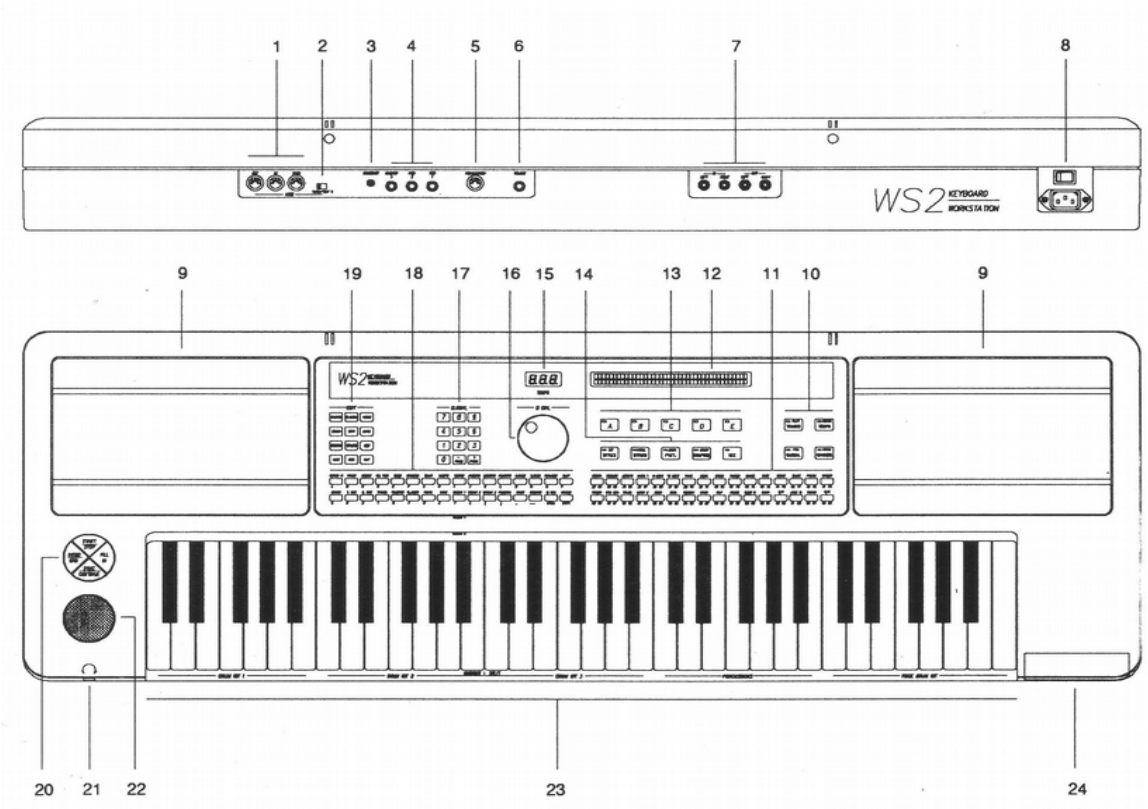
GENERAL MUSIC
MANUEL DES WORKSTATIONS WS2 ET WS400.
(Différences pour le WS2-II et le WS400-II)

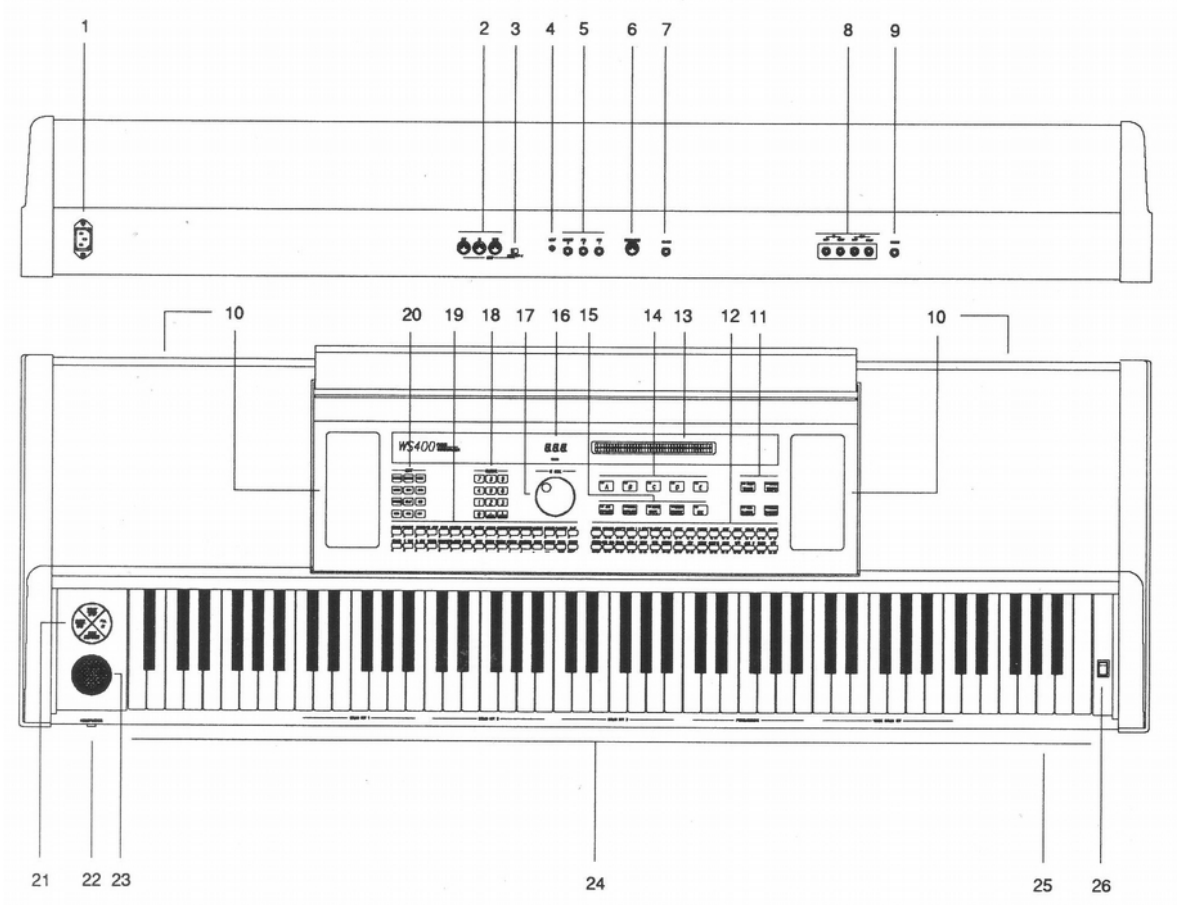
WS2 - DISPOSITION DES COMMANDES ET DES PRISES.

1 Prises MIDI
2 Sélecteur de fonction de prise MIDI Thru (MIDI THRU/OUT2)
3 Réglage de luminosité de l'afficheur
4 Prises pour les pédales optionnelles
5 Prise pour le pédalier optionnel
6 Prise pour la pédale de volume optionnelle
7 Prises audio stéréo (entrée et sortie)
8 Comutateur on/off et prise d'alimentation
9 Haut-parleurs
10 Commandes du séquenceur
11 Arrangements internes automatiques
12 Afficheur alphanumérique LCD rétro-éclairé (pour la programmation)
13 Touches multifonction A, B, C, D et E (sections polyphoniques)
14 Section Séquenceur
15 Afficheur de tempo
16 Alpha Dial (Potentiomètre rotatif - pour le réglage de tous les paramètres)
17 Section GLOBAL (Préconfigurations de réglages)
18 Section des voix
19 Section EDIT (Programmation)
20 Contrôle du rythme (START/STOP, INTRO/END, SYNC/CONTINUE, FILL)
21 Prise casque
22 Réglage de modulation/pitch sphérique (Trackball)
23 Indications pour le jeu des percussions (5 groupes différents)
24 Emplacement du lecteur de disquettes (en option)



WS400 - DISPOSITION DES COMMANDES ET DES PRISES.

1 Prise d'alimentation
2 Prises MIDI
3 Sélecteur de fonction de prise MIDI Thru (MIDI THRU/OUT2)
4 Réglage de luminosité de l'afficheur
5 Prises pour les pédales optionnelles
6 Prise pour le pédalier optionnel
7 Prise pour la pédale de volume optionnelle
8 Prises audio stéréo (entrée et sortie)
9 Prises pour branchement des haut-parleurs
10 Haut-parleurs
11 Commandes du séquenceur
12 Arrangements internes automatiques
13 Afficheur alphanumérique LCD rétro-éclairé (pour la programmation)
14 Touches multifonction A, B, C, D et E (sections polyphoniques)
15 Section Séquenceur
16 Afficheur de tempo
17 Alpha Dial (Potentiomètre rotatif - pour le réglage de tous les paramètres)
18 Section GLOBAL (Préconfigurations de réglages)
19 Section des voix
20 Section EDIT (Programmation)
21 Contrôle du rythme (START/STOP, INTRO/END, SYNC/CONTINUE, FILL)
22 Prise casque
23 Réglage de modulation/pitch sphérique (Trackball)
24 Indications pour le jeu des percussions (5 groupes différents)
25 Emplacement du lecteur de disquettes (en option)
26 Commutateur on/off



Note : Cet index vous permettra de retrouver rapidement les divers points concernant les fonctions, contrôles, opérations de programmation, etc. de votre instrument qui ne sont pas directement mentionnés dans les différents chapitres. Par exemple, pour trouver une information concernant la TRANSPOSITION, qui ne fait pas partie des titres principaux, vous voyez que vous devez vous reporter aux chapitres GLOBAL ou STATUS.

INDEX ALPHABÉTIQUE

Accord précis (Fine Tune)	**STATUS**
ADSSR	**VOIX**
Alpha Dial	**CONTRÔLES MANUELS**
Amplification	**INFOS GÉNÉRALES**
Amplification externe	**IN/OUT**
Annuler - une piste	**SONG PATT.**
Annuler - Prog. Styles (Fonction Clear)	**PROG. STYLES**
Annuler - Song styles (Fonction Clear)	**SONG PATT.**
Arrangements internes (ROM)	**INT. STYLES**
Arrangements (programmables)	**PROG. STYLES**
Attribuer - un nom (Global)	**GLOBAL**
Attribuer - un nom (Prog. Styles)	**PROG. STYLES**
Attribuer - un nom (Song styles - morceaux)	**SONG PATT.**
Attribuer - un nom (Voix)	**VOIX**
Attribuer - un canal MIDI commun	**MIDI**
Attribuer - des canaux MIDI (Eff. 1/2)	**MIDI**
Attribuer - un canal MIDI (section)	**MIDI**
Boucle	**CHAIN COMPOSE**
Casque	**IN / OUT**
Charger (load)	**DISQUETTE**
Comm. / Chords (Accords)	**COMMANDES SÉQ.**
Continue	**CONTRÔLES MANUELS**
Contraste - afficheur	**IN / OUT**
Contrôle Change (Changement de contrôle IN/OUT)	**MIDI**
Contrôle - Tempo (Prog. styles)	**PROG. STYLES**
Contrôle - Tempo (Song Patt.)	**SONG PATT.**
Contrôles - divers (Assignables aux pédales)	**STATUS**
Copier - Prog. Styles (Fonction Copy)	**PROG. STYLES**
Copier - Song Patt. (Fonction Copy)	**SONG PATT.**
Detune (Accord fin)	**GLOBAL**
Directory (Répertoire)	**DISQUETTE**
Dynamique (Vélocité) - Normal/Inverse	**GLOBAL**
Dynamique (Vélocité) - Slow - Medium - Fast	**STATUS**
Effacer	**DISQUETTE**
Egalisation - générale (LOW/HI)	**MASTER**
Enregistrer - une piste	**REC.**
Enregistrer - Prog. Styles (Fonction Record)	**PROG. STYLES**
Enregistrer - Song Patt. (Fonction Record)	**SONG PATT.**
Fill In	**CONTRÔLES MANUELS**
Fin	**CONTRÔLES MANUELS**
Formatage	**DISQUETTE**
Full Global	**COMMANDES SÉQ.**
Horloge (externe/interne)	**MIDI**
Intro	**CONTRÔLES MANUELS**
Juke Box	**CHAIN COMPOSE**
Lecture d'une piste (Play)	**COMMANDES SÉQ.**
Mem (Contrôle de mémoire interne)	**SONG PATT.**
Met (Métronome automatique)	**SONG PATT.**
MIDI (In - Out - thru)	**MIDI**
Mise en route	**POUR COMMENCER**
Mode -Time - Length - Auto Punch In)	**SONG PATT.**
Mode de fonctionnement (Poly - Mono)	**GLOBAL**
Modulation	**VOIX**
Nom des Voix	**INFOS GÉNÉRALES**

Nommer (Global)	**GLOBAL**
Nommer (Prog. styles)	**PROG. STYLES**
Nommer (Song Styles - Morceaux)	**SONG PATT.**
Nommer (Voix)	**VOIX**
Options	**INFOS GÉNÉRALES**
Pan (Left - Centre - Right - Mute)	**MIXER**
Partie (musicale)	**CHAIN COMPOSE**
Patterns (Motifs) / Songs (Morceaux) - Enchaînement	**CHAIN COMPOSE**
Patterns et songs - Programmation	**SONG PATT.**
Pédalier	**IN / OUT**
Pédales (Damper 3, Ped 2, Ped 1)	**IN / OUT**
Pédales (P1, P2, P3)	**GLOBAL**
Pitch / Modulation	**GLOBAL**
Program Change (IN/OUT)	**MIDI**
Quantize (Quantiser)	**SONG PATT.**
Reconnaissance d'Accord	**INT. STYLES**
Recouvrement de split (Fondu-enchaîné)	**SPLITS**
Sauvegarde	**DISQUETTE**
Skew (Attaque)	**VOIX**
Spécial	**VOIX**
Spécifications diverses	**INFOS GÉNÉRALES**
Split - Int. styles	**INT. STYLES**
Split - section	**SPLITS**
Start (Démarrage)	**CONTRÔLES MANUELS**
Stop	**CONTRÔLES MANUELS**
Sync (Synchronisation)	**CONTRÔLES MANUELS**
Timbre	**COMMANDES SÉQ.**
Tempo de la piste	**GLOBAL**
Transposition	**STATUS**
Volume	**IN / OUT**
Volume - section	**MIXER**
Volume - master	**MASTER**

INTRODUCTION

Pour GENERALMUSIC, il n'y a pas de différence fondamentale entre les possibilités d'un instrument comme le piano numérique et n'importe quel autre clavier ni entre les besoins d'un pianiste et ceux d'un claviériste. C'est pour cette raison que le “coeur” des deux claviers de la Série WS, le Keyboard Workstation et le Piano Workstation, sont identiques. Par contre la différence entre ces deux claviers de la Série WS et les autres claviers que l'on trouve sur le marché actuel se situe au niveau du concept même; la plupart des claviers portables ne sont en réalité que des versions révisées et améliorées des précédents modèles, tandis que le Keyboard Workstation WS2 et le Piano Workstation WS400 représentent de véritables innovations dans leur domaine. Le WS2 et le WS400 vous procurent le meilleur de ces deux mondes; c'est-à-dire les dernières techniques de synthèse du son et les fonctions professionnelles propres à la dénomination Workstation, alliées à la simplicité d'accès d'un clavier ou piano portable. Pour cette raison, et bien qu'ils aient été conçus avec beaucoup de soin quant à leur convivialité, la flexibilité de ces claviers est idéale pour le musicien professionnel, qui y trouvera, en plus de l'amplification incorporée, des sons de très haute qualité et les fonctions professionnelles dont il a besoin. Le WS2 et le WS400 sont des instruments extrêmement conviviaux, grâce à l'attention portée par le fabricant à leur ergonomie. La disposition des contrôles permet une grande facilité d'accès aux informations dont le musicien a besoin, car toutes les opérations manuelles, ainsi que l'afficheur qui lui sert de guide au cours de son travail, se trouvent à proximité sur le panneau de contrôle. Voici enfin le concept de convivialité à son stade le plus perfectionné, chaque détail ayant été étudié dans ce sens:

- grand afficheur pour faciliter la lecture
- touches de fonctions accessibles

- potentiomètre unique pour les réglages (alpha-dial)
- réglage de pitch sphérique (pitch ball)

LA STRUCTURE ET LA GÉNERATION DU SON

Les WS 2/WS 400 sont composés d'un groupe d'éléments qui incorporent les fonctions de plusieurs instruments dans un seul clavier. Les sections dites A, B, C, D et E correspondent à cinq expandeurs parfaitement équivalents. Alors que dans d'autres instruments plus traditionnels on trouve différentes sections avec chacune des fonctions qui leur sont spécifiques (Batterie, Basse, Accompagnement), dans la série WS les cinq sections ont chacune libre accès à la même base de données qui contient 128 sons, ou voix (VOICES), modifiables par des processus de programmation. Toutes les voix sont composées de 5 paramètres dont le réglage permet de les définir; ce sont le timbre (TIMBRE), l'enveloppe (ADSSR), la modulation (MODULATION), l'attaque (SKEW) et la dynamique (SPECIAL ou Dynamic Switch). Le timbre fait souvent référence à ce qu'on appelle communément “la source du son", ici obtenue par diverses techniques de synthèse (PCM pur, boucles multiples, tables d'onde, échantillons bouclés en cross-fade, etc..), servant de base dans la création de nouveaux sons.

POUR COMMENCER

a. Branchez le câble d'alimentation fourni, dans la prise prévue à cet eftet se trouvant sur le panneau arrière de votre clavier (voir Chapitre IN/OUT plus loin), et ensuite branchez le câble dans le secteur, tout en vérifiant d'abord que la puissanœ correspond à la tension indiquée (sur l'étiquette enoessous du clavier).
b. Allumez l'instrument à l'aide du commutateur ON.
c. Après quelques secondes, vous verrez apparaître sur l'afficheur le message suivant:

96bossa	a	GLOBAL_00	WELCOME	
off	off	off	off	Grand P

POUR COMMENCER À JOUER :
*** VOICES** - Sélectionnez la voix (le son) souhaitée.
*** GLOBALS** - Appuyez sur les touches PAGE + ou PAGE -
*** INT STYLES** - Sélectionnez ici un rythme d'accompagnement
*** DEMO** - Appuyez sur CHAIN COMPOSE, JUKEBOX et ensuite START/STOP.
ATTENDEZ-VOUS À ÊTRE IMPRESSIONNÉ.

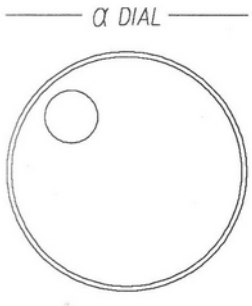
NOTE 1 : Nous vous conseillons de passer en revue les 128 voix, en activant une seule Section à la fois (la Section E, par exemple), et en désactivant toutes les autres Sections (OFF). Pour sélectionner une Voix qui n'est pas directement accessible sur le panneau de contrôle, référez-vous au Chapitre VOICE plus loin. Vérifiez aussi que le paramètre SPLIT de la Section choisie (E dans le cas présent) est réglé sur AO - C8, afin d'obtenir la Voix sélectionnée sur toute l'étendue du clavier.

NOTE 2 : Lisez attentivement ce manuel, et surtout rangez-le dans un endroit sûr afin de pouvoir le consulter à tout moment.

AVANT DE FAIRE APPEL À UN TECHNICIEN...

PRQBLÈME	SOLUTION
1. La voix sélectionnée sur votre _cIavier WS semble ne pas jouer sur toutes les touches du clavier:	1. Vérifiez les réglages du paramètre SPLIT dans toutes les Sections.
2. Aucun son ne sort du clavier:	2. Vérifiez que le Volume Master n'est pas réglé sur zéro.
3. Le son correspondant à la voix semble étrange ou déformé:	3. Vérifiez pour chacune des Sections A, B, C, D et E que dans la 2ème et 3ème page du menu GLOBAL, les paramètres sont réglés à 00.
4. Vous ne perœvez pas les Effets 1 et 2:	4. Activez les Sections en question (ON)
5. L'effet sélectionné n'est pas perceptible:	5. N'oubliez pas d'appuyer sur ENT. après avoir sélectionné l'effet requis.
6. La Pitch BaII.de modulation n'a pas d'eftet dans certaines Sections (A B C D E):	6. Activez les Sections en question (ON).
7. Le son n'est perceptible que par un des haut-parleurs incorporés:	7. Sélectionnez la fonction CENTRE pour la Section en question à partir de la 2ème page du menu MIXER (Voir MIXER plus loin).
8. II n'est pas possible d'enregistrer: MIDI	8. ll n'y a plus de mémoire interne disponible dans la partie enregistreur du WS. ll suffit soit d'annuler des données, soit de les sauvegarder en les transférant sur disquette.
9. L'instrument ne reçoit aucun message MIDI:	9. Vérifiez tous vos câbles et toutes vos oonnexions.
10. Le clavier ne peut pas être synchronisé avec un appareil externe:	10. Vérifiez que le mode EXTERNAL CLOCK est activé.
11. Le commutateur START/ STOP ne tait démarrer aucun rythme:	11. Vérifiez que les Sections ne sont pas réglées en position OFF ou ne sont pas vides. Vérifiez aussi que le mode EXTERNAL CLOCK est désactivé.





MASTER

DESCRIPTION

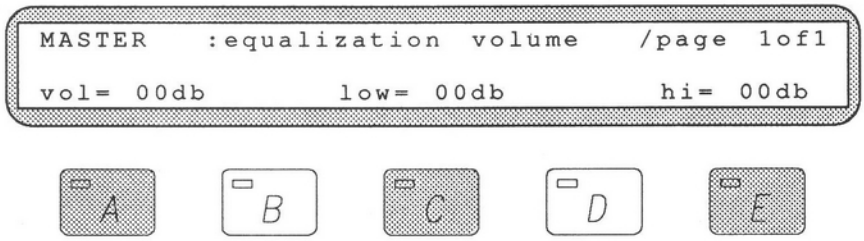
La Section MASTER correspond à un “centre de oontrôle” comportant tous les réglages du pré-ampli numérique incorporé dans votre clavier WS.

MASTER : Réglage de volume général

LOW : Réglage du niveau relatif des graves (-12 +12 dB é 80 Hz)

HI : Réglage du niveau relatif des aigus (-12 +12 dB 3 5 kHz)

Sélectionnez Ia touche MASTER dans la Section EDIT, et à l’afficheur vous verrez le menu suivant :



PROCÉDURE À SUIVRE

Pour régler le VOLUME GÉNÉRAL de |’instrument :

1. Appuyez sur Ia touche A située en-dessous de l'afficheur.
2. Tournez l’ALPHA DIAL jusqu'é ce que vous arriviez au niveau de volume souhaité.

Pour accentuer ou atténuer les GRAVES :

1. Appuyez sur la touche fonction C.
2. Tournez l’ALPHA DIAL jusqu’à ce que vous obteniez le niveau de sortie des graves que vous recherchez.

Pour accentuer ou atténuer les AIGUS :

1. Appuyez sur la touche E.
2. Tournez l‘ALPHA DIAL jusqu’é ce que vous obtenigez le niveau de sortie des aigus que vous recherchez.

ATTENTION: Nous vous déconseillons de trop accentuer les graves (c'est a dire au-delà de 4db) lorsque le niveau de volume Master approche déja son point maximum. En contrepartie, lorsque le volume Master est faible, on a souvent l'impression que les fréquences basses ont “disparu”; vous pouvez donc les accentuer afin de compenser le manque apparent de graves.

WS 2-II, WS 400-II :

Tous les changements de vol., low. et hi. effectués par l'intermédiaire de l'ALPHA DIAL sont automatiquement mémorisés même lors de l'extinction de l'appareil.

Les valeurs d'origine sont de nouveau restituées lors de l'opération "MEMORY PUFF" (Voir détails d'exécution à la partie EXTRA INFO du mode d'emploi).

GLOBAL

DESCRIPTION

Cette fonction comporte 128 emplacements mémoire dits GLOBAL PRESETS. lls permettent de sauvegarder en mémoire toutes Ies configurations des controles du panneau. Un menu de 7 pages pour chacun des GLOBAL permet Ia programmation immédiate des principales
commandes de I'instrument, ainsi que : MIDI (8 canaux simultanés), MIXER, EFF. 1/2, SPLITS. Tous ces parametres peuvent étre mémorisés
indépendamment dans chacun des 128 GLOBAL PRESETS. Ils sont répartis en 4 groupes de 32 de Ia facon suivante :

00-31 - Temps réel (Rappel direct)
32-63 - SONG PATT. Séquence, morceau (rappel fait par Ies fonctions du séquenceur)
64-95 - PROG. STYLES (Arrangements programmables).
96-127 - INT. STYLES (Arrangements internes).

Pour sauver en mémoire un ensemble de régiages effectués sur Ie panneau de oontréle (un GLOBAL):

1. Appuyez sur Ia touche ENT dans Ia section EDIT du panneau.
2. Tournez l'ALPHA DIAL pour sélectionner Ie chiffre de votre configuration (GLOBAL).
3. Réappuyez sur ENT.



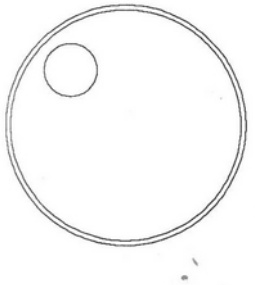
PROCEDURE DE PROGRAMMATION

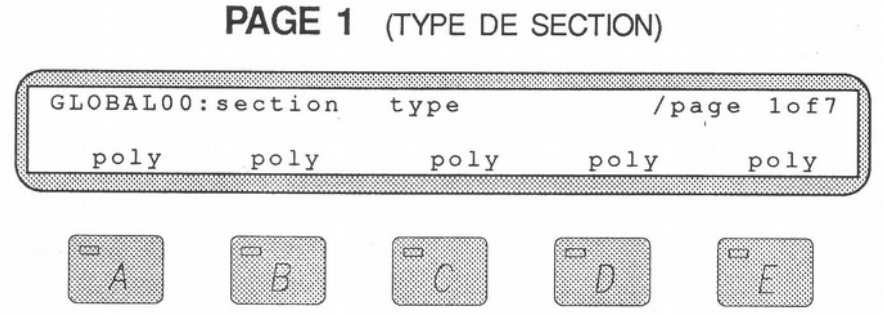
Pour accéder au menu de 7 pages vous permettant de programmer votre configuration :

1. Appuyez sur Ia touche GLOBAL dans la Section EDIT
2. Appuyez sur la touche PAGE+ pour avancer au menu suivant (ou sur PAGE- pour revenir au menu précédent).

Pour modifier Ies valeurs par défaut ou déja enregistrées des parametres
d'un GLOBAL :

1. Appuyez sur Ia touche correspondante (A a E)
2. Utilisez l'ALPHA DIAL, pour sélectionner Ia nouvelie valeur, ou l'option requise.





Le paramètre SECTION TYPE (type de section) vous permet de decider, pour chaque section du clavier, s'i| doit jouer en POLY, MONO L ou MONO R.

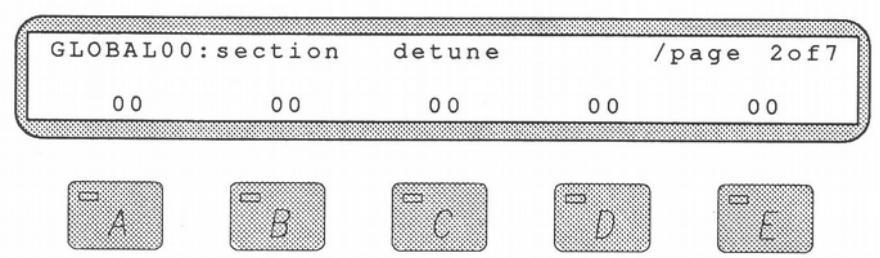
GLOBAL suite

POLY controle de maniere poiyphonique une section du clavier. (Lorsque seule une section du clavier est réglée en POLY, le clavier a une polyphonie de 16 notes simultanées.)

MONOL. : La section du clavier indiquée est controlée monophoniquement, seule la note à l'extréme gauche est jouée.

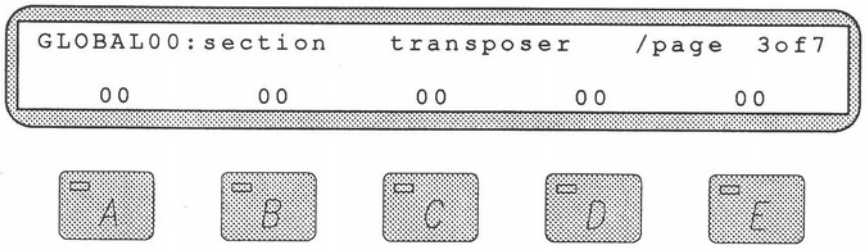
MONO R. : La section clavier indiquée est controlée monophoniquement, seule la note à l'extréme droite est jouée.

PAGE 2 (ACCORD DE LA SECTION)



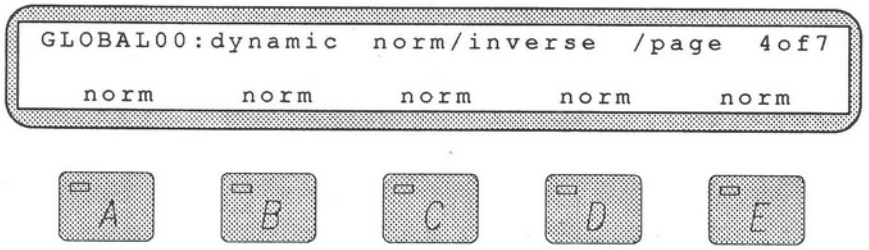
La oommande SECTION DETUNE permet d'accorder Ie ton de chaque section (+32 à -32)

PAGE 3 (TRANSPOSITION DE LA SECTION)



Ce menu permet de transposer ies notes de chaque section indépendamment, la transposition étantcalcuiée en pas d'un demi-ton.

PAGE 4 (DYNAMIQUE NORMALE/INVERSE)

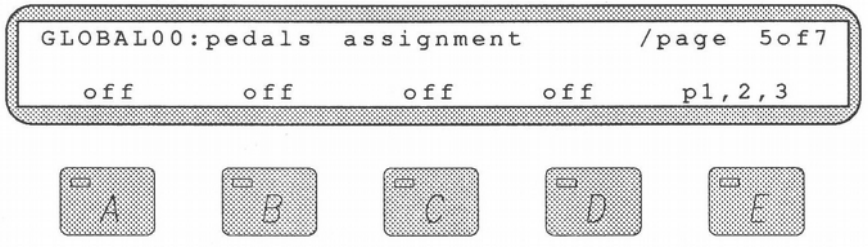


Avec oe paramétre, vous oontrolez la réponse en dynamique (vélocité) des touches du clavier, indépendamment pour chaque section.

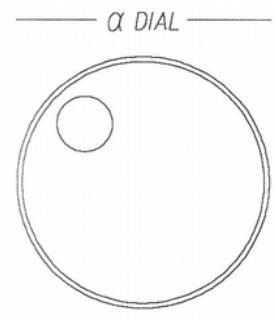
NORM Lorsque vous sélectionnez NORM pour une section, les notes joueront avec une vélocité normale (plus on joue fort, plus Ie son sera fort).

INVERSE La force sonore des notes jouées sera inversement proportionnelle à la vélocité.

PAGE 5 (AFFECTATION DES PEDALES)



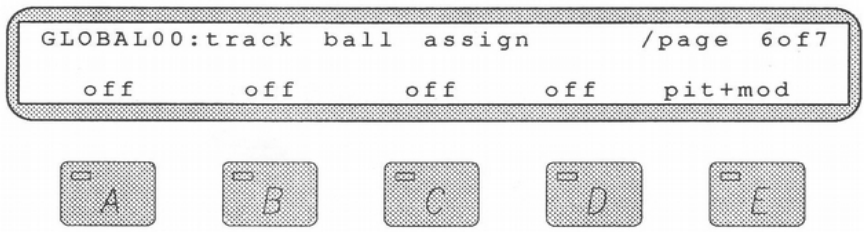
Ce menu vous permet d'assigner les fonctions des pédales (P1, P2 et P3) indépendamment à chaque section du clavier. La sélection des combinaisons suivantes à l'aide de l' ALPHA DIAL activera et désactivera les différentes pédales dans les sections indiquées, comme suit:



NOTE : La fourchette de variation de la hauteur (PITCH) et de la MODULATION (Vibrato) n'est pas réglable.

OFF	Les pédales P1, P2 et P3 sont complétement désactivees.
P1	P1 est opérationnelle dans Ia section.
P2	P2 est opérationnelle dans la section.
P1, P2	P1 et P2 sont opérationnelles dans la section.
P3	P3 est opérationnelle dans la section.
P1, P3	P1 et P3 sont opérationnelles dans la section.
P2, P3	P2 et P3 sont opérationnelles dans cette section.
P1, P2, P3	Les trois pédales sont opérationnelles dans cette section.

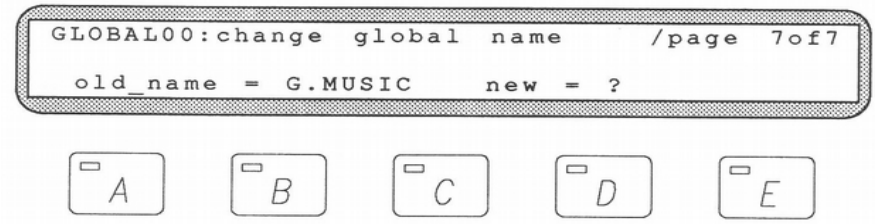
PAGE 6 (AFFECTATION DE LA TRACK BALL)



Ce menu vous permet d'affecter la Track Ball à une section du clavier en utilisant l'ALPHA DIAL pour controler Ie PITCH (accord) et Ia MODULATION (Vibrato) :

OFF	: Aucun PITCH ni MODULATION.
PITCH	: La fonction PITCH est opérationnelle dans la section.
MOD.	: La fonction MODULATION est activée dans la section.
PIT+MOD	: Les deux fonctions sont opérationnelles dans la section.

PAGE 7 (CHANGER LE NOM D'UNE CONFIGURATION GLOBAL)



Ce menu vous permet d'attribuer le nom que vous voulez à une configuration (GLOBAL).

COMMENT PROCEDER

Pour écrire le nom d'un GLOBAL sur l'afficheur :

- Utilisez Ies 32 touches qui servent à sélectionner Ies voix; vous remarquerez que toutes Ies iettres de l'alphabet sont indiquées dessous.
- Pour Ies majuscules, maintenez enfoncée la touche SHIFT.
- Pour corriger d'éventuelIes erreurs, appuyez sur la touche portant une petite flèche.

SAUVEGARDE

Pour sauvegarder en mémoire une configuration GLOBAL, apres lui avoir attribué un nouveau nom:

- Appuyez une fois sur la touche ESC (Escape) si cela est nécessaire (Voir la NOTE 2).
- Appuyez sur la touche ENT (Enter).
- Sélectionnez le numéro sous lequel vous désirez l'enregistrer à l'aide de l' ALPHA DIAL.



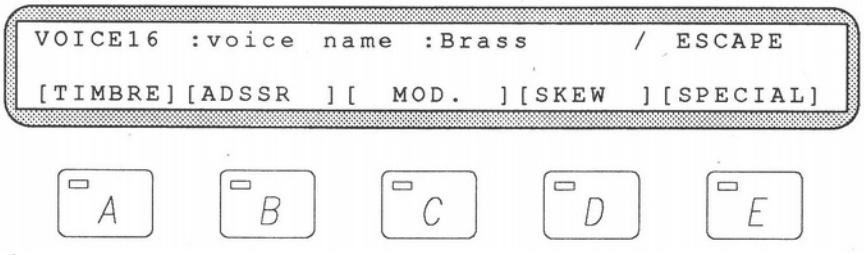
VOICES (Voix)

DESCRIPTION

Les claviers WS sont dotés de 128 voix internes, dont 32 accessibles directement depuis le panneau de contrôle grâce aux touches portant les noms des différentes voix. Les autres sont acœssibles en tournant l'ALPHA DlAL, et en appuyant simultanément la touche “A.DlAL”, qui se trouve à l'extrême droite des touches. La Voix sélectionnée sera automatiquement assignée à la Section clignotant sur l'afficheur. Si vous appuyez sur lavtouche correspondante à œtte Section (en-dessous), le curseur cessera de clignoter car vous aurez désactivé la Section en question. Le curseur de la Section précédente se mettra aussitôt à clignoter, pour indiquer que cette nouvelle Section est activée et prête à recevoir des commandes modifiant la Voix.

L'EDITION DES VOIX (VOICE EDIT)

Lorsque vous accédez aux menus de la fonction VOIX (voice), vous pouvez modifier les différents paramètres des différentes Voix. Pour accéder à ces paramètres, appuyez sur la touche VOICE dans la section EDIT (voir diagramme à gauche). Au début, vous verrez à l'afficheur les noms des 5 sections dans lesquelles sont réparties les paramètres modifiables: TIMBRE - ADSSR - MOD. - SKEW - SPECIAL.

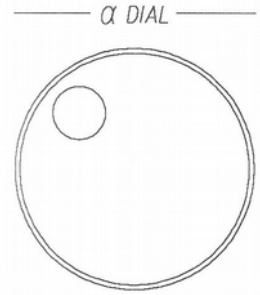


PROCÉDURE D'EDITION

Vous utiliserez la même procédure pour tout le travail d'édition dans toutes les sections.

TIMBRE

La section TIMBRE de la mémoire ROM du clavier WS est celle où sont stockés tous les échantillons, les PCM (Pulse Code Modulation ou Modulation par impulsions codées), les formes d'onde à partir desquelles sont générés les sons de base et leur enveloppe. En fait, c'est aussi la seule partie de la mémoire interne du clavier qui ne peut pas être modifiée de façon définitive, car toutes les données restent stockées dans leur format dorigine dans la mémoire interne (ROM de 2 Méga octets). Aussi, lorsque vous appuyez sur la touche A (TIMBRE), une fois entré dans le mode VOICE/EDIT, vous pouvez, faire défiler tous les timbres du WS, en tournant l'ALPHA DIAL et sélectionner celui que vous voulez, sans pour autant changer les autres macroparamètres faisant partie de la configuration de la VOIX à partir de laquelle vous aviez commencé votre travail d'édition (à savoir, ADSSR - MOD.- SKEW - SPECIAL). Si vous aviez commencé, par exemple, avec la Voix VIBES (Vibraphone), qui a une enveloppe de type percussif, le fait de modifier le TIMBRE, et de sélectionner une FLUTE ou un SAX à la place des VIBES vous donnera une Flûte ou un Sax percussif. Ceci est un moyen très efficace et rapide de faire des essais avec de nouvelles VOIX que vous pouvez créer vous-même en ne changeant qu'un ou deux paramètres d'une VOIX déjà existante. Lorsque vous êtes devant le message affiché (figurant ci-dessus), sélectionnez la VOIX que vous voulez modifier à l'aide de l'ALPHA DIAL, et ensuite appuyez sur la touche A pour accéder au menu TIMBRE ci-dessous. A partir de œ menu, vous pouvez éditer les trois paramètres qui définissent le TIMBRE, comme suit :



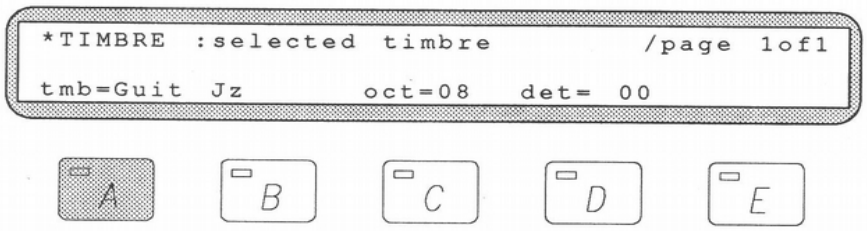
NOTE 1 : Un tableau complet de tous les TIMBRES disponibles se trouve dans le Chapitre INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES (avec les Spécifications Techniques de votre appareil).

NOTE2 :À titre de référence, l'accord d'un piano classique à 88 touches correspond à un réglage de 8'.

NOTE 3 : Toutes les modifications apportées aux réglages préexistants des différents paramètres peuvent être sauvegardées soit indépendamment, soit globalement en appuyant deux fois sur la touche ENT de la section EDIT, à tout moment pendant ia procédure d'édition.

TIMBRE

1. Réappuyez sur la touche A et vous verrez le message suivant sur l'afficheur :

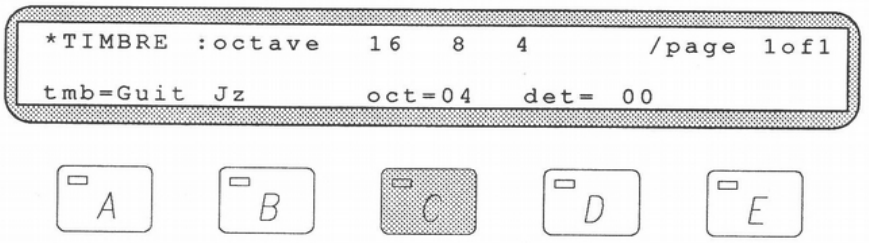


2. Sélectionnez le TIMBRE que vous voulez à l'aide de l'ALPHA DIAL (voir Note 1) Vous pouvez maintenant continuer par la programmation des autres paramètres auxquels vous donne accès ce menu comme suit :

OCTAVE

Pour programmer le paramètre OCTAVE :

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



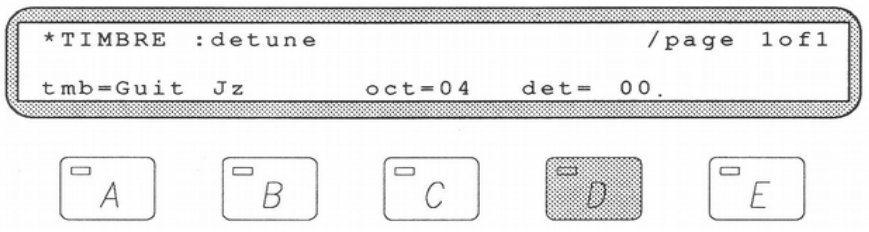
16', 8' et 4' sont des chiffres qui font référencœ à la longueur d'un tuyau d'orgue, exprimée en pieds, la longueur étant inversementproportionnelle à la fréquencœ de la note produite. Aussi, lorsqu'on décrit un instrument moderne, ces chiffres servent à indiquer la fréquence de la note en fonction de l'octave jouée. Le son d'une note jouée en 4' par rapport à 8' sera plus aigu d'une octave, tandis que la sélection de 16' fera descendre la fréquence du son d'une octave.

2. Sélectionner l'octave requise (16', 8' ou 4') à l'aide de l'ALPHA DIAL.

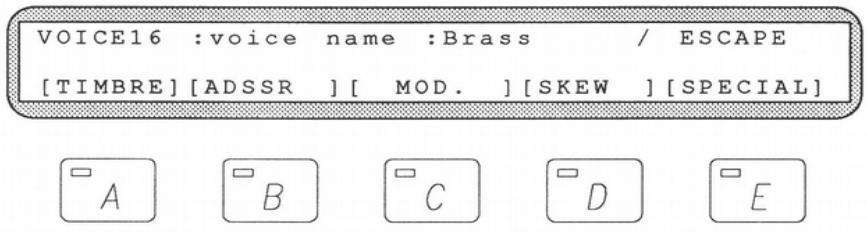
DETUNE

Ce paramètre vous permet de programmer l'écart de fréquence d'accord entre les deux oscillateurs qui servent à générer le son. Pour programmer cet écart (DETUNE) entre les deux oscillateurs :

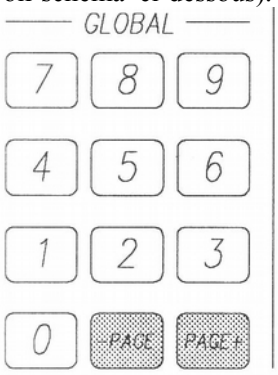
1. Appuyez sur la touche D, correspondant à DETUNE, et vous verrez le message suivant sur l'afficheur :



2. Modifiez les valeurs du paramètre DETUNE à l'aide de l'ALPHA DIAL. Une fois tous les paramètres de la fonction TIMBRE programmés, appuyez sur la touche. ESC de la section EDIT (voir à gauche) pour revenir au menu principal VOICE ci-dessous :



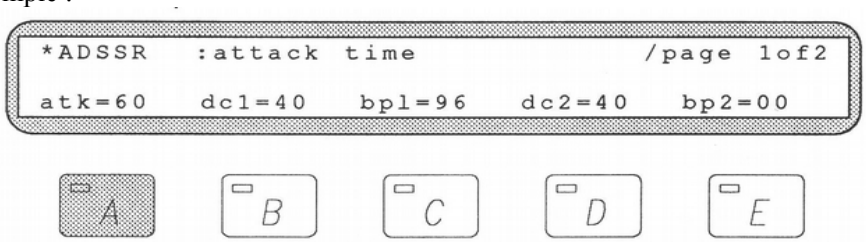
NOTE 1 : Les paramètres ADSSR sont répartis sur deux pages à l'afficheur appelées page 1 sur 2 et page 2 sur 2) comme indiqué ci-dessous. (Reportez- vous à la note ci-contre pour effectuer, la sélection). Sélectionnez la page voulue du menu ADSSR, PAGE 1 (Attaque, Decay 1, Break Point 1, Decay 2, Break Point 2) ou PAGE 2 (Release, Envelope Tracking, Dynamic Sensitivity, Voice Level), si nécessaire ser-vez-vous des boutons PAGE + et PAGE - (de la Section GLOBAL), puis sélectionnez le paramètre à modifier à laide des touches A B C D E se trouvant sous l'afficheur (voir schéma ci-dessous).



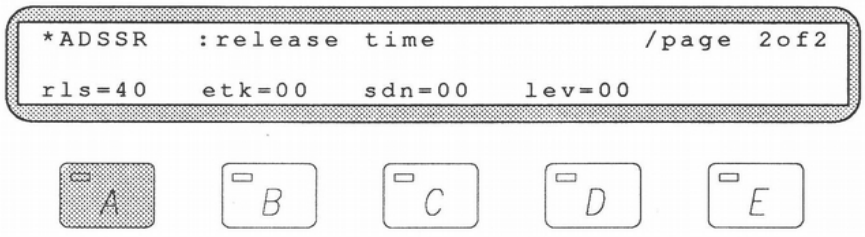
Vous pouvez maintenant continuer à programmer les 4 autres fonctions qui font partie du menu VOICE. Pour accéder aux paramètres ADSSR, ii suffit d'appuyer sur ia touche B.

ADSSR

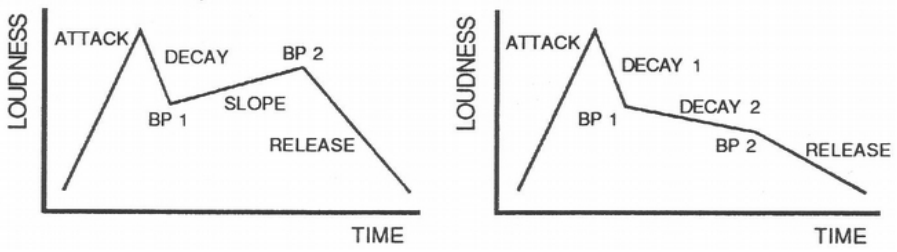
PAGE 1 ATTACK TIME - (DURÉE DE L'ATTAQUE), sélectionné dans cet exemple :



PAGE 2 RELEASE TIME - (DURÉE DU RELÂCHEMENT) sélectionné dans cet exemple :

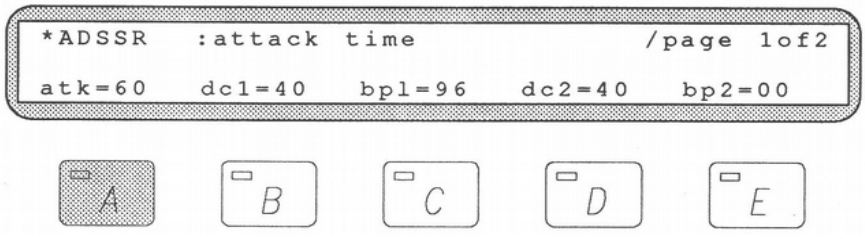


L'ADSSR définit et contrôle le développement du son dans le temps. L'ADSSR est composé de plusieurs sections et "Points de Coupures", le tout étant entièrement programmable. Pour modifier leur valeur, utilisez la procédure habituelle pour sélectionner le paramètre grâce aux 5 touches A - E puis faites varier sa valeur en tournant l'ALPHA DIAL.

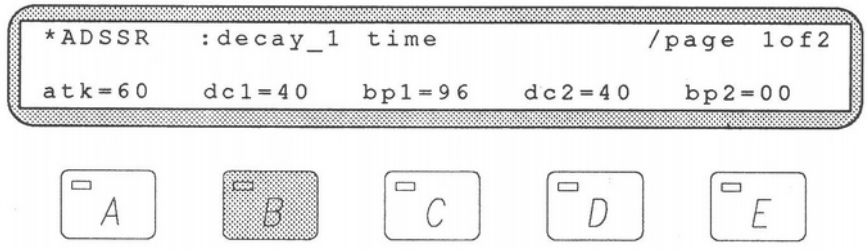


Bien que les paramètres ATTACK, DECAY, SLOPE (tous sur la page 1) et RELEASE (page 2) ainsi que les BREAK POINTS 1 et 2 soient les paramètres principaux d'une “ENVELOPPE”, il y a certains contrôles généraux qui peuvent être sélectionnés à partir de la PAGE 2 du menu ADSSR, œ sont : ENVELOPE TRACKING, DYNAMIC SENSITIVITY et VOICE LEVEL, ils seront traités plus loin. Dans les menus suivants (schémas), sélectionnés en appuyant sur la touche correspondante (A B C D E) après avoir sélectionné la page concernée, le nom du paramètre à programmer est indiqué sur la ligne supérieure, devant le titre ADSSR. La valeur de ce paramètre clignote sur la ligne du bas et peut être modifiée avec l'ALPHA DIAL.

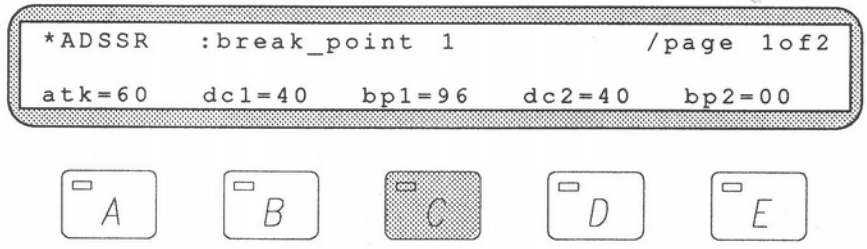
ATTACK TIME (DURÉE DE L'ATTAQUE) - Bouton A - Page 1 sur 2



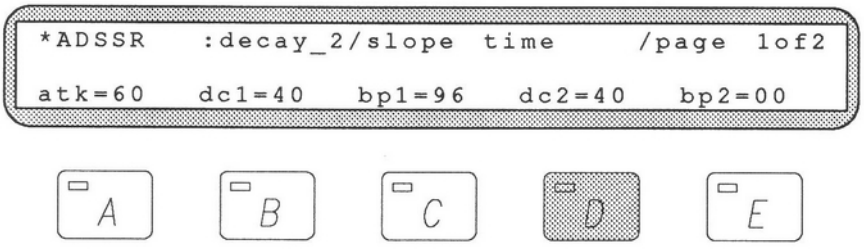
DECAY1 TIME (DURÉE DE LA DÉCROISSANCE 1) - Bouton B - Page 1 sur 2



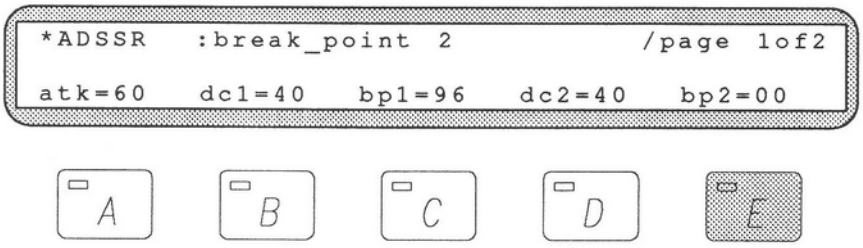
BREAK POINT 1 (POINT DE COUPURE 1) - Bouton C - Page 1 sur 2



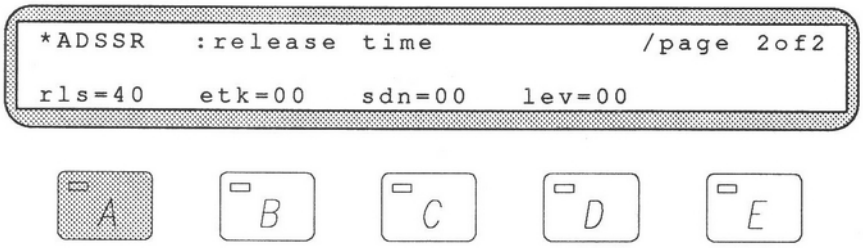
DECAY 2 / SLOPE TIME (DURÉE DU DECAY 2) - Touche D - Page 1 sur 2



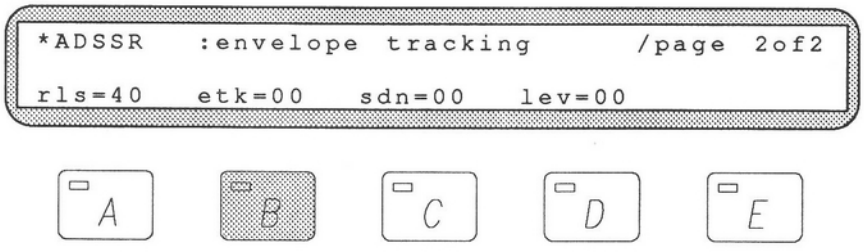
BREAK POINT 2 (POINT DE COUPURE 2) - Touche E - Page 1 sur 2



RELEASE TIME (DURÉE DU RELACHEMENT) - Touche A - Page 2 sur 2



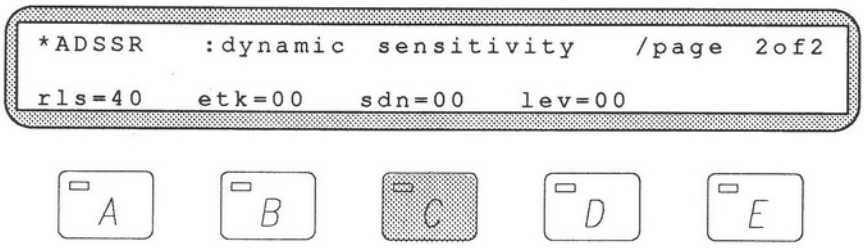
ENVELOPPE TRACKING (SUIVI DE L'ENVELOPPE) - Touche B - page 2 sur 2



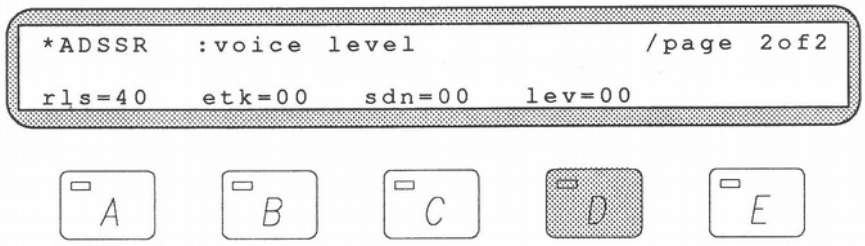
ENVELOPPE TRACKING - Ce paramètre sert à compresser l'enveloppe en fonction de la fréquencœ de la note jouée. Lorsqu'une enveloppe médium est programmée sur un son de PIANO, par exemple, les aigus de la note jouée seront abrégées par rapport aux graves, reproduisant exactement le jeu d'un véritable piano.

DYNAMIC SENSITIVITY - Ce paramètre permet de contrôler la dynamique (vélocité) de chaque voix.

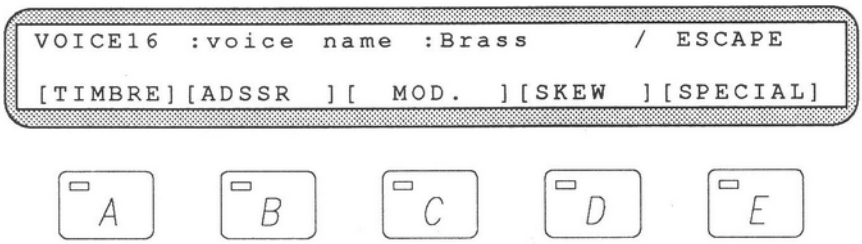
DYNAMIC SENSITIVITY (DYNAMIQUE) - Touche C - page 2 Sur 2



VOLUME - Touche D - page 2 sur 2)



Ce paramètre permet de régler le niveau du VOLUME de chaque voix indépendamment. Une fois la programmation de oes paramètres ADSSR terminée, vous pouvez passer à la fonction suivante au menu VOICE : Appuyez sur ESC pour revenir au menu principal VOICE :



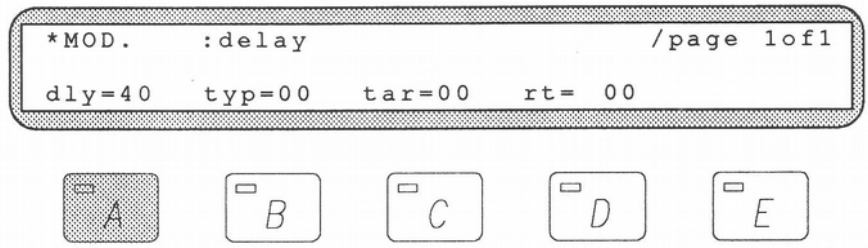
MODULATION

La majeure partie des sons émanant des instruments acoustiques, ainsi que la voix humaine, sont enjolivés grâœ à la modulation naturelle des fréquences qui en font partie, c'est le VIBRATO (ou MODULATION). Le paramètre MODULATION vous permet de reproduire cet effet naturel à partir d'une série de contrôles. Appuyez sur la touche C et vous vous trouverez devant le menu MODULATION, figurant cidessous, vous pourrez alors en modifier les paramètres.

DELAY (RETARD)

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

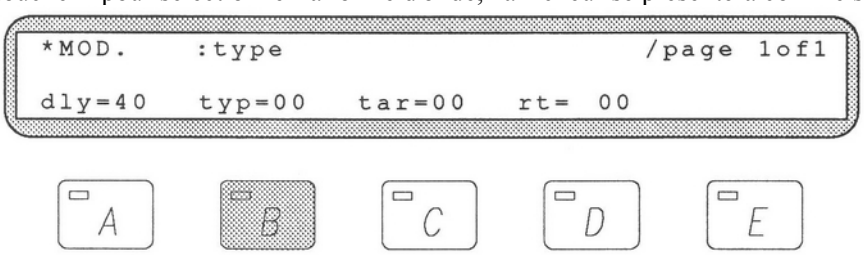
1. Appuyez sur la touche A pour sélectionner le paramètre DELAY de la fonction MODULATION.



2. Régler la durée du délai à l'aide de l' ALPHA DIAL.

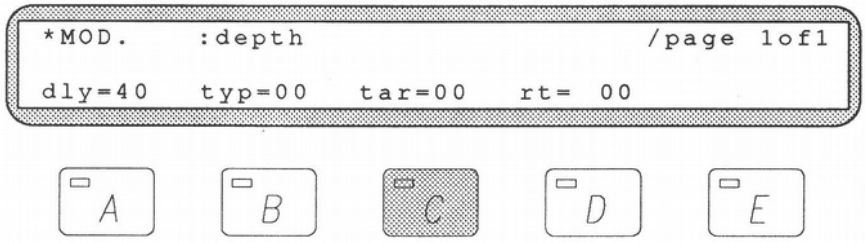
TYPE Ce paramètre vous permet de sélectionner la forme d'onde servant à créer l'effet de modulation. Si vous recherchez un VIBRATO classique, nous vous conseillons de sélectionner le TYPE 01.

1. Appuyez sur la touche B pour sélectionner la forme d'onde; l'afficheur se présentera comme suit :

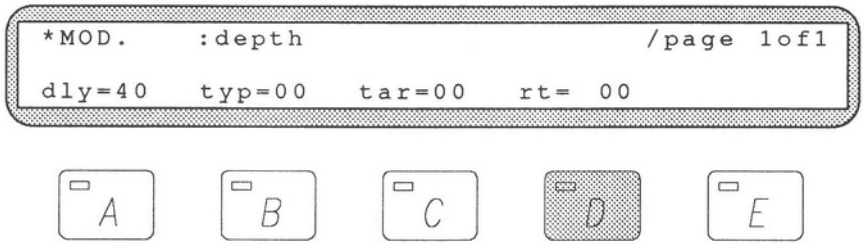


2. Sélectionnez la forme d'onde requise parmi les quatre types qui sont disponibles, à l'aide de l'ALPHA DIAL.

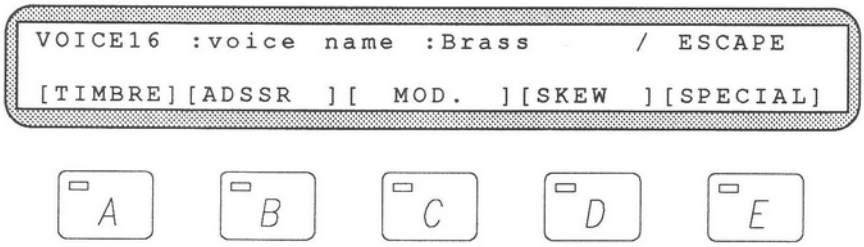
Vous les verrez apparaître un par un à l'écran.
DEPTH (PROFONDEUR) Ce paramètre permet de régler l'amplitude de la modulation (ou sa profondeur).
1. Appuyez sur ia touche C pour modifier l'amplitude. Vous verrez apparaître à l'afficheur :



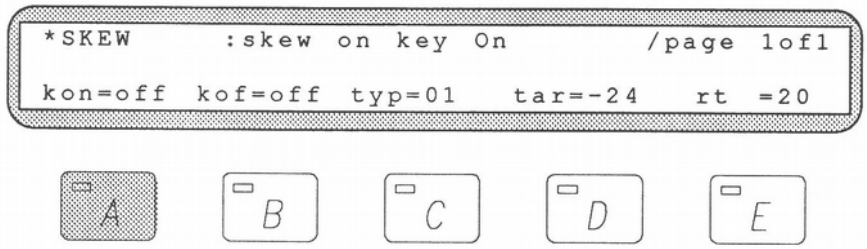
2. Toumez |'ALPHA DIAL pour régler l'amplitude à la valeur requise.
FREQUENCY (FREQUENCE)
Contrôle la fréquence de modulation (sa vitesse).
1. Appuyez sur la touche D pour modifier la FREQUENCE (vitesse) de la modulation, et l'afficheur se transformera ainsi :



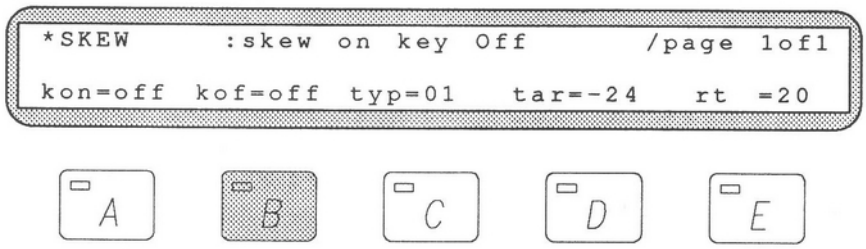
2. Ajustez la valeur, à l'aide de l'ALPHA DIAL.
Pour sortir du menu de programmation de la MODULATION, il suffit d'appuyer sur la touche ESC qui se trouve dans la section EDIT, et vous retournerez automatiquement au menu principal de la section VOICE, comme l'indique l'afficheur, en haut de la page suivante :



SKEW (HARMONIQUES D'ATTAQU E)
Dans la plupart des instruments à vent (Trompette, Trombone, Cor, etc) une modulation de fréquence très exagérée peut être entendue au tout début du son, elle disparaît rapidement ou bien est ensuite étouffée par le vibrato. Grâce à plusieurs paramètres, il est possible de reproduire ce phénomène aussi bien à l'attaque du son (SKEW ON - KEY OFF) qu'au relâchement (SKEW ON - KEY ON). Pour programmer la fonction SKEW, appuyez sur la touche D lorsque vous êtes devant l'afiicheur ci- dessus, et procédez comme suit : SKEW ON KEY ON (Efiet SKEW à Penfonoement de la touche)
1. Appuyez sur la touche A pour régler la présenœ ou non de l'effet SKEW au moment où une touche du clavier note est enfoncée. L'afficheur sera comme suit :



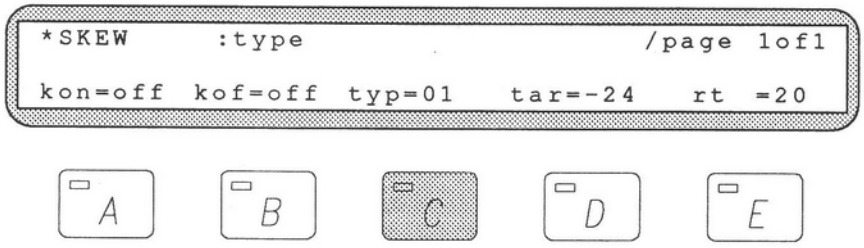
2. A partir cle cet écran, vous pouvez régler le paramètre SKEW ON en position ON (activé) ou OFF (désactivé) en tournant l'ALPHA DIAL. Vous verrez l'état actuel de ce paramètre à l'extrême gauche de votre afficheur, juste au-dessus de la touche A. Vous pouvez lire kon=off ou kon=on, selon que ce paramètre est activé ou non.
SKEW ON KEY OFF (Effet SKEW au relâchement de la touche)
1. Appuyez sur la touche B pour faire intervenir l'effet SKEW au moment où une touche du clavier est relâchée. L'afficheur se présentera ainsi :



2. L'effet SKEW au relâchement peut maintenant être réglé en position ON ou OFF à l'aide de l'ALPHA DIAL, son état étant visible juste au-dessus de la touche B.

TYPE Comme précédément pour la fonction Modulation, vous pouvez choisir la forme d'onde du SKEW à partir des quatre choix qui vous sont proposés.

1. Appuyez sur la touche C et l'afficheur indiquera :

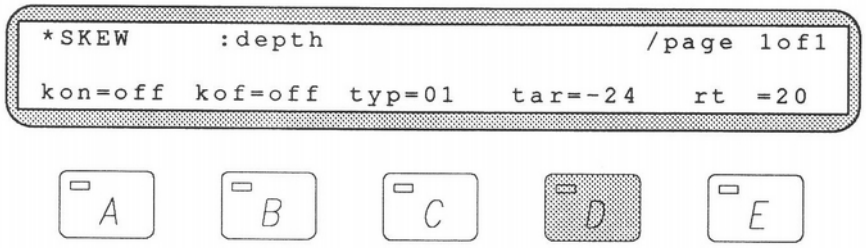


2. A l'aide de |'ALPHA DIAL, vous pouvez sélectionner la forme d'onde qui sera utilisée.

DEPTH (AMPLITUDE)

Ce paramètre permet de régler Vamplitude de Foscillateur, et par conséquent, de Fefiet de SKEW.

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

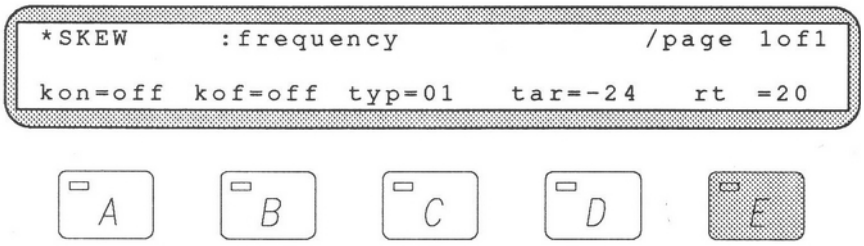


2. Tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que vous trouviez la valeur requise pour l'amp|itude (DEPTH).

FRÉQUENCE

Ce paramètre permet de faire varier la vitesse ou la durée de I'effet SKEW :

1. Appuyez sur la touche E :



2. Ajµstez la valeur de la vitesse de l'oscillateur à l'aide de l'ALPHA DIAL. Le chiffre qui vous sert de référence est celui qui apparaît au-dessus de la touche E.

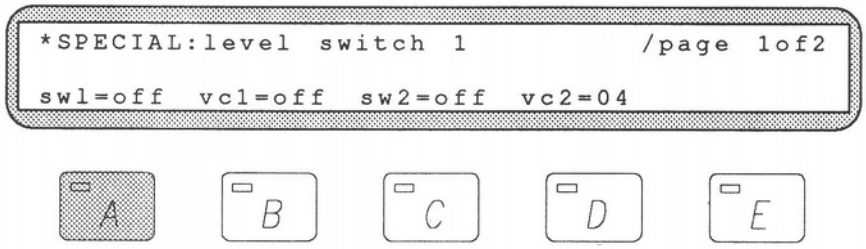
SPECIAL

Avec les clavier WS vous pourrez programmer des voix en superposition, de manière à avoir accès à une des trois voix différentes, selon la vélocité (intensité de la frappe sur le clavier). Vous pouvez donc préprogrammer ces superpositions de voix (jusqu'à trois pour une même touche), choisir d'abord les voix qui seront empilées, et commandées par les niveaux de vélocité que vous aurez vous-même choisis. Cette fonction s'avère extrêmement utile lorsque plusieurs timbres de la même famille doivent être joués mais avec des vélocités différentes, comme le GRAND PIANO, par exemple. Dans l'exemple ci-dessous, en plus du PIANO, deux seuils ont été programmés pour déclencher deux sons, GUITAR et STRINGS (cordes). Ces seuils et ces voix sont programmés en sélectionnant les menus

	128 STRINGS	DYNAMIC SWITCH
SPECIAL =	GUITAR	DYNAMIC SWITCH
	0 PIANO	

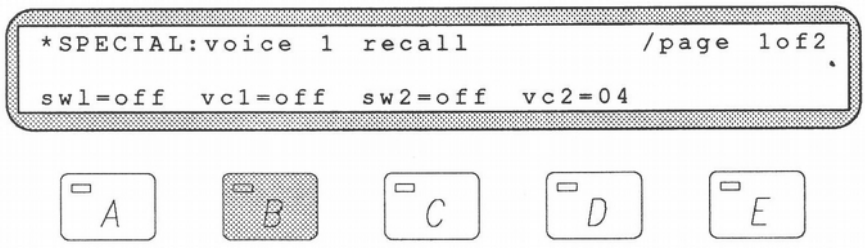
suivants sur l'afficheur, puis en réglant les valeurs des paramètres respectifs à l'aide de l'ALPHA DIAL.

LEVEL SWITCH 1 (NIVEAU DE CHANGEMENT 1)



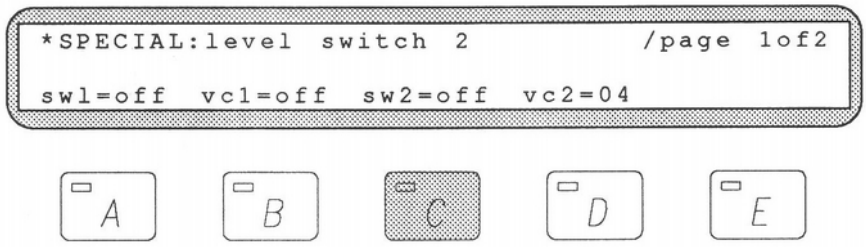
Le menu principal de la fonction VOICE étant sur l'afficheur, appuyez sur la touche E pour accéder au menu SPECIAL ci-dessus. Ensuite, appuyez sur la touche A pour régler, avec l'ALPHA DIAL, le niveau de dynamique (vélocité) auquel une deuxième Voix apparaîtra.

VOICE 1 RECALL (VOIX 1 RAPPEL)



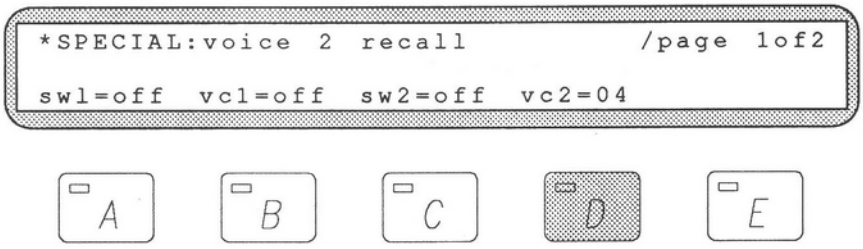
1. Appuyez sur la touche B pour obtenir l'affichage ci-dessus.
2. La voix qui doit apparaître en fonction de la dynamique (vélocité) programmée dans le dernier paramètre (Niveau de Changement 1) peut être choisiee ici à |'aide de i'ALPHA DIAL: les voix sont représentées par leurs numéros correspondants, qui defilentau- dessus de la touche B.

LEVEL SWITCH 2 (NIVEAU DE CHANGEMENT 2)



1. Appuyez sur la touche C pour obtenir l'affichage ci-dessus.
2. Comme la programmation du Niveau de Changement 1 ci-dessus, choisissez le niveau de vélocité en fonction duquel le changement de voix aura lieu, à l'aide de l'ALPHA DIAL.

VOICE 2 RECALL (VOIX 2 RAPPEL)

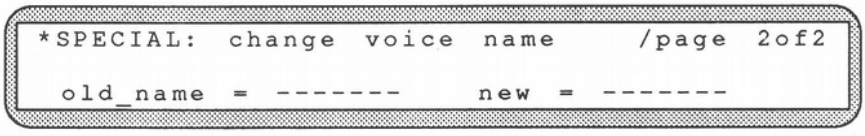


Appuyez sur la touche D.

La voix qui doit apparaître à ce deuxième niveau de dynamique peut être choisie ici à l'aide de I'ALPHA DIAL; le chiffre correpondant à cette voix doit apparaître juste au-dessus de la touche D.

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

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



L'afficheur indique le nom précédent et demande quel est le nouveau nom.

2. Ecrire le nouveau nom selon la procédure habituelle (reportez-vous au chapitre GLOBAL, affichage page 7) pour les détails. Une fois la programmation des fonctions VOICE terminée, vous pourrez les sauvegarder en mémoire en appuyant sur la touche ENT de la Section EDIT. N'oubliez pas que vous pouvez également

sauvegarder vos modifications au fur et à mesure en appuyant sur la touche ENT. L'afficheur vous demandera une confirmation avant d'effectuer la sauvegarde : “Are you sure", et il faudra appuyer une deuxième fois la même touche ENT pour confirmer.

EMPLACEMENT DES PERCUSSIONS SUR LE CLAVIER

DRUM KIT 1

C2 BD - GATE
C#2 SNARE NOISE
D2 SD 1
D#2 SD 2
E2 TOM ROOM 1
F2 TOM ROOM 2
F#2 CABASA
G2 TOM ROOM 3
G#2 TAMBOURINE SHORT (ler Niv.) - TAMBOURINE LONG (2ème Niv.)
A2 TOM ROOM 4
A#2 COWBELL
B2 RIMSHOT

DRUM KIT 2

C3 BD - .JAZZ
C#3 BRUSH 1 (1er Niv.) - BRUSH (2ème Niv.)
D3 SD 3 (1er Niv.) - SD 4 (2ème Niv.)
D#3 SD 5
E3 TOM 1
F3 TOM 2
F#3 HH CLOSED 1 (ler Niv.) - HH CLOSED 2 (2ème Niv.)
G3 TOM 3
G#3 HH FOOT 1
A3 BLOCK 1 (ler Niv.) - CLAVES (2ème Niv.)
A#3 HH OPEN 1
B3 CLAPS

DRUM KIT 3

C4 BD DRUM 1
C#4 RIDE
D4 SD 6
D#4 RIDE CUP
E4 EL TOM 1
F4 EL TOM 2
F#4 SPLASH
G4 EL. TOM 3
G#4 CRASH 1
A4 VIBRA SLAP
A#4 CRASH 2
B4 BELLS

PERCUSSION

C5 L BONGO HIGH
C#5 BONGO Low
D5 CONGA HIGH (ler Niv.) - CONGA SLAP (2ème Niv.)
D#5 CONGA Low
E5 TUMBA
F5 GUIRO
F#5 QUICA 1 (1er niv.) - QUICA 2 (2ème Niv.)
G5 TIMBALE HIGH
G#5 TIMBALE Low
A5 AGOGO LOW (ler Niv.) - AGOGO HIGH (2ème Niv.)
A#5 TRIANGLE
B5 WH ISTLE

VOICE DRUM KIT

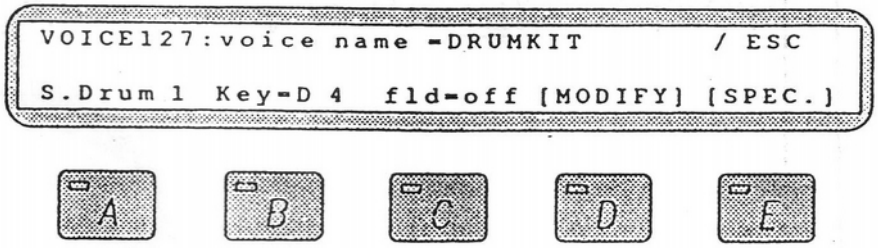
C6 VOX BD
C#6 WHIP LASH
D6 VOX OH

D#6 VOX SNARE 1
E6 VOX SNARE 2
F6 VOXTOM 1
F#6 VOX HH 1
G6 VOX TOM 2
G#6 VOX HH 2
A6 VOX CORK POP 1
A#6 VOX CORK POP 2
B6 VOX TIP TAP
C7 VOX HAA

VOICES (WS 2-II, WS 400-II)

128 sons différents sont maintenant disponibles. Les sons sont sélectionnés par les touches (voir ci-dessous) ou par l'intermédiaire de l'ALPHA DIAL (voir VOICE dans le mode d'emploi) La liste complète des sons (classés par ordre alphabétique et N° d'ordre) peut être trouvée à la section EXTRA INFO dans le mode d'emploi ou à la page 34/35 de ce supplément.

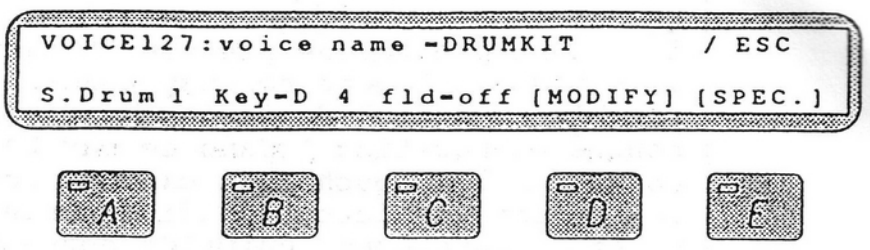
1. Activer une des sections, en appuyant sur une des touches A-B-C-D-E ensuite sélectionner les "DRUM KIT" par l'intermédiaire de l'ALPHA DIAL.
2. Appuyer sur la touche VOICE dans la section EDIT et l'affichage vous indiquera ceci:



L'instrument de percussion montré dans l'affichage ci-dessus au-dessus de la touche A est l'instrument qui conrespond à la dernière touche pressée "S.Drum 1" dans cet exemple. Le nom de la touche conrespondante (touche du clavier) est visible au-dessus de la touche B conrspondant à l'instrument montré en position A dans ce cas D4. Jouer sur les touches du clavier pour écouter tous les instruments de percussion disponibles. Notez le changement qui s'effectue dans l'affichage lorsque vous appuyez sur une touche du clavier. Les fonctions suivantes peuvent être programmées lorsque vous êtes dans cette fonction.

1. Presser la touche A pour permettre la selection des instruments de percution (le nom de 1'instrument choisi clignote sur l'affichage).
2. Avec l'affichage clignotant au-dessus de la touche A appuyer sur la touche conrespondant à l'instrument que l'on désire copier (se référer à la liste des instruments de percussion page 11 de ce supplément).
3. Presser la touche B pour copier l'instrument au point 2 vers n'importe quelle touche du clavier.
4. Avec l'affichage clignotant au-dessus de la touche B jouer une note sur le clavier : l'affichage.va indiquer la touche pressée et l'instrument sélectionné au point 2 sera copié sur cette touche.

Un instrument de percussion sélectionné peut être copié sur n'importe quelle touche du clavier (en pressant les touches correspondantes).



FOLD ON/OFF (WS 2 uniquement)

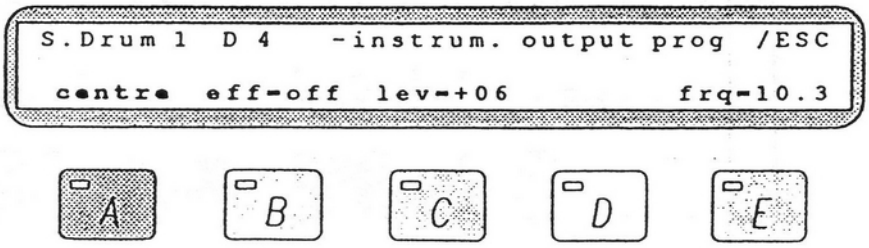
La fonction FOLD permet la sélection et la programmation d'une autre série de 12 instruments de percussion normalement utilisés pour les instruments du deuxième niveau ainsi que pour quelques autres instruments.

1. Presser le bouton C (l'affichage indiquera la position C), puis tourner le disque de sélection (DIAL) vers la droite afin d'amener=la fonction FOLD en position "ON". L'état On/0ff de cette fonction est toujours visible sur l'affichage (Display).
2. La touche ayant préalablement correspondu ä C7 sur le clavier aura maintenant été amenée en position C5 permettant l'accès à une série supplémentaire de 12 instruments jusqu'à C3.

MODIFY .

Pour apporter des modifications aux instruments de percussion, avec affichage comme mentionné plus haut,

presser le bouton D (MODIFY) pour changer ceci en:



CHANNEL SELECTION

Les sons de percussion peuvent être dirigés vers le canal de droite (RIGHT), de gauche (LEFT) ou les deux (Stéréo) ou amortis selon souhait par la procédure suivante:

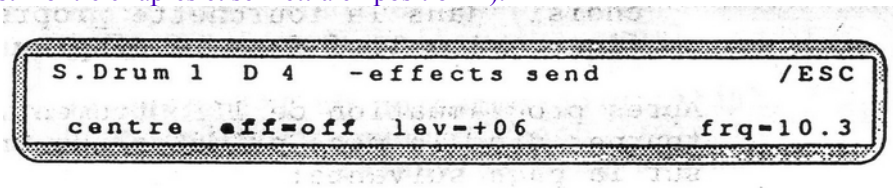
1. Tourner le disque de sélection (DIAL) pour sélectionner la condition requise "mute, right, left ou centre" (Le bouton A est sélectionné d'office lorsque vous arrivez ã cette page après avoir pressé le bouton D (MODIFY), et l'affichage indiquera cette position).

N.B.-Lorqu'un instrument est amorti/mis en sourdine, l'effet doit également se trouver en position "off", sans quoi l'effet de 1'instrument continuera par être entendu.

EFFECT on/off

Les effets digitaux EFF.1 et EFF.2 peuvent tout deux être ajoutés individuellement ou ensemble à n'importe quel instrument du Drum Kit de la façon suivante:

1. Le display montre le même affichage qu'au bas de la page 6; presser le bouton B (le display changera pour afficher ce qui est montré ci-après et se mettra en position B).

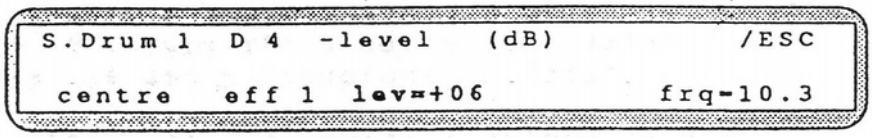


2. Tourner le disque de sélection (DIAL) afin de choisir l'effet souhaité (eff.l, eff.2, eff.1/eff.2 ou eff.off).

Les effets peuvent être choisis parmi ceux disponibles sous EFF.1 et EFF.2 (comme décrit dans le manuel principal dans la section EFF.1/EFF.2) en pressant simplement EFF.1 ou EFF.2 dans la section EDIT, en sélectionnant et modifiant l'effet selon les exigences; puis presser à nouveaux VOICE. Après être revenu au menu du Drum Kit en haut de la page 6, presser à nouveau le bouton D pour continuer.

LEVEL Le niveau (LEVEL) de chaque instrument de percussion peut être varié de +06 dB à -08 dB.

1. Amener le display comme indiqué en page 7, presser le bouton C; le display changera comme indiqué ci-après avec le réglage de niveau qui apparaîtra au-dessus du bouton C:



2. Varier le niveau pour atteindre celui requis en tournant le disque de sélection (DIAL) en tenant compte de la valeur indiquée dans le display.

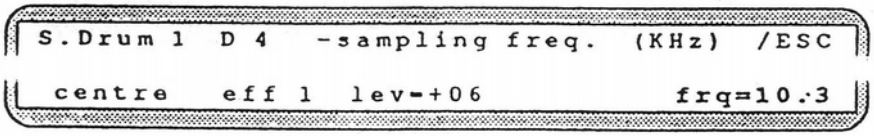
FREQUENCY

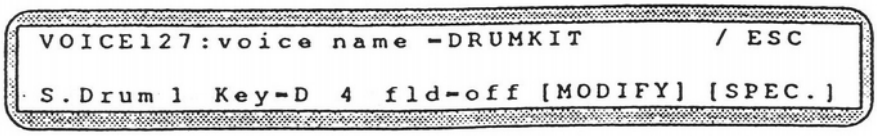
La fréquence de tous les instruments de percussion peut être changée, selon les instruments concernés, dans une fourchette spêcifique.

1- Presser le bouton E pour obtenir le display suivant:

2. Tourner le disque de sélection (DIAL) pour changer la fréquence d'échantillonnage de l'nstrument de percussion choisi, dans la fourchette propre à cet instrument spêcifique (visualisé dans le display au-dessus du bouton E).

Après programmation de l'instrument, presser ESC pour retourner dans le menu principal du Drum Kit comme demontre sur la page suivante.

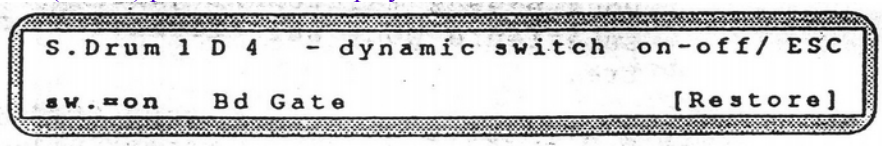




SPECIAL

Grâce à la fonction SPECIAL il est possible de programmer un second instrument de percussion qui peut être joué à un second niveau dynamique sur le clavier, c'est à dire que sur chaque touche vous serez en mesure de jouer deux instruments. L'instrument que vous entendrez dépendra de la force avec laquelle vous frappez la touche. Certaines touches sont déjà programmées avec des instruments sur deux niveaux séparés, comme on peut le voir sur le tableau en page 11. Ceux- ci peuvent également être reconnus par le message sw = on lorsque vous actionnez les touches en question. Cette fonction peut être activée ou désactivée et l'instrument du second niveau peut être ajouté ou modifié par la procédure suivante:

1. Presser le bouton E (SPEC.) pour obtenir le display suivant.



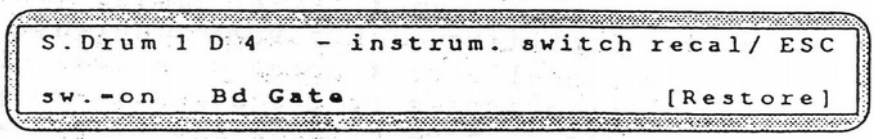
Le message sw-on/off sera affiché dfoffice vous permettant d'activer le second niveau d edéclenchement dynamique.

2. Presser le bouton/touche désiré(e) pour la programmation des instruments de percussion.

Le premier de ceux-ci sera affiché dans le display, sur la ligne supérieure à gauche. Ceci correspondra au bouton pressé (voir tableau page 11). Pour l'instant, vous pouvez ignorer 1'nstrument affiché dans la ligne inférieure étant donné qu'í1 sera programmé ultérieurement.

3. Tourner le disque de sélection (DIAL) jusqu'ã obtenir sw.=on dans le display.

4. Presser le bouton B pour permettre la sélection de l'instrument devant être joué sur le second niveau dynamique. Le display affichera l'instrument du second niveau dans la ligne supérieure, de la façon suivante :



5. Sélectionner le deuxième instrument de percussion en pressant la touche y relative sur le clavier. (Pour sélectionner des instruments situés dans lfoctave entre C#7 et C8, presser ESC pour retourner dans 1'affichage principal du Drum Kit, presser ensuite le bouton C pour sélectionner la fonction FOLD`et l'activer en tournant le disque de sélection (DIAL) vers la droite. Après avoir fait ceci, represser SPEC. puis à nouveau le bouton B. Vous pouvez maintenant jouer avec les touches de l'octave supérieure pour sélectionner1'un des instruments ci-contre.

Si à n'importe quel moment vousgdésírez revenir au programme de percussion d'origine, pressez le bouton E (Restore) et les instruments seront restitués (=Reset).

Après avoir terminé la programmation du Drum Kit, vous pou- vez quitter cette fonction en pressant à deux reprises ESC. Ensuite l'afficheur vous demandera si vous voulez ou non mémoriser les changements. Dans 1'affirmative, ceci peut être fait en suivant les instructions détaillées dans la section HELP du manuel principal de l'utilisateur.



NOTE 1: Les réglages de la fonction MIXER sont mémorisés séparément dans les 128 oonflgurations de GLOBAL PRESET.

NOTE 2: La sélection de l'option MUTE coupera le son de la section en question, mais l'assignation des effets sera maintenue. Ceci s'avère très utile lorsqu'une section a été programmée avec un effet comme ROTARY, car l'élimination du son direct permet d'obtenir plus d'ampleur en évitant qu`il se superpose au son d'origine. En efiet, lorsque MUTE est activé l'effet passe d'une liaison parallèle à une liaison série.

MIXER (MÉLANGEUR)

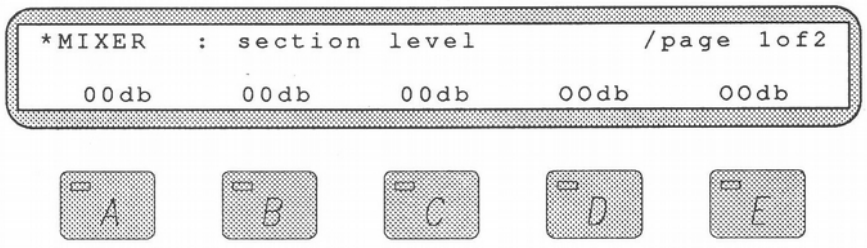
DESCRIPTION

MIXER : Cette fonction permet de contrôler indépendamment les niveaux de sortie des différentes sections.

SECTION LEVEL : Niveau de sortie des Sections A, B, C, D & E (réglable entre OOdB et -24 dB).

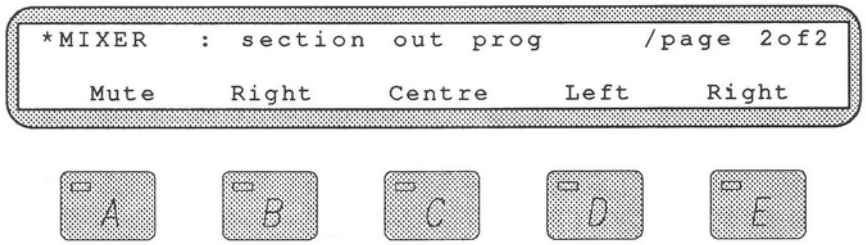
SECTION OUT PROG : Permet le routage du son vers un canal spécifique (GAUCHE - DROITE - CENTRE - MUTE)

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



PROCÉDURE DE RÉGLAGE

1. Pour ajuster le NIVEAU DE SORTIE d'une seule section du clavier:
   a) Appuyez sur la touche correspondante à la Section que vous souhaitez régler (A, B, C, D, E).
   b) Recherchez, à l'aide de l'ALPHA DIAL, le niveau de sortie requis.
2. Pour programmer le routage d'un ou plusieurs sons vers un canal spécifique :
   a) Appuyez sur la touche PAGE+ de ia Section GLOBAL pour accéder à la deuxième page du menu MIXER, comme suit:

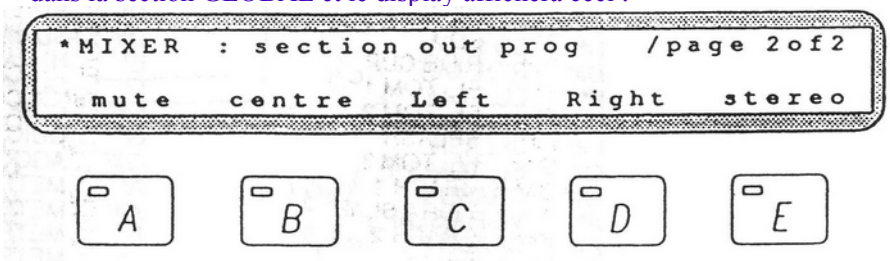


   b) Appeler une par une les sections A, B, C, D & E en appuyant sur les 5 touches correspondantes.
   c) A l'aide de l'ALPHA DIAL, sélectionnez, un par un, le routage désiré pour chaque section (Gauche, Droite, Centre, Mute).

La fonction MIXER du WS 2/WS 400 a été modifiée en ce qui concerne la programmation du canal de sortie (page 2/2). Lorsque la deuxième page de programmation est sélectionnée dans le display en pressant PAGE + dans la section GLOBAL, l'opération STEREO s'affichera dans toutes les sections où le Drum Kít a été choisi et l'opération CENTRE ou MUTE (qui peut être sélectionné) dans toutes les sections où DRUMS a été choisi, peu importe s'i1s ont été activé ou non. S'assurer que le DRUM KIT a été prograämmé en section E et les DRUMS en section A ou B par exemple.

1- Presser MIXER dans la section EDIT pour entrer cette fonction.

2. Presser PAGE + dans la section GLOBAL et le display affichera ceci :



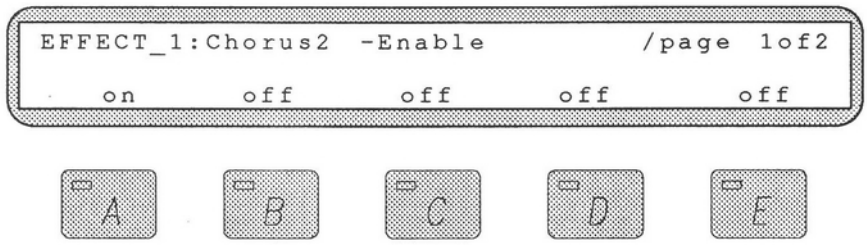
Dans l'exemple au-dessus, la section A a été sélectionnée en MUTE au moyen du disque de sélection (DIAL) alors qu'en section B on a sélectionné CENTRE.

EFFET 1

DESCRIPTION

EFFET 1 : Cette fonction incorpore 16 effets numériques différents, améliorant encore les qualités sonores des 128 voix. Les cinq sections peuvent aussi être routées séparément vers les deux processeurs d'efiet disponibles (EFF 1 / EFF 2). Les Sections EFFECTS peuvent être entièrement programmées et les modifications sauvegardées en mémoire dans les 128 configurations GLOBAL.

Appuyez sur la touche EFF. 1 dans la Section EDIT, pour voir aparaître sur I'afficheur le menu suivant :



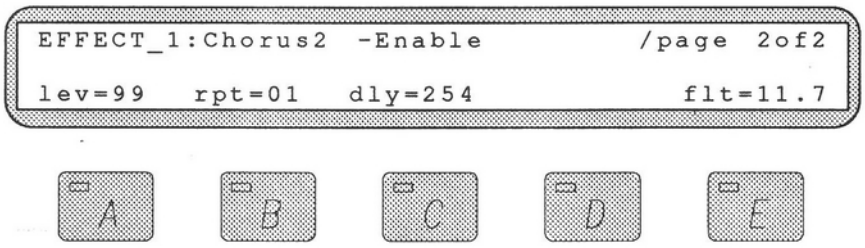
PROCÉDURE DE REGLAGE

Pour activer l'Efiet 1 dans une des sections :

1. Tournez l'ALPHA DIAL pour sélectionner i'efiet désiré.
2. Appuyez sur la touche ENT dans la Section EDIT pour obtenir l'effet choisi.
3. Appuyez sur une des 5 touches A, B, C, D ou E, et ensuite tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que vous voyiez apparaître le mot “on” sur l'afficheur juste au-dessus de la touche sélectionnée.

COMMENT MODIFIER UN EFFET

Passez à la deuxième page du menu EFF. 1 en appuyant sur la touche PAGE+ dans la section GLOBAL. L'afficheur indiquera alors :



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

LEVEL : (Niveau) - détermine le niveau de sortie de l'efiet.

EFFET 1 suite

REPEAT : (Répétition) - détermine le nombre de répétitions que produira l'effet.

DELAY : Règle la durée du délai de l'effet (en millisecondes).

LOW FLT/BYPASS : (Filtre passe-bas/Désactivé) - lorsque ce paramètre est activé (LOW FLT), il donne au son plus ou moins de brillanœ. Avec BYPASS sélectionné, l'effet restera inchangé.

Pour les effets CHORUS 1 et CHORUS 2, les paramètres suivants peuvent être modifiés : LEVEL : Détermine le niveau de sortie de l'effet.

FREQUENCY MOD. : Règle la vitesse de modulation.

DEPTH : Détermine l'ampiitude de l'effet.

LOW FLT/BYPASS : (Filtre passe-bas/Désactivé) - lorsque ce paramètre est activé (LOW FLT), il donne au son plus ou moins de brillance. Avec BYPASS sélectionné, l'effet› restera inchangé.

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

LEVEL : . Détermine le niveau de sortie de l'effet.

FEEDBACK : (Retour du signal) - détermine le taux de retour du signal, pour donner plus de couleur et d'ampleur au son.



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

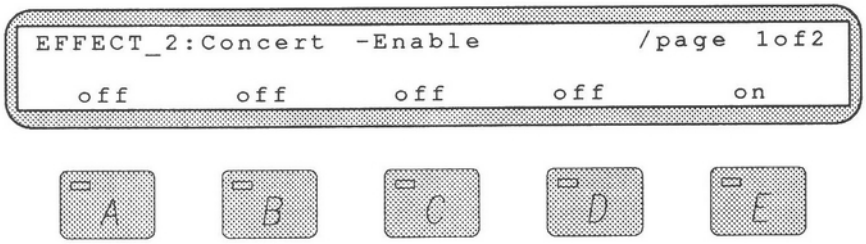
NOTE 2 : Chaque configuration GLOBAL peut contenir en mémoire un Effet avec toutes ses modifications de réglages. Il est donc possible d'avoir à votre disposition jusqu'à 128 réglages d'Effets différents, mémorisés dans les configurations GLOBAL respectives.

DEPTH : Détermine l'amplitude de l'effet.
FREQUENCY MOD. : Règle la vitesse de modulation.
INIT DELAY : (Délai initial) - détermine la durée du délai avant l'attaque du son, œ qui peut affecter le timbre de la voix.
Pour les Effets ENSEMBLE, PHASER 1, PHASER 2 et PHASER 3, ces mêmes paramètres peuvent être modifiés, à l'exception du paramètre INIT DELAY qui est pré-réglé.
Pour les effets ROTARY 1 et ROTARY 2, les paramètres suivants peuvent être modifiés :
LEVEL : Détermine le niveau de sortie de l'effet.
FEEDBACK : (Retour du signal) - détermine le taux de retour du signal, pour donner plus de couleur et d'ampleur au son.
SPEED : (vitesse) - détermine le taux d'accélération entre les deux vitesses de l'elfet ROTARY. ll sert à imiter le système employé dans le
temps pour l'amplification des orgues électromagnétiques (Leslie).
Pour les effets FLA./DEL. et PAN MIX, les paramètres suivants peuvent être modifiés :
LEVEL : Détermine le niveau de sortie de l'efiet.
DELAY : Règle la durée du délai de l'effet (en millisecondes).
DEPTH : Détermine l'amplitude de l'effet.
FREQUENCY MOD. : Règle la vitesse de modulation.
PROCÉDURE
Pour modifier un Effet :
1. Appuyez sur la touche correspondant au paramètre que vous souhaitez modifier.
2. Modifiez la valeur à l'aide de l'ALPHA DIAL. Suivez la même procédure pour tous les paramètres à modifier.
POUR MÉMORISER L'EFFET :
Après avoir modifié un ou plusieurs paramètres, faites comme suit :
1. Appuyez sur la touche ENT dans la Section EDIT.
2. Choisissez l'emplacement mémoire (Section GLOBAL: 00-128) dans lequel vous voulez le sauvegarder, en affichant le numéro correspondant à l'aide de l'ALPHA DIAL.
3. Appuyez de nouveau sur la touche ENT.

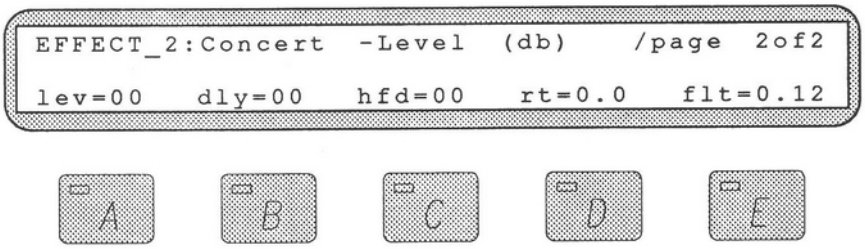
EFFET 2



DESCRIPTION
EFFET 2 : 16 réverbérations numériques sont disponibles grâce à cette fonction. La réverb représente l'effet acoustique provoqué par la réflexion des ondes sonores sur les surfaces à proximité de la source. C'est ce qui permet à l'oreille humaine de faire la distinction entre un son émis dans une petite salle, dans un amphithéâtre ou en plein air.
Appuyez sur la touche EFF. 2 dans la Section EDIT pour accéder au menu suivant sur l'afficheur :



PROCEDURE
Pour activer l'EFFET 2 dans une des Sections A, B, C, D ou E :
1. Tournez l'ALPHA DIAL pour sélectionner l'Effet recherché.
2. Appuyez sur la touche ENT dans la section EDIT pour obtenir l'Effet ainsi choisi.
3. Appuyez sur l'une des cinq touches A, B, C, D ou E, (par exemple A) puis tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à Papparition du mot “on” sur l'afficheur, au-dessus de la touche sélectionnée.
POUR MODIFIER UN DES EFFETS
Avanoez à la deuxième page du menu EFF. 2, en appuyant sur la touche PAGE + dans la Section GLOBAL. L'afficheur présentera le menu suivant :



Pour les Effets de réverb HALL, CONCERT, VOCAL, PLATE, SBOOM, MROOM et LROOM, les paramètres suivants peuvent être modifiés :
LEV : (Niveau) - Détermine le niveau de sortie del'Effet.
INIT DELAY : (Délai initial) - Détermine la durée du délai qui précède la première réverbération.
RATE FREQ. : Contrôle la décroissance des hautes fréquences. Plus cette valeur est importante, plus l'atténuation des hautes fréquences sera rapide.
REV TIME : Durée de la réverbération en secondes.
FLT : Filtre. Donne plus ou moins de brillance à l'Effet.
Pour les Effets de réverbération EARLY 1, EARLY 2, EARLY 3, STEREO 1, STEREO 2, STEREO 3, STEREO 4 et STEREO 5, les paramètres suivants peuvent être modifiés :
LEV : (Niveau) - Détermine le niveau de sortie de l'Effet.
RSZ : (Taille du local) - Détermine la durée des intervalles entre les premières réflexions, qui sont naturellement fonction des dimensions du local dont on cherche à recréer l'ambianoe.
DCY : (Décay) - Détermine le niveau des réfléxions.
DIFF : (Diffusion) - Selon l'option choisie pour ce paramètre, la fin de l'effet sera plus ou moins effacée.
FLT : (Filtre) - Donne à l'effet plus ou moins de brillance.
PROCEDURE
Pour modifier un Effet :
1. Appuyez sur la touche correspondant au paramètre à modifier
(par exemple A).
2. Réajustez la valeur du paramètre à l'aide de l'ALPHA DIAL.
Procédez de la même manière pour les autres paramètres.
POUR MÉMORISER UN EFFET
Après avoir effectué toutes les modifications de paramètres que vous jugiez nécessaires, faites comme suit :
1. Appuyez sur la touche ENT dans la Section EDIT.
2. Choisissez l'emplacement mémoire (Section GLOBAL: 00-128)
dans lequel vous voulez le sauvegarder, et retrouvez le numéro correspondant à l'aide de l'ALPHA DIAL.
3. Réappuyez sur la touche ENT.

NOTE 1 : A chaque fois que vous sélectionnez un Effet (HALL, CONCERT, CHURCH, etc.) en appuyant sur ENT, cet Effet sera mis en mémoire avec les paramétrages d'origine déterminés en usine.

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



STATUS

DESCRIPTION

Le STATUS représente un Groupe de réglages généraux permettant de personaliser les fonctions de base. La Section STATUS comprend:

Accord général, Transposition générale, Dynamique (Vélocité) générale du clavier et affectation des différentes fonctions aux deux pédales programmables.

Ktn : Accord fin (-32 -R32/100 d'un ton).

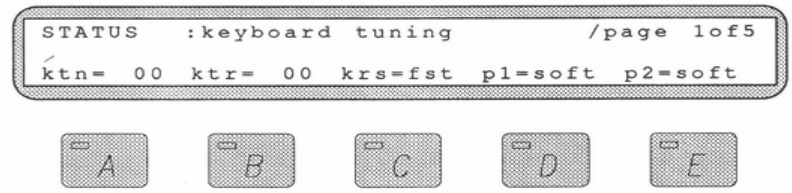
Ktr : Transposition.

Krs : Réponse en dynamique du clavier : slow (lent), medium (moyen), fast (rapide).

P1/P2 : Affectation des fonctions à la Pédale 1 ou 2 (Soft, Sostenuto, Global+, Global -, Start/Stop, intro, Fill/In, Sync, Continue.

La section PEDAL ASSIGN : Affectation individuelle de la pédale Volume.

Appuyez sur la touche STATUS dans la Section EDIT, et sur l'afficheur apparaîtra le menu suivant :



NOTE 1 : Pour programmer ies fonctions Ktn, Ktr, Krs, P1/P2, il vous faudra accéder à la première page du menu STATUS sur l'afficheur.

NOTE 2 : Pour la programmation des fonctions PEDAL ASSIGN, il vous faudra accéder à la deuxième page du menu STATUS sur l'afficheur.

ACCORD DU CLAVIER

Pour modifier I'accord de l'instrument :

1. Appuyez sur la touche A en-dessous de l'afficheur.
2. Tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que vous arriviez à I'accord qui vous convient. Cette fonction trouve toute son utilité lorsque le clavier WS doit être accordé sur d'autres instruments.

Pour programmer une Transposition :

1. Appuyez sur la touche B.
2. Toumez l'ALPHA DIAL pour trouver la transposition recherchée. La fonction de transposition peut modifier I'accord général du clavier sur une étendue allant de -7 à +5 demi-tons.

Pour modifier la réponse en dynamique :

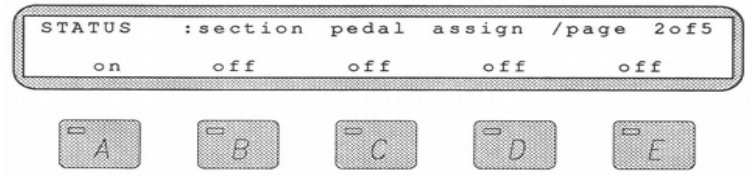
1. Appuyez sur la touche C.
2. Toumez l'ALPHA DIAL jsuqu'à ce que vous trouviez la courbe de dynamique qui vous convienne. (SLOW - MED - FAST).

Pour affecter une des fonctions aux «Pédales 1 ou 2 :

1 . Appuyez sur la touche D pour activer P1 ou sur la touche E pour activer P2.
2. Tournez l'ALPHA DIAL pour sélectionner la fonction à affecter à la pédale.

LES FONCTIONS AFFECTABLES AUX PÉDALES 1 ET 2

Appuyez sur la touche PAGE + dans la Section GLOBAL pour accéder à la deuxième page du menu STATUS, comme suit :



SOFT = Diminue, d'environ 6dB, la réponse en dynamique (vélocité) du clavier.

SOSTENUTO = Active l'effet DAMPER (prolongement du son) pour les seules touches enfoncées avant Faction sur la Pédale. Ainsi, d'autres notes peuvent être jouées sans être affectées par cette action sur la Pédale.

GLOBAL+ = Pour avancer d'une configuration (GLOBAL) à la suivante.

GLOBAL- = Pour revenir à la configuration précédente. Par exemple, si vous travaillez avec la configuration N° 20, le fait d'appuyer sur la Pédale programmée pour contrôler cette fonction fera apparaître la configuration N° 19.

NOTE 1: L'effet DAMPER (Etouffoir) équivaut à un enregistrement en mémoire des notes jouées, parfois appelé HOLD (Tenue) sur certains instruments. Aussi, dans le cas des timbres non-percussifs (CUIVRES, ORGUES, etc.), les notes peuvent sonner à l'infini tant que la Pédale n'est pas relâchée.

START/STOP = Pour faire démarrer et arrêter le Séquenceur (STYLE, SONG PATT., CHAIN COMPOSE).

FILL = Break de rythmique. Chaque Rythme a un Fill différent.

END = La partie finale d'une séquence rythmique, y compris l'arrangement si activé. Chaque Rythmique a sa propre fin.

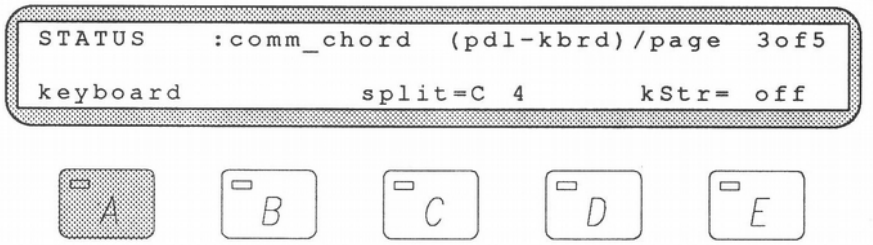
SYNC = Programme l'instrument pour que la première note jouée au clavier fasse démarrer simultanément une séquence rythmique. Avec cette fonction activée, il suffit, avec la Pédale enfoncée, de jouer une note sur la partie gauche du clavier pour faire démarrer la rythmique. Pour arrêter la rythmique, il suffit de réappuyer sur la même pédale SYNC, et une nouvelle pression la fera redémarrer, et ainsi de suite. Cette fonction peut être active avec les INT et PROG. STYLES.

CONTINUE = Commande le redémarrage du rythme ou de la séquence au point exact où il avait été interrompu.

DAMPER = (Etouffoir). Cet effet, est affecté en permanence à la troisième pédale à droite, et permet de prolonger le son de toutes les notes jouées. L'Effet DAMPER n'est pas programmable.

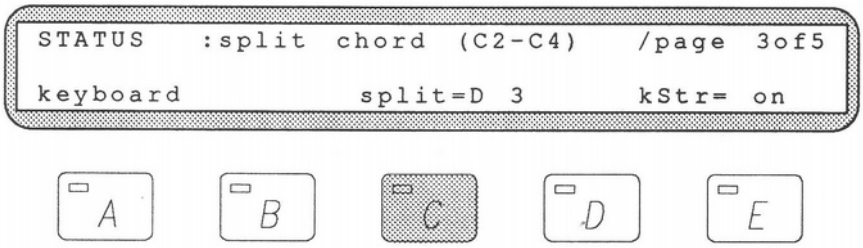
CHORD/COM. SPLIT

Cette fonction mémorise le point de division du clavier à gauche duquel vous pourrez jouer les accords prévus en mémoire pour le jeu des STYLES. Il est possible aussi d'affecter œtte fonction au pédalier (fourni en option).

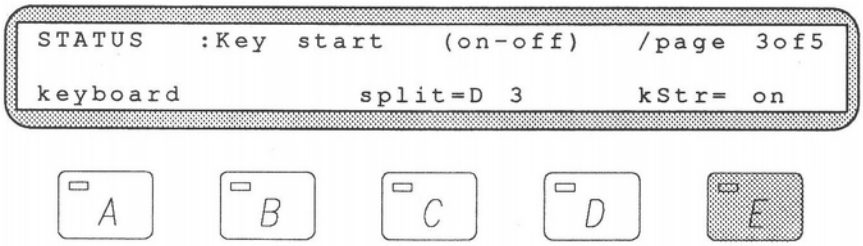


La touche A sera sélectionnée par défaut lorsque vous accéderez à cette page du menu STATUS par une pression sur la touche PAGE+ de la section GLOBAL.

1. Toumez l'ALPHA DIAL pour sélectionner le Clavier ou le Pédalier pour commander l'Accompagnement.
2. Appuyez sur la touche C pour voir apparaître le menu SPLIT CHORD comme suit :



3. Toumez l'ALPHA DIAL pour fixer le Point de Split du clavier. Vous pouvez le programmer à n'importe quel point entre C2 et C4 (vous verrez défiler les notes juste au-dessus de la touche C).
4. Appuyez sur la touche E pour sélectionner la fonction KEY START, qui apparaît à l'afficheur comme suit :



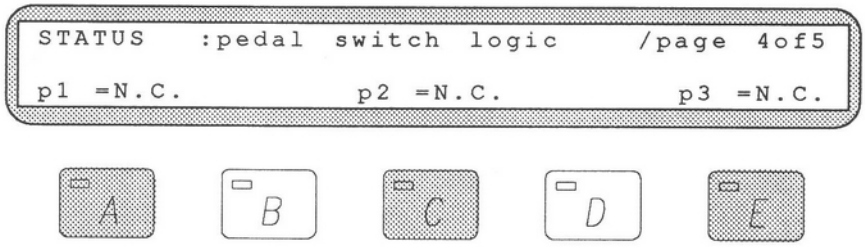
5. Tournez l'ALPHA DIAL pour sélectionner une des fonctions suivantes :

a. kStr = on (Touch-Start) : Dans ce mode, l'accompagnement démarrera automatiquement chaque fois qu'une touche, située dans la section du clavier

prédéfinie par la fonction SPLIT CHORD, est jouée.

b. kStr = off (Mémoire) : Dans ce mode, l'accompagnement continue à jouer quand la note est relâchée.

Appuyez sur la touche PAGE+ dans la Section GLOBAL pour faire avancer l'aificheur à la Page 4 (PEDAL SWITCH LOGIC) représentée ci-dessus :

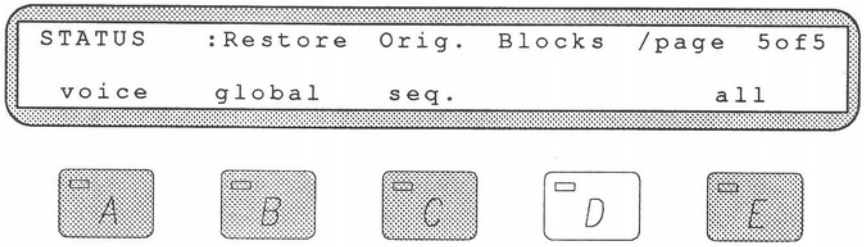


NOTE 2 : N'oubliez pas de sauvegarder en mémoire toutes les modifications que vous apportez aux différentes fonctions, indépendamment ou en tant qu'ensemble, en appuyant deux fois de suite sur la touche ENT dans la Section EDIT.

Cette fonction permet d'adapter le mode de fonctionnement des pédales afin qu'elles fonctionnent soit quand le Contact de la pédale est OUVERT soit quand il est FERME :

1. Appuyez sur la touche correspondant à la pédale que vous souhaitez adapter : A = P1, C = P2, E = P3.
2. Tournez l'ALPHA DIAL pour sélectionner le mode de fonctionnement de la pédale : Ouvert ou Fermé.

Appuyez sur la touche PAGE + pour avancer à la Page 5 du menu (RESTORE ORIG. BLOCKS) représentée ci-dessous :



La fonction RESTORE ORIG. BLOCKS permet de rappeler tous les réglages d'origine effectués en usine de l'instrument, pour une ou toutes les Sections VOICE, GLOBAL, SEQ, ainsi que les démos. Cette fonction est effective à condition d'être employée avant d'avoir enregistré de façon définitive, avec la touche ENT, les modifications apportées. Pour revenir aux réglages d'origine, pour une ou toutes les Sections:

1. Appuyez sur l'une des touches-fonction A, B, C ou E.
2. Appuyez sur la touche ENT de la Section EDIT.

STATUS (WS2-II, WS 400-II)

STATUS

FONCTIONS ASSIGNABLES ÀUX PEDALES 1 ET 2

D'autres fonctions peuvent être programmées pour contrôle par les pédales 1 et 2. Ce sont les suivantes :

PUNCH

Ceci est utilisé pour insérer un nouveau passage dans un enregistrement lorsqu'une faute a été commise ou lorsque vous voulez tout símplement apporter un changement à ce que vous avez enregistré. L'insertion d'un nouvel enregistrement est effectuée automatiquement en pressant la pédale au début et en la relâchant à la fin du nouveau passage.

MIN

Un accord mineur peut être joué en pressant la pédale lorsque celle-ci a été programmée pour remplir cette fonction.

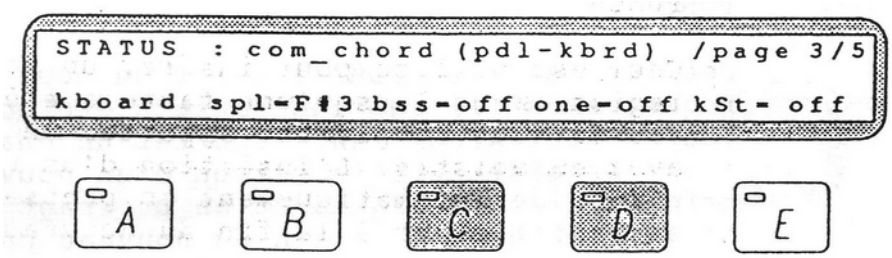
7th (7ê)

Un accord de 7ê peut être joué en appuyant sur la pédale lorsque cell-ci a été programmée pour remplir cette fonction. Toutes ces fonctions sont sélectionnées au moyen du disque de sélection (DIAL) après avoir pressê STATUS dans la section EDIT, puis les boutons D et E en ayant sélectionné la page 1/5 dans le display.

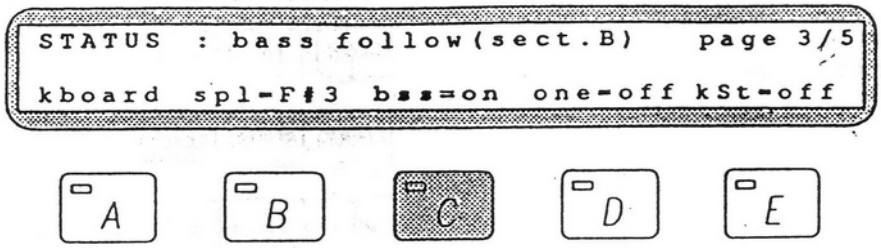
PAGE 3/5

Deux nouvelles fonctions ont été ajoutées à cette page de programmation, savoir BASS FOLLOW (bouton C) et ONE FINGER (bouton D). Basse follow (la basse suit) assure un rafraîchissementsdes basses en "temps réel" ; cette fonction, lorsqu'activêe, permettra de jouer la note basse fondamentale à chaque fois que vous changez d'accord sans 1'inconvênient du décalage induit par le cycle de rafraîchissement qui cause des vides dans les basses.

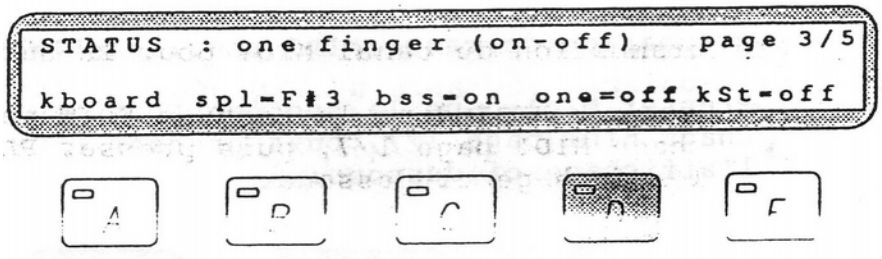
One Finger (= un doigt) vous permet de jouer les accords avec une seule touche sur le clavier. En position "off", les accords sont reconnus en appuyant au-moins 3 touches. Pour la programmation de ces fonctions:
1. Après avoir pressé STATUS dans la section EDIT lorsque le display affichera 1/5, presser PAGE + ã deux reprises pour rappeler le display suivant :



Pour la programmation de BASS FOLLOW :
2. Presser le bouton C lorsque le display affichera ceci :



3. Tourner le disque de sélection (DIAL) dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'ã ce que le display affiche bss=on au-dessus du bouton C.
Pour la programmation de ONE FINGER:
1. Lorsque_Le;display affiche la page 3/5, presser le bouton D pour obtenir ce qui suit :



2. Tourner le disque de sélection (DIAL) dans le sens des aiguilles d'une montre pour activer la fonction One Finger (one=on).



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

NOTE 2 : Il est possible de régler les points de SPLIT du clavier d'une manière plus rapide, simplement en appuyant sur les touches Supérieure et Inférieure correspondant à l'étendue désirée, au lieu de tourner l'ALPHA DIAL, comme dans la procédure indiquée ci- contre.

NOTE 3 : En continuant de tourner l'ALPHA DIAL après avoir atteint l'une des extrémités du clavier (AO - C8), vous obtenez le contrôle par le pédalier optionnel.

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

SPLITS (Partages du clavier)

DESCRIPTION

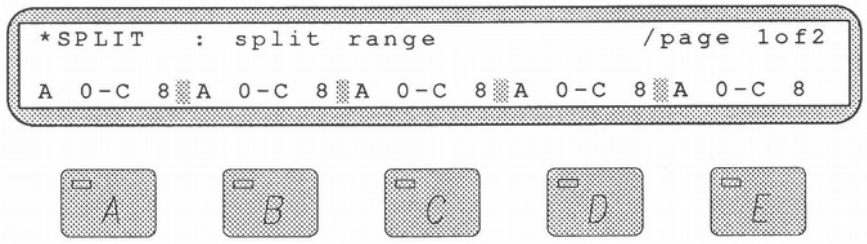
SPLITS : (Partage) Points de division du clavier, programmable section par section.

SPLIT RANGE : Contrôle de l'étendue du Split des différents sections: A-B-C-D-E (deA0 à C8).

CROSS SPLIT ASSIGN : Points extrêmes du SPLIT dont le niveau décroît ou augmente progressivement, sur une étendue de 6 notes.

Permettant de faire un fondu enchaîné entre deux sonorités.

Appuyez sur SPLITS dans la section EDIT pour obtenir l'affichage suivant :



PROCEDURE

Pour régler l'étendue du SPLIT de chaque section du clavier:

a) Appuyez un des boutons marqués des lettres A, B, C, D, E (A par exemple).

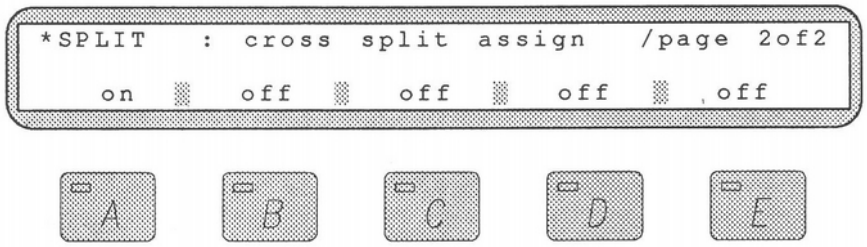
b) Tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que Ia limite inférieure du SPLIT soit indiquée sur l'afficheur au-dessus du bouton choisi (la note à l'extrême gauche).

c) Réappuyez sur Ia touche A.

d) Tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que la limite supérieure du SPLIT soit indiquée sur l'afficheur au-dessus du bouton choisi (la note à l'extrême droite de l'étendue désirée).

Pour assigner la fonction CROSS SPLIT (SPLIT avec recouvrement):

a) Appuyez sur PAGE + dans Ia section GLOBAL pour accéder à la page 2 du menu SPLIT.



b) Choisissez ia section du clavier que vous voulez à l'aide des boutons A B C D E.

c) Tournez |'ALPHA DIAL pour que “on” s'inscrive au-dessus du bouton choisi.



MIDI

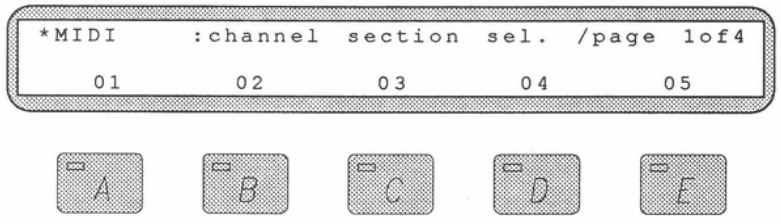
DESCRIPTION

MIDI : “MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE” (Interfaœ Numérique pour Instrument de Musique) est un standard international qui permet aux instruments de musique et aux ordinateurs (disposant d'entrées et de sorties MIDI), de communiquer entre eux grâce à l'échange de codes numériques. Le WS, étant un clavier polytimbral à 5 sections, peut utiliser simultanément jusqu'à 8 canaux MIDI séparés en réception et en émission. Les 8 canaux MIDI sont répartis de la manière suivante :

A	B	C	D	E	EFF. 1	EFF. 2	COMMON
CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI	CH MIDI

Tous les paramètres MIDI peuvent être sélectionnés dans un menu de 4 pages, pouvant être appelées par l'appui des touches PAGE + et PAGE - de Ia section GLOBAL.

Appuyez sur la touche MIDI de la section EDIT pour accéder à la PAGE 1 du menu MIDI, figurant ci-dessous, CHANNEL SECTION SEL. :



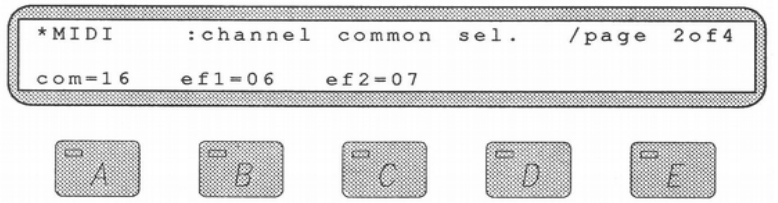
Cette fonction règle le canal MIDI de réception (1 à 16) et de transmission pour chaque section.

PROCEDURE

Pour sélection le canal MIDI d'une section :

1. Appuyez sur la touche A B C D E correspondant à la section désirée.
2. Réglez le canal MIDI (de 1 à 16) avec l'ALPHA DIAL. Les sections reçoivent les notes MIDI indépendamment des réglages de SPLITS internes.

Appuyez sur la touche PAGE + pour accéder à la PAGE 2 du menu MIDI.



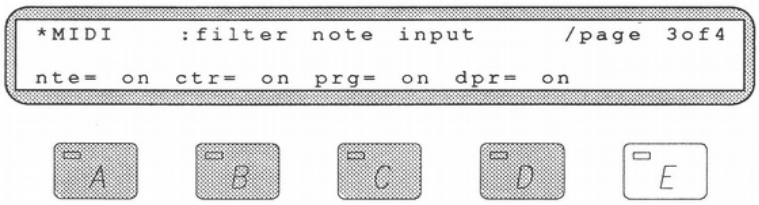
CHANNEL COMMON SEL. : Sélection d'un canal MIDI commun. Cette fonction définit un CANAL MIDI COMMUN pour la réœption et lémission (1-16). Le CANAL COMMUN fonctionne sur tout le clavier et fournit un moyen de communication simple pour toutes les sections, utilisant un seul canal MIDI. Les notes reçues sur le CANAL COMMUN seront distribuées logiquement aux sections correspondantes, selon le réglage des SPLITS internes.

NOTE : Utilisez la même procédure que celle de la PAGE 3 du menu MIDI.

CHANNEL EFFECT 1 SEL : Sélection du canal d'Effet 1. Cette fonction définit le canal MIDI pour la réception de I'Effet 1 (1-16).

CHANNEL EFFECT 2 SEL : Sélection du canal d'Effet 2. Cette fonction définit le canal MIDI pour la réœption de l'Effet 2 (1-16).

Appuyez sur PAGE + pour passer à la PAGE 3 du menu MIDI :



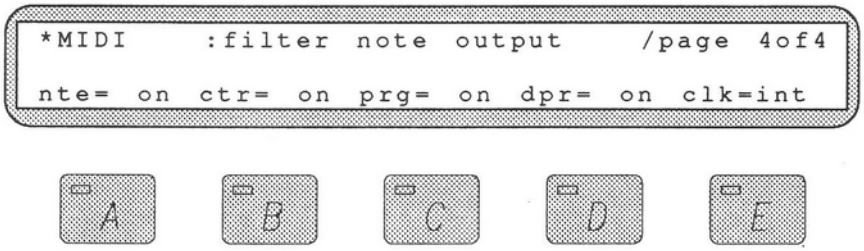
INPUT FILTER NOTE:	Ce paramètre active le filtre d'entrée des notes.
INPUT FLT. CONTR. SONG:	Ce paramètre active le filtre d'entrée des contrôles de sélection de morceaux (SONG SELECT).
INPUT FILTER PROGRAM	Ce paramètre active le filtre d'entrée des PROGRAM CHANGE (Changement de Programme).
INPUT FILTER DAMPER	Ce paramètre active le filtre d'entrée de la pédale DAMPER.

PROCEDURE

Pour activer le filtre d'entrée des différentes sections :

1. Appuyez sur la touche correspondant à la section A B C D.
2. Tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que le mot “on” apparaisse sur l'afficheur au-dessus du bouton choisi au point 1.

Appuyez sur PAGE + pour passer à la PAGE 4 du menu MIDI :



OUTPUT FILTER NOTE	Ce paramètre active le filtre de sortie des notes.
OUTPUT FLT. CONTR. SONG 2	Ce paramètre active le fiitre de sortie des contrôles de sélection de morceaux (SONG SELECT)
OUTPUT FILTER PROGR.	Ce paramètre active le filtre de sortie des PROGRAM CHANGES.
OUTPUT FILTER DAMPER	Ce paramètre active le filtre de sortie de la pédale DAMPER.
EXT. / INT. CLOCK	Ce paramètre active l'Horloge interne ou Externe, nécessaire lors d'un fonctionnement en synchronisation (interne ou externe) avec d'autres appareils, via MIDI.

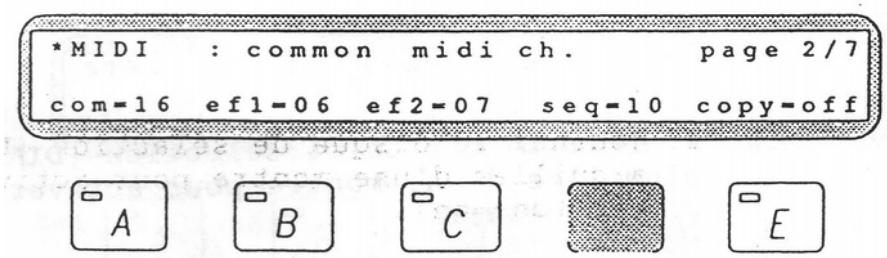
MIDI (WS2-II, WS 400-II)

MIDI

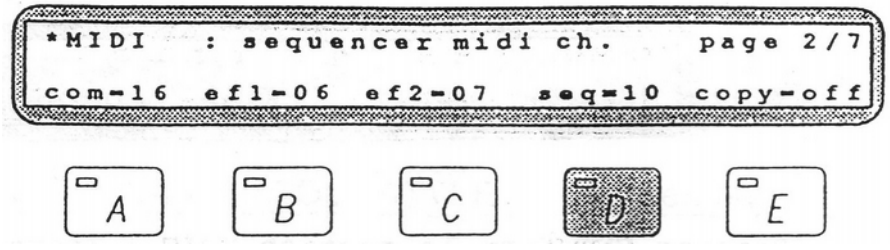
Trois nouvelles fonctions midi ont été ajoutées au WS2/- WS400, c'est à dire : SEQ-MIDI CHANNEL SELECT (page 2/7) qui permet de rappeler extérieurement les SONGS sur un canal MIDI sélectionné; COPY (page 2/7) qui copie les canaux MIDI programmés dans les seètions sur tous les GLOBALS; et LOAD FILE/SAVE FILE (page 6/7 et 7/7) qui charge et décharge toutes les données MIDI.

Progranmation ou canal MIDI pour la sélection de song (seq):

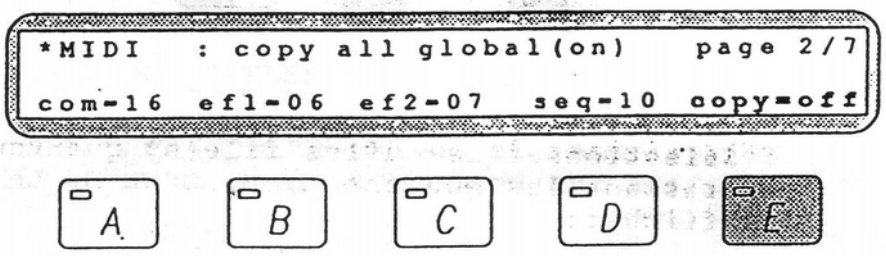
1. Presser MIDI dans la section EDIT pour rappeler l'affichage MIDI page 1/7 ; puis presser PAGE + pour obtenir l'affichage ci-dessous:



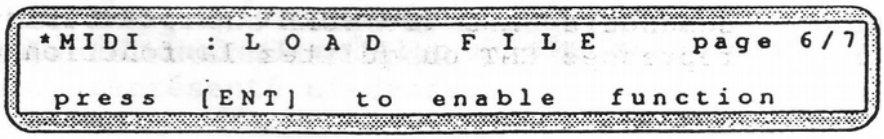
2- Presser le bouton D. Le display affichera alors :



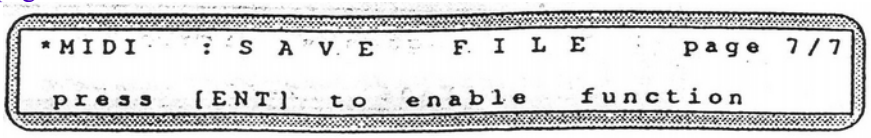
3. Sélectionner le canal MIDI nécessaire ou mettre en position "off" au moyen du disque de sélection (DIAL).
Pour la programmation de la fonction COPY :
Lorsque le display affiche la page 2/7, presser le bouton E pour obtenir l'affichage suivant :



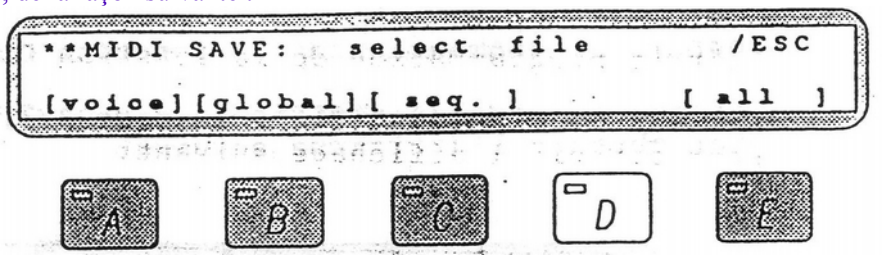
1Tourner le disquede sé1ection jusqu'à ce que le display afffche copy=on.
Pour charger (Load)un ensemble de registrations (file), rechercher la page 6/7 en pressant plusieurs fos PAGE + lorsque le display affichera ce qui suit :



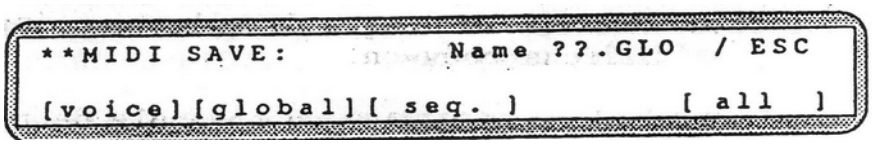
Presser ENT dans la section EDIT pour charger (LOAD) un file.
Pour sauver/mémoriser (SAVE) un file, presser PAGE + pour parvenir à la page 7/7 (SAVE FILE) comme représenté sur la page suivante:



Presser ENT dans la section EDIT lorsque le display vous demandera de choisir le ou les file(s) qui doivent être mémorisês/sauvés, de la façon suivante :



Sélectionner le ou les fi1e(s) que vous voulez mémoriser en pressant les boutons A, B,C ou E. Le display changera pour afficher :



Sélectionner le nom du file au moyen du disque de sélection (DIAL) ; ensuite, presser ENT dans la section EDIT. Le display demandera "ARE YOU SURE" (êtes vous sûr) ; si tel est le cas, repressez ENT ou quittez la fonction en pressant ESC.

DISK (Lecteur de disquettes)

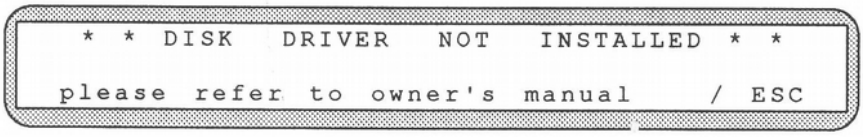


DESCRIPTION

Le LECTEUR DE DISQUETTE optionnel utilise exclusivement des disquettes 3,5 pouces, DS (Simple Densité) de 1 Méga octet, 135 TPI (chaque disquette peut mémoriser plus de 10 DUMPS complets). Le LECTEUR DE DISQUETTE peut être installé dans le WS en suivant attentivement les instructions de montage fournies avec le lecteur. Cet appareil augmente les possibilités déjà nombreuses du WS et vous permettra de créer des bibliothèques de SONS, GLOBAL, STYLES, PATTERNS et MORCEAUX. Des disquettes pré-enregistrées sont aussi disponibles auprès de votre revendeur ou de l'importateur GENERAL MUSIC (Sté Gaffarel Musique pour la France).

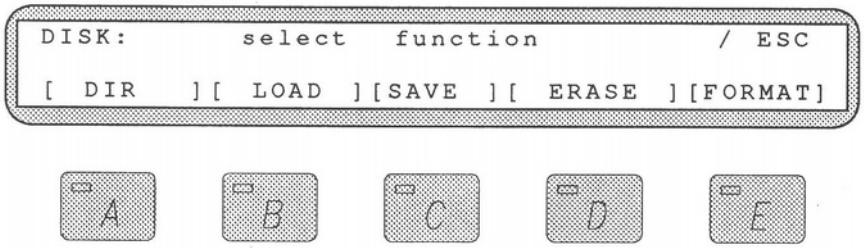
FONCTIONNEMENT

En appuyant sur la touche DISK de la section EDIT lorsque le LECTEUR DE DISQUETTE n'est pas installé dans le WS, vous obtiendrez le message suivant:

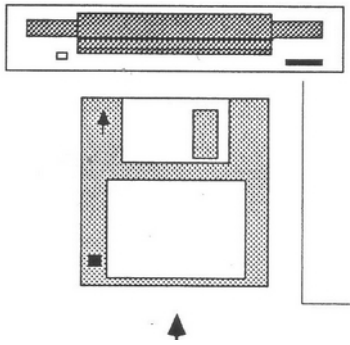


Appuyez sur ESC dans la section EDIT pour sortir du mode DISK.

Si le WS est équipé d'un LECTEUR DE DISQUETFE, l'afficheur indiquera



COMMENT INSERER LES DISQUETTES

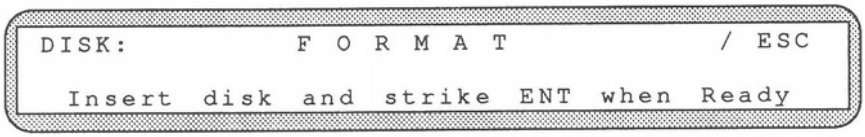


Les disquettes doivent seulement être insérées de la manière indiquée sur le schéma ci-contre.

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

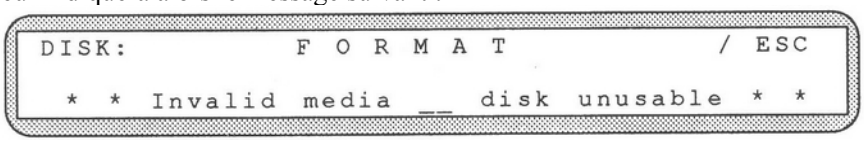
POUR EJECTER LA DISQUETTE, APPUYEZ SUR CE BOUTON

FORMATAGE Pour formater une nouvelle disquette, procédez comme suit : 1. Appuyez sur la touche E, sous Fafficheur, le message suivant apparaît :



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

A ce moment, insérez la disquette à formater et appuyez sur ENT dans la section EDIT, l'afficheur indiquera alors ie message suivant :



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

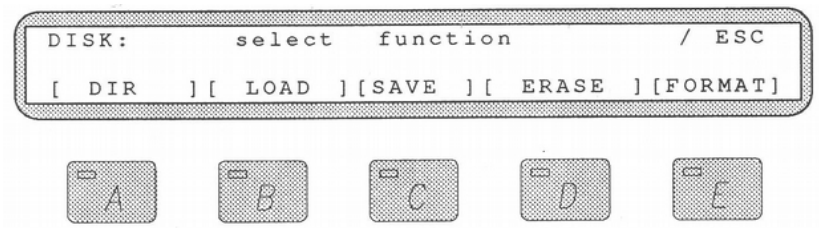
Appuyez sur ESC dans la section EDIT et prenez une disquette correcte Si tout va bien, après un court instant, l'afficheur deviendra :

NOTE 1 : Si vous utilisez une disquette endommagée, un message sur l'afficheur vous en avertira.

NOTE 2 : ll n`est pas possible de sauvegarder ou de charger des VOIX, GLOBAL, STYLES individuellement, mais seulement des fichiers entiers.

NOTE 3 : Des informations complémentaires sur le LECTEUR DE DISQUETTE se trouvent dans le chapitre INFOS SUPPLEMENTAIRES, un peu plus loin.

NOTE 4 : Si aucune disquette n'est insérée dans le lecteur, lorsque vous sélectionnerez une section dans n'importe laquelle des procédures ci-contre, l'afticheur indiquera "Please insert disk" (insérez une disquette).



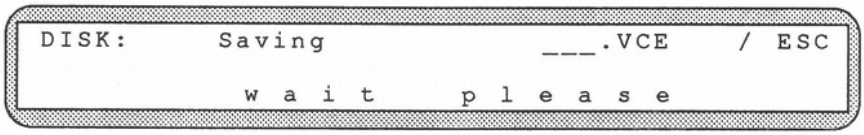
Les boutons A, B, C et D correspondent respectivement à DIR (DIRECTORY - Répertoire des fichiers contenus), LOAD (Charger), SAVE (Sauvegarder) et ERASE (Effacer). Ils activent une seconde page permettant de programmer les sections suivantes :
VOICE : Sauvegarde ou chargement de toutes les VOIX.
GLOBAL: Sauvegarde ou chargement de tous les GLOBAL.
SEQ. : Sauvegarde ou chargement de tous les STYLES, SONGS (morceaux), PATTERNS (motifs).
NOMMER UN FICHIER
Chaque fichier a un nom, qui peut être inséré de la manière habituelle, avec une extension de 3 lettres qui indique son type:
EXEMPLE :
GENERAL - VCE = VOIX du groupe GENERAL.
GENERAL - GLO = GLOBAL du groupe GENERAL.
GENERAL - SEQ = STYLES, SONGS, PATTERNS, CHAlN du groupe GENERAL.
D|RECTORY (RÉPERTOIRE) Appuyez sur DIR (A), pour obtenir l'affichage permettant de sélectionner les groupes - VOICES / GLOBAL / SEQ / ALL (Tous), figurant ci-dessous:



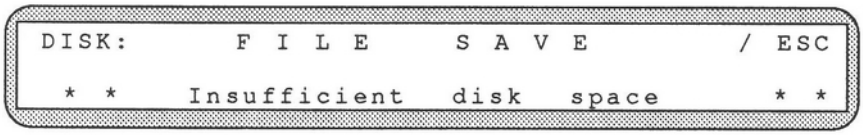
Après avoir sélectionné le groupe en appuyant sur A, B, C ou E, tournez I'ALPHA DIAL pour visualiser le contenu de Ia disquette, classé dans I'ordre alphabétique pour chaque groupe.
LOAD (CHARGER)
Appuyez sur LOAD (B), pour obtenir I'affichage permettant de sélectionner les groupes VOICES / GLOBALS / SEQ / ALL (Tous), figurant ci-dessus, sauf le titre, qui devient LOAD FILE (Charger le fichier).
Après avoir sélectionné Ie groupe en appuyant sur A, B, C ou E, tournez l'ALPHA DIAL pour visualiser le contenu de la disquette, classé dans I'ordre alphabétique pour chaque groupe. Avec I'ALPHA DIAL, sélectionnez Ie FICHIER à charger puis appuyez sur ENT dans la section EDIT pour terminer I'opération.
SAVE (SAUVEGARDER)
Appuyez sur SAVE (C), pour obtenir I'affichage permettant de sélectionner les groupes - VOICES / GLOBAL / SEQ / ALL (Tous), figurant ci-dessus, sauf le titre, qui devient FILE SAVE (Fichier à sauvegarder). Après avoir sélectionné le groupe en appuyant sur A, B, C ou E, tournez I'ALPHA DIAL pour visualiser Ie contenu de Ia disquette, classé dans l'ordre alphabétique pour chaque groupe. Après avoir sélectionné Ie FICHIER à sauvegarder avec I'ALPHA DIAL, appuyez sur ENT dans la section EDIT, l'affichage suivant apparaît :



Réappuyez sur ENT, pour confirmer votre décision de sauvegarder le fichier. Après quelques secondes, lorsque l'afficheur indiquera :



L'opération de SAUVEGARDE sera terminée et l'afficheur reviendra au dernier écran présent avant le début de la procédure. Si, durant l'opération de SAUVEGARDE, l'affichage suivant apparaît, cela signifie que vous devez changer de disquette ou effacer certains fichiers de la disquette, car ce que vous voulez sauvegarder sur la disquette est trop volumineux pour la mémoire restant libre sur la disquette.

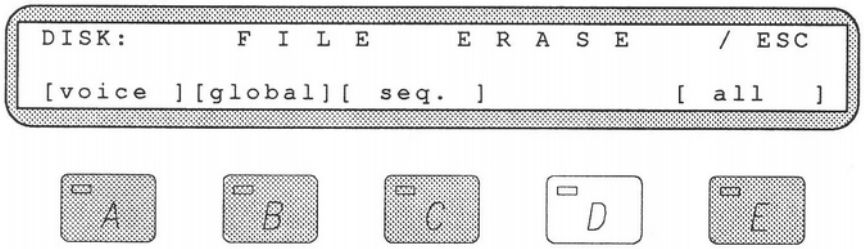


NOTE : Chaque fonction, DIR, LOAD, SAVE, ERASE ou FORMAT peut seulement être appelée lorsque le menu principal DISK est visible sur l'afficheur.

Appuyez sur ESC dans la section EDIT et changez de disquette ou procédez à l'EFFACEMENT de certains fichiers (voir le paragraphe suivant) pour faire de la place sur la disquette (Ayez toujours des disquettes formatées sous la main, pour éviter d'avoir à effacer vos précieux fichiers !).

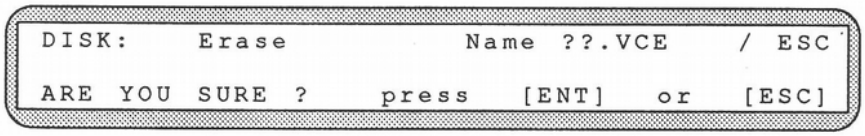
ERASE (EFFACER)

Appuyez sur ERASE (D), pour obtenir l'affichage permettant de sélectionner les groupes - VOICES / GLOBAL / SEQ / ALL (Tous), figurant ci-dessous :



1. Sélectionnez le groupe ou les groupes de fichiers en appuyant sur A, B, C ou E.
2. Avec l'ALPHA DIAL, sélectionnez le FICHIER à effacer dans oe groupe. Ceux-ci apparaissent sur l'afficheur dans l'ordre alphabétique lorsque vous tournez l'Alpha Dial.

Appuyez sur ENT dans la section EDIT pour effacer le fichier sélectionné, l'afficheur indique :



Réappuyez sur ENT, pour confirmer votre décision d'effacer ce fichier ou appuyez sur ESC si vous n'est pas sûr de ce que vous faites, l'effacement sera annulé.

INT.STYLES (Arrangements internes)

DESCRIPTION

INT. STYLES : La section rythmique du WS dispose de 5 groupes de sons échantillonnés numériquement. 64 instruments de percussion dynamiques permettent de créer les 32 STYLES INTERNES. Les STYLES INTERNES occupent les emplacements MIDI 96 (Bossa) à 127 (Country) dans la mémoire interne, et sont normalement constitués de 4 sections polyphoniques (A - B - C - D) + une section libre (E) qui peut servir en 'Temps Réel" pendant que l'arrangement fonctionne. Les 5 sections sont réparties de la manière suivante :

EXEMPLE DU STYLE DISCO



Chaque STYLE envoie automatiquement les 5 sons appropriés à la section correspondante (A, B, C, D, E), qui peuvent être choisis parmi les 128 voix disponibles. Un PRESET GLOBAL correspond à chaque STYLE, qui rappelle également les voix des sections laissées libres, si la fonction FULL GLOBAL est activée (voir CONTROLES SEQ.). Chaque STYLE comporte au maximum 6 PATTERNS (Motifs) : INTRO - FlLL - END - MAJOR - MINOR- 7ème.

STYLES / SPLIT : Le point de SPLIT (partage) du clavier, lorsque les STYLES INTERNES sont utilisés, est positionné sur B3. Il peut être positionné sur n'importe quelle autre note du clavier tant que les STYLES sont concernés (œ split est commun aux 32 STYLES).

RECONNAISSANCE D'ACCORD : La fonction INT. STYLES produit des accompagnements automatiques basés sur la reoonnaissanœ des accords joués. En fait, le jeu d'une note produira un accord MAJEUR. Tous les autres accords seront reconnus en jouant deux notes ou plus. L'accord reconnu sera utilisé comme base de Farrangement musical convenant le mieux au rythme choisi. Les accords reconnus sont les suivants : MAJEUR, MlNEUR,7ème MAJEUR,7ème MINEUR, 5ème AUGMENTÉ, DIMINUÉ, 7ème MINEUR BÉMOL 5, QUATRIEME, SEPTIEME (NEUVIEME).

Les accords majeurs sont reconnus en jouant une seule note. Les accords mineurs et septième sont reconnus en jouant deux notes ou plus. Les autres accords sont reconnus en jouant trois ou quatre notes. Les accords Majeur, mineur et septième génèrent trois sortes d'arrangements complètement différents, écrits pour s'enchaîner les uns avec les autres selon les règles et les statistiques de l'harmonie musicale. Tous les arrangements automatiques du WS activent également la "MÉMOIRE", permettant ainsi la mémorisation de la section d'accord du clavier.

PROCEDURE Pour choisir un STYLE INT.:

1. Appuyez sur INT. STYLES.
2. Appuyez sur une des 32 touches de STYLES INT.
3. Appuyez sur START/ STOP pour démarrer le STYLE choisi.

L'enchaînement des différents STYLES est Immédiat. Pour l'emploi des contrôles START/STOP, FILL IN, INTRO, END, et SYNC/CONTINUE, référez-vous au chapitre CONTRÔLES MANUELS.

LES 32 STYLES INTERNES

BOSSA BEGUINE JOROPO LATIN 1 8BEAT 16 BEAT FUNK ROCK DISCO FUSION BLUES DIXIE SWING WALTZ POLKA MARCH SAMBA CHA CHA SALSA LATIN2 SONG SOUL REGGAE HARD RAP HOUSE SLOW R. BAND 5/4 JAZZW TANGO COUNTRY

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

NOTE : Pour démarrer un rythme seul, reportez-vous aux points 2 et 3.

PROG. STYLES (Arrangements programmables)

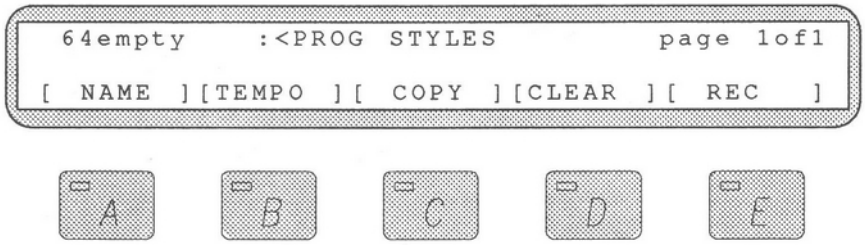
DESCRIPTION

PROG. STYLES : La section rythmique du WS dispose de 5 groupes de sons échantillonnés numériquement. Les 64 instruments de percussion dynamiques peuvent être utilisés pour programmer les 32 STYLES différents. Les STYLES PROGRAMMABLES occupent les emplacements MlDl 64 à 95 dans la mémoire inteme. Ils permettent la programmation complète des rythmes et des arrangements sur une longueur maximum de quatre mesures, avec l'assignation de PROGRAM CHANGE pour toutes les sections. Une autre caractéristique de cette fonction, est la possibilité de copier entièrement les STYLES INT. dans les STYLES PROG., permettant ainsi d'éventue||es modifications des STYLES INT. de façon à les adapter à vos besoins. Une mémoire GLOBAL est associée à chaque STYLE.

PROCEDURE *

Pour programmer un STYLE :

1. Appuyez sur PROG. STYLES.
2. Appuyez sur REC., l'afficheur indique :

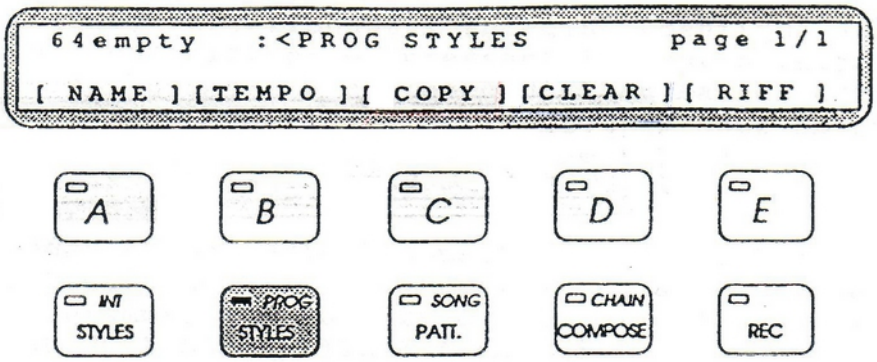


3. Sélectionnez la fonction nécessaire en appuyant sur la touche correspondant, A, B, C, D ou E.
4. Modifiez les paramètres concernés avec |'ALPHA DIAL.

A (NOM) : Permet d'écrire le nom du STYLE programmé.
B (TEMPO) : Permet de régler le TEMPO du STYLE choisi.
C (COPIER) : Pour copier les STYLES (INT./PROG.)
D (CLEAR) : Permet d'annuier complètement un STYLE.
E (REC) : Permet d'enregistrer la structure de base des STYLES à partir du clavier.

PROG. STYLES (WS2-II, WS400-II)

RECDRDING PROG. STYLES (Arrangements)

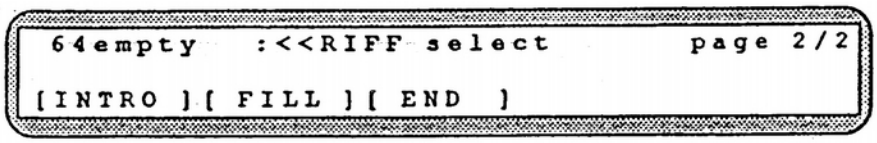


RECORDING PROG. STYLES- (Arrangements)

1. Presser PROG. STYLES
2. Prèšser REC. (Le display affichera la même chose que cí-dessus)
3. Presser E (RIFF.) (1e display changera pour afficher ce qui est indiqué ci-dessous)



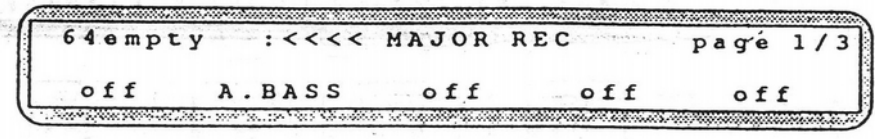
Pressez A, B, C ,pourêtre en mode MAJEUR, MINEUR ou 7ème ou tourner les pages jusqu a la page 2/2 en pressant PAGE + pour la sélection des modes INTRO, FILL ou END dans le display représenté cí-dessous



Le display affichera à présent le mode de sélection comme en haut de la page 20 et vous donnera le choix de procéder d'une manière sur 4 disponibles. * Voir PROGRAMMING MODES en page 24.



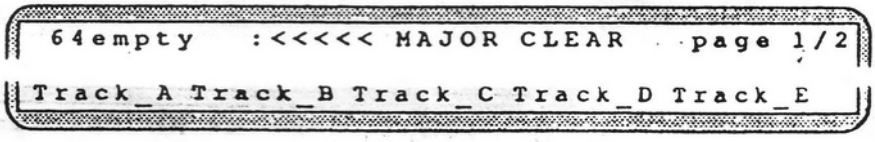
5. Presser le bouton E (REC.). Le display affichera la page 1/3 :



6. Presser le bouton de section (B dans cet exemple - BASS).
7. Presser START/STOP et enregistrer deux barres de basses (BASS).
8. Represser START/STOP pour arrêter/stoppper l'enregistrement. (Diverses autres opérations peuvent être effectuées à ce niveau ; voir_QUANTIZE, CLEAR et la nouvelle fonction ERASE dans les paragraphes qui suivent), Represser le bouton B (BASS) pour désactiver l'indicateur clignotant et arrêter cette section.
N.B.-_Pour enregistrer les autres sections (C et D), procéder comme indiqué à partir du point 6.
QUANTISATION DES ENREGISTREMENTS › (=TRACKS) Après enregistrement d'un enregistrement, il est possible de régler parfaitement le temps au moyen de la fonction QUANTIZE, Procéder comme suit après avoir pressê START/STOP sous le point 8 çí-dessus :
1- presser_PAGE + pour parvenír à la page 2/3. L'affichage changera pour indiquer :



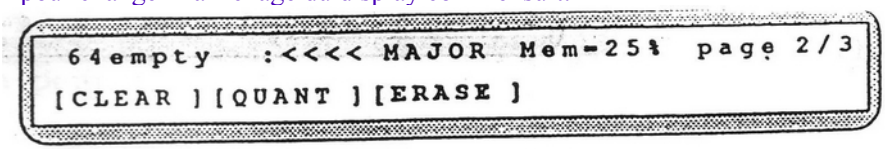
L'affichage indiquera 3 fonctions, C'est à dire CLEAR, QUANTIZE et la nouvelle fonction ERASE à utiliser avec des enregistrements simples.
2. Presser B (QUANT).
3. À présent, sélectionner l'enregistrement que vous venez juste d'enregistrer en pressant le bouton relatif (l'enregistrement B correspondant au basses dans ce cas).
4. Tourner le disque de sélection (DIAL) pour obtenir la valeur quantize requise (normalement 16).
5. Presser ENT à deux reprises.
6. Presser ESC.
Procéder comme indiqué à partir du point 6 dans la procédure RECORDING PROG. STYLES.(=enregistrement des styles de programmes) en page 20 ou du point 4 dans la procédure RECORDING A SONG PATTERN (eenregistrement d'un modèle de chanson) (voir SONG PATTERN) lorsque vous voulez enregistrer d'autres tracks, ou presser REC si vous avez terminé 1'enregistrement.
CLEAR (Effacement/Annulation)
Avec la fonction CLEAR, il est possible d'annuler un track individuel. Après avoir pressé START/STOP sous point 8 de la procédure RECORDING PROG. STYLES :
1. Presser PAGE+. L'affichage changera pour indiquer celui précédent.
2. Presser A (CLEAR). L'affichage changera pour indiquer ce qui est représenté ci-dessous :



3. Sélectionner le track qui devant être effacé (par exemple le TRACK B, correspondant dans cet exemple au track de basse) en pressant le bouton B. (Les tracks Common et Tempo sont en page 2/2 de ce menu - presser PAGE + pour obtenir 1'affichage ci-dessous).



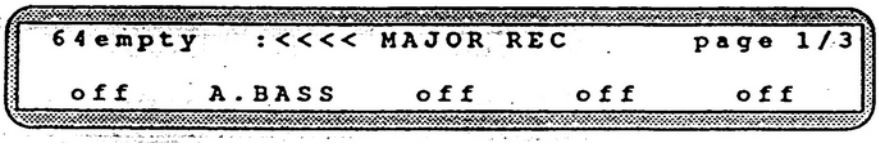
4. Presser ENT ã deux_reprises.
5. Presser ESC.
Allez au point 6, cRECORDING PROG. STYLES en page 20 sivous voulez enregistrer d'autres tracks, ou pressez REC lorsque vous ávez termïné 1'enregístrement.
ERASE (=Effacement)
Cette fonction vous permet d'annuler un cas individuel sur un track enregistré ou toute une 1igne de cas. Après avoir enregistré un track, il est possíble d'annuler toute faute aprês avoir pressé START/STOP sous le point 8 dans la procédure RECORDING PROG. STYLES:
1. Presser PAGE + pour changer 1'affichage du display comme suit:



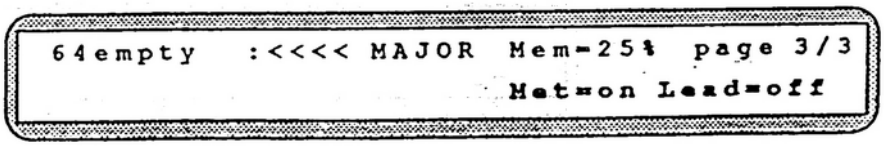
2. Presser le bouton C (ERASE). L'affichage changera pour indiquer :



3. Sélectionner la section devant être corrigée (par exemple B) en pressant le bouton correspondant qui commencera à clignoter avec le nom de la voix (Voice) dans cette section (voir display sous point 2).
4. Presser START/STOP pour écouter l'enregístrement (track).
5. Appuyer sur la touche correspondant à l'ínstrument de percussion ou à la note devant être effacé(e) sur les battements exacts pour annuler des points individuels ou garder la touche appuyée pour effacer toute une ligne de points.
6. Presser START/STOP pour arrêter le playback (repassement de l'enregistrement).
METRONOME et LEAD
Les fonctíons METRONOME et LEAD sont accessibles à partir de la page 3/3 ; pour les obtenír, presser page + à deux reprises lorsqúue le display utí1isé pour l'affichage de l'enregístrement des pistes montre :



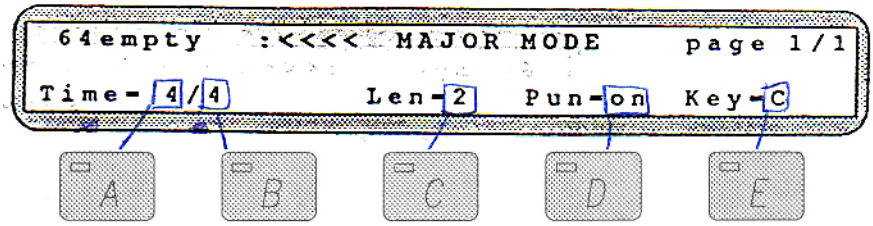
1; Presser_pàge + à deux reprises pour appeler la Page 3/3 comme ci-dessous :



2. Les deux fonctions peuvent maintenant être sélectionnées et activées ou arrêtées en pressant les boutons y relatifs, c'est â dire D et E. Lorsque la fonction METRONOME est enclenchée (“on“), vous entendrez le métronome lorsque vous commencerez 1'enregistrement.
L'activatíon de LEAD fournira un “COUNT IN" (= faire entrer en ligne de compte) sur une barre au début de 1'enregístrement.
* PROGRAMMING MODES (= modes de programmation) Un STYLE peut être programmé en mode MAJEUR, MINEUR, 7è, INTRO, FILL, END par sélection selon souhait.
Pour programmer un STYLE il est nécessaire d'utiliser au-moins les modes MAJOR, INTRO, FILL, END.
MODE
Si vous voulez changer le temps (TIME) (4/4), le nombre de barres (2), activer le punch ou changer la KEY (= clé), il faut utiliser la fonction MODE quí peut être sélectionnée au point 5 de 1a procédure RECORDING PROG. STYLES en page 20. Le display affichera ce qui suit :

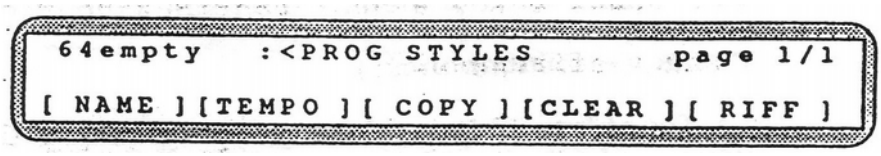


1- Presser A (M0DE). Le display changera pour afficher :



2. Sélectíonner la fonction requise en pressant le bouton y relatif (A-B-C-D-E).
3. Changer le paramètre en tournant le disque de sélection (DIAL).
4. Presser ESC.

ATTENTION! Si vous voulez modifier le temps (TIME) et la1ongueur (LENGTH) (Len) du STYLE, il est nécessaire d'annuler la totalité du STYLE choisi, au moyen de la fonction CLEAR que 1'on trouve dans le display.ci-dessous :



1. Presser D (CLEAR).
2. Presser ENT à deux reprises.
3. Presser ESC.
4. Recommencer la programmation du PROG. STYLE à partir du point 3 dans RECORDING STYLES en page 19.

COPY (=Copie)

Cette fonction permet de copier un modèle d'INTRO, de FILL, d'END, d'une MAJEURE, MINEURE ou 7è d'un style (64 - 127) à un autre,(64-95).

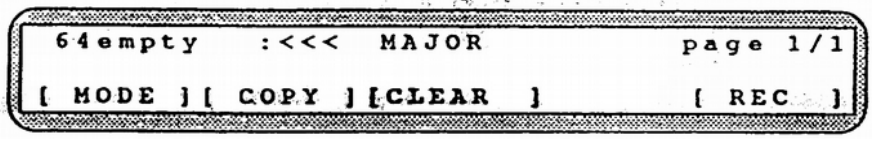
1. Presser le bouton B pour obtenir le premier display en page 24 et ceci changera pour afficher un display semblable au suivant :



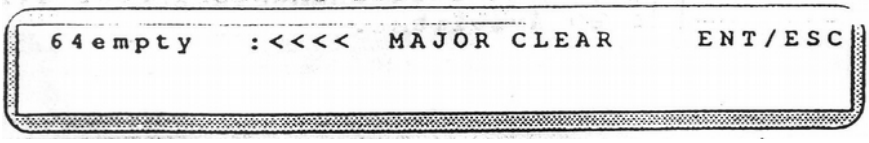
Dans le cas présent, le display indique que vous allez copier l'INTRO du style ROCK 103 vers le style FUNCK 2.
Presser le bouton B. Le nom du STYLE à partir duquel vous copíerez clignotera dans le display en affichant que ceci peut être sélectionné. Sélectionnez en tournant le disque de sélection (DIAL).
3. Presser le bouton C. Le modèle destiné ã être copié peut ã présent être choisiäep tournant le disque de sélection (DIAL). Ceci c1ignotera dans le display, au-dessus du bouton C.
4. Presser l'un des boutons de RYTHME pour sélectionner le style dans lequel vous voulez copier le modèle. Le style choisi sera affiché dans le display au-dessus du bouton E.
5. Presser ENT à deux reprises pour mémoriser la copie.

CLEAR (=effacement)

La fonction CLEAR, dans cette phase de la programmation, vous permet d'effacer dans l'enregistrement le mode choisi au point 4 de la procédure RECORDING FROG. STYLES.



1. Lorsque le display affiche ce quí est índiquê ci-dessus, presser le bouton C pour appeler le display suivant :



Une fois effacé (appuyé deux fois sur ENT), on peut effectuer un changement sur le MODE du TIME, du LEN, du PUNCH et du KEY, indépendamment des autres (MINOR, 7th, INTRO, FILL, END).

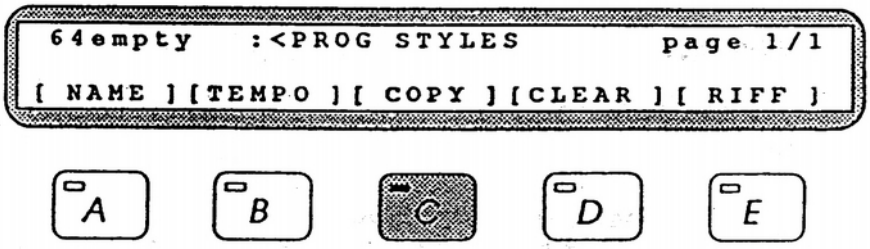
Par exemple, on peut programmer :

* le MAJOR en 4/4, len = 2, key = C ; * le MINOR en 2/4, len = 4, key = A ; * Le 7th en 2/2, len = 1, key = G ;
* l'INTRO en 4/4, len = 8, key = C ; * le FILL en 3/4, len = 1, key = D ; * l'END en 16/8, len = 4, key = F ; etc.

2. Presser ENT dans la section EDIT pour annuler le mode indiqué sur la ligne supérieure du display.
COPY (COMPLETE STYLE) (= Copie du style complet) Pour copier les STYLES, suivez la procédure suivante
1. Presser PROG. STYLE.



2. Presser REC pour appeler le display suivant :



3. Presser le bouton C.
4. Tourner le disque de sélection (DIAL) pour choisir le STYLE qui doit être copié (de 64 à 127)
5. Presser l'une des 32 touches de RYTHME pour choisir le nombre dans lequel le PROG. STYLE devra être copié (de 64 à 95).
6. Presser ENT deux reprises dans la section EDIT.
7. Presser ENT à deux reprises pour quitter la fonction.

Sur les INT. STYLES et les PROG. STYLES, on peut programmer 2 instruments pour le "solo" qui ne sont pas dans le panneau de sélection rapide des 30 voix * de la manière suivante :

96	BOSSA	GLOBAL	96	BOSSA
DRUMS	A. BASS	JAZZGTR	STRINGS	FLUTE

° A	° B	° C	° D	° E

1. Sur la dernière section, sélectionner un instrument, qui n'est pas sur le panneau de sélection rapide, au moyen de l'ALPHA DIAL :

96	BOSSA	GLOBAL	96	BOSSA
DRUMS	A. BASS	JAZZGTR	STRINGS	ACCORD

Appuyer 2 fois sur ENT.
2. En ayant soin, parmi les autres sections, de choisir un instrument présent sur le panneau de sélection rapide, y entrer, après sélection, le 2ème instrument sélectionné par l'ALPHA DIAL :

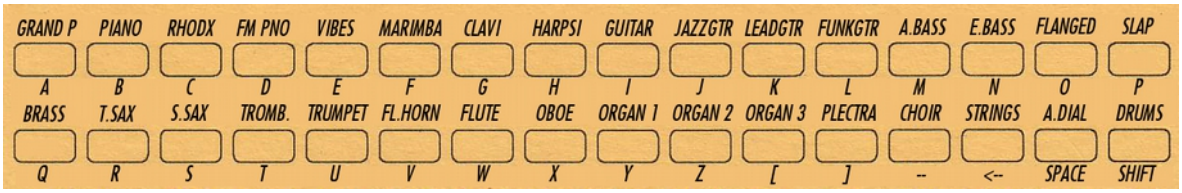
96	BOSSA	GLOBAL	96	BOSSA
DRUMS	A. BASS	JAZZGTR	STRINGS	ACCORD

96	BOSSA	GLOBAL	96	BOSSA
DRUMS	A. BASS	JAZZGTR	HAWAY	ACCORD

3. Entrer à nouveau, dans la section considérée, l'instrument qui était déjà dans le panneau rapide et présent dans le style :

96	BOSSA	GLOBAL	96	BOSSA
DRUMS	A. BASS	JAZZGTR	STRINGS	ACCORD

4. Le rythme lancé, vous avez la possibilité de démarrer avec un instrument présent sur le panneau de commande (FLÛTE, SAX...), ou l'ALPHA DIAL, qui sélectionne le 2ème instrument, ou le bouton de style.
* Voici le panneau de sélection rapide des voix :



Il y a bien 30 voix, l'A. DIAL et les DRUMS.

SONG PATTERN (Morceau - Motif)

DESCRIPTION

SONG PATT : (Morceaux) Grâce à cette fonction, il est possible de programmer jusqu'à 32 morceaux entiers (rythmes, basse, accompagnement, etc.), utilisant les cinq sections (A - B - C - D - E) du WS. La durée du morceau peut aller de 1 à 99 mesures, ou compter un nombre infini de mesures, permettant ainsi les configurations les plus sophistiquées.

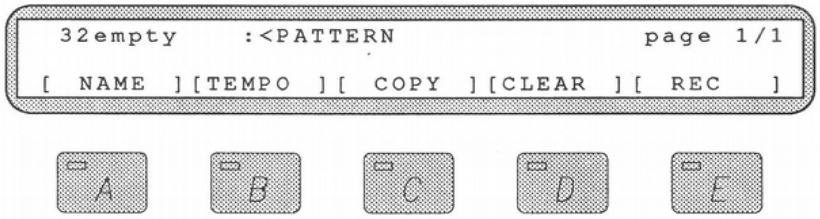
Les SONG PATTERNS occupent les emplacements MIDI 32 à 64 dans la mémoire interne.

SONG PATTERNS permet l'utilisation des fonctions les plus importantes du séquenceur, telles que COPIER, ANNULER, NOMMER, TEMPO, QUANTISER, PUNCH IN AUTO.

PROCEDURE Pour programmer un PATTERN :

1. Appuyez sur SONG PATT.
2. Appuyez sur REC., l'afficheur indique :

NOTE 1 : On passe d'une section à |'autre en appuyant sur ESC.



3. Sélectionnez la fonction nécessaire en appuyant sur la touche correspondante, A, B, C, D ou E.
4. Modifiez les paramètres concernés avec l'ALPHA DIAL. A (NOM) : Permet d'écrire le nom du PATTERN (motif) programmé. Procédez comme pour les autres fonctions du WS où il est nécessaire de donner un nom.

B (TEMPO) : Permet de régler le TEMPO du PATTERN.

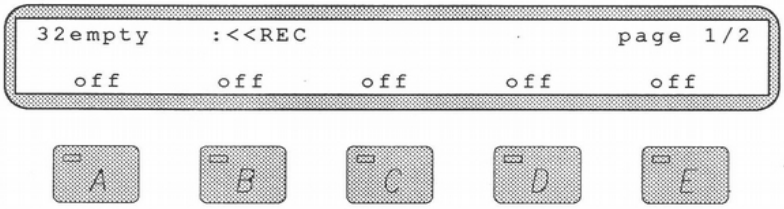
C (COPIER): Pour copier les PATTERNS entre eux (32 / 63)

D (CLEAR) : Permet d'annuler complètement un PATTERN.

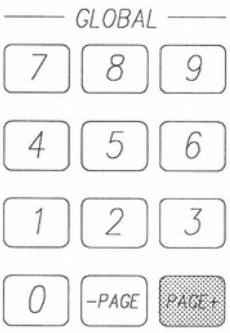
E (REC) : Permet d'enregistrer et d'obtenir l'accès à la page contenant les contrôles servant à l'utilisation des pistes.

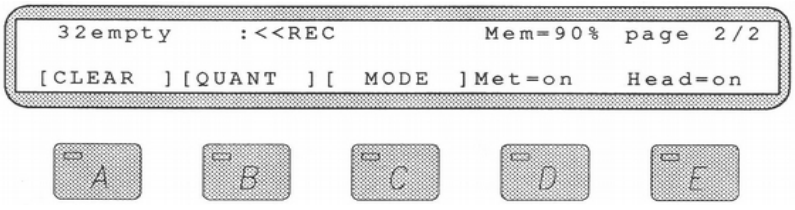
REC. (RECORD - ENREGISTREMENT)

Appuyez sur la touche E, correspondant à REC (voir l'affichage de la page précédente), pour accéder à la page 1 sur 2 du menu REC, concernant l'ENREGISTREMENT :



Grâce à cet afiichage et aux 5 touches A, B, C, D et E, vous pourrez activer ou désactiver les 5 sections polyphoniques. Appuyez sur PAGE + dans la section GLOBAL pour obtenir la page 2 du menu :





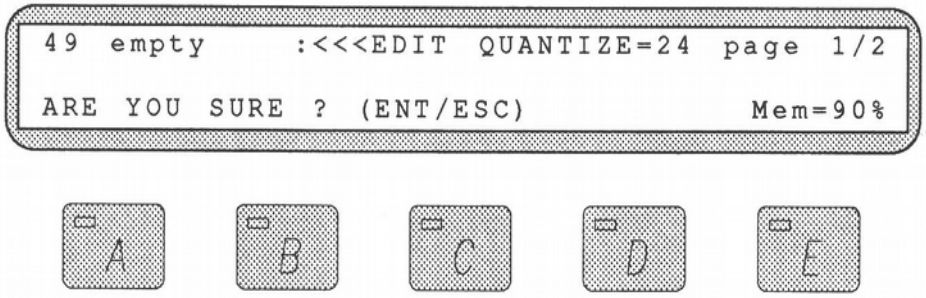
CLEAR (ANNULER)
Permet d'annuler A, B, C, D, E, COMMON CHORDS (Accords) (Seconde page).
PROCEDURE
1. L'afficheur étant comme ci-dessus, appuyez sur CLEAR et choisir la piste à effacer, en appuyant sur la touche correspondant A, B, C, D ou E.
2. Appuyez sur ENT; l'afficheur indique le message suivant :



3. Réappuyez sur ENT pour effacer la piste choisie ou sur ESC. pour quitter |'operation d'effacement.
QUANTIZE (QUANTISER)
Cette fonction permet de quantiser respectivement les pistes A, B, C, D et E. En effet, la fonction QUANTIZE ajuste tous les éléments musicaux (même s'ils ont été enregistrés de façon incorrecte) selon la division temporelle choisie, et les place automatiquement sur le temps.

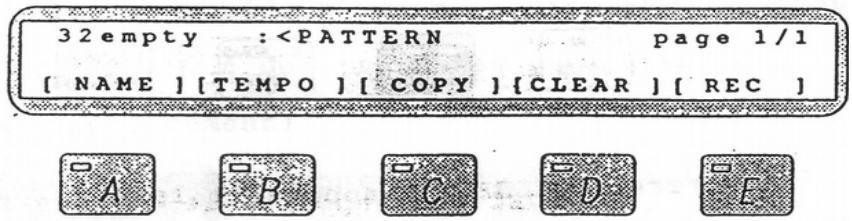
NOTE : En sélectionnant la seconde page du menu QUANTIZE, il est possible de régler la quantisation pour les pistes COMMON / CHORDS. La quantisation des pistes COMMON et CHORDS est utilisée à un niveau d'utilisation plus complexe et n'est pas absolument nécessaire lors de l'enregistrement de ces pistes. Cependant, la même procédure peut être utilisée pour les pistes A, B, C, D et E.

PROCEDURE
1. L'afficheur indiquant la page 2 sur 2, appuyez sur QUANTIZE puis sélectionnez le type de quantisation nécessaire avec l'ALPHA DIAL.
2. Sélectionnez la piste voulue en appuyant sur A, B, C, D ou E.
3. Appuyez sur ENT ; l'afficheur indique alors :



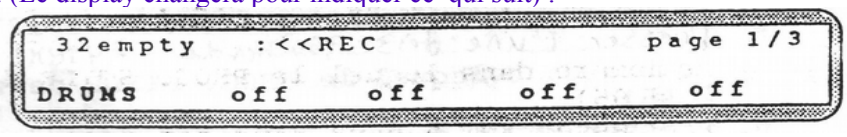
4. Réappuyez sur ENT pourquantiser la piste choisie ou sur ESC. pour quitter l'opération de quantisation.
MODE
Permet d'établir le mode opératoire des éléments enregistrés :
TIME (TEMPS) : Contrôle la division temporelle (battement).
LEN : Contrôle la longueur du PATFERN (de 01 à 99 mesures) ou infinie (indiqué par le symbole correspondant).
PUN Grâce à la fonction PUNCH, il est possible d'insérer une modification pendant la programmation du PATTERN. Cette fonction permet une correction immédiate d'une piste contenant des erreurs, en commençant au point exact où l'enregistrement est activé.
PROCEDURE
Pour activer la fonction PUNCH :
1. Appuyer sur REC.
2. Appuyez sur la touche E, correspondant à la section REC. (visible sur l'afficheur).
3. Appuyez sur PAGE +.
4. Appuyez sur la touche C, correspondant à la section MODE (visible sur l'afficheur).
5. Placez le curseur sur PUN, en appuyant sur la touche D.
6. Tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que “on” apparaisse sur l'afficheur.
MET : En activant cette fonction (“on” sur l'afficheur), vous disposez d`un métronome.
COMMENT ACTIVER LE MÉTRONOME
1. Appuyez sur la touche D correspondant à MET, sur la ligne inférieure de l'afficheur.
2. Tournez l'ALPHA DIAL jusqu'à ce que “on” apparaisse sur l'afficheur.
MEM : Indique la quantité de MÉMOIRE disponible dans le WS.

SONG PATTERN (WS2-II, WS400-II)

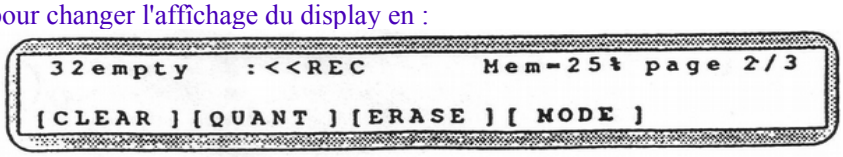


SONG PATTERN (=modèle de chanson) RECORDING SONG PATTERN (enregistrement de modèle de chansons)

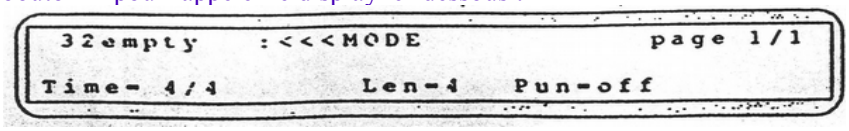
1. Presser SONG PATTERN.
2. Presser REC. (le display affichera ce qui est indique plus haut)
3. Presser E (REC). (Le display changera pour indiquer ce qui suit) :



4. Presser A (DRUM) pour activer cette section et choisir DRUMS lorsque nécessaire. Si vous voulez changer le temps (TIME) ou la longueur (LENGTH) (nombre de barres), faites le à ce stade en pressant PAGE + dans`1a section GLOBAL pour changer l'affichage du display en :



MODE : Presser le bouton D pour rappeler le display ci-dessous :



Presser maintenant les boutons A ou C pour changer respectivement les valeurs temps (TIME) et longueur (LENGTH) au moyen du disque de sélection (DIAL). La fonction PUNCH peut également être activée et désactivée tout en étant dans ce display, en pressant le bouton D et en tournant le disque de sélection (DIAL) vers le mode approprié. Lorsque le display affiche ce qui est indiqué au-dessus, les fonctions METRONOME et LEAD peuvent être sélectionnées si on le désire en pressant d'abord ESC puis PAGE + â deux reprises pour obtenir l'affichage suivant :



Ces deux fonctions sont exactement comme dans le PROG. STYLES et peuvent être sélectionnées et activées en pressant les boutons relatifs (D - E). A ce stade, presser PAGE + pour retourner au display d'enregistrement au point-3 en page 27.

5. Presser START/STOP, puis enregistrer les DRUMS en utilisant les instruments de percussion sur le clavier.
6. RepresserqSTART/STOB pour arrêter l'enregistrement.
7. Presser le bouton A pour désactiver la section A (la led s'arrête de clignoter).

Pour enregistrer_les autres sections (B-C-D-E), procéder à partir du point 4 selon la procédure ci-dessus.

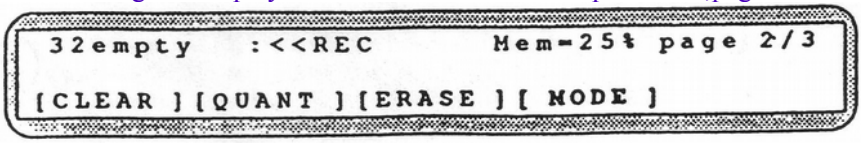
N.B.-Les indicateurs led des boutons (À-B-C-D-E) ont trois fonctions (ON, OFF et CLIGNOTEMENT) :

Led on = la section peut être écoutée (déjà enregistrée).
Led off = section désactivée.
Led clignotante = section prête à être enregistrée.

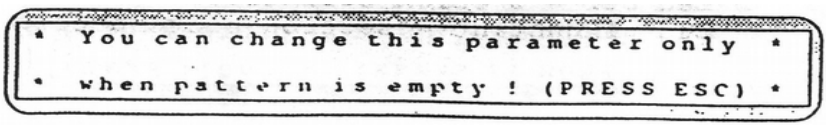
Les différents modes peuvent être sélectionnés en pressant les boutons de section contínuellement.

QUANTIZE (Bouton B) (= quantification)

Se référer à :PROG. STYLES pour l'exp1ication de cette fonction qui peut être programmée en pressant le bouton B (QUANTIZE) avec l'affichage du display ci-dessous comme sous le point 4 en;page 28 :

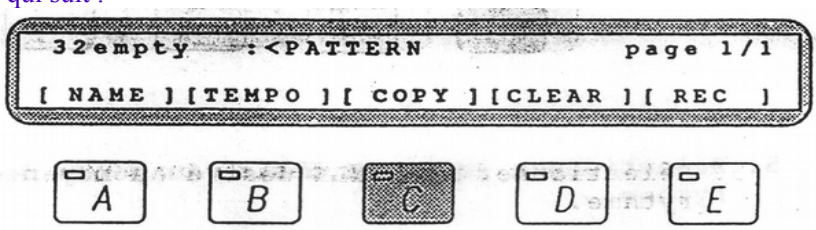


CLEAR - TRACKS INDIVIDUELS (Bouton A)
Se référer à PROG. STYLES (page 21) pour l'explication de cette fonction qui peut être programmée en pressant le bouton A“(CLEAR) avec affichage du display ci-dessus.
ERASE (Bouton C) (= effacement)
Cette fonction est identique à celle que l'on rencontre sous PROG. STYLES. Pour expliçation, se référer à la procédure en page 22.
IMPORTANT !!! POUR EFEACER UN MODÈLE DE CHANSON
I1“est préférable dé programmer les MODELES DE CHANSON (SONG PATTERNS) sur les pistes de mémoire libres. Néanmoins, les pistes n° 33 - 34 - 37 - 38 - 39 et 40 occupées par les modèles de démonstration, peuvent être annulées comme décrit ci-dessous :
N,B. Sí le display suivant est affiché, effacez (CLEAR) complètement le modèle (PATTERN) comme exp1íqué en page 31.



1. Presser ESC à trois reprises,
2. Presser le bouton D (CLEAR),
3. Presser ENT à deux reprises,
4. Presser ESC,
5. Commencer l'enregistrement à partir du point 3 en page 28 (RECORDING A SONG PATTERN).

N.B. : Les valeurs MODE (Tempo, 4/4, etc. et la longueur LENGTH en barres) peuvent uniquement être mises en place avant de commencer l'enregistrement des tracks A, B, C, D, E.
FONCTION COPIE DES MODÈLES DE CHANSON :
Le display affiche ce qui suit :



1. Presser C.
2. Tourner le disque de sélection (DIAL) pour sélectionner le numéro du modèle de chanson (SONG PATTERN) que vous voulez copier (de 32 à 63).
3. Presser l'un des 32 boutons de rythme (RHYTHM) pour sélectionner le numéro dans lequel le SONG PATTERN sera copié (de 32 à 63).
4. Presser ENT à deux_reprises.
5. Presser ESC à deux reprises pour quitter la fonction COPY.

SONG STYLE (=Style de chanson)
Comment enregistrer une phrase musicale en utilísant les arrangements automatíques.
1. Presser REC.
2. Presser E (REC) La led du bouton_REC clignotera.
3. Presser l'un des 32 rythmes (RHYTMS) par exemple 32-Bossa) à l'exception des nombres suivants : 33, 34, 37. 38, 39 et 40 si vous voulez garder intact les enregistrements de démonstratíon (DEMO SONGS). Pour annuler les enregistrements de démonstration, voir paragraphe TO CLEAR A SONG PATTEPN à la page 29 de ce supplément et pour leur réinstallation, voir page 5/5 de la section STATUS du manuel principal. Cette Procédure est nécessaire afin d'établir dans quelle position la phrase sera mémorisée.
4. Presser INT. STYLES



5. Sélectionner le STYLE désiré au moyen des 32 boutons de rythme :



6. Presser COM. CHORDS (la led clignotera).
7. Presser le bouton E relatif à la section melodique et la led clignotera.
8. Presser START/STOP ou INTRO/END pour commencer 1'enregístrement de la phrase.

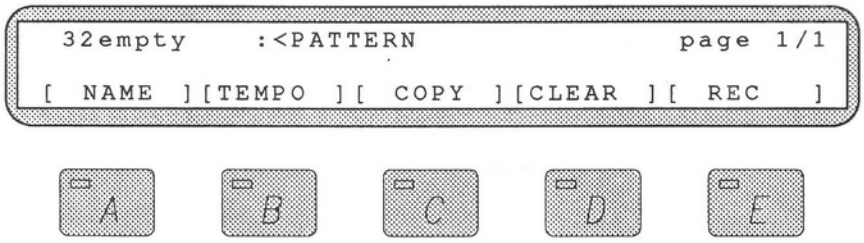
NOTE 1: Lorsque la fonction “LOOP” (boucle) est réglée sur OO, le mot “NULL” figurera sur l'afficheur à la place de "PART”. Ceci indique que le PATTERN n'a pas été assigné à l'une des 32 PARTIES. Dans ce cas, bien que le pattern ne soit pas joué, les paramètres resteront en mémoire.
NOTE 2 : Pour donner un NOM à la composition, utilisez les 32 touches correspondant aux lettres de l'alphabet.
NOTE3: A la livraison, la fonction JUKEBOX du WS contient une DEMO complète.

CHAIN COMPOSE (Chaînage)

DESCRIPTION
CHAIN COMPOSE : Cette fonction permet d'enchaîner des PATTERNS (Motifs) pour créer des SONGS (Morceaux), 4 au maximum; de façon à former un programme musical complet. Les morceaux ainsi programmés peuvent être rappelés les uns à la suite des autres grâce à la fonction JUKEBOX.
PROCEDURE
Pour enchaîner des PATTERNS (motifs) :
1. Appuyez sur CHAIN COMPOSE.
2. Sélectionnez l'une des quatre touches A, B, C, ou D correspondant à l'un des 4 SONGS disponibles.
3. Appuyez sur REC.
4. Sélectionnez le PATTERN voulu, avec les 32 boutons de rythme, dont le numéro doit être compris entre 32 et 63.
5. Appuyez sur ENT.
6. Programmez maintenant le nombre de fois que le PATTEFIN devra être lu (boucle), avec |'ALPHA DIAL (de 01 à 99 MAX.)
7. Appuyez sur PAGE + (choix des 32 parties); “PART 2” apparaîtra sur l'afficheur, pour indiquer que vous êtes dans la seconde partie, puis reprenez les points 3, 4, 5 ci-dessus.
8. Appuyez sur ESC, puis démarrer votre composition en appuyant sur START/STOP.
Pour rappeler des SONGS à la suite :
1. Appuyez sur CHAIN COMPOSE.
2. Appuyez sur JUKEBOX.
3. Appuyez sur START/STOP.

REC (Record - Enregistrement)

DESCRIPTION
REC. (RECORD) : Cette fonction active l'enregistrement des fonctions suivantes : PROG. STYLE, SONG PATT., CHAIN COMPOSE, TRACK TEMPO, COMM. CHORDS.
PROCEDURE (SONG PATT.) Appuyez sur REC. active automatiquement la fonction SONG PATTERN et affiche l'écran suivant :



Si vous voulez démarrer immédiatement l'enregistrement :
1. Appuyez sur REC. (Comme mentionné ci-dessus).
2. Appuyez sur la touche E, correspondant à REC sur l'afiicheur.
3. Sélectionnez une ou plusieurs sections en appuyant sur les boutons de A à E (appuyez deux fois sur la touche pour activer la section dans le mode REOORD).
4. Appuyez sur START/STOP et commencer à jouer en même temps sur Ie WS.
NB. - Les voyants des cinq boutons A, B, C, D et E possèdent trois modes de fonctionnement :
1. ALLUMÉ : Lorsque le voyant est allumé, la section enregistrée est en mode LECTURE.
2. ÉTEINT : Lorsque le voyant est éteint, la section enregistrée ne peut être jouée puisqu'elle n'est pas activée.
3. CLIGNOTANT : Lorsque le voyant clignote, la section est activée en mode RECORD.
COMMENT MODIFIER LE TEMPO DE CHAQUE STYLE Chaque STYLE INTERNE est associé à un TEMPO approprié. Pour modifier le TEMPO programmé de chaque STYLE :
1. Appuyez sur INT. STYLES.
2. Appuyez sur REC.
3. Sélectionnez le STYLE INT. voulu.
4. Réglez le TEMPO avec l'ALPHA DIAL.
5. Réappuyez sur REC., ou sur ESC.
La fonction TEMPO est automatiquement mémorisée.

COMMANDES DU SÉQUENCEUR

DESCRIPTION

Grâce aux quatre contrôles PLAY TRACK, TRACK TEMPO, FULL GLOBAL et COMM. CHORDS, plusieurs fonctions sont disponibles pour simplifier l'empIoi du WS. Lorsque l'instrument est allumé, ces quatre contrôles sont automatiquement sélectionnés.

PLAY TRACK (LECTURE D'UNE PISTE) : PLAY TRACK = OFF: Les pistes sélectionnées sont activées. PLAY TRACK = ON : Les pistes seront automatiquement rappelées pour chaque STYLE ou PATTERN sélectionné.

TRACK TEMPO (TEMPO DE LA PISTE) : Grâce à cette fonction, vous pourrez programmer un TEMPO différent pour chaque partie musicale.

FULL GLOBAL (TOUS LES GLOBAL): FULL GLOBAL = OFF : Les GLOBAL opèrent seulement sur les sections assignées au Séquenceur (INT. STYLES, PROG. STYLES, SONG PATT. et CHAIN COMPOSE). FULL GLOBAL = ON : Les GLOBAL sélectionnés fonctionnent sur toutes les sections, et mémorisent aussi les timbres à la main droite.

COMM. CHORDS : La fonction COMM. CHORDS permet d'enregistrer des accords, joués sur la partie du clavier dédiée aux arrangements. Cette fonction peut seulement être utilisée avec les SONG STYLES. COMM CHORD est une piste spéciale qui enregistre et transmet toutes les informations concemant le CANAL MIDI COMMUN : INTRO - FILL - END - STYLE SELECT - NOTE COMMON.

PROGRAMMATION DU TEMPO DE PISTE

POUR PROGRAMMER LE TEMPO DE PISTE DES STYLES PROG:

1. Appuyez sur PROG. STYLES.
2. Appuyez sur REC.
3. Appuyez sur la touche B, correspondant au TEMPO (visible sur l'afficheur).
4. Sélectionnez le PROG. STYLE voulu.
5. Réglez le TEMPO avec I'ALPHA DIAL.
6. Appuyez deux fois sur ESC. dans la section EDIT. Le TEMPO sera automatiquement mémorisé.

POUR PROGRAMMER LE TEMPO DE PISTE DES SONG PATT:

1. Appuyez sur SONG PATT.
2. Reportez-vous aux points 2 - 3 - 4 - 5 - 6 de la procédure PROG.STYLES, à la page précédente.

POUR PROGRAMMER LE TEMPO DE PISTE DES STYLES INT:

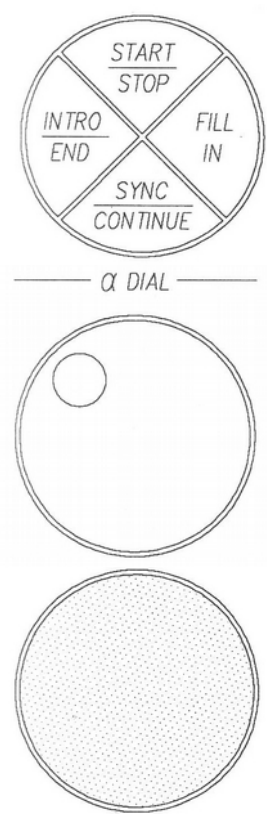
1. Appuyez sur INT. STYLES.
2. Reportez-vous aux points 2 - 3 - 4 - 5 - 6 de la procédure PROG. STYLES, à la page précédente.

POUR PROGRAMMER LE TEMPO DE PISTE DES COMMON CHORDS:

1. Appuyez sur SONG PATT.
2. Appuyez sur REC.
3. Appuyez sur la touche E, correspondant à la section REC. (visible sur l'afficheur).
4. Sélectionnez le INT. STYLE voulu.
5. Choisissez le STYLE désiré.
6. Appuyez sur COMM. CHORDS (Jusqu'à ce que le clignotement s'arrête).
7. Commencez l'enregistrement des accords en jouant sur la partie du clavier programmée pour reconnaître les accords, puis appuyez sur START/STOP.
8. Réappuyez sur START/STOP immédiatement après avoir terminé l'enregistrement des accords.
9. Appuyez sur REC. pour désactiver la piste CHORDS du mode RECORD.

NOTE 1 : La programmation des accords peut être effectuée sur Ie pédalier optionnel, en suivant la procédure ci-contre (voir le chapitre SPLITS, NOTE 3).

NOTE 2 : Toutes les notes jouées sur Ia piste COMMON CHORDS peuvent être transmises via MIDI à un appareil externe, sur le CANAL MIDI COMMUN (1 - 16).



NOTE 1 : Grâce au contrôle sphérique de PITCH/MODULATION, il est possible de contrôler les fonctions SLOW/FAST de l'effet ROTARY (voir ROTARY dans le chapitre EFF.1).

NOTE 2 : Pour activer les deux vitesses SLOW/FAST (Lent/Rapide) de l'effet ROTARY, déplacez la boule PITCH/MODULATION vers le haut ou vers le bas dans la direction du mot MODULATION figurant sur le schéma ci-contre.

NOTE 3 : Déplacez la boule PITCH/MODULATION dans la direction correcte pendant le jeu.

CONTRÔLES MANUELS

DESCRIPTION

START/STOP: Un premier appui sur cette touche démarre un STYLE. Un second appui l'arrête.

FILL IN: L'appui sur cette touche pendant qu'un STYLE joue, déclenche un "Break" de batterie très caractéristique.

SYNC/CONTINUE: L'appui sur SYNC/CONTINUE arrête le jeu d'un STYLE, jusqu'à ce que vous appuyiez sur une touche de la section d'arrangements automatiques du clavier, alors le jeu reprendra à l'endroit exact où il s'était arrêté.

INTRO/END: Un premier appui sur cette touche déclenche une introduction musicale dans le style choisi. Un appui en cours de jeu déclenche une fin (END) qui terminera le morceau. Les fonctions INTRO/END sont entièrement programmables.

ALPHA DIAL: L'ALPHA DIAL permet de contrôler toutes les fonctions de l'instrument. Avec ce contrôle rotatif, vous pourrez rapidement sélectionner les nombreux paramètres disponibles.

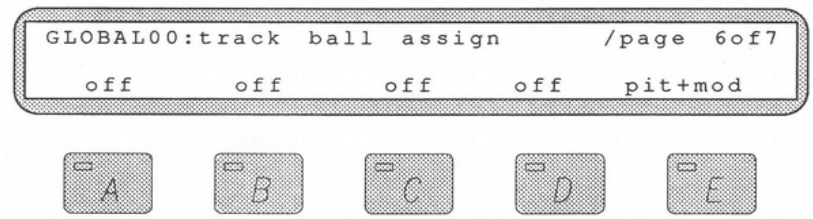
PITCH/MODULATION: Le WS est équipé d'un contrôle sphérique de PITCH/MODULATION, situé à l'extrême gauche du clavier. Ce contrôle vous permet d'ajouter des effets de GLISSENDO (PITCH)Iet de VIBRATO (MODULATION) aux voix, sur chacune des sections. Les effets de PITCH et de MODULATION peuvent être programmés de 4 manières différentes dans les 5 sections:

1. OFF : La section utilisée n'est pas affectée par les effets de PITCH/MODULATION.
2. PITCH :La section utilisée est affectée par*l'effet de PITCH.
3. MOD : La section utilisée est affectée par l'eifet de MODULATION.
4. PIT+MOD : La section utilisée est affectée par les deux effets de PITCH et de MODULATION.

PROCEDURE

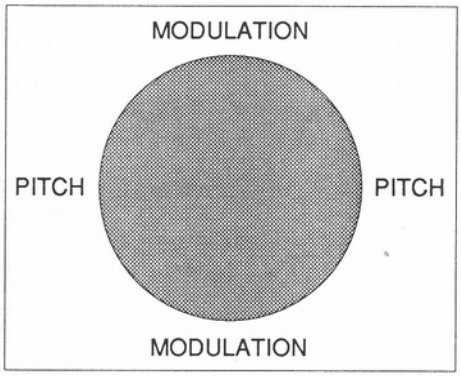
Pour obtenir un effet des PITCH/MODULATION :

1. Appuyez sur GLOBAL dans la section EDIT.
2. Appuyez sur PAGE + pour accéder à la page 6 sur 7



3. Activez la section choisie en appuyant sur la touche correspondante (A, B, C, D ou E). La section doit clignoter dans l'afficheur.
4. Sélectionnez un des quatre modes disponibles (off, pitch, mod, pit+mod), en tournant l'ALPHA DIAL.

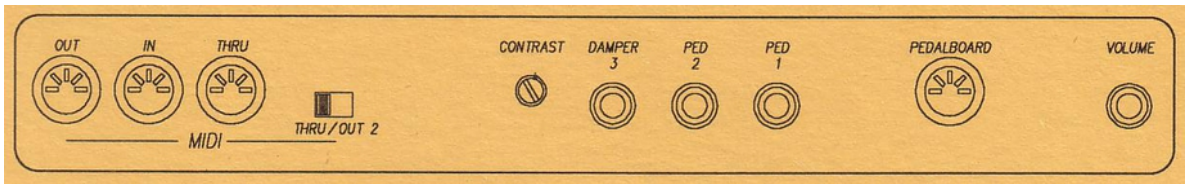
COMMENT UTILISER LE CONTROLE SPHÉRIQUE DE PITCH/MODULATION

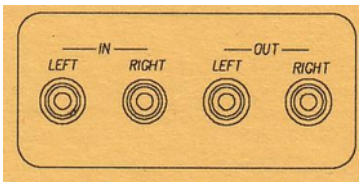


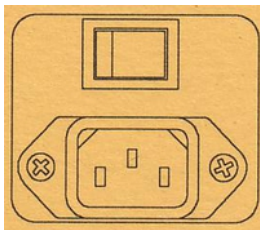
COMMENT SAUVEGARDER

1. Appuyez sur ENT dans la section EDIT.
2. Sélectionnez le numéro de GLOBAL désiré avec l'ALPHA DIAL
3. Réappuyez sur ENT.

IN/OUT (Entrées/Sorties)







DESCRIPTION.
Différents accessoires externes, permettant de commander de nombreuses fonctions peuvent être branchés dans les différentes prises se trouvant à l'arrière du WS. En fait, grâce à ces divers accessoires optionnels, de nombreuses fonctions peuvent être contrôlées très facilement de façon externe. Sur le panneau arrière vous trouverez des prises MIDI, des prises d'entrée (IN) et de sortie (OUT). Le panneau arrière du WS est composé de la façon suivante :

1. MIDI OUT : Tous les instruments compatibles MIDI peuvent être commandés lorsqu'iIs sont branchés à cette prise.
2. MIDI IN : D'autres instruments MIDI peuvent être utilisés pour contrôler le WS, en les connectant à cette prise.
3. MIDI THRU : Cette prise permet d'accroître le nombre de branchements MIDI, permettant ainsi d'utiIiser plusieurs instruments MIDI.
4. THRU/OUT 2 : Ce switch permet de sélectionner la fonction de la prise MIDI THRU. En effet, il permet d'activer la fonction THRU ou MIDI OUT 2, selon sa position.
5. CONTRAST : Ceci contrôle la luminosité de l'afficheur se trouvant sur la face avant.
6. DAMPER (3) - PED (2) - PED(1) : Ces prises permettent de brancher les trois pédales optionnelles du WS.
7. PEDALBOARD : II est possible de connecter ici le pédalier optionnel. Introduire fermement la prise mâle dans la prise femelle marquée PEDALBOARD (voir la NOTE 3 du chapitre SPLITS).
8. VOLUME : Une pédale de Volume (optionnelle) peut être branchée dans cette prise.
9. IN (LEFT/RIGHT) : Ces prises vous permettent de brancher d'autres appareils sur l'ampIificateur du WS et de les écouter ainsi à travers les haut-parleurs du WS.
10. OUT (LEFT/RIGHT) : Ces sorties audio permettent Ie branchement du WS sur un système d'ampIification ou sur une table de mixage.
11. ALIMENTATION : Permet de raccorder le WS à une prise de courant grâce au câble fourni à cet effet (voir le chapitre CONSEILS).

CASQUE En branchant un casque dans la prise se trouvant près du contrôle sphérique de PITCH/MODULATION, à gauche du WS, vous pourrez jouer sans déranger personne et sans être dérangé. Les haut-parleurs intégrés du WS sont automatiquement déconnectés lorsque vous branchez un casque.

FABRICANT
GeneralMusic S.p.a.

MODELE
WS 2 / WS 400

Date : 09.09.1990
Version : 1.00

Fiche d'Implémentation MIDI

Fonction		**Transmis**	**Reconnu**	**Remarques**
Canal de Base	Par défaut Modifié	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Par défaut Messages Modifié	Mode 3 (1) X (2) **********	Mode 3 X X	
Numéro de Note	 Voix réelles	21 - 108 36 - 96 **********	21 - 108 21 - 108 21 - 108	**Pour WS 400** **Pour WS 2**
Vélocité	Note ON Note OFF	O 9nH v= 1-127 X 9nH v= 0	O 9nH v=1-127 X	
After Touch	Par Note Par Canal	X X	X X	
Pitch Bender		O	O	
Changement de Contrôle	01 04 06 07 64 66 67 96 97 111 112	O O O O O O O O O O O	O O O O O O O O O O O	Molet. Modul. Pédale de Contrôle Entrée donnée MSB Volume Principal Pédale Damper Pédale Sosten. Pédale Douce Incrément. données Décrement. données (3) (3)
Changement de Programme	 No. Réels	O (0 - 127) **********	O (0 - 127) (0 - 127)	
Système Exclusif		O	O	
Système Commun	Posit. Song Sélect.Song Accord	X O (0 - 127) X	X O (0 - 127) X	
Système Temps Réel	Horloge Commandes	O O	O O	 Start/Stop Continue
Messages Aux.	Réinitialisation di tous les Contrôles Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	O O O O O	O O O O O	

NOTES : **(1)** Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

(2) **O** = Oui
X = Non

(3) GeneralMusic garde en réserve ces Changements de Contrôle.