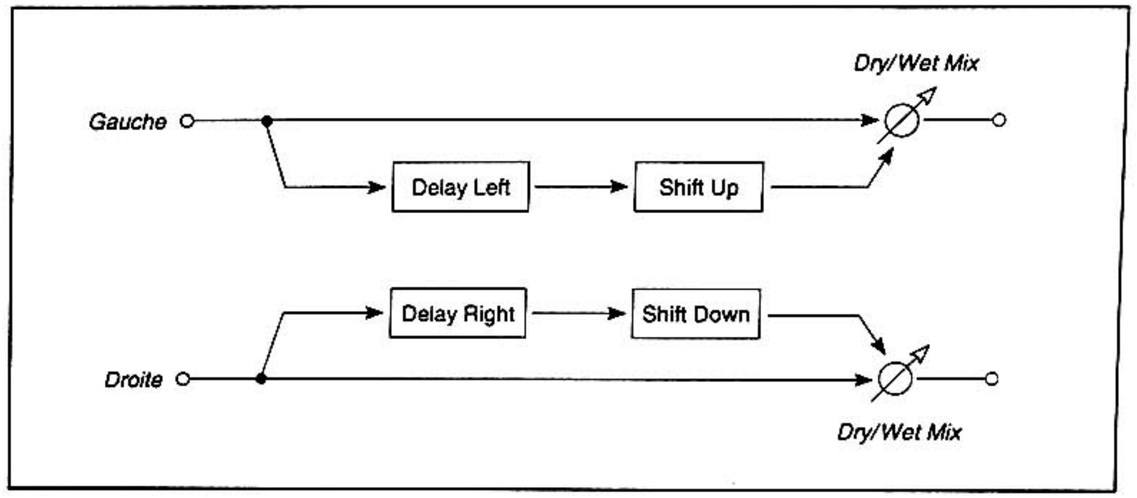
Source de modulation.

STEREO PITCH SHIFTER

Pitch Shift - *Stereo pitch shifter*

Pitch shifter (effet de transposition) stéréo dont le canal gauche transpose vers le haut et le canal droit vers le bas. Les signaux transposés peuvent être décalés par rapport au signal original.

Lorsque vous entrez des petites valeurs, cet effet donne plus ou moins le même résultat qu'un chorus. S'adapte particulièrement aux sons de strings et pourrait être placé derrière une réverb.



Dry/Wet Mix

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance entre le signal original et les signaux de l'effet.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15 to +15).

Delay Left

0~ 500 ms.

Delay Right

0~ 500 ms.

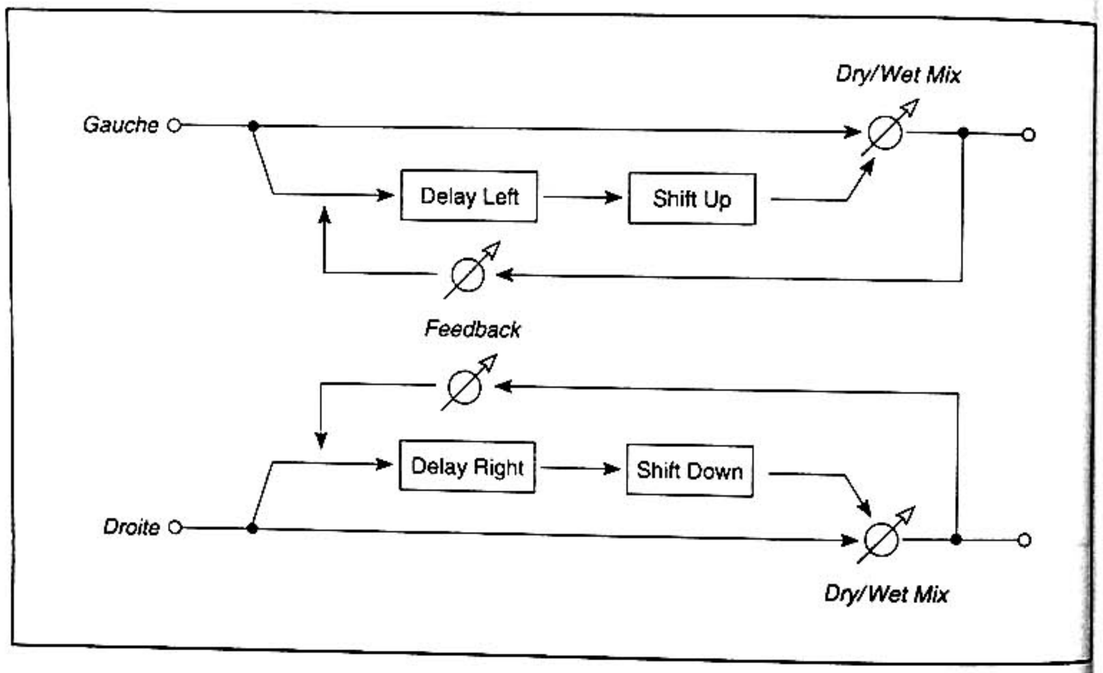
Pitch Shift

1~100.

MOD PITCH SHIFT-DELAY

ModPitchShft - *Modulatable pitch shifter - delay*

Ce pitch shifter stéréo permet de moduler la transposition. Le signal entrant peut être transposé vers le haut ou le bas et les signaux transposés peuvent être décalés par rapport au signal original. Le degré de feedback est réglable. Vous pouvez utiliser cet effet comme un "whammy bar" (effet de hauteur régulier) ou pour obtenir un son plutôt inhabituel.



Dry/Wet Mix

DRY, 9/1,...1/9, WET. Balance du signal original et du signal traité.

MixMod - *Dry/Wet Mix Modulation*

Source et degré de modulation (-15 to +15).

Delay Left

0~ 490 ms.

Delay Right

0~ 490 ms.

Feedback

0~100. Le retard des deux delays.

Max Shift

-12~ +12. Transposition maximale par incréments de demi-tons.

Shift Scaler

1~100%. La transposition initiale du pitch shifter (avant que l'effet ne soit modulé). Cette valeur s'exprime en tant que pourcentage de la transposition maximale).

SclMod - *Shift Scaler Modulation*

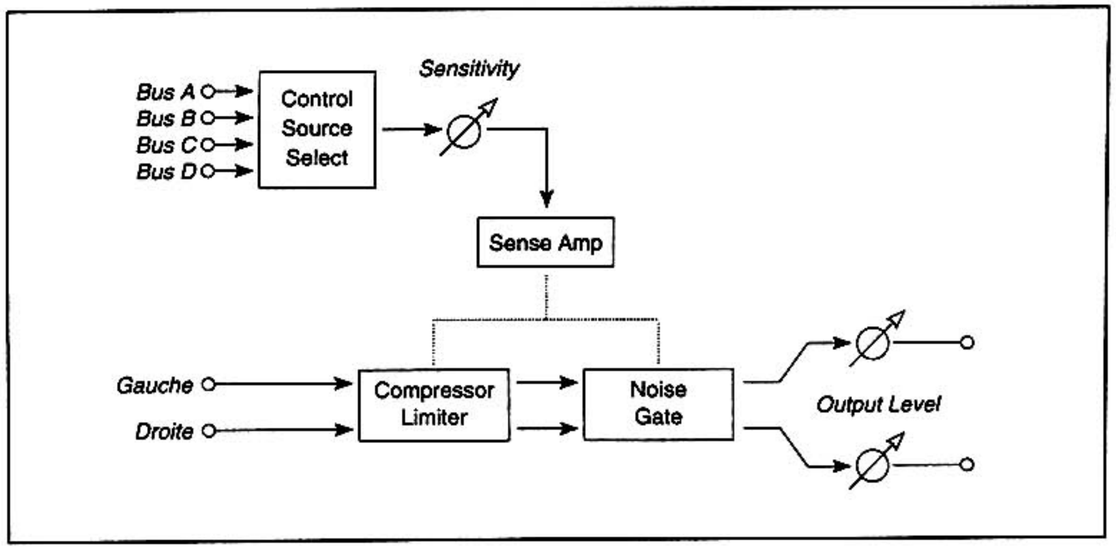
Source et degré de modulation (-15~+15). Lorsque vous attribuez la valeur "1" au Shift Scaler, vous n'entendrez que la modulation positive, tandis que la valeur "100" signifie le contraire.

STEREO COMPRESSOR-LIMITER/GATE

Comp-Lim/Gat - *Stereo Compressor-Limiter/Gate*

Le compresseur est doté d'une enveloppe du volume automatique qui sert à éviter des sauts de niveau (dont un guitariste se rend parfois coupable) trop importants ou à rendre un signal (souvent la batterie) plus dynamique.

Cet effet est en outre doté d'une gate ("porte") qui bloque les signaux dont le niveau se situe en-dessous de la valeur limite (Threshold). De cette manière, seuls les signaux dont le volume est suffisamment élevé passeront.



CntrlSrc - *Control Source*

NORMAL, BUS A+B, BUS C+D, BUS A/B/C/D. NORMAL signifient que le degré de compression dépend du volume du signal entrant. En vue d'un effet plus général, BUS A+B et C+D se basent sur les deux bus FX pour déterminer le degré de compression, tandis que BUS A-D évaluent le niveau d'un seul bus.

Sensitivity - *Control Source Sensitivity*

0-10. Avec ce paramètre vous sélectionnez le signal d'entrée de la source.

Comp Ratio - *Compression Ratio*

0~100. Ce paramètre sert à spécifier le degré de compression.

Comp Thresh - *Compression Threshold*

0~100. Le niveau à partir duquel les signaux sont compressés.

Gate Thresh - *Gate Threshold*

0~100. La valeur limite qui enclenche l'effet "gate".

Output Level

0~ 100. Volume de sortie du compresseur.

SMALL VOCODER

Un effet Vocoder superpose le timbre d'un signal (du modulateur) et celui d'un deuxième signal (le porteur). Les premiers vocoders étaient surtout utilisés pour transformer le chant. L'effet est cependant plus polyvalent que cela. Les Vocoders du Wavestation SR peuvent moduler un ou plusieurs Patches, voire Waves, pour ainsi créer de nouvelles sonorités dynamiques. Ainsi, vous pouvez combiner des sons vectoriels ou des Wave Sequences et les sauver en tant que nouvelles Performances (pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au chapitre XX).

Un vocoder est en fait une combinaison d'un anaylseur de fréquences et d'un égaliseur dynamique. Le signal du modulateur est divisé en un nombre de bandes de fréquences dont le niveau est mesuré en temps réel. L'égaliseur dynamique dépend de l'analyseur et applique toutes les modifications de volume au porteur, si bien que le porteur reprend quelques caractéristiques du modulateur. Il importe cependant que le porteur contienne un spectre de fréquences suffisamment large pour qu'il puisse exécuter les modifications de façon audible. Si ce n'est pas le cas, l'effet du vocoder sera assez modeste .

Plus le nombre de fréquences utilisées est grand, plus le vocoder sera nuancé. En vue d'une qualité optimale, les effets Vocoder-Delay font appel aux deux points d'insertion FX. Les quatre effets Small Vocoder se contentent cependant d'un seul point d'insertion.

Le vocoder peut être utilisé pour n'importe quel son. Notez cependant que la fonction du signal (modulateur ou porteur) dépend de la configuration du bus FX (page *FX Bus Assignment*) ainsi que des paramètres FX Bus des Performances et du Multiset.

Sml Vocoder1 - *Small vocoder 1*

Ce vocoder n'évalue que les bandes basse et médiane. La bande grave est plus large, ce qui améliore la réponse en basses fréquences.

Sml Vocoder2 - *Small vocoder 2*

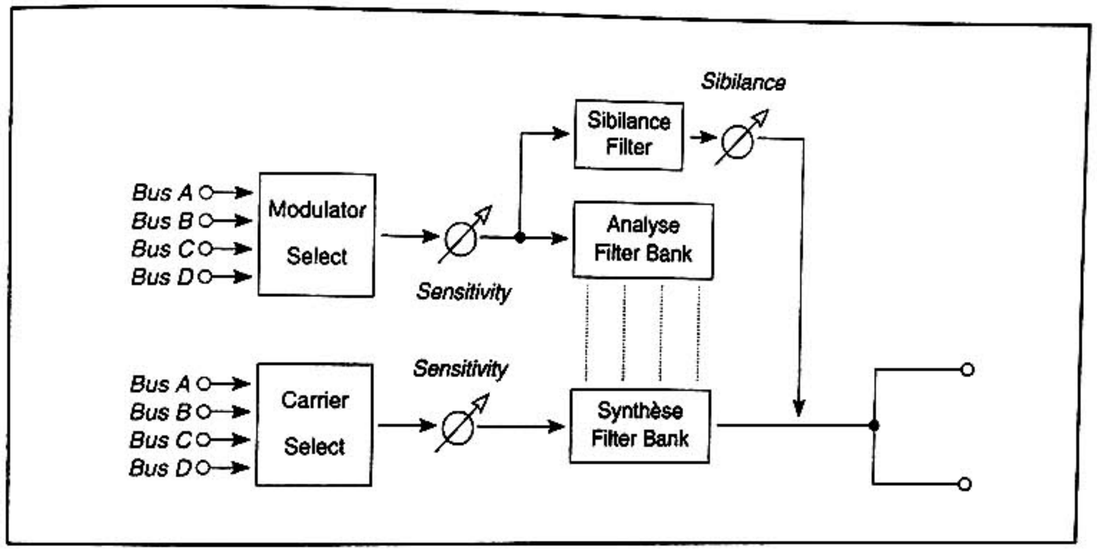
Ce vocoder analyse les fréquences médianes et aiguës. Comme la bande des aiguës est plus large, la réponse de ce vocoder est plus brillante.

Sml Vocoder3 - *Small vocoder 3*

Ce vocoder analyse plusieurs fréquences basse et médianes. Les bandes ont toutes la même largeur.

Sml Vocoder4 - *Small vocoder 4*

Ce vocoder analyse plusieurs fréquences médianes et aiguës. Les bandes ont toutes la même largeur.



Modulator Bus

A, B, C, D. Le bus FX qui servira de modulateur du vocoder.

Mod Sens - *Modulator Bus Sensitivity*

0~100. Spécifie le niveau d'entrée du modulateur.La distorsion du signal résultant provient souvent d'un niveau de modulation trop élevé.

Carrier Bus

A, B, C, D.Le bus FX qui servira de porteur du vocoder.

Carrier Sens - *Carrier Bus Sensitivity*

0~100. Spécifie le niveau d'entrée du porteur. En cas de distorsion, diminuez le volume du porteur.

Sibilance

0~10. Le volume des fréquences très hautes (c.-à-d des fréquences présentes dans les "s" d'un chanteur).

SibMod - *Sibilance Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15). Le modulateur choisi par défaut est KEYDN afin de vous permettre de piloter la durée de Sibilance au moyen de la durée des notes.

STEREO VOCODER-DELAY

Les deux effets Vocoder-Delay sont extrêmement puissants. Notez qu'ils font appel aux *deux* points d'insertion FX. Lors de la sélection d'un de ces deux effets, l'appelation de l'autre point d'insertion sera aussi Stereo Vocoder.

Comme ces deux effets ont accès à tous les bus d'effets pour déterminer le modulateur et le porteur, les connexions de la page Effects Mix fonctionnent autrement que chez les autres effets. Seuls les bus A et B peuvent être connectés au Vocoder. Lorsque qu'ils ne servent pas de modulateur ou de porteur, ils sont inaudibles. Les bus C et D peuvent cependant être connectés au Vocoder *et* configurer à la page Effects Mix, ce qui résulte en deux effets spéciaux.

Effects Mix et les Stereo Vocoders

La connexion Effects Mix parallèle ne diffère presque pas de sa fonction habituelle, si bien que vous pouvez attribuer à C et D la position stéréophonique désirée (comme si FX2 ne contenait pas d'effet – NO EFFECT). La configuration sérielle est cependant différente: ici, le paramètre Wet/Dry Mix permet de spécifier la balance entre le signal original des bus C et D ainsi que de l'effet vocoder. Dans ce cas, "Dry" signifie que vous entendez les deux signaux originaux sans le signal du vocoder.

Cette particularité permet d'affecter le Vocoder aux bus A et B et de combiner ce signal avec les signaux d'origine, ces derniers étant attribués aux bus C et D et pouvant être positionnés librement dans l'image stéréo.

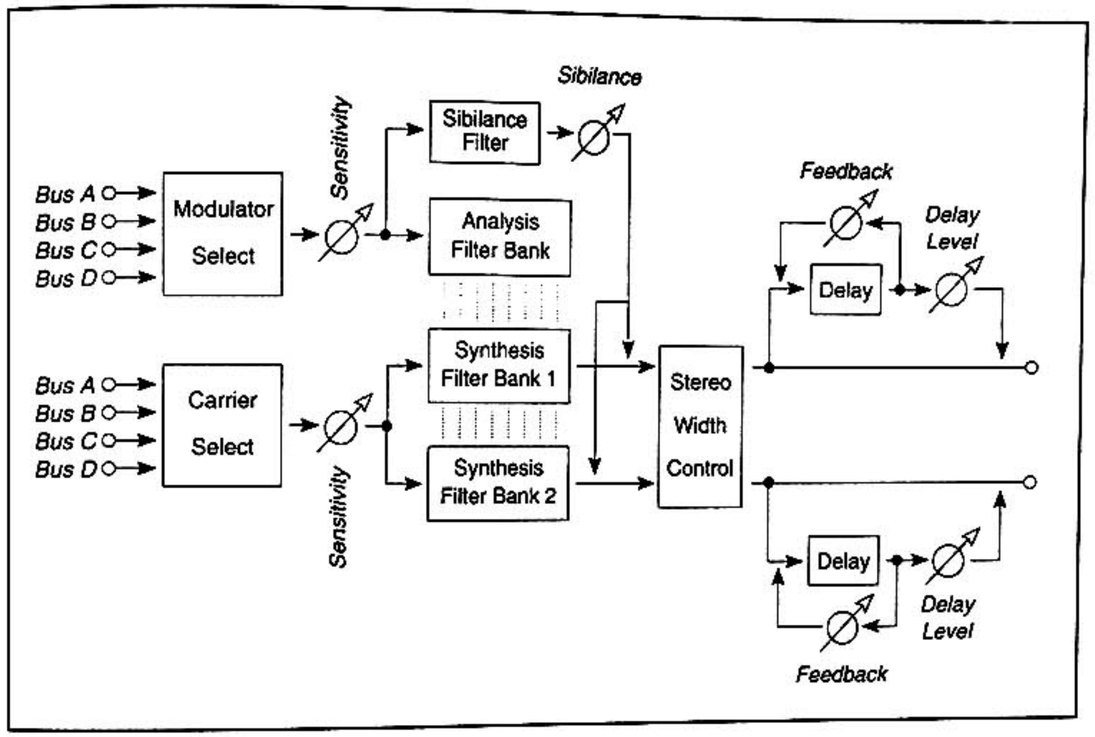
Pour davantage de renseignements sur Effects Mix, veuillez vous reporter aux chapitres XX et FX MIX, page 36 du Manuel de référence. Voir aussi SMALL VOCODER, page 86 pour plus de détails concernant le fonctionnement d'un vocoder.

SterVocoder1 - *Stereo vocoder - Delay 1*

Ce vocoder est basé sur des bandes passantes des graves et des auiguës très larges et sur des bandes médianes plus étroites.

SterVocoder2 - *Stereo vocoder - Delay 2.*

Ce vocoder est basé sur des bandes passantes de taille égale.



Modulator Bus

A, B, C, D. Le bus FX qui fera office de modulateur.

Mod Sens - *Modulator Bus Sensitivity*

0~100. Spécifie le niveau d'entrée du modulateur.La distorsion du signal résultant provient souvent d'un niveau de modulation trop élevé.

Carrier Bus

A, B, C, D. Le bus FX qui fera office de porteur.

Carrier Sens - *Carrier Bus Sensitivity*

0~100. Spécifie le niveau d'entrée du modulateur.La distorsion du signal résultant provient souvent d'un niveau du porteur.

Sibilance

0~10. Le volume des fréquences très hautes (c.-à-d des fréquences présentes dans les "s" d'un chanteur).

SibMod - *Sibilance Modulation*

Source et degré de modulation (-15~+15). Le modulateur choisi par défaut est KEYDN afin de vous permettre de piloter la durée de Sibilance au moyen de la durée des notes.

Stereo Width

0~10. En augmentant cette valeur, vous élargissez l'image stéréo.

Delay Time

0~1000 ms.

Delay Fdback - *Delay Feedback*

0~ 100.

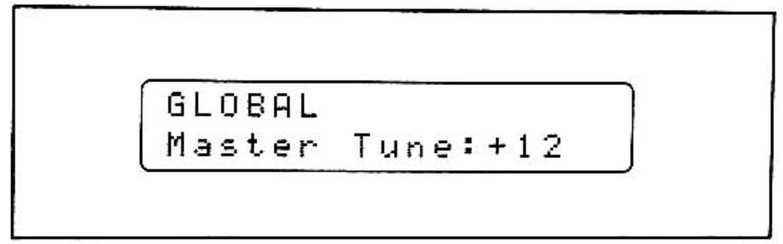
Delay Level

0~100.

GLOBAL

paramètres Global

Niveau MIDI/Global



Cette page contient tous les réglages système du Wavestation SR.

Master Tune

+/- 99. Cette fonction spécifie le diapason du Wavestation SR par incréments de cents (un cent étant ±1/100 de demi-ton). Voir aussi XX pour plus de détails concernant ce paramètre.

Transpose

+/- 24. Transpose les commandes de notes MIDI reçues, par incréments de demi-tons. La valeur +4 signifie par exemple que toutes les commandes de notes sont transposées de 4 demi-tons avant d'être envoyées à la source sonore.

Effects

Ce paramètre vous permet de contourner temporairement tous les effets de Performance et de Multiset.

ON, le réglage par défaut et le mode normal, signifie que le Wavestation SR tient compte des programmes d'effets.

OFF signifie que les effets ainsi que les connexions des bus sont mis hors fonction. Aussi les bus A~D sont reliés aux sorties 1~4. Vous pourriez vous servir de cette fonction pour éviter que la Performance que vous êtes en train de programmer soit "embellie" (et donc un peu faussée) par les effets. Il vaut toujours mieux commencer la programmation sans effets. La position "OFF" peut en outre s'avérer utile lorsque vous jouez dans une salle qui résonne déjà très fort ou lorsque vous accompagnez un grand orchestre. Grâce à cette fonction, vous n'êtes pas tenu de reprogrammer la Performance en question.

Protect Int - *Protect Internal Memory*

ON, le réglage par défaut signifie que la protection est activée, si bien que vous ne pouvez rien sauvegarder. Ce réglage est le plus sûr lorsque vous prêtez votre Wavestation SR à un(e) collègue ainsi que lorsque vous devez vous absenter quelques instants. (Vu la qualité de l'instrument, tout le monde voudra s'en servir, voire reprogrammer vos sons et Performan-

ces.).

OFF signifie que vous pouvez sauvegarder vos nouvelles créations.

Malgré la fonction Protect pas que vous avez toujours intérêt à faire une copie de la mémoire interne sur une carte RAM ou à sauver toutes les données sous forme de bulk SysEx.

Comme ce paramètre a un rapport direct avec les fonctions de sauvegarde, il se trouve également à la page WRITE.

Protect Card - *Protect Card Memory*

Cette protection s'applique uniquement aux cartes RAM (pas besoin de protéger les cartes ROM).

ON, le réglage par défaut signifie que la carte RAM est protégée.

OFF signifie que vous êtes libre de sauvegarder vos données sur la carte.

Les cartes RAM sont en outre dotées d'un commutateur Protect On/Off. Pour éviter que la pile de la carte ne s'use trop vite, mettez le commutateur sur OFF lorsque vous désirez sauvegarder des données sur la carte.

Comme ce paramètre a un rapport direct avec les fonctions de sauvegarde, il se trouve également à la page WRITE.

PtchBendRnge - *Global Pitch Bend Range*

1 - 12. Ce paramètre spécifie l'intervalle maximal de pitch bend (par incréments de demi-tons) que le Wavestation SR accepte. Ce paramètre s'avère utile lorsque vous constatez que les réglages programmés ne sont pas corrects et que vous devez vite les corriger.

Le paramètre PitchBendRnge peut être programmé pour chaque Patch séparément.

1 est un demi-ton, 2 un ton, 3 une tierce diminuée, 4 une tierce, 5 une quarte, 6 une quinte diminuée, 7 une quinte, 8 une sixte diminuée, 9 une sixte majeure, 10 une septième, 11 une septième augmentée et 12 une octave.

Velocity Curve - *Velocity Response Curve*

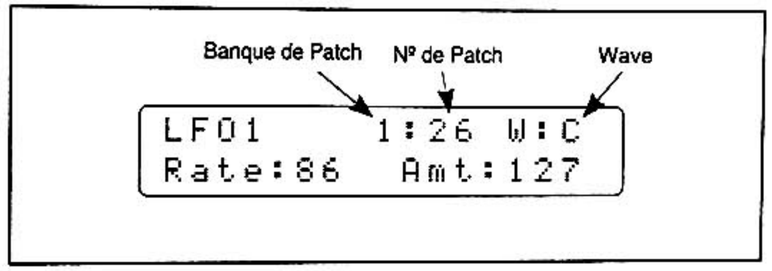
1 - 8. La courbe de dynamique fait en sorte à ce que le Wavestation SR réponde de manière adéquate à votre façon de jouer (et aux données du clavier-maître). Le Wavestation SR vous propose 8 courbes différentes.

Commencez toujours avec "4" et choisissez une autre courbe lorsque la 4 ne correspond pas à votre façon de jouer. Les valeurs supérieures à 4 atteignent plus facilement la valeur de toucher 127. Les valeurs inférieures à 4 nécessitent une plus grande force de frappe pour atteindre le toucher maximal (127). Essayez plusieurs courbes pour trouver celle qui vous va le mieux.

LFO 1 (2)

low frequency oscillator 1 ou 2

Niveau Edit Patch



Le Wavestation SR est doté de deux LFOs ayant chacun sa propore page.

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch vous devez appeler la page Edit Performance (comme il s'agit du niveau supérieur de la page actuelle, il suffit d'enfoncer simultanément EDIT et PAGE+). Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner une autre forme d'onde ou "All" (toutes les formes d'onde).

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patches dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patch basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

Rate

0 - 99. La vitesse (fréquence) du LFO.

Amt - *Initial Amount*

0 - 127. L'intensité de base du LFO (c.-à-d. lorsque vous n'utilisez aucun modulateur comme par exemple la molette de modulation).

Shape

Les formes d'ondes possibles sont: TRIANGLE, SQUARE, SAWTOOTH, RAMP et RANDOM.

Dly - *Delay*

0 - 99. Le décalage entre le début d'une note et le commencement du LFO.

Sync

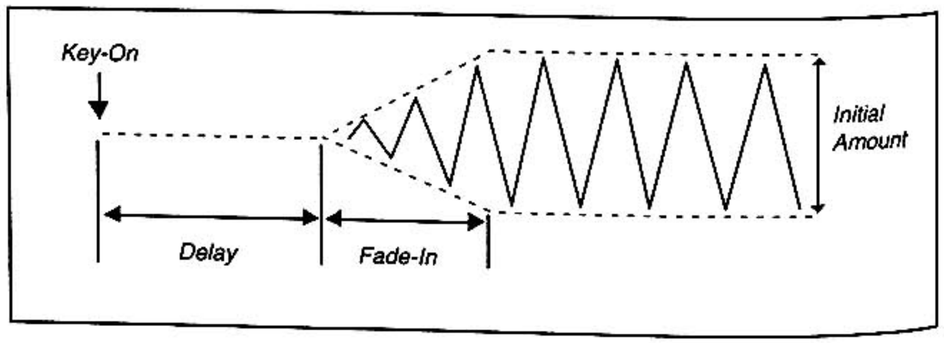
OFF signifie que le LFO oscille constamment.

ON. Le LFO commence en même temps que la note. De cette manière, la phase initiale du LFO est toujours positive, ce qui est particulièrement important pour les sons dont l'attaque est primordiale et ne peut sous aucun prétexte être obscurcie par une phase de modulation négative.

Fade-in Time

0 - 99. Le vitesse à laquelle le LFO atteint son niveau maximal après l'écoulement du temps fixé avec Dly.

LFO Delay/Fade-in



Depth Mod - *Depth Modulation Source*

Le modulateur qui vous permet de piloter la profondeur du LFO. A noter qu'un LFO peut en moduler un autre, voire s'automoduler!

Les modulateurs habituels sont: KEYBD (Linear Keyboard), CTRKB (Centered Keyboard), VEL (Linear Velocity), EXVEL (Exponential Velocity), LFO 1 et 2, ENV 1 (Envelope 1), AT (Aftertouch), AT+WH (Aftertouch + Mod Wheel), WHEEL, MIDI 1 et 2 ainsi que PEDAL.

Voir aussi Modulateurs de Patches, page 97, pour une description détaillée des modulateurs.

DepthModAmt - *Depth Modulation Amount*

+/- 127. Spécifie l'intensité du modulateur DepthMod.

Rate Mod - *Rate Modulation Source*

Le modulateur qui pilote la vitesse (Rate) du LFO. Comme le modulateur DepthMod, il peut s'agir de l'autre ou même du LFO ou de tout autre modulateur (voir aussi DepthMod).

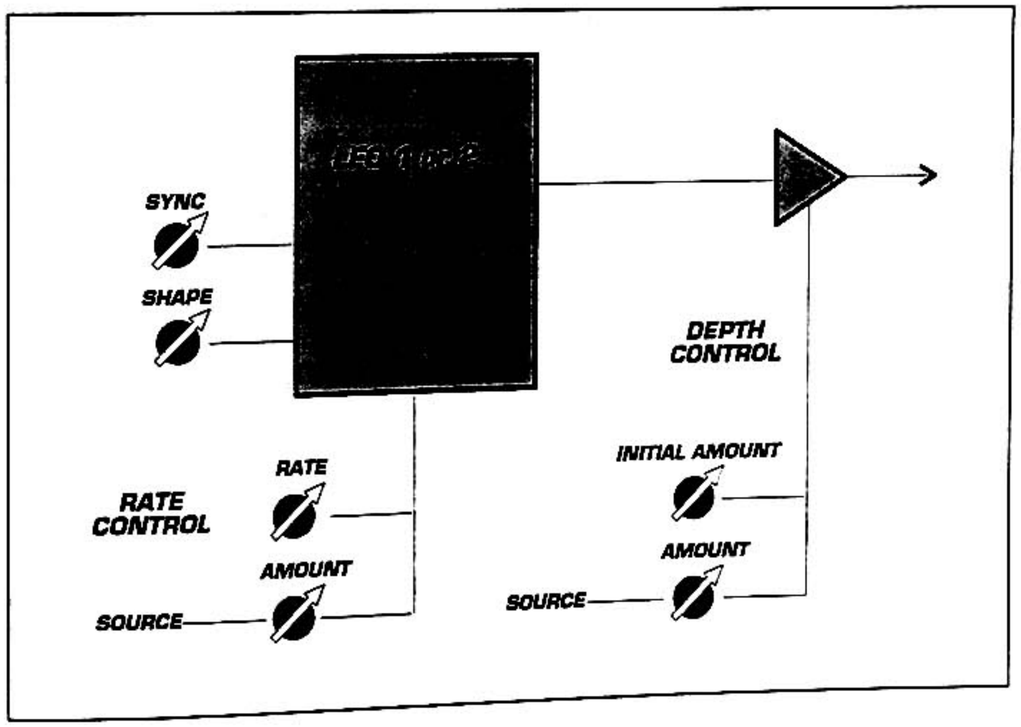
RateModAmt - *Rate Modulation Amount*

+/- 127. Spécifie l'intensité du modulateur RateMod.

CURSEUR HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS permettent de sélectionner la forme d'onde que vous désirez éditer: All, A, B, C, D, All...

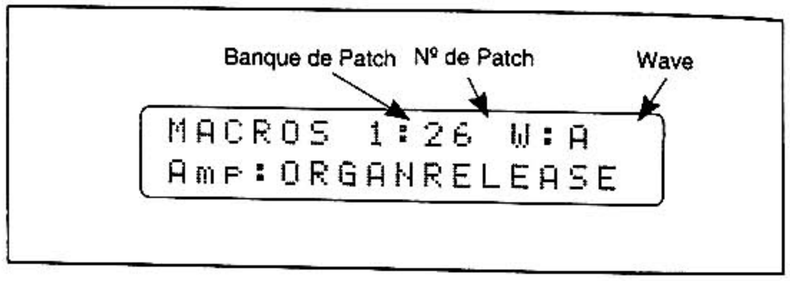
Schéma du bloc LFO Block



MACROS

patch macros

Niveau Edit Patch



Pour davantage de renseignements sur les Patches, veuillez vous reporter au chapitre XX.

La page Macro vous donne un aperçu des paramètres qui constituent les modules de synthèse Patch (Pitch, Filter, Amp et Pan).

Les Macros sont également une façon agréable d'appendre de nouveaux trucs de programmation. En ce qui concerne l'éditeur de sons, les Macros servent en outre à initialiser tous les paramètres du module, c.-à-d. à choisir des valeurs qui peuvent servir de point de départ pour vos propres sons.

Pour vérifier quels paramètres constituent un Macro, appelez d'abord un Macro et ensuite la page du module qui vous intéresse (PITCH, FILTER, AMP, PAN). Les paramètres prennent alors les valeurs que le Macro leur attribue.

Lorsque vous éditez un macro au niveau des paramètres, sa dénomination est automatiquement transformée en "USER".

(Numéro et banque de Patch)

Le numéro et la banque que vous êtes en train d'éditer apparaissent sur la ligne supérieure de l'écran. Il s'agit ici d'une information qui ne peut donc pas être modifiée.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur UP et DOWN pour sélectionner une autre forme d'onde ou "All" (toutes les formes d'onde).

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patches basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote.

Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

Amp - *Amplifier*

Le Macro Amp est sans doute le premier que vous modifierez car il sert à déterminer l'enveloppe de volume (d'amplitude) des instruments.

Les Macros Amp sont:

DEFAULT, PIANO, ORGAN, ORGAN RELEASE, BRASS, STRING, CLAV, DRUM, RAMP, ON et OFF (que vous pouvez utiliser pour désactiver un son).

Veuillez noter que le résultat de ce Macro dépend de la sortie du filtre. Ainsi il est inutile d'attribuer une enveloppe DRUM à un son dont l'attaque est lente.

Filtr - *Filter*

Le Macro Filter spécifie le timbre et peut contenir de la modulation. Les Macros disponibles sont:

BYPASS, LOWPASS, LOWPAS/LFO et AT SWEEP.

Env1 - *Envelope 1*

Envelope 1 peut faire fonction de modulateur de pratiquement n'importe quel module du Wavestation SR. Ses Macros vous procurent quelques contours utiles:

DEFAULT, PIANO, ORGAN, ORGAN RELEAS, BRASS, STRING, CLAV, DRUM, RAMP, ON et OFF.

Pitch

Les Macros Pitch modulent les oscillateurs d'une manière ou d'une autre. Il s'agit de:

DEFAULT, ENV 1 BEND, DESCENDING, ASCENDING, AT BEND, MIDI-BEND et AT + MIDI-BEND.

Pan

Les Macros Pan régissent la modulation du panoramique. La position initiale des sons est spécifiée à l'aide du paramètre FX Bus (Edit Performance).

Les Macros Pan sont: OFF, KEYBOARD, VELOCITY et KEY&VELOCITY.

Modulateurs de Patches

Outre les ressources de Patches "analogiques" (voir plus haut), chaque Patch est doté d'un système de modulation plutôt vaste. Chaque voix d'oscillateur est munie d'Envelope 1, LFO1 et LFO2 et peut être modulée à l'aide d'un des dispositifs décrits ci-après.

REMARQUE: Les Macros ne modifient que leur propre module. Ainsi,

un Macro Pitch ne modifie que les réglages de la page Pitch. Certains Macros font appel à Envelope 1 et/ou aux LFOs (tels LOWPAS/EQ) mais ces modulateurs fonctionnent indépendamment l'un de l'autre, ce qui signifie que le Macro (dans le cas présent le Macro Filter) ne les modifie pas. Bien que LOWPAS/EQ prévoie une modulation du filtre par LFO1, la vitesse de ce dernier doit être réglée à la page LFO.

Les modulateurs de Patch sont:

KEYBD (clavier linéaire). Plus les notes que vous jouez sont hautes, plus la modulation sera importante (le degré de modulation est donc linéaire et suit les numéros de note MIDI).

CTRKB (clavier centré). Le do central (C4) est le point mort et n'engendre donc aucune modulation. Plus vous vous éloignez de cette note, plus la modulation sera importante (positive à droite et négative à gauche).

VEL (dynamique linéaire). Le degré de modulation dépend de façon directe du toucher (le degré de modulation est fonction de la valeur de toucher MIDI).

EXVEL (dynamique exponentielle). Tout comme VEL, ce modulateur signifie que le degré de modulation augmente lorsque vous jouez plus fort. La variation devient cependant plus importante pour les valeurs de toucher élevées tandis qu'elle reste plus modeste pour les valeurs de toucher basses. Ainsi, la différence entre les valeurs 120 et 127 peut être énorme, alors qu'elle est pratiquement imperceptible pour les valeurs 50 et 60. Souvent, ce modulateur paraît plus adapté aux amateurs de modulation.

LFO 1 et 2. Les deux LFOs qui sont programmables pour chaque Wave. les LFOs peuvent être modulés à leur tour, ce qui vous permet de rendre la modulation suffisamment complexe. Pour davantage de détails, veuillez vous reporter à *LFO 1 (2)*, page 91.

ENV 1 (Enveloppe 1). Une enveloppe à 4 étapes. Voir aussi *ENV1*, page 25.

AT (Aftertouch). Le Wavestation SR tient compte de l'aftertouch de canal ainsi que de l'aftertouch polyphonique (Key).

AT+WH (Aftertouch + Molette de modulation). La somme de la modulation appliquée par la molette de modulation et de l'aftertouch.

WHEEL. La molette de modulation (commande de contrôle MIDI n°1).

MIDI 1 et 2. Les deux contrôleurs MIDI auxquels vous pouvez attribuer une fonction. La page *MIDI REMAP*, page 101, vous permet de leur attribuer le numéro de contrôle de votre choix.

PEDAL. La pédale de modulation (commande de contrôle n°4).

Il existe en outre un nombre de modulateurs plus conventionnels, tels le numéro de note (qui influence la hauteur) et le toucher (qui peut modifier les enveloppes).

Il existe une deuxième liste de modulateurs pour les effets.

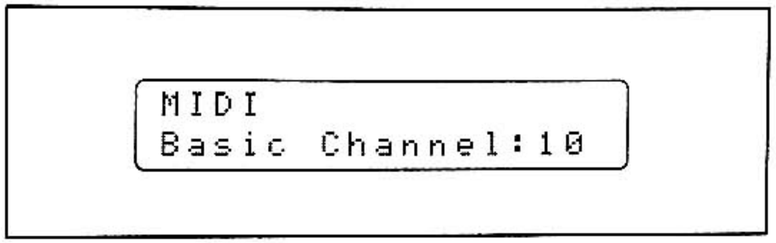
CURSEUR UP/DOWN

Les touches du curseur Up et Down servent à sélectionner la forme d'onde à éditer: ALL, A, B, C, D, ALL...

MIDI

réglages global midi

Niveau MIDI



Pour davantage de renseignements sur le MIDI, veuillez vous reporter au chapitre XX. Voir aussi *MIDI RECEIVE*, page 99 et *MIDI REMAP*, page 101.

Basic Channel

1 - 16. Le paramètre de canal MIDI le plus important.

Lorsque le témoin MULTI est allumé, le Wavestation SR ne tient plus compte de ce canal puisque les réglages du mode Multi ont priorité.

Le canal de base (Basic Channel) fait en outre office de numéro d'appareil, si bien que les données SysEx ne sont acceptées que si elles sont transmises sur ce canal. Pour davantage de renseignements veuillez vous reporter à *SYSEX DATA XMIT*, page 131.

Perf Mode - *Performance MIDI Mode*

Le mode MIDI utilisé lorsque le témoin PERF est allumé.

OMNI. En mode OMNI, le Wavestation SR tient compte de toutes les données qui lui sont envoyées.

POLY. En mode POLY, seules les données du canal Basic sont exécutées.

Multi Mode - *Multi MIDI Mode*

Le mode MIDI utilisé lorsque le témoin MULTI est allumé.

NORMAL. Ce mode permet au Wavestation SR d'exécuter les données de tous les canaux MIDI.

MONO. Ce mode ressemble à NORMAL, à l'exception toutefois que les canaux sont monophoniques (et ne peuvent donc jouer qu'une note à la fois), ce qui est particulièrement utile pour les contrôleurs de guitare.

Lorsque le témoin MULTI est allumé, l'affectation des Performances aux canaux MIDI est régie par le Multiset activé.

NumMultiChannels - *Nombre de canaux MIDI du mode Multi*
Num MonoChannels - *Nombre de canaux MIDI du mode Mono*

1 - 16. Ces paramètres servent à spécifier le nombre de canaux MIDI qui sont reconnus en mode MULTI/NORMAL ou MULTI/MONO. Le canal de base fait toujours office de canal de départ. Ainsi, lorsque vous avez besoin de 6 canaux MIDI, le numéro du canal doit être 11 (ou plus petit). Lorsque vous attribuez le numéro 13 au canal de base, seuls les canaux 13, 14, 15 et 16 sont disponibles.

Pour un contrôleur de guitare vous avez intérêt à choisir 6.

Le paramètre NumMultiChannels n'apparaît que lorsque vous avez sélectionné le mode MULTI/NORMAL; le paramètre Num MonoChannels n'apparaît que lorsque vous avez sélectionné le mode MULTI/MONO.

WaveSeqSync - *Wave Sequence Sync Source*

INT. Voici le réglage par défaut. C'est d'ailleurs le plus logique car la Wave Sequence est alors synchronisée avec l'horloge interne du Wavestation SR. Dans ce mode, l'horloge MIDI est ignorée.

MIDI. Ce paramètre signifie que la Wave Sequence est synchronisée avec l'horloge MIDI (qui doit venir d'un séquenceur/d'une boîte à rythmes externe). Le nombre de clocks par Step (pas) dépend du paramètre *Dur - Durée du pas*, page 138.

Vous obtiendrez le meilleur résultat de synchronisation via MIDI en avançant de quelques millisecondes toutes les notes qui pilotent les Waves Sequence (la plupart des séquenceurs vous permettent de le faire sans trop d'édition). De cette manière, les notes sont transmises un peu plus tôt que les clocks qui agissent sur la Wave Sequence, si bien que le rythme est exact.

Lorsque vous avez choisi le mode MIDI, les Wave Sequences s'attendent à recevoir des informations clock. Si ces informations font défaut, les Wave Sequences s'arrêtent au premier pas.

Param - *Transmission et réception de paramètres SysEx*

Cette fonction vous permet d'aiguiller la réception et la transmission de messages SysEx. Lors de l'édition d'un paramètre (disons ENV1 ou LFO2 Rate), le Wavestation SR peut transmettre les messages SysEx correspondants au séquenceur ou à un deuxième Wavestation SR, voire au Wavestation. Ainsi les modifications en temps réel peuvent être enregistrées et faire partie d'un morceau. Notez cependant que le volume des données SysEx est assez impressionnant. C'est pourquoi vous avez intérêt à choisir DISABLE lorsque les modifications ne doivent pas être enregistrées.

DISABLE. Les paramètres du Wavestation SR ne sont ni reçus ni transmis. DISABLE est le réglage par défaut.

RECEIVE. Le Wavestation SR reçoit, mais ne transmet pas de données SysEx.

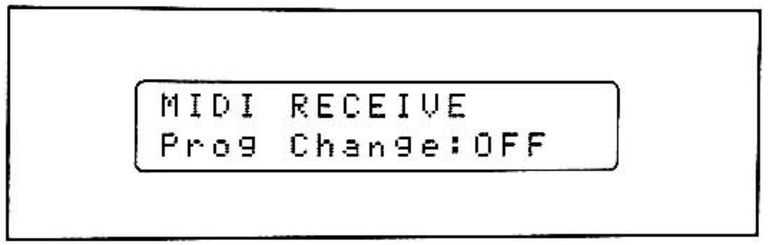
TRANSMIT. Le Wavestation SR transmet, mais ne reçoit pas de données SysEx.

RECV&TRANS. Le Wavestation SR reçoit et transmet des données de paramètre SysEx.

MIDI RECEIVE

midi receive filtering

Niveau MIDI



La page MIDI FILTER vous permet d'adapter le Wavestation SR à votre équipement MIDI. Notez que la plupart du temps les réglages par défaut devraient faire l'affaire. Les modifications que vous effectuez ici s'appliquent à toutes les Performances. Les réglages pitch bend, aftertouch et MIDI Controllers peuvent être modifiés à l'intérieur d'un Patch. De la même manière, le réglage de la pédale de sustain peut être modifié à l'intérieur d'un Part de Performance.

Les six premiers paramètres n'ont que deux valeurs: ON et OFF.

ON signifie que le message en question est accepté.

OFF signifie que le message en question n'est pas accepté.

Prog Change - *Program Change*

Ce paramètre permet ou empêche la réception de changements de programme.

Bank Select

Ce paramètre permet ou empêche la réception de messages servant à sélectionner les banques. Choisissez la position OFF lorsque vous voulez sélectionner les banques du SR à partir d'un Wavestation ou d'un 01/W qui n'envoient qu'un nombre limité de messages de banque. (N'oubliez cependant pas de le remettre sur ON!)

Aftertouch

Ce paramètre permet ou empêche la réception de messages aftertouch.

Pitch Bend

Ce paramètre permet ou empêche la réception de commandes pitch bend.

Controllers

Ce paramètre permet ou empêche la réception de commandes de contrôle, y compris des commandes de volume (n°7) et de modulation (n°1).

AllNotesOff

Ce paramètre vous permet d'ignorer les messages All Notes Off (toutes notes éteintes). Ces messages sont transmis par certains claviers lorsque vous relâchez toutes les touches. Lorsque vous remarquez que certaines notes sont parfois éteintes de façon hâtive, choisissez la position OFF.

ON signifie que les messages All Notes Off éteignent toutes les notes qui sont activées à ce moment-là (le release des sons est cependant respecté).

OFF signifie que le Wavestation SR ne tient pas compte de messages All Notes Off.

Play Notes

Ce paramètre vous permet de doubler la polyphonie en utilisant deux Wavestation SR (ou un SR et un Wavestation, voire un Wavestation A/D). Pour ce faire, le premier ne peut recevoir que les numéros de notes pairs tandis que le deuxième ne peut tenir compte que des numéros impairs.

Dans cette configuration, il est bien sûr désirable que les deux instruments soient programmés de la même manière (grâce à un transfert de données MIDI: SYSEX DATA XMIT "ALL"), bien que des sons différents puissent donner un résultat tout à fait surprenant et stimulant.

ALL est le réglage normal: le Wavestation SR exécute alors toutes les commandes de note.

EVEN signifie que le SR ne tient compte que des numéros de note pairs.

ODD signifie que le SR ne tient compte que des numéros de note impairs.

ActSensCntrl - *Active Sense Controller Reset*

Active Sense est un code MIDI qui sert à vérifier le bon fonctionnement du système MIDI et à éteindre toutes les notes activées lorsque vous déconnectez (souvent par inadvertance, voire sans le savoir) un câble MIDI. Le maître (souvent un clavier ou un séquenceur) envoie en effet des messages dont le contenu peut être traduit par "Salut les copains, je suis toujours là... salut les copains, je suis toujours là..." Dès que les esclaves (souvent des expandeurs) ne reçoivent plus ce message, ils supposent que le maître n'est plus connecté et ils étouffent alors toutes les notes qui sonnent à ce moment-là.

Le Wavestation SR peut en outre remettre tous ses contrôleurs à zéro en cas de panne MIDI. Ainsi, lorsque vous déconnectez un câble au moment où le Wavestation exécute des commandes pitch bend, il remettra ce paramètre à zéro.

Certains séquenceurs transmettent cependant deux ou trois messages Active Sensing lorsque vous les arrêtez. Il s'agit là d'un autre système pour couper les notes puisque les esclaves supposent alors que la connexion a été rompue et étouffent toutes les notes. Si votre séquenceur fonctionne selon le même principe, vous avez intérêt à désactiver ce paramètre car le Wavestation SR remet aussi ses contrôleurs à zéro, si bien que –par exemple– le volume et le panoramique ne sont plus corrects lorsque vous relancez la reproduction (ou l'enregistrement).

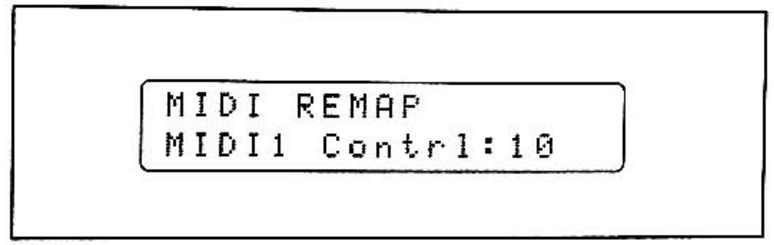
OFF est le réglage par défaut. Les contrôleurs ne sont pas remis à zéro.

ON signifie que les contrôleurs sont remis à zéro dès que les messages Active Sensing cessent d'arriver.

MIDI REMAP

remap midi controllers et changements de programme

Niveau MIDI/GLOBAL



La page MIDI Remap vous permet d'attribuer une fonction aux deux contrôleurs MIDI définissables qui peuvent agir sur la matrice de modulation des Patches. Vous pouvez en outre sélectionner les numéros de contrôle pour le joystick et les modulateurs FX Switch. Vous pouvez enfin réarranger l'attribution des numéros de programme aux Multisets et aux effets de Multisets.

MIDI1 Contrl - *Assignable MIDI Controller 1*

OFF, 1-95. Le contrôleur qui servira de contrôleur MIDI1 des matrices de modulation Patch et Effects. OFF signifie qu'aucun contrôleur n'est utilisé.

Voir aussi XX.

MIDI2 Contrl - *Assignable MIDI Controller 2*

OFF, 1-95. Le contrôleur qui servira de contrôleur MIDI2 des matrices de modulation Patch et Effects. OFF signifie qu'aucun contrôleur n'est utilisé.

Voir aussi XX.

Map to JoyAC

OFF, 1-95.Le réglage par défaut est le nº16.

Ce paramètre spécifie le contrôleur MIDI qui est affecté à l'axe X du joystick. Si votre clavier-maître ne dispose pas de joystick, vous pouvez affecter ce numéro à un autre contrôleur (une molette, par exemple) afin de pouvoir modifier la position vectorielle et de modifier les effets au moyen du modulateur JOYAC.

Map to JoyBD

OFF, 1-95.Le réglage par défaut est le nº17.

Ce paramètre spécifie le contrôleur MIDI qui est affecté à l'axe Y du joystick. Si votre clavier-maître ne dispose pas de joystick, vous pouvez affecter ce numéro à un autre contrôleur (une molette ou une pédale, par exemple) afin de pouvoir modifier la position vectorielle et de modifier les effets au moyen du modulateur JOYBD.

Map to FX Switch

OFF, 1-95.Le réglage par défaut est le n°12.

Ce paramètre spécifie le contrôleur MIDI qui est affecté au FX Switch qui fait office de FXSW et FXTOG dans la matrice de modulation des effets.

Change Multi w/Prog - *Change Multiset with Program Change*

Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode MIDI est MULTI ou MONO.

Ce paramètre permet la sélection de Multisets à l'aide de changements de programme transmis sur le canal de base. Les numéros de programme 0~31 servent alors à sélectionner les Multisets 0~31.

Lorsque Change Multi w/Prog est activé, vous pouvez toujours piloter des Performances sur le canal de base mais vous ne pouvez plus sélectionner d'autres Performances via MIDI (sauf celles qui font partie d'un Multiset).

ON signifie que cette fonction est activée.

OFF signifie que cette fonction désactivée.

Change Multi FX w/Prog - *Change Multiset Effects with Program Change*

Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode MIDI est MULTI ou MONO.

Ce paramètre permet la sélection des *effets* de Multisets à l'aide de changements de programme transmis sur le canal FX Control.

ON signifie que cette fonction est activée. En général, les changements de programme servent à sélectionner d'autres Performances. Lorsque vous activez cette fonction, les changements de programme appelleront les effets de la Performance en question. Ces effets sont alors appliqués au Multiset. De cette manière, vous pouvez vous servir du SR en tant que module multitimbral tout en utilisant les effets ad hoc pour les différentes parties d'une chanson.

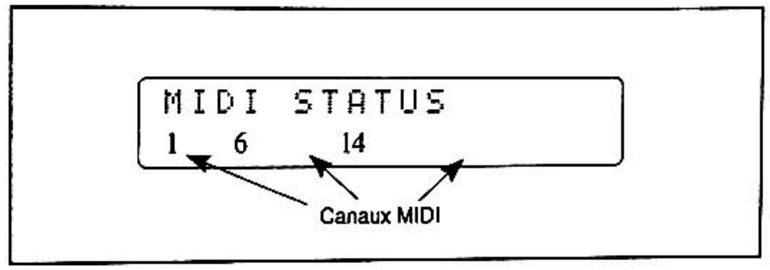
Lorsque Change Multi FX w/Prog est activé, vous pouvez toujours piloter des Performances sur le canal FX Control. Les changements de programme s'appliquent alors tant aux effets qu'aux Performances.

OFF signifie que cette fonction est désactivée et que les changements de programme transmis sur le canal FX Control servent à appeler des Performances uniquement.

MIDI STATUS

affichage de l'activité MIDI

Niveau MIDI



La page MIDI Status sert de moniteur qui indique sur quel canal le SR reçoit des données MIDI. Ainsi, le numéro du canal sur lequel sont transmis des commandes MIDI s'affichera à la ligne inférieure de l'écran.

Cette page est en fait un complément du témoin MIDI sur le panneau avant, à l'exception toutefois qu'ici apparaissent toutes les activités MIDI, tandis que le témoin MIDI ne s'allume que lorsque le Wavestation SR reçoit des commandes qu'il doit exécuter.

Imaginons que vous ayez choisi le mode MIDI POLY pour que le Wavestation SR exécute des commandes du canal de base. Lorsque vous avez attribué le numéro 1 au canal de base et que le Wavestation SR reçoit des données sur le canal 1, le témoin MIDI s'allume et le numéro 1 apparaît brièvement à cette page. Si vous transmettez également des données sur d'autres canaux (tels 5 et 13 par exemple), le numéro de ces canaux est également affiché, mais le témoin MIDI ne s'allume pas parce que le Wavestation SR ne doit pas tenir compte des données transmises sur ces canaux.

REMARQUE: Lorsque le Wavestation SR reçoit des messages qu'il doit en principe exécuter (des notes qui ne sonnent pas ou le pitch bend qui ne fonctionne pas), vérifiez d'abord les connexions et ensuite les réglages de la page MIDI RECEIVE pour voir si le commutateur en question est bien activé. Reportez-vous à *MIDI RECEIVE*, page 99.

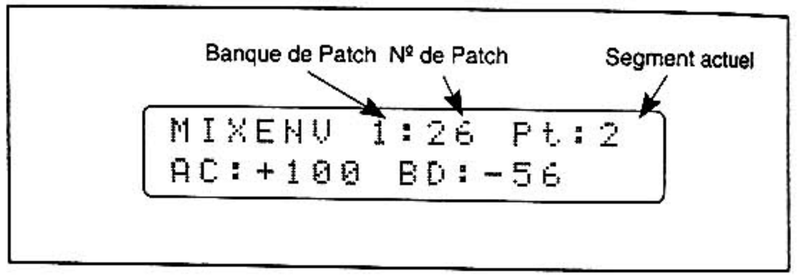
La fonction demo peut vous aider à vérifier les connexions audio du Wavestation SR. Si vous entendez quelque chose, vous savez déjà que les connexions audio sont correctes.

Voir aussi XX.

MIXENV

mix envelope (synthèse vectorielle)

Niveau Edit Patch



La Mix Envelope régit les mixages de volume des Waves utilisés dans un Patch, créant ainsi des sons basés sur la synthèse vectorielle.

Pour un Patch comprenant 2 oscillateurs, seul le paramètre B-D est affiché. Les Waves A et C peuvent cependant être modifiées à l'aide de la Mix Envelope.

Lorsque le Patch ne contient qu'un oscillateur, cette page n'apparaît pas.

Comme la Amp Env et Env 1, la Mix Envelope est dotée de quatre segments. De plus, cette enveloppe peut être mise en boucle englobant plusieurs segments (ce que l'on pourrait appeler une version miniaturisée des Wave Sequences.

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch vous devez appeler la page Edit Performance (comme il s'agit du niveau supérieur de la page actuelle, il suffit d'enfoncer simultanément EDIT et PAGE+). Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

Pt - *Segment actuel*

0-4. Le segment de l'enveloppe que vous avez sélectionné. En appuyant sur la touche du curseur UP, vous sélectionnez le point suivant et en appuyant sur curseur DOWN vous sélectionnez le point précédent. Ce paramètre n'apparaît qu'aux écrans AC/BD et Center Point.

Point (Pt) 0 représente le mélange au moment où vous enfoncez une touche.

Points 1 et 2 sont des étapes intermédiaires.

Point 3 représente le mélange du sustain. Sauf si vous avez activé une boucle, cette valeur sera maintenue jusqu'au moment où vous relâchez la touche.

Point 4 est le mélange au moment où vous relâchez la touche (le segment release).

AC - *Mélange des Waves A et C (Horizontal)*
BD - *Mélange des Waves B et D(Vertical)*

-127~ +127. Ces paramètres spécifient le mélange des Waves pour le segment sélectionné.

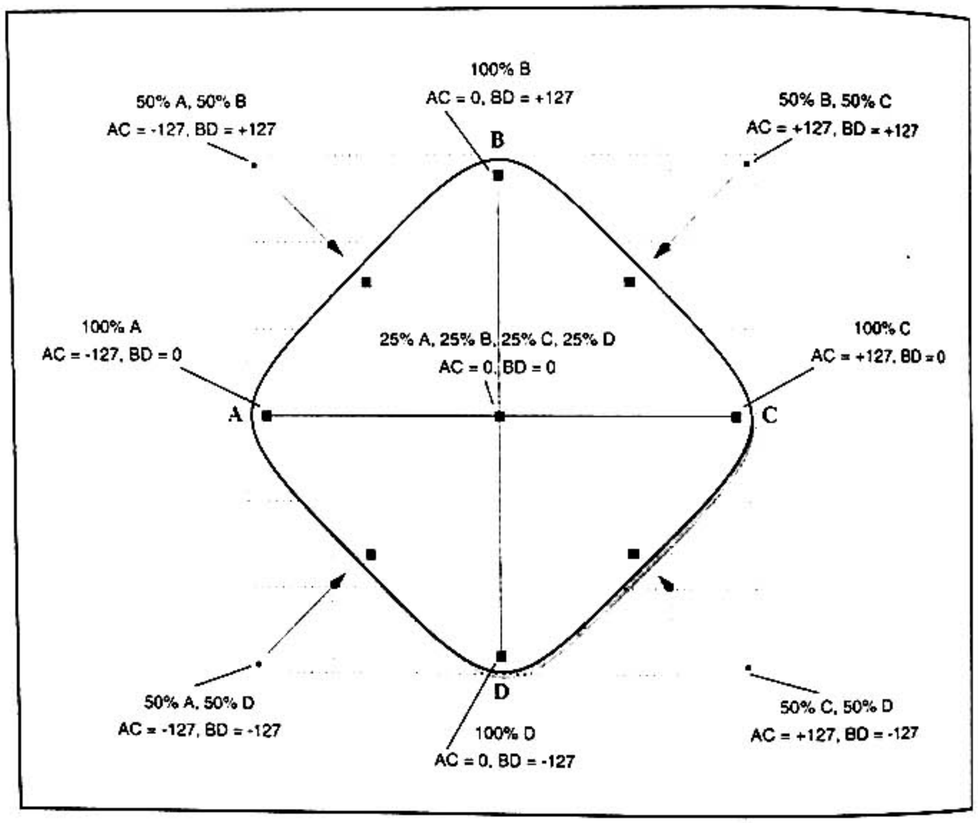
Pour les Patches à deux oscillateurs vous pouvez uniquement programmer le mélange des Waves A et C. Dans ce cas, la valeur -127 signifie que vous n'entendez que la Wave A, tandis que la valeur +127 signifie que vous n'entendez que la Wave C. La valeur 0 signifie que la balance entre les deux Waves est équilibrée.

Pour les Patches à 4 oscillateurs l'écran affiche AC et BD qui placent le segment actuel quelque part dans le mixage vectoriel bidimensionel. Ainsi, le son final est le résultat de ces deux paramètres.

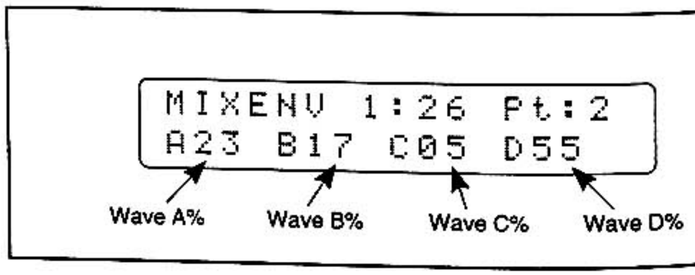
La somme des valeurs des Waves est toujours égale à 100%. Lorsque le volume d'une Wave augmente, celui des autres diminue automatiquement. C'est pourquoi le mélange des Waves d'un même axe dépend également du mélange de l'autre axe. Lorsque vous avez mis AC sur 0, cela signifie que la balance entre ces deux Waves est équilibrée. La valeur de cet équilibre peut cependant varier (en fonction du réglage BD) et peut donc être égale à 25%, à 50%, voire à 0%

Les points qui devraient se situer en dehors du losange vectoriel sont ramenés aux bords de ce carreau.

Points Mix Envelope



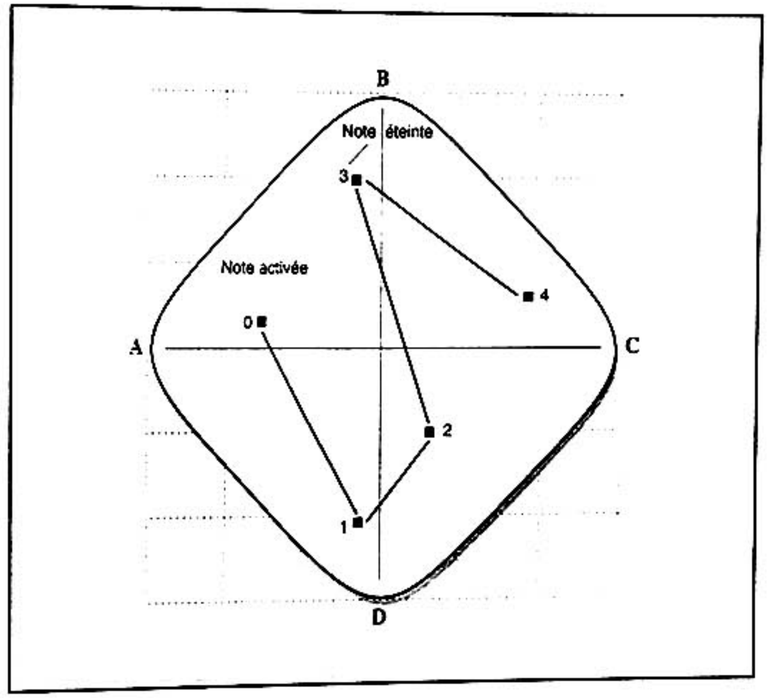
Ecran de pourcentages de mélange, page MixEnv



(Pourcentages de mélange)

Cet écran affiche le pourcentage des Waves qui résultent des réglages pour AC et BD (à la page d'écran précédente). Cet écran ne vous permet cependant pas d'éditer les valeurs directement.

Exemple de Mix Envelope



Time - *Time 1 - 4*

0 - 99. La durée de maintien du segment correspondant. Les valeurs Time spécifient en fait la vitesse d'évolution du mélange (c.-à-d. la transition entre les segments). Plus les valeurs sont élevées, moins la transition sera rapide.

Time 1 est l'attaque (le temps entre les points 0 et 1).

Time 2 est le temps de chute (le temps entre les points 1 et 2).

Time 3 est la déclivité de la pente (le temps entre les points 2 et 3).

Time 4 est le release (le temps entre le relâchement de la touche et le point 4).

Loop

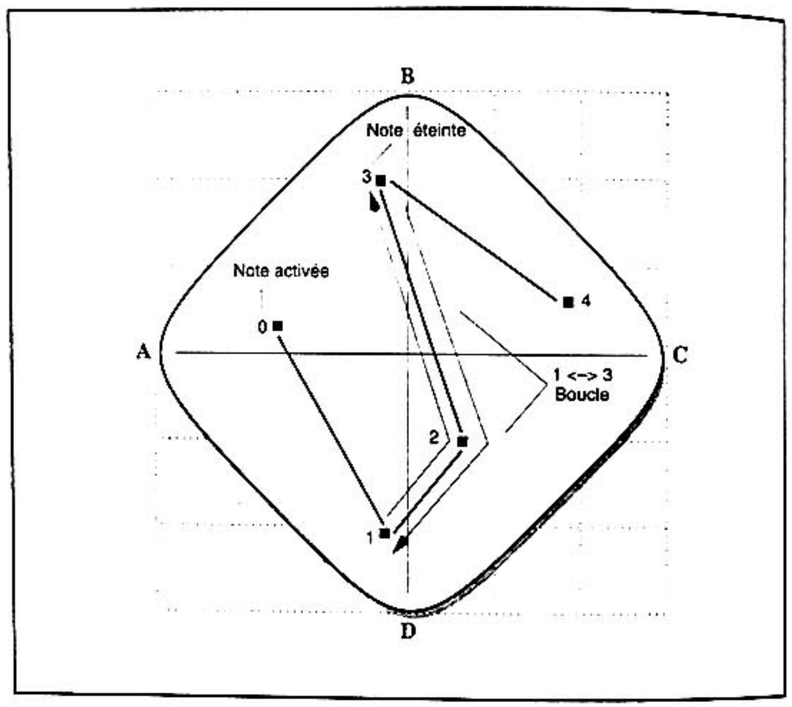
En général, lorsque vous maintenez une touche enfoncée, le mélange des oscillateurs évolue jusqu'au troisième segment (sustain) dont la valeur est maintenue jusqu'au moment où vous relâchez la touche. Grâce à la fonction Loop (boucle), vous pouvez cependant "moduler" le mélange du sustain en programmant une boucle entre ce segment et n'importe quel segment précédent (0, 1 et 2).

OFF est le défaut.

0 --> 3, 1 --> 3, et 2 --> 3 sont des boucles progressantes qui évoluent du premier segment (que vous avez choisi) jusqu'au troisième pour ensuite resauter au point de départ de la boucle.

0 <--> 3, 1 <--> 3, et 2 <--> 3 sont des boucles bidirectionelles qui évoluent du point de départ jusqu'au troisième segment et de ce dernier jusqu'au point de départ (dans le sens inverse).

Boucle bidirectionelle 1↔3



LoopRepeats

Ce paramètre n'importe que lorsque vous avez programmé une boucle.

OFF signifie que la boucle ne sera pas répétée.

1 - 126 limite la boucle au nombre entré.

INF (infini) signifie que la boucle est répétée jusqu'au moment où vous relâchez la touche.

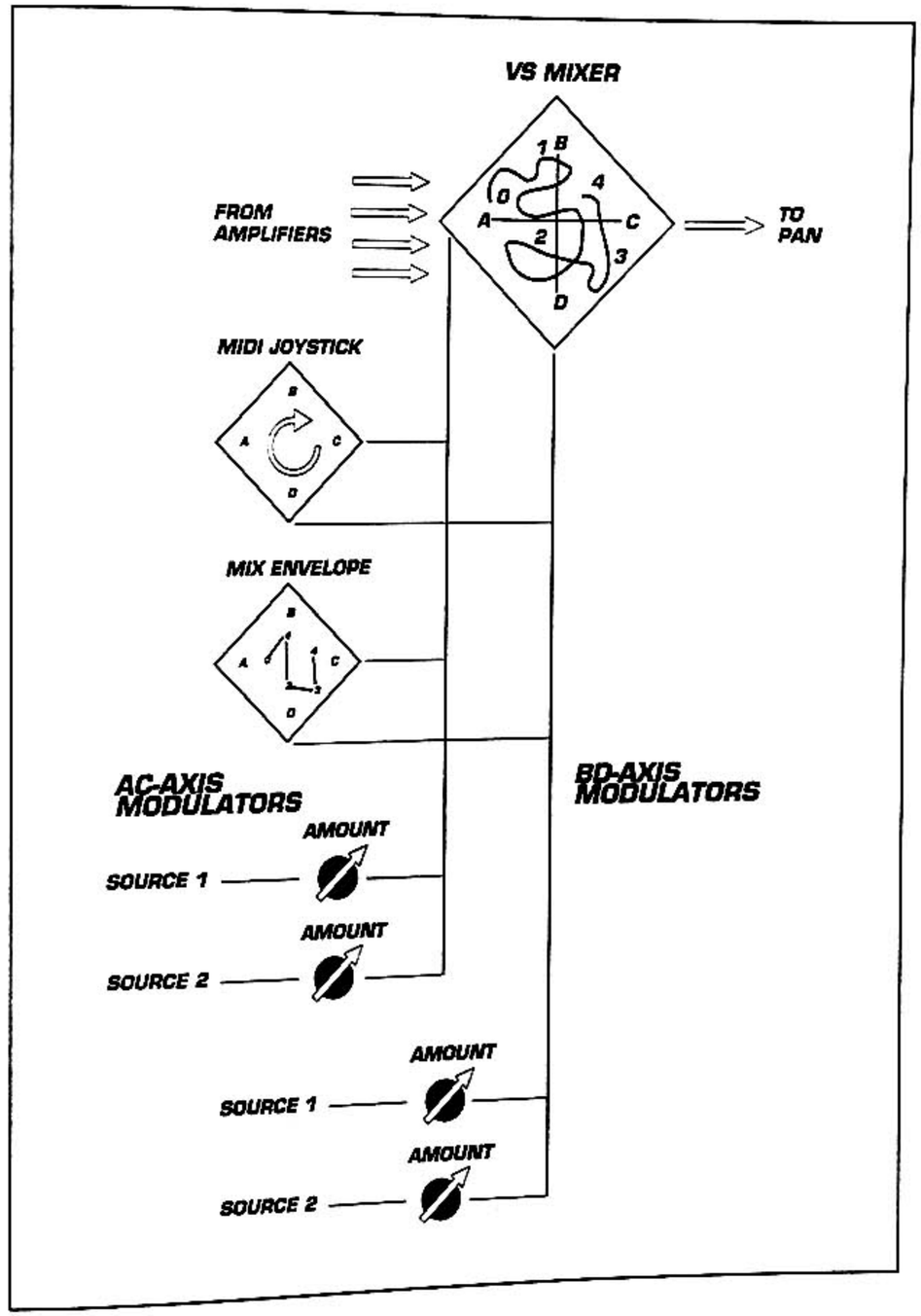
Center Point?

Lorsque vous appuyez sur YES, le mélange attribuera la même valeur à toutes les Waves.

CURSEUR UP/DOWN

Les touches du curseur Up et DOWN servent à sélectionner une autre Wave: ALL, A, B, C, D, ALL...

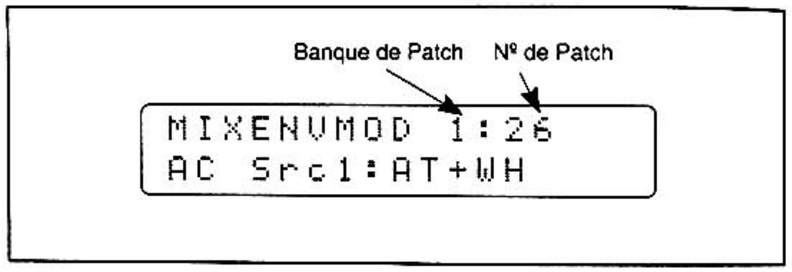
Schéma du bloc Mix



MIXENVMOD

mix envelope modulation

Niveau Edit Patch



Les deux axes peuvent être modulés par deux sources, par l'enveloppe et un joystick.

Les paramètres BD n'apparaissent que si le Patch sélectionné contient 4 oscillateurs.

Cette page n'apparaîtra pas pour les Patches à un seul oscillateur.

Voir aussi *Schéma du bloc Mix*, page 109.

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch vous devez appeler la page Edit Performance (comme il s'agit du niveau supérieur de la page actuelle, il suffit d'enfoncer simultanément EDIT et PAGE+). Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

AC Src1/2 - *AC Mix Sources 1 et 2*

Les modulateurs de l'axe AC. Vous pouvez choisir n'importe quel modulateur de Patch. Voir aussi *Modulateurs de Patches*, page 95.

Veuillez noter que ENV1 ainsi que LFO1 et 2 utiliseront les valeurs programmées pour la Wave A.

AC Mod1/2 Amt - *AC Mix Modulation Amounts 1 et 2*

+/- 127. Chaque modulateur peut avoir son propre niveau et agir normalement ou de façon négative.

BD Src1/2 - *BD Mix Sources 1 et 2*

Les modulateurs de l'axe BD. Vous pouvez choisir n'importe quel modulateur de Patch. Voir aussi *Modulateurs de Patches*, page 95.

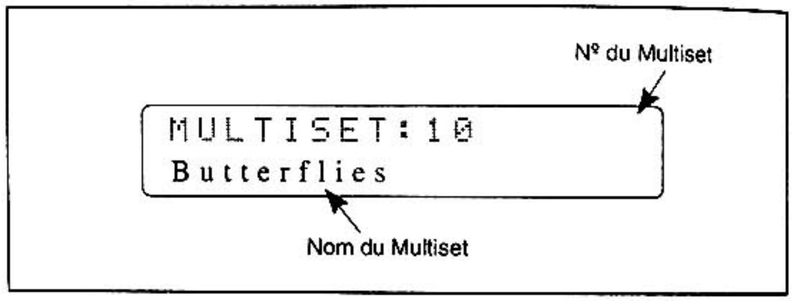
Veuillez noter que ENV1 ainsi que LFO1 et 2 utiliseront les valeurs programmées pour la Wave A.

BD Mod1/2 Amt - *BD Mix Modulation Amounts 1 and 2*

+/- 127. Chaque modulateur peut avoir son propre niveau et agir normalement ou de façon négative.

MULTISET

multiset select



Lorsque vous appuyez sur la touche MULTI, c'est cette page qui est affichée pour vous indiquer que le Wavestation SR se trouve en mode Multi.

En appuyant sur EDIT, vous activez le mode EDIT MULTI.

Le mode MULTI transforme le Wavestation SR en un instrument multitimbral. Dans ce cas, chaque Performance a son propre canal MIDI. La page Edit Multiset vous permet d'attribuer un canal MIDI à chaque Performance. Notez que vous n'êtes pas tenu d'utiliser tous les canaux MIDI. Ainsi, vous pouvez en ignorer afin de pouvoir les affecter à un autre instrument MIDI.

Nous avions déjà dit que chaque Performance est dotée de ses propres réglages d'effet mais qu'il est impossible de reprendre tous ces réglages en mode Multi (le mode Multi vous permet en effet d'utiliser 16 Performances à la fois mais vous n'avez pas accès à 32 effets). C'est pourquoi chaque Multiset contient ses propres réglages d'effets qui ne se distinguent guère des effets de Performance (tant du point de vue effets que du point de vue paramètres et connexions).

A part les effets, les Multisets contiennent un certain nombre de références concernant les Performances que vous désirez utiliser. Les Multisets sont en fait destinés à préparer les sons dont vous avez besoin au début d'une chanson. Bien que vous puissiez sélectionner d'autres Multisets à l'aide de changements de programme, cela n'est pas souvent nécessaire puisque chaque canal du Multiset est attribué à un autre canal MIDI, si bien que vous pouvez sélectionner d'autres Performances via MIDI et ainsi les affecter au Multiset que vous avez sélectionné avant d'entamer la reproduction du morceau. Autrement dit, les Multiset sont en fait des ensembles de 16 synthétiseurs indépendants.

Les Multisets sont sauvegardés dans des mémoires vives (RAM) dont le contenu n'est pas effacé lorsque vous éteignez le Wavestation. Les paramètres des Multisets peuvent être sauvés sous forme de bulks SysEx.

Pour davantage de renseignements, veuillez vous reporter à la page*EDTMULTI*, page 18 ainsi qu'au chapitre XX.

(Nom et numéro du Multiset)

0 - 31. Ici apparaissent le nom et le numéro du Multiset que vous avez sélectionné. Lorsque vous en sélectionnez un autre, le Wavestation SR transmet un message SysEx que l'on peut enregistrer avec un séquenceur et retransmettre au Wavestation SR. De cette manière, le numéro du Multiset peut être sauvegardé en même temps et au même endroit que le morceau auquel il s'applique.

Notez que ce message ressemble plus à un changement de programme qu'à des données SysEx, ce qui revient à dire que le contenu du Multiset (à savoir les paramètres) n'est pas transmis. Si vous désirez sauvegarder les données du Multiset (les numéros de performance, les canaux, le volume etc.), vous devez les transmettre au moyen du paramètre *Xmit Multi Dump? - Sauvegarde des Multisets via SysEx*, page 20.

Il est également possible d'appeler les Multisets au moyen de changements de programme. Pour ce faire, vous devez activer le paramètre *Change Multi w/Prog - Change Multiset with Program Change*, page 102. Dans ce cas, les numéros de programme 0~31 donnent accès aux 32 Multisets.

Touche EDIT

En appuyant sur EDIT, vous appelez le niveau Edit Multiset (page EDIT MULTI).

CURSEUR UP/DOWN

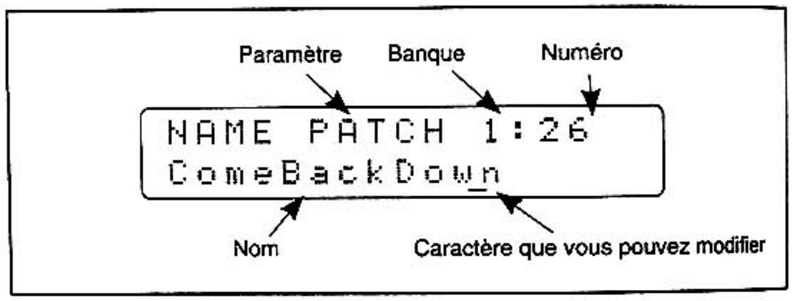
Les touches du curseur Up et Down servent à sélectionner le Multiset dont vous avez besoin.

NAME CARD/MULTI/ PATCH/PERF/WAVESEQ

La programmation des noms est la même pour tous les paramètres

Name Card: Niveau Global

Name Multi, Patch, Perf et WaveSeq: niveau Write



La fonction de la page NAME est identique pour tous les types de mémoires du Wavestation SR.

Utilisez la fonction WRITE pour sauvegarder le Patch, le Multiset ou la Performance ainsi que son nom. Les noms des Wave Sequences et des cartes, par contre, sont sauvegardées automatiquement.

Le curseur indique la position à laquelle vous pouvez affecter un caractère. Utilisez les touches du curseur GAUCHE/DROITE pour reculer/avancer.

Les noms peuvent être constitués de 15 caractères (à l'exception des Wave Sequences dont les noms sont limités à 7 caractères).

(Type de mémoire)

La première ligne vous indique le genre de mémoire à laquelle vous pouvez attribuer un nouveau nom. Le type de mémoire dépend de l'endroit où vous avez appelé la page NAME.

Ainsi, pour pouvoir donner un nom à une Performance, un Patch, un Multiset ou une Wave Sequence, vous devez vous trouver au niveau Edit correspondant et ensuite appuyer sur WRITE/COMPARE. En appuyant sur PAGE+ vous arriverez à la page NAME.

Pour nommer une carte vous devez appeler le niveau Global et ensuite la page NAME. Cette page apparaît également après le formatage d'une carte.

(Banque et numéro de la mémoire)

Indique soit la banque et le numéro du Patch, de la Performance ou de la Wave Sequence, soit le numéro du Multiset. Comme d'habitude, vous ne pouvez pas appeler une autre mémoire à cette page.

S'il s'agit d'une version éditée d'un programme sauvegardé en mémoire morte (ROM), vous devez d'abord la copier vers une mémoire vive (RAM)

avant d'en modifier le nom.

Ce paramètre n'est pas affiché au niveau Global.

(Caractères)

Les touches +1/YES et –1/NO servent à entrer les caractères. Comme c'est assez lent, le Wavestation SR vous propose quelques raccourcis (que vous connaissez déjà) avec des fonctions qui s'appliquent uniquement à la page NAME.

Raccourcis

Enfoncer simultanément	Résultat
PAGE + et +1/YES	+ 10 caractères
PAGE – et –1/NO	– 10 caractères
EDIT et +1/YES	Valeur maximale ("z")
+1/YES et –1/NO	Valeur médiane ("a")
MIDI/GLOBAL et –1/NO	Valeur minimale (Espace)
PAGE + et PAGE –	Le chiffre ("0")
Curseur UP	Transforme la lettre en majuscule
Curseur DOWN	Transforme la lettre en minuscule
BANK et –1/NO	Retour à la banque précédente
PERF et BANK	Appel de la page Demo Sequence
MIDI/GLOBAL et PAGE –	Retour au niveau supérieur

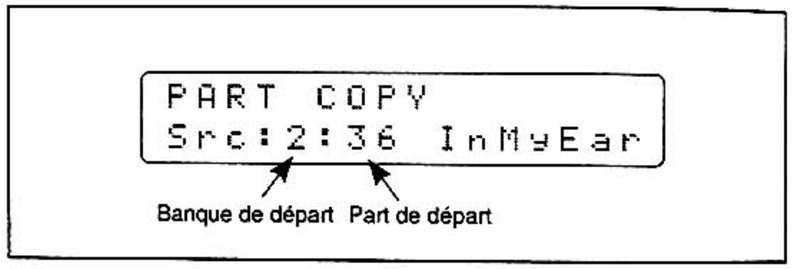
CURSEUR GAUCHE/DROITE

Les touches du curseur GAUCHE/DROITE vous permettent de sélectionner la position précédente/suivante.

PART COPY

performance part copy

Niveau Edit Performance



La fonction PART COPY vous permet de copier les paramètres d'un Part vers un autre. Il s'agit de tous les paramètres de la page EDTPERF, à savoir le Patch sélectionné, la valeur de transposition, le décalage (Delay), la connexion FX Bus etc.

Src - *Performance de départ*

La banque, le numéro et le nom de la Performance qui contient le Part que vous désirez copier.

SrcPart - *Part de départ*

Le numéro et le nom du Part que vous désirez copier.

Dst - *Performance d'arrivée*

La banque, le numéro et le nom de la Performance qui contient le Part que vous désirez modifier.

DstPart - *Part de destination*

Le numéro et le nom du Part que vous désirez modifier.

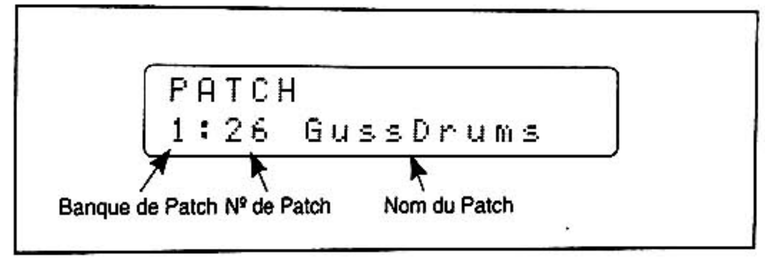
Copy Part?

Appuyez sur +1/YES pour copier le Part. En appuyant sur une autre touche vous annulez l'opération.

PATCH

basic patch parameters

Niveau Edit Patch



Pour plus de renseignements sur les Patches, veuillez vous reporter au chapitre XX.

Les Patches sont l'ingrédient de base du Wavestation SR. Une Performance peut contenir jusqu'à 8 Patches. Une banque RAM contient 35 mémoires Patch. En utilisant une carte RAM, vous pouvez en sauvegarder 35 de plus. Les 35 Patches des Patches ROM4~11 peuvent être édités et sauvés en mémoire interne ou sur une carte.

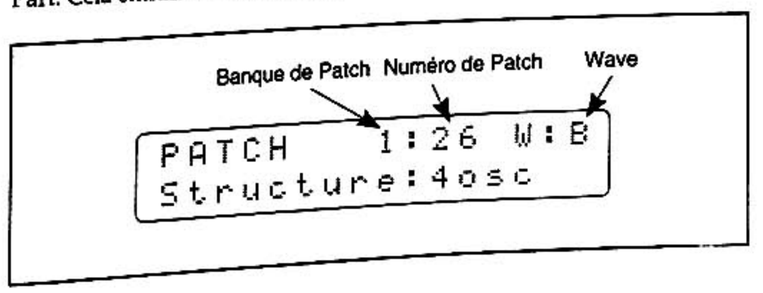
(Banque de Patch)

La banque qui contient le Patch actuel. 1 - 3 sont les mémoires RAM1 - RAM3, 4 - 11 sont les mémoires ROM4 - ROM11 et C représente la carte.

(Numéro et noms du Patch)

0 - 34. Le numéro et le nom du Patch.

REMARQUE: Lorsque vous appelez un autre Patch, il est affecté au Part. Cela entraîne bien évidemment une modification de la Performance.



Structure

1, 2 ou 4 oscillateurs. La structure détermine le nombre d'oscillateurs (ou Waves) utilisés par le Patch.

Les Patches à 4 oscillateurs sont les plus riches puisqu'ils se composent de 4 formes d'onde (A, B, C et D). De plus, ces Patches permettent l'utilisation de la synthèse vectorielle le long des deux axes possibles. Vous pouvez affecter des Waves ou des Wave Sequences aux oscillateurs.

Les Patches à deux oscillateurs font appel aux Waves A et C. La synthèse vectorielle en est limitée à un axe.

Les Patches à 1 oscillateur font appel à la Wave A et ne permettent pas de mélanges dynamiques ni de synchronisation "hard". Grâce aux Wave Sequences, les Patches à 1 oscillateur peuvent cependant produire des sons innovateurs et intéressants.

Hard Sync

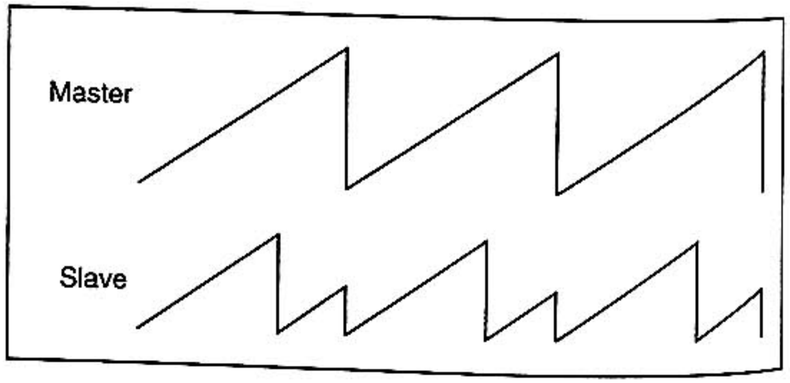
Cette fonction est uniquement disponible pour les Patches à deux ou quatre oscillateurs.

OFF est le défaut qui signifie que les oscillateurs fonctionnent selon leur propre rythme.

ON signifie que l'oscillateur C (et B/D pour les Patches à quatre oscillateurs) est synchronisé à la Wave A.

"Hard sync" signifie que lorsque l'oscillateur A entame un nouveau cycle, c'est également le cas des autres oscillateurs. Comme les périodes des oscillateurs "esclaves" ne sont général pas identiques à celle de l'oscillateur A (parce que la hauteur diffère), les ondes des esclaves sont corrigées en synchronisation avec l'onde maître. Cette interruption des ondes esclaves en enrichit le timbre.

Hard Sync



Comme le timbre final dépend du rapport de hauteur entre les esclaves et le maître, vous pouvez modifier le timbre du Patch en changeant la hauteur des ondes esclaves. Cette modification de la hauteur peut être subtile (lorsque vous utilisez un LFO) ou très marquée (en général lorsque vous utilisez une enveloppe), comme c'est par exemple le cas du Patch "Swept-Sync" bien connu.

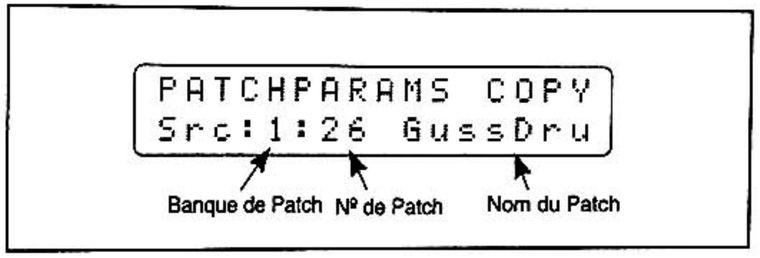
Init Patch? - *Initialize Patch*

Cette fonction vous permet de remettre tous les paramètres Patch à la valeur initiale afin de repartir à zéro. Lorsque vous appuyez sur +1/YES, l'écran affiche la question Are You Sure???? (vous en êtes sûr???) à laquelle vous pouvez répondre en appuyant sur +1/YES si vous désirez initialiser le Patch. Dans le cas contraire, appuyez sur n'importe quelle autre touche.

PATCH PARAMS COPY

patch parameters copy

Niveau Edit Patch



Cette fonction vous permet de copier les paramètres Patch (tels les réglages Filter) d'un Patch vers un autre ou d'une Wave vers une autre Wave du même Patch.

Grâce à cette fonction, vous pouvez utiliser un Macro User dans plusieurs Patches. Pour ne donner qu'un exemple: vous pouvez initialiser un nouveau Patch en lui imposant votre configuration de modulation favorite, ou en affectant la même enveloppe à plusieurs ondes percussives du même Patch.

Src - *Patch de départ*

La banque et le numéro du Patch dont vous désirez copier les paramètres.

Dst - *Patch d'arrivée*

La banque et le numéro du Patch vers lequel vous désirez copier les paramètres. Ce Patch peut être le même que le Patch de départ.

Src Page - *Page de départ*

La page qui contient les paramètres que vous désirez copier. Les pages dont vous pouvez copier les paramètres sont: ALL, PITCH, FILTER, AMP ENV, AMP MOD, PAN, LFO 1, LFO 2, ENV1, ENV1 MOD, MIX ENV, FX-BUS.

Dst Page - *Page d'arrivée*

La page vers laquelle vous désirez copier les paramètres.

la plupart des pages ne peuvent être copiées que vers leur homologue du Patch d'arrivée. Ainsi, les paramètres Pitch peuvent uniquement être copiés vers la page Pitch (il serait en effet assez inefficace de copier ces valeurs vers les paramètres Filter). Les LFOs et les enveloppes sont pourtant l'exception qui confirme la règle. Vous pouvez donc copier les paramètres de la page LFO1 vers la page LFO2 et vice versa. De plus, ENV1 peut être copié vers AMPENV et vice versa.

SrcWave - *Wave de départ*

ALL, A, B, C, D. Lorsque vous choisissez ALL ici, le paramètre Destination Wave doit également être mis sur ALL

DstWave - *Wave d'arrivée*

Les Waves vers lesquelles vous désirez copier les paramètres.

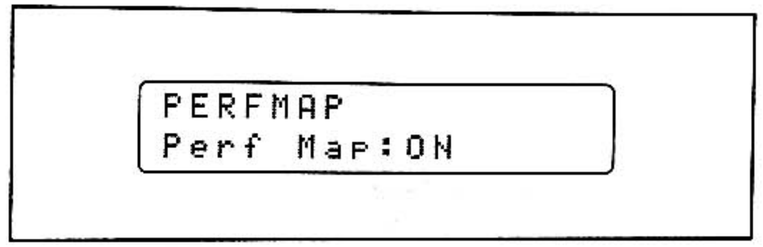
Copy Params?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, les paramètres sont copiés. En appuyant sur n'importe quelle autre touche, vous annulez cette opération.

PERFMAP

performance select map

Niveau MIDI



Pour davantage de renseignements sur la fonction Performance Select Map, veuillez vous reporter au chapitre XX.

La Perf Map vous permet d'attribuer un numéro de programme MIDI au choix aux Performances. Ainsi, le numéro 34 pourrait servir à appeler la Performance nº19, tandis que le numéro 35 est affecté à la Performance nº49. Ce système peut s'avérer utile lorsque vous pilotez le Wavestation SR à partir d'un clavier maître dont l'agencement de la mémoire est différente.

Cette fonction vous permet en outre d'appeler des Performances ROM ou celles d'une carte sans vous soucier des commandes MIDI Bank Select.

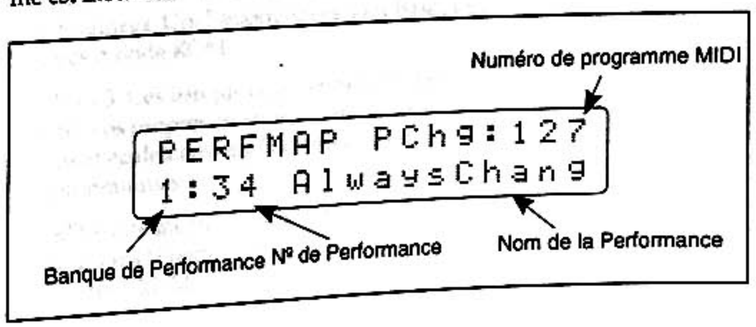
Ce tableau d'attributions s'applique également aux Performances des Multisets.

Perf Map - *Performance Select Map*

Ce paramètre active ou désactive le tableau d'attributions.

OFF est la valeur choisie par défaut qui signifie que le tableau n'est pas utilisé. Aussi, les Performances doivent être sélectionnées selon le principe décrit dans le chapitre XX.

ON signifie que l'affectation des Performances aux numéros de programme est modifiée.



PChg - *Program Change #*

0 - 127. Le numéro de programme MIDI qui est actuellement affecté à la Performance. Pour en choisir un autre, vous pouvez soit appuyer sur

HAUT ou BAS, soit transmettre un numéro de programme à partir du clavier maître (ou du séquenceur). Chaque numéro peut être affecté à la Performance désirée (théoriquement, vous pourriez même affecter tous les numéros à la même Performance – allez savoir: cela peut vous tirer d'embarras un jour... bien que...). Le numéro de Performance en question apparaît à la ligne inférieure.

(Banque et numéro de performance)

La banque, le numéro et le nom de la Performance que vous pouvez sélectionner à l'aide du numéro de programme qui apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Comme nous venons de le dire, il est possible d'attribuer plusieurs numéros de programme à une Performance. Pour sélectionner une autre Performance, appuyez sur +1/YES et –1/NO.

Curseurs HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS vous permettent de sélectionner un autre numéro de programme MIDI.

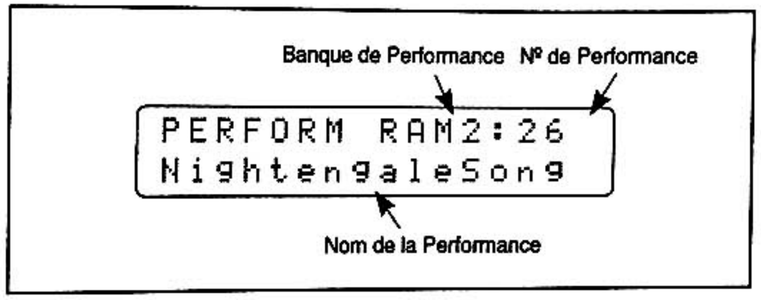
Changements de programme MIDI

Vous pouvez également sélectionner un autre numéro de programme en le transmettant au Wavestation SR. Lorsque l'écran affiche cette page, le numéro reçu sera le numéro affecté à la Performance sélectionnée.

PERFORM

performance

Niveau Performance



La page PERFORM vous permet de sélectionner rapidement une autre Performance du Wavestation SR. Vous arrivez à cette page en appuyant sur PERF. Ce faisant, vous activez en outre le mode Performance.

Lorsque vous appuyez sur EDIT pendant que l'écran affiche cette page, vous appelez la page Edit Performance.

La fonction de la page PERFORM est expliquée dans le chapitre XX.

(Banque de Performance)

RAM1 - 3, ROM 4 - 11 et CARD. La banque de mémoire dans laquelle est sauvegardée la Performance sélectionnée. En appuyant sur BANK, vous sélectionnez une autre banque.

En appelant une autre banque, vous sélectionnez aussi une autre Performance qui est immédiatement chargée.

Une Performance de la banque RAM1 peut faire appel à des Patches des banques ROM4, ROM8, RAM1, RAM2 et de la carte. De même, un Patch de la banque RAM2 peut se servir de formes d'ondes ROM ou d'une carte PCM, voire de Wave Sequences de n'importe quelle banque.

ROM 4 - 11. Les Performances des banques ROM ne peuvent être effacées ou modifiées. Ces Performances sont basées sur des Patches ROM et des formes d'onde ROM.

RAM1 - 3. Ces banques contiennent les mémoires où vous pouvez sauvegarder vos propres créations. Lors de l'acquisition du Wavestation SR contiennent également des Performances, Patches et Wave Sequences préprogrammés.

CARD. Cette mémoire utilise des Performances de la carte que vous avez insérée dans la fente PROG DATA. Il peut s'agir tant d'une carte RAM que d'une carte ROM.

(Numéro de Performance)

0-49. Chaque banque contient 50 Performances que vous pouvez sélectionner à l'aide des touches +1/YES et -1/NO ou des touches du curseur HAUT et BAS.

Le nom de la Performance sélectionnée apparaît toujours à la ligne inférieure.

Touche BANK

En appuyant sur la touche BANK vous sélectionnez une des douze banques du Wavestation SR (RAM 1~3, ROM 4~11 et CARD, si cette dernière est connectée). En appuyant simultanément sur BANK et -1/NO, vous sélectionnez la banque précédente.

Le MIDI des instruments actuels comprend un message de sélection de banque (numéro de contrôle 32). Il semble donc tout naturel que les instruments Wavestation s'en servent aussi. Lorsque vous sélectionnez une autre Performance, le Wavestation SR transmet donc non seulement un numéro de programme mais aussi un numéro de banque (contenu dans la commande de contrôle 32).

Voir aussi le chapitre XX pour de plus amples renseignements.

Touch EDIT

En appuyant sur EDIT, vous sélectionnez la page Edit Performance.

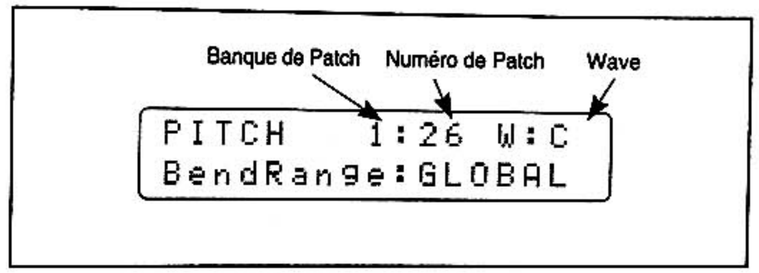
Curseurs HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS, tout comme les touches +1/YES et -1/NO vous permettent de sélectionner les Performances.

PITCH

pitch modulation

Niveau Edit Patch



Le module Pitch pilote la modulation de hauteur des Waves.

Cette page comprend une fonction Pitch Ramp (voir plus loin), si bien que la hauteur peut différer de la valeur "normale" au début des notes jouées (et modifiée à l'aide du toucher).

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch vous devez appeler la page Patch. Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner une autre forme d'onde ou "All" (toutes les formes d'onde).

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible pour les Patches basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

BendRange - *Pitch Bend Wheel Range*

GLOBAL signifie que l'intervalle pitch bend est déterminée par le paramètre Pitch bend de la page GLOBAL. OFF signifie que le pitch bend ne s'applique pas à la forme d'onde sélectionnée.

1 - 12. Ce paramètre spécifie l'intervalle maximal de pitch bend (par incréments de demi-tons). 1 est un demi-ton, 2 un ton, 3 une tierce mineure, 4 une tierce, 5 une quarte, 6 une quinte diminuée, 7une quinte, 8 une sieste diminuée, 9 une sixte majeure, 10 une septième, 11 une septième augmentée et 12 une octave. Lorsque vous spécifiez une valeur, ce n'est que le paramètre pitch bend de la Wave correspondante (voire celui de toutes les Waves) qui n'est plus régi par l'homologue GLOBAL.

Ramp Amt - *Pitch Ramp Amount*

+/- 127. La différence entre la hauteur initiale et la valeur normale. Cette divergence s'applique au début des notes uniquement.

Ramp Time - *Pitch Ramp Time*

0 - 99, ON. le temps nécessaire à atteindre la hauteur normale.

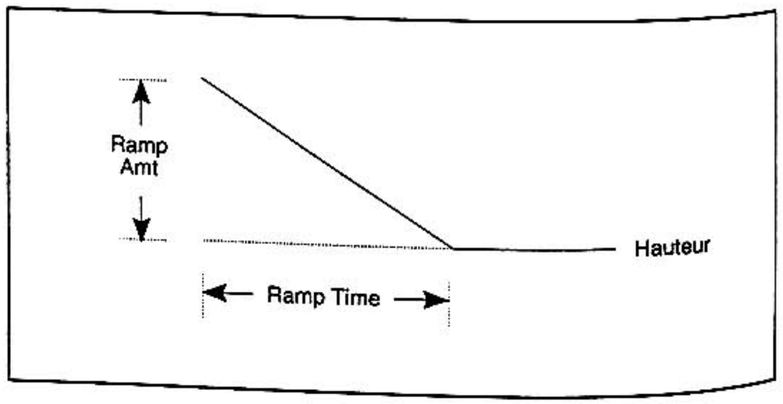
ON signifie que la valeur Ramp Amt est maintenue jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.

VelocityAmt - *Pitch Ramp Velocity Amount*

+/- 127. La sensibilité du paramètre Ramp Amnt au toucher.

0 signifie que la valeur Ramp Amnt ne peut pas être modifiée. Des valeurs positives signifient que la valeur Ramp Amt augmente lorsque vous frappez plus fort. Des valeurs négatives signifient que Ramp Amnt devient plus petit lorsque vous frappez plus fort.

Pitch Ramp



Src1/2 - *Pitch Modulation Source et Amount 1/2*

Vous pouvez utiliser toutes les sources de modulation disponibles, à savoir KEYBD (Linear Keyboard), CTRKB (Centered Keyboard), VEL (Linear Velocity), EXVEL (Exponential Velocity), LFO 1 et 2, ENV 1 (Envelope 1), AT (Aftertouch), AT+WH (Aftertouch + Mod Wheel), WHEEL, MIDI 1 et 2 ainsi que PEDAL. Voir aussi Modulateurs de Patches, page 97.

+/- 127. Chaque modulateur peut avoir son propre niveau et agir normalement ou de façon négative.

Macro

Les Macros Pitch permettent de programmer plusieurs effets instantanément et de les modifier par la suite. Lorsque vous éditez les paramètres Pitch après avoir utilisé un Macro, la dénomination se transforme en User.

Notez que le fait d'appeler un Macro signifie que les réglages des paramètres sont modifiés.

La majorité des macros contiennent des routings de modulation (comme par exemple LFO1 qui sert de Source1). Comme les Macros Pitch n'affectent que les paramètres de la page Pitch, les paramètres de la source de modulation doivent être programmés séparément afin d'obtenir l'effet désiré.

Les Macros Pitch sont: DEFAULT, ENV 1 BEND, DESCENDING, ASCENDING, AT BEND (Aftertouch Bend), MIDI-BEND et AT + MIDI-BEND.

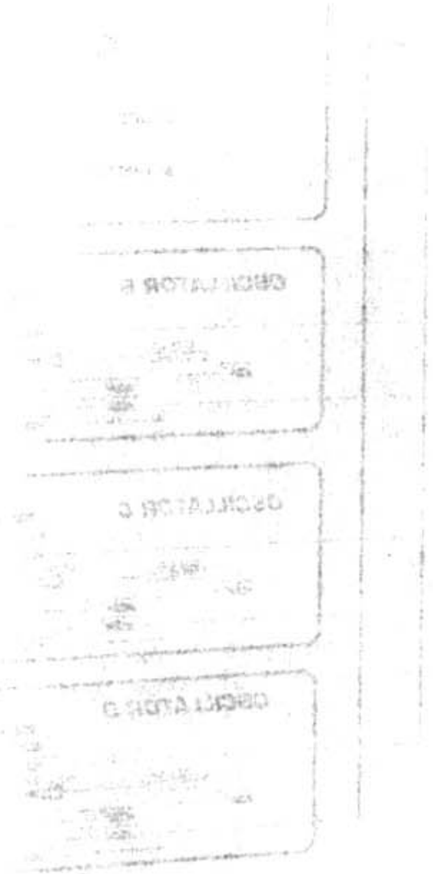
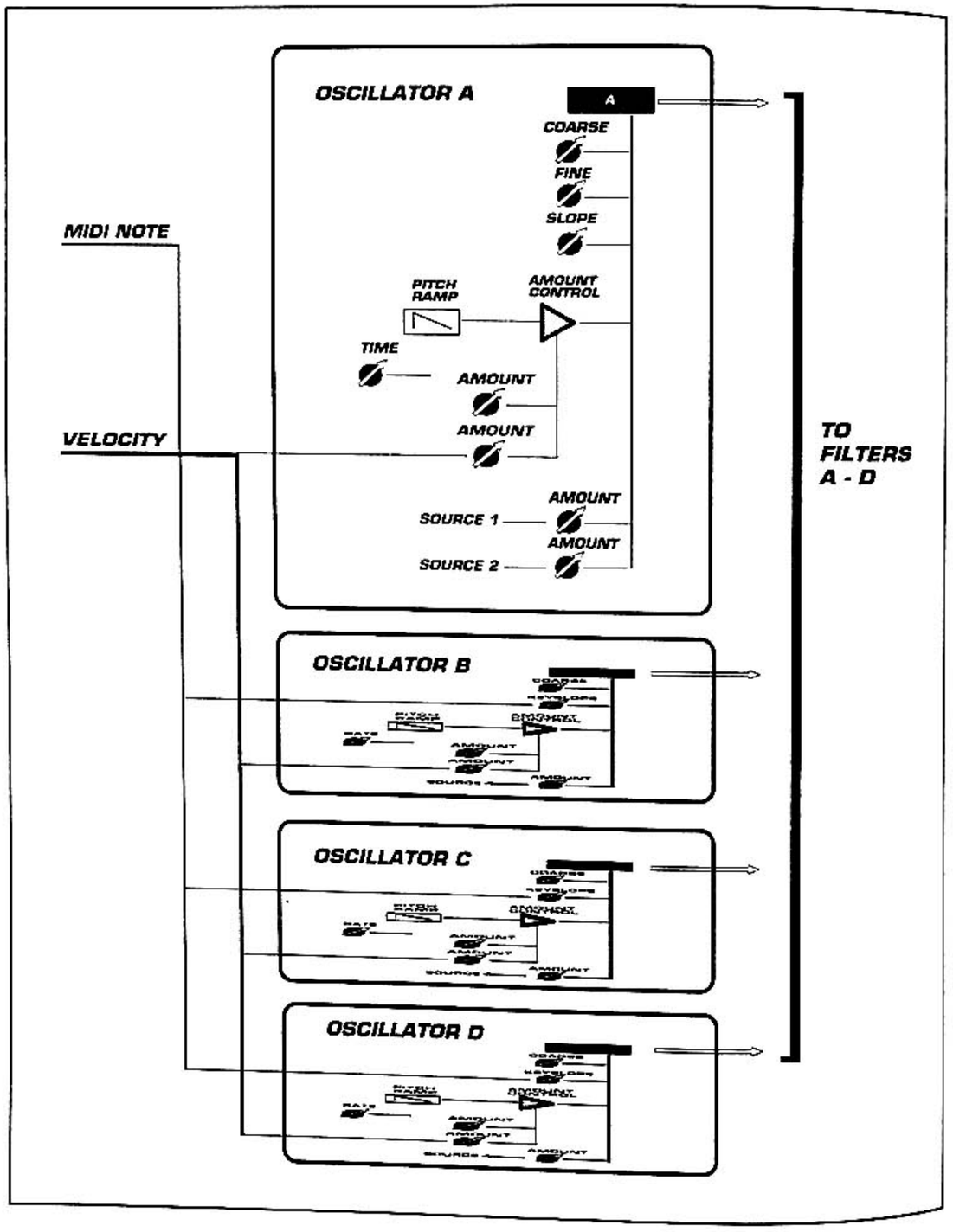


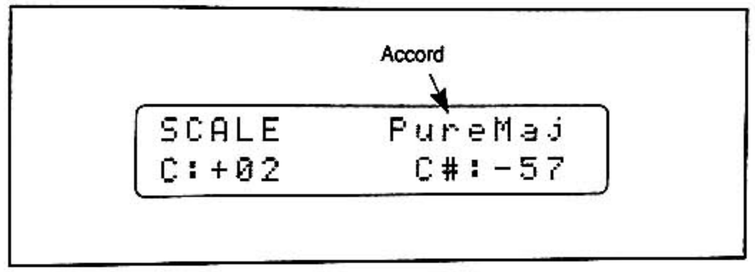
Schéma du bloc Pitch



SCALE

user scales

Niveau Edit Scale



Le Wavestation SR permet de constituer et d'utiliser d'autres gammes (souvent liées à des accords différents de celui que nous utilisons). Le Wavestation vous propose 16 tables d'accords dont 4 sont sauvegardées en mémoire morte (ROM) et 12 en RAM (ce qui signifie que vous pouvez les éditer). Les User Scales peuvent être sauvegardées via MIDI (voir SYSEX DATA XMIT, page 133).

Chaque Part d'une Performance peut se servir d'une autre gamme que vous lui affectez à la page EDTPERF. C'est d'ailleurs à cette page que vous pouvez entrer la tonique de la gamme. La plupart des intervalles des "autres" gammes ont été choisis pour éviter les "battements" entre les notes d'un accord. Cette "pureté" signifie cependant que d'autres accords sonneront franchement faux, ce qui limite l'utilité des gammes dites pures. D'où la nécessité d'entrer la gamme qui convient pour le morceau que vous désirez jouer. Le réglage de la tonique influence la gamme Equal Temperament uniquement lorsque vous l'éditez.

Lorsque vous jouez un morceau dans une autre tonalité que celle de l'accord "spécial", le morceau sonne faux. Dans le cas d'un instrument acoustique, vous devriez alors le réaccorder, ce qui devient particulièrement ennuyeux lors d'un concert (et plus encore au milieu d'un morceau). Aussi, les musiciens qui préfèrent des accords purs, sont restreints à quelques gammes apparentées. Le Wavestation SR, par contre, peut être réaccordé (voire transposé) en un clin d'oeil. Pour éviter les changements trop longs, vous pourriez en effet programmer plusieurs Performances qui ne diffèrent que dans la gamme de l'accord choisi (les Patches etc. sont cependant les mêmes). Dès que le morceau est modulé, vous sélectionnez la gamme de la modulation (en appelant une autre Performance). Ainsi, vous pouvez jouer les morceaux les plus complexes avec un accord pur (essayez seulement de faire cela sur un clavecin!).

REMARQUE: Bien que vous puissiez éditer les gammes à votre guise et quand vous le désirez, vous n'entendrez le résultat des modifications que pour les Parts de la Performance sélectionnée qui font appel à la gamme en question. Il est possible d'attribuer différentes gammes à différents Parts mais pour l'édition, il vaut mieux attribuer la même gamme à tous les Parts (sinon vous aurez du mal à effectuer les modifications désirées).

Songez aussi à annuler le désaccord (Detune) des Waves (page WAVE) et des Parts (page EDT PERF) ainsi que les effets Chorus, Flanger et Pitch

Shifter parce qu'ils risquent de vous dérouter.

(Scale)

La gamme sélectionnée apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran. Appuyez sur curseur HAUT ou BAS pour choisir une des gammes disponibles. La gamme que vous sélectionnez ici est également affectée au Part activé.

Les accords en mémoire ROM sont:

EqTemp1 (Equal Temperament 1). L'accord habituel de tous les instruments (où tous les intervalles sont égaux).

Eq Temp2 (Equal Temperament 2). Ressemble à EqTemp1 mais contient quelques légers désaccords. EqTemp2 est particulièrement efficace pour des simulations de sons acoustiques.

PureMajor. Une version modifiée de l'accord juste pour des tonalités majeures.

PureMinor. Une version modifiée de l'accord juste pour des tonalités mineures.

Les gammes User peuvent être modifiées et remplacées par vos propres accords. Essayez-les quand même avant de les effacer car certaines sont assez intéressantes.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B *(Réglage de la note choisie)*

Vous pouvez modifier la hauteur (l'accord) de chaque note de la gamme dodécaphonique. Bien que les "pas" aient un nom de note (C, D etc.), il s'agit plutôt de degrés de l'accord dont vous pouvez sélectionner la gamme à la page EDT PERF. Le paramètre "C" représente chaque fois la tonique de la gamme. Imaginons que vous ayez sélectionné "F" comme tonalité (Key). Dans ce cas, le paramètre "C" ne représente plus le do mais bien le fa, le "D" correspondant alors au sol etc.

Vous pouvez décaler chaque degré de ±99 cents (un cent de la gamme EqTemp étant un demi-ton). Dès que vous modifiez la valeur d'un paramètre, le témoin du bouton WRITE/COMPARE s'allume.

CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS servent à sélectionner une autre gamme (Scale).

Gammes microtonales basées sur Wave Slope

Si vous adorez les gammes microtonales, essayez le paramètre Slope de la page Waves pour créer plus (ou moins) de 12 subdivisions égales par octave. Chaque Part pouvant être accordé séparément, il vous faudra donc éditer les Waves de tous les Patches utilisés par la Performance lorsque tous les Patches doivent se servir du même système.

Pour créer des gammes microtonales à l'aide du paramètre Slope, vous avez intérêt à laisser le paramètre Part Detail Scale sur "Temperament 1".

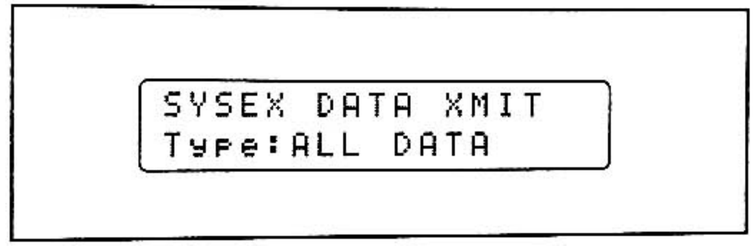
La valeur Slope "0.75" signifie que chaque pas est subdivisé en trois pas (ce qui vous donne 18 notes par octave). Cette gamme porte un nom très savant: tripartite.

La valeur Slope "0.5" vous donne deux subdivisions par demi-ton.

SYSEX DATA XMIT

system exclusive data transmit

Niveau MIDI



Cette page vous permet de sauvegarder les données de sons et de réglages du Wavestation SR via MIDI et de les sauvegarder à l'aide d'un séquenceur ou d'un enregistreur de données. Vous pouvez également transmettre ces données à un autre instrument de la série Wavestation (Wavestation SR, Wavestation et Wavestation A/D). Pour plus de renseignements, voyez APPENDIX 4: FORMAT SYSTEME EXCLUSIF, page 167."

REMARQUE: Le numéro du canal de base est également utilisé dans les messages SysEx. Afin de permettre la communication de données SysEx, il faut donc que l'expéditeur et le récepteur (soit deux Wavestation SR, soit le Wavestation SR et un Wavestation ou un Wavestation A/D) soient réglés sur le même canal de base (Basic Channel). Lorsque les données proviennent d'un ordinateur ou d'un enregistreur de données, il faut que le numéro du canal de base du Wavestation SR soit le même que pendant la transmission des données vers l'ordinateur etc.

Si vous utilisez plusieurs Wavestation SR, vous ne voulez sans doute pas que tous les instruments reçoivent les mêmes données SysEx. Dans ce cas, vous pouvez leur affecter un canal de base différent afin de pouvoir aiguiller les données SysEx vers le Wavestation SR désiré.

La page SysEx sert surtout à transmettre les données du Wavestation SR vers un autre appareil. Le Wavestation répondra en outre à toute demande de transmission.

Comme l'implémentation SysEx du Wavestation SR est totale, vous pouvez l'éditer et le manipuler à partir d'un ordinateur et des programmes d'addition.

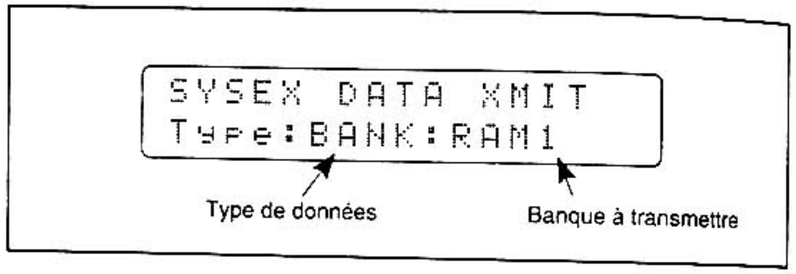
Type

Vous pouvez transmettre plusieurs types de données. Certains contiennent plus de paramètres, tels le numéro de banque ou la banque et le numéro d'une Performance. Placez le curseur sous le type de données et appuyez sur +1/YES ou -1/NO pour en choisir un autre.

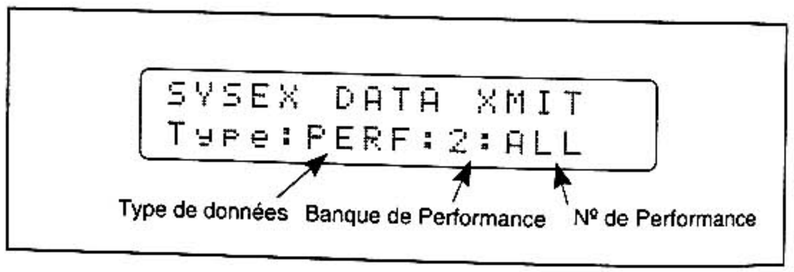
Après avoir sélectionné le type de données à transmettre, déplacez le curseur vers la droite pour sélectionner la commande Transmit Data.

ALL DATA. Transmet toutes les données de la mémoire RAM du Wavestation SR, à savoir tous les types de données énumérés plus bas – ce qui

signifie que les données d'une carte connectée au Wavestation SR ne sont pas transmises. Vous pouvez cependant transmettre les données de la carte (voir Bank).

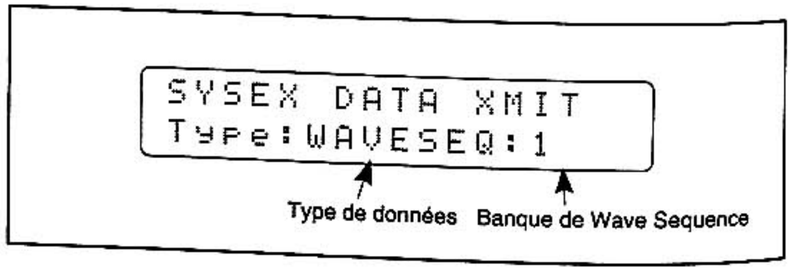


BANK. Transmet toutes les Performances, les Patches et Wave Sequences de la banque sélectionnée. Vous pouvez choisir parmi RAM1~3 et CARD.



PERF. Vous pouvez spécifier la banque de la Performance à transmettre et en sélectionner une (0-49) ou toutes (ALL).

PATCH. Vous pouvez spécifier la banque du Patch à transmettre et en sélectionner un (0-34) ou tous (ALL). Cette fonction utilise les mêmes paramètres que la fonction PERF.



WAVE SEQ. Spécifie la banque de Wave Sequence à transmettre.

MULTISETS. Le Wavestation SR contient un ensemble de 32 Multisets.

GLOBAL DATA. Il n'y a qu'un ensemble de données Global comprenant les réglages du canal de base, du mode MIDI sélectionné, du paramètre Transpose de la page Global etc.

SCALES. Il n'y a qu'un ensemble de 12 gammes (Scales) User.

PERFMAP. Il n'y a qu'un ensemble de Performance Select Map (tableau de numéros de programme).

Transmit Data?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, les données sélectionnées sont transmises. Si vous avez changé d'avis, appuyez sur n'importe quelle autre touche. Lors de la transmission des données, l'écran affiche le message "XMITTING MIDI SYSEX" et le volume des données transmises.

En cas de problème et après la transmission des données, l'écran affichera un message ad hoc.

Receiving SysEx

Le Wavestation peut toujours recevoir des données SysEx. Il ne vous faut donc pas sélectionner de mode particulier. Lorsqu'il reçoit des données SysEx, le Wavestation éteint toutes les notes et l'écran affiche le message "RECEIVING MIDI SYSEX". Le transfert de données SysEx peut prendre du temps – ainsi le transfert du type ALL prend 65 secondes comme il s'agit de toutes les données du Wavestation SR. Au terme de la réception, l'écran affichera le message "SYSEX TRANSFER SUCCESSFUL."

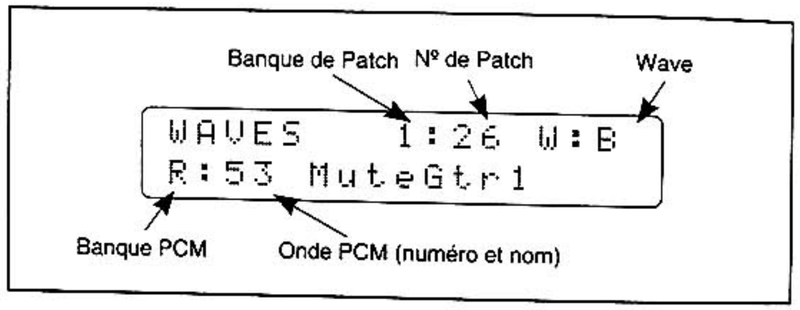
Le Wavestation reçoit les bulks de type ALL, BANK, PATCHES ALL, PERFORMANCES ALL et WAVE SEQUENCES uniquement lorsque vous désactivez la protection de la mémoire en question (mémoire interne ou la carte). Lorsque le Wavestation reçoit des données SysEx alors que la mémoire est protégée, l'écran affichera le message "SYSEX WRITE PROTECT ERROR". Tous les autres types de données sont toujours reçus (tels un Patch ou une Performance) car ces données sont envoyées à la mémoire tampon du Wavestation SR (au lieu d'une mémoire réelle).

Lorsque les données SysEx contiennent une erreur "SYSEX CHECKSUM ERROR" apparaît. Ce message restera affiché jusqu'à ce que vous appuyiez sur n'importe quel bouton. Les données SysEx sont assez volumineuses, ce qui augmente le risque d'erreurs de transmission. Il suffit en général de retransmettre les données au Wavestation SR. Si le problème persiste, essayez un autre câble MIDI. Il est également possible que les données que vous avez sauvées aient été endommagées... C'est pourquoi il vaut toujours mieux de faire plusieurs copies à plusieurs endroits (et sur différents supports) des données SysEx.

WAVES

pcm waves

Niveau Edit Patch



Les formes d'onde PCM constituent le matériau sonore des Patches. "PCM" est le sigle de "Pulse Code Modulation", une technique standardisée pour la sauvegarde de sons échantillonnées.

Un Patch peut contenir jusqu'à 4 formes d'onde PCM (que nous avons appelées *Waves* jusqu'à présent). Ces formes d'onde peuvent être brèves, des multi-échantillons, des ondes à un (ou plusieurs) cycles ou des Wave Sequences. La caractère dynamique des Wave Sequences vous donne en outre des timbres infiniment plus riches que ceux des meilleurs synthés analogiques.

(Banque de Patch)

La banque dans laquelle se trouve le Patch que vous êtes en train d'éditer.

1~3 signifie RAM1~RAM3, 4~11 signifie ROM4~ROM11 et C signifie "carte".

(Nº de Patch)

0 - 34. Le numéro du Patch que vous êtes en train d'éditer. Pour sélectionner une autre banque ou un autre Patch vous devez appeler la page Edit Performance (comme il s'agit du niveau supérieur de la page actuelle, il suffit d'enfoncer simultanément EDIT et PAGE+). Les deux numéros sont affichés à titre informatif.

W - *Wave*

La forme d'onde que vous êtes en train d'éditer. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner une autre forme d'onde ou "All" (toutes les formes d'onde).

Si vous sélectionnez A, B, C ou D, vous modifiez les paramètres de la forme d'onde activée. Dans le cas d'un Patch qui se compose de 2 oscillateurs, vous avez accès aux formes d'onde A et C. Les Patches à un oscillateur ne donnent accès qu'à la forme d'onde A.

"All" signifie que toutes les formes d'onde sont sélectionnées, ce qui vous permet d'éditer le Patch dans sa totalité. Cette option n'est pas disponible

pour les Patch basés sur un seul oscillateur.

Il arrive que la lettre "M" à gauche de la lettre de forme d'onde clignote. Cela signifie que la forme d'onde en question est désactivée (dans le cas de "All" –voir plus haut– le clignotement de la lettre "M" signifie qu'une ou plusieurs formes d'onde sont désactivées). Appuyez sur Page+/– pour sélectionner la page Wave Mute où vous pouvez activer ou désactiver les formes d'ondes. Les réglages d'enclenchement et de désenclenchement (Mute) sont effacés lorsque vous quittez le niveau Edit Patch.

(Banque d'ondes PCM)

La banque qui contient la Wave. Les Waves dont le numéro est égal ou supérieur à 32 sont des formes d'onde PCM qui se trouvent dans deux banques: "R" (ROM) et "C" (carte, lorsque vous utilisez une carte PCM).

Les Waves 0-31 sont des Wave Sequences qui se trouvent dans les mémoires RAM 1 - 3, ROM 4 - 11 et CARD. Lorsque vous sélectionnez un numéro d'une banque ROM ou RAM supérieur à 31, vous appelez la banque ROM PCM. Si vous avez connecté une carte PCM, vous appelez la banque CARD PCM en choisissant un numéro de Wave Card supérieur à 31.

(Numéro de l'onde PCM)

Les formes d'onde 0 - 31 sont des Wave Sequences. C'est pourquoi leur nom est précédé par un astérisque.

Les Waves 32 - 515 sont des formes d'ondes qui se trouvent en mémoire ROM. Il s'agit de multi-échantillons, d'attaques de tout genre et de loops uni- et pluricycliques. En connectant une carte PCM vous disposez de davantage de formes d'onde (voir aussi *Banque d'ondes PCM*).

Si la forme d'onde choisie est une Wave Sequence, vous pouvez appeler le niveau Edit Wave Sequence en appuyant sur EDIT.

Level

0 - 99. Le volume maximal de la forme d'onde sélectionnée. Cette valeur influence les réglages de l'enveloppe AMP (amplitude).

Semi - *Accord par demi-tons*

± 24. La hauteur de base de l'onde par incréments de demi-tons.

0 = diapason A-440

12 = transposition d'une octave etc.

Fin - *Désaccord*

±99. Ce paramètre vous permet de modifier la valeur SEMI par incréments d'un cent (1/100 de demi-ton).

Tune Slope - *Pente d'accord*

± 2.00. La Tuning Slope permet de spécifier le comportement de la hauteur pour les notes graves et aiguës. Le point mort de la pente se situe autour du do central (C4).

Des valeurs supérieures à +1.00 signifie que l'accord de l'oscillateur est exagéré. Dans ce cas, plus les notes jouées sont hautes, plus la hauteur augmente par rapport au diapason, tandis que la hauteur des notes graves di-

minue plus fort que d'habitude. Cette technique est souvent utilisée par les pianos parce l'ouïe humaine a du mal à estimer correctement la hauteur des notes très basse et très hautes. L'utilisation modérée de ce paramètre vous permet donc de simuler cette technique.

+1.00 signifie que la hauteur augmente et diminue normalement, si bien que chaque octave du clavier-maître comprend 12 notes.

+2.00 signifie qu'en jouant une octave (une suite de douze notes) sur votre clavier-maître, vous couvrez en fait deux octaves.

+0.50 signifie qu'il vous faut jouer deux octaves sur le clavier-maître afin de couvrir une octave sonore. Ce réglage est particulièrement intéressant pour la musique *arabe* ou *orientale*.

0.00 signifie que toutes les touches piloteront la même note, à savoir le C (C4).

Une pente négative intervertit le changement de hauteur, si bien qu'en jouant à droite du C4, vous pilotez des notes de plus en plus graves, tandis qu'à gauche la hauteur augmente. Ce réglage est intéressant pour les formes d'ondes que vous utilisez pour ajouter des harmoniques au Patch dont le nombre décroît lorsque vous jouez des notes aiguës).

Mute Wave?

En appuyant sur +1/YES vous désactivez la Wave sélectionnée. Temporaire, ce réglage vous permet de contrôler les autres formes d'onde.

Lorsqu'une forme d'onde est désactivée, sa lettre est précédée par un "M" sur toutes les pages Patch. Si le Patch en question contient plusieurs formes d'onde, la lettre "M" peut vouloir dire que vous avez désactivé une ou plusieurs Waves.

Vous pouvez réactiver les formes d'onde en retournant à ce paramètre (qui s'appelle maintenant Un-Mute Wave?) et en appuyant sur +1/YES. Ces réglages seront en outre annulés lorsque vous retournez à un niveau supérieur, tel que PERF ou MULTI.

CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS servent à sélectionner une autre forme d'onde (dont le sigle apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage): ALL, A, B, C, D, ALL...

Touche EDIT

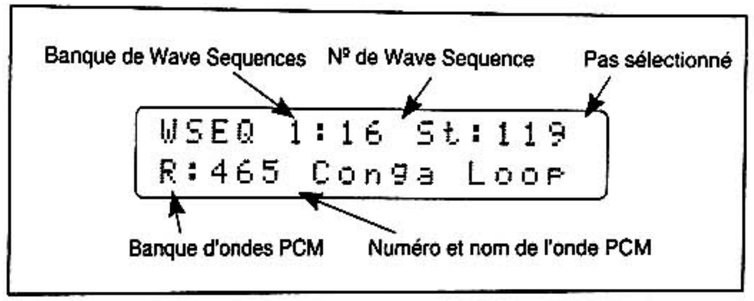
Lorsque la forme d'onde est une Wave Sequence, le témoin EDIT est allumé pour vous signaler que vous pouvez appuyer sur EDIT pour aller au niveau Edit Wave Sequence.

S'il s'agit d'une forme d'onde normale, la touche EDIT n'a pas de fonction.

WSEQ

wave sequence

Niveau Edit Wave Sequence



Pour de plus amples détails, veuillez lire le chapitre XX.

Les Waves Sequences constituent un genre particulier de formes d'onde. Il s'agit en effet d'une suite de formes d'onde PCM interconnectées qui sont reproduites les unes après les autres, ce qui peut produire des sons extrêmement dynamiques.

Il n'existe pas de mémoire tampon réservée à l'édition des Wave Sequence, si bien que les Wave Sequences sont sauvées automatiquement. Aussi, vous ne devez pas vous soucier des fonctions WRITE et COMPARE.

La mémoire Wave Sequence a une capacité de 500 pas par banque. Une Wave Sequence peut contenir jusqu'à 250 pas. En général, 10 à 20 pas suffisent amplement.

Afin d'utiliser au mieux la mémoire Step, vous pouvez programmer des boucles.

Les Wave Sequences peuvent être effacées au moyen de la fonction Init Wave Seq? - Initialize Wave Sequence, page 155.

(Wave Sequence)

La ligne supérieure de l'écran affiche la banque et le numéro de la Wave Sequence choisie. Il s'agit d'une information que vous ne pouvez pas modifier sur cette page. Si vous désirez sélectionner une autre Wave Sequence, vous devez d'abord appeler la page Waves. Pour ce faire, appuyez simultanément sur MIDI/GLOBAL et PAGE-.

Vous ne pouvez pas éditer les Wave Sequences d'une banque ROM, à moins de copier la Wave Sequence dans une mémoire RAM ou une mémoire de la carte.

Les Wave Sequences, dont le nom est précédé par un astérisque (*), se trouvent dans les mémoires 0~31 de chaque banque.

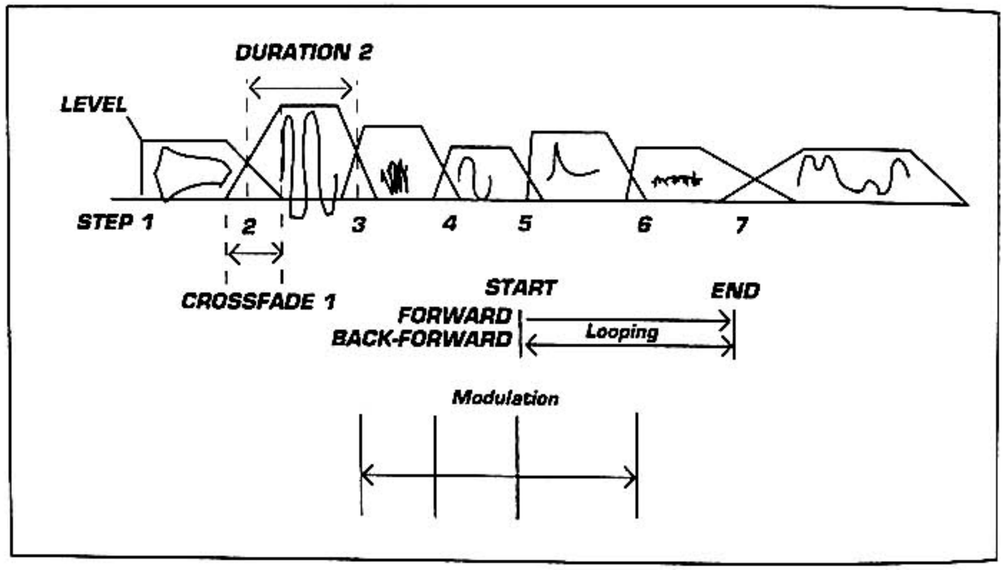
St - *Pas (Step) sélectionné*

Le pas sélectionné de la Wave Sequence apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour en appeler un autre, appuyez sur une touche du curseur (HAUT ou BAS). Le nombre de pas par Wave Sequence varie. Le

dernier pas s'appelle cependant toujours END.

Une Wave Sequence peut contenir jusqu'à 255 Steps (pas) et une banque peut contenir jusqu'à 500 pas.

Wave Sequence



(Banque d'ondes PCM)

Indique la banque de l'onde PCM qui est affectée au pas actuel.

R signifie ROM, et C "carte". Les banques RAM ne contiennent pas de formes d'onde PCM (bien qu'elles puissent contenir des Wave Sequences).

(Numéro et nom de la Wave)

32-515. La forme d'onde qui est affectée au pas actuel de la Wave Sequence.

Dur - *Durée du pas*

La durée pendant laquelle le pas est joué.

1 - 499, ou GATE. (*GATE* signifie "tant que la touche est enfoncée.)

Lorsque la Wave Sequence est synchronisée avec l'horloge interne, chaque unité du paramètre Dur équivaut à 24 millisecondes. Pour des Wave Sequences de 24 clocks par noire, le tempo équivaut à 105 battements par minute.

Lorsque la durée est supérieure à la longueur de la forme d'onde, vous obtenez des trous à la fin de ce genre de pas.

Lorsque vous avez sélectionné GATE, la Wave Sequence progresse jusqu'à ce pas, s'arrête et attend que vous relâchiez la touche.

Lorsque le paramètre Wave Se Sync de la page MIDI est activé, la durée des pas est pilotée par l'horloge MIDI. Une noire équivaut à 24 clocks (pulsations), une croche à 12 clocks, une double croche à 6 clocks etc.

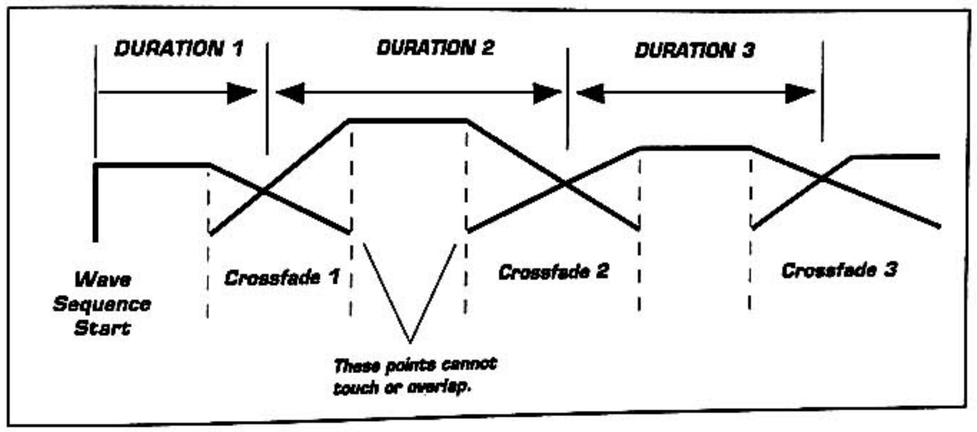
Xfd - *Step Crossfade Time*

0 - 998. La durée de la superposition de la fin d'une forme d'onde et du début de la suivante. L'unité est la même que pour *Dur*, ce qui signifie qu'une unité a une durée de 24 millisecondes.

Lev - *Step Level*

0 - 99. Le volume du pas sélectionné.

Wave Sequence Dur et Crossfade



Semi - *Step Semitone Tuning*

± 24. La hauteur de base de l'oscillateur, par incréments de demi-tons.

0 = diapason A-440.

12 = une octave plus haut etc.

Fin - *Step Fine Tuning*

± 99. Spécifie le désaccord par incréments de cents (1/100 de demi-ton).

Insert Step?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, cette commande ajoute un pas à la Wave Sequence devant le pas actuel. Lorsque vous insérez un pas, la forme d'onde qui lui est affectée correspond au numéro de la forme d'onde suivant celui du pas sélectionné (voir plus loin).

Le Wavestation SR vous propose un système utile pour l'insertion de pas de Wave Sequence. Ainsi, lorsque vous insérez un pas devant le premier pas de la Wave Sequence, le numéro de la forme d'onde qui est affectée à ce nouveau pas précède le numéro du premier pas original.

Ce "raccourci" sert à programmer une suite logique de formes d'ondes "découpées", telle la série de saxophone (onde 364~379). Ainsi, pour programmer une suite logique, vous pourriez affecter la dernière Wave de l'ensemble au premier pas et ensuite insérer des nouveaux pas devant le premier pour ainsi programmer les "tranches" antérieures du son désiré.

Une banque du Wavestation SR peut contenir jusqu'à 500 pas et la longueur maximale d'une Wave Sequence est de 255 pas. Lorsque vous essayez d'insérer un pas alors que la capacité maximale de la Wave Sequence ou de la banque est atteint, l'écran affiche le message "CAN'T

INSERT - NO MORE STEP MEMORY."

Delete Step?

En appuyant sur +1/YES, vous effacez le Step sélectionné. Dans ce cas, les autres touches ne font rien, si bien que votre Wave Sequence reste intacte.

Solo Step?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, le pas actuel est isolé (mis en mode solo). Aussi, la Wave Sequence n'évolue plus comme vous l'avez programmé. En mode solo, vous entendrez uniquement le pas actuel, dont la durée dépend de ce que vous avez programmé pour Dur.

En mode solo, le numéro du pas est précédé par un "S".

Si vous sélectionnez un autre pas en appuyant sur HAUT ou BAS, c'est le nouveau pas qui est mis en mode solo.

Dès que vous activez le mode solo, la dénomination de ce paramètre change en "Un-Solo Step?" pour vous signaler que vous pouvez quitter le mode solo en appuyant sur +1/YES.

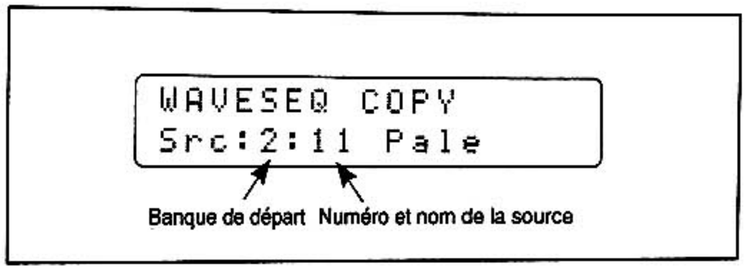
CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS vous permettent de sélectionner un autre pas de la Wave Sequence.

WAVESEQ COPY

wave sequence copy

Niveau Edit Wave Sequence



REMARQUE: Lors de l'exécution de cette fonction, les versions originale et nouvelle de la Wave Sequence d'arrivée sont sauvegardées. La nouvelle version est en effet copiée dans la mémoire Wave Sequence Step qui est encore disponible. Cela signifie bien évidemment que le nombre de pas de la copie dépend de la capacité de mémoire disponible. Lorsque la mémoire ne suffit plus à emmagasiner tous les pas de la Wave Sequence, la copie n'est pas exécutée. Dans ce cas, l'écran affiche le message "NOT ENOUGH FREE MEMORY FOR COPY".

Src - *Source*

En fait, il s'agit de 2 paramètres, à savoir la banque et le numéro de la Wave Sequence de départ.

Le premier paramètre est la banque. 1 -3 correspondent aux mémoires RAM 1 - 3, 4 - 11 aux mémoires ROM 4 - 11 et C indique la carte.

Chaque banque peut contenir jusqu'à 32 Wave Sequences (0~31). Le nom de la Wave Sequence qui est affectée au numéro sélectionné, est également affiché.

Dst - *Arrivée*

La banque, le numéro et le nom de la Wave Sequence qui sera modifiée par la copie.

Comme pour le paramètre Src, vous pouvez spécifier la banque et le numéro de la Wave Sequence.

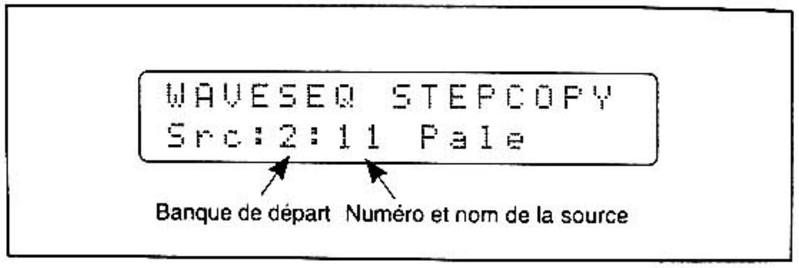
COPY WAVE SEQ?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, la Wave Sequence est copiée. En appuyant sur n'importe quelle autre touche, vous annulez cette opération.

WAVSEQ STEPCOPY

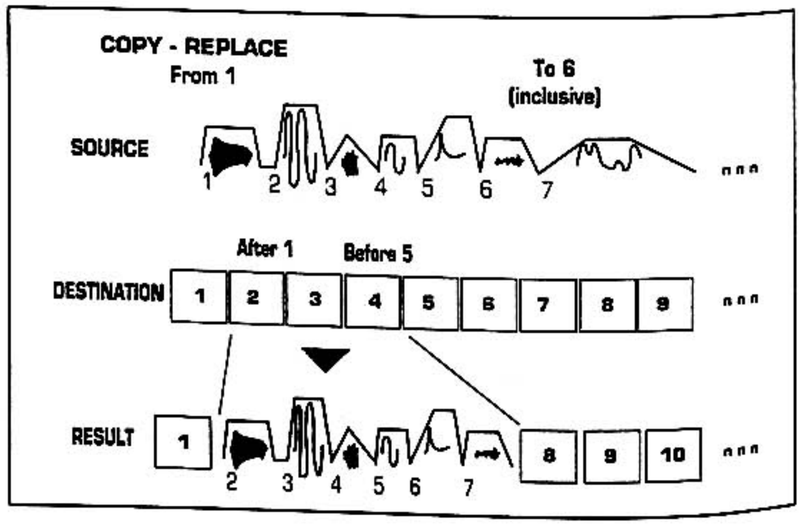
wave sequence step copy

Niveau Edit Wave Sequence



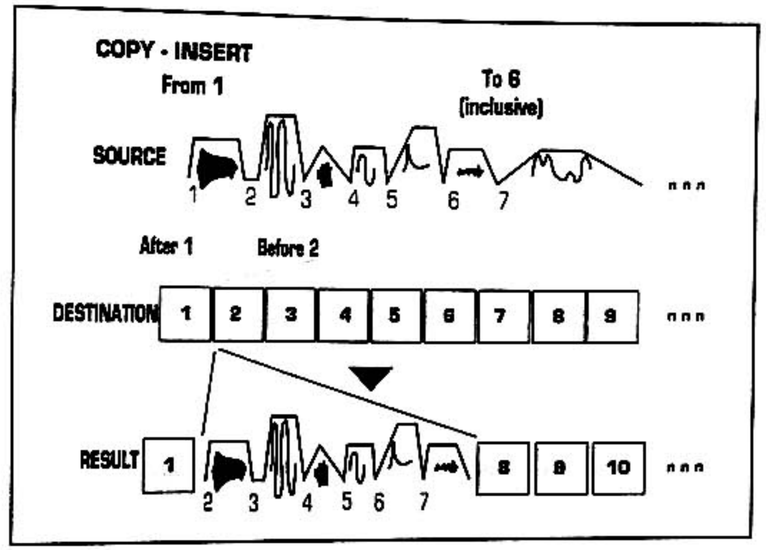
REMARQUE: Lors de l'exécution de cette fonction, les versions originale et nouvelle de la Wave Sequence d'arrivée sont sauvegardées. La nouvelle version est en effet copiée dans la mémoire Wave Sequence Step qui est encore disponible. Cela signifie bien évidemment que le nombre de pas de la copie dépend de la capacité de mémoire disponible. Lorsque la mémoire ne suffit plus à emmagasiner tous les pas de la Wave Sequence, la copie n'est pas exécutée. Dans ce cas, l'écran affiche le message "NOT ENOUGH FREE MEMORY FOR COPY".

Cette fonction vous permet de *remplacer* des pas de la Wave Sequence par de nouveaux pas. En copiant les pas From Step 1, To Step 6 (voir plus loin) vers After Step 1 et Before Step 5, vous remplacez les pas 2, 3 et 4 de la Wave Sequence d'arrivée par les pas 1~6 de la Wave Sequence de départ (si cela vous semble incompréhensible, lisez la suite avant de vous poser des questions).



Cette fonction vous permet en outre d'*insérer* plusieurs pas de la Wave Sequence de départ dans la Wave Sequence d'arrivée. Pour ce faire, vous pouvez par exemple copier From Step 1, To Step 6 vers After Step 1 et Before Step 2, afin d'insérer les pas 1~6 de la Wave Sequence de départ entre

le premier et le deuxième pas de la Wave Sequence d'arrivée. (Si cela ne vous dit toujours rien, regardez l'illustration.)



Src - *Source*

En fait, il s'agit de 2 paramètres, à savoir la banque et le numéro de la Wave Sequence de départ.

Le premier paramètre est la banque. 1 -3 correspondent aux mémoires RAM 1 - 3, 4 - 11 aux mémoires ROM 4 - 11 et C indique la carte.

Chaque banque peut contenir jusqu'à 32 Wave Sequences (0~31). Le nom de la Wave Sequence qui est affectée au numéro sélectionné, est également affiché.

Src FromStep - *Source "From" Step*

Les premier des pas que vous désirez copier.

Src To Step - *Source "To" Step*

Le dernier des pas que vous désirez copier.

Dst - *Wave Sequence d'arrivée*

La banque, le numéro et le nom de la Wave Sequence qui sera modifiée par la copie.

Comme pour le paramètre Src, vous pouvez spécifier la banque et le numéro de la Wave Sequence.

Dst AftrStep - *Destination "After" Step*

Le pas de la Wave Sequence après lequel sont insérés les pas de la Wave Sequence de départ.

After Step se situe toujours avant Before Step. Lorsque la Wave Sequence d'arrivée ne contient pas encore de pas ou si vous avez entré END pour Before Step, l'écran affiche "---" pour After Step. Lorsque vous entrez la valeur END pour After Step, vous ajoutez des pas à la Wave Sequence d'arrivée.

Dst BefrStep - *Destination "Before" Step*

Le pas qui se situe derrière les pas copiés.

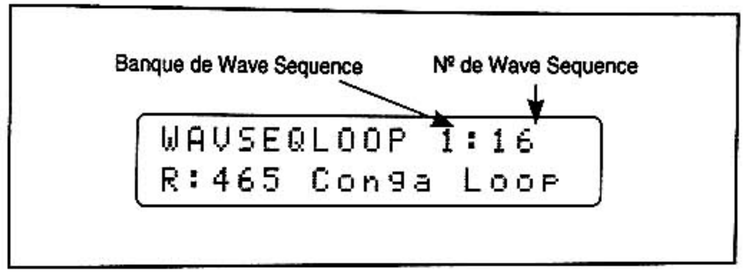
COPY STEPS?

Appuyez sur +1/YES pour copier les pas de la Wave Sequence. Pour annuler l'opération, vous devez appuyer sur n'importe quelle autre touche.

WAVSEQLOOP

wave sequence loop

Niveau Edit Wave Sequence



Une Wave Sequence peut contenir une boucle qui s'étend sur plusieurs pas et qui est répétée jusqu'à ce que vous relâchiez la touche. Sont programmables: le premier et le dernier pas de la boucle, le nombre de répétitions ainsi que la direction de la boucle.

(Wave Sequence)

La ligne supérieure de l'écran affiche la banque et le numéro de la Wave Sequence sélectionnée. Ces données sont affichées à titre informatif et ne peuvent pas être modifiées. La sélection des Wave Sequences doit être effectuée à la page Waves que vous appelez en appuyant simultanément sur MIDI/GLOBAL et PAGE-.

Vous ne pouvez pas éditer les Wave Sequences d'une banque ROM, à moins de copier la Wave Sequence dans une mémoire RAM ou une mémoire de la carte.

Les Wave Sequences dont le nom est précédé par un astérisque (*) se trouvent dans les mémoires 0~31 de chaque banque.

Strt - *Loop Start Step*

Le début de la boucle doit se trouver devant la fin de la boucle.

End - *Loop End Step*

La fin de la boucle. Il doit s'agir d'un pas qui fait partie de la Wave Sequence.

Dir - *Loop Direction*

FWD signifie que la boucle retourne chaque fois au premier pas après avoir atteint le dernier (End). Dans ce cas, le premier pas est en partie superposé au dernier (crossfade).

B/F (Backward/Forward) signifie que la boucle évolue d'abord du premier pas vers dernier, ensuite du dernier vers le premier et ainsi de suite.

Rept - *Repeats*

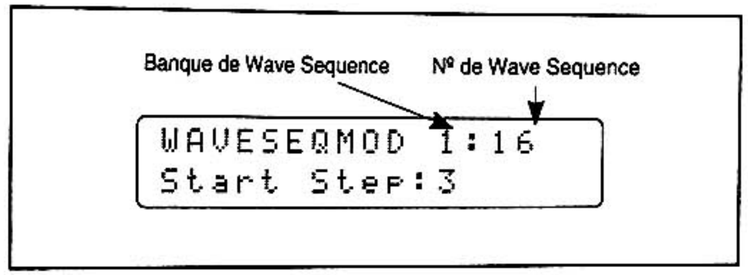
Lorsque vous choisissez OFF, la boucle est parcourue une seule fois et puis s'arrête.

1 - 126. Si vous programmez un nombre de répétitions, la boucle est parcourue autant de fois. Lorsque vous relâchez la touche, la Wave Sequence continue de la fin de la boucle jusqu'au dernier pas (END) s'il en reste.

Si vous sélectionnez INF, la boucle continue aussi pendant le relâchement de la touche. La longueur du relâchement dépend bien évidemment de l'enveloppe AMP.

WAVESEQMOD

wave sequence modulation



Les modulateurs des Wave Sequences vous aideront à choisir un autre début et à modifier la progression de la Wave Sequence.

(Wave Sequence)

La ligne supérieure de l'écran affiche la banque et le numéro de la Wave Sequence sélectionnée. Ces données sont affichées à titre informatif et ne peuvent pas être modifiées. La sélection des Wave Sequence doit être effectuée à la page Waves que vous appelez en appuyant simultanément sur MIDI/GLOBAL et PAGE-.

Vous ne pouvez pas éditer les Wave Sequences d'une banque ROM, à moins de copier la Wave Sequence dans une mémoire RAM ou une mémoire de la carte.

Les Wave Sequences, dont le nom est précédé par un astérisque (*), se trouvent dans les mémoires 0~31 de chaque banque.

Start Step

Le pas de la Wave Sequence qui sert de début. Il arrive que ce pas se trouve ailleurs qu'au début de la Wave Sequence, voire à la fin, ce qui est particulièrement efficace pour certains modulateurs (voir plus loin).

Src - *Modulateur*

Les modulateurs disponibles pour les Wave Sequences sont: KEYBD (Linear Keyboard), CTRKB (Centered Keyboard), VEL (Linear Velocity), EXVEL (Exponential Velocity), LFO 1 et 2, ENV 1 (Envelope 1), AT (Aftertouch), AT+WH (Aftertouch + Mod Wheel), WHEEL, MIDI 1 et 2 ainsi que PEDAL.

Pour de plus amples renseignements, veuillez vous reporter à Modulateurs de Patches, page 97.

Selon le modulateur choisi, la Wave Sequence peut être modulée de deux façons.

En regardant les modulateurs, on peut dire que certains sont *statiques* alors que les autres sont *dynamiques*. Les modulateurs statiques comme le numéro de note et le toucher sont en effet des valeurs qui n'évoluent pas une fois que vous avez enfoncé une touche. Aussi, ces modulateurs ne modifient que le début de la Wave Sequence (en sélectionnant un autre pas ini-

tial), après quoi la Wave Sequence suit son cours jusqu'à la fin ou jusqu'au moment où vous relâchez la touche.

Les modulateurs dynamiques, par contre, à savoir ENV1, les LFOs, MIDI Controller 1 et 2, Mod Pedal, Aftertouch, Aftertouch + Mod Wheel ainsi que Mod Wheel, peuvent modifier les Wave Sequences à n'importe quel moment. Lorsque vous utilisez un de ces modulateurs, l'évolution programmée (à savoir la durée des pas) de la Wave Sequence est suspendue. Au lieu de cela, la Wave Sequence reste au pas initial (Start Step) et attend les instructions du modulateur. Ainsi, le modulateur spécifie de façon directe le pas que la Wave Sequence doit jouer. Aussi, la durée des pas dépend des transitions du modulateur (dans le cas de l'enveloppe il s'agit des paramètres Time). En utilisant l'aftertouch ou la molette de modulation, vous pouvez parcourir la Wave Sequence manuellement (et en temps réel).

Imaginons que vous ayez choisi le treizième pas comme Start Step et que le modulateur soit la molette de modulation avec une valeur de modulation négative. Lorsque vous la tournez vers le bas et que vous jouez une note, vous pilotez le treizième pas de la Wave Sequence (si ce pas contient une onde d'attaque, qui est très brève, "l'événement" sera très court). Tournez la molette de modulation vers le haut pour que la Wave Sequence aille au douzième pas et ensuite vers un autre pas.

En modifiant la position de la molette chaque fois avant de jouer une note, vous pouvez donc attribuer un autre début à la Wave Sequence. Ainsi, vous pourriez la tourner sur la position maximum et ensuite jouer une note pour activer un autre pas de la Wave Sequence.

Songez que les modulateurs dynamiques arrêtent l'évolution des Wave Sequences (même si vous avez programmé la valeur 0 pour le paramètre Modulation Amount). C'est pourquoi vous avez intérêt à choisir un modulateur statique lorsque vous n'avez pas besoin de modulation dynamique (pour éviter que la Wave Sequence ne soit bloquée).

(Modulation Amount)

Le degré de modulation de la Wave Sequence. Autrement dit, il s'agit de la distance maximale du pas initial que l'on peut obtenir en transmettant la valeur de modulation maximale.

Des valeurs positives signifient qu'en modulant, vous vous rapprochez de la fin de la Wave Sequence, tandis que des valeurs négatives signifient que vous vous rapprochez du début.

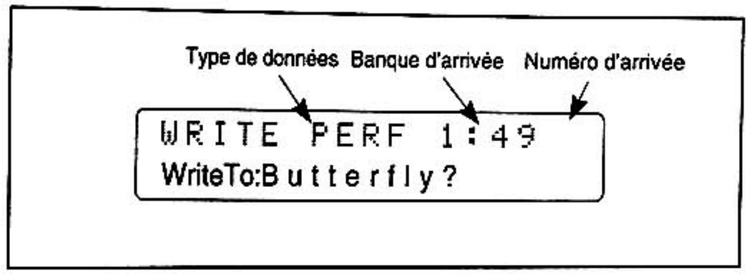
Lorsque votre Wave Sequence débute par des formes d'onde brillantes alors que la fin contient des formes d'onde plutôt sourdes, une modulation négative vous permet d'obtenir un effet qui ressemble à la modulation du point de départ d'un échantillon (une technique qui est implémentée sur plusieurs échantillonneurs). Lorsque vous ne modulez pas, la Wave Sequence commence au milieu. En la modulant, vous vous rapprochez du début, ce qui rend le son plus brillant.

Lorsque vous utilisez un modulateur dynamique, tandis que la valeur du paramètre Modulation Amount est mise sur 0, vous n'entendez que le début de la Wave Sequence.

WRITE PERF/PATCH/MULTI/SCALE

write performance, patch, multiset ou scale

Niveau Write



Appuyez sur WRITE/COMPARE pour appeler cette page.

Le Wavestation SR est doté de mémoires tampon pour les Multisets, les Performances, les Patches et les Scales. Ces tampons vous permettent d'éditer les programmes en question sans devoir les sauvegarder. Mais attention: ces mémoires tampons ne servent qu'à éditer et ne vous dispensent pas de sauvegarder les programmes que vous désirez utiliser.

Comparer des versions sauvegardées avec les versions éditées

A la page WRITE, la touche WRITE/COMPARE sert à appeler alternativement la version sauvegardée et la version éditée. En appuyant une fois sur cette touche, vous appelez la version sauvée (l'écran affiche alors le message "Playing Saved" et le témoin WRITE/COMPARE s'éteint). En appuyant une deuxième fois sur cette touche, vous appelez la version éditée, sur quoi l'écran affiche le message "Playing Edited" (le témoin WRITE/COMPARE s'allume).

(Type de données)

Le type de données que vous désirez sauvegarder - PERF, PATCH, MULTI ou SCALE -apparaît à la ligne supérieure de l'écran. Les données que vous pouvez alors sauvegarder sont celles que vous aviez appelées (et sans doute éditées) avant d'appuyer sur WRITE. Souvenez-vous que les Wave Sequences sont sauvées automatiquement (dans une "vraie" mémoire), si bien que vous ne pouvez pas le faire vous-même.

En quittant le niveau WRITE (et après avoir sauvegardé les données) vous retournez à la page où vous aviez appelé la page WRITE.

Vous ne pouvez sélectionner d'autres niveaux de données sur cette page.

(Banque d'arrivée)

La banque dans laquelle vous désirez sauvegarder les données. Le numéro de banque est uniquement affiché s'il s'agit d'une Performance ou d'un Patch. la valeur par défaut est la banque du programme original. Vous pouvez cependant en choisir une autre.

(Numéro d'arrivée)

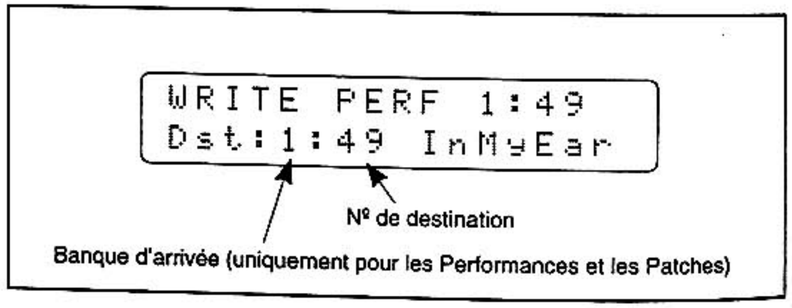
Le numéro de mémoire (au sein de la banque sélectionnée le cas échéant) dans laquelle vous désirez sauvegarder les données. Le nom correspondant est affiché à la ligne inférieure de l'écran. La valeur par défaut est la mémoire du programme original, mais vous pouvez en choisir une autre.

Write To (Name)?

Cette commande affiche les dix premiers caractères du programme qui se trouve à l'endroit où vous comptez sauvegarder le programme. De cette manière, vous pouvez encore changer d'avis avant de sauvegarder les données.

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, le programme est sauvegardé dans la mémoire en question. En appuyant sur n'importe quelle autre touche, vous annulez la commande WRITE sans effacer les données de la mémoire choisie.

Affichage Destination, page Write



Dst - *Banque et numéro d'arrivée*

La mémoire dans laquelle vous comptez sauvegarder le programme (dont les coordonnées sont affichées lorsque vous sélectionnez le paramètre Write To. Dans le cas d'une Performance ou d'un patch, le numéro de banque est également affiché, ce qui n'est pas le cas pour les Multisets et les Scales.

En appuyant sur BANK, vous pouvez choisir une autre banque. Alternativement, vous sélectionnez le paramètre Bank et vous appuyez sur +1/YES ou –1/NO.

Protect Int - *Protect Internal Memory*

Ce paramètre est identique à son homologue de la page GLOBAL. S'il se retrouve ici, c'est pour vous éviter d'aller à la page GLOBAL pour le désactiver.

ON, le réglage par défaut, signifie que la mémoire est protégée, si bien que vous ne pouvez rien sauvegarder. C'est la position idéale pour les pauses-café entre deux morceaux.

OFF signifie que vous pouvez sauver vos données.

Songez également à faire des copies des mémoires RAM sur une carte ou via MIDI pour être sûr et certain que vos sons se trouvent quelque part à l'abri de tout concours de malchance.

Protect Card - *Protect Card Memory*

Ce paramètre est identique à son homologue de la page GLOBAL. S'il se retrouve ici, c'est pour vous éviter d'aller à la page GLOBAL pour le désactiver. Il est clair que vous n'êtes pas tenu de désactiver la protection pour les cartes ROM.

ON, le réglage par défaut, signifie que la mémoire est protégée, si bien que vous ne pouvez rien sauvegarder. C'est la position idéale pour les pauses-café entre deux morceaux.

OFF signifie que vous pouvez sauver vos données.

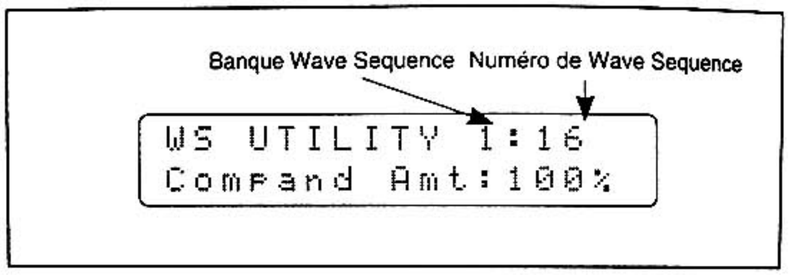
RAM Card Memory Protect Switch

N'oubliez pas que les cartes RAM ont aussi une protection de mémoire qu'il faut également désactiver lorsqu'on désire sauvegarder des données. La position OFF signifiant que la pile est plus vite usée, vous avez cependant intérêt à ne désactiver la protection que lorsque vous désirez réellement sauvegarder des données sur la carte.

WS UTILITY

wave sequence utility

Niveau Edit Wave Sequence



La page Wave Sequence Utility sert à comprimer ou étendre la durée et les transitions des pas d'une Wave Sequence ainsi qu'à initialiser les Wave Sequences.

(Wave Sequence)

La ligne supérieure de l'écran affiche la banque et le numéro de la Wave Sequence choisie. Il s'agit d'une information que vous ne pouvez pas modifier sur cette page. Si vous désirez sélectionner une autre Wave Sequence, vous devez d'abord appeler la page Waves. Pour ce faire, appuyez simultanément sur MIDI/GLOBAL et PAGE-.

Vous ne pouvez pas éditer les Wave Sequences d'une banque ROM, à moins de copier la Wave Sequence dans une mémoire RAM ou une mémoire de la carte.

Les Wave Sequences, dont le nom est précédé par un astérisque (*), se trouvent dans les mémoires 0~31 de chaque banque.

Compand Amt - *Compress/Expand Amount*

Vous pouvez augmenter/diminuer la durée et les transitions entre les pas d'une Wave Sequence de 1~200%. L'utilisation de ce paramètre peut vous aider à modifier toutes les valeurs d'un coup, ce qui prend moins de temps que l'édition des paramètres individuels.

Des valeurs inférieures à 100% réduisent la durée, tandis que les valeurs supérieures à 100% augmentent la durée.

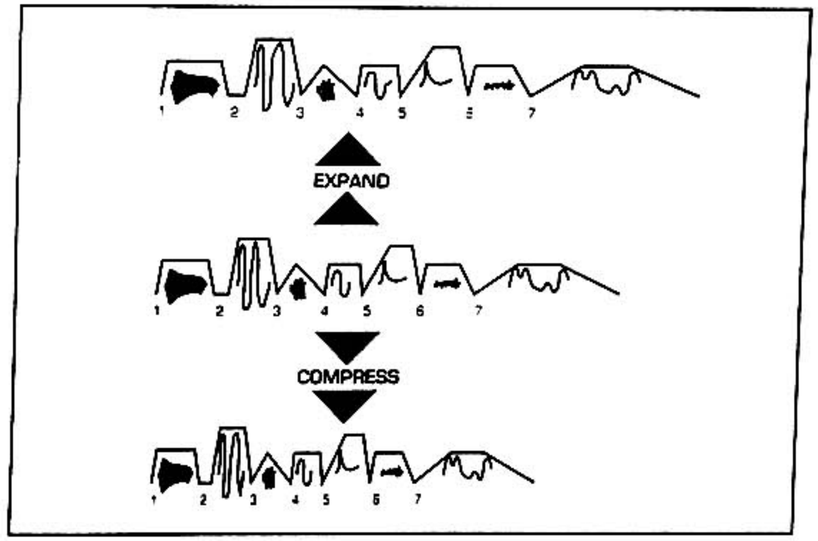
La compression ou extension des valeurs ne fonctionne que pour les paramètres Time de la Wave Sequence sélectionnée. L'attaque et le temps de chute des formes d'onde PCM que vous avez attribuées au pas de la Wave Sequence restent cependant inchangés. Les ondes percussives restent donc percussives (même si les transitions obscurcissent parfois le début d'une forme d'onde). De même les ondes d'attaque (très brèves) sont invariables et ne peuvent donc être allongées.

Compand by (pourcentage)?

En appuyant sur +1/YES, vous comprimez ou étendez la Wave Sequence.

Appuyez sur n'importe quelle autre touche lorsque vous avez changé d'avis.

Modification de la durée d'une Wave Sequence



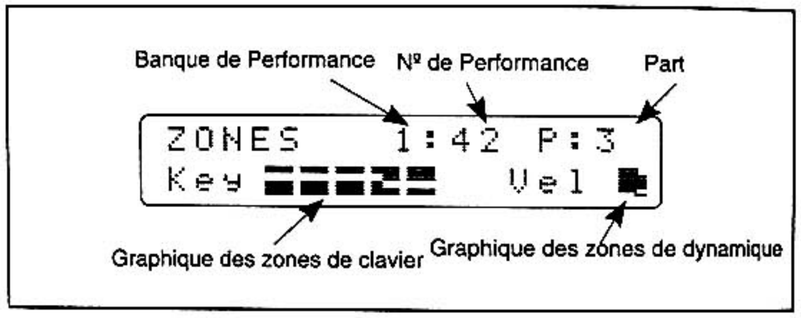
Init Wave Seq? - *Initialize Wave Sequence*

Cette fonction efface tous les pas d'une Wave Sequence ainsi que les réglages de modulation. Lorsque vous appuyez sur +1/YES, l'écran affiche le message Are You Sure? pour vous avertir que vous êtes sur le point de commettre un acte qui ne peut être annulé.

ZONES

zones de clavier et de dynamique

Niveau Edit Performance



Pour davantage de renseignements sur les zones de clavier et de dynamique, veuillez vous reporter au chapitre XX.

La page EDT PERF spécifie le caractère sonore des Parts, tandis que la page ZONES spécifie où et comment les Parts peuvent être pilotés. Chaque Part peut en effet avoir ses propres zones de clavier et de dynamique (toucher).

Ces zones peuvent être programmées via MIDI ou sur le Wavestation SR même. Vous pouvez en outre faire appel à des fonctions automatiques qui vous aident à programmer des superpositions (pour les francophones: des *layers*), des splits (division du clavier), des velocity switches ("commutateurs de toucher") etc.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 superpositions, ce qui devrait vous donner suffisamment de liberté de programmation – et prendra évidemment un peu plus de temps. De même, les zones de toucher peuvent varier d'un Part à l'autre avec ou sans superpositions partielles. Les réglages de la page ZONES fonctionnent aussi au sein d'un Multiset.

(Banque et numéro de Performance)

La banque et le numéro de la Performance que vous êtes en train d'éditer. Ces informations ne peuvent être modifiées ici.

P - *Part*

1 - 8. Une performance consiste en 8 Parts. Utilisez les touches du curseur HAUT et BAS pour sélectionner le Part que vous désirez éditer.

Key - *Graphique de zones de clavier*

Ce graphique indique les zones de clavier de tous les Parts pour un clavier à 61 touches.

Vel - *Graphique de zones de dynamique*

Indique les zones de dynamique de tous les Parts.

Low - *Key Low*

C-1~G9. La note la plus basse de la zone, la valeur par défaut étant C-1 (la dernière note MIDI).

Cette valeur peut être entrée via MIDI ou avec les touches +1/YES et -1/NO.

Hi - *Key High*

C-1~G9. La note la plus haute de la zone, la valeur par défaut étant G9 (la dernière note MIDI).

Cette valeur peut être entrée via MIDI ou avec les touches +1/YES et -1/NO.

VelLo - *Velocity Low Limit*

1 - 127. La valeur de toucher la plus faible avec laquelle vous pouvez piloter le Part, la valeur par défaut étant 1.

Cette valeur peut être entrée via MIDI ou avec les touches +1/YES et -1/NO.

Hi - *Velocity High Limit*

1 - 127. La valeur de toucher la plus élevée avec laquelle vous pouvez piloter le Part, la valeur par défaut étant 127.

Cette valeur peut être entrée via MIDI ou avec les touches +1/YES et -1/NO.

Solo Part?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, le Part actuel est isolé (mis en mode solo). L'écran affiche alors les zones de clavier et de dynamique de ce Part.

En mode solo, le numéro du Part est précédé par un "S".

Dès que vous activez le mode solo, la dénomination de ce paramètre change en "Un-Solo Step?" pour vous signaler que vous pouvez quitter le mode solo en appuyant sur +1/YES. Ce mode est en outre désactivé lorsque vous appelez le niveau PERF ou MULTI.

Layer All Parts?

Lorsque vous appuyez sur +1/YES quand le curseur se trouve à cet endroit, le Wavestation programme les valeurs extrêmes des zones de clavier et de dynamique pour tous les Parts.

Split All Parts?

La fonction SPLIT crée des zones qui ont toutes la même taille. Le nombre de zones dépend du nombre de Parts auxquels vous avez affecté un Patch. Ainsi, dans une Performance de 4 Parts actifs (=ayant des Patches), chaque Part a droit à un quart du clavier. Le Part au numéro le plus bas se trouve toujours à l'extrémité gauche du clavier, tandis que le Part au numéro le plus élevé se trouve toujours à l'extrémité droite du clavier.

La fonction SPLIT se base sur un clavier à 61 touches.

Vel Sw All Parts? - *Velocity Switch All Parts?*

Lorsque vous appuyez sur +1/YES, la fonction LAYER crée des zones de dynamique qui ont toutes la même taille. Le nombre de zones dépend du nombre de Parts auxquels vous avez affecté un Patch. Lorsqu'une Performance ne contient que deux Parts, la transition se situe au niveau de la valeur 100. Dans les autres cas, les zones ont toutes la même taille. Le Part au numéro le plus bas reçoit toujours la zone du plus faible toucher.

Vel Lr All Parts? - *Velocity Layer All Parts?*

Cette fonction ressemble à VEL SW. Ici, les Parts sont toutefois superposés selon le système suivant: la valeur supérieure de tous les Parts est 127. La valeur inférieure est cependant différente pour chaque Part, ce qui signifie que seul le Part au numéro le plus bas est accessible partout sur le clavier. Ce système vous permet d'affecter un son de nappe au premier Part et d'affecter d'autres formes d'onde (de préférence pas trop longues) aux autres valeurs de toucher, si bien que vous entendez toujours la nappe, tandis que les "attaques" ne deviennent audible que lorsque vous frappez plus fort.

CURSEURS HAUT/BAS

Les touches du curseur HAUT et BAS servent à sélectionner un autre Part. Le numéro du Part choisi apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage.

APPENDICE 1: COMPATIBILITE

Le Wavestation SR est *entièrement* compatible avec les données du Wavestation (la version clavier) ainsi qu'avec le Wavestation EX et le Wavestation A/D. Les versions SR, A/D et EX sont dotées de plusieurs fonctions qui font défaut sur le Wavestation, ce qui signifie qu'il faut être prudent en transférant les données d'un modèle plus récent au Wavestation.

Le Wavestation SR est le modèle le plus avancé de la série Wavestation. C'est pourquoi cet appendice explique les différences et la manière dont elles sont résolues lorsque vous transférez des données d'un modèle vers un autre.

Plus de Multisets

Le Wavestation original ainsi que les modèles EX et A/D sont équipés de 16 Multisets, là où le SR vous en propose 32. Ces Multisets sont en outre plus travaillés que ceux des autres Wavestation. Ainsi, le nom des Multisets peut se composer de 15 caractères et chaque canal est muni de son propre paramètre FX Bus, ce qui donne beaucoup plus de liberté en matière de réglages de panoramique et d'effets.

Lorsque vous transmettez les Multisets du SR à un autre modèle Wavestation, tous les Multisets additionnels ainsi que les paramètres Multiset sont ignorés. Aussi, seuls les 16 premiers Multisets seront transmis et les Multisets additionnels ainsi que les noms des Multisets sont ignorés.

Plus de formes d'onde PCM

La mémoire de sons ROM du SR est identique à celle du Wavestation A/D et du EX, ce qui revient à dire que ces trois modèles sont dotés de deux fois plus de formes d'onde que le modèle Wavestation. (Les modèles Wavestation peuvent cependant être étendus au moyen de l'extension EXK-W et sont alors identiques au Wavestation EX). Quoi qu'il en soit, le Wavestation SR contient beaucoup plus de formes d'onde que le modèle Wavestation. Ainsi, toutes les formes d'onde au delà du numéro 396 ne sont pas présentes dans le modèle Wavestation. Lors du transfert des données du SR vers un Wavestation, tous les Patches utilisant une forme d'onde au delà de 396 seront modifiés dans ce sens que leur forme d'onde devient l'onde 396 (Pulse 31). Inutile de vous dire que ces Patches n'ont plus rien en commun avec les versions originales. Lorsqu'un Patch vous tient tellement à coeur que vous désirez le partager avec vos collègues, faites donc en sorte à ce qu'il fasse appel à une forme d'onde inférieure à 397.

Lorsque vous transférez une Wave Sequence à un Wavestation plus petit, tous les pas auxquels vous aviez affecté une forme d'onde supérieure à 396 se serviront d'une forme d'onde plus petite. Le système de conversion est le suivant: le Wavestation soustrait le nombre 365 au numéro original. De plus, les pas en question sont transposés de six octaves afin que vous sachiez tout de suite où la Wave Sequence a été changée. Une fois de plus, lorsque vous soupçonnez qu'une Wave Sequence a de fortes chances d'être transférée à un Wavestation, évitez les formes d'onde supérieures au numéro 396 et utilisez plutôt des ondes PCM semblables à celles qui n'existent que sur le SR et le EX.

Plus de banques

Le Wavestation SR, tout comme le Wavestation A/D, est doté de trois banques RAM, soit une de plus que le Wavestation. Le SR comporte en outre 8 banques ROM, tandis que les autres n'en ont qu'une qui équivaut à la banque nº 11 du SR. Aussi, les transferts SysEx de performances, de Patches et de Wave Sequences des banques ROM 4~10 et RAM 3 ne seront pas reconnus par les versions clavier. Acceptant la banque RAM 3, le Wavestation A/D refuse cependant les autres banques ROM.

De plus, lorsque vous utilisez des Patches ou des Wave Sequences des banques ROM 4~10 dans des Performances (ou Patches) des banques RAM1~3 ou sur une carte et que vous les transférez au Wavestation ou au Wavestation A/D via SysEx, les références aux autres banques ROM seront converties de la manière suivante:.

Banque du Wavestation SR	Banque du Wavestation A/D	Banque du Wavestation A/D
RAM1	RAM1	RAM1
RAM2	RAM2	RAM2
RAM3	RAM3	ROM
ROM4	RAM3	RAM1
ROM5	RAM3	RAM2
ROM6	RAM3	CARD
ROM7	RAM1	RAM1
ROM8	RAM2	RAM2
ROM9	ROM	ROM
ROM10	CARD	CARD
ROM11	ROM	ROM
CARD	CARD	CARD

Convertie, une Performance de la banque RAM2 qui faisait appel à un Patch de la banque RAM3, par exemple, utilisera le Patch du même numéro de la banque ROM. La même Performance se servira du Patch (ou de la Wave Sequence) au même numéro de la banque RAM3.

De même, les Performances des banques ROM 4 - 10 qui sont utilisées dans un Multiset ainsi que la Performance Select Map seront transformées sur un Wavestation ou un Wavestation A/D. Veuillez également noter que le Wavestation n'accepte pas les dumps de Performance Select Maps. Si vous désirez quand même transférer ces dernières, utilisez plutôt la fonction SysEx ALL Xmit. De cette manières, la Performance Select Map désirée sera transmise en même temps que les données de programme et les réglages Global, MIDI et Scale.

Plus d'effets

Le Wavestation (contrairement aux A/D, EX et SR) n'est pas doté des effets Mod Pitch Shift/Delay, Compressor-Limiter/Gate ni des effets Vocoder. Lorsqu'une Performance faisant appel à un de ces effets est transférée à un Wavestation, elle sera dénudée d'effet (nº NO EFFECT) et transmettra donc un signal non traité aux sorties. Tant que vous ne changez rien à cette réorganisation, vous pouvez retransmettre les données au SR pour retrouver l'effet d'origine. Si, par contre, vous modifiez les réglages des effets, la version originale ne peut plus être reconstituée.

Les effets Distortion/Overdrive du SR (ainsi que du EX et du A/D) sont plus performants que ceux du Wavestation. Il s'agit notamment de l'ajout d'une source de modulation et du niveau de sortie réglable. Ces paramètres font défaut sur le Wavestation, mais hormis ces deux paramètres, ces effets fonctionnent normalement.

Transferts SysEx

Le Wavestation vous propose plusieurs fonctions de clavier-maître MIDI que le SR n'a pas (il faut lui pardonner cette lacune, car, après tout, il s'agit d'un expandeur). Le SR est toutefois un expandeur intelligent qui mémorise les paramètres de clavier-maître en vue d'une compatibilité totale (du moins de ce point de vue) avec le Wavestation. Ainsi, les réglages de la pédale Damper et de la page MIDI TRANSMIT font partie des dumps GLOBAL et les paramètres Part Xmit Chang et Prog Change Xmit sont bien transférés lors d'un dump PERFORMANCE – mais vous les chercherez en vain sur le Wavestation SR (qui ne peut rien faire).

Le paramètre Local Xpose (page GLOBAL) du Wavestation SR est identique au paramètre Key Offset Amount du Wavestation (page MIDI) mais *différent* du paramètre Local Xpose du EX qui n'a pas d'équivalent sur le SR. C'est dû au fait que le SR traités uniquement les numéros de notes MIDI, tandis que le EX tient compte des données de son clavier et des numéros de note MIDI.

Les paramètres de la page MIDI REMAP sont reconnus par le Wavestation A/D, alors que le Wavestation et le EX ne savent qu'en faire.

APPENDICE 2: MESSAGES MIDI REÇUS

1.0 Messages de canal

1.1 Relâchement de note

Statut	1000nnnn	(8n) n=n° de canal
N° de note	0kkkkkkk	k=0 ~ 127
Toucher	0vvvvvvv	Ignoré

1.2 Enfoncement de note (et relâchement)

Statut	1001nnnn	(9n) n=N° de canal
N° de note	0kkkkkkk	k=0 ~ 127
Toucher	0vvvvvvv	(v≠0) Note activée
	00000000	(v=0) Note désactivée

1.3 Commandes de contrôle

Statut	1011nnnn	(Bn) n=N° de canal
N° de commande.	0ccccccc	
Valeur	0vvvvvvv	
c=1 Molette de mod.		v= 0 ~ 127
c=4 Pédale		v= 0 ~ 127
c=6 Data Entry (msb)		v= 0 ~ 127 Note 1, 2
c=7 Volume		v= 0 ~ 127
c=12 FX Controller		v= 0 - 63: éteint, 64-127: allumé
c=16 Joy Stick (axe X)		v= 0 ~ 127
c=17 Joy Stick (axe Y)		v= 0 ~ 127
c=38 Data Entry (lsb)		v= 0 ~ 127 Remarque 1, 2
c=64 Commutateur Sustain		v= 0 - 63: éteint, 64 - 127: allumé
c=100 RPN # lsb		v= 0 ~ 1 Remarque 2, 3
c=101 RPN # msb		v= 0 Remarque 2, 3

Remarque 1: Uniquement reçu via un paramètre enregistré (RPN)
Remarque 2: Uniquement reçu sur le Basic Channel en mode Multi.
Remarque 3: Intervalle Pitch bend, Master fine tune.

Outre les numéros de commande énumérés ci-dessus, les numéros 1~95 peuvent être affectés aux contrôleurs MIDI1 et MIDI2 (matrice de modulation), voire aux deux axes du joystick (X et Y) et au FX Switch de la page MIDI REMAP.

1.4 Changement de programme

Statut	1100nnnn	(Cn) n=Channel no
N° de Patch	0ppppppp	p= 0 ~ 127 N° du programme au sein de la banque sélectionnée.

1.5 Changement de banque (avec une commande de contrôle)

Statut	1011nnnn	(Bn) n=N° de canal
N° de commande	00100000	Bank Select LSB
Valeur	0 - 5	0 = RAM1/RAM2
		1 = ROM11/CARD
		2 = RAM3/ROM4
		3 = ROM5/ROM6
		4 = ROM7/ROM8
		5 = ROM9/ROM10

1.6 Aftertouch de canal

Statut	1101nnnn	(Dn) n=N° de canal
Valeur	0vvvvvvv	v=0 ~127

1.7 Aftertouch polyphonique

Statut	1010nnnn	(An) n=N° de canal
N° de note	0kkkkkkk	k=0~127
Valeur	0vvvvvvv	

1.8 Changement de Pitch Bend

Statut	1110nnnn	(En)
Valeur LSB	0uuuuuuu	
Valeur MSB	0vvvvvvv	

1.9 Toutes notes désactivées

Statut	1011nnnn	(Bn) n=N° de canal
	01111011	(7B) Toutes notes désactivées
	00000000	

Remarque: Uniquement reconnu lorsque le SR ne se trouve pas en mode OMNI et lorsque le paramètre All Notes Off est activé.

1.10 Initialisation de toutes les commandes de contrôle

Statut	1011nnnn	(Bn) n=N° de canal
	01111001	(79) Initialisation toutes commandes
	00000000	

Remarque: Uniquement reconnu lorsque le SR ne se trouve pas en mode OMNI et lorsque le paramètre All Notes Off est activé.

2.0 Messages système

2.1 Messages à temps réel

Horloge

Statut	11111000	(F8)

Utilisé pour la synchronisation des Wave Sequences via MIDI (Wave Sequence Sync).

Vérification de liaison (Active Sensing)

Statut	1111110	(FE)

Lorsqu'un message Active Sensing est reçu une fois, il doit être transmis toutes les 300ms. Sinon, toutes les notes sont désactivées Lorsque la fonction Active Sense Controller Reset (page MIDI RECEIVE) est activée, les commandes de contrôle sont également mises à zéro.

2.2 Messages SysEx

Voir la section SYSEX DATA TRANSMIT.

APPENDICE 3: MESSAGES MIDI TRANSMIS

Notez que, dans la mesure du possible, les messages sont transmis en mode statut continu. Lorsque que le statut n'est pas renouvelé endéans les 500ms, le message suivant sera à nouveau transmis avec l'octet de statut.

1.0 Messages de canal

1.1 Commandes de contrôle

Statut	1011nnnn (Bn)	n=N° de canal
N° de commande	0ccccccc	
Valeur	0vvvvvvv	
N° de contrôle		
c=6 Data Entry (msb)		v= 0 ~ 127 (Note 1, 2)
c=7 Volume		v= 0 ~ 127
c=38 Data Entry (lsb)		v= 0 ~ 127 (Note 1, 2)
c=100 RPN # lsb		
		v= 0 ~ 1 (Remarque 2, 3)
c=101 RPN # msb		
		v= 0 (Remarque 2, 3)

Remarque 1: Uniquement transmis par un RPN (paramètre enregistré)
Remarque 2: Uniquement transmis sur le Basic Channel (canal de base)
Remarque 3: Intervalle Pitch Bend, Master fine tune.

1.2 Changement de programme

Statut	1100nnnn	(Cn) n=N° de canal
N° de programme	0ppppppp	p= 0 - 99 N° de programme au sein de la même banque.

1.3 Sélection de banque

Statut	1011nnnn	(Bn) n=N° de canal
N° de commande	00000000	Sélection de banque (poids fort)
Valeur	0	Toujours 0
N° de commande	00100000	Sélection de banque (poids faible)
Valeur	0 - 5	0 = RAM1/RAM2
		1 = ROM11/CARD
		2 = RAM3/ROM4
		3 = ROM5/ROM6
		4 = ROM7/ROM8
		5 = ROM9/ROM10

2.0 Messages système

2.1 Message à temps réel

Vérification de liaison

Statut	11111110 (FE)	Transmis toutes les 300ms en état d'arrêt

2.2 Messages SysEx

Voir la section SYSEX DATA TRANSMIT.

APPENDIX 4: FORMAT SYSTEME EXCLUSIF

Le format système exclusif contient les données de tous les modéles Wavestation, à savoir du SR, du A/D, du EX et du Wavestation. Les données du A/D que le SR ne reconnaît pas sont imprimées en *italiques*.

1.0 Format de l'entête

Vous trouverez ci-après l'entête SysEx du Wavestation qui est le même pour tous les modèles Wavestation.

Ces octets n'entrent pas en ligne de compte lors du calcul de l'octet de vérification.

```
11110000 (F0) Octet de statut SysEx
01000010 (42) Korg ID
0011nnnn (3n) Format ID, n = Nº de canal
00101000 (28) ID de l'unité Wavestation
0mmmmmmm      Type de message
```

1.1 Codes des différents types de messages

Le tableau suivant contient la liste des types de messages en format hexadécimal.

41	Message de changement de paramètre
42	Message de changement de paramètre étendu
43	Message de changement de paramètre étendu du SR
40	Transfert d'un seul Patch
49	Transfert d'une seule Performance
4C	Transfert de tous les Patches (de la banque)
4D	Transfert de toutes les Performances (de la banque)
50	Toutes les données (system, patch, performance, wave sequence, multisets, performance map, scales)
51	System Setup Dump
54	Transfert de toutes les Wave Sequences
5A	Transfert des Micro Tune Scales
5C	System Setup Dump étendu
55	Transfert des réglages Multi Mode Setup
5D	Transfert de Performance Map
5E	Multi Mode Setup Dump étendu
5F	Performance Map Dump étendu
60	Performance Map Dump SR étendu
61	System Setup Dump SR Expanded
62	Multi Mode Setup Dump SR Expanded
23	Chargement de données terminé
24	Erreur de chargement
11	Commande Patch Write
1A	Commande Performance Write
21	Write Complete Message
22	Message d'erreur de mémorisation
5B	Sélection du mode Multi Setup

06	Demande de transfert Multi Mode Setup
07	Demande de transfert de la Performance Map
08	Demande de transfert des Micro Tune Scales Dump
0C	Demande de transfert des données de Wave Sequence
0E	Demande de transfert des données système
0F	Demande de transfert de toutes les données
10	Demande de transfert d'un seul Patch
19	Demande de transfert d'une Performance
1C	Demande de transfert de tous les Patches
1D	Demande de transfert de toutes les Performances

1.2 Format binaire

Toutes les données binaire à 8 bits sont transmises sous forme de deux octets du format suivant:

0000LLLL 4 bits de poids faible
0000HHHH 4 bits de poids fort

La reconstitution de l'octet s'effectue comme suit:

HHHHLLLL

Ce processus s'appelle Nibble data.

2.0 Messages transmis et reçus

Les messages suivants sont transmis et reçus par le Wavestation.

2.1 Messages de données

2.1.1 Données d'un seul Patch

Le message suivant contient les commandes requises pour le transfert d'un seul Patch. Lors de la réception, les données entrantes sont transférées à la mémoire tampon. Utilisez la fonction WRITE pour les mémoriser.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01000000 (40)	Transfert d'un seul Patch
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
0xxxxxxx	Numéro de Patch.
Nibble data	Structure du Patch (voir 5.2)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de communication exclusive.

2.1.2 Single Performance Data

Le message suivant contient les commandes requises pour le transfert d'une seule Performance. Lors de la réception, les données entrantes sont transférées à la mémoire tampon. Utilisez la fonction WRITE pour les mémoriser.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01001001 (49)	Transfert d'une Performance
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
0xxxxxxx	Numéro de Performance
Nibble data	Structure de la Performance (voir 5.1)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.3 Toutes les données de Patch

Ce message contient les 35 Patches de la banque choisie.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01001100 (4C)	Transfert de tous les Patches
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
Nibble data	35 Structures de Patch (voir 5.2)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.4 Toutes les Performances

Ce message contient les 50 Performances de la banque choisie.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01001101 (4D)	Transfert de toutes les Performances
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
Nibble data	50 structures de Performance (voir 5.1)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.5 Transfert des données système

Ce message est toujours accompagné d'un message System Setup étendu et un message System Setup SR étendu (voir plus bas).

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01010001 (51)	System Setup Dump
Nibble data	STructure System (voir 5.8)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.6 System Setup étendu

Ce message accompagne tous les transferts de données système (ci-dessus).

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01011100 (5C)	System Setup étendu
Nibble data	Structure System étendu (voir 5.9)
0ccccccc	Octet de vérification

11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.7 System Setup SR étendu

Ce message accompagne tous les transferts de données système (voir ci-dessus).

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01100001 (61)	System Setup SR étendu
Nibble data	Structure System Setup SR étendu (voir 5.10)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.8 Données Wave Sequence

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01010100 (54)	Transfert Wave Sequence
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
Nibble data	Structure du bloc Ws (voir 5.6)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.9 Données Multi Mode Setup

Les références aux mémoires RAM3 et ROM4-10 sont transformées en ROM11 pour être compatibles avec le Wavestation. Ce message est toujours accompagné de données Multi Mode Setup étendues et Multi Mode Setup SR étendues.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01010101 (55)	Transfert Multi Mode Setup
Nibble data	Structure du bloc Multiset_ (voir 5.3)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.10 Données Multi Mode Setup étendu

Les références à la mémoire RAM3 sont permises, mais les références aux mémoires ROM4-10 sont transformées en ROM11 pour être compatibles avec le Wavestation A/D. Ce message accompagne les données Multi Mode Setup et Multi Mode Setup SR étendu (voir ci-dessus).

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01011110 (5E)	Multi Mode Setup étendu
Nibble data	Structure Multi Mode Setup Expanded (voir 5.4)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.11 Données Multi Mode Setup SR étendu

Les références aux mémoires RAM3 et ROM4-10 sont permises. Ce message accompagne les données Multi Mode Setup et Multi Mode Setup étendu (voir ci-dessus).

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01100010 (62)	Multi Mode Setup SR étendu
Nibble data	Structure multiset_sr_extended_

	(voir 5.5)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.12 Données Performance Map

Les références aux mémoires RAM3 et ROM4-10 sont transformées en ROM11 pour être compatibles avec le Wavestation. Ce message est toujours accompagné de données Performance Map étendues et Performance Map SR étendues.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01011101 (5D)	Transfert Performance Map
Nibble data	Structure Performance Map_block (voir 5.11)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.13 Données Performance Map étendu

Les références aux mémoires RAM3 sont permises et ROM4-10 sont transformées en ROM11 pour être compatibles avec le Wavestation A/D. Ce message accompagne le données Performance Map SR étendues et Performance Map (voir ci-dessus).

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01011111 (5F)	Transfert Performance Map étendu
Nibble data	Structure Performance Map_block (voir 5.12)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.14 Données Performance Map SR étendu

Les références aux mémoires RAM3 et ROM4-10 sont permises. Ce message accompagne les données Performance Map et Performance Map étendu (voir ci-dessus).

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01100000 (60)	Transfert Performance Map SR étendu
Nibble data	Structure Performance Map_block (voir 5.13)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.15 Données Micro Tune Scale

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01011010 (5A)	Transfert Micro Tune Scale
Nibble data	Structure Mtune_block (voir 5.7)
0ccccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.16 Toutes les données

Ce message est toujours accompagné des données Multi Mode Setup étendu, Multi Mode Setup SR étendu, Performance Map étendu, Performance Map SR étendu, System Setup étendu et System Setup SR étendu ainsi que des données de Performance, de Patch et Wave Sequence de la mémoire RAM3.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation

01010000 (50)	Transfert de toutes les données
Nibble data	Structure All_data (voir 5.14)
Occccccc	Octet de vérification
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.17 Changement de paramètre

Un message de paramètre inclut les paramètres 0 - 379.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01000001 (41)	Changement de paramètre
0LLLLLLL	LSB du numéro de paramètre (voir 5.12)
0HHHHHHH	MSB du numéro de paramètre
0xxxxxxx	Valeur de paramètre en ASCII sur 7 bits
.	(16 caractères max) (7F = espace)
.	
00000000 (00)	Fin ASCII
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.18 Changements de paramètre étendus

Les changements de paramètres étendus incluent les numéros de paramètre 380 - 406. Hormis le numéro, il sont identiques aux changements de paramètre.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01000001 (41)	Changement de paramètre
0LLLLLLL	LSB du numéro de paramètre (voir 5.12)
0HHHHHHH	MSB du numéro de paramètre
0xxxxxxx	Valeur de paramètre en ASCII sur 7 bits
.	(16 caractères max) (7F = espace)
.	
00000000 (00)	Fin ASCII
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.19 Changements de paramètre SR étendus

Les changements de paramètres Sr étendus incluent les numéros de paramètre supérieurs à 406. Hormis le numéro, il sont identiques aux changements de paramètre

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
01000001 (41)	Changement de paramètre
0LLLLLLL	LSB du numéro de paramètre (voir 5.12)
0HHHHHHH	MSB du numéro de paramètre
0xxxxxxx	Valeur de paramètre en ASCII sur 7 bits
.	(16 caractères max) (7F = espace)
.	
00000000 (00)	Fin ASCII
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.1.20 Sélection Multi-Mode Setup

Ce message est transmis lorsque vous appelez un autre Multiset. Lorsqu'il est reçu, ce message appelle le Multiset correspondant.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation

01011011 (5B)	Sélection Multi Mode Setup
0xxxxxxx	Numéro du Multiset
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.2 Messages de statut

Les messages de statut sont transmis au terme de la réception de données pour indiquer le statut de réception des données. Lors de la réception, ces messages afficheront un message approprié.

2.2.1 Erreur de transfert

Ce message est affiché lorsque l'octet de vérifiaction des données reçues n'est pas correct.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00100100 (24)	Message "Data Load Error"
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

2.2.2 Fin de transfert

Ce message est transmis au terme de la transmission de données.

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00100011 (23)	Message "Data Load Complete"
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

3.0 Messages uniquement transmis

3.1 Messages de Statut

Les messages de statut sont transmis au terme de la réception de données pour indiquer les statut de réception.

3.1.1 Fin de mémorisation

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00100001 (21)	Message "Write Complete"
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

3.1.2 Erreur de mémorisation

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00100010 (22)	Message "Write Error"
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

3.2 Numéro d'unité

11110000 (F0)	Début de la communication SysEx
01111110 (7E)	Messages qui ne sont pas à temps réel
0000xxxx (0X)	N° de canal
00000110 (06)	Message de demande
00000010 (02)	réponse
01000010 (42)	KORG ID
00101000 (28)	Code Wavestation (LSB)
00000000 (00)	(MSB)
00000010 (02)	Code de membre (LSB)
00000000 (00)	(MSB)
0xxxxxxx (xx)	Version logiciel inférieure (LSB)
0xxxxxxx (xx)	(MSB)
0xxxxxxx (xx)	Version logiciel supérieure(LSB)
0xxxxxxx (xx)	(MSB)
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.0 Messages uniquement reçus

4.1 Demandes

4.1.1 Demande de transfert d'un seul Patch

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00010000 (10)	Demande de transfert d'un Patch
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
0xxxxxxx	Numéro de Patch
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.2 Demande de transfert d'une seule Performance

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00011001 (19)	Demande de transfert d'une Performance
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
0xxxxxxx	Numéro de Performance
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.3 Demande de transfert de tous les Patches

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00011100 (1c)	Demande de transfert de tous les Patches
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.4 Demande de transfert de toutes les Performances

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00011101 (1d)	Demande de transfert toutes Performances
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.5 Demande de transfert de toutes les données

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00001111 (0F)	Demande de transfert de toutes les données
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.6 Demande de transfert System Setup

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00001110 (0E)	Demande de transfert System Setup
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.7 Demande de transfert des Wave Sequences

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00001100 (0C)	Demande de transfert des Wave Sequences
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.8 Demande de transfert de Performance Map

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00000111 (07)	Demande de transfert de Performance Map
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.9 Demande de transfert du Multi Mode Setup

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00000110 (06)	Demande de transfert Multi Mode Setup
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.1.10 Demande de transfert des Micro Tune Scales

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00001000 (08)	Demande de transfert des Micro Tune Scales
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.2 Commandes

4.2.1 Commande Patch Write

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00010001 (11)	Commande Patch Write
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
0ppppppp (pp)	Numéro de Patch (0-34)
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.2.2 Commande Performance Write

F0 42 3n 28	Entête SysEx du Wavestation
00011010 (1A)	Commande Performance Write
0000xxxx (0x)	Numéro de banque (0..11)
0ppppppp (pp)	Numéro de Performance (0-49)
11110111 (F7)	Fin de la communication exclusive

4.3 Demande de numéro d'unité

```
11110000 (F0)          Début de la communication exclusive
01111110 (7E)          Messages qui ne sont pas à temps réel
0000xxxx (0x)          N° de canal
00000110 (06)          Demande
00000001 (01)          Demande de demande
11110111 (F7)          Fin de la communication exclusive
```

5.0 Tableaux des structures de données

```
typedef   char            byte;     /* 8 bits, signed */
typedef   short           word;     /* 16 bits, signed */
typedef   unsigned char   ubyte;    /* 8 bits, unsigned */
typedef   unsigned short  uword;    /* 16 bits, unsigned */
typedef   unsigned long   ulong;    /* 32 bits, unsigned */
typedef   unsigned char   boolean;  /* Boolean TRUE or FALSE */
```

5.1 Structure des données de Performance

```
typedef struct
{
   char Perf_Name[NAME_SIZE];/* Performance name - up to 16
                             characters */
   byte Fx_Perf_Block[21];   /* Leave space for effects
                             parameters */
   part Parts[8];            /* D]but du bloc PART
                             une Performance peut être suivie de
                             8 de ces blocs */
} performance;

typedef struct
{
   byte      Bank_Num;       /* Bank number this PART is playing */
   byte      Patch_Num;      /* Patch number this PART is playing */
   ubyte     Level;          /* Volume for this part */
   byte      Output;         /* OUTPUT CHAN FOR THIS Part */
   ubyte     Part_Mode;      /* KEYBOARD ASSIGN MODE
                             (Polyphonic,UNI) */

                             /* bit 6-7 */
                             /* Bank Expansion */
                             /* 00= Use normal bank num */
                                   if Bank_Num = 0 --> RAM1
                                   if Bank_Num = 1 --> RAM2
                                   if Bank_Num = 2 --> ROM11
                                   if Bank_Num = 3 --> CARD */
                             /* 01= Use expanded banks as below:
                                   if Bank_Num = 0 --> ROM4
                                   if Bank_Num = 1 --> ROM5
                                   if Bank_Num = 2 --> RAM3
                                   if Bank_Num = 3 --> ROM6 */
                             /* 10= Use expanded banks as below:
                                   if Bank_Num = 0 --> ROM7
                                   if Bank_Num = 1 --> ROM8
                                   if Bank_Num = 2 --> ROM9
                                   if Bank_Num = 3 --> ROM10 */
```



```
                             /* 11= **** reserved for future use */

                             /* bit 5-4 */
                             /* 00= **** reserved for future use */
                             /* 01= Local play mode*/
                             /* 10= MIDI play mode*/
                             /* 11 = Both */

                             /* bit 3-2 */
                             /* 00= **** reserved for future use */
                             /* 01= polyphonic*/
                             /* 10= unison re-trigger*/
                             /* 11= unison legato*/

                             /* bit 1-0 */
                             /* 00= low note*/
                             /* 01= high note*/
                             /* 10= last note*/
                             /* 11 = **** reserved for future use */

   ubyte     Lo_Key;         /* Lower note of keyboard range*/
   ubyte     Hi_Key;         /* Upper note of keyboard range*/
   ubyte     Lo_Vel;         /* Lower limit of velocity range*/
   ubyte     Hi_Vel;         /* Upper limit of velocity range */
   byte      Trans;          /* Transpose value in semitones */
   byte      Detune;         /* Detune value in cents*/
   ubyte     Tunetab;        /* Micro tuning table for this PART */
   ubyte     Micro_Tune_Key; /* Root key for pure major/minor and
                             USER scales */
   ubyte     Midi_Out_Chan;  /* MIDI transmit channel for this
                             PART */
   byte      Midi_Prog_Num;  /* MIDI prog# to xmit when PART
                             selected, -1 =off) */
   byte      Sus_Enable;     /* Sustain Pedal enable/disable */
   uword     Delay;          /* Delay value in milliseconds */
} part;
```

5.2 Structure de données de Patch

```
/*        Individual Patch Data Structure */
/* This is the structure for data that is individual to the */
 * 1, 2, or 4 oscillators that make up a Patch.*/
/* Four of these structures are included in a Patch.*/

typedef struct
{
   byte      Wave_Coarse;    /* Wave detuning in semitones*/
   byte      Wave_Fine;      /* Wave detuning in cents */
   ubyte     Wave_Bank;      /* Wave bank */
   uword     Wave_Num;       /* Wave number*/
   byte      Wave_Scale;     /* Wave pitch scaling slope */
   ubyte     Lfo1_Rate;      /* LFO 1 Rate */
   ubyte     Lfo1_Amt;       /* LFO 1 Amount*/
```

```
ubyte     Lfo1_Delay;      /* LFO 1 Delay*/
ubyte     Lfo1_Fade;       /* LFO 1 Fade in*/
ubyte     Lfo1_Shape;      /* LFO 1 Shape (bits 0-6)1-127*/
                           /* LFO 1 Sync (bit 7) */
                           /*1 = Sync on */
                           /*0 = Sync off*/
byte      S1_Lfo1_R;       /* Mod Source to LFO 1 Rate pointer*/
byte      S1_Lfo1_R_Amt;   /* Mod Source to LFO 1 Rate amount*/
byte      S1_Lfo1_A;       /* Mod Source to LFO 1 Amt pointer*/
byte      S1_Lfo1_A_Amt;   /* Mod Source to LFO 1 Amt amount*/
ubyte     Lfo2_Rate;       /* LFO 2 Rate*/
ubyte     Lfo2_Amt;        /* LFO 2 Amount*/
ubyte     Lfo2_Delay;      /* LFO 2-Delay*/
ubyte     Lfo2_Fade;       /* LFO 2-Fade in*/
ubyte     Lfo2_Shape;      /* LFO 2-Shape (bits 0-6)1-127*/
                           /* LFO 2 Sync (bit 7) */
                           /* 1 = Sync on */
                           /* 0 = Sync off*/
byte      S1_Lfo2_R;       /* Mod Source to LFO 1 Rate pointer*/
byte      S1_Lfo2_R Amt;   /* Mod Source to LFO 2 Rate amount*/
byte      S1_Lfo2_A;       /* Mod Source to LF0 2 Amt pointer*/
byte      S1_Lfo2_A Amt;   /* Mod Source to LFO 1 Amt amount*/
ubyte     EG_Rate1;        /* Envelope 1 Rate 1 */
ubyte     EG_Rate2;        /* Envelope 1 Rate 2 */
ubyte     EG_Rate3;        /* Envelope 1 Rate 3 */
ubyte     EG_Rate4;        /* Envelope 1 Rate 4 */
ubyte     EG_Level0;       /* Envelope 1 Level 0 */
ubyte     EG_Level1;       /* Envelope 1 Level 1 */
ubyte     EG_Level2;       /* Envelope 1 Level 2 */
ubyte     EG_Level3;       /* Envelope 1 Level 3 */
ubyte     EG_Level4;       /* Envelope 1 Level 4 */
byte      Vel_EG_A;        /* velocity to Env1 Amount Amt */
ubyte     AEG_Rate1;       /* Amplitude Envelope Rate 1 */
ubyte     AEG_Rate2;       /* Amplitude Envelope Rate 2 */
ubyte     AEG_Rate3;       /* Amplitude Envelope Rate 3 */
ubyte     AEG_Rate4;       /* Amplitude Envelope Rate 4 */
ubyte     AEG_Level0;      /* Amplitude Envelope Level 0 */
ubyte     AEG_Level1;      /* Amplitude Envelope Level 1 */
ubyte     AEG_Level2;      /* Amplitude Envelope Level 2 */
ubyte     AEG_Level3;      /* Amplitude Envelope Level 3 */
byte      Pitch_Mac;       /* Pitch Macro number*/
byte      Fil_Mac;         /* Filter Macro number*/
byte      Amp_Mac;         /* Amplitude Envelope Macro number*/
byte      Pan_Mac;         /* Pan Macro number*/
byte      Env_Mac;         /* Envelope 1 macro number*/
byte      Pw_Range;        /* Pitchwheel Range */
byte      S1_Pitch;        /* Modulation Source 1 to Pitch
                           pointer*/
byte      S1_Pitch_Amt;    /* Modulation Source 1 to Pitch
                           Amount*/
byte      S2_Pitch;        /* Modulation Source 2 to Pitch
                           pointer*/
byte      S2_Pitch_Amt;    /* Modulation Source 2 to Pitch
                           Amount*/
byte      Key_Filter;      /* Keyboard to Filter Cutoff Amount*/
byte      S1_Filter;       /* Modulation Source 1 to Filter
                           pointer*/
byte      S1_Filter_Amt;   /* Modulation Source 1 to Filter
```



```
                           Amount*/
byte      S2_Filter;       /* Modulation Source 2 to Filter
                           pointer*/
byte      S2_Filter_Amt;   /* Modulation Source 2 to Filter
                           Amount*/
byte      Vel_AEG_A;       /* velocity to Amp Env Amount Amount*/
byte      Vel_AEG_R;     /* velocity To Amp Env Attack Rate Amt*/
byte      Key AEG_R;     /* Keyboard to Amp Env Decay Rate Amt*/
byte      S1_Amp;        /* Modulation Source 1 to Amp pointer*/
byte      S1_Amp_Amt;    /* Modulation Source 1 to Amp Amount*/
byte      S2_Amp;        /* Modulation Source 2 to Amp pointer*/
byte      S2_Amp_Amt;    /* Modulation Source 2 to Amp Amount*/
byte      Key_Pan_Amt;   /* Keyboard to Pan Amount*/
byte      Vel_Pan_Amt;   /* velocity to Pan Amount*/
ubyte     Cutoff;        /* Filter Cutoff value */
ubyte     Filter_Exciter;/* Filter Exciter value */
byte      Vel_EG_R;      /* velocity to ENV1 rate amount*/
byte      Key_EG_R;      /* Keyboard to ENV1 rate amount*/
byte      PEG_Amt;       /* Pitch Ramp amount*/
ubyte     PEG_Rate;      /* Pitch Ramp rate*/
byte      Vel_PEG_A;     /* velocity to pitch ramp amount */
byte      Indiv_Level;   /* velocity to pitch ramp rate amount*/
long      Lfo1_Inc;      /* Lfo fade in amount increment*/
long      Lfo2_Inc;      /* Lfo fade in amount increment*/
byte      Patch_Output;  /* Individual output routing */
byte      Wave_Num_Exp;  /* Wave number expansion to access
                          Expansion PCM data (Waves numbered
                          397 and over). This number is added
                          to the value of Wave_Num to determine
                          the actual wave number.*/

} indiv;

/* Patch data structure*/

typedef struct
{
   char      Patch Name[16];/* Patch name up to 16 characters*/
   ubyte     Mix_Rate1;     /* Mix envelope rate for segment 1 */
   ubyte     Mix_Rate2;     /* Mix envelope rate for segment 2 */
   ubyte     Mix_Rate3;     /* Mix envelope rate for segment 3 */
   ubyte     Mix_Rate4;     /* Mix envelope rate for segment 4 */
   uword     Mix_Count1;    /* Number of update cycles for env seg*/
   uword     Mix_Count2;    /* Number of update cycles for env seg*/
   uword     Mix_Count3;    /* Number of update cycles for env seg*/
   uword     Mix_Count3B;   /* Number of update cycles for env seg*/
   uword     Mix_Count2B;   /* Number of update cycles for env seg*/
   uword     Mix_Count1B;   /* Number of update cycles for env seg*/
   uword     Mix_Count4;    /* Number of update cycles for env seg*/
   long      Mix_XSlope1;   /* Increment size for env seg 1 */
   long      Mix_XSlope2;   /* Increment size for env seg 2 */
   long      Mix_XSlope3;   /* Increment size for env seg 3 */
   long      Mix_XSlope4;   /* Increment size for env seg 4 */
   long      Mix_YSlope1;   /* Increment size for env seg 1 */
   long      Mix_YSlope2;   /* Increment size for env seg 2 */
   long      Mix_YSlope3;   /* Increment size for env seg 3 */
   long      Mix_YSlope4;   /* Increment size for env seg 4 */
   ubyte     Mix_X0;        /* Mix Envelope Point 0 level */
   ubyte     Mix_X1;        /* Mix Envelope Point 1 level */
```

```
ubyte     Mix_X2;         /* Mix Envelope Point 2 level */
ubyte     Mix_X3;         /* Mix Envelope Point 3 level */
ubyte     Mix_X4;         /* Mix Envelope Point 4 level */
ubyte     Mix_Y0;         /* Mix Envelope Point 0 level */
ubyte   Mix_Y1;           /* Mix Envelope Point 1 level */
ubyte   Mix_Y2;           /* Mix Envelope Point 2 level */
ubyte   Mix_Y3;           /* Mix Envelope Point 3 level */
ubyte   Mix_Y4;           /* Mix Envelope Point 4 level */
ubyte   Mix_Repeats;      /* Number of repeats of mix envelope*/
ubyte   Mix_Env_Loop;     /* Start segment of Mix Envelope loops*/
ubyte   S1_MixAC;         /* Modulation Source 1 to MixAC
                          pointer*/
byte    S1_MixAC_Amt;     /* Modulation Source 1 to MixAC Amount*/
ubyte   S2_MixAC;         /* Modulation Source 2 to MixAC
                          pointer*/
byte    S2_MixAC_Amt;     /* Modulation Source 2 to MixAC Amount*/
ubyte   S1_MixBD;         /* Modulation Source 1 to MixBD
                          pointer*/
byte    S1_MixBD_Amt;     /* Modulation Source 1 to MixBD Amount*/
ubyte   S2_MixBD;         /* Modulation Source 2 to MixBD
                          pointer*/
byte    S2_MixBD_Amt;     /* Modulation Source 2 to MixBD Amount*/
byte    Number_Of_Waves; /* Number of WAVES/WAVESEQS in Patch*/
ubyte   Hard_Sync;        /* Hard Sync Flag*/
byte    Bank_Exp;         /* Bit 7 = 1; Second Exp Bit set for Wave D
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave D uses ROM7 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave D uses ROM8 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave D uses ROM9 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave D uses ROM10 wseq*/
                          /* Bit 6 = 1;  Second Exp Bit set for Wave C
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave C uses ROM7 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave C uses ROM8 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave C uses ROM9 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave C uses ROM10 wseq*/
                          /* Bit 5 = 1;  Second Exp Bit set for Wave B
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave B uses ROM7 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave B uses ROM8 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave B uses ROM9 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave B uses ROM10 wseq*/
                          /* Bit 4 = 1;  Second Exp Bit set for Wave A
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave A uses ROM7 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave A uses ROM8 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave A uses ROM9 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave A uses ROM10 wseq*/
                          /* Bit 3 = 1;  First Exp Bit set for Wave D
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave D uses ROM4 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave D uses ROM5 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave D uses RAM3 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave D uses ROM6 wseq */
                          /* Bit 2 = 1;  First Exp Bit set for Wave C
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave C uses ROM4 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave C uses ROM5 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave C uses RAM3 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave C uses ROM6 wseq*/
                          /* Bit 1 = 1;  First Exp Bit set for Wave B
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave B uses ROM4 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave B uses ROM5 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave B uses RAM3 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave B uses ROM6 wseq */
                          /* Bit 0 = 1;  First Exp Bit set for Wave A
                             if Wave_Bank = 0 --> Wave A uses ROM4 wseq
                             if Wave_Bank = 1 --> Wave A uses ROM5 wseq
                             if Wave_Bank = 2 --> Wave A uses RAM3 wseq
                             if Wave_Bank = 3 --> Wave A uses ROM6 wseq */

    byte    Dummy141;       /* Extra for future use */
    indiv   waveA;          /* Individual parameters for WAVE A */
    indiv   waveB;          /* Individual parameters for WAVE B */
    indiv   waveC;          /* Individual parameters for WAVE C */
    indiv   waveD;          /* Individual parameters for WAVE D */
} patch;
```

5.3 Structure des données Multi Mode Setup

Ces données contiennent les 16 premiers Multisets (une version compacte qui est compatible au Wavestation). Le nom et les réglages de panoramique ne font pas partie des données. Le références aux mémoires RAM3 et ROM 4-10 sont transformées en ROM11.

```
/*        Data structures of the multi-set map which*/
/*        specifies the initial program on each track.*/
/*        There are 16 setups. Each one holds bank/prog */
/*        numbers for each MIDI channel. */

typedef struct
{
   ubyte   Multimap_Chan_Enable;/* MIDI channel enable/disable */
   ubyte   Multimap_Bank;   /* Bank number of this program */
   ubyte   Multimap_Prog;   /* Program number of this program */
   ubyte   Multimap_Level;  /* Performance level */
} multimap;

typedef struct
{
   ubyte   Multiset_FX_Chan;/* Effects control Nº de canal*/
   ubyte   Fx_Multi_Block[21];/* Space for effects parameters*/
   multimap Multiset_Map[16];/* Bank and program numbers */
} multiset;

typedef struct
{
   multiset                multisets[16];
   byte                    spare_multiset_byte;
} multiset_block;
```

5.4 Structure des données Multi Mode Setup

Ces données contiennent les 16 premiers Multisets (une version compacte qui est compatible au Wavestation A/D). Le références aux mémoires ROM 4-10 sont transformées en ROM11. Les références à la banque RAM3 sont cependant tolérées.

5.5 Structure des données Multi Mode Setup SR

Ces données contiennent tous les 32 Multisets ainsi que le nom et les réglages de panoramique. Les reeférences aux mémoires RAM3 et ROM 4-10 sont acceptées.

```
typedef struct
{
   multiset  multisets[16];          /* Original Multisets */
   multiset  multisets[16];          /* Expanded Multisets */
   ubyte     Multi_Names[16][32];    /* 15 Char Multiset Names + NULL*/
   ubyte     Multi_Output[16][32];   /* 16 Channels of Multiset Pan */
} multiset_sr_extended_block
```

5.6 Structure des données Wave Sequence

```
/* This is repeated for the number of wave sequences in the bank. */

typedef struct
{
   uword   WS_Link;        /* Pointer to Wave Sequence Start Step */
   uword   WS_Slink;       /* Pointer to Startmod Start Step */
   ubyte   WS_Loop_Start;  /* Step number of WAVESEQ Loop Start
                           Point
                           step*/
   ubyte   WS_Loop_End;    /* Step number of WAVESEQ Loop End Point
                           step*/
   ubyte   WS_Loop_Count;  /* - Loop repeat count
                           (bits 0-6)1-127*/
                           /* O=OFF     */
                           /~ 127=1NF */
                           /*Loop Direction (bit 7)*/
                           /* O = FOR */
                           /* 1 = B/F      */
   ubyte   WS_Start_Step,  /* Startmod starting step number*/
   ubyte   WS_Mod_Src;     /* Controller number to use for
                           startmod */
   byte    WS_Mod_Amt;     /* Startmod sensitivity */
   word    WS_Dyno_Mod;    /* (Total_Time * Mod_Amt)/255 */
   uword   WS_Start_Time;  /* Cumulative time up to start step */
   uword   WS_Time;        /* Total time of Wave Sequence */
} waveseq;

/* Data structure of each STEP in a WAVE SEQUENCE  */

typedef struct
{
   uword   WS_Flink;       /* Step number of step in WAVSEQ after
                           this one */
   uword   WS_Blink;       /* Step number of step in WAVSEQ before
                            this one */
   uword   WS_Llink;       /* Pointer to loop start (0xFFFF except
                           last step) */
```



```
   uword   WS_Wave_Num;    /* Wave number of this step in wave
                           sequence */
   byte    WS_Coarse       /* -24 to 24: Coarse tuning of wave */
                           25 to 47: illegal values
                           48 to 96: subtract 72 for actual coarse
                           tuning and use expanded PCM, adding 365
                           to WS_Wave_Num value for actual PCM wave
                           number. */
   byte    WS_Fine;        /* Fine tuning of wave */
   uword   WS_Xfade;       /* Crossfade time of wave */
   uword   WS_Duration;    /* Duration of wave */
   ubyte   WS_Level;       /* Level of wave */
   ubyte   WS_Mod_Index;   /* Modulation Index */
} wavestep;

typedef struct
{
   char    Wave_Seq_Name[8];
} ws_name;

/* This is the entire structure which is transmitted */

typedef struct
{
   waveseq   waveseq_block[32];/* 32 wavseq locations */
   wavstep   wavstep_block[501];/* 501 wave seq steps */
   ws_name   ws_name_block[32];/* 32 wave seq names */
} ws_block;
```

5.7 Structure des données Micro Tune Scale

```
typedef struct
{
   byte      c key;      /* Offset from equal tempered for C note */
   byte      cs key;     /* Offset from equal tempered for C# note */
   byte      d key;      /* Offset from equal tempered for D note */
   byte      ds key;     /* Offset from equal tempered for D# note */
   byte      e key;      /* Offset from equal tempered for E note */
   byte      f key;      /* Offset from equal tempered for F note */
   byte      fs key;     /* Offset from equal tempered for F# note */
   byte      g key;      /* Offset from equal tempered for G note */
   byte      gs key;     /* Offset from equal tempered for G# note */
   byte      a key;      /* Offset from equal tempered for A note */
   byte      as key;     /* Offset from equal tempered for A# note */
   byte      b key;      /* Offset from equal tempered for B note */
} mtune;

typedef struct
{
   mtune     mtunes[12];
   byte      spare_mtune_byte;
} mtune_block;
```

5.8 STructure des données System Setup

```
typedef struct
{
   ubyte   current_multi;          /* CURRENT MULTISET */
   ubyte   current_tune;           /* CURRENT _MTUNE* /
   byte    master_tune;            /* MASTER TUNE */
   byte    effects_enable;         /* EFFECTS ENABLE */
   ubyte   pitch_bend_range;       /* PITCH BEND RANGE */
   ubyte   velocity_response;      /* velocity RESPONSE*/
   byte    midi_mode;              /* MIDI MODE */
   ubyte   midi_base;              /* MIDI BASE CHAN */
   ubyte   num_mono_chans;         /* NUM MONO CHANS */
   byte    key_num_offset;         /* KEY NUM OFFSET */
   byte    param_enable;           /* MIDI PARAM ENABLE */
   byte    midi_1;                 /* CONTROLLER 1 */
   byte    midi_2;                 /* CONTROLLER 2*/
   byte    xmit_mode;              /* XMIT MODE */
   byte    local_kbd;              /* LOCAL_KBD */
   byte    xmit_program_enable;    /* XMIT PROG CHANGE */
   byte    xmit_pressure_enable;   /* XMIT AFTERTOUCH */
   byte    xmit_pitch_enable;      /* XMIT PITCH BEND */
   byte    xmit_control_enable;    /* XMIT CONTROLLERS*/
   byte    rec_program_enable;     /* REC PROG CHANGE */
   byte    rec_pressure_enable;    /* REC AFTERTOUCH */
   byte    rec_pitch_enable        /* REC PITCH BEND */
   byte    rec_control_enable;     /* REC CONTROLLERS*/
   byte    note_enable;            /* REC NOTE ON OFF*/
   byte    alloff_enable;          /* REC ALL NOTES OFF*/
   byte    progmap_enable;         /* PROGMAP ENABLE */
   ubyte   foot_damper_function;
   ubyte   foot_damper_polarity;
   ubyte   foot_assign_1_function;
   ubyte   foot_assign_1_polarity;
   ubyte   foot_assign_2_function;
   ubyte   foot_assign_2_polarity;
   ubyte   ws_midi_clock;
   byte    spare_system_byte;
} system;
```

5.9 Structure des données System Setup étendues

Ces messages contiennent des données que le Wavestation n'accepte pas, dont les fonctions MIDI Remap, Local Transpose ainsi que les paramètres des entrées analogiques du Wavestation A/D.

```
typedef struct
{
   ubyte                prog_to_multi_fx;
   ubyte                change_multi_with;
   ubyte                remap_to_joy_x;
   ubyte                remap_to_joy_y;
   ubyte                remap_to_fx_switch;
   ubyte                local_xpose;
   ubyte                analog_setup_number;
   byte                 analog_bus_macro;
   ubyte                analog_lev_1;
```



```
   ubyte                analog_lev_2;
   byte                 analog_chan_1;
   byte                 analog_chan_2;
   ubyte                analog_1_bus;
   ubyte                analog_2_bus;
   ubyte                analog_1_filter;
   ubyte                analog_2_filter;
   ubyte                analog_1_exciter;
   ubyte                analog_2_exciter;
   ubyte                analog_input_disable;
}system_ext;
```

5.10 Structure des données System Setup étendues

Contiennent les données qui sont propres au Wavestation SR.

```
typedef struct
{
  ubyte        sysex_xmit_type;   /* Type of System Exclusive Transfer */
  ubyte        perf_midi_mode;    /* MIDI Mode when in Performance mode */
  ubyte        multi_midi_mode;   /* MIDI Mode when in Multi mode */
  ubyte        current_demo;      /* The Demo sequence number */
  ubyte        perf_mode;         /* 1=Perfomance Mode 0=Multi Mode */
  ubyte        num_multi_chans;   /* Like num_mono_chans for Multi Mode */
  ubyte        reset_act_sens_control; /* 1=NOTES OFF 0=Notes + Contlrs */
  ubyte        rec_bank_enable; /* 0=OFF, 1=ON */
}system_ext_sr;
```

5.11 Structure des données Performance Map

Les références aux banques RAM3 et ROM 4-10 sont transformées en ROM11 pour des raisons de compatibilité avec le Wavestation.

```
typedef struct
{
   ubyte     Perfmap_Bank;   /* Bank number of this performance */
   ubyte     Perfmap_Prog;   /* MIDI Program Change number of this
                             performance */
} perfmap;

typedef struct
{
   perfmap   perfmaps[128];
   byte      spare_perfmap_byte;
} perfmap_block;
```

5.12 Structure des données Performance Map étendues

Les références aux mémoires ROM 4-10 sont transformées en ROM11. Les références à la banque RAM3 sont cependant tolérées pour être compatible au Wavestation A/D. Hormis ces modifications, la structure est identique à la structure des données Performance Map.

5.13 Structure des donnés Performance Map SR

Les références aux mémoires RAM3 et ROM 4-10 sont acceptées. Hormis ces modifications, la structure est identique à la structure des données Performance Map.

5.14 Structure des données All

```
typedef struct
{
   system                  system_all;
   multiset_block          multiset_all;
   mtune_block             mtune_all;
   perfmap_block           perfmap_all;
   performance             perf_ram1[50];
   performance             perf_ram2[50];
   patch                   patch_ram1[35];
   patch                   patch_ram2[35];
   ws_block                ws_ram1;
   ws_block                ws_ram2;
} all_data;
```


5.15 Numéros de paramètre

```
enum  * Parameter numbers. */
{
/* 0 *    CURRENT_BANK,
/* 1 *    CARD_NAME,
/* 2 *    CURRENT_PROG,
/* 3 *    PROG_NAME,
/* 4 *    MIDI_MODE,
/* 5 *    MIDI_BASE_CHAN,
/* 6 *    NUM_MONO_CHANS,
/* 7 *    KEY_NUM_OFFSET,
/* 8 *    MIDI_PARAM_ENABLE,
/* 9 *    CONTROLLER_1,
/* 10 */   CONTROLLER_2,
/* 11 */   XMIT_MODE,
/* 12 */   LOCAL_KBD,
/* 13 */   XMIT_PROG_CHANGE,
/* 14 */   XMIT_AFTERTOUCH,
/* 15 */   XMIT_PITCH_BEND,
/* 16 */   XMIT_CONTROLLERS,
/* 17 */   REC_PROG_CHANGE,
/* 18 */   REC_AFTERTOUCH,
/* 19 */   REC_PITCH_BEND,
/* 20 */   REC_CONTROLLERS,
/* 21 */   REC_NOTE_ON_OFF,
/* 22 */   REC_ALL_NOTES_OFF,
/* 23 */   PROGMAP_ENABLE,
/* 24 */   PROGMAP_CHANGE_NUM,
/* 25 */   PROGMAP_PROG_BANK,
/* 26 */   PROGMAP_PROG_NUM,
/* 27 */   PROGMAP_PROG_NAME,
/* 28 */   CURRENT_MULTISET,
/* 29 */   MULTISET_FX_CONTROL_CHAN,
/* 30 */   MULTISET_CHAN,
/* 31 */   MULTISET_CHAN_ENABLE,
/* 32 */   MULTISET_LEVEL,
/* 33 */   MULTISET_PROG_BANK,
/* 34 */   MULTISET_PROG_NUM,
/* 35 */   MULTISET_PROG_NAME,
/* 36 */   SYSEX_PATCH_BANK,
/* 37 */   SYSEX_PATCH_NUM,
/* 38 */   SYSEX_ALL_BANK,
/* 39 */   SYSEX_WAVESEQ_BANK,
/* 40 */   SYSEX_PROG_BANK,
/* 41 */   SYSEX_PROG_NUM,
/* 42 */   MASTER_TUNE,
/* 43 *    EFFECTS_ENABLE,
/* 44 *    MEM_PROTECT_INTERNAL,
/* 45 *    MEM_PROTECT_CARD,
/* 46 *    PITCH_BEND_RANGE,
/* 47 *    velocity_RESPONSE,
/* 48 *    SAVE_DATA_TYPE,
/* 49 *    SAVE_SOURCE_BANK,
/* 50 *    SAVE_SOURCE_NUM,
/* 51 *    SAVE_SOURCE_NAME,
/* 52 *    SAVE_DEST_BANK,
/* 53 *    SAVE_DEST_NUM,
/* 54 *    SAVE_DEST_NAME,
/* 55 *    SAVE_PLAY,
/* 56 *    CURRENT_PART,
/* 57 *    PART_PATCH_BANK,
/* 58 *    PART_PATCH_NUM,
/* 59 */   PART_PATCH_NAME,
/* 60 */   PART_MODE,
/* 61 */   PART_VOLUME,
/* 62 */   PART_OUTPUT,
/* 63 */   PART_KEY_LIMIT_LOW,
/* 64 */   PART_KEY_LIMIT_HIGH,
/* 65 */   PART_VEL_LIMIT_LOW,
/* 66 */   PART_VEL_LIMIT_HIGH,
/* 67 */   PART_TRANSPOSE,
/* 68 */   PART_DETUNE,
/* 69 */   PART_SUS_ENABLE,
/* 70 */   PART_DELAY,
/* 71 */   PART_UNI_NOTE_PRIORITY,
/* 72 */   PART_MTUNE_TAB,
/* 73 */   PART_MTUNE_KEY,
/* 74 */   PART_MIDI_XMIT_CHAN,
/* 75 */   PART_PLAY_MODE,
/* 76 */   PART_PROG_CHANGE_XMIT,
/* 77 */   PATCH_STRUCTURE,
/* 78 */   PATCH_HARD_SYNC,
/* 79 */   CURRENT_WAVE,
/* 80 */   PATCH_PITCH_MACRO,
/* 81 */   PATCH_FILTER_MACRO,
/* 82 */   PATCH_AMP_MACRO,
/* 83 */   PATCH_PAN_MACRO,
/* 84 */   PATCH_ENV_MACRO,
/* 85 */   PATCH_PITCH_BEND_RANGE,
/* 86 */   PATCH_PITCH_RAMP_AMT,
/* 87 */   PATCH_PITCH_RAMP_RATE,
/* 88 */   PATCH_PITCH_VEL_AMT,
/* 89 */   PITCH_SOURCE_1,
/* 90 */   PITCH_SOURCE_1_AMOUNT,
/* 91 */   PITCH_SOURCE_2,
/* 92 */   PITCH_SOURCE_2_AMOUNT,
/* 93 */   FILTER_MOD_CUTOFF,
/* 94 */   FILTER_MOD_TRACKING,
/* 95 */   FILTER_EXCITER_AMOUNT,
/* 96 */   FILTER_MOD_SOURCE1,
/* 97 */   FILTER_MOD_SOURCE1_AMT,
/* 98 */   FILTER_MOD_SOURCE2,
/* 99 */   FILTER_MOD_SOURCE2_AMT,
/* 100 */  GP_ENV_LEVEL_0,
/* 101 */  GP_ENV_LEVEL_1,
/* 102 */  GP_ENV_LEVEL_2,
/* 103 */  GP_ENV_LEVEL_3,
/* 104 */  GP_ENV_LEVEL_4,
/* 105 */  GP_ENV_RATE_1,
/* 106 */  GP_ENV_RATE_2,
/* 107 */  GP_ENV_RATE_3,
/* 108 */  GP_ENV_RATE_4,
/* 109 */  GP_VEL_ENV_AMT,
/* 110 */  AMP_ENV_LEVEL_0,
/* 111 */  AMP_ENV_LEVEL_1,
/* 112 */  AMP_ENV_LEVEL_2,
/* 113 */  AMP_ENV_LEVEL_3,
/* 114 */  AMP_ENV_RATE_1,
/* 115 */  AMP_ENV_RATE_2,
/* 116 */  AMP_ENV_RATE_3,
/* 117 */  AMP_ENV_RATE_4,
/* 118 */  AMP_MOD_VEL_ENV_ AMOUNT,
/* 119 */  AMP_MOD_SOURCE_1,
/* 120 */  AMP_MOD_SOURCE_1_AMOUNT,
/* 121 */  AMP_MOD_SOURCE_2,
```

```
 * 183 *    AMP_MOD_SOURCE_2_AMOUNT,
 * 184 *    AMP_MOD_VEL_ATTACK_RATE,
 * 185 *    AMP_MOD_KBD_DECAY_RATE,
 * 186 *    LFO1_RATE,
 * 187 *    LFO1_INITIAL_AMOUNT,
 * 188 *    LFO1_SHAPE,
 * 189 *    LFO1_SYNC,
 * 190 *    LFO1_DELAY,
 * 191 *    LFO1_FADE_IN,
 * 192 *    LFO1_DEPTH_MOD_SOURCE,
 * 193 *    LFO1_DEPTH_MOD_SRC_AMT,
 * 194 *    LFO1_RATE_MOD_SOURCE,
 * 195 *    LFO1_RATE_MOD_SRC_AMT,
 * 196 *    LFO2_RATE,
 * 197 *    LFO2_INITIAL_AMOUNT,
 * 198 *    LFO2_SHAPE,
 * 199 *    LFO2_SYNC,
 * 200 *    LFO2_DELAY,
 * 201 *    LFO2_FADE_IN,
 * 202 *    LFO2_DEPTH_MOD_SOURCE,
 * 203 *    LFO2_DEPTH_MOD_SRC_AMT,
 * 204 *    LFO2_RATE_MOD_SOURCE,
 * 205 *    LFO2_RATE_MOD_SRC_AMT,
 * 206 *    PAN_velocity_AMOUNT,
 * 207 *    PAN_KEYBOARD_AMOUNT,
 * 208 *    WAVEA_BANK,
 * 209 *    WAVEA_NUM,
 * 210 *    WAVEA_NAME,
 * 211 *    WAVEA_LEVEL,
 * 212 *    WAVEA_TUNE_COARSE,
 * 213 *    WAVEA_TUNE_FINE,
 * 214 *    WAVEA_TUNE_SLOPE,
 * 215 *    WAVEB_BANK,
 * 216 *    WAVEB_NUM,
 * 217 *    WAVEB_NAME,
 * 218 *    WAVEB_LEVEL,
 * 219 *    WAVEB_TUNE_COARSE,
 * 220 *    WAVEB_TUNE_FINE,
 * 221 *    WAVEB_TUNE_SLOPE,
 * 222 *    WAVEC_BANK,
 * 223 *    WAVEC_NUM,
 * 224 *    WAVEC_NAME,
 * 225 *    WAVEC_LEVEL,
 * 226 *    WAVEC_TUNE_COARSE,
 * 227 *    WAVEC_TUNE_FINE,
 * 228 *    WAVEC_TUNE_SLOPE,
 * 229 *    WAVED_BANK,
 * 230 *    WAVED_NUM,
 * 231 *    WAVED_NAME,
 * 232 *    WAVED_LEVEL,
 * 233 *    WAVED_TUNE_COARSE,
 * 234 *    WAVED_TUNE_FINE,
 * 235 *    WAVED_TUNE_SLOPE,
 * 236 *    WAVE_SEQ_NUM,
 * 237 *    WAVE_SEQ_BANK,
 * 238 *    WAVE_SEQ_NAME,
 * 239 *    WAVE_SEQ_STEP,
 * 240 *    WAVE_SEQ_WAVE_BANK,
 * 241 *    WAVE_SEQ_WAVE_NUM,
 * 242 *    WAVE_SEQ_WAVE_NAME,
 * 243 *    WAVE_SEQ_COARSE,
 * 244 *    WAVE_SEQ_FINE,
 * 245 *    WAVE_SEQ_LEVEL,
 * 246 *    WAVE_SEQ_DURATION,
 * 247 *    WAVE_SEQ_XFADE,
 * 248 *    WAVE_SEQ_LOOP_START,
 * 249 *    WAVE_SEQ_LOOP_END,
 * 250 *    WAVE_SEQ_REPEATS,
 * 251 *    WAVE_SEQ_START_STEP,
 * 252 *    WAVE_SEQ_MOD_SRC,
 * 253 *    WAVE_SEQ_MOD_AMT,
 * 254 *    MIX_ENV_POINT,
 * 255 *    MIX_ENV_RATE,
 * 256 *    MIX_ENV_X,
 * 257 *    MIX_ENV_Y,
 * 258 *    MIX_PERCENT_A,
 * 259 *    MIX_PERCENT_B,
 * 260 *    MIX_PERCENT_C,
 * 261 *    MIX_PERCENT_D,
 * 262 *    MIX_ENV_LOOP,
 * 263 *    MIX_ENV_REPEATS,
 * 264 *    MIX_MOD_X_SOURCE1,
 * 265 *    MIX_MOD_X_SRC1_AMT,
 * 266 *    MIX_MOD_X_SOURCE2,
 * 267 *    MIX_MOD_X_SRC2_AMT,
 * 268 *    MIX_MOD_Y_SOURCE1,
 * 269 *    MIX_MOD_Y_SRC1_AMT,
 * 270 *    MIX_MOD_Y_SOURCE2,
 * 271 *    MIX_MOD_Y_SRC2_AMT,
 * 272 *    COPY_MACRO_MODULE,
 * 273 *    COPY_MACRO_SOURCE_WAVE,
 * 274 *    COPY_MACRO_SOURCE_BANK,
 * 275 *    COPY_MACRO_SOURCE_NUM,
 * 276 *    COPY_MACRO_SOURCE_NAME,
 * 277 *    COPY_MACRO_DEST_ MODULE,
 * 278 *    COPY_MACRO_DEST_WAVE,
 * 279 *    COPY_MACRO_DEST_BANK,
 * 280 *    COPY_MACRO_DEST_NUM,
 * 281 *    COPY_MACRO_DEST_NAME,
 * 282 *    COPY_DEST_PART,
 * 283 *    COPY_DEST_PART_PATCH_BLANK,
 * 284 *    COPY_DEST_PART_PATCH_NUM,
 * 285 *    COPY_DEST_PART_PATCH_NAME,
 * 286 *    COPY_WS_SOURCE_FROM_STEP,
 * 287 *    COPY_WS_SOURCE_FROM_BANK,
 * 288 *    COPY_WS_SOURCE_FROM_NUM,
 * 289 *    COPY_WS_SOURCE_FROM_NAME,
 * 290 *    COPY_WS_SOURCE_TO_STEP,
 * 291 *    COPY_WS_SOURCE_TO_BANK,
 * 292 *    COPY_WS_SOURCE_TO_NUM,
 * 293 *    COPY_WS_SOURCE_TO_NAME,
 * 294 *    COPY_WS_DEST_BANK,
 * 295 *    COPY_WS_DEST_NUM,
 * 296 *    COPY_WS_DEST_NAME,
 * 297 *    COPY_WS_DEST_AFTER_STEP,
 * 298 *    COPY_WS_DEST_AFTER_BANK,
 * 299 *    COPY_WS_DEST_AFTER_NUM,
 * 300 *    COPY_WS_DEST_AFTER_NAME,
 * 301 *    COPY_WS_DEST_BEFORE_STEP,
 * 302 *    COPY_WS_DEST_BEFORE_BANK,
 * 303 *    COPY_WS_DEST_BEFORE_NUM,
 * 304 *    COPY_WS_DEST_BEFORE_NAME,
 * 305 *    MTUNE_C,
 * 306 *    MTUNE_CS,
 * 307 *    MTUNE_D,
 * 308 *    MTUNE_DS,
 * 309 *    MTUNE_E,
 * 310 *    MTUNE_F,
 * 311 *    MTUNE_FS,
 * 312 *    MTUNE_G,
 * 313 *    MTUNE_GS,
 * 314 *    MTUNE_A,
 * 315 *    MTUNE_AS,
 * 316 *    MTUNE_B,
 * 317 *    CURRENT_MTUNE,
 * 318 *    FX_PLACEMENT,
 * 319 *    FX1_PROG,
 * 320 *    FX2_PROG,
 * 321 *    FX_MIX_3,
 * 322 *    FX_MIX_4,
 * 323 *    FX_MOD_3,
 * 324 *    FX_MOD_4,
 * 325 *    FX_MOD_AMT_3,
 * 326 *    FX_MOD_AMT_4,
 * 327 *    CURRENT_FX,
 * 328 *    FX_PROG,
 * 329 *    FX_FOOTSWITCH_ENABLE1,
 * 330 *    FX_FOOTSWITCH_ENABLE6,
 * 331 *    FX_LFO_SHAPE,
 * 332 *    FX_MOD1,
 * 333 *    FX_MOD2,
 * 334 *    FX_MOD3,
 * 335 *    FX_MOD4,
 * 336 *    FX_MOD5,
 * 337 *    FX_MOD6,
 * 338 *    FX_MOD7,
 * 339 *    FX_MOD8,
 * 340 *    FX_MOD10,
 * 341 *    FX_LFO_RATE1,
 * 342 *    FX_LFO_RATE3,
 * 343 *    FX_LFO_RATE4,
 * 344 *    FX_LFO_RATE5,
 * 345 *    FX_LFO_RATE6,
 * 346 *    FX_LFO_RATE7,
 * 347 *    FX_SPLIT_POINT2,
 * 348 *    FX_SPLIT_POINT3,
 * 349 *    FX_SPLIT_POINT10,
 * 350 *    FX_DELAY_FACTOR7,
 * 351 *    FX_TOP_DELAY3,
 * 352 *    FX_WG_JUCT_MIX10,
 * 353 *    FX_EQ_FREQ_LOW0,
 * 354 *    FX_EQ_FREQ_MID2,
 * 355 *    FX_EQ_FREQ_HIGH7,
 * 356 *    FX_EQ_WIDTH6,
 * 357 *    FX_100_WET_DRY0,
 * 358 *    FX_100_WET_DRY3,
 * 359 *    FX_100_WET_DRY4,
 * 360 *    FX_10_WET_DRY0,
 * 361 *    FX_10_WET_DRY3,
 * 362 *    FX_10_WET_DRY4,
 * 363 *    FX_UPARAM0,
 * 364 *    FX_UPARAM1,
 * 365 *    FX_UPARAM2,
 * 366 *    FX_UPARAM3,
 * 367 *    FX_UPARAM4,
 * 368 *    FX_UPARAM5,
 * 369 *    FX_UPARAM6,
 * 370 *    FX_UPARAM7,
 * 371 *    FX_UPARAM8,
 * 372 *    FX_UPARAM9,
 * 373 *    FX_UPARAM10,
 * 374 *    FX_UPARAM11,
 * 375 *    FX_UPARAM12,
 * 376 *    FX_UPARAM13,
 * 377 *    FX_PARAM0,
 * 378 *    FX_PARAM1,
 * 379 *    FX_PARAM2,
 * 380 *    FX_PARAM3,
 * 381 *    FX_PARAM4,
 * 382 *    FX_PARAM5,
 * 383 *    FX_PARAM6,
 * 384 *    FX_PARAM7,
 * 385 *    FX_PARAM8,
 * 386 *    FX_PARAM9,
 * 387 *    FX_PARAM10,
 * 388 *    FX_PARAM11,
 * 389 *    FX_PARAM12,
 * 390 *    FX_PARAM13,
 * 391 *    FX_DEST_TYPE,
 * 392 *    FX_DEST_PROG,
 * 393 *    FX_DEST_FX_NUM,
 * 394 *    FX_DEST_PLACEMENT,
 * 395 *    FX_DEST_FX1,
 * 396 *    FX_DEST_FX2,
 * 397 *    WAVE_MUTE,
 * 398 *    WAVESEQ_WAVE,
 * 399 *    WAVE_SEQ_LOOP_DIR,
 * 400 *    WAVESEQ_COMPAND_SCALE,
 * 401 *    FOOT_DAMPER_FUNCTION,
 * 402 *    FOOT_DAMPER_POLARITY,
 * 403 *    FOOT_ASSIGN_1_FUNCTION,
 * 404 *    FOOT_ASSIGN_1_POLARITY,
 * 405 *    FOOT_ASSIGN_2_FUNCTION,
 * 406 *    FOOT_ASSIGN_2_POLARITY,
 * 407 *    BANK_COPY_TYPE,
 * 408 *    ENV1_MOD_VEL_RATE,
 * 409 *    ENV1_MOD_KBD_RATE,
 * 410 *    WS_MIDI_CLOCK,
 * 411 *    VIEW_BANK,
 * 412 *    VIEW_PERF_NUM,
 * 413 *    VIEW_PERF_NAME,
 * 414 *    COPY_FX_SOURCE_BANK,
 * 415 *    COPY_FX_SOURCE_NUM,
 * 416 *    COPY_FX_SOURCE_NAME,
 * 417 *    FX_11_WET_DRY0,
 * 418 *    FX_11_WET_DRY3,
 * 419 *    FX_11_WET_DRY4,
 * 420 *    FX_RAMP5,
 * 421 *    SOURCE_CARD_NAME,
 * 422 *    DEST_CARD_NAME,
 * 423 *    WAVEA_BUS_A,
 * 424 *    WAVEA_BUS_B,
 * 425 *    WAVEA_BUS_C,
 * 426 *    WAVEA_BUS_D,
 * 427 *    WAVEB_BUS_A,
 * 428 *    WAVEB_BUS_B,
 * 429 *    WAVEB_BUS_C,
 * 430 *    WAVEB_BUS_D,
 * 431 *    WAVEC_BUS_A,
 * 432 *    WAVEC_BUS_B,
 * 433 *    WAVEC_BUS_C,
 * 434 *    WAVEC_BUS_D,
```

```
 * 374 *     WAVED_BUS_A,
 * 375 *     WAVED_BUS_B,
 * 376 *     WAVED_BUS_C,
 * 377 *     WAVED_BUS_D,
 * 378 *     COPY_PART_SOURCE_BANK,
 * 379 *     GLOBAL_UTIL_DEST_BANK,
```

Les numéros de paramètre 380 - 406 sont transmis en tant que changements de paramètre étendus. Les paramètres 380-404 sont ignorés par le Wavestation EX.

```
 * 380 *     REMAP_TO_JOY_X,
 * 381 *     REMAP_TO_JOY_Y,
 * 382 *     REMAP_TO_FX_SWITCH,
 * 383 *     PROG_TO_MULTI_FX,
 * 384 *     CHANGE_MULTI_WITH,
 * 385 *     ANALOG_LEV_1,
 * 386 *     ANALOG_LEV_2,
 * 387 *     ANALOG_CHAN_1,
 * 388 *     ANALOG_CHAN_2,
 * 389 *     ANALOG_1_BUS_A,
 * 390 *     ANALOG_1_BUS_B,
 * 391 *     ANALOG_1_BUS_C,
 * 392 *     ANALOG_1_BUS_D,
 * 393 *     ANALOG_2_BUS_A,
 * 394 *     ANALOG_2_BUS_B,
 * 395 *     ANALOG_2_BUS_C,
 * 396 *     ANALOG_2_BUS_D,
 * 397 */    FX_BUS0,
 * 398 */    FX_BUS2,
 * 399 */    ANALOG_BUS_MACRO,
 * 400 */    ANALOG_1_FILTER,
 * 401 */    ANALOG_2_FILTER,
 * 402 */    ANALOG_1_EXCITER,
 * 403 *     ANALOG_2_EXCITER,
 * 404 *     ANALOG_INPUT_DISABLE,
 * 405 *     COMP_CONTROL0,
 * 406 */    LOCAL_XPOSE,
```

Les numéros de paramètre supéreiurs à 406 sont transmis en tant que changements de paramètre SR étendus. ces paramètres sont ignorés par le Wavestation et le A/D.

```
/* 407 */    SYSEX_XMIT_TYPE,
/* 408 */    SYSEX_XMIT_BANK,
/* 409 */    SYSEX_XMIT_NUM,
/* 410 */    WAVE_BANK,
/* 411 */    WAVE_NUM,
/* 412 */    WAVE_NAME,
/* 413 */    WAVE_LEVEL,
/* 414 */    WAVE_TUNE_COARSE,
/* 415 */    WAVE_TUNE_FINE,
/* 416 */    WAVE_TUNE_SLOPE,
/* 417 */    WAVE_BUS_A,
/* 418 */    WAVE_BUS_B,
/* 419 */    WAVE_BUS_C,
/* 420 */    WAVE_BUS_D,
/* 421 */    MIX_ENV_RATE_1,
/* 422 */    MIX_ENV_RATE_2,
/* 423 */    MIX_ENV_RATE_3,
/* 424 */    MIX_ENV_RATE_4,
/* 425 */    PART_SOLO_STATUS,
/* 426 */    WS_STEP_SOLO_STATUS,
/* 427 */    PERF_MIDI_MODE,
/* 428 */    MULTI_MIDI_MODE,
/* 429 */    CURRENT_DEMO,
/* 430 */    CURRENT_DEMO_NAME,
/* 431 */    WAVE_WAVE,
/* 432 */    MULTISET_NAME,
/* 433 */    MULTISET_OUTPUT,
/* 434 */    NUM_MULTI_CHANS,
/* 435 */    RESET_ACT_SENS_CONTROL,
/* 436 */    REC_BANK_CHANGE
/* 437 */    KSD_ENABLE,
/* 438 */    VERSION_NUM,
/* 439 */    VERSION_DATE,
/* 440 */    ERROR_NUMBER,
/* 441 */    TASK_NUMBER,
/* 442 */    STATUS_REGISTER,
/* 443 */    CRASH_LEVEL,
/* 444 */    PROGRAM_COUNTER,
/* 445 */    C_PROGRAM_COUNTER,
/* 446 */    STACK_POINTER,
/* 447 */    USER_STACK_POINTER,
/* 448 */    POOL_LEVEL,
/* 449 */    POOL_LEVEL_MAX,
/* 450 */    BOGUS_PARAM,
/* 451 */    EXECUTE_PLAY_DEMO,
/* 452 */    EXECUTE_SOLO_PART,
/* 453 */    EXECUTE_INIT_PART,
/* 454 */    EXECUTE_COPY_PART,
/* 455 */    EXECUTE_COPY_MODULES,
/* 456 */    EXECUTE_COPY_FX_ALL,
/* 457 */    EXECUTE_COPY_FX_PARAMS,
/* 458 */    EXECUTE_COPY_FX_MIX,
/* 459 */    EXECUTE_INSERT_WS_STEP,
/* 460 */    EXECUTE_DELETE_WS_STEP,
/* 461 */    EXECUTE_ZONE_KEY_LAYER,
/* 462 */    EXECUTE_ZONE_KEY_SPLIT,
/* 463 */    EXECUTE_ZONE_VEL_SWITCH,
/* 464 */    EXECUTE_ZONE_VEL_LAYER,
/* 465 */    EXECUTE_SOLO_WS_STEP,
/* 466 */    EXECUTE_WRITE,
/* 467 */    EXECUTE_COMPARE,
/* 468 */    EXECUTE_INIT_PATCH,
/* 469 */    EXECUTE_CENTER_POINT,
/* 470 */    EXECUTE_SYSEX_XMIT,
/* 471 */    EXECUTE_SYSEX_MULTI_DUMP,
/* 472 */    EXECUTE_BANK_MOVE,
/* 473 */    EXECUTE_FORMAT_CARD,
/* 474 */    EXECUTE_WAVESEQ_COMPAND,
/* 475 */    EXECUTE_WAVESEQ_INIT,
/* 476 */    EXECUTE_WAVESEQ_COPY,
/* 477 */    EXECUTE_WAVESEQ_STEP_COPY,
/* 478 */    EXECUTE_ENABLE_SHOW,
/* 479 */    EXECUTE_INIT_RAM,
/* 480 */    EXECUTE_LOAD_DIAG,
/* 481 */    EXECUTE_SAVE_DIAG,
/* 482 */    EXECUTE_EXIT_LEVEL,
/* 483 */    PARAM_END     /* Must be last */
             };
```