Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



WK4
WORLD
KEYBOARD

Manuel Utilisateur

Cod. 271054

Français

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



MISE EN GARDE



RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE
NE PAS OUVRIR

ATTENTION: POUR RÉDUIRE LE RISQUE D'ÉLECTROCUTION, N'ENLEVEZ PAS LE COUVERCLE (OU L'ARRIÈRE). AUCUNE PIÈCE RÉPARABLE PAR L'UTILISATEUR À L'INTÉRIEUR. RÉFÉRER L'ENTRETIEN À UN PERSONNEL QUALIFIÉ.



Le symbole éclair représentant une pointe de flèche, dans un triangle équilatéral, est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'une «tension dangereuse» non isolée dans le boîtier du produit pouvant être suffisamment importante pour constituer un risque de choc électrique pour les personnes.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes d'utilisation et de maintenance (entretien) dans la documentation accompagnant le produit.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

INSTRUCTIONS CONCERNANT UN RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES CORPORELLES

1. Lisez toutes les instructions (Sécurité, Installation et FCC, le cas échéant) avant d'utiliser le produit.
2. N'utilisez pas ce produit près de l'eau (par exemple près d'une piscine, d'un spa, d'une baignoire, d'un évier ou d'un sous-sol humide) et ne l'exposez pas à la pluie.
3. Ce produit doit être utilisé uniquement avec un chariot ou un support recommandé par le fabricant ou avec les composants fournis. Si ce produit doit être assemblé avant d'être utilisé, veillez à suivre les instructions d'assemblage au dos de ce manuel.
4. Ce produit, seul ou associé à un amplificateur, à un casque ou à des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores pouvant entraîner une perte permanente de l'audition. Ne pas utiliser pendant de longues périodes à un volume élevé ou inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements dans les oreilles, vous devriez consulter un audiologiste.
5. **AVERTISSEMENT** : Ne placez pas ce produit ou tout autre objet sur le cordon d'alimentation et ne le placez pas dans un endroit où personne ne pourrait marcher, trébucher ou faire rouler quoi que ce soit sur le cordon d'alimentation ou le cordon de connexion.
6. Ce produit doit être placé de manière à ne pas gêner sa ventilation.
7. Ce produit doit être placé à l'écart de sources de chaleur telles que radiateurs, bouches de chaleur ou autres produits dégageant de la chaleur.
8. Ce produit doit être branché à une source d'alimentation uniquement du type décrit dans les instructions d'utilisation ou indiqué sur le produit.
9. Ce produit peut être équipé d'une prise de ligne polarisée (une lame plus large que l'autre). Ceci est un élément de sécurité. Si vous ne parvenez pas à insérer la fiche dans

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

la prise murale, contactez un électricien pour remplacer votre prise obsolète. Ne détruisez pas la sécurité de la fiche.

10. Le cordon d'alimentation du produit doit être débranché de la prise s'il n'est pas utilisé pendant une longue période.
11. Veillez à ce que les objets ne tombent pas et que les liquides ne se renversent pas dans l'enceinte par les ouvertures.
12. Ce produit doit être réparé par du personnel qualifié lorsque:
    a) le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé; ou
    b) des objets sont tombés ou du liquide a été renversé dans le produit; ou
    c) le produit a été exposé à la pluie; ou
    d) le produit ne semble pas fonctionner normalement ou présente des changements de performances marqués; ou
    e) le produit est tombé ou le boîtier est endommagé.
13. N'essayez pas de réparer le produit au-delà de ce qui est décrit dans les instructions de maintenance de l'utilisateur. Toute réparation doit être confiée à un personnel qualifié.
14. Certains produits peuvent avoir des bancs et / ou des accessoires de montage d'accessoires fournis avec le produit ou en tant qu'accessoires en option. Assurez-vous que les bancs sont correctement assemblés et stables et que tous les accessoires en option (le cas échéant) sont bien fixés avant leur utilisation.
15. Interférences électromagnétiques (RFI) Ce produit électronique utilise la technologie de traitement numérique des échantillons (SWP) qui peut nuire à la réception radio / télévision. Lisez la note de la FCC à l'intérieur de la couverture arrière du manuel du propriétaire pour plus d'informations.

CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

Contenu

MODE D'EMPLOI

- **1 guide rapide**

Introduction i
Mise sous tension 1. 1
Réglage du volume général 1. 2
Le statut initial (par défaut) 1. 2
Jouez avec les styles d'accompagnement automatique 1. 3
Écoutez les morceaux de démonstration 1. 5
Multimédia 1. 6
Sélection des sons de l'instrument 1. 8
Sélection des performances 1. 11
Jouez sur les pads programmables 1. 12
Jouez avec des effets ou contournez-les 1. 12
Jouer avec un casque 1. 13
Jouez avec les pédales 1. 13
Joue avec les roues 1. 14
Contrôle de la réverbération 1. 15
Péréquation 1. 15
Transposer l'instrument (demi-tons) 1. 16

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Transposition de pistes par octaves 1. 17
Précharge 1. 18
Enregistrer un morceau - Enregistrement rapide 1. 20

• 2 panneaux avant et arrière

Panneau avant 2. 3
Panneau arrière (connexions) 2. 9

• 3 concepts de base

Connexions 3. 7
L'affichage 3. 10
Entrée de données 3. 18
Configurations utilisateur 3. 23

• 4 sons et performances

Sélection de sons individuels 4. 2
Sélection des performances 4. 4
Sélectionnez Sons, Performances ou Styles à l'aide de Display Hold 4. 5
Comment programmer des performances 4. 6
Comment stocker les performances 4. 16
Restauration des paramètres de performance d'origine 4. 22

• 5 styles

Sélection des styles 5. 1
Les pistes d'accompagnement 5. 5
Les contrôles de style 5. 6
Les modes de reconnaissance d'accord (mode Arrange) 5. 9
Dynamic Arrange 5. 13
Autobacking 5. 13
Tempo 5. 19
Restaurer le style-Performances 5. 20

• 6 disques et disque dur

La procédure générale «Disque» 6. 5
Opérations de chargement 6. 8
Sauvegarde des opérations 6. 21
Informations générales sur le traitement du disque 6. 35

• 7 morceaux et fichiers MIDI

Qu'est-ce qu'une chanson 7. 1
Qu'est-ce qu'un fichier MIDI 7. 1
Sélection de chansons 7. 4

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Chanson Lecture / Jukebox 7. 5 «vue Play»
Paramètres 7. 7
Vue de lecture Touches programmables 7. 9 Jukebox Touches programmables 7. 11
Pour afficher la partition, les accords et les paroles (bouton Score) 7. 11
Enregistrement rapide de morceau (QuickRec) 7. 17
Restauration de la mémoire des morceaux 7. 22

• **8 MIDI**

Jouer à WK4 avec un clavier maître 8. 4
WK4 utilisé comme dispositif de contrôle 8. 7
Programmation de morceaux sur un séquenceur externe 8. 8

• **9 Processeur de signal numérique**

Sélection des types d'effets 9. 2
Contourner les effets 9. 4
Réguler les niveaux d'envoi 9. 5

GUIDE DE RÉFÉRENCE

• **10 Sélection / Aide**

Sélection des performances 10. 1
Sélection des styles 10. 2
Sélection des sons 10. 3
Sélection de chansons 10. 6
Sélection de morceaux-performances 10. 7
Affichage Hold 10. 8
Effets désactivés 10. 8
Aide 10. 9

• **11 Enregistrer un morceau**

La méthode d'enregistrement rapide 11. 2
La méthode Record 11. 3
La page «Record Record» en détail 11. 6

• **Enregistrement de 12 styles utilisateur**

Enregistrement 12. 2
La page «Record Record» en détail 12. 5

• **13 Modifier la vue d'ensemble**

Comment naviguer dans les pages d'édition 13. 1
Les pages d'édition 13. 2
Mémorisation des modifications d'une performance 13. 4

• **14 effets d'édition**

Type d'effet 14. 1
Envoyer niveau 14. 2
Général Eff 1 balance 14. 2

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Programmation des effets 14. 3
Effet 1 - Table de réverbération 14. 5
Effet 2 - Tableau de modulation 14. 6

• 15 Modifier MIDI

Canaux MIDI 15. 1
Configuration 15. 2
Filtres MIDI 15. 3
Réglages généraux 15. 3
Canal commun / Arrangement 15. 6
MIDI Dump 15. 7
Local Off 15. 9
Verrou MIDI 15. 9

• 16 Edit Mixer

Volume 16. 1
Pan 16. 1
Pan aléatoire 16. 2
Sortie audio 16. 2
Égaliseur 16. 3

• 17 contrôleurs d'édition / pads

Roues 17. 1
Programmation des pédales 17. 2
Pads & Ped / Pads Lock 17. 3
Les fonctions de la pédale de commutateur 17. 4
Les fonctions de pédale continue 17. 5

• 18 Edit Tracks / Splits

Transposer 18. 1
Master Transpose activer / désactiver 18. 1
Detune 18. 2
Pas aléatoire 18. 2
Mode / Priorité 18. 3
Courbe de vitesse 18. 3
Plage de vélocité 18. 4
Harmonie 18. 4
Retard 18. 6
Gamme clé 18. 6
Créer une piste 18. 7
Copier piste 18. 7
Effacer la piste 18. 8

• 19 Edit Patch Sound / Sound

Modifier le son de la musique 19. 2
Éditez le correctif sonore 19. 5

• 20 Option 20. 1

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Option 20. 1

• **21 Modifier Général**

Commandes générales 21. 2
Réglage / Échelle 21. 2
Pedalboard / Computer 21. 4
Date et heure 21. 5
Commandes d'affichage 21. 6
Entrée micro / ligne 21. 6

Batterie & Libération 21. 9
Informations
système 21. 9
Restaurer 21. 9

• **22 Modifier la chanson**

Les options du menu principal 22. 2
Effacer 22. 3
Déplacer 22. 5
Copie 22. 6
Quantifier 22. 8
Insérer des mesures 22. 10
Supprimer les mesures 22. 11
Vitesse 22. 12
Transposer 22. 13
Microscope 22. 14
Master Track 22. 17
Score & Edition Score 22. 20

• **23 Modifier le style**

Effacer 23. 3
Déplacer 23. 5
Copie 23 6
Quantifier 23. 8
Insérer des mesures 23. 10
Supprimer les mesures 23. 11
Vitesse 23. 12
Transposer 23. 13
Microscope 23. 14
Masque 23. 17

• **24 précharge**

Reproduisez tous les morceaux ou fichiers MIDI sur le disque 24. 1
Créer une liste de préchargement 24. 2
Les fonctions de préchargement 24. 3

• **25 Edit Disk & Hard Disk**

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Effacer 25. 2
Copie 25. 4
Déplacer 25.
6
Utilitaire 25. 8
Fonctions supplémentaires 25. 12

APPENDICE

Tableaux (sons, kits de batterie, styles, performances, effets,) A. 1-21
Tableau d'implémentation MIDI A. 22
Contrôleurs MIDI A. 24
Glossaire A. 25
Index (alphabétique) A. 29

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

User Guide

- Introduction
- 1 Guick Guide
- 2 Layouts
- 3 Basic concepts
- 4 Sounds & Performances
- 5 Styles
- 6 Disk & Hard Disk
- 7 Songs & MIDI Files
- 8 MIDI
- 9 Effects

WK4
WORLD
KEYBOARD

GENERALMUSIC

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

UNE INFORMATION IMPORTANT

1. Le **WK4**doit contenir les éléments suivants de l'usine:

a) instrument;

b) 3 disquettes (1 disque de système d'exploitation (OS), 2 disques de démonstration);

c) Manuel du propriétaire.

2. Lorsque vous contactez votre revendeur ou un centre d'assistance technique Generalmusic agréé, indiquez toujours le nom du modèle et le numéro de série de votre instrument (figurant sur la plaque d'identification).

Generalmusic sur Internet: **http://www.generalmusic.com**

Les informations contenues dans cette publication ont été soigneusement préparées et vérifiées. Les fabricants déclinent toutefois toute responsabilité pour les erreurs éventuelles. Tous les droits sont réservés. Cette publication ne peut être copiée, photocopiée ou reproduite, en tout ou en partie, sans l'accord écrit préalable de Generalmusic SpA. Generalmusic se réserve le droit d'appliquer sans préavis toute modification d'esthétique, de conception ou de fonctionnalité qu'il jugerait nécessaire. Generalmusic décline toute responsabilité pour les dommages matériels ou corporels résultant d'une utilisation impropre de l'instrument.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Assurez-vous que toutes les options électroniques internes sont installées par un technicien de maintenance agréé par Generalmusic. Consultez un revendeur Generalmusic agréé pour en savoir plus sur le centre de service le plus proche.

Copyright Generalmusic © 1997. Tous droits réservés.

Les produits et les marques cités dans cette publication (Apple, IBM, Macintosh, Microsoft, MS-DOS, Windows) peuvent être des marques de commerce et / ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Les Editeur (s) et Auteur (s) ne revendiquent pas ces marques.

. . . . . .

Mode d'emploi

INTRODUCTION

Félicitations et merci d'avoir acheté le **clavier** mondial **WK4** de Generalmusic ! Your World Keyboard regorge de sons de haute qualité et d'accompagnements automatiques, de fonctionnalités professionnelles avancées et d'une interface utilisateur simple avec un affichage graphique permettant un contrôle total de toutes les activités de performance et de programmation.

INSTALLATIONS MULTIMÉDIA

Le **WK4** est une station de travail à clavier multimédia offrant plusieurs possibilités d'interfaçage avec l'instrument. Avec la carte optionnelle A / V, un guitariste peut se connecter aux entrées audio du **WK4** et jouer les accords apparaissant sur un moniteur connecté aux sorties vidéo de l'instrument, et mixer ses sons avec ceux de la station de travail (avec traitement des effets !) Parallèlement, un groupe de chanteurs peut suivre les paroles projetées sur un téléviseur (ou un autre appareil de projection vidéo) par l' interface vidéo **WK4** .

LE MANUEL DU PROPRIÉTAIRE

Le manuel d'utilisation est fourni sous forme de classeur à 3 anneaux avec les instructions insérées à l'intérieur.

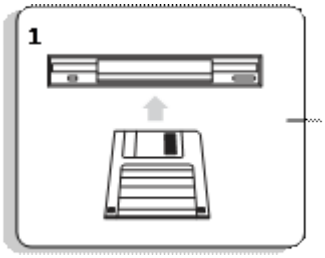
Comment utiliser le manuel

Ne l'utilisez pas comme presse-papiers: lisez-le. Si vous comprenez le fonctionnement de **WK4** , vous **gagnerez** beaucoup de temps. **Nous** vous encourageons à expérimenter d'autres méthodes de fonctionnement: le **WK4** est suffisamment flexible pour permettre

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

plusieurs approches permettant d'obtenir les mêmes résultats. Ce **Guide de l'utilisateur**fournit des informations sur trois niveaux de complexité différents: images numérisées ou images, instructions brèves et instructions détaillées. Vous pouvez vous limiter à suivre uniquement les images, ou en lisant le texte en gras en noir, ou en vous reportant au texte normal contenant des instructions détaillées.

2ème niveau - procédure en



1. Insérez le disque dans le lecteur.

forme concise La première étape du chargement de chansons à partir

3ème niveau - le disque détaillé consiste à insérer un disque contenant des chansons d' instructions com dans le lecteur de disque du **WK** . Cet instrument est compatible avec 1st. niveau - numéroté

Les chansons de la série WX, les fichiers MIDI standard et bien sûr, les chansons de la série **WK** . images

La deuxième partie du manuel contient les **guides de référence** qui décrivent les fonctions de l'instrument en détail sans discuter des procédures. Les utilisateurs expérimentés peuvent se limiter aux chapitres de référence.

CARACTÉRISTIQUES

- **Capacités polyphoniques / multitimbrales Polyphonie** maximale: 64 voix. Multitimbrique: 16 parties (modes Style / Real Time) ou 32 parties (mode Song). Chaque partie est assignée à une piste. En mode Style / Temps réel, 8 pistes sont attribuées au clavier et les 8 autres à la section d'accompagnement automatique.
- **Génération sonore**
  Basé sur des formes d'onde échantillonnées (Wave), modifiées par des filtres numériques programmables (DCF, filtres à contrôle numérique). Les ondes sont assignées individuellement ou par paires, avec un maximum de 3 couches, pour obtenir des sons composés d'un maximum de 6 ondes par voix.
- **sons ROM**
  La ROM (mémoire permanente) contient 8 Mo d'échantillons, qui sont la source de plus de 600 sons de ROM.
- **RAM-Sons**
  Vous pouvez charger des sons de RAM sur disque en vous basant sur des exemples contenus dans la ROM. Les sons RAM peuvent être fournis par Generalmusic, par des tiers ou créés par l'utilisateur avec le programme facultatif d'édition sonore. Les sons peuvent être chargés à partir de **disques WK4** ou WX / SX Series.
- **Performance-Sounds**
  Les fonctions “Edit Perf Sound” et “Edit Sound Patch” permettent de modifier rapidement les sons et les kits de batterie pour produire des

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Des sons". Les modifications sont stockées dans les pistes de performance pour permettre aux morceaux, aux styles ou aux performances de charger les sons corrects.

- **RAM système**
  System-RAM est la zone de mémoire du microprocesseur, également utilisée pour stocker des morceaux, des styles, des performances et des sons de RAM programmables après la mise sous tension de l'instrument. Il est soutenu par une batterie rechargeable. La quantité de mémoire disponible pour stocker les données est d'env. 1,9 mégaoctet (1,6 Mo en tant que mémoire système standard standard augmentée à 1,9 Mo avec une mémoire DRAM fournie avec l'instrument).

- **S-RAM sauvegardée (facultatif)**
  Le WK4 peut être équipé d'une mémoire vive optionnelle de 2 mégaoctets pour les échantillons (Waves), renforcée par une batterie Ni-Cd pour conserver les données après la mise hors tension de l'instrument. Sample-RAM permet de charger de nouveaux échantillons (Waves) sur lesquels les sons RAM peuvent être basés.

- **Échantillon RAM volatile (facultatif)**
  Il est possible d'installer jusqu'à 32 mégaoctets de Sample-RAM supplémentaire via des modules SIMM d'ordinateur standard à 30 broches pouvant être obtenus à partir de la plupart des prises informatiques.

- **Processeur d'effets numériques**
  Quatre processeurs d'effets numériques, contrôlés en temps réel, enrichissent le son avec des effets (réverbérations et modulations). Une matrice flexible permet d'attribuer différents effets à chaque piste.

- **séquenceur**
  Le séquenceur à 32 pistes possède une fonction Microscope (édition microscopique) et une fonction Score (pour afficher le score, les accords et les paroles). La méthode d'enregistrement QuickRec permet l'enregistrement rapide d'un morceau à l'aide de styles existants. La mémoire système standard vous permet de stocker jusqu'à 250 000 événements répartis sur 16 morceaux.

- **Jukebox et précharge**
  La fonction Jukebox vous permet de chaîner les morceaux en mémoire et de les jouer les uns après les autres avec une seule commande. La fonction de préchargement vous permet de créer une liste de morceaux basés sur disque ou de fichiers MIDI et de les lire tous au moyen d'une seule commande, sans avoir à charger toutes les données en mémoire.

- **accompagnement automatique**
  Les styles fournissent des accompagnements musicaux automatiques, composés de 8 pistes. Chaque style a 4 variations. Jusqu'à 32 styles basés sur disque (programmables par l'utilisateur) peuvent être chargés et automatiquement stockés dans la mémoire système sauvegardée par batterie.

- **lecteur de disque**
  Les données peuvent être stockées sur des disquettes HD 3,5 ", au format étendu **WK4** (1,6 mégaoctet) ou MS-DOS standard (1,44 mégaoctet). Le format Atari ST / Falcon (720 Ko) peut être utilisé pour les échanges de fichiers MIDI. **WK4** est capable pour initialiser des disques pour chaque format. il est possible de charger RAMSounds, des styles et chansons de **WK4** , WX2,

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

disquettes SX2. Si un échantillon-RAM est installé, il est également possible de charger de nouveaux échantillons à partir du disque (comme RAM Sounds) La compatibilité MS-DOS permet l'échange de fichiers MIDI avec d'autres instruments et ordinateurs.

- **Disque dur (optionnel)**
  Il est possible d'installer un disque dur interne IDE ou E-IDE de 2,5 ”(max. 500 mégaoctets). L'installation nécessite le kit d'installation Generalmusic HD.
  Les fonctions d’exploitation du disque dur incluent un test intégral et une procédure de restauration des données afin de récupérer les données endommagées. Comparé à une disquette, le disque dur a des vitesses d’accès plus rapides et une protection améliorée des données. Le kit d'installation est disponible dans les magasins Generalmusic agréés et doit être installé par un technicien qualifié. Un disque dur IDE compatible peut être acheté dans la plupart des prises informatiques.
- **Mode de fonctionnement multitâche**
  Le système d'exploitation multitâche vous permet d'exécuter plusieurs opérations simultanément, telles que modifier les sons pendant la lecture d'un morceau, charger un morceau pendant la lecture d'un morceau, formater un disque pendant la lecture.
- **Système d'exploitation mis à jour (OS)**
  Étant donné que le système d'exploitation réside dans une mémoire flash, il est possible de charger des mises à jour à partir d'une disquette. Les mises à jour du système d'exploitation peuvent ajouter de nouvelles fonctions à l'instrument.
- **vue Score**
  L'écran peut afficher la partition, les paroles et les symboles d'accord d'une chanson.
  Il est également possible de connecter le **WK4** à un système vidéo (moniteur, télévision nationale, vidéo en circuit fermé) au moyen de la carte optionnelle Generalmusic Audio / Video pour afficher les partitions et les paroles sur un téléviseur. Les paroles peuvent être projetées sur un téléviseur ou un autre appareil vidéo pendant une performance pour permettre aux autres de chanter avec le lecteur.
- **entrées audio**
  Avec la carte optionnelle A / V, il est possible de connecter un microphone, un autre instrument, une table de mixage ou des sorties hi-fi aux **entrées** audio MIC / LINE IN du **WK4** . La carte audio / vidéo Generalmusic en option envoie les signaux d'entrée au **processeur** interne Digital Effects du **WK4** .

- **Opération MIDI avancée**
  Le WK4 possède deux circuits MIDI indépendants (A et B) offrant jusqu'à 32 canaux MIDI, avec des fonctions MIDImerge et MIDI-thru.
- **Connexion directe avec un ordinateur**
  La prise Computer permet de connecter des ordinateurs non dotés d'une interface MIDI à **WK4** via un seul câble série.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

NOTES PRELIMINAIRES IMPORTANTES

Observez ces remarques préliminaires importantes avant d'utiliser votre instrument.

ÉVITER DE PLACER LES DISQUES À PROXIMITÉ DES AIMANTS - Ne placez pas de disquettes au-dessus des haut-parleurs, à proximité d'aimants, de téléphones ou d'autres sources de champs électromagnétiques. Le contenu du disque pourrait être endommagé.

MODÈLES AVEC DISQUE DUR OPTIONNEL INSTALLÉ - le disque dur peut sembler fonctionner assez lentement la première fois que vous ouvrez son répertoire. Ceci est dû à des opérations relatives à l'organisation des données internes et à des tests sur l'intégrité du dispositif. Le délai est éliminé pour toutes les opérations d'accès au disque dur successives. Vous pouvez également constater que le disque dur est protégé en écriture. Il s'agit simplement d'une mesure préventive pour éviter l'effacement accidentel des fichiers chargés en usine. La protection est supprimée dans la page Disk Utlity.

SYSTÈME D'EXPLOITATION UP-DATEABLE - Un disque contenant le système d'exploitation est fourni avec l'instrument. Le disque peut contenir une version du système d'exploitation plus récente que celle contenue dans la ROM flash de l'instrument.

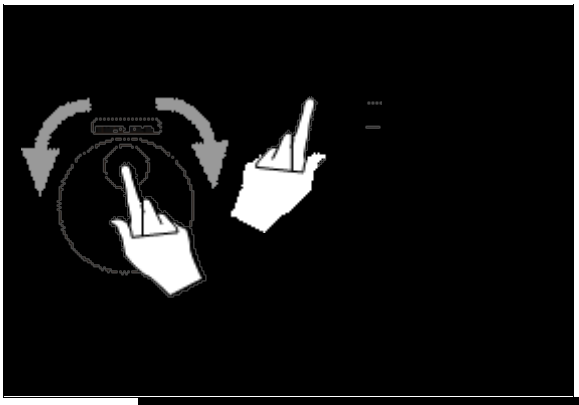
Pour charger le système d'exploitation contenu sur la disquette:

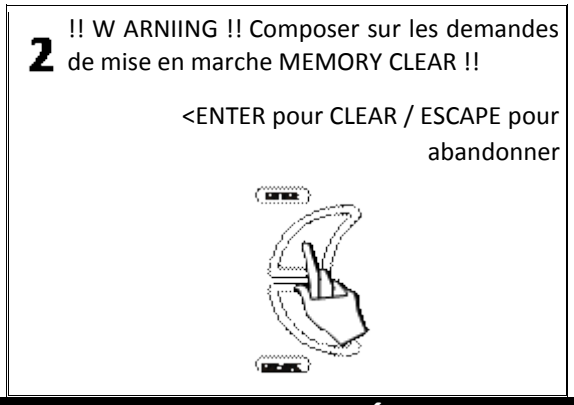
(1) éteignez l'instrument, (2) insérez la disquette dans le lecteur, (3) allumez l'instrument, (4) Lorsque le message «Chargement du disque OS efface toute la mémoire !! ENTER pour charger, ESCAPE pour annuler »apparaît, appuyez sur ENTER pour lancer la mise à jour du système d'exploitation, (5) patientez pendant le chargement du système d'exploitation, (6) lorsque le message« Chargement réussi (Entrée pour continuer) »s'affiche, appuyez sur ENTER. . Une fois ce processus terminé, procédez à la réinitialisation de la mise sous tension décrite ci-dessous pour garantir un fonctionnement correct.

RÉINITIALISATION À LA MISE SOUS TENSION - Si les données contenues dans la mémoire de l'instrument ont été endommagées, en raison de l'exposition à un puissant champ magnétique ou pour toute autre raison inconnue, il est possible que l'instrument ne fonctionne pas correctement. Le remède est une réinitialisation à la mise sous tension:

(1) Allumez l'instrument tout en appuyant simultanément sur l'interrupteur POWER et en tournant le DIAL, (2) lorsque le message «!! WARNIING !! Composer sur les demandes de mise en marche MEMORY CLEAR !! <ENTER to CLEAR / ESCAPE to abort> »apparaît, appuyez sur ENTER pour effacer la mémoire.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine





AVANT DE COMMENCER - CONSERVATION DES DONNÉES DANS LA RAM

La batterie rechargeable

Le **WK4** conserve les données en mémoire vive après l'extinction, grâce à une batterie rechargeable. La batterie est rechargée lorsque l'instrument est allumé (pas seulement branché!).

Lorsque l'instrument est éteint, si la batterie est au niveau de charge maximum, les données en mémoire RAM sont conservées pendant environ deux semaines. La charge de la batterie augmente d'un jour à chaque heure d'instrument, jusqu'à ce que le niveau maximum soit atteint. Si la batterie se décharge, laissez l'instrument allumé pendant au moins 15 heures pour le recharger complètement.

Pour augmenter l'efficacité de la batterie rechargeable, répétez l'opération de recharge complète au moins une fois par mois. Dans la plupart des cas, une utilisation normale du **WK4** maintiendra la batterie chargée.

AVERTISSEMENT- Les sons basés sur un échantillon de RAM (RAM ~ -Sounds) sont conservés après la mise hors tension uniquement si

La Sample-RAM sauvegardée est installée. Si la Sample-RAM volatile est installée, les sons et les échantillons seront perdus lors de la mise hors tension (un peu comme une mémoire d'ordinateur classique). Si vous le souhaitez, ces sons peuvent être rechargés à partir du disque après la mise sous tension de l'instrument.

Remarque : Il est possible de charger de la RAM ~ -Sons (de toutes nouvelles ondes sonores) uniquement si la RAM-échantillon est installée.

Ce qui reste en mémoire et ce qui est annulé

Stocké après avoir éteint	Non stocké après avoir éteint
Les performances	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

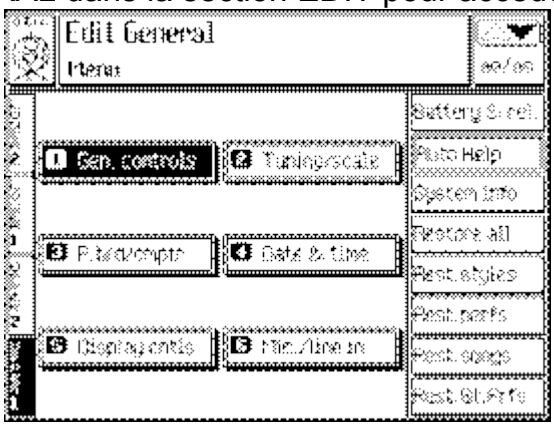
Style modifié - Performances	
Styles utilisateur (boutons utilisateur)	
Chansons	
Configuration (paramètres généraux)	
RAM-Sounds (basé sur des échantillons en ROM)	
RAM -Sounds (basé sur des échantillons de la sauvegarde S-RAM)	RAM -Sounds (basé sur des échantillons de S-RAM volatile)
Échantillons en S-RAM sauvegardée	Échantillons en S-RAM volatile

Le statut des touches suivantes reste également mémorisé: ARRANGE ON / OFF, ARRANGE MEMORY, LOWER MEMORY, TEMPO LOCK, MIXER LOCK, BASS TO LOWEST et les réglages ARRANGE MODE.

Réinitialisation de la RAM

Si vous souhaitez rappeler les paramètres d'usine, vous pouvez réinitialiser la RAM sauvegardée.

1. Appuyez sur GENERAL dans la section EDIT pour accéder au menu “Edit General”.



2. Appuyez sur F4 pour sélectionner la commande “Restaurer tout”. La fenêtre de dialogue suivante est affichée.



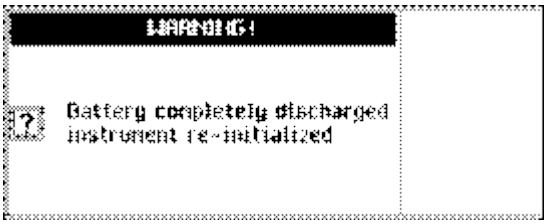
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'initialisation ou sur ESCAPE pour annuler la procédure. Si la procédure est confirmée, l'instrument peut être joué après quelques secondes.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Message de batterie déchargée

Si l'instrument est resté éteint pendant une longue période, la batterie se déchargera lentement. Lorsque la batterie se décharge complètement, toutes les données programmées par l'utilisateur sont perdues.

Si la batterie est complètement déchargée, lorsque vous allumez l'instrument, le message suivant s'affiche:



Le message est automatiquement annulé après 2/3 secondes. Une fois le message annulé, assurez-vous de sauvegarder tout votre travail édité sur le disque jusqu'à ce que la batterie soit suffisamment chargée. Laissez l'instrument allumé pendant quelques heures pour recharger la batterie (une journée de charge pour chaque heure de recharge - 15 jours de charge maximum).

Si vous prévoyez de laisser l'instrument éteint pendant une longue période, veillez à enregistrer toutes les données programmées par l'utilisateur sur le disque afin de protéger vos données contre l'effacement automatique par décharge de la batterie.

• 1 guide rapide

POWER UP

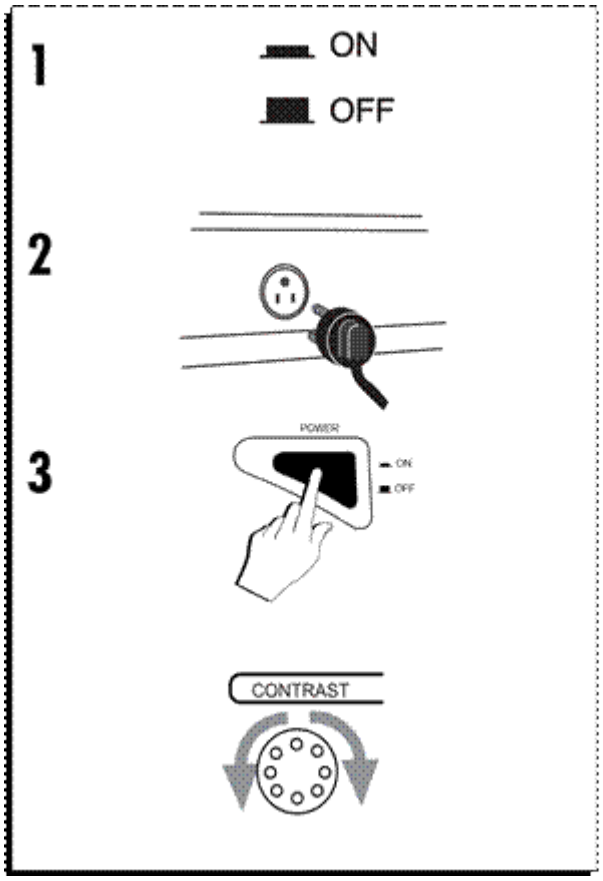
1. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation situé sur le panneau arrière est en position «OFF» avant de brancher le cordon d'alimentation.

2. Insérez le cordon d'alimentation de l'instrument dans une prise murale mise à la terre appropriée.

Remarque : Si vous souhaitez utiliser une amplification externe, connectez les sorties audio stéréo (gauche, droite) à votre ampli. système (table de mixage, haut-parleurs alimentés, etc.) à l'aide de câbles audio avec des jacks 1/4 ”standard. Utilisez des prises RCA pour vous connecter aux unités stéréo domestiques. Pour une reproduction mono, connectez-vous à la prise gauche ou droite.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

3. Appuyez sur l'interrupteur pour allumer le **WK4** .



Après quelques secondes, l'instrument se règle sur la situation par défaut.

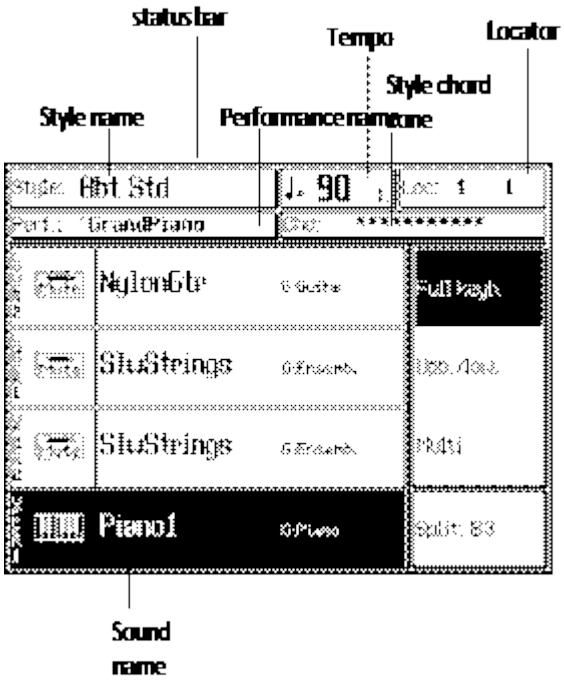
Si nécessaire, réglez le contraste de l'écran à l'aide du bouton du panneau DISPLAY CONTRAST situé à gauche de l'écran. Différents angles de vision peuvent nécessiter un ajustement du contraste de l'écran. La luminosité maximale de l'écran est atteinte quelques minutes après sa mise en marche.

À ce stade, **WK4** est prêt à jouer.

Chargement automatique à la mise sous tension

Il est possible de charger automatiquement un bloc de données à partir du disque au démarrage. Modifiez le nom du bloc à charger dans AUTOLOAD.BLK (utilisez uniquement des lettres majuscules). À la mise sous tension, si la disquette contenant le fichier AUTOLOAD.BLK est insérée dans le lecteur, le bloc est chargé dans la RAM.

AVERTISSEMENT - Le AUTOLOAD.BLK automatique
La procédure de chargement remplace toutes les données conservées dans la RAM système.



LE STATUT INITIAL (PAR DÉFAUT)

Après avoir été **allumé** , le **WK4 passe** en mode Style / Performance avec le piano à **queue** Grand Performance prêt à être joué sur l'ensemble du clavier. Cette performance correspond au premier emplacement de la banque 1 de la section Groupes de performances. **WK4 utilise** ce mode par défaut chaque fois que vous allumez l'instrument.

La barre d'état affiche le nom du style et de la performance actuels, le tempo, le locator et la sélection actuelle de l'accord d'accompagnement.

Le menu affiche les options d'état de la piste (Full Keyboard [sélectionné], Upper & Lower, Multi) et le bouton de fonction pour sélectionner le point de partage.

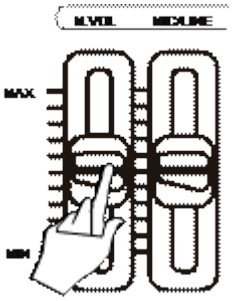
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Passons en revue certaines des opérations de base que vous pouvez effectuer après la mise sous tension.

RÉGLER LE VOLUME GÉNÉRAL

Réglez le volume général avec le curseur M. VOLUME.

Si vous utilisez des écouteurs, un niveau de confort se situe à mi-chemin de la distance de déplacement du curseur.



Si vous utilisez une amplification externe, vous obtiendrez de meilleurs résultats en réglant le volume avec les commandes du mélangeur ou de l'amplificateur plutôt qu'en abaissant le volume de l'instrument.

Remarque: si l'interface audio / vidéo n'est pas installée, le curseur Volume principal n'affecte pas le signal transmis aux entrées MIC / LINE IN.

AVERTISSEMENT - Jouer à des niveaux sonores élevés peut nuire à votre audition et endommager l'amplificateur et les haut-parleurs.

JOUEZ AVEC LES STYLES AUTO ACCOMPAGNEMENT

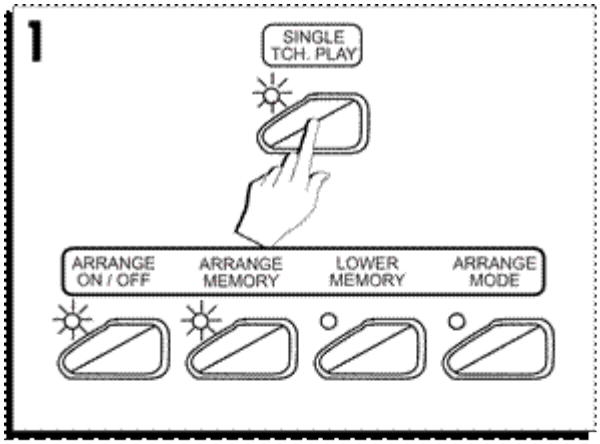
WK4 possède 96 styles d'accompagnement automatique avec quatre variations, quatre intros, quatre remplissages et quatre fins pour chaque style. Vous pouvez également charger jusqu'à 32 styles de votre choix programmables sur disque dans les 4 banques PROG disponibles.

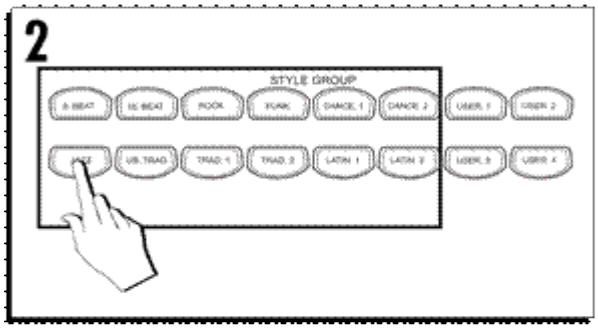
1. Appuyez sur SINGLE TCH. JOUER.

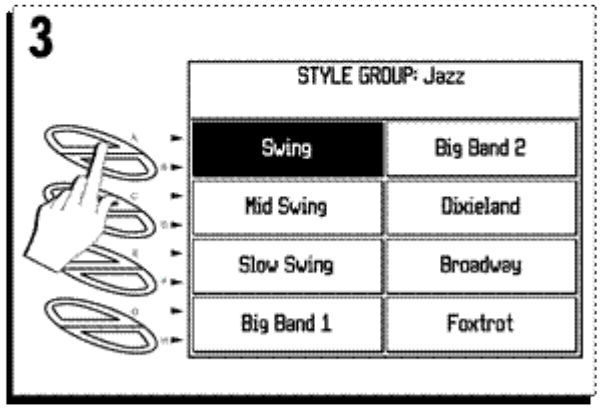
   L'ARRANGE ON / OFF et ARRANGE

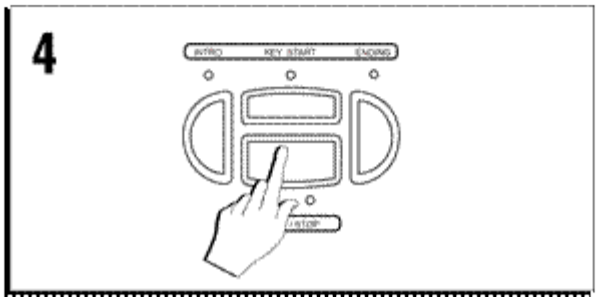
   Les boutons MEMORY s'activeront s'ils ne sont pas déjà activés.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine









Lorsque SINGLE TOUCH PLAY est activé, les sons mémorisés dans le style sont affectés à toutes les pistes. La sélection d'un style modifie les sons des pistes d'accompagnement ainsi que ceux affectés aux sections de clavier. Les réglages relatifs au mode de clavier et au mode de reconnaissance d'accord du style actuel sont également rappelés.

2. Appuyez sur un bouton de style dans les groupes de styles (8 temps, 16 temps, Rock, etc.).

3. Sélectionnez un style.

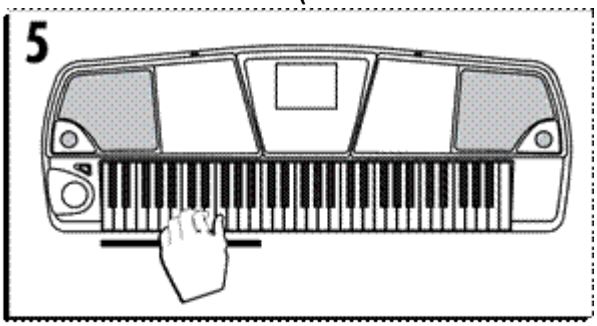
Utilisez les boutons programmables situés près du nom du style dans l'AFFICHAGE (SWING dans cet exemple).

4. Appuyez sur le bouton START / STOP pour démarrer l'accompagnement.

Vous entendrez la piste de batterie jouer.

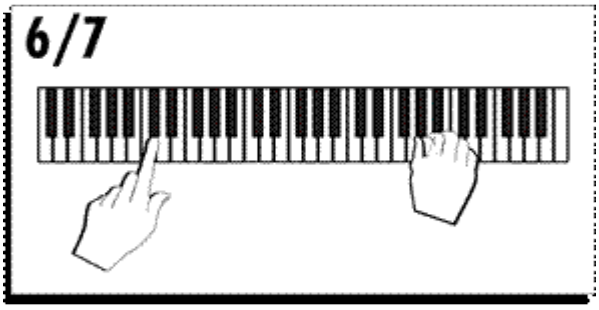
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

5. Jouez un accord (au moins trois notes) en dessous du point de partage des accords (note B3) pour lancer la reproduction du style.



Un motif d'accompagnement automatique entièrement orchestré est déclenché.

Dans les conditions par défaut, le mode de reconnaissance d'accords du clavier est réglé sur «Fingered 1». Vous pouvez changer le mode de reconnaissance d'accords sur “One Finger”, “Fingered 2” ou “Free 1 & 2” en entrant dans les options ARRANGE MODE. Voir la fonction ARRANGE MODE du chapitre Styles 5.

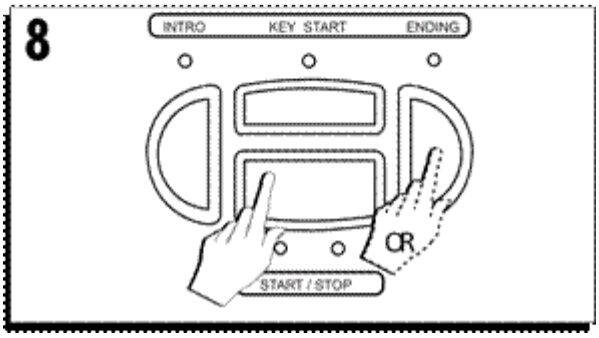


6. Jouez un accord différent.

Notez comment le motif d'accompagnement est transposé.

7. Commencez à jouer une mélodie avec la main droite.

La combinaison des sons joués et du mode de clavier actuel dépend du style sélectionné.



8. Arrêtez le style avec Start / Stop ou Ending.

Les styles sont discutés en détail dans le chapitre relatif ci-après.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Demo

Listen to the Demo Songs

You can listen to the automatic playback of your **WK4** to get an idea of what the instrument is capable of doing.

1. Press DEMO to open the Demo window.

   The left part contains four Songs and the right part contains three Style medleys and the «ALL DEMO» command.

2. Select a demo song with the corresponding Function button.

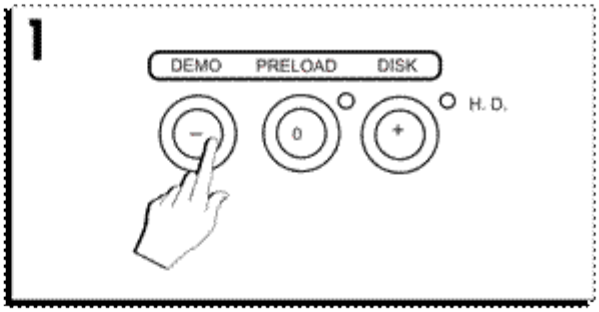
   The selected demo playback starts and shows up in negative highlight. When the end is reached, the demo stops.

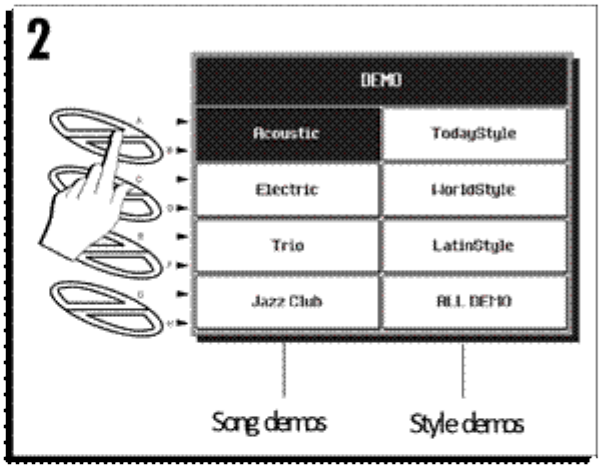
3. Select the «ALL DEMO» command to chain all seven demos.

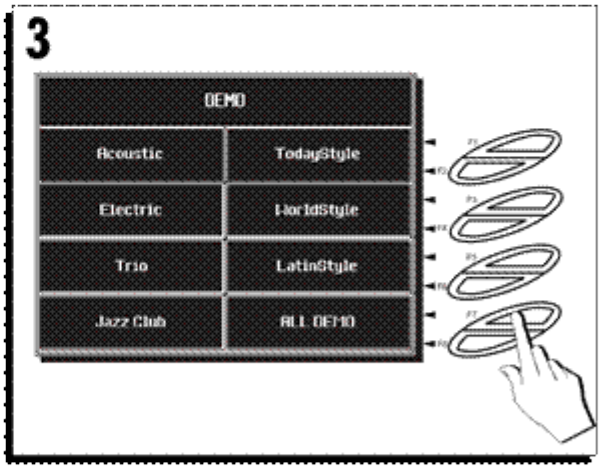
   Playback starts automatically from the first song shown in the top left hand corner. Demos not yet played are shown in negative highlight while those played return positive.

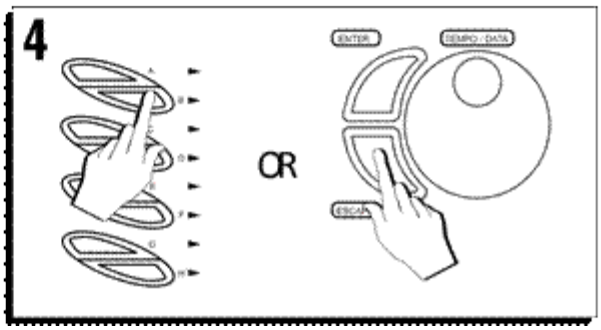
   While a demo plays, all the buttons on the control panel (except DEMO, the Function buttons and ESCAPE) and the keyboard are disabled.

4. To stop a demo song without closing the DEMO display, press the corresponding Function button.
   To stop the Demo Song and close the DEMO display, press ESCAPE.









Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Multimedia

WK4 can display Lyrics when playing **WK4** & PS Series Disks. There are a wide variety of disks that display lyrics when played. No other keyboard brings vision to your music like the Generalmusic **WK4** Series does!

1. Press the SONG BUTTON.

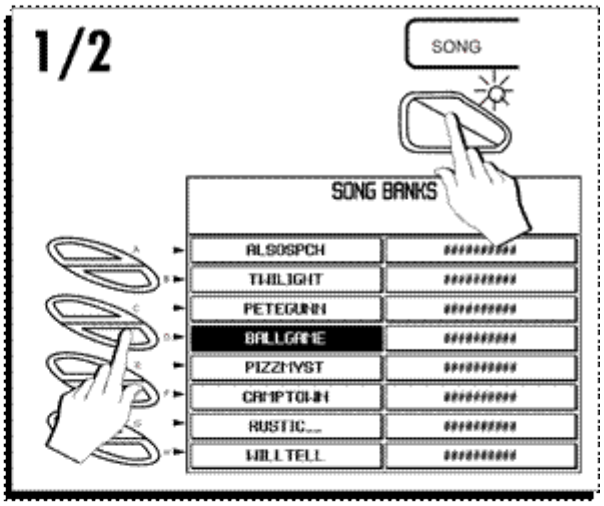
   You will see up to sixteen Song choices in the display (autoload the four song demo disk provided with the instrument if necessary).

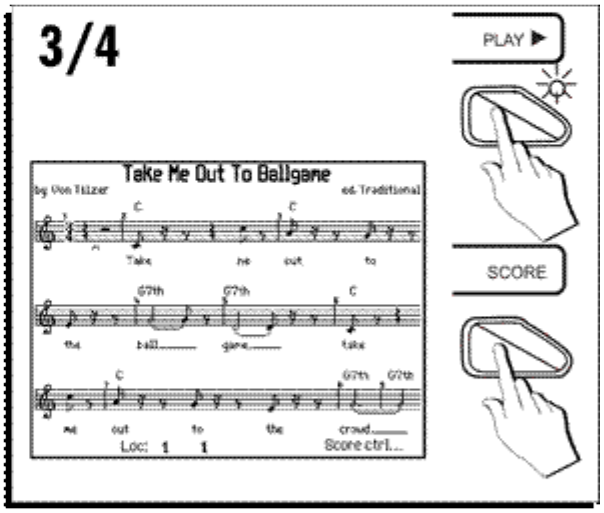
2. Select the desired SONG with the corresponding Soft button.

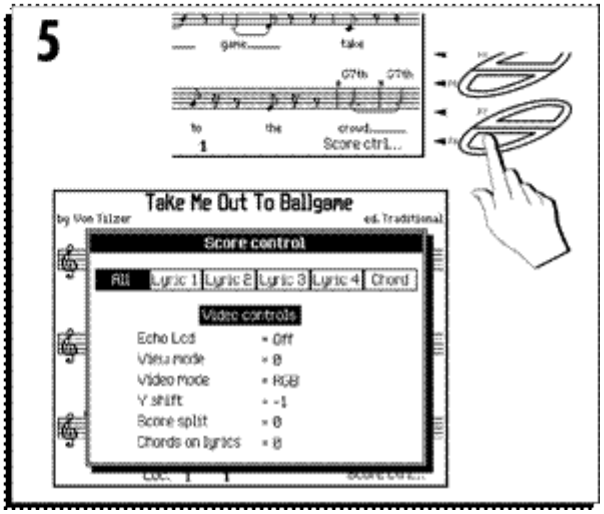
3. Press PLAY to start the SONG playback.

4. Press the SCORE button and the score will appear.

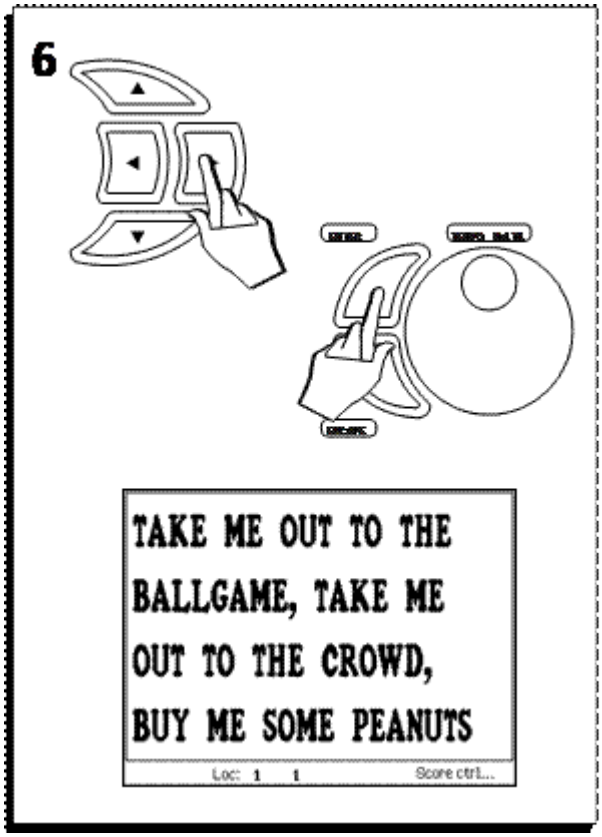
5. Press the F8 soft button to activate the SCORE CONTROLS.



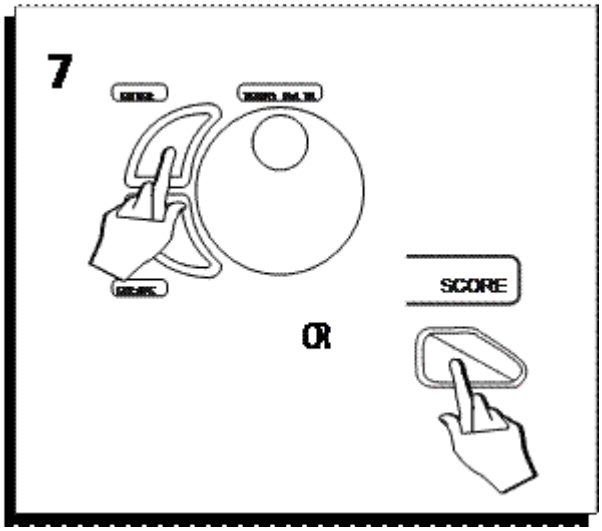




Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



6



Utilisez les FLÈCHES DIRECTIONNELLES pour mettre en surbrillance les choix de visualisation souhaités (Tous, Paroles 1, 2, 3, 4, Accord).

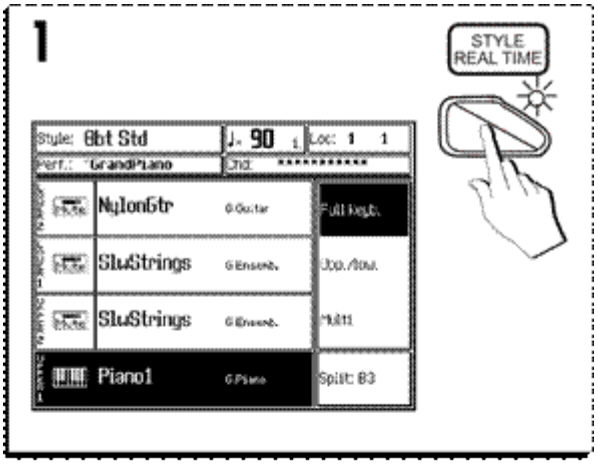
Appuyez sur le bouton ENTER pour voir les résultats.

7. Appuyez sur ESCAPE ou SCORE pour revenir à la page principale de reproduction de morceau.

SELECTION DES SONS DE L'INSTRUMENT

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Le WK4 possède plus de 600 sons d'instruments, y compris des instruments de musique d'orchestre, de percussion et de musique contemporaine. Vous pouvez personnaliser n'importe quel son à votre guise avec les capacités d'édition intégrées.

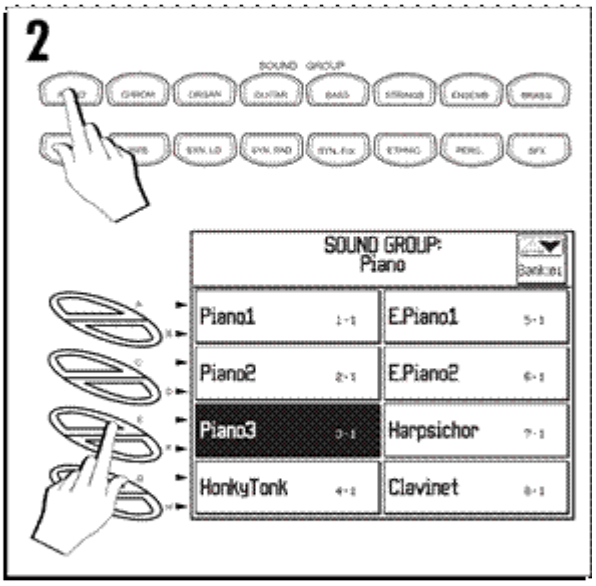


1. Appuyez sur le bouton STYLE / REALTIME.

L'affichage retourne au mode Style / Temps réel, une situation de jeu en temps réel avec des sons d'instruments prêts à jouer.

Appuyez sur Style / RealTime pour revenir à la dernière performance des groupes de performances sélectionnée.

Vous pouvez utiliser le bouton “Style / Temps réel” comme bouton “Revenir au début” chaque fois que vous souhaitez qu'un ou plusieurs sons soient actifs sur les 76 touches.



2. Appuyez sur un bouton SOUND GROUPS et sélectionnez aSound.

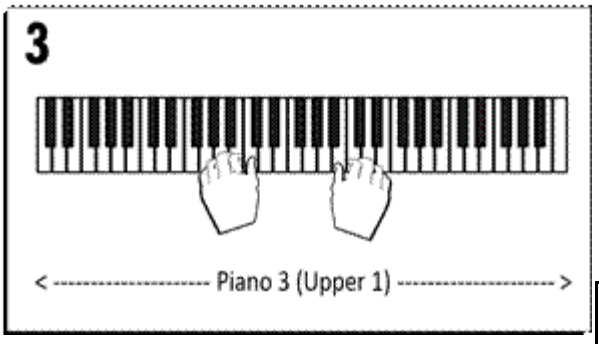
Sélectionnez un son en appuyant sur la touche de navigation près du nom du son à l'écran (Piano3 dans cet exemple).

3. Jouez sur le clavier et écoutez le son.

Le son joue sur tout le clavier.

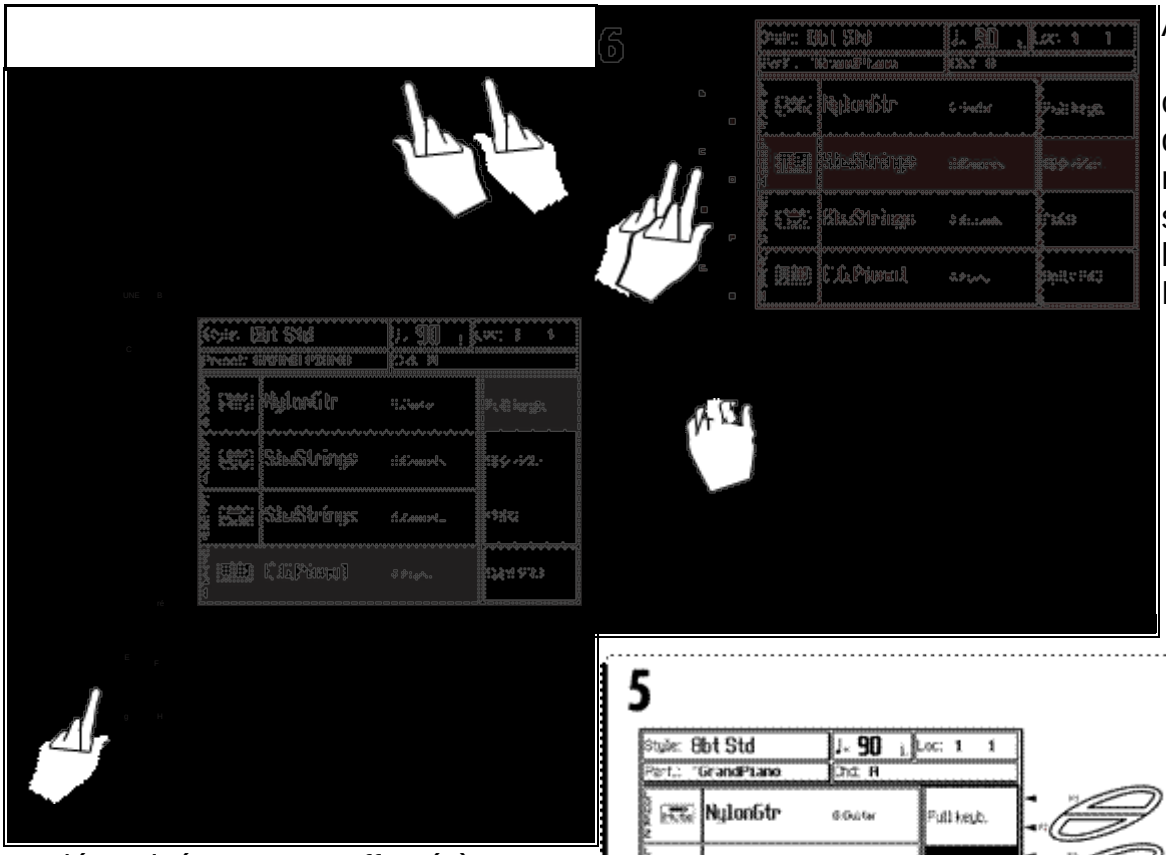
4. Répétez l'étape 2 pour effectuer des sélections supplémentaires.

Cette fois, après avoir appuyé sur une touche SOUND GROUPS, sélectionnez la banque contenant le son souhaité à l’aide des touches (Page / Bank). Chaque bouton de groupe de sons comprend jusqu'à 16 banques de sons, chacune contenant jusqu'à 8 sons.

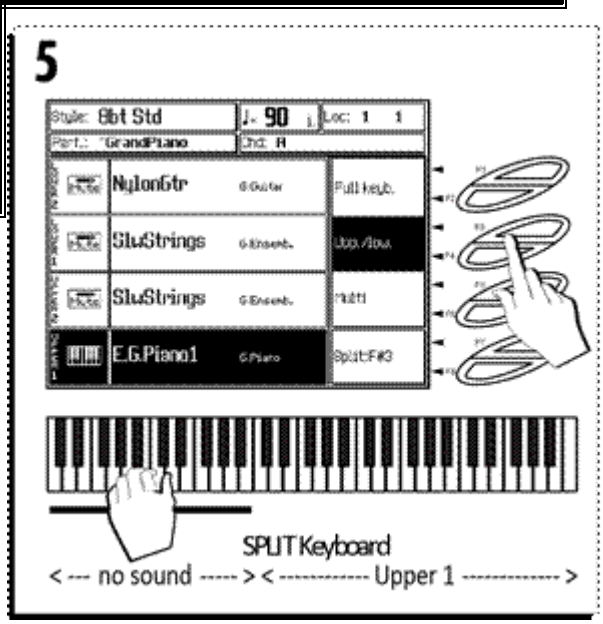


5. Appuyez sur la touche F3 / F4 pour sélectionner le mode clavier UPP./ LOW, appuyez sur une touche sous la note B3.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



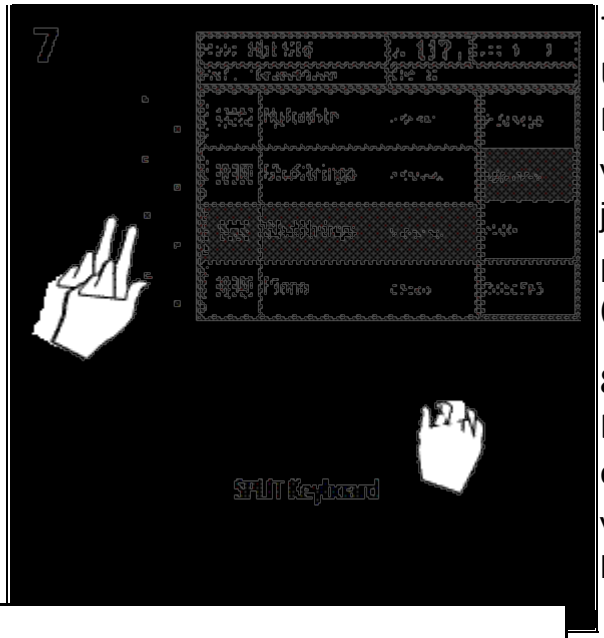
Aucun son ne jouera. Le clavier est divisé à la note B3 et le son affecté à la section Lower 1 est désactivé. Le son affecté à Upper 1 est lu de C4 à G7.



6. Sélectionnez le son affecté à Lower 1 (Slow Strings dans cet exemple) en appuyant deux fois sur la touche de fonction Soft correspondante et en appuyant sur une touche située sous B3.

Appuyez une fois sur F3 / F4 pour sélectionner le son, appuyez à nouveau sur le même bouton pour activer le son pour la lecture. Vous entendrez un son différent de celui affecté à Upper 1.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



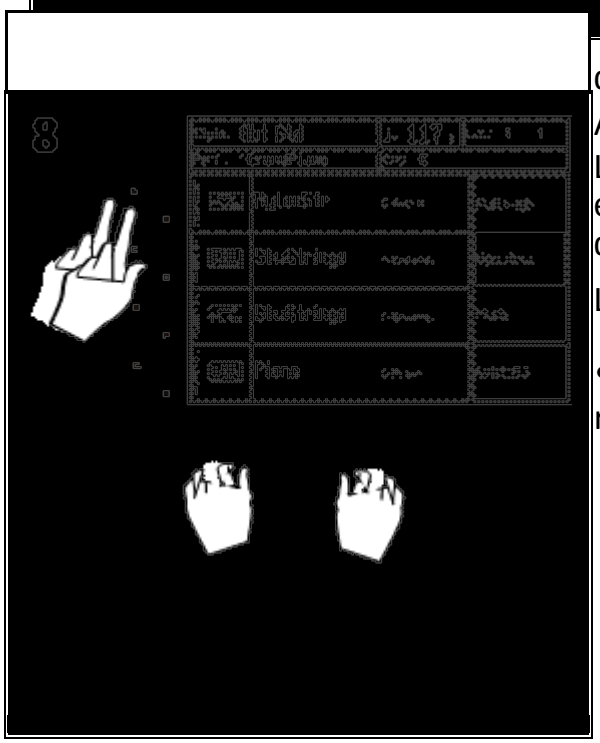
7. Répétez l'étape 6, en sélectionnant cette fois Upper 2 et jouez une note au-dessus de la note B3.

Vous entendrez deux sons pour chaque note jouée.

L'activation de Upper 2 introduit un second Sound (String) superposé au premier.

8. Appuyez deux fois sur la touche de fonction LOWER 2 pour sélectionner le son correspondant et jouer une note sous la note B3.

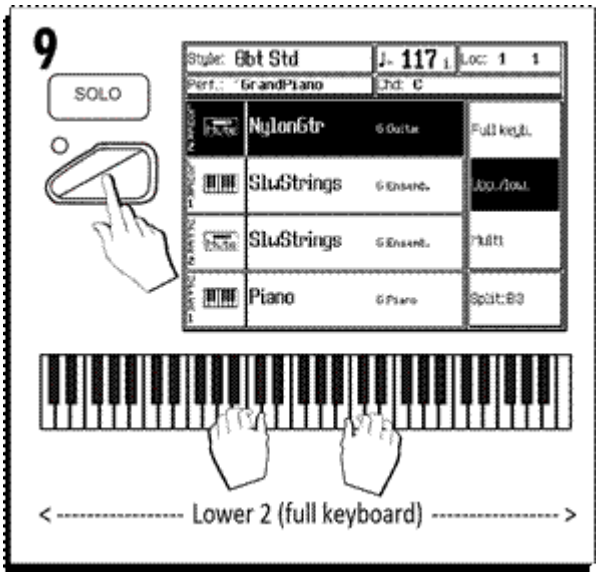
Vous entendrez un second son superposé au son Lower 1.



Si vous jouez à deux mains, vous entendrez deux sons de la main droite et deux de la gauche. 9. Appuyez sur le bouton SOLO et jouez sur le clavier. Le son actuellement mis en évidence (dans cet exemple, Nylon Guitar assigné à Lower 2) est isolé des autres sons qui sont tous assourdis.

Le son joue sur tout le clavier.

- Appuyez à nouveau sur le bouton SOLO pour revenir au fonctionnement normal.



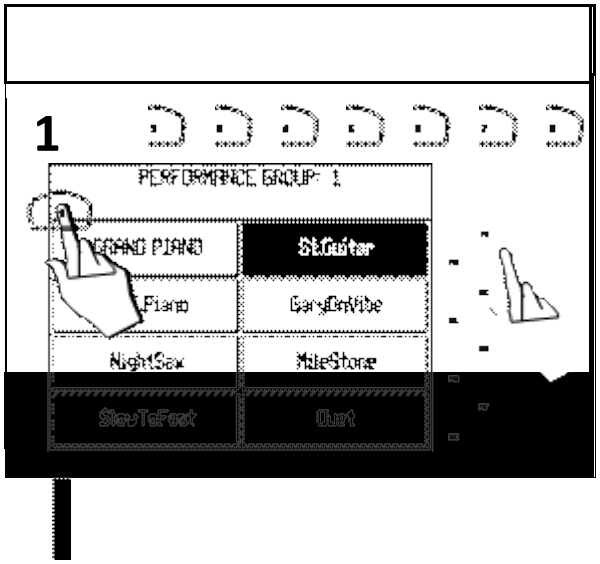
SÉLECTION DES PERFORMANCES

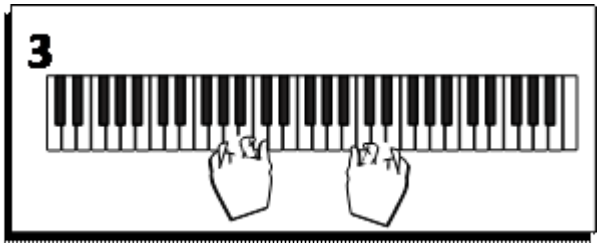
Le WK4 dispose de 64 emplacements de performance programmables par l'utilisateur, organisés en huit banques différentes. Ces performances comprennent des sons simples et

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

superposés, des paramètres d'effets personnalisés, des combinaisons de clavier divisées, etc. Vous pouvez créer vos propres performances ou en charger de nouvelles à partir du disque.

1. Appuyez sur le bouton Bank 1 dans la section PERFORMANCE GROUP.





L'écran affiche 8 performances au choix, chacune avec un nom différent.

2. Sélectionnez la performance appelée «StGuitar».

Utilisez le bouton Soft le plus proche du nom de la performance pour la sélectionner (StGuitar dans cet exemple).

Remarque : Si vous ne sélectionnez pas de performance dans les 2/3 premières secondes, l'affichage revient à la situation précédente sans aucun changement.

3. Jouez sur le clavier et écoutez le son.

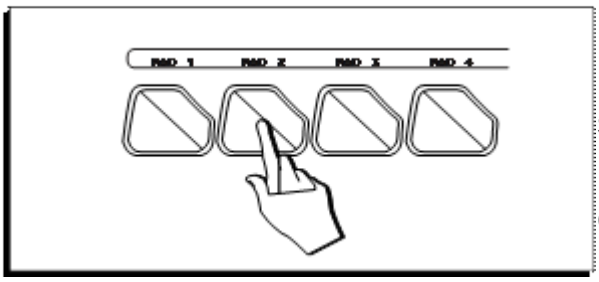
Répétez les étapes 1 et 2 pour effectuer des sélections supplémentaires.

JOUER LES PADS PROGRAMMABLES

Les quatre boutons de pads programmables (Pad 1, Pad 2, Pad 3, Pad 4) fournissent des moyens rapides et faciles d'ajouter des sons supplémentaires à votre jeu. Vous pouvez programmer chaque pad pour produire un son instrumental, un son de percussion ou un

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

échantillon. Les pads programmables peuvent également être affectés à la fonction de commutation lente / rapide du rotor.



• Frappez les pads librement.

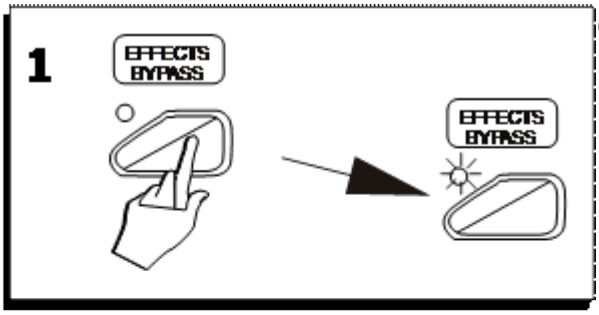
Pendant que vous jouez, ajoutez des sons supplémentaires à partir des pads en temps réel.

La configuration des pads programmables peut être enregistrée dans les performances programmables.

JOUEZ AVEC DES EFFETS OU CONTENEZ-LES

Vous pouvez modifier temporairement le mode de traitement d'une performance par le processeur d'effet intégré en modifiant le réglage On / Off du bouton **Bypass d'effet** .

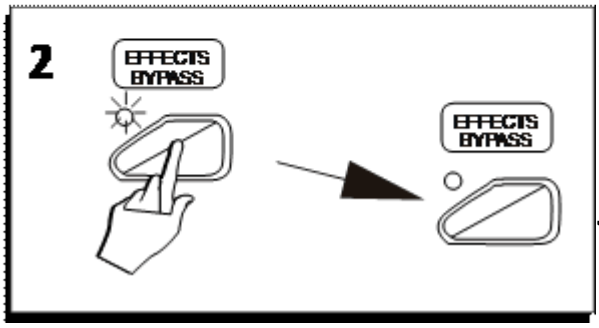
Lorsque le voyant est éteint, la performance actuelle est traitée par les effets; lorsque cette option est activée, les effets sont ignorés.



Contourne

1. Pour contourner les effets, appuyez sur le bouton EFFECTS BYPASS.

Le voyant du bouton s'allume, indiquant que la performance actuelle n'est plus traitée par les effets.



Pour activer les effets

2. Appuyez sur le bouton EFFECTS BYPASS actif.

Le voyant du bouton s'éteint pour indiquer que la performance actuelle est traitée par les effets.

JOUER AVEC DES CASQUES

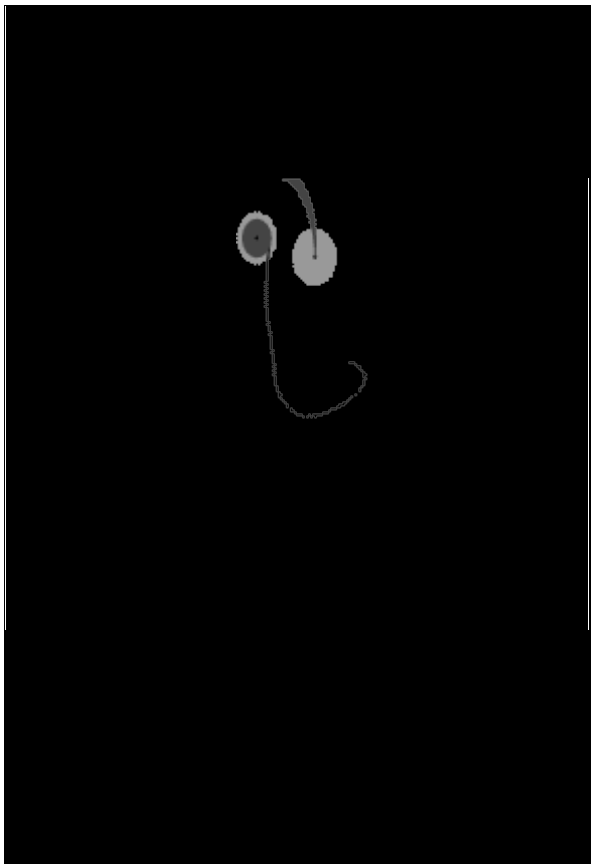
• Branchez un casque dans la prise PHONES 1.

Le panneau de la prise casque est situé sur le côté gauche de l'instrument, sous le clavier. En insérant la fiche du casque dans la prise PHONES 1, les haut-parleurs internes sont exclus, ce qui vous permet de jouer dans un silence total sans déranger les autres dans la même pièce. Le branchement sur la prise PHONES 2 n'exclut pas les haut-parleurs internes.

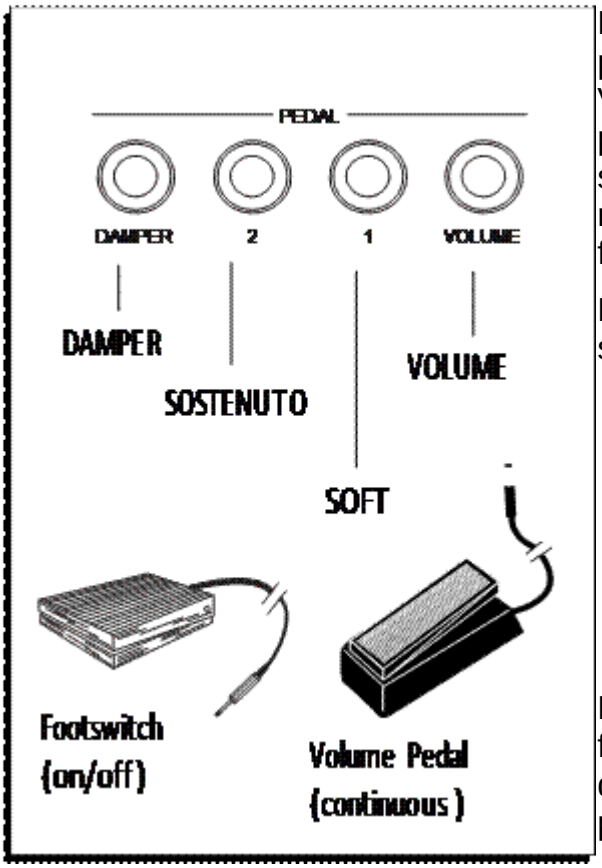
Utilisez le curseur **Volume principal** pour régler le volume du casque.

JOUEZ AVEC LES PEDALES

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Le panneau de connexion arrière comprend quatre prises pour les pédales de commande, notées Volume, 1, 2, Damper. La prise de volume est un port non programmable pour une pédale de volume standard (en option). Les trois prises de pédale restantes sont programmables et préréglées pour fournir des fonctions de performance.

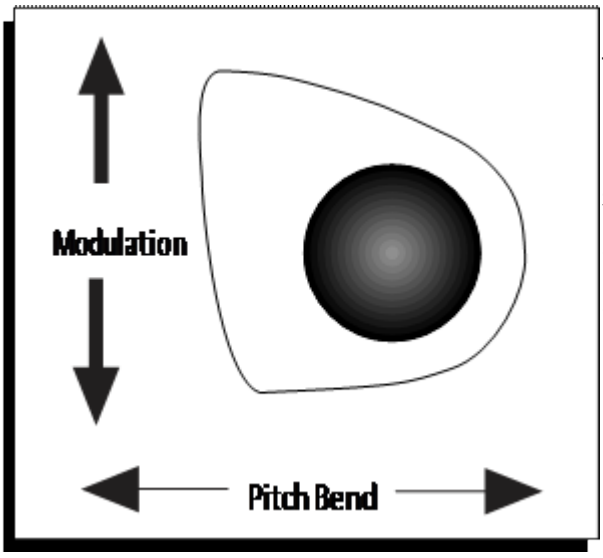
La configuration par défaut des pédales est la suivante:

- Ped1 = Doux
- Ped2 = Sostenuto
- Ped3 = Amortisseur (Sustain)
- Le volume = Le volume

Les jacks de pédale 1, 2 et Damper sont des fonctions assignables et peuvent être activés ou désactivés indépendamment pour réagir avec les pistes de clavier d'une performance.

Les trois pédales (1, 2, Damper) peuvent être programmées pour accepter les pédales de commande Switch (on / off) ou Continuous (niveaux gradués) (type de volume).

JOUER AVEC LE TRACKBALL



Les dispositifs de contrôle intégrés comprennent un trackball sur le bloc de touches gauche, prédéfini pour les fonctions de performance.

La configuration par défaut du Trackball est la suivante:

- Mouvement Gauche / Droite = Pitch Bend
- Mouvement haut / bas = Modulation

La boule de commande est à ressort pour revenir à la position centrale.

Le Trackball peut être activé ou désactivé pour réagir avec les pistes de clavier d'une performance.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

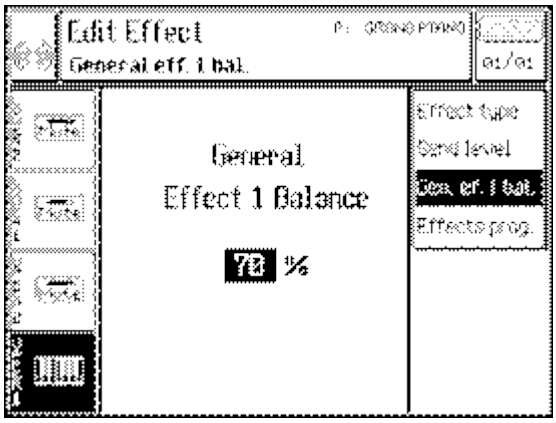
Contrôle général de réverbération et égalisation

CONTRÔLE DE RÉVERB

Il est possible de régler la réverbération en fonction de l'environnement dans lequel vous jouez. Bien que Performances et Styles rappellent les réglages de réverbération adaptés aux sons utilisés, une balance de réverbération générale vous permet de régler l'intensité de toutes les réverbérations en une seule commande.

1. Appuyez sur EFFECTS dans la section EDIT / NUMBERS.

2. Appuyez sur F3 («Gen.Rev.Bal.»).



3. Ajustez l'intensité de la réverbération avec DIAL.4. Appuyez sur ECHAP pour revenir à la page principale.

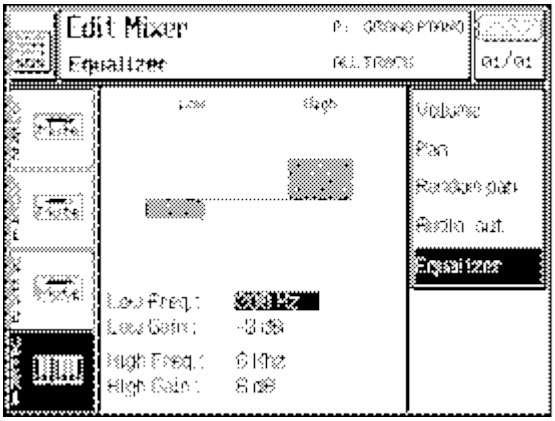
   Le réglage ne reste pas dans la RAM après la mise hors tension de l'instrument.

ÉGALISATION

Il est possible d'égaliser le timbre de l'instrument pour l'environnement dans lequel vous jouez. 1. Appuyez sur MIXER dans la section EDIT / NUMBERS.

2. Appuyez sur F5 ("Égaliseur").

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



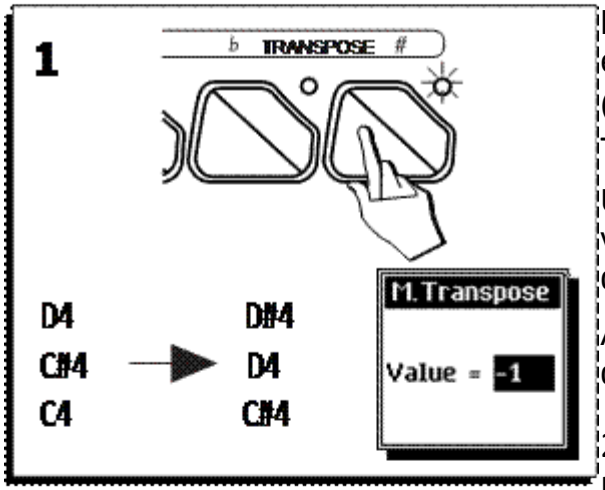
3. Sélectionnez les paramètres avec les boutons du curseur.
4. Modifiez la fréquence des bandes High et Low et réglez les contrôles High et Low Gain.
5. Appuyez sur ECHAP pour revenir à la page principale.

   Les paramètres restent dans la RAM système après la mise hors tension de l'instrument.

TRANSPOSER L'INSTRUMENT (SEMITONNES)

Si vous souhaitez jouer une chanson avec une touche différente, ou si une chanson est trop haute ou trop basse pour un chanteur ou un autre instrument, vous pouvez transposer **WK4** pour que la chanson soit plus facile.

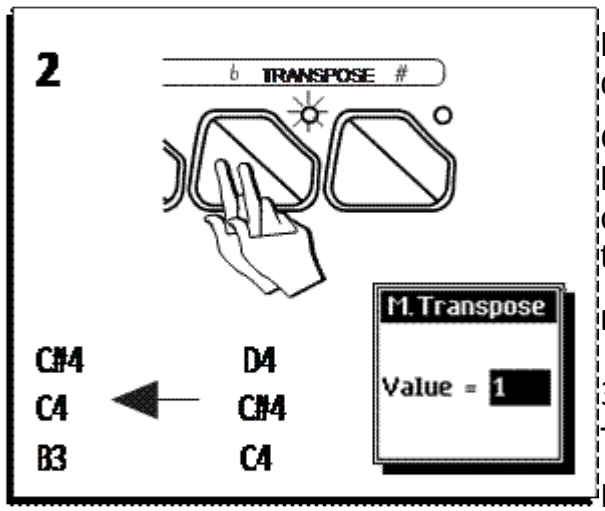
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Les boutons TRANSPOSE b / # permettent d'ajuster en temps réel (transpositions) la hauteur globale (plage ± 24 demi-tons = 2 octaves). 1. Appuyez sur TRANSPOSE # pour augmenter le ton.

Un écran d'insertion affiche la valeur Transpose et le voyant s'allume pour indiquer que l'instrument est dans un état de transposition positif.

Appuyez sur le bouton Transposer # autant de fois que nécessaire pour atteindre la hauteur souhaitée.

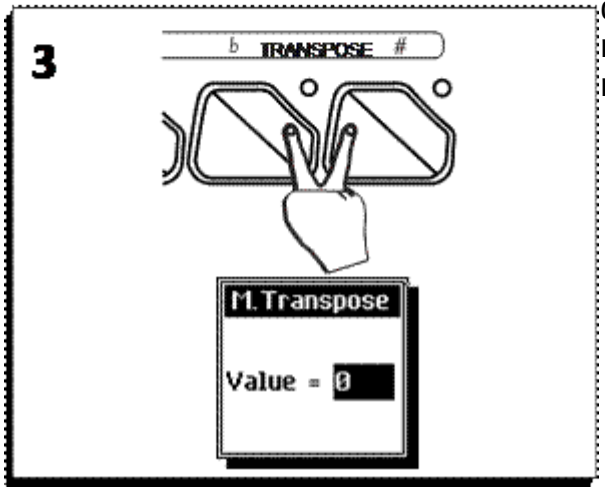


2. Appuyez sur TRANSPOSE b pour diminuer la hauteur.

La valeur actuelle de Transpose est réduite d'un demi-ton.

Continuez à appuyer sur le bouton TRANSPOSE b jusqu'à ce que le voyant correspondant s'allume. (Un éventuel statut de transposition positive sera annulé).

Pour effacer le paramètre de transposition du clavier



3. Appuyez simultanément sur les deux boutons TRANSPOSE.

La LED du bouton actif s'éteint et la hauteur normale de l'instrument est restaurée. L'écran affiche le réglage «0» pendant quelques secondes puis revient à la normale.

TRANSPOSER DES PISTES PAR OCTAVES

Toute piste, si elle est sélectionnée, peut être instantanément transposée par octave, dans la plage ± 5 octaves.

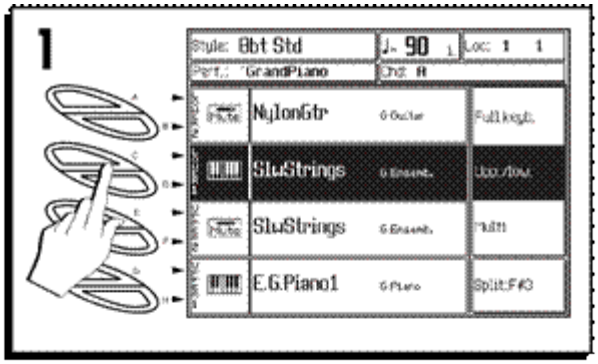
1.

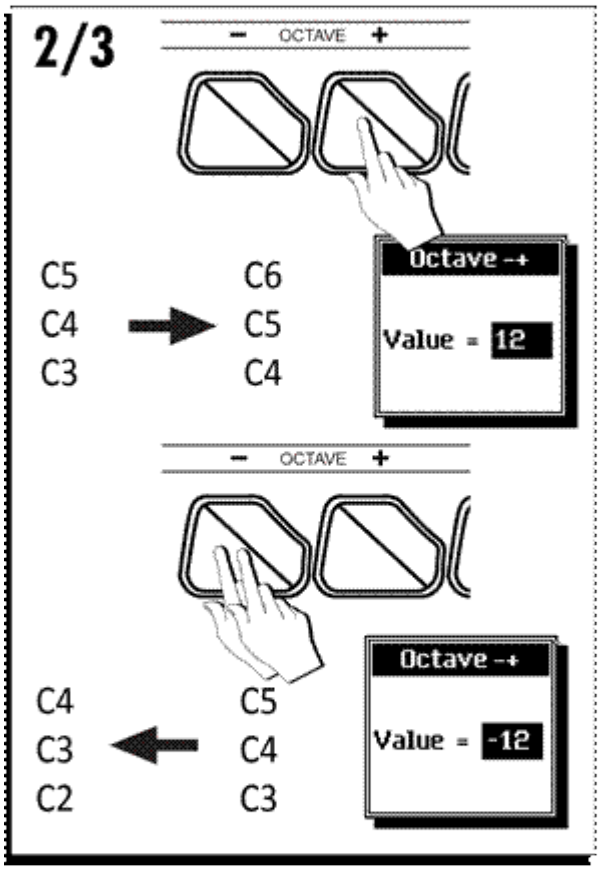
Sélectionnez la piste que vous souhaitez transposer.

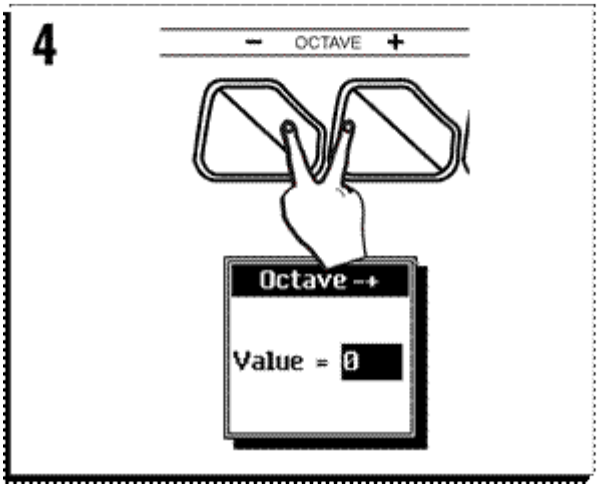
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. Appuyez sur OCTAVE + pour augmenter le paramètre d'octave.
   Un écran d'insertion indique le réglage actuel d'octave.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine







Appuyez sur le bouton OCTAVE + autant de fois que nécessaire pour atteindre le réglage souhaité. La valeur est exprimée en demi-tons: 12 = 1 octave, 24 = 2 octaves, etc. L'écran d'insertion s'annule automatiquement après 2/3 secondes.

3. Appuyez sur la touche OCTAVE - pour diminuer le réglage d'octave.

Le réglage actuel de l'octave est affiché.

Continuez à appuyer sur la touche OCTAVE - autant de fois que nécessaire jusqu'à atteindre le réglage souhaité. Un éventuel statut d'octave positif sera annulé.

Pour effacer le paramètre Track Octave

4. Appuyez simultanément sur les deux boutons OCTAVE.

L'écran d'insertion indique la valeur «0» et la hauteur normale de la piste est restaurée.

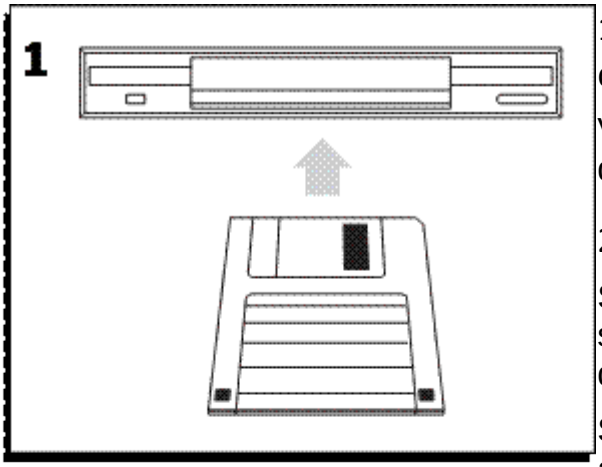
Preload

Utilisez le bouton PRELOAD pour jouer tous les morceaux ou fichiers Midi présents sur un disque.

Le préchargement est également opérationnel si votre **WK4** est équipé d'un disque dur contenant des morceaux ou des fichiers MIDI.

Cette fonctionnalité fonctionne comme si vous appuyiez sur la lecture d'un lecteur CD! - Pas besoin de charger toutes les données en mémoire avant.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



1. Insérez un disque **WK4** Songs ou un disque de données MidiFile dans le lecteur.

Vérifiez l'étiquette du disque pour le type de données qu'il contient.

2. Appuyez sur PRELOAD.

Si vous préchargez à partir d'une disquette, appuyez sur Preload pour afficher le répertoire Song du disque.

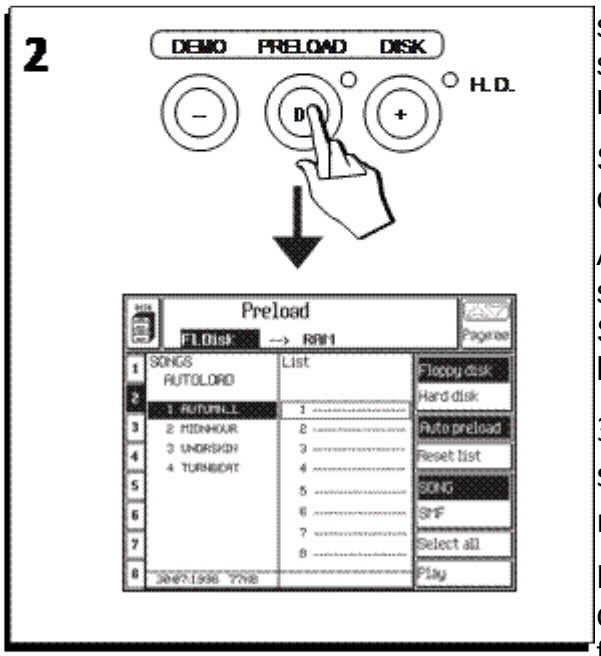
Si vous souhaitez sélectionner le disque dur, appuyez sur F2 pour sélectionner HARD DISK. La sélection de l'option DISQUE DUR vous invite à sélectionner un fichier de blocage (identifié par l'extension «.BLK»).

Si nécessaire, sélectionnez le type de fichier à charger (morceau ou fichier MIDI).

Appuyez sur la touche de fonction F5 pour sélectionner SONG ou sur F6 pour sélectionner SMF. Les fichiers SMF sont identifiés par l'extension «.MID».

3. Appuyez sur l'option "Select All" pour sélectionner tous les morceaux ou fichiers MIDI du répertoire sélectionné.

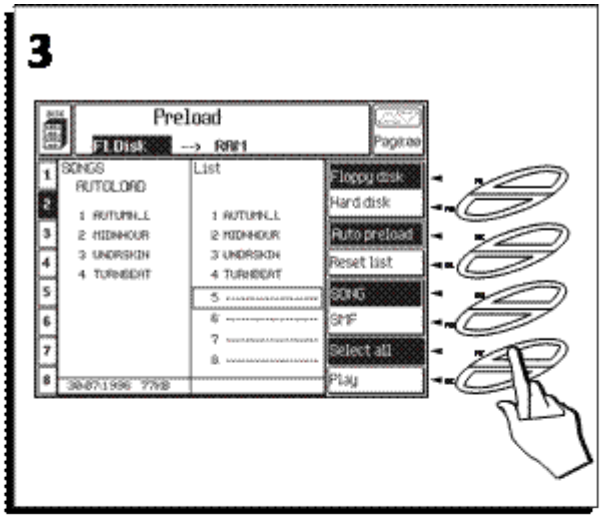
La liste de préchargement est automatiquement compilée, avec un maximum de 16 morceaux ou fichiers MIDI.

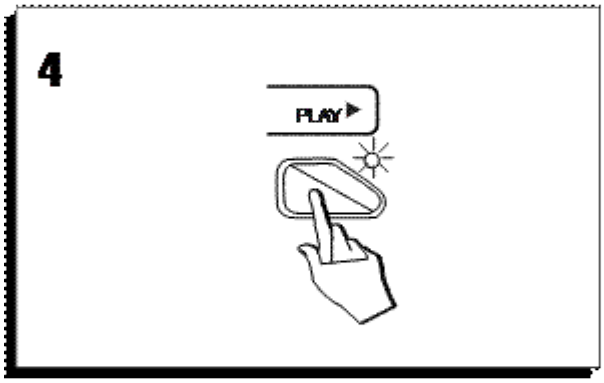


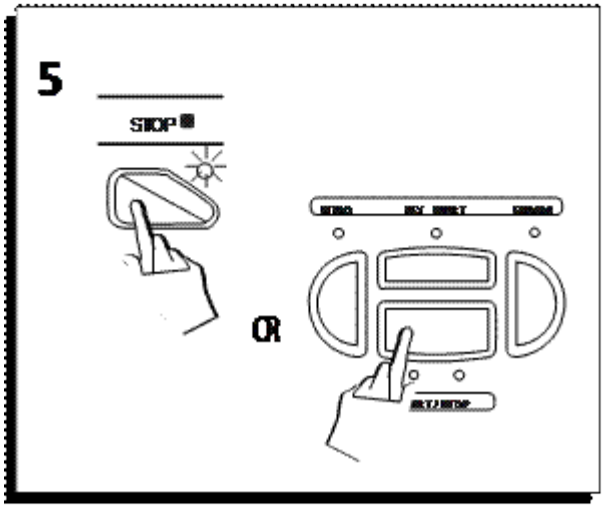
4. Appuyez sur PLAY pour lancer la lecture.

   Après une courte période, un morceau commence à être reproduit.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine







Lorsque la première chanson ou fichier Midi est terminée, une deuxième séquence commence (il y aura une courte pause pendant l'accès à la deuxième chanson).

La lecture continue sans interruption jusqu'à ce que tous les morceaux ou fichiers MidiFiles du disque aient été lus. Lorsque le dernier morceau ou fichier Midi atteint la fin, la lecture s'arrête automatiquement.

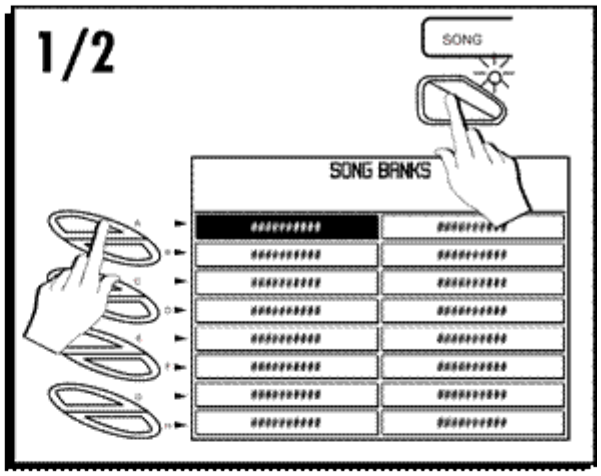
5. Arrêtez la lecture à tout moment en appuyant sur STOP ou START / STOP.

La lecture s'arrête instantanément et la liste de préchargement est annulée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Record a Song

WK4 allows you to record a simple multi-track Song using the QUICK REC recording method when using existing Styles. In practice, the Quick Rec method can record from 1 to 8 real time tracks accompanied by all the backing tracks of a Style to create a multitrack Song of up to 16 tracks.



Quick Rec Recording

1. Press the SONG button.

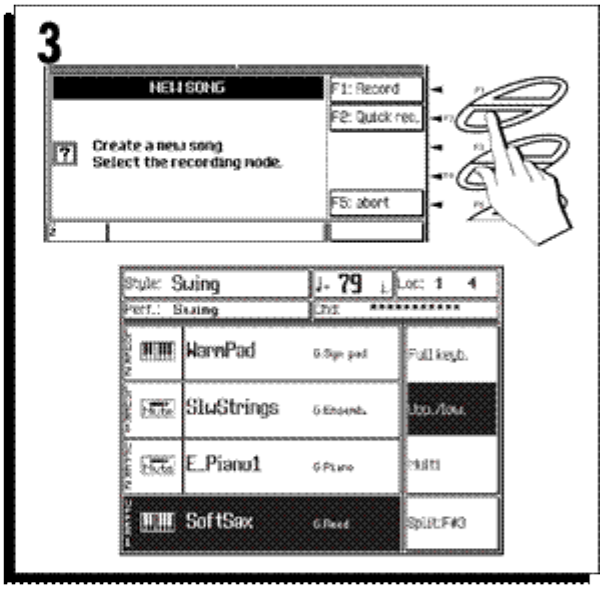
   The «Song Banks» display shows empty songs as follows (##########). If not, you can use the Restore All Songs function (in Edit General) to clear all songs in memory.

2. Select an empty location with the corresponding Soft button or Function button.

3. Select **QuickRec** with Function button F2.

   The RECORD button turns on (LED on).

   A new Song and Song Performance is created based on the Performance selected at the time of entering Quick Rec mode.

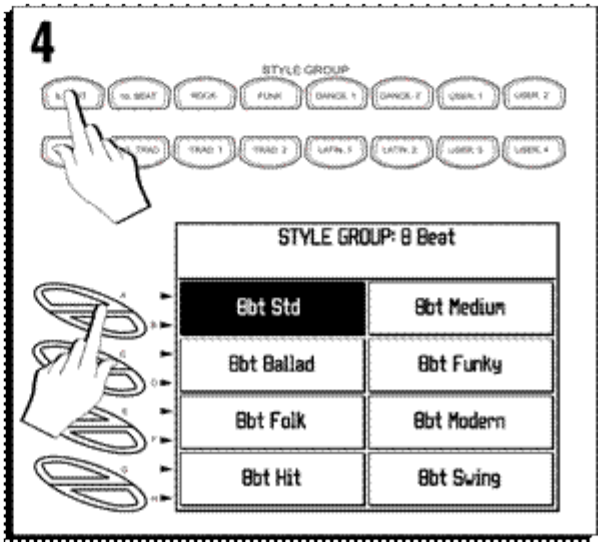


4. Select a preferred Style to use as the provider of the backings for the Song.

   To maintain the same Performance, select the Style with SINGLE TOUCH PLAY Off then turn on the accompaniment controls (ARRANGE ON/OFF and LOWER MEMORY) if necessary.

   If you want the Style to govern the Performance sounds, press SINGLE TOUCH PLAY before selecting the Style (Arrange On/Off and Lower Memory activate automatically if off).

   Press KEY START if you want to trigger the start of the recording by playing on the keyboard



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

5. Appuyez sur PLAY ou sur START / STOP pour lancer l'enregistrement et commencer à jouer.

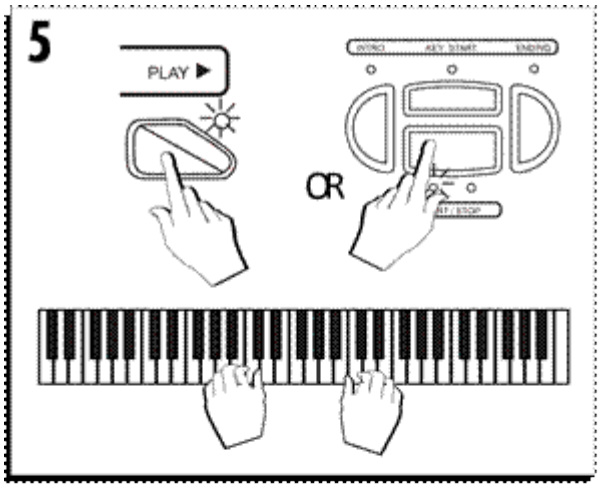
La touche PLAY lance l'enregistrement pour les pistes en temps réel uniquement.

La touche START / STOP démarre l'enregistrement et active également les pistes d'accompagnement de style.

Si vous avez sélectionné KEY START, cela vous permettra de démarrer l'enregistrement (style et pistes en temps réel) en jouant sur le clavier.

Vous pouvez également démarrer l'enregistrement avec une introduction en présélectionnant les boutons INTRO, FILL ou ENDING avant le début de l'enregistrement. Utilisez START / STOP ou KEY START pour déclencher l'introduction.

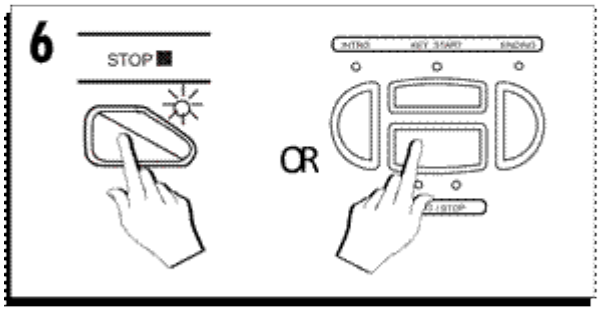
Au fur et à mesure de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner d'autres styles, introduire les remplissages, modifier les performances, activer ou désactiver d'autres pistes en temps réel, etc.



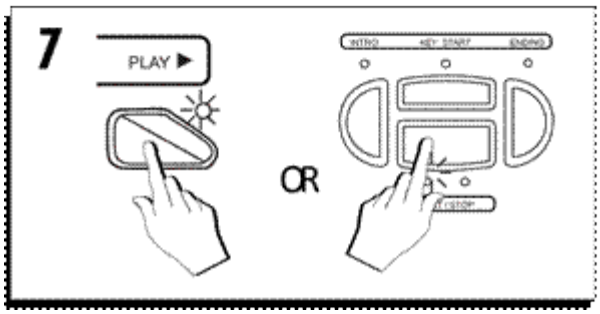
6. Lorsque vous avez terminé, arrêtez l'enregistrement avec STOP ou START / STOP.

START / STOP arrête les pistes d'accompagnement mais pas le séquenceur, ce qui vous permet de continuer à enregistrer les pistes en temps réel.

Vous devez appuyer sur STOP pour arrêter l'enregistrement du séquenceur et placer le pointeur de chanson (localisateur) sur la position de départ [1 1 1]. La LED du bouton RECORD s'éteint maintenant.



7. Appuyez sur PLAY ou sur START / STOP pour écouter la lecture de la chanson.



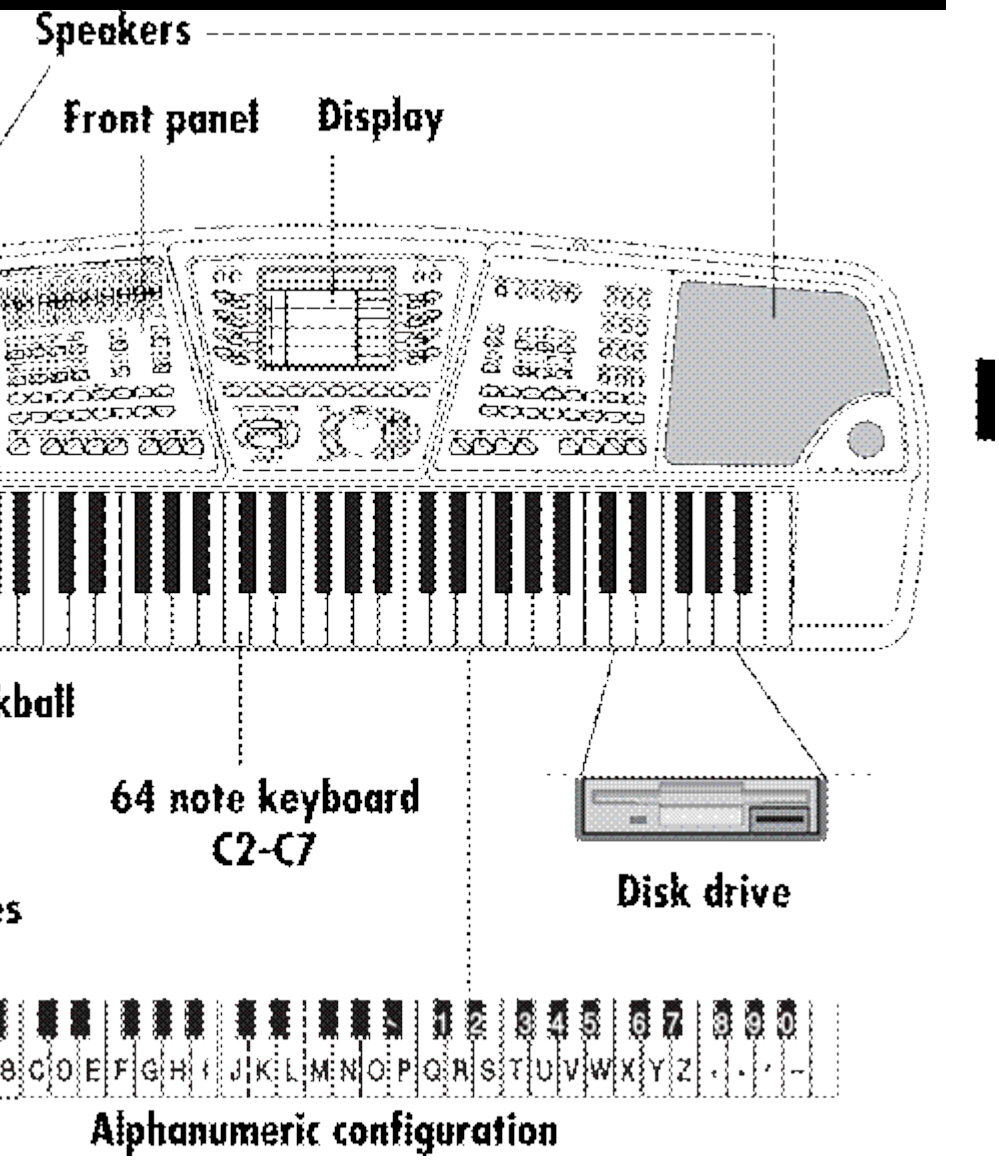
En lecture, vous pouvez arrêter le morceau avec STOP ou START / STOP et recommencer le morceau à partir du point d'arrêt avec PLAY. Si vous appuyez deux fois sur STOP ou START / STOP pendant la lecture, le morceau revient au point de départ (localisateur 1 1 1).

Dans EDIT SEQUENCER, vous pouvez attribuer un nom au morceau.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

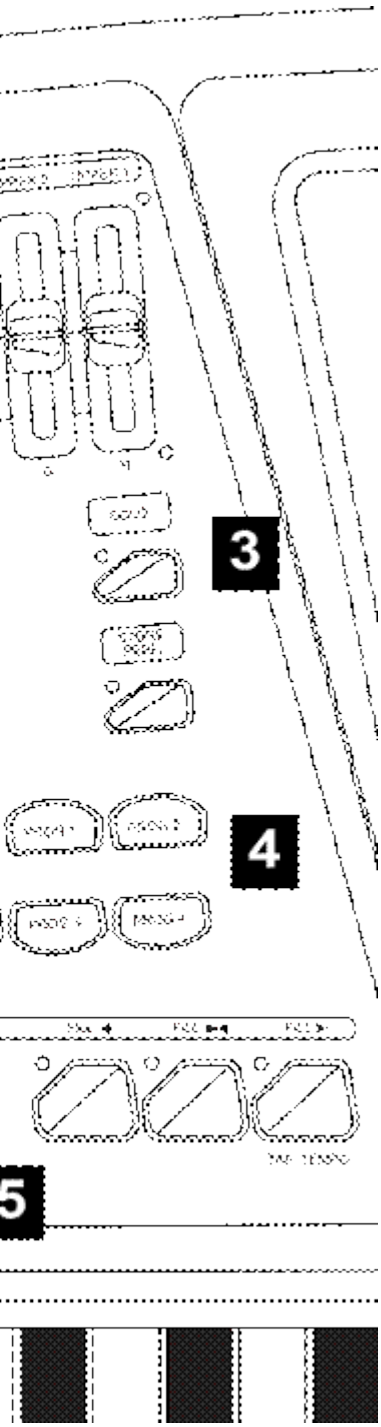
panneaux avant et



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Panneau arrière (connexions)

(section gauche)



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SECTION 1 (SLIDERS)

MASTER VOLUME : Ajuste le volume général (casques et sorties). Non transmis ou reçu via MIDI.

MIC / LINE : Contrôle le volume du signal envoyé aux entrées MIC / LINE IN1 ou IN2.

DRUM, BASS, ACC.1 / 3, ACC.4 / 6 : En modes de clavier Complet et Haut / Bas, le voyant du haut s'allume pour indiquer que les curseurs règlent le volume des pistes des sections respectives indiquées ci-dessus chaque curseur.

A, B, C, D, E, F, V, H : En mode Multi, en mode Song et lorsque les pistes d'accompagnement sont affichées, le voyant DEL inférieur s'allume pour indiquer que les curseurs règlent le volume des pistes correspondant à. les mêmes lettres.

SECTION 2

Les boutons de ce groupe affectent les styles.

ARRANGE ON / OFF : Active (On) ou désactive (Off) les accompagnements de style.

ARrange MEMORY : Sur ON, relâcher les touches du clavier provoque les accompagnements automatiques de style pour continuer à jouer; Lorsqu'il est désactivé, tous les accompagnements, à l'exception de la piste de batterie, s'arrêtent instantanément après le relâchement des touches.

LOWER MEMORY : Sur ON, les sons assignés aux pistes inférieures continuer à jouer après avoir relâché les touches; Lorsqu'il est désactivé, les sons inférieurs s'arrêtent instantanément après le relâchement de la touche.

ARrange MODE : Les gains accès à la page de programmation Arrange Mode où vous pouvez choisir entre la corde fixe ou Auto Chord Modes et programmer les modes de reconnaissance d'accords pour les accompagnements de style.

TEMPO LOCK : Lorsqu'il est activé, ce bouton verrouille le réglage de tempo actuel pour tous les styles et sélections de performance. Lorsqu'il est désactivé, chaque style ou performance rappelle les données de tempo mémorisées.

MIXER LOCK : lorsqu'il est activé, ce bouton verrouille les réglages actuels du volume de piste pour toutes les sélections de style et de performance. Lorsqu'il est désactivé, chaque style ou performance rappelle les réglages de mixeur mémorisés.

BASS TO LOWEST : Lorsque cette fonction est activée, la piste de basse de l'accompagnement automatique Style suit la note la plus à gauche à gauche de l'accord joué, ce qui permet de modifier en temps réel l'accompagnement de basse en fonction de la note la plus basse. Lorsqu'elle est désactivée, la piste de basse suit le motif programmé du style, quelle que soit l'inversion d'accord jouée.

Harmony On / Off : Lorsque cette touche est activée, cette fonction active la fonction d'harmonie mélodique. Dans les modes Upper & Lower Multi, les notes d'accord sont couplées à la mélodie jouée avec la main droite. Lorsqu'elle est désactivée, la fonction Harmony est désactivée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SECTION 3

S INGLE T OUCH P LAY : Lorsque ON: sons Style-performance sont affectés à toutes les pistes. When OFF: la sélection de styles rappelle les sons des sections d'accompagnement uniquement, tandis que ceux des sections de clavier temps réel restent inchangés.

E FFECTS B YPASS : Lorsqu'il est activé, ce bouton désactive le processeur d'effets numériques interne. Lorsqu'elles sont désactivées, les performances sont acheminées vers les processeurs d'effets en fonction de la situation mémorisée.

S OLO : Isole la piste sélectionnée du reste pour vous permettre d'écouter seul le son attribué.

S TORE P ERF . : Enregistre les modifications appliquées à une performance dans la RAM et permet de modifier le nom de la performance. La modification peut être enregistrée dans la performance actuelle ou dans toute autre destination de performance. La Performance peut appartenir à la section PERFORMANCE GROUPES (Performance) ou à la section STYLE GROUPES (Style-Performance).

SECTION 4

S TYLE G ROUPS : Chaque bouton correspond à une banque de 8 styles (ROM ou utilisateur) avec leurs styles respectifs. Appuyez sur un bouton pour afficher le contenu de la banque de styles et sélectionnez un style avec le bouton contextuel situé près du nom du style à l'écran.

SECTION 5

F ADE I N / O UT : Démarre et arrête un style avec une augmentation ou une diminution progressive du volume. Le démarrage nécessite d'appuyer sur le bouton Démarrer.

Var 1, Var 2, Var 3, Var 4 : Ces boutons vous permettent de passer d'une variation de style à une autre. **F ILL <** (Fill-to-previous-variation): rappelle un motif de remplissage puis passe à la variation précédente.

F ILL (Fill-to-current-variation): rappelle un motif de remplissage puis continue avec la même variation.

F ILL > / T AP T EMPO (**Variation de** remplissage à la prochaine): **F ILL >** - enfoncé pendant la **reproduction du** style rappelle un motif de remplissage puis passe à la variation suivante. **T AP T EMPO** - définit la vitesse de lecture du style en appuyant sur le bouton et démarre automatiquement les accompagnements de style.

(section centrale)

SECTION 6

D ISPLAY : Interface utilisateur principale qui affiche l'état de l'instrument à tout moment. L'utilisateur peut interagir avec les informations affichées à l'aide des commandes de navigation et des données / saisie et des boutons programmables.

SECTION 7

T RACK SCROLL : Ces deux boutons permettent d'écarter les pistes actuellement visibles dans la zone d'affichage.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

S OFT BOUTONS A ... H : boutons de logiciel qui vous permet de sélectionner les données affichées sur la partie gauche de l'écran correspondant à la touche relative. Ces boutons sélectionnent (a) les pistes ou (b) les données affichées dans les fenêtres de dialogue (Sons, Performance, Style, Song).

SECTION 8

P AGE / B ANK B UTTONS ( ) : Dans les environnements simples d'édition, ces boutons permettent de passer d'un menu à l' autre. Dans les environnements d'édition complexes, ils vous permettent de passer d'un élément à un autre sans accéder au répertoire. Dans la fenêtre de sélection «Groupe de sons», ils sélectionnent une banque.▲▼

S OFT BOUTONS F1 ... F8 : Sélectionnez les données correspondantes sur la partie droite de l'écran. Ces boutons logiciels vous permettent de sélectionner (a) des options et des commandes ou (b) les données dans les fenêtres de dialogue (Son, Performance, Style, Song).

SECTION 9

S TYLE L OCK : Lorsque cette option est activée, la sélection de Performances rappelle uniquement les sons du clavier sans changer de style. Lorsqu'elles sont désactivées, les performances peuvent changer de style ainsi que les sons du clavier.

S ONG .P. : Active une fenêtre de sélection contenant SongPerformances associé aux morceaux.

P ERFORMANCE G ROUPES : Ces boutons ont accès aux Performances programmables par l' utilisateur, disposées en 8 groupes de 8 Performances chacun. Chaque performance peut mémoriser une configuration de sons de clavier.

SECTION 10

S TART / S TOP : Démarre et arrête la reproduction d'un style ou d'un morceau. Dans les processus d'enregistrement de séquenceur, les boutons Start / Stop et Play et Stop du séquenceur fonctionnent de la même manière.

I NTRO : Place l'introduction d'un style en "veille" avant le début de celui-ci.

E NDING : Arrête un style avec une fin. **K EY S TART** : Synchronise le début d'un style avec une note (ou un accord) appuyée sur la partie inférieure du clavier.

SECTION 11

D IAL (T EMPO / D ATA) : actif pour les changements de tempo en mode Style ou Song, ou sert de contrôle de saisie de données dans les situations Edit et Record.

E NTER : confirme les données spécifiées dans les situations d'édition et ferme la fenêtre de dialogue.

E SCAPE : annule les données saisies et ferme la fenêtre de dialogue. Vous permet de passer de la page d'édition en cours à l'index et / ou à la page principale du mode de fonctionnement actuel.

D FLÈCHES IRECTIONNELLES : Commandes de navigation qui déplacent le curseur à l'écran dans le sens de la flèche. Le curseur est mis en évidence en négatif (inversé en mode enregistrement).

SECTION 12 (PAGE 7)

C ONTRAST : Ajuste le contraste de l'affichage. Différents angles d'affichage et conditions d'éclairage peuvent nécessiter un léger ajustement du contraste.

U NDO : Dans «Edit Song» ou «Edit Style», Annuler annule la dernière opération d'édition.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

H ELP : Aide en ligne rappelant de brèves explications sur le mode actuel.

D. H OLD : Sur ON: le maintien de l'affichage verrouille les fenêtres de sélection (Son, Performance, Style et Song) pour permettre une sélection multiple. ESCAPE annule la mise en attente de l'affichage. Lorsqu'il est désactivé: la fenêtre de sélection temporaire se ferme après une sélection ou après quelques secondes si aucune sélection n'a été effectuée.

K EY P AD : Lorsqu'il est activé, ce bouton active la section EDIT / NUMBERS sous forme de clavier numérique. Lorsqu'elle est désactivée, les touches EDIT / NUMBERS rappellent les environnements d'édition correspondants.

SECTION 13 (PAGE 7)

E DIT / N OMBRES Chaque bouton permet d'accéder à l'édition de la fonction spécifiée sur les boutons. Si le voyant KEY PAD est allumé, les touches d'édition sont activées sous forme de clavier numérique.

E FFECTS : édition des paramètres des effets.

M IDI : édition des paramètres MIDI.

M IXER : édition des paramètres de la table de mixage. **C NT / P ADS** : accès aux paramètres d'édition des contrôleurs et des pads.

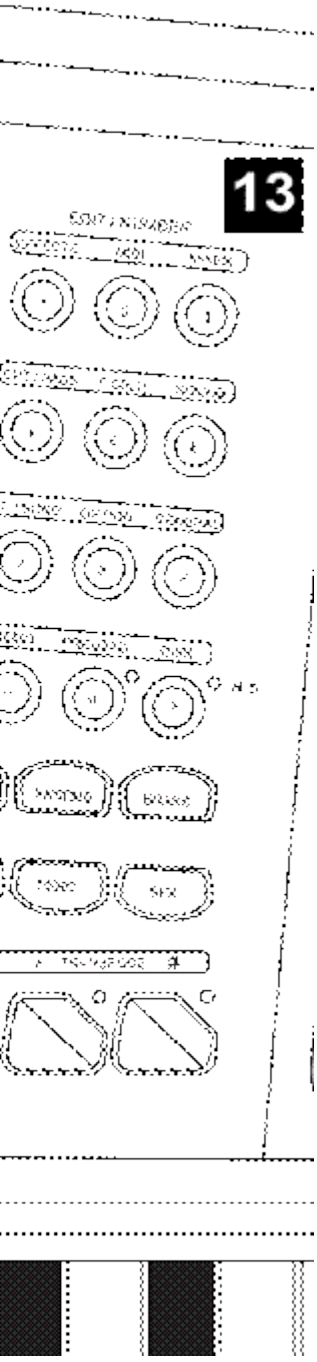
T. S PLIT : accès aux paramètres d'édition Track et Split. Du son; accès aux paramètres d'édition Sound and Sound Patch / Drumkit.

S T / S ONG : Accès à l'édition des données de morceau et de style.

O PTION : accès aux fonctions supplémentaires chargées sur le disque (par exemple, Advanced Sound Edit).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

(section droite)



G ENERAL : édition des paramètres généraux qui affectent l'instrument dans son ensemble.
D EMO : accès aux morceaux et styles de démonstration.
P RELOAD : permet de **lire** une liste de morceaux ou de fichiers MIDI sans charger préalablement toutes les données en mémoire.
D ISK : accès aux opérations de traitement de fichiers et aux fonctions utilitaires.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SECTION 14

R ECORD S T / S ONG : Active le séquenceur pour l'enregistrement de style ou de morceau.

S TYLE / R EAL T IME : règle l'instrument en mode Style / Performance.

S EQUENCER : Cette section représente le séquenceur **intégré de** 32 pistes.

<< , **>>** : boutons d'avance rapide (>>) ou «rembobiner» (<<) pour les morceaux.

S CORE : Affiche la piste des paroles (mots, musique et accords) d'un morceau ou d'un fichier MIDI.

S ONG : active le mode Song - ouvre une fenêtre de sélection de morceau.

S TOP : Arrête le processus d'enregistrement et de lecture. **P LAY** : Démarre le processus d'enregistrement et de lecture.

SECTION 15

S OUND G ROUPS : Chaque bouton comprend un groupe de 8 sons. Chaque groupe de sons peut être composé de plusieurs banques sélectionnées dans les fenêtres de sélection à l'aide des boutons ou via MIDI avec les messages BankSelect MSB (CC00). Les sons de la banque 1 sont conformes aux normes générales du Midi, alors que toutes les autres banques contiennent des variations sonores des sons de la banque 1.

SECTION 16

P AD 1, P AD 2, P AD 3, P AD 4 : 4 Touches fournissant des sons ou des échantillons pouvant être lus en temps réel dans n'importe quel mode. La configuration des pads est programmable et peut être enregistrée dans les performances. **O CTAVE +/–** : transpositeur d'octave de piste qui affecte la piste actuellement sélectionnée sur la plage maximale de ± 5 octaves. Appuyer simultanément sur les deux boutons ramène à 0.

T RANSPOSE # / b : Augmente (#) ou diminue (b) la hauteur de l'instrument dans son ensemble, par demi-tons, sur une plage de ± 24 demi-tons. Appuyer simultanément sur les deux boutons ramène à 0.

LE LECTEUR DE DISQUE (ILLUSTRÉ À LA PAGE 1)

Le lecteur de disque, situé sur le côté droit, sous le clavier, prend en charge les disquettes 3,5 "double densité (2DD) ou haute densité (2HD).

TRACKBALL (ILLUSTRÉ À LA PAGE 1)

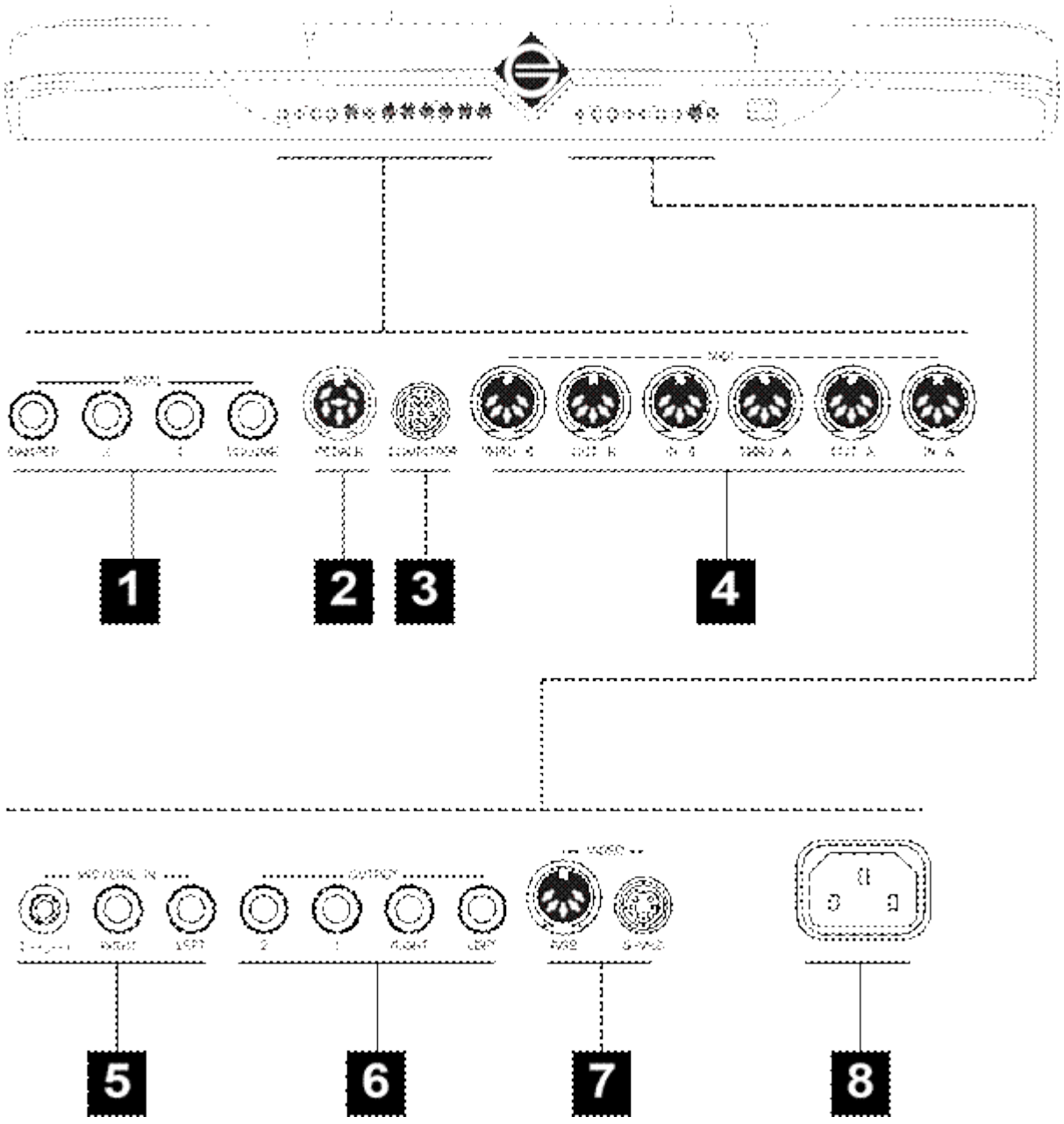
La boule de commande programmable, préréglée pour la variation de ton et la modulation, est montée sur ressort pour revenir à la position centrale. Chaque piste de chaque performance peut être programmée pour l'action du Trackball pour une, les deux ou aucune des fonctions prédéfinies.

Cosses à téléphone (illustrées à la page 1)

Prises pour 2 casques stéréo. En insérant le câble du téléphone dans la prise de gauche, vous déconnectez les haut-parleurs internes. Le volume du casque est contrôlé par le curseur M.Vol.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Panneau arrière (connexions)



1. PÉDALES

D AMPER , 1, 2, V OLUME : Trois prises programmables pour pédales de commande continues ou à pédales (Damper, 1, 2) et une prise de volume pour une pédale de volume standard. La polarité de la pédale de commande des pédales de commutation peut également être inversée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. PEDALB.

P EDALBOARD : Connecteur pour un pedalboard (optionnel). L'activation du pédalier désactive automatiquement le port de l'ordinateur. Les paramètres de pédalier sont activés dans Edit General.

3. ORDINATEUR

Port de l'ordinateur: port série permettant à **WK4** d'être connecté directement à un ordinateur (Apple Macintosh ou IBM PC et compatibles.) L'échange de données entre **WK4** et PC ou Mac nécessite un réglage approprié dans Edit General.

4. MIDI

M IDI I N A / B, M IDI T HRU A / B, M IDI O UT A / B : Deux séries de connecteurs indépendants (A et B) utilisé pour commander d' autres instruments MIDI ou pour communiquer avec un ordinateur. IN: reçoit les données d'un autre instrument. OUT: transmet les données à un autre instrument. THRU: retransmet les données reçues sur MIDI IN.

Lorsque vous utilisez le **WK4** seul, ces prises ne doivent pas nécessairement être connectées.

5. MIC / LINE IN

1, 2, GAIN 2/1 : Les prises 1 et 2 sont des entrées audio pour les signaux de microphone ou de ligne (un instrument de musique, un enregistreur de cassettes, un lecteur de CD ou un microphone). Pour les connexions mono, utilisez la prise IN 1. Le volume des signaux MIC / LINE entrés dans les prises IN 1 et 2 peut être réglé à l'aide de la commande MIC / LINE en face avant. Le bouton double gain 2/1 contrôle le volume du signal envoyé aux entrées. Le gain 1 (le plus petit bouton central) régule IN 1, le gain 2 (le plus grand bouton extérieur) régule IN 2. Tout ce qui se trouve à gauche (minimum) correspond à l'impédance LINE (appareils stéréo et instruments de musique). Tout à droite (maximum) correspond à l'impédance du micro (microphones). La carte optionnelle A / V est requise pour la plupart des applications de traitement externes.

6. SORTIE

L EFT , RIGHT , 1, 2 : sorties stéréo gauche-droite et sorties auxiliaires 1, 2 pour écouter le son **WK4** via un périphérique externe tel qu'un mélangeur ou un amplificateur audio. Pour une reproduction en mono, utilisez la prise droite ou gauche. Les sorties auxiliaires émettent des sons «secs» (sans effets).

7. VIDEO (INTERFACE AUDIO / VIDEO)

RVB. Sortie vidéo en standard RVB / Vidéo composite.

SVHS. Sortie vidéo au standard SVHS / Vidéo composite.

Les deux sorties ne fonctionnent qu'avec l'interface audio / vidéo en option.

Les modèles non équipés d'une interface A / V quittent l'usine avec un adhésif appliqué au-dessous de ces sorties indiquant «AUCUNE INTERFACE VIDÉO».

8. DOUILLE PRINCIPALE

Insérez le cordon d'alimentation fourni dans cette prise.

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

• 3 concepts de base

Dans ce chapitre, vous trouverez des informations sur les principaux éléments qui font fonctionner **WK4** , y compris des informations utiles qui vous aideront à comprendre la structure de l'instrument.

MODES DE JEU: STYLE / REALTIME AND SONG

WK4 propose deux modes de jeu différents:

- **Mode Style / Temps réel** : pour jouer avec les Performances et utiliser **WK4** comme un clavier conventionnel, ou pour jouer avec les accompagnements automatiques. **Le WK4**s'allume dans ce mode à chaque fois qu'il est allumé. Appuyez sur le bouton Style / RealTime pour activer le mode Style / RealTime si l'instrument n'est pas actuellement réglé sur ce mode.
- **Mode Song** : pour jouer des morceaux ou pour travailler via MIDI avec un séquenceur externe. Appuyez sur SONG puis sélectionnez une chanson pour activer ce mode.

MODE STYLE / REALTIME

Dans ce mode, vous pouvez jouer avec les styles ou avec les performances et utiliser le **WK4** comme un clavier conventionnel. Si les accompagnements automatiques sont joués, le mode Style est activé. Sinon, le mode Style est désactivé et le mode Performance (RealTime) est activé.

Les modes Style et Temps réel ont en commun une performance, structurée avec le même nombre de pistes (sons) pouvant être lues simultanément (16) et les mêmes tâches d'édition de performance.

Les styles / performances sont toujours divisés en deux parties: les 8 premières pistes sont dédiées au clavier, les 8 pistes restantes sont associées à l'accompagnement automatique.

1-8 pistes contiennent ...	**9-16 pistes contiennent ...**
Sons de clavier	Sons accompagnés automatiquement

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Effets de clavier	Effets d'accompagnement
	Batterie programmable
	Tempo
	Style sélectionné

Les sons et les accompagnements peuvent être rappelés en sélectionnant un style (boutons STYLE GROUP) ou une performance (boutons PERFORMANCE GROUPS).

Les boutons STYLE LOCK et SINGLE TOUCH PLAY

En mode Style / Temps réel, la sélection des sons et des accompagnements est déterminée par l'état des boutons STYLE LOCK et SINGLE TOUCH PLAY.

STYLE LOCK sur . La sélection de performances sélectionne uniquement les sons de clavier live.

STYLE LOCK off. La sélection d'une performance sélectionne les sons du clavier et de l'accompagnement. Le style, la variation et le tempo relatifs sont sélectionnés. Les sons sont ceux stockés dans la performance.

SINGLE TOUCH PLAY sur. Sélection d'un style Une **seule touche La lecture** change les sons du clavier et de l'accompagnement. Les sons sont ceux du style-performance. Le tempo enregistré dans le style est rappelé.

SINGLE TOUCH PLAY désactivé . La sélection d'un style modifie les sons de l'accompagnement, les données de tempo et le motif relatif. Le clavier en direct Les sons restent inchangés.

MODE DE CHANSON

Un morceau est une séquence de données composée d'une ou de plusieurs pistes (parties instrumentales). Un morceau peut être chargé à partir du disque en tant que morceau **WK4** ou fichier MIDI standard. Il peut être enregistré piste par piste (enregistrement multipiste) ou en une seule étape en exploitant les styles existants (enregistrement rapide).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Jusqu'à 32 pistes sont disponibles en mode Song. Via MIDI, le **WK4** peut également être utilisé comme générateur de son multitimbral (32 parties) pour l'enregistrement de morceaux avec un séquenceur externe.

LES PERFORMANCES

Une performance est une combinaison de sons (pour le clavier, pour les accompagnements, pour un morceau). Il contient également l'état des effets, les assignations des périphériques de contrôle (molettes, pédales, pads), la configuration du canal MIDI, l'état des pistes, les données de tempo. La sélection d'une performance modifie instantanément tous les sons des pistes et les paramètres de performance correspondants.

Les performances sont divisées en deux types: celles qui résident dans les GROUPES DE PERFORMANCES qui régissent les sons du clavier et celles associées aux styles et morceaux qui sont rappelés en sélectionnant l'élément correspondant. La structure et les procédures de programmation des deux types de performance sont pratiquement identiques.

Groupes de performances (temps réel)

64 Performances programmables par l'utilisateur sont stockées dans les huit boutons PERFORMANCE GROUPS. Les performances contiennent l'état programmé des sons du clavier et des sons de l'accompagnement automatique. Etant donné que les performances stockent le style, la variation et le tempo actuels au moment où vous appuyez sur la commande STORE PERFORMANCE, les performances peuvent également être utilisées pour rappeler un style et une variation.

Style-Performance

128 Performances associées aux styles et stockées dans des groupes de styles. Style-Performances attribue des sons aux accompagnements automatiques et au clavier en fonction du style auquel ils sont associés. Si le voyant SINGLE TOUCH PLAY est allumé, vous pouvez modifier les sons du clavier.

Chant-Performances

Les morceaux-performances peuvent combiner jusqu'à 32 sons. Ils peuvent être appliqués à deux types de mode de fonctionnement: l'affectation d'un son à chaque piste du séquenceur ou la réception via MIDI de 32 parties différentes. Les performances de morceau peuvent également être utilisées pour créer des combinaisons sonores complexes sur le clavier pour une performance en temps réel.

DES PISTES

Une piste est la plus petite partie d'une performance. Style-Performances et Programmable Performances ont un maximum de 16 pistes (8 pistes pour le clavier et 8 sur le séquenceur pour les arrangements). Un morceau peut contenir jusqu'à 32 pistes.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Une performance est une configuration de plusieurs pistes, de sorte que différents sons puissent être combinés pour être joués simultanément. Le nom du son et ses numéros ProgramChange et BankSelect ou le nom de groupe relatif apparaissent sur l'écran principal.

Parfois, une piste n'est pas affectée à un son **WK4** , mais contrôle un expandeur connecté à la **sortie** MIDI OUT. Dans ce cas, «MIDI» s'affiche, ainsi que les numéros ProgramChange et BankSelect (MSB-LSB) sur l'écran principal lorsqu'il est réglé sur le mode Multi. En mode Full ou Upper / Lower, les numéros ProgramChange et Bank Select n'apparaissent pas.

La plupart des modes de fonctionnement affichent les pistes et leurs icônes d'état sont affichées dans la partie gauche de l'écran. Les pistes peuvent être sélectionnées et programmées pour des assignations de son, une transposition, une sélection d'effet ou un contrôle de performance.

L'état d'une piste peut être défini de quatre manières différentes: en mode Key Play si elle peut être jouée au clavier, en sourdine si la piste est temporairement désactivée, en enregistrement si la piste est en attente d'enregistrement, en mode suivant. jouer si la piste contient des notes enregistrées. Chaque statut est indiqué par une icône qui apparaît dans la colonne d'état de la piste. Les icônes peuvent être combinées pour vous permettre de contrôler l'état des différentes pistes sous contrôle. Le statut MIDI des pistes peut également être identifié par une icône de statut.

LES ICÔNES DE LA PISTE

Icône «key-play» (jeu au clavier)

 La piste peut être jouée sur le clavier en temps réel.

Icône «muet»

 La piste est temporairement désactivée, même si elle est connectée au clavier. La piste ne reçoit ni ne transmet de données MIDI. **Icône «seq-play» (play-sequencer)**

 La piste contient des notes - c'est-à-dire qu'elle est activée par Song ou par l'accompagnement automatique du Style. Dans les deux cas, ce type de piste ne peut pas être lu en temps réel sur le clavier, à moins que le jeu ne soit joué au clavier. Cette piste ne peut pas recevoir de données via MIDI IN.

Icône «mute» (piste avec note)

 La piste est temporairement désactivée.

Icône «enregistrer»

 La piste est dans un statut d'enregistrement.

Icône «réception / transmission MIDI»

 La piste peut recevoir (IN) et émettre (OUT).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Icône «réception MIDI»

 La piste reçoit des messages MIDI (IN), mais ne les transmet pas (OUT).

Icône «MIDI-Transmettre»

 La piste ne reçoit pas de messages MIDI (IN), mais les transmet (OUT).

DES SONS

Les sons **WK4** sont divisés en quatre types différents:

- sons ROM
- RAM-Sons
- RAM-Sons (nécessite un échantillon de RAM)
- Drumkits / SoundPatches

Les sons peuvent être modifiés via les fonctions «Edit Perf Sound» ou «Edit Sound». Le système d'exploitation **WK4** contient une méthode d'édition rapide **intégrée aux** fonctions d'édition des performances et une méthode avancée d'édition du son qui vous plonge au cœur de la technologie de synthèse sonore.

Dans l'environnement «Edit Perf Sound», les modifications qui en résultent sont stockées dans la piste à laquelle le son est affecté. Par conséquent, tous les sons affectés ultérieurement à la même piste héritent des mêmes modifications. Les pistes contenant des paramètres de son modifiés sont identifiées par le symbole affiché en suffixe.

Dans l'environnement plus évolué «Edit Sound», vous intervenez sur les paramètres Sound et les modifications qui en résultent sont stockées dans la RAM. Les sons créés avec le système avancé «Edit Sound» sont identifiés par un astérisque (*) après le nom du son.

Les sons édités basés sur disque peuvent être chargés dans la mémoire et conservés dans la RAM exemple sauvegardée sur batterie.

Son ROM

Les sons contenus dans la ROM. Ces sons sont permanents et ne peuvent être annulés. Ils sont basés sur l'archive d'échantillons internes (ROMWaves).

RAM-Sound

Les sons chargés à partir d'une disquette (**WK4** ou WX / SX) ou créés par la méthode plus avancée «Edit Sound».

Son RAM

RAM-Sounds basé sur des échantillons de RAM. **WK4** a un traducteur d'échantillons incorporé qui vous permet de charger des échantillons sur disque et de les éditer avec des paramètres dédiés.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

AVERTISSEMENT - RAM - Les sons sont conservés en mémoire lors de la mise hors tension de l'instrument, à condition que la Back-Sample-RAM soit installée.

Remarque: Il n'est pas possible de charger des sons RAM si le programme optionnel Sample-RAM n'est pas installé.

Drumkit / SoundPatch

Ce sont des combinaisons de sons comprenant les trois types de sons décrits ci-dessus. Les kits de batterie assignent un son de percussion différent à chaque note du clavier. Les SoundPatches superposent deux sons séparés par un seuil dynamique (commutateur de vélocité).

La structure du Drumkit et du SoundPatch peut être fusionnée afin d'obtenir, par exemple, un Drumkit dans lequel un instrument à percussion répond avec deux sons différents, chacun à un niveau dynamique différent.

Une performance peut stocker un Drumkit / SoundPatch programmé par l'utilisateur qui reste lié à la partie accompagnement. Lorsque vous modifiez des performances, DrumKit / SoundPatch suit les pistes de l'accompagnement.

Le kit de batterie / SoundPatch change lorsqu'un style ou une performance est sélectionné avec STYLE LOCK désactivé.

Les performances contenant un Drumkit / SoundPatch programmé par l'utilisateur sont identifiées par le symbole.

MODIFIER LES ENVIRONNEMENTS

Les styles, morceaux, performances, pistes et sons peuvent être modifiés dans les environnements d'édition respectifs. Les modes de fonctionnement respectifs vous permettent de modifier chacun des aspects du fonctionnement du **WK4** .

Trois types d'environnements d'édition sont disponibles:

- structure simple, dans laquelle les pages contenant les paramètres variables sont accessibles directement au premier niveau d'édition.
- structure complexe, où le premier niveau d'édition affiche une page d'index (ou menu) permettant d'accéder aux éditeurs (ou modules) et à un second niveau de pages d'édition.
- «Edit Disk», dans lequel chaque page correspond à une fonction de traitement des données.

Vous pouvez passer d'un environnement d'édition à un autre sans sortir de celui sur lequel vous travaillez actuellement. Vous pouvez également sélectionner un son, un style, un morceau ou une performance sans devoir d'abord quitter le mode d'édition actuel. Le système d'exploitation multitâche permet d'ouvrir plusieurs environnements

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

simultanément. Par conséquent, les sons, par exemple, peuvent être édités (avec Edit Perf Sound) pendant la modification d'un style sans avoir à quitter «Edit Sequencer» avant d'entrer dans «Edit Perf Sound».

Une légère exception est l'environnement avancé «Edit Sound» (uniquement pour les modèles installés avec le kit de mise à jour optionnel). Si vous êtes dans «Edit Sound» et tentez de sélectionner un morceau, un style, un son ou une performance, un message utilisateur vous «rappellera» que vous êtes toujours au milieu d'une tâche d'édition de son inachevée. Dans ce cas, pour effectuer la sélection souhaitée, vous devez abandonner «Modifier le son» à l'aide de la commande «Abandonner», et non sur Échap.

Cette section présente brièvement les types de connexion possibles avec votre **WK4** à l'aide des connecteurs **situés** sur le panneau arrière.

SOURCE DE COURANT

Insérez le cordon d'instrumentation dans une prise murale mise à la terre appropriée.

SORTIE DROITE / GAUCHE, 1, 2

Sorties stéréo droite / gauche pour haut-parleurs amplifiés, amplificateurs ou unités hi-fi domestiques. Les sorties 1 et 2 sont des sorties auxiliaires qui émettent des sons non traités par les processeurs d'effets internes (signaux «secs»).

AVERTISSEMENT - Avant de connecter ces sorties, assurez-vous que le volume des dispositifs d'amplification externes est réduit. La connexion aux prises génère des parasites susceptibles d'endommager le dispositif d'amplification.

Connectez les prises gauche et droite pour une reproduction stéréo. Pour une reproduction mono, connectez GAUCHE ou DROITE.

Les pistes peuvent être affectées indépendamment aux sorties auxiliaires 1 et 2 dans «Edit Mixer». Chaque performance peut être programmée indépendamment pour les sorties audio.

Egalisation générale: réglez l'égalisation générale dans «Edit Mixer». Consultez les instructions de la section Référence.

Les liaisons

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

PÉDALES

Volume, Damper Ped 1 et Ped 2 sont des connecteurs pour pédales de commande à action continue ou à commutation. Le connecteur de volume ne peut accepter qu'une pédale continue pour contrôler le volume principal. Les trois connecteurs restants peuvent être programmés pour accepter des pédales à action directe ou à commande continue et sont tous assignables à une fonction.

Les pédales programmables, notées Ped 1, Ped 2 et Damper, sont préréglées pour fournir les trois fonctions suivantes:

Ped 1	Pédale souple (CC67)
Ped 2	Sostenuto (CC66)
AMORTISSEUR	Amortisseur (CC64)

Ces trois pédales peuvent être activées ou désactivées indépendamment pour réagir avec les sections de clavier d'un Preset.

Les pédales à commande continue offrent des niveaux de changement graduels, tandis que les pédales à commutateur sont du type marche / arrêt.

La polarité de la pédale peut être programmée dans l'éditeur «General Controls» de «Edit General».

MIDI

Utilisez les ports MIDI du groupe A pour des connexions simples.

Vous trouverez des instructions spécifiques pour les connexions MIDI dans les chapitres correspondants plus loin. Les configurations suivantes montrent certaines des connexions principales.

- **Pour piloter un autre instrument avec WK4,** connectez le **WK4** MIDI OUT au MIDI IN de l'autre instrument.



- **Pour piloter le WK4 avec un clavier principal,** connectez le **WK4** MIDI IN à la **sortie** MIDI OUT du clavier principal. Si le clavier maître doit simuler leclavier **WK4** , il doit transmettre le MIDI sur un canal correspondant au **canal** commundu **WK4** (voir les chapitres consacrés au MIDI).



- **Pour enregistrer des morceaux sur des ordinateurs externes ou des séquenceurs,** connectez le **WK4** MIDI IN au MIDI OUT du périphérique externe,

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

le **WK4** MIDI OUT au MIDI IN du périphérique externe. Cette configuration s'appelle une «boucle MIDI fermée».

WK4 ORDINATEUR

[redacted] MIDI MIDI IN

OUT MIDI OUT

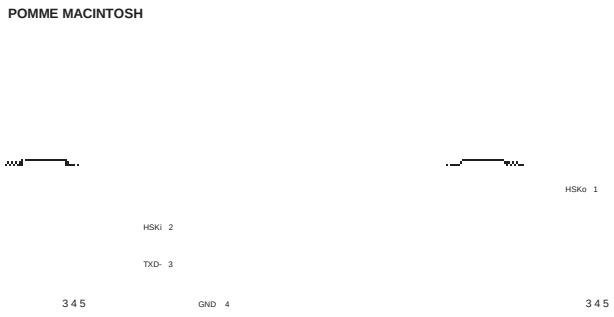
MIDI IN

ORDINATEUR

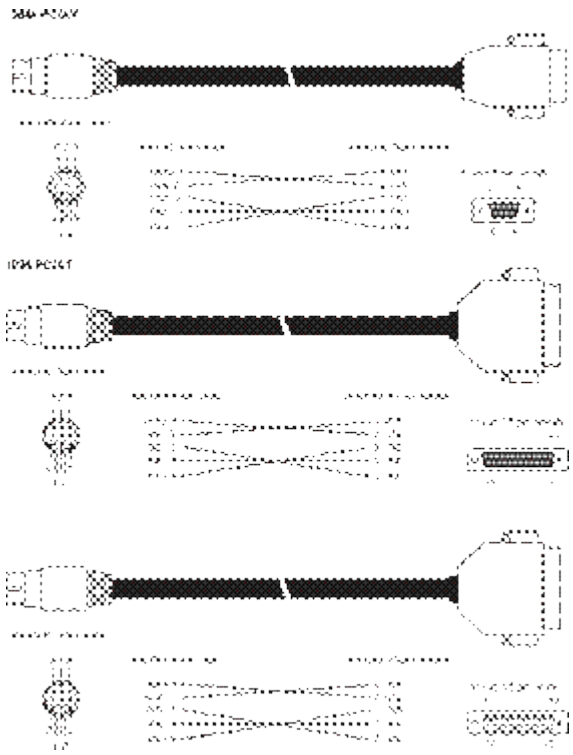
Il est possible de connecter le **WK4** directement à un ordinateur via le port COMPUTER. Il n'est pas possible d'utiliser les ports COMPUTER et PEDALBOARD en même temps. La sélection entre ces deux appareils est faite dans l'éditeur «Edit General», «P.brd / Cmptr».

Macintosh et compatibles . Utilisez un câble série standard DB8-DB8 disponible dans les prises d'ordinateur. Programmez le séquenceur pour communiquer avec **WK4** à une vitesse de 1 MHz.

PC-IBM et compatibles . Utilisez un moyen standard
câble réseau DB8-DB9 ou DB8-DB25 disponible à partir d'un ordinateur. Deux vitesses de communication sont disponibles pour la connexion PC, PC1 et PC2.



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



PEDALBOARD

Connectez le pédalier Generalmusic en option à ce port. Il peut être utilisé pour jouer des parties de basse (à la place de basses auto-arrangées) ou comme un pédalier multifonction pour contrôler les arrangements.

Il n'est pas possible d'utiliser les ports COMPUTER et PEDALBOARD en même temps.

La programmation du pédalier et la sélection entre ces deux appareils sont effectuées dans l'éditeur «Edit General» de l'éditeur «P.brd / Cmptr».

MIC / LINE IN

Vous pouvez connecter les appareils suivants aux entrées audio MIC / LINE:

- un microphone et une guitare (impédance du micro).
- un instrument avec une sortie stéréo (impédance de ligne).

L'impédance des deux entrées 1 et 2 est contrôlée par les boutons jumelés **1** et **2** . Tout à gauche correspond à l'impédance la plus basse (LINE), tout à droite au plus haut (MIC).

Réglez le volume de sortie du signal avec le curseur MIC / LINE du panneau avant. Le curseur M.VOL n'affecte pas le volume du signal provenant des entrées audio.

Si la carte Generalmusic Audio / Video est installée, le signal d'entrée Mic / Line peut être traité par le processeur d'effets interne et dirigé vers le mixage principal (sorties). Les opérations d'édition sont dans «Edit General».

TÉLÉPHONES

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Deux prises casque sont disponibles sous le clavier à l'extrême gauche de l'instrument. Chaque prise peut accepter une paire d'écouteurs stéréo standard.

téléphones dans la prise HEADPHONES 1 (les haut-parleurs internes ne fonctionnent pas lorsque cette prise est utilisée).

VIDEO (FACULTATIF)

L'installation de la carte audio / vidéo Generalmusic en option active les sorties vidéo. Connectez un moniteur RVB, une télévision domestique ou un système vidéo à circuit fermé à ces prises.

PRISE	VIDÉO	CÂBLE
RVB	Moniteur RVB avec prise péritel	RGB / SCART (Europe, Asie, Amérique du Sud, Amérique du Nord) Afrique)
RVB	Télévision avec prise péritel	RGB / RCA (Europe, Asie, Amérique du Sud, Afrique du Nord)
RVB	Télévision avec prise vidéo-composite	RGB / RCA (Etats-Unis, Corée, Afrique du Sud)
SVHS	Télévision avec prise SVHS	Câble SVHS standard

Le téléviseur national doit fonctionner en mode AV. Les connexions possibles sont indiquées dans le tableau suivant.

L'affichage

L' écran **WK4** est l'interface utilisateur principale qui communique à tout moment l'état de l'instrument. Le curseur en surbrillance négatif peut être déplacé à l'aide des touches de curseur et le paramètre sélectionné peut être modifié à l'aide du pavé DIAL ou du pavé numérique.

Les paramètres sont affichés dans différents types de **pages** ou de **fenêtres** :

- Pages "Sound View"
- Pages «Play View» ou «Rec View»

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

- éditer des pages
- pages d'index
- Fenêtres de sélection
- Fenêtres de dialogue
- Avertissements

PAGES «VUE SON»

Ce type de page affiche les sons assignés aux pistes. «Sound View» est le mode de visualisation par défaut.

Les modes d'édition Style / Temps réel et Morceau et les modes d'enregistrement Style et Morceau affichent chacun une page «Vue son» légèrement différente.

Style / chanson en temps réel

une. Suivre les icônes d'état. Sélectionnez les pistes à l'aide des touches de fonction A ... H ou des touches de direction/.

b. Noms sonores. Le nom du groupe auquel appartient le son apparaît à proximité du nom du son ou, dans l'ordre, des numéros ProgramChange, BankSelect MSB, BankSelect LSB. Les pistes qui ne sont pas affectées aux sons internes affichent une série de tirets (------) au lieu du nom du son.

Si la piste a été modifiée avec «Edit Perf Sound», le symbole apparaît après le nom du son.

c. Menu. Contient des options pouvant être sélectionnées à l'aide des touches de fonction F1 à F8. En mode Style / Performance, les touches programmables sont couplées (F1 / F2, F3 / F4, F5 / F6, F7 / F8) et le menu affiche les options permettant de sélectionner:

- l'état de la piste.
- le point de partage. La zone de clavier située sous le point de partage correspond à la zone de reconnaissance d'accord pour l'accompagnement automatique.

ré. Barre d'état indiquant des informations générales.

e. Mode Style / Temps réel: Nom du style et de la performance (Performance ou Style-Performance, selon que SINGLE TOUCH PLAY est activé ou désactivé). Mode de morceau: Nom du morceau et nom du morceau / performance.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Une performance modifiée mais non enregistrée avec STORE PERFORMANCE est identifiée par le symbole [']. Un style de ROM avec une performance de style modifiée est identifié par le symbole [*]. F. Tempo (varié avec le DIAL).

g. Locator (mesure et bat le compteur). En mode Style, ce paramètre indique le cycle des mesures du riff.

h. L'accord actuellement reconnu.

PAGES «PLAY / REC VIEW» (MODE SONG)

Ce type de page montre et vous permet d'éditer les paramètres de reproduction du morceau.

une. Suivre les icônes d'état. Sélectionnez les pistes à l'aide des touches de fonction A ... H. En mode d'enregistrement, les pistes identifiées par l'icône de jeu de touches sont automatiquement définies en mode sourdine .

b. Locator [Song Pointer] qui surveille la position des événements de morceau exprimés en mesures, temps et résolution du séquenceur [ou "tick"]. Ce paramètre peut être modifié lorsque le séquenceur est désactivé pour modifier le point de départ d'un morceau.

c. Localisateurs de début et de fin de chanson pour la lecture, l'enregistrement ou les boucles.

ré. Signature temporelle, tempo de départ d'un morceau, enregistrez la valeur de quantification.

e. Indicateur de mémoire libre pour l'enregistrement de morceau (max. 400 kb).

F. Menu. Contient les options sélectionnées à l'aide des touches de fonction F1 à F8. Le menu contient l'option «Sound View», le paramètre de réglage du métronome, la fonction d'effacement de piste ou de morceau.

g. Barre d'état indiquant des informations générales.

h. Noms de la chanson et de la performance de la chanson.

je. Tempo (indicateur utile pour la page «Sound View»).

k. Locator (compteur de mesure et de temps utile pour la page «Sound View»).

PAGE «REC VIEW» (MODE STYLE / REALTIME)

Cette page vous permet de programmer les paramètres de style et de sélectionner le riff à enregistrer.

une. Suivre les icônes d'état. Sélectionnez les pistes à l'aide des touches de fonction A ... H. Lorsque le style est en mode d'enregistrement (voyant RECORD allumé), seules les

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

pistes d'accompagnement automatique (9-16) peuvent être sélectionnées (DR, BS, AC1 ... AC6). En mode enregistrement, les pistes affichées avec uneicônereprésentant unetouche sont automatiquement configurées en sourdine .

b. Indicateur du riff actuellement enregistré. La première ligne indique la Variation, la seconde le «cycle» ou la section (Basic, Fill, Intro, Ending), la troisième la corde (Majeure, Mineure, Septième). Peut être sélectionné avec la touche de fonction F2 («Rec. Riff ...»).

c. Paramètres de signature temporelle, tempo, longueur du riff dans les mesures, clé de référence, convertisseur d'échelle, activateur d'enregistrement Quantize.

ré. Menu. Contient des options pouvant être sélectionnées à l'aide des touches de fonction F1 à F8. Le menu contient l'option «Sound View», le paramètre de réglage du métronome, la fonction d'annulation de la piste, du riff ou du style.

e. Barre d'état indiquant des informations générales.

F. Noms du style et Style-Performance.

g. Tempo.

h. Locator (compteur de mesure et de battement).

je. Nom de Riff.

EDITER DES PAGES

Les pages d'édition diffèrent, mais ont en commun la présence de paramètres variables dans la zone d'édition au centre de l'écran.

une. Suit les icônes d'état. Les touches de fonction A ... H ou les touches de curseursélectionnent les pistes. Tous les environnements d'édition n'affichent pas cette colonne.

b. Zone Sound (affichée uniquement sur certaines pages) contenant le nom des Sounds.

c. Zone de paramètres programmables.

ré. Les fonctions. Éléments pouvant être sélectionnés à l'aide des touches de fonction F1 ... F8. Chaque fonction correspond généralement à une page de l'environnement d'édition respectif. Dans certains cas, les options On / Off apparaissent également.

e. Barre d'état indiquant des informations générales.

F. Icône d'édition d'environnement. Le symboleapparaît si les paramètres de page peuvent être enregistrés dans la performance.

g. Nom de l'environnement d'édition et de la page d'édition.

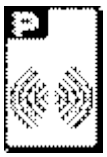
h. Nom de la performance et de la piste en édition (pages contenant des paramètres relatifs à une piste) ou nom du son en édition.

je. Icône correspondant à la. boutons. Ces boutons sélectionnent d'autres menus ou d'autres éditeurs. S'il n'y a pas d'autres menus ou éditeurs, les flèches sont affichées en

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

tant qu'éléments transparents qui ne peuvent pas être sélectionnés. S'il existe d'autres menus ou éditeurs, une ou les deux flèches apparaîtront pour indiquer la présence de l'élément suivant ou précédent.

Chaque environnement a une icône relative:

 Editer les effets



 Modifier MIDI



 Modifier le mélangeur



 Edit Controllers / Pads



 Editer piste / scission

Éditer Perf Sound / Drumkit

Modifier le style / chanson

Editer Général

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Editer le disque / Précharger

Dans «Edit Effects», «Edit MIDI», «Edit Mixer», «Edit Controllers / Pads», «Edit Track / Splits», «Edit Perf Sound» (structure simple), les boutons permettent de passer à d'autres fonctions de la même environnement. (Dans certaines versions du système d'exploitation, certains de ces environnements n'auront qu'une fonction, les boutons ne seront donc pas actifs).

Dans «Edit Style / Song», «Edit General» (environnements complexes avec plusieurs éditeurs dans lesquels un seul menu est disponible), les boutons permettent de passer d'un éditeur à un autre sans revenir au menu principal.

Dans «Edit Disk», les boutons permettent de passer d'une opération à l'autre (charger, enregistrer, copier, déplacer, effacer, etc.).

Utilitaire).

FENETRES DE SELECTION

Celles-ci apparaissent lorsque vous appuyez sur un bouton du groupe SOUND GROUP, PERFORMANCE GROUPS, STYLE GROUPS ou SONG. Les éléments affichés dans la fenêtre de sélection sont sélectionnés avec les boutons de fonction respectifs.

une. Titre de la fenêtre.

b. Sélecteur de banque (uniquement dans la sélection Son). Correspond auxboutons.

Remarque: La banque peut être sélectionnée soit dans cette fenêtre de sélection, soit au moyen d'un message BankSelect reçu via MIDI. Une fois la banque sélectionnée, le ProgramChange reçu sélectionne le son de la banque actuelle. Via MIDI, la banque reste sélectionnée jusqu'à l'envoi d'un autre numéro BankSelect.

c. Liste des éléments pouvant être sélectionnés.

FENETRES DE DIALOGUE

Il existe plusieurs types de fenêtre de dialogue. généralement une option nécessite une sélection ou un ou plusieurs paramètres nécessitent des modifications et une confirmation avec ENTER ou un bouton programmable. Quelques exemples suivent.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

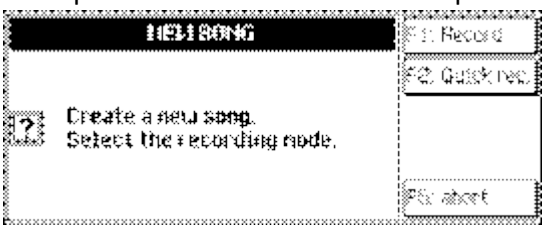


Sélectionnez l'une des options avec les boutons du curseur.
Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler les modifications. ENTER et ESCAPE ferment les fenêtres de dialogue.



Sélectionnez le paramètre à modifier avec le curseur.
Modifiez la valeur à l'aide du pavé numérique ou du pavé numérique.

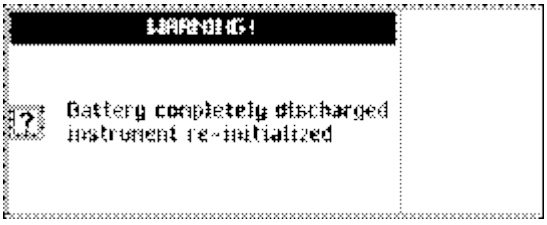
Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler les modifications.



Appuyez sur la touche de fonction correspondant à l'option requise.

AVERTISSEMENTS

Celles-ci sont similaires aux fenêtres de dialogue, mais elles n'affichent pas les options à sélectionner. Ils communiquent des messages spécifiques à l'utilisateur (opérations erronées, informations sur l'opération en cours, etc.).



Appuyez sur F5, ENTER ou ESCAPE pour fermer l'avertissement.

La saisie des données

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les dispositifs de saisie de données **WK4** sont utilisés pour insérer des données alphanumériques, sélectionner des options et naviguer dans les pages d'édition ou les environnements d'exploitation. Le dispositif de saisie de données comprend:

- composer le numéro;
- Clavier numérique (section Edit / Number lorsque le voyant du clavier est allumé).
- boutons de curseur (flèches directionnelles);
- Boutons du menu de défilement (); •Touches ENTER et ESCAPE.

NAVIGATION DANS LES PRINCIPAUX MENUS

Certains environnements d'exploitation affichent un menu principal.

Le menu principal est une liste des 'éditeurs' (ou modules).

Sélectionnez les éléments avec les boutons de curseur et appuyez sur ENTER pour accéder à un éditeur.

OU, utilisez les boutons du menu de défilement pour entrer directement dans les éditeurs et passer d'un éditeur à un autre.

NAVIGUER DANS LES LISTES

Certains environnements d'exploitation affichent une liste de données.

Sélectionnez les éléments avec les boutons du curseur. Le cadre noir représente le curseur, le cadre blanc l'emplacement sélectionné. L'affichage ne peut afficher qu'une partie de la liste; lorsque le premier ou le dernier élément de la liste est atteint avec le curseur, la liste défile vers le haut ou vers le bas.

Appuyez sur ENTER pour confirmer la sélection.

NAVIGATION DANS LES PARAMÈTRES

Déplacez le curseur (la zone en surbrillance négative) à l'aide des touches du curseur.

Par exemple, après l'activation, l'affichage indique le mode Style / Performance. Vous pouvez sélectionner les pistes avec les boutons du curseur .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Dans les pages d'édition, sélectionnez les paramètres avec les touches du curseur et modifiez la valeur du paramètre avec DIAL.

MODIFIER LES PARAMETRES AVEC LE CADRAN

La valeur du paramètre sélectionné peut être modifiée en tournant le DIAL (TEMPO-DATA). Rotation dans le sens des aiguilles d'une montre pour l'augmentation des données et rotation dans le sens inverse pour la diminution des données.

Remarque: sur l'écran principal du mode Style / Performance, le DIAL est actif pour les changements de tempo.

MODIFICATION DES PARAMÈTRES À L'AIDE DU CLAVIER NUMÉRIQUE

Le clavier numérique correspond à la section EDIT / NUMBERS. Pour utiliser cette section à des fins de saisie de données, appuyez sur le bouton KEY PAD. Le clavier numérique permet l'insertion instantanée de valeurs numériques absolues.

L'exemple suivant montre comment affecter un son à une piste sélectionnée en spécifiant le numéro ProgramChange / BankSelect MSB correspondant sur le pavé numérique. Si **WK4** est utilisé en tant qu'unité autonome, il n'est pas nécessaire de spécifier le numéro BankSelect LSB (le dernier chiffre).

1. Sélectionnez la piste à laquelle un son doit être assigné.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. Appuyez sur le bouton KEY PAD pour activer le clavier numérique. Une zone active apparaît pour une insertion numérique.



3. Spécifiez le numéro ProgramChange. Par exemple, 49 correspondant à StringsEnsemble 1.



4. Spécifiez le signe "moins" [-] (un symbole séparateur). Le curseur passe au BankSelect MSB:



5. Spécifiez le numéro BankSelect MSB. Par exemple, 2 correspondant à «StringsEnsemble Bright» (numéro 49-2-1).



6. Si nécessaire, indiquez le signe «-» et le numéro BankSelect LSB pour le dernier chiffre.
7. Pour corriger un numéro inséré, déplacez le curseur vers l'arrière avec le DIAL ou avec les touches du curseur, puis insérez le bon numéro à la place du mauvais.
8. Pour confirmer la modification, appuyez sur ENTER ou sur KEY PAD. La valeur est confirmée et le son souhaité est affecté à la piste. Le voyant KEY PAD s'éteint et la section EDIT / NUMBERS est restaurée en tant que sélecteur d'environnement Edit. Pour annuler toute l'opération, appuyez sur ESCAPE. La fenêtre se ferme et les données restent inchangées.

Remarque: la zone active pour l'insertion de données se ferme après quelques secondes d'inactivité (comme si vous aviez appuyé sur ESCAPE).

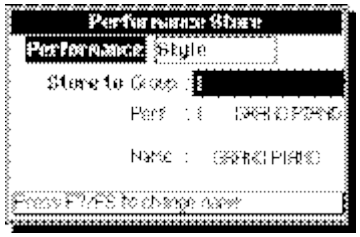
ENTRÉE DE TEXTE

Pour la saisie de texte, le clavier est utilisé comme source de données alphabétiques, chaque note de la zone centrale du clavier correspondant à une lettre. Utilisez les boutons du curseur ou le DIAL pour naviguer dans la zone active.

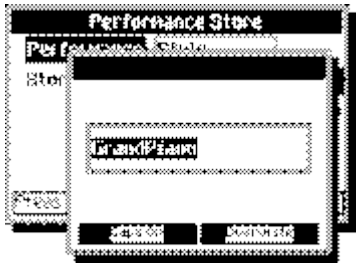
L'exemple suivant montre comment modifier un nom de performance.

1. Appuyez sur le bouton STORE PERFORMANCE.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



2. Appuyez sur F7 ou F8 pour activer la fonction “Changer nom…”. Une zone active apparaît où le nom peut être inséré.



3. Le nom apparaît sélectionné (en surbrillance négative). Pour annuler le nom sélectionné, insérez le premier caractère. Pour modifier un ou plusieurs caractères uniquement, déplacez le curseur clignotant à l'aide des touches du curseur.
4. Insérez les caractères souhaités à l'aide du clavier. Chaque note correspond à un caractère ou à une commande de traitement:



Deux options apparaissent sous le nom («majuscules / majuscules désactivées» et «insertion / écrasement») pouvant être activées ou désactivées avec les notes D2 et D # 2, respectivement.

Les notes à l'extrême gauche de la zone du clavier offrent des fonctions de traitement de texte:

- D2: CAPS - Caps On / Caps Off;
- D # 2: INS / OVER - bascule entre les modes Insertion / Ecrasement;

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

- E2: SPACE - insère un espace entre deux entrées;
- F2: DELETE - annule le caractère sélectionné ou le suivant;
- G2: <- (BACKSPACE) - annule le caractère précédent;

5. Revenez en arrière avec leboutonducurseur et corrigez les mauvais caractères. En mode Ecraser, les caractères insérés remplacent les caractères sélectionnés (en surbrillance négative).
6. Appuyez sur ENTER pour confirmer et fermer la zone active ou sur ESCAPE pour annuler et fermer la fenêtre.

ENTER / ESCAPE

ENTER confirme les sélections et les valeurs attribuées aux paramètres dans les fenêtres de dialogue. Dans certaines pages d'édition, ENTER confirme la valeur attribuée aux paramètres relatifs et exécute la fonction, telle que la copie de notes ou la quantification.

ESCAPE annule les opérations et les valeurs affectées aux paramètres des fenêtres de dialogue. En mode édition, ESCAPE permet de revenir au menu principal ou d'échapper à la modification et de revenir à la page principale du mode de fonctionnement actuel.

Configurations utilisateur

LA RAM NON VOLATILE

Lorsque l'instrument est allumé, vous retrouverez les mêmes données que celles qui étaient présentes lors de sa mise hors tension, grâce à la batterie de secours.

RAM.

En pratique, il est possible de reconfigurer la mémoire de l'instrument avec de nouvelles données qui diffèrent de la configuration fournie en usine, y compris la programmation ou le chargement de nouveaux sons, de nouvelles performances et de nouveaux styles, etc.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Le WK4 est **configuré par** défaut à la mise sous tension avec la performance au piano, ce qui correspond au premier emplacement du bouton Performance Groups 1. En pratique, vous pouvez mémoriser le statut de démarrage souhaité dans cette performance.

Données conservées lors de la mise hors tension de la RAM Sounds.

RAM -Sounds, à condition que la mémoire Sample-RAM sauvegardée sur batterie soit installée.

RAM-Samples, à condition que la mémoire Sample-RAM sauvegardée sur batterie soit installée.

L'état d'activation / désactivation des boutons suivants:
Arrange On / Off, Arrange Memory, Mémoire réduite, Verrouillage du tempo, Verrouillage du mixeur, Réglage du grave au minimum, Harmony On / Off et des réglages du mode Arrannge.

Performances programmées par l'utilisateur des groupes de performances.

Données non conservées à la mise hors tension

Statut du panneau de contrôle.

RAM -Sounds, si la RAM échantillon sauvegardée sur batterie n'est pas installée.

RAM-Samples, si la Sample-RAM sauvegardée sur batterie n'est pas installée.

LE BLOC

Le bloc est un ensemble de données constitué de la quasi-totalité du contenu de la mémoire de l'instrument. Vous pouvez donc configurer la RAM de l'instrument en fonction de vos besoins et enregistrer le bloc sur disque pour un chargement ultérieur en une seule opération.

Le bloc ne mémorise pas les réglages des boutons de contrôle de l'accompagnement; Ceux-ci restent en mémoire après la mise hors tension, mais ne font pas partie de l'installation.

Par exemple, vous pouvez charger des sons RAM en mémoire afin d'étendre la bibliothèque de sons intégrée. Vous pouvez charger des styles d'utilisateur pour

ploit tous les slots USER. Vous pouvez charger des chansons.

Toutes les données mentionnées ci-dessus peuvent ensuite être chargées sur le disque en une seule étape en enregistrant le bloc à l'aide de la procédure «Enregistrer un bloc», puis chargées dans la RAM en une seule étape à l'aide de «Charger un bloc».

Pour exploiter pleinement les fonctionnalités du bloc, il est toutefois plus pratique d'installer l'instrument avec un disque dur en raison de la capacité limitée des disquettes.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

LA MISE EN PLACE

La configuration fait partie du bloc qui contient les paramètres globaux de **WK4** .

Etat des boutons TRANSPOSE (transposition générale en demi-tons).

«Edit General» - pages

- «Échelle de réglage» (réglages et tempéraments).
- Statut «Pedalboart / Computer».
- «Contrôles vidéo».
- «Mic / Line In» (réglages des entrées audio MIC / LINE IN).

«Modifier MIDI»

- Options «Verrouillage des canaux MIDI»
- Paramètres de canal MIDI pour le verrouillage (LOCK): si le statut est LOCK ON, lorsque le Setup est chargé, le statut MIDI est automatiquement défini sur LOCK ON et les pistes sont affectées aux canaux MIDI programmés.

«Éditer les effets - Page« Effet général 1 Balance ».

«Edit Mixer» - page «Equalizer».

Une configuration est toujours présente en mémoire et après la mise hors tension.

SAUVER LA CONFIGURATION

La configuration présente dans la RAM peut être enregistrée de deux manières:

- Enregistrez la configuration dans un bloc en tant que fichier unique («Enregistrer la configuration unique») afin de créer des fichiers pour des occasions particulières (par exemple, vous pouvez créer une configuration pour les sessions à domicile, une configuration pour jouer en direct, une autre pour le piano). bar, etc.).
- Enregistrez la configuration en tant que partie des données du bloc («Sauvegarder un bloc»). Comme dans le cas de la RAM, un bloc ne peut contenir qu'un seul programme d'installation.

CHARGEMENT DE LA CONFIGURATION

Vous pouvez charger une configuration de deux manières différentes.

- Chargez la configuration uniquement à partir d'un bloc («Charger une seule configuration»).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

• Chargez le Setup dans les données d'un bloc («Load Single Block»).

• 4 sons et performances

LES SONS ET LES PISTES

Un son est affecté à chacune des pistes qui apparaissent à l'écran. Pendant la lecture, les pistes générant des notes clignotent un petit triangle après l'icône d'état de la piste.



Les pistes peuvent être configurées pour jouer sur le clavier de différentes manières, appelées modes clavier:

• **Mode clavier complet** - les pistes supérieures (7

Modes de sélection des sons

WK4 vous permet de sélectionner des sons simples ou une combinaison de différents sons.

• Pour sélectionner un seul son, sélectionnez la piste qui l'accueillera, appuyez sur l'un des boutons de la section SOUND GROUPS et sélectionnez un son avec le bouton Soft correspondant.

• Pour sélectionner une combinaison de sons, sélectionnez une performance ou un style. Parallèlement aux sons, les modes du clavier, l'état de la piste, les effets et les réglages généraux changent également.

et 8) jouez sur toute la plage du clavier. Les sections inférieure 1 et 2 sont désactivées pour l'activation (pour le mode clavier complet uniquement).

• **Mode Upper & Lower** - les pistes Upper (7 et 8) sont lues à droite du point de partage, tandis que les pistes Lower (1 et 2) sont lues à gauche à partir du point de division inférieur.

• **Mode Multi** - Les pistes 3 à 8 sont lues à droite du point de partage, tandis que les pistes 1 et 2 sont lues à gauche à partir du point de division inférieur.

Les touches de fonction A… H situées à gauche de l'écran permettent de sélectionner, d'activer ou de désactiver les plages. Par exemple, si une piste supérieure est coupée et non sélectionnée, en appuyant deux fois sur la touche de fonction correspondante, le son affecté à la piste sera activé pour la lecture (appuyez une fois pour sélectionner, appuyez à nouveau pour activer).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les modes Sons et clavier peuvent être modifiés instantanément en sélectionnant une performance ou un style.

Sélection de sons individuels

Il existe deux manières d'écouter des sons simples: • Appuyez sur le bouton SOLO.

L'activation de ce bouton isole la piste sélectionnée du reste, quel que soit son état actif / muet actuel. Toutes les autres pistes actives sont temporairement coupées.

Utilisez le bouton SOLO pour isoler une piste afin d'écouter le son attribué et d'appliquer les modifications éventuelles.

Appuyez à nouveau sur SOLO pour rétablir la lecture normale.

• Sélectionnez le mode Clavier complet et désactivez l'une des sections supérieures.

La procédure pour cette méthode est décrite ci-dessous.

1. Appuyez sur F1 ou F2 pour sélectionner le mode Clavier complet.

   Les sections Upper1 et Upper2 sont affectées à l'ensemble du clavier tandis que les sections inférieures sont temporairement désactivées pour l'activation.

2. Réglez Upper1 pour jouer et Upper2 pour couper le son.

   Sélectionnez Upper2 en appuyant sur les touches de fonction E ou F. Appuyez plusieurs fois sur la même touche pour basculer entre l'icône d'état «Mute» et « Keyplay ». Réglez la piste sur «muet».

   Sélectionnez Upper1 en appuyant sur les touches de fonction G ou H. Appuyez plusieurs fois sur la même touche pour basculer entre l'icône d'état «Key Play» et «Mute». Réglez la piste sur «key-play».

3. La piste Upper1 étant sélectionnée, appuyez sur un bouton de la section SOUND GROUPS.

   L'écran affiche une banque de 8 sons appartenant au groupe sélectionné.

   Chaque son est également affiché avec le programme correspondant (PC) et

   Numéro BankSelect MSB (CC00), sous la forme PC-CC00. Ce sont les messages MIDI relatifs pour les sons correspondants.

4. Sélectionnez la banque contenant le son souhaité à l'aide des boutons.

   Chaque groupe peut contenir jusqu'à 16 banques. Le numéro de banque correspond au message MIDI BankSelect MSB (CC00).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

5. Sélectionnez un son avec les boutons programmables.

   Dans la fenêtre de sélection du son, les boutons programmables sont associés. Chacun des deux boutons peut être utilisé à des fins de sélection.

6. Le son sélectionné est assigné à la piste actuellement sélectionnée (dans ce cas, Upper 1).

   Jouez et répétez les opérations de sélection pour écouter d'autres sons.

Remarque: pour éviter la fermeture de la fenêtre de sélection chaque fois qu'un son est sélectionné, appuyez sur D. HOLD (maintien de l'affichage).

Sélection des performances

Sélectionnez une performance lorsque vous souhaitez modifier l'intégralité de la combinaison de sons et non pas un seul son.

1. Appuyez sur l'un des boutons PERFORMANCE GROUPS.

   L'écran affiche 8 performances à choisir.

2. Sélectionnez une performance à l'aide des boutons de fonction correspondants.

   Une fois qu'une performance a été sélectionnée, la fenêtre de sélection se ferme et l'affichage reprend son état précédent, affichant la configuration et les sons de la performance sélectionnée.

   Les réglages rappelés par la performance incluent: le mode clavier, l'état de la piste, les sons assignés aux pistes, les effets, les assignations de piste pour l'action des pédales et le mode de reconnaissance d'accord.

   La barre d'état affiche le nom de la performance sélectionnée.

Remarque: lorsqu'une fenêtre de sélection affiche un choix de 8 éléments parmi lesquels choisir, les 16 boutons de fonction s'associent pour devenir 8 boutons, comme suit: A / B, C / D, E / F, V / H, F1 / F2, F3 / F4, F5 / F6 et F7 / F8.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Select Sounds, Performances or Styles using Display Hold

Normally, after selecting an item from a selection window, the display returns to the previous status automatically.

If you activate D. HOLD (LED on), the selection window remains locked after selecting an item. This allows you to continue selecting other items until you are satisfied with the result.

1. Press D. HOLD.

   The LED of the button turns on.

2. Press a button from the SOUND GROUPS, the PERFORMANCE GROUPS or the STYLE GROUPS section to open the relative selection window.

   In this case a Sound.

3. Select an item.

   The selection window remains locked.

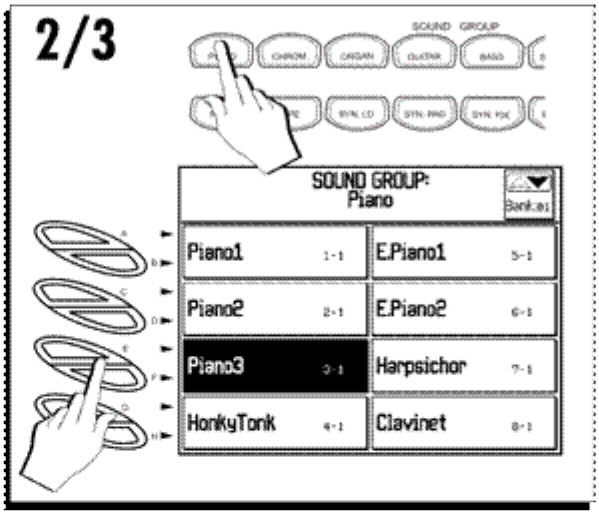
4. Select other items as required.

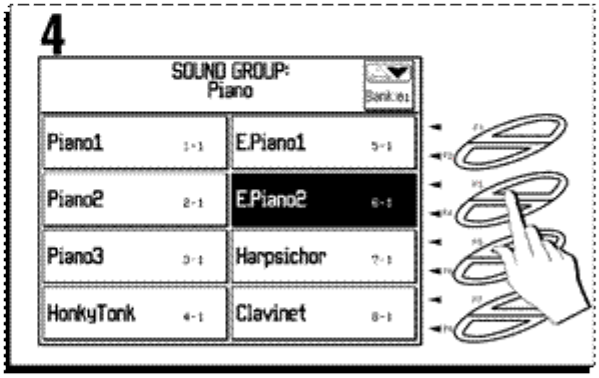
5. Press another Group button to open a different selection window and select another item.

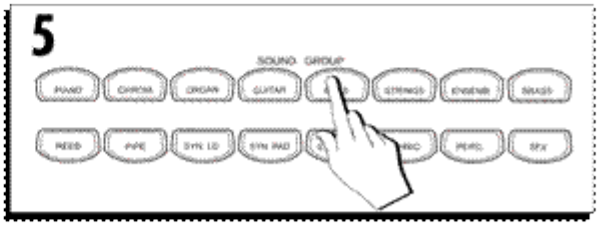
6. Press ESCAPE to close the selection window without cancelling D. HOLD.

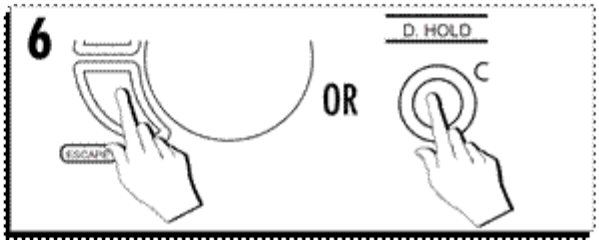
   Press D. HOLD to cancel the function (LED off).











Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Comment programmer des performances

Cette section décrit certaines des modifications les plus courantes pouvant être appliquées aux performances.

Une fois qu'une performance a été modifiée, elle peut être sauvegardée dans la RAM en appuyant sur STORE PERFORMANCE. Sans enregistrement, les modifications restent temporaires et sont perdues lorsque vous sélectionnez une performance différente ou que vous la sélectionnez à nouveau.

Remarque: les modifications décrites dans cette section peuvent également être appliquées aux performances de style et aux performances de morceau.

Nom du groupe de sons	ProgrammeChange
Piano	1 ... 8
Chromatique	9 ... 16
Organe	17 ... 24
Guitare	25 ... 32
Basse	33 ... 40
Les cordes	41 ... 48
Ensemble	49 ... 56
Laiton	57 ... 64
Roseau	65 ... 72
Tuyau	73 ... 80
Synthétiseur	81 ... 88
Pad synthé	89 ... 96
Synthétiseur SFX	97 ... 104
Ethnique	105 ... 112
Percutant	113 ... 120

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SFX spécial	121 ... 128

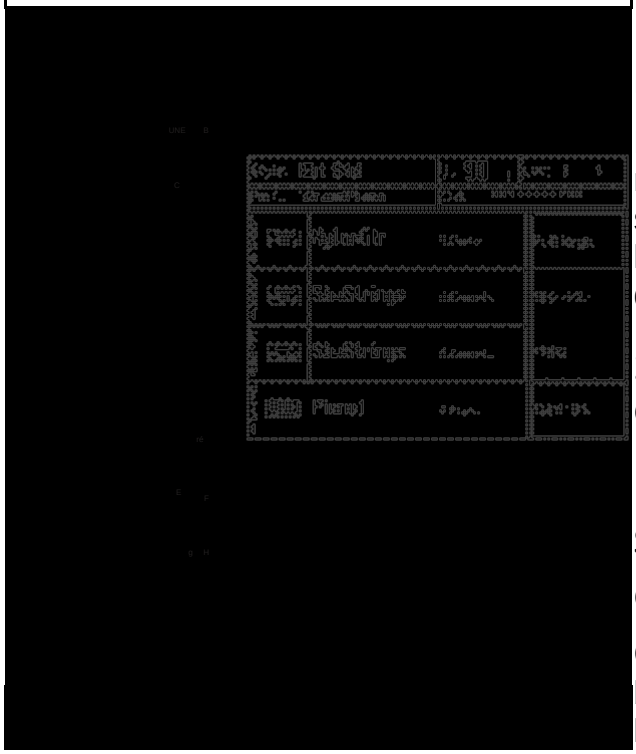
Comment les sons sont arrangés

Dans des conditions par défaut, les performances rappellent les combinaisons de sons définies en usine. Vous pouvez modifier un ou plusieurs sons de n'importe quelle performance et enregistrer les modifications résultantes dans la mémoire de sorte que la performance rappelle votre combinaison de sons préférée lorsqu'elle est sélectionnée.

Les sons sont répartis en 16 groupes de 16 banques chacun. Chaque banque peut contenir jusqu'à 8 sons.

Les sons de la banque 1 sont disposés selon les normes générales MIDI, tandis que ceux des autres banques sont des variantes des sons Bank1. Le tableau ci-contre répertorie les noms de groupes de sons.

Carte sonore



ASSIGNER DES SONS AUX PISTES

1. Utilisez les boutons Soft pour sélectionner une piste.

La piste sélectionnée est affichée en surbrillance négative. Une piste peut également être sélectionnée dans d'autres pages, à condition que l'icône de la piste apparaisse à l'extrême gauche de l'écran.

2. Appuyez sur un bouton de la section SOUND GROUPS.

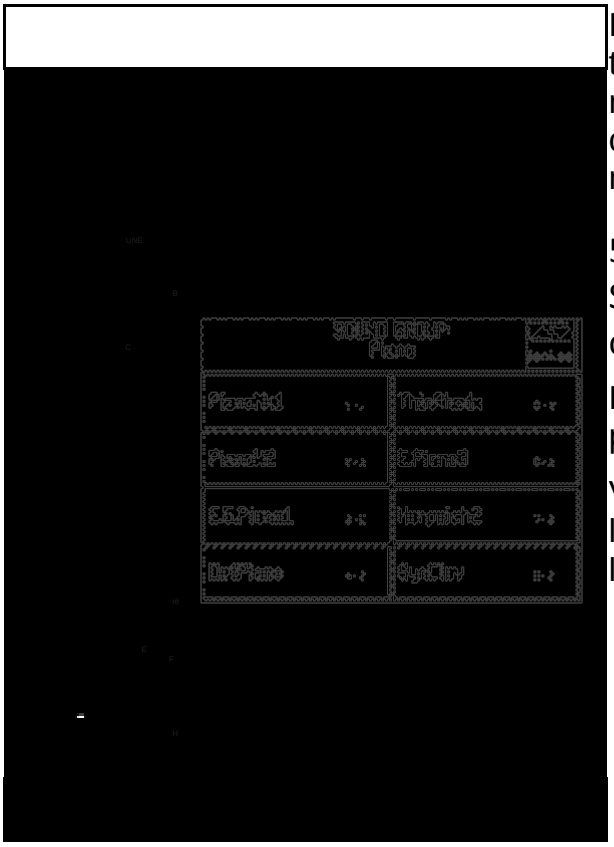
L'écran affiche 8 sons au choix. 3. Sélectionnez une banque de sons à l'aide des boutons.▲▼

Chaque groupe contient jusqu'à 16 banques. Faites défiler les banques à l'aide des boutons jusqu'à ce que le son souhaité soit affiché.

4. Utilisez les boutons Soft pour sélectionner un son.

Le son est assigné à la piste sélectionnée et la fenêtre de sélection se ferme. L'affichage revient à son état précédent indiquant la situation mise à jour.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

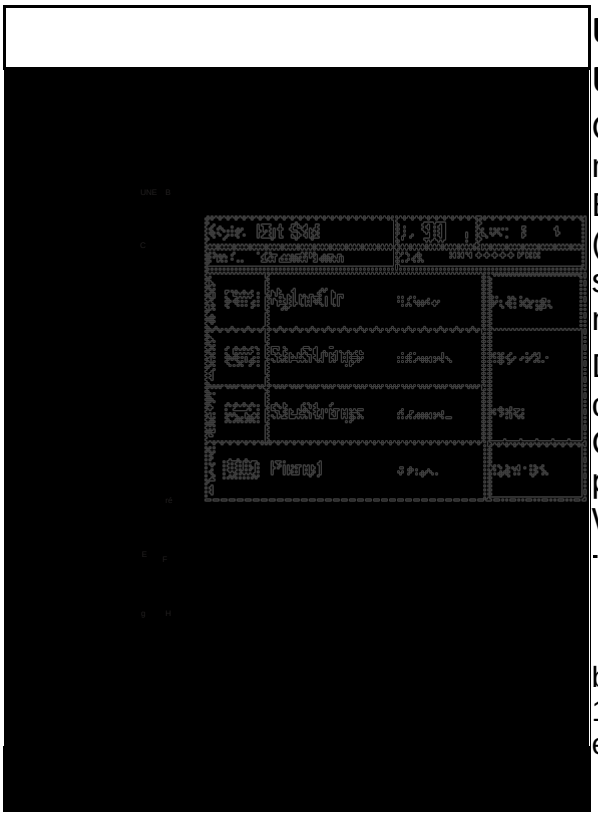


La nouvelle situation reste en mémoire temporairement jusqu'à ce qu'elle soit modifiée à nouveau ou jusqu'à ce que vous rappeliez les conditions par défaut en sélectionnant à nouveau la même performance.

5. Pour enregistrer le changement, appuyez sur STORE PERFORMANCE, puis sur ENTER pour confirmer.

La nouvelle situation est mémorisée en permanence.

Vous pouvez restaurer les paramètres d'origine de la performance à l'aide de la commande Restaurer la performance, décrite à la fin de ce chapitre.



UTILISATION DU CLAVIER POUR SÉLECTIONNER UN SON

Chaque son **WK4** est identifié par deux numéros: le numéro ProgramChange (PC) et le numéro BankSelect MSB, ou ControlChange 00 (CC00). Vous pouvez sélectionner un son en spécifiant les valeurs absolues correspondant aux numéros PC et CC sur le clavier numérique.

Dans les configurations MIDI, un troisième numéro correspondant au BankSelect LSB, ou ControlChange 32 (CC32), est parfois nécessaire pour sélectionner le son d'un expandeur connecté au WK4 MIDI OUT.

Remarque : Si vous spécifiez le ProgramChange seul, la banque reste inchangée. Par exemple, si le son actuel est 112-2-1, en sélectionnant ProgramChange 96 ou en envoyant PC96 via MIDI, vous sélectionnerez le son 96-2-1.

1. Sélectionnez la piste à laquelle le son doit être assigné.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. Appuyez sur le bouton KEY PAD pour activer le clavier numérique.

   Une fenêtre d'insertion s'affiche indiquant le nombre de sons actuellement affectés à la piste.

3. Spécifiez le changement de programme du son requis.

   Si le son appartient à une autre banque, entrez un tiret («-») servant de séparateur, puis indiquez le numéro de banque correspondant (Bank Select MSB).

   Si nécessaire, ajoutez un second séparateur («-») et la troisième partie du message (BankSelect LSB).

4. Confirmez en appuyant sur KEY PAD ou ENTER, ou appuyez sur ESCAPE pour annuler l'opération.

   Le voyant KEY PAD s'éteint.

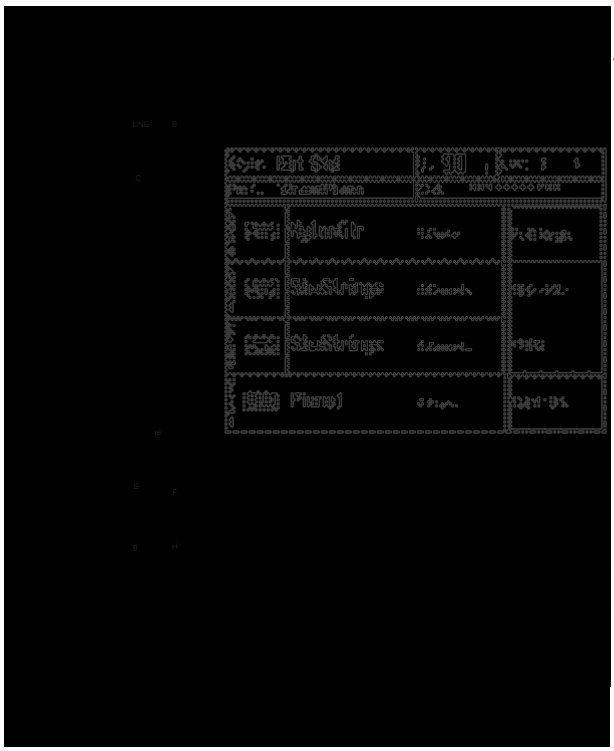
   Appuyez sur STORE PERF puis sur ENTER pour enregistrer le changement.

MODIFIER LE STATUT DE LA VOIE

Pistes 1-8 d'une performance (les pistes de clavier) peuvent être réglées sur -play clé ou mute sta-

tus. Icône de statut «key-play»

Une piste paramétrée sur le mode de reproduction de clé peut être lue, alors qu'une piste muette ne le peut pas. Il est possible de basculer interpoler le statut de la lecture au clavier et de la sourdine afin de «mettre en sourdine» l'icône d'état d' ajouter ou de supprimer instantanément un son pendant la lecture.



Comment basculer entre l'état muet et l'état des touches est expliqué comme suit.

1. Sélectionnez une piste indiquée définie en mode de jeu avec le bouton Soft correspondant.

   La piste sélectionnée est affichée en surbrillance négative.

2. Appuyez à nouveau sur le même bouton Soft pour couper le son de la piste.

Le suivi change de statut. L'icône «mute» remplace l'icône «key-play» et la piste est temporairement désactivée pour la lecture et cesse de recevoir ou de transmettre des messages MIDI.

3. Appuyez une fois de plus sur le même bouton de fonction pour revenir au statut de reproduction au clavier.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

L'état de la piste redevient «Key Play» avec l'icône correspondante comme auparavant. La piste s'active pour la lecture et peut recevoir et transmettre les messages MIDI comme avant.

4. Appuyez sur STORE PERFORMANCE et confirmez avec ENTER pour enregistrer le changement.

   Appuyez sur STORE PERFORMANCE pour enregistrer l'état de la piste dans la Performance. Si vous sélectionnez une autre performance avant d'enregistrer la performance actuelle, les modifications seront perdues.

Remarque: en mode Song et dans les pistes d'accompagnement du mode Style / RealTime, l'état de la piste est basculé dans l'ordre cyclique suivant: seq-play -> mute -> key-play -> seq-play ..... .

CHANGER LE MODE DE CLAVIER

Les sons du clavier peuvent être réglés sur différents modes de clavier :

- **clavier complet** ;
- **supérieur et inférieur** ;
- **multi**

L'exemple suivant explique comment sélectionner les modes du clavier.

1. La page principale du mode Style / RealTime étant affichée, sélectionnez le mode Clavier complet avec le bouton de navigation F1 ou F2.

   Le mode clavier complet assigne les pistes Upper 1 et Upper 2 à l'ensemble du clavier.

   Essayez de jouer et de changer l'état de la piste des sections supérieures.

2. Sélectionnez le mode Haut et Bas à l'aide des boutons F3 ou F4.

   Le mode clavier Upper & Lower divise le clavier en note B3 et assigne les pistes Lower 1 et Lower 2 à la division gauche (à partir de B3) et les pistes Upper 1 et Upper 2 à droite (à partir de C4).

   Essayez de changer l'état de la piste pour modifier la combinaison des sons dans les deux sections du clavier.

Clavier complet

<-------- Clavier complet (Upper1 et / ou Upper 2) --------> Clavier UPPER / LOWER

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

<- Bas 1 et / ou 2 -> <--- Clavier supérieur 1 et / ou supérieur 2 -----> MULTI

<- TRACKS 1-2 ---> <--------- TRACKS 3 -8 ---------->

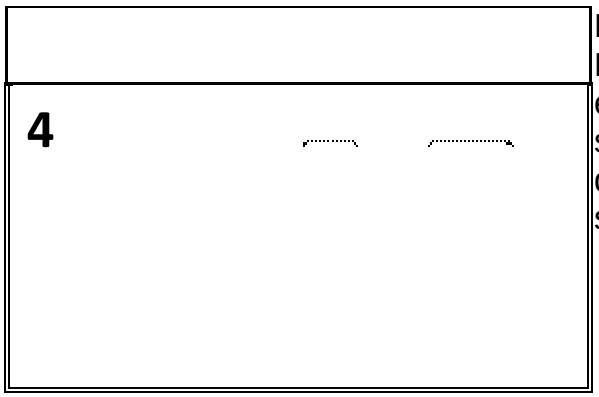


3. Sélectionnez le mode Multi à l'aide des boutons F5 ou F6.

Le mode multi clavier divise le clavier en note B3 et assigne les pistes 1 et 2 au partage à gauche et les pistes 3 à 8 à la droite.

Essayez de changer l'état de la piste pour expérimenter les combinaisons sonores globales pouvant être obtenues.

4. Appuyez sur STORE PERFORMANCE et confirmez avec ENTER pour enregistrer le changement.



Lorsque vous appuyez sur STORE PERFORMANCE, le dernier mode de clavier défini est mémorisé dans la performance. Si vous sélectionnez une autre performance avant d'enregistrer le réglage, vos nouvelles données seront perdues.

CHANGER LE POINT DE PARTAGE

Le point de partage est:

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

1

(a) le point qui sépare les sections de clavier supérieur et inférieur dans les modes de clavier supérieur et inférieur et multi et,

(b) le point en dessous duquel le clavier reconnaît les accords qui déclenchent les accompagnements automatiques de style (en modes de reconnaissance d'accords à un doigt et à un doigt).

Le paramètre de point de partage actuel apparaît dans la page principale en tant qu'option pouvant être sélectionnée à l'aide des touches programmables F7 ou F8. Le réglage peut être modifié selon les besoins.

1. L' écran principal Style / RealTime étant affiché, appuyez sur le bouton de fonction F7 ou F8 pour ouvrir la boîte de dialogue «Point de partage».

2. Faites tourner le DIAL ou jouez une note sur le clavier (correspondant à la note la plus haute de la zone de partage inférieure) pour modifier le réglage.

   Le nouveau point de partage est affiché dans la boîte de dialogue. Si vous avez entré la mauvaise note, jouez simplement une autre.

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer le nouveau point de partage ou sur ESCAPE pour annuler l'opération.

   Si vous appuyez sur ENTREE, la page principale affiche le nouveau paramètre Point de partage. Si vous appuyez sur ECHAP, le point de partage d'origine sera restauré.

Remarque: le point de partage est un paramètre général (non lié à une performance particulière) qui est conservé en mémoire lorsque l'instrument est mis hors tension. Le nouveau réglage est perdu lorsque l'opération «Reset All» (Réinitialiser tout) est effectuée ou si la RAM sauvegardée perd ses données en raison de la décharge totale de la batterie.

CHANGER LES VOLUMES DE VOIE

Les performances mémorisent également les volumes de piste individuels. Utilisez les curseurs A à H pour obtenir le mélange requis et enregistrez la performance avec STORE PERFORMANCE.

La correspondance entre les curseurs et les pistes est indiquée par les deux voyants situés à droite du groupe de curseurs. Les curseurs peuvent affecter a) les pistes identifiées par les marques sérigraphiées situées au-dessus des curseurs, ou b) les pistes identifiées par les marques sérigraphiées A… H situées sous les curseurs.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Si l'écran affiche quatre pistes, reportez-vous aux repères affichés au-dessus des curseurs. Si huit pistes sont affichées, reportez-vous aux repères affichés sous les curseurs.

• En mode **clavier complet** ou **clavier supérieur et inférieur** , reportez-vous aux repères situés au-dessus des curseurs. Les curseurs contrôlent les pistes indiquées.

• Enmode **Multi** ou lorsque les **pistes d'accompagnement de** stylesont affichées, reportez-vous aux repères A… H. Chaque curseur correspond à l'une des pistes affichées: curseur A pour suivre A, curseur B pour suivre B,…, curseur H pour suivre H.

Remarque: pour conserver le mixage obtenu, enregistrez la performance à l'aide de STORE PERFORMANCE. le
les modifications seront perdues si vous sélectionnez une autre performance (ou à nouveau la même).

TRANSPOSER LES VOIES (PAR SEMITONES)

Les pistes peuvent être transposées indépendamment par demi-tons dans l'environnement d'édition «Tracks / Splits».

1. Appuyez sur le bouton T.SPLIT dans la section EDIT.

   La page principale de l'environnement «Edit Tracks / Split» apparaît.

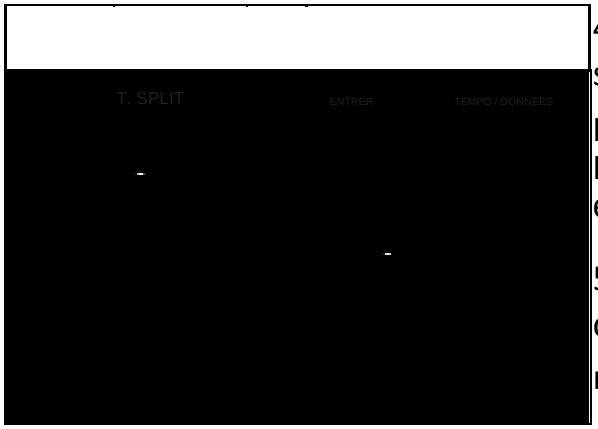
   Si la page «Transposer» n'apparaît pas, rappelez-la avec la touche de fonction F1 («Transpose»).

2. Sélectionnez la piste à transposer à l'aide des touches programmables ou des touches du curseur.

   Dans certaines pages d'édition, il est possible de sélectionner les pistes en sélectionnant les paramètres relatifs à l'aide des curseurs.

3. Tourner le DIAL pour définir la transposition requise.

   Dans les pages d'édition, le DIAL modifie le paramètre sélectionné. Tourner le DIAL pour augmenter ou diminuer la transposition par pas d'un demi-ton. Les valeurs négatives correspondent à un abaissement de la transposition.



4. Quittez l'éditeur «Tracks / Splits» en appuyant sur ESCAPE ou T. SPLIT.

   ESCAPE revient à la page principale «Edit Performance»; PERFORMANCE échappe à l'édition et revient au statut précédent.

5. Appuyez sur STORE PERFORMANCE et confirmez avec ENTER pour enregistrer les modifications apportées à la performance actuelle.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Si vous ne sauvegardez pas la performance modifiée, le nouveau paramètre sera perdu en sélectionnant une autre performance (ou en sélectionnant à nouveau la même).

TRANSPOSITION GÉNÉRALE

Transposez toutes les pistes par demi-tons en utilisant TRANSPOSE.

La transposition générale affecte l'instrument dans son ensemble et vous permet d'accorder le **WK4** à d'autres instruments ou à la voix d'un chanteur.

1. Appuyez une ou plusieurs fois sur le bouton TRANSPOSE b pour réduire la hauteur d'un ou de plusieurs demi-tons.

   La LED b s'allume (annule une éventuelle transposition positive).

2. Appuyez une ou plusieurs fois sur la touche TRANSPOSE # pour augmenter la hauteur d'un ou de plusieurs demi-tons.

   La transposition précédente est annulée. Le voyant b s'éteint et le voyant # s'allume.

3. Annulez le paramètre de transposition actuel en appuyant simultanément sur les touches b et #.

   Le voyant s'éteint et l'instrument est restauré à la hauteur normale.

Comment stocker les performances

Utilisez le bouton STORE PERFORMANCE pour enregistrer une performance, en créer une nouvelle ou pour changer le nom.

Enregistrez une performance si vous souhaitez conserver les modifications appliquées. Les modifications temporaires apportées à une performance sont perdues si vous en sélectionnez un autre ou le même, un style ou si vous appuyez sur START / STOP ou PLAY.

Vous pouvez enregistrer les modifications apportées à la performance actuelle ou à une autre. Les modifications peuvent être mémorisées dans une performance programmable ou une performance de style, quelle que soit la performance source.

Les données suivantes sont également enregistrées:

Le numéro du style et de la variation sélectionnés (performance uniquement)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les performances modifiées non encore enregistrées en mémoire sont identifiées par un petit tiret avant le nom:

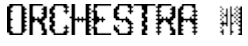


Les styles avec des performances de style modifiées sont identifiés par un astérisque (*):



Les performances contenant des sons modifiés dans «Edit Perf Sound» sont identifiées par le symbole ( ) en regard du nom du son modifié:

Les performances contenant un Drumkit ou un SoundPatch modifié sont identifiées par le symbole du clavier:



Remarque: Les exemples ci-dessus montrent comment enregistrer une performance. Les procédures pour enregistrer une StylePerformance ou une performance de morceau sont identiques.

Remarque: les modifications apportées ne modifient en aucune façon les données **WK4 d'** origine , car il s'agit de modifications apportées à des copies RAM. Les données d'origine peuvent être restaurées à l'aide de la fonction Restaurer (Restaurer tout, Restaurer les performances, Restaurer StylePerformance) dans «Éditer Général».

AVERTISSEMENT - STORE PERFORMANCE enregistre la performance dans la RAM et non sur le disque. Les données en RAM sont perdues lorsque (a) la pile de sauvegarde est à plat, (b) lorsque l'instrument est initialisé (commande Restore All).

L'enregistrement d'une performance dans un lieu annule la performance occupant actuellement la destination sélectionnée.

Enregistrez les performances que vous ne voulez pas perdre sur le disque. Utilisez les procédures Save Single Block, Save Single Performance ou Save All Performance dans «Edit Disk».

SAUVEGARDER LES MODIFICATIONS DU RENDEMENT ACTUEL

Enregistrez une performance sur vous-même si vous souhaitez conserver une modification récente (par exemple, une transposition ou un changement de volume de piste).

1. Appuyez sur STORE PERFORMANCE pour rappeler la fenêtre de dialogue «Store Performance».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Pour enregistrer les modifications apportées à la performance actuelle, les paramètres affichés peuvent rester tels qu'ils sont illustrés.

2. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur ESCAPE pour annuler.

   Avec ENTER, la performance conserve les nouveaux paramètres. À chaque rappel de cette performance, le **WK4** sera configuré avec exactement les mêmes réglages que ceux mémorisés.

Sauvegarde à la mise sous tension

Le WK4 est mis en route en mode Style / RealTime avec GrandPiano Performance sélectionné et prêt à jouer. Le statut programmé en usine de la performance au piano peut être modifié pour que le **WK4** s'allume en fonction d'un réglage préféré.

La situation d'usine définie par le GrandPiano Performance est la suivante:

Le son Piano1 est attribué à la section de clavier Upper 1 et configuré pour être joué dans toute la gamme du clavier, les touches ARRANGE ON / OFF et LOWER MEMORY sont activées (DEL allumée), VARIATION 2 de Style 8 Beat Standard sélectionné dans le groupe de 8 BEAT Style le mode clavier est réglé sur Full, la section Upper 2 est désactivée et les sections de clavier Lower 1 et Lower 2 sont désactivées et désactivées.

Quelles que soient les modifications que vous apportez et sauvegardez dans la performance GrandPiano, elles sont conservées après la mise hors tension, mais vous pouvez toutefois restaurer le statut d'origine des groupes de performance à l'aide de la fonction Restore Perfs dans «Edit General».

SAUVEGARDER LES MODIFICATIONS APPORTÉES À UNE DIFFÉRENTE PERFORMANCE (OU CRÉER UNE NOUVELLE PERFORMANCE)

1. Appuyez sur STORE PERFORMANCE pour ouvrir la boîte de dialogue «Store Performance».

   La fenêtre de dialogue affiche le groupe et l'emplacement dans le groupe où la performance sera enregistrée. Le groupe correspond à l'un des boutons PERFORMANCE GROUP ou STYLE GROUP.

2. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le type de performance dans lequel enregistrer les modifications.

   Vous pouvez enregistrer la performance en tant que performance ou style-performance. Les deux types de performance sont parfaitement compatibles.

   • Pour enregistrer les données en tant que performance, sélectionnez l'option Performance avec le bouton du curseur .

   • Pour enregistrer la performance sous forme de style, sélectionnez l'option Style avec le bouton du curseur.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Remarque: le type de performance proposé par **WK4** lors du **rappel de** la fenêtre de dialogue dépend de l'état du bouton SINGLE TOUCH PLAY si une performance de style est suggérée, sinon le type suggéré est une performance.

3. Sélectionnez le groupe de destination et la performance de destination.

   La zone d'affichage "Store to Group" correspond à l'une des touches PERFORMANCE GROUP ou STYLE GROUP. Tourner le DIAL pour sélectionner le groupe requis.

   Utilisez la flèche vers le bas pour sélectionner la zone Perf et faites tourner le cadran pour sélectionner la performance de destination. Si vous enregistrez en tant que performance de style, la zone Perf passe à

   "Style" si vous sélectionnez l'option Style au point 2 ci-dessus.

   Les lieux vides sont identifiés par un numéro de lieu, tandis que ceux déjà occupés affichent le nom d'une performance ou d'un style.

   Les styles avec une performance de style modifiée sont indiqués par un astérisque (*) après le nom.

4. Appuyez sur ENTER pour confirmer la procédure de sauvegarde ou sur ESCAPE pour annuler.

   Après la sauvegarde, la performance d'origine reste sélectionnée (la version modifiée).

CHANGER LE NOM D'UNE PERFORMANCE

Remarque: cette procédure modifie le nom des groupes de performance uniquement. Pour changer le nom d'une performance de style, changez le nom du style auquel il appartient dans «Edit Style».

1. Appuyez sur STORE PERFORMANCE pour ouvrir la boîte de dialogue «Store Performance».

2. Appuyez sur F7 ou F8 pour ouvrir la boîte de dialogue «Nom de la performance».

   Le nom complet de la performance actuelle est affiché comme étant sélectionné. Spécifier un caractère annulera le nom complet.

3. Modifiez le nom de la performance.

   Modifiez le nom à l'aide des périphériques de saisie de données. L'utilisation du clavier comme source de données alphanumériques est expliquée au chapitre «Saisie de données».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

4. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

   Après avoir appuyé sur ENTER ou ESCAPE, l'affichage revient à la fenêtre de dialogue «Store Performance».

5. Appuyez sur ENTER pour enregistrer la performance.

RESTAURATION DES PARAMÈTRES DE PERFORMANCE ORIGINAUX

Il est possible d'annuler toutes les modifications apportées aux Performances et de restaurer les paramètres d'usine.

1. Appuyez sur GENERAL dans la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit General».

2. Appuyez sur F6 («Restore Perfs») ou sur F8 («Rest. St.Perfs») pour annuler les modifications apportées aux performances ou aux performances de style dans la RAM.

   Vous êtes invité à confirmer votre choix.

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

   Avec ENTER, les modifications sont annulées et les réglages de performance originaux (volume, sons, transposition, tempo) sont restaurés.

   Avec ESCAPE, les nouveaux paramètres sont conservés.

Astuce : Pour annuler tout le contenu de la RAM en une seule opération, utilisez la commande «Tout restaurer».

• 5 styles

Sélection des styles

OPTION A: LE STYLE MODIFIE AUSSI LES SONS DU CLAVIER

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

1. Appuyez sur SINGLE TOUCH PLAY.

   Lorsque SINGLE TOUCH PLAY est activé , les sons mémorisés dans le style sont affectés à toutes les pistes. La sélection d'un style modifie les sons des pistes d'accompagnement ainsi que ceux affectés aux sections de clavier.

2. Appuyez sur l'une des touches STYLE GROUPS.

   La fenêtre de sélection «Select Style» apparaît. Le bouton enfoncé correspond à un groupe de 8 styles de performance affichés dans la fenêtre de sélection.

   Remarque: les modèles PROG1, PROG2, PROG3 et
   Les boutons PROG4 rappellent les styles programmables, qui peuvent être vides. Si vous sélectionnez un emplacement vide, **WK4** vous invite à créer un nouveau style:



   Appuyez sur Echap ou F5 pour annuler et revenir à l'affichage précédent.
   N'appuyez sur aucun bouton PROG pour le moment.

3. Sélectionnez un style dans la fenêtre «Sélectionner un style» avec le bouton logiciel correspondant.

   La sélection d'un style modifie instantanément l'accompagnement automatique, les sons de l'accompagnement et du clavier ainsi que les effets. Si TEMPO LOCK est désactivé, le tempo change également. Si MIXER LOCK est désactivé, le volume des pistes change également.

   Si les arrangements sont joués, le nouveau style entre à la mesure suivante (barre).

OPTION B: LE STYLE NE CHANGE PAS LES SONS DU CLAVIER

1. Désactivez SINGLE TOUCH PLAY.

   Lorsque SINGLE TOUCH PLAY est désactivé, la sélection d'un style modifie les motifs, les sons et les effets d'accompagnement des pistes d'accompagnement. Si TEMPO LOCK est désactivé, le tempo change également.

   Les sons et les effets des pistes de clavier en direct restent inchangés.

2. Appuyez sur l'une des touches de la section STYLE GROUP.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

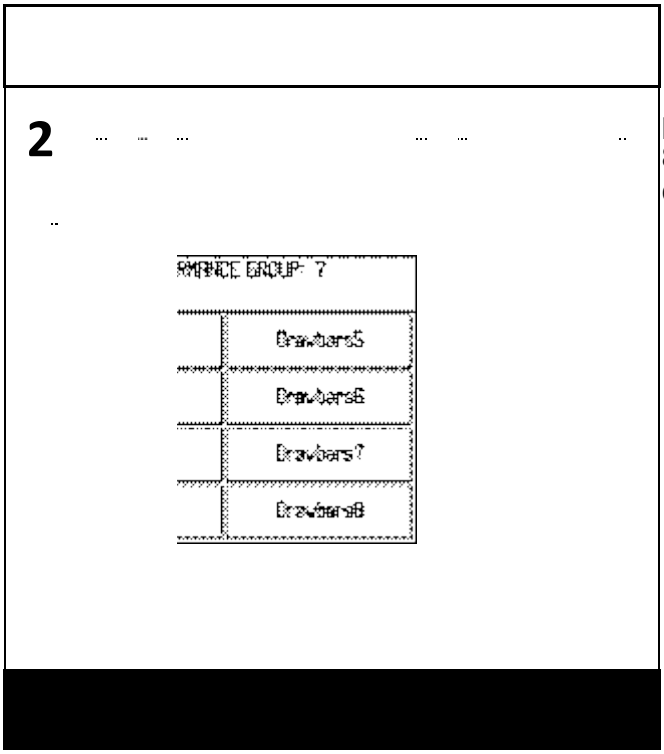
3. Sélectionnez un style dans la fenêtre «Style Select» avec le bouton de fonction correspondant.

   La sélection d'un style modifie instantanément le motif d'accompagnement automatique ainsi que les sons et les effets des pistes d'accompagnement automatique. Les sons et les effets des pistes de clavier en direct restent inchangés.

   Si TEMPO LOCK et MIXER LOCK sont désactivés, les volumes de tempo et de piste changent également.

CHOISISSEZ UN STYLE AVEC LES PERFORMANCES

Les performances mémorisent le statut de l'instrument lorsque vous appuyez sur le bouton STORE PERFORMANCE. Par conséquent, elles «mémorisent» également le style et la variante qui étaient actifs à ce moment-là.



Remarque: Les performances des groupes de performance sont réglées en usine pour rappeler la « 8bt Std » style, par conséquent, vous ne pouvez pas observer un changement de style.

1. Désactiver STYLE LOCK.

   Pour changer de style et de variation en sélectionnant une performance, STYLE LOCK doit être désactivé.

2. Appuyez sur un bouton de banque dans la section GROUPS DE PERFORMANCES.

3. Sélectionnez une performance.

   Si cette option est activée, SINGLE TOUCH PLAY se désactive automatiquement.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Les sons et les effets de toutes les pistes changent (retourne à ceux contenus dans les performances programmables).

Le style et la variation qui étaient actifs au moment de la sauvegarde de la performance sont rappelés. Si TEMPO LOCK est désactivé, le tempo change également.

La barre d'état affiche le nom du style et de la performance sélectionnée.

En mode Style / Temps réel, 8 pistes sont attribuées au clavier et 8 à l'accompagnement automatique. Les pistes d'accompagnement et les pistes de clavier peuvent être modifiées de la même manière et enregistrées dans la Performance (StylePerformance ou Performance).

Appuyez sur le bouton TRACK / SCROLL de droite pour afficher les 8 pistes d'accompagnement automatique.

Chaque piste correspond à une partie précise de l'accompagnement et est identifiée par une abréviation.

Piste	Abbr.	Partie	Canal MIDI
9	DR	Tambour	dix
dix	BS	Basse	9
11	AC1	Acc1	11
12	AC2	Acc2	12
13	AC3	Acc3	13
14	AC4	Acc4	14
15	AC5	Acc5	15
16	AC6	Acc6	16

Configuration par défaut des pistes et des canaux MIDI

Certains boutons du panneau de commande sont dédiés au contrôle des styles et à la sélection de la variation, du remplissage, de l'intro et de la fin.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

COMMENCER ARRÊTER

Démarre ou arrête la reproduction de l'accompagnement. Les deux voyants situés sous le bouton font office de métronome visuel: le voyant gauche clignote au premier temps de la mesure (mesure) et le voyant droit clignote à chaque temps.

Avant d'appuyer sur START / STOP pour commencer l'accompagnement, vous pouvez présélectionner l'une des options suivantes: INTRO, ENDING ou FILL.

Clé de départ

Synchronise le début de l'accompagnement automatique avec une note appuyée sur le clavier sans avoir à utiliser START / STOP.

KEY START peut être désactivé par:

• en appuyant sur START / STOP pour démarrer l'accompagnement.

• en appuyant sur ENDING pendant que l'accompagnement joue.

• Appuyez une nouvelle fois sur KEY START pour désactiver la fonction.

Key Start n'est pas désactivé par:

• en appuyant sur START / STOP pendant que l'accompagnement est en cours d'exécution.

• en appuyant sur INTRO, ENDING ou FILL avant de commencer l'accompagnement.

KEY START peut être utilisé dans diverses situations.

L'utilisation la plus courante est la suivante:

1. Assurez-vous que ARRANGE MEMORY ou LOWER MEMORY sont activés.

Remarque: si ARRANGE MEMORY ou LOWER MEMORY sont désactivés, l'accompagnement est joué lorsque vous appuyez sur vos notes sur le clavier et s'arrête instantanément lorsque vous relâchez les notes. Si, au lieu de cela, l'une de ces deux fonctions est active, l'accompagnement de la piste de batterie continue de jouer après la libération des touches.

2. Lorsque l'accompagnement ne joue pas, appuyez sur KEY START (s'il n'est pas déjà activé).
3. Vous pouvez appuyer sur INTRO, FILL ou ENDING pour exécuter la fonction relative. La LED de la fonction activée reste allumée.
4. Jouez un accord avec votre main gauche. L'accompagnement commence immédiatement (éventuellement précédé du motif d'introduction s'il est sélectionné. Le voyant de la fonction d'introduction sélectionnée reste allumé jusqu'à la fin du cycle de la fonction d'intro correspondante).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Remarque: si le mode de reconnaissance en «mode Arrangement» est le mode d'accord automatique, lorsque le clavier est divisé, l'accord ne sera reconnu que sous le point de partage, alors qu'en mode Full Keyboard, l'accord peut être joué à n'importe quel point du clavier. .

5. Arrêtez l'accompagnement avec START / STOP. KEY START est toujours activé.
6. Jouez un accord avec votre main gauche. L'accompagnement recommence à jouer.
7. Appuyez sur ENDING ou sur START / STOP pour arrêter l'accompagnement. ENDING désactive le démarrage du clavier.
8. Si vous avez arrêté l'accompagnement avec START / STOP, appuyez sur KEY START pour l'éteindre.

INTRO

Sélectionne un motif d'introduction d'une ou plusieurs mesures. Après avoir présélectionné INTRO, vous devrez appuyer sur START / STOP pour commencer le style (ou jouer les notes de la main gauche si Key Start est sélectionné).

Pressé pendant la reproduction du style, le motif INTRO peut être joué comme un remplissage.

FIN

Arrête la reproduction du style avec une fin (une "coda"). L'accompagnement étant arrêté, vous pouvez présélectionner la fin de la lecture en introduction.

Vous pouvez utiliser la fin comme remplissage lorsque vous passez d'un style à un autre. Pendant la reproduction du style, appuyez sur ENDING et sélectionnez immédiatement un autre style. Le cycle ENDING joue ensuite directement dans le nouveau style.

LE DIAL (TEMPO / DATA)

Dans la fenêtre principale du mode Style / RealTime, le DIAL est activé en permanence en tant que contrôle du tempo. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le tempo ou dans le sens contraire pour le ralentir.

Remarque: Si TEMPO LOCK est désactivé lorsqu'un style est sélectionné, le tempo change également lors de la sélection de nouveaux styles.

VAR 1, VAR 2, VAR 3, VAR 4

Ces boutons contrôlent les variations de style. Chaque bouton rappelle une version différente du même accompagnement.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Chaque variante comprend différents modèles pour les sections de base, d'introduction, de remplissage et de fin.

REMPLIR <, REMPLIR> <, REMPLIR>

FILL <joue le cycle de remplissage puis passe à la variante précédente. Si la variante 1 est sélectionnée, la variante 4 sera rappelée.

FILL> <joue le cycle de remplissage puis continue avec la variation actuelle. Lorsque l'accompagnement ne joue pas, Fill peut être Performance en intro.

FILL> joue le cycle de remplissage puis passe à la variante suivante. Si la variante 4 est sélectionnée, la variante 1 sera rappelée.

Normalement, le cycle de remplissage ne joue qu'une fois. Si vous maintenez le bouton FILL enfoncé, le cycle de remplissage sera répété jusqu'à ce que vous le relâchiez.

TAP TEMPO

Ce bouton sert également de fonction TAP TEMPO.

Sans accompagnement, battez le temps sur le bouton. Le tempo est établi en fonction du timing des deux dernières taps, la valeur relative du tempo est affichée et l'accompagnement démarre automatiquement.

Le tempo est établi en fonction de la signature temporelle actuelle, soit quatre fois pour 4/4, trois fois pour 3/4, etc.

En tant qu'indication audio pour le reste du groupe, l'heure est rythmée par le son des baguettes.

DISPARAÎTRE

FADE IN / OUT (Fondu en entrée / sortie) atténue progressivement l'accompagnement avec une augmentation ou une diminution progressive du volume.

Appuyez sur le bouton avant de commencer l'accompagnement. Les volumes de la piste de style sont instantanément mis à zéro. Utilisez START / STOP ou KEY START pour démarrer l'accompagnement. Après le démarrage, les volumes de la piste d'accompagnement augmentent progressivement et atteignent leur maximum programmé après un cycle de 2 mesures (bar).

Appuyez sur FADE IN / OUT pendant que l'accompagnement est en cours d'exécution. tous les volumes de piste diminuent progressivement et l'accompagnement s'arrête automatiquement à la fin du cycle de fondu en sortie.

Pendant le cycle de fondu, le voyant relatif clignote.

ORGANISER ON / OFF

Lorsque ce bouton est activé, toutes les parties d'accompagnement d'un style sont activées. Si ce n'est pas le cas, vous n'entendrez la piste de batterie qu'au démarrage d'un style.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

ARRANGER LA MÉMOIRE

Lorsque ce bouton est activé, l'accompagnement continue à jouer après avoir relâché la main gauche du clavier. Lorsque cette fonction est désactivée, si vous relâchez la main gauche, l'accompagnement s'arrête.

Mémoire inférieure

Si cette fonction est activée, les notes de la piste affectée à la main gauche (modes Upper & Lower et Multi) sont maintenues même si la main gauche est retirée des touches.

La fonction Lower Memory est utile pour conserver les sons de fond sans avoir à utiliser une pédale forte (qui peut être plus utile avec les sons supérieurs).

Dans les modes Upper & Lower et Multi, la fonction permet de laisser la partie de batterie jouer même lorsque vous avez retiré la main des touches.

MODE ARRANGEMENT

Appuyez sur ce bouton pour accéder aux modes de reconnaissance d'accord pour les accompagnements. Reportez-vous au paragraphe "Modes de reconnaissance d'accord" à la page 9 pour plus d'informations.

TEMPO LOCK

Si TEMPO LOCK est désactivé, lorsqu'un tempo ou une performance est sélectionné, le tempo change également. Si la fonction est activée, le tempo ne changera pas.

VERROUILLAGE DU MÉLANGEUR

Une performance mémorise également les volumes de piste. Si MIXER LOCK est désactivé, lorsqu'un style ou une performance est sélectionné, le volume des pistes change également. S'il est activé, tous les volumes des pistes attribuées au clavier changeront, contrairement aux volumes de la piste d'accompagnement.

BASS AU PLUS BAS

Si BASS TO LOWEST est activé, la partie basse de l'accompagnement automatique du style actuel est reproduite autour de la note la plus basse de l'accord en cours. Si vous jouez une inversion différente du même accord, la note la plus basse change également, entraînant la lecture d'une note de basse différente.

Si elle est désactivée, la basse suivra le motif programmé d'origine du style.

Bass To Lowest permet de modifier en temps réel le motif de basse par défaut d'un style, en jouant différentes inversions d'accords.

HARMONY ON / OFF

Ce bouton active (voyant allumé) ou désactive (voyant éteint) le type d'harmonie sélectionné dans la fonction HARMONY de l'environnement «Edit Tracks / Split».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Harmony peut orchestrer votre jeu de style en faisant sonner des mélodies simples d'une note comme si elles étaient jouées par un orchestre complet. L'harmonie est associée aux styles uniquement. Les chansons ne peuvent pas exploiter cette fonction. Pour plus d'informations sur les types Harmony disponibles, voir «Edit Track / Split» dans le Guide de référence.

Les modes de reconnaissance d'accords (mode Arrange)

WK4 peut reconnaître les accords utilisés dans l'accompagnement automatique de différentes manières. Ce sont: Un doigt, Fingered 1, Fingered 2, Free 1 et Free 2.

Remarque: les symboles de l'accord reconnu apparaissent sur l'écran principal. Si l'accord n'est pas reconnu, le symbole d'accord est affiché comme la note la plus basse jouée suivie de plusieurs astérisques. Par exemple: «C *****».

Remarque: pour que l'accord soit reconnu (et que le symbole relatif soit affiché à l'écran), Arrange On / Off doit être activé.

«MODE D'ACCORD AUTO» ET «MODE D'ORDRE FIXE»

La manière dont les accords sont reconnus peut être soit fixe, soit modifiée lorsque le mode clavier est modifié. Respectivement, les options Mode d'accord fixe ou Mode d'accord automatique doivent être sélectionnées en «Mode Arrangement».

- L'option «Mode d'accord fixe» vous permet de sélectionner un mode général de reconnaissance d'accords qui ne prend pas en compte le mode clavier (et par conséquent les changements de performance).
- L'option «Mode d'accord automatique», activée par défaut, change en fonction du mode de clavier sélectionné (Clavier complet, Upper & Lower ou Multi). Étant donné que le mode clavier est mémorisé dans une performance, le mode de reconnaissance peut changer avec la performance.

L'option sélectionnée reste mémorisée après la mise hors tension.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La procédure ci-dessous explique comment sélectionner l'une des deux options «Mode Arrangement».

1. Appuyez sur ARRANGE MODE pour accéder à l'environnement «Arrange Mode».

   La page affiche les paramètres de «Mode d'accord automatique» ou «Mode d'accord fixe», en fonction de l'option actuellement sélectionnée.

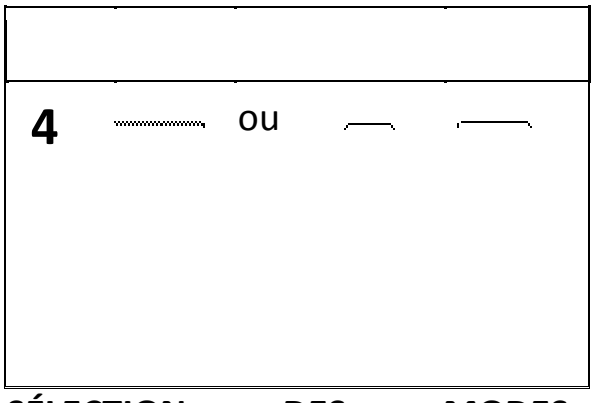
2. Utilisez les boutons Soft pour sélectionner l'une des deux options (mode d'accord automatique) ou (mode d'accord fixe).

   • Mode d'accord fixe - l'écran affiche une liste unique de modes de reconnaissance. Sélectionnez le mode que vous souhaitez établir, quel que soit le mode du clavier.

   • Mode d'accord automatique: l'écran divise en deux parties. La partie gauche montre les options pour Upper & Lower et Multi, tandis que la droite montre celles pour Full Keyboard. Le cadre noir (a) représente le curseur qui peut être déplacé avec les boutons du curseur, tandis que le cadre blanc (b) indique que l'élément a été choisi mais pas encore sélectionné par le curseur.

3. Sélectionnez les modes de reconnaissance préférés avec les boutons du curseur.

4. Quittez «Arrange Mode» en appuyant sur ESCAPE ou ARRANGE MODE.



SÉLECTION DES MODES DE RECONNAISSANCE D'ACCORD

Indépendamment du fait que le mode “Auto” ou “Fixé” soit sélectionné, cinq modes de reconnaissance d'accords sont disponibles.

• Un doigt, un doigt 1 et un doigt 2 exigent que l'accord soit joué sous le point de partage.

• Free 1 et Free 2 permettent de jouer l'accord n'importe où sur le clavier, en ignorant le point de partage.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Un doigt - Une seule note jouée sous le point de partage est interprétée comme la base d'un accord majeur.

Pour obtenir un accord mineur, jouez la racine et le tiers mineur (par exemple, Do et Mib). Pour obtenir un accord de septième, jouez la racine et la septième (par exemple C avec un si bb soit au-dessus ou au-dessous).

Fingered 1 - Nécessite au moins trois notes pour que l'accord soit reconnu. Si moins de trois notes sont jouées, l'accord n'est pas reconnu et les notes jouées dans la main gauche sont considérées comme des notes «égarées».

Fingered 2 - Au moins trois notes doivent être jouées pour obtenir le motif programmé. Si moins de trois notes sont jouées, l'arrangeur reconnaît l'accord mais ne déclenche qu'un accompagnement léger.

Libre 1 - L'accord est reconnu n'importe où sur le clavier, même s'il est joué à la main droite ou à deux mains. L'accord doit comporter au moins trois notes.

Afin de ne pas être considéré comme faisant partie de l'accord, les notes mélodiques doivent être jouées à au moins un cinquième intervalle (sept demi-tons) supérieur à la note la plus haute de l'accord.

Si la note de basse de l'accord est séparée du reste par plus d'un cinquième intervalle (sept demi-tons), l'accord reconnu sera divisé en deux parties: la note de basse elle-même et le reste des notes qui constituent l'accord. La note de basse est considérée comme une «note de pédale». Par exemple (voir l'illustration), si un accord de do majeur est joué avec un D dans la basse, le symbole d'accord sera «C Maj / D».

Tandis que les parties instrumentales de l'accompagnement jouent dans la note reconnue (do majeur dans notre exemple), la partie basse joue autour de la note la plus basse (D dans notre exemple).

Free 1 reconnaît jusqu'à 4 notes.

Gratuit 2 - Comme ci-dessus. Jusqu'à 6 notes sont reconnues.

Cette fonction permet de contrôler le volume de l'accompagnement en fonction de la vélocité appliquée à l'accord.

Lorsque l'arrangement dynamique est actif, si vous appuyez doucement sur les notes d'accord, le volume des pistes d'accompagnement diminue, et si vous appuyez plus fort, le volume augmente.

La fonction se trouve dans la page «Mode Arrangement». Appuyez sur ARRANGE MODE pour accéder à Dynamic Arrange.

Arrangement dynamique

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Autobacking

La fonction Autobacking permet à l'accompagnement de changer de motif dès que vous changez d'accord.

Lorsque le suivi automatique est désactivé, lorsque vous changez d'accord, le motif d'accompagnement ne se met pas à jour instantanément, mais attend la note suivante de l'accompagnement avant de réviser le motif.

Si le suivi automatique est activé, le changement d'accord met le motif d'accompagnement à jour instantanément, sans «interruption» du motif.

La fonction se trouve dans la page «Mode Arrangement». Appuyez sur ARRANGE MODE pour accéder au suivi automatique.

SÉLECTION DE PERFORMANCES PENDANT LE STYLE PLAY

Vous pouvez sélectionner Performances pendant que l'accompagnement joue pour modifier la combinaison des sons du clavier.

1. Activez SINGLE TOUCH PLAY. ARRANGE ON / OFF et LOWER MEMORY s'activent automatiquement s'ils sont désactivés. Désactivez TEMPO LOCK et MIXER LOCK (le cas échéant).



2. Activer STYLE LOCK.

Si STYLE LOCK est activé, le style et le tempo restent inchangés lorsque vous sélectionnez une performance.

Si STYLE LOCK est désactivé, lorsque vous sélectionnez une performance, le style, la variation et le tempo mémorisés dans la performance sont rappelés. 3. Sélectionnez un style.

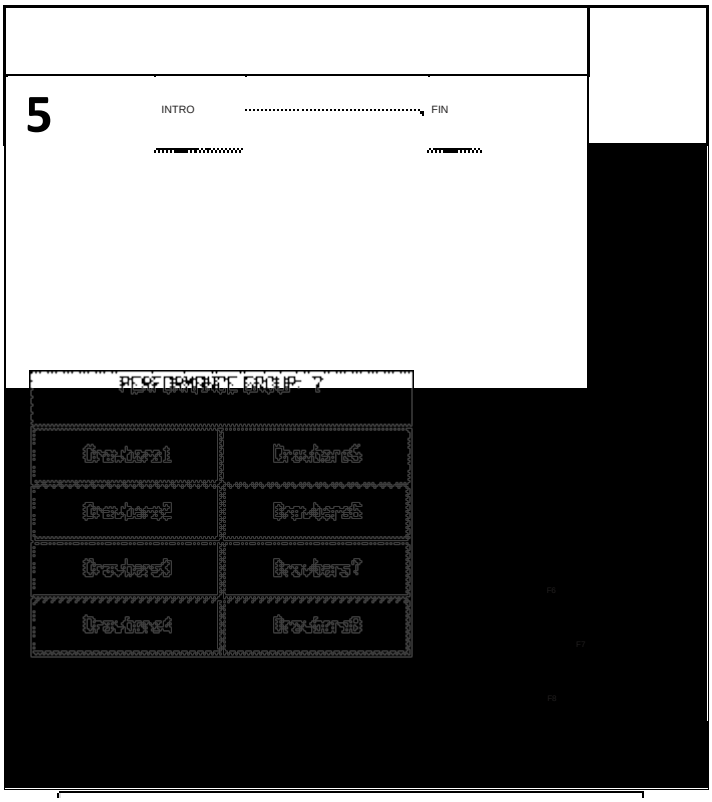
4. Appuyez sur INTRO, ENDING ou FILL> <pour activer l'introduction.

5. Appuyez sur START / STOP pour lancer l'accompagnement.

6. Jouez librement.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

7. Sélectionnez une performance dans la section GROUPES DE PERFORMANCES.



La touche SINGLE TOUCH PLAY est désactivée et la combinaison des sons du clavier, le mode clavier et les effets assignés mémorisés dans la performance sont rappelés. Les sons et les arrangements des pistes d'accompagnement de style ne sont pas modifiés.

8. Sélectionnez d'autres performances.

9. Arrêtez l'accompagnement avec ENDING ou START / STOP.

CHANGER DE STYLE SANS ARRÊTER L'ACCOMPAGNEMENT

Si vous changez de style en jouant, les deux styles s'unissent sans perte de continuité. Vous pouvez passer directement d'un style à un autre, ou via un remplissage, une introduction ou une fin. L'explication suivante est un exemple typique.

1. Sélectionnez un style.

2. Appuyez sur INTRO, ENDING ou FILL pour activer l'intro.

3. Appuyez sur START / STOP pour démarrer l'accompagnement.

4. Jouez normalement avec le style sélectionné.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

5. Appuyez sur un bouton de la section STYLE GROUPS et sélectionnez un style différent.

   Le nouveau style commence à jouer à la fin de la mesure en cours.

6. Jouez librement avec le nouveau style.

7. Appuyez sur FILL, INTRO ou ENDING.



8

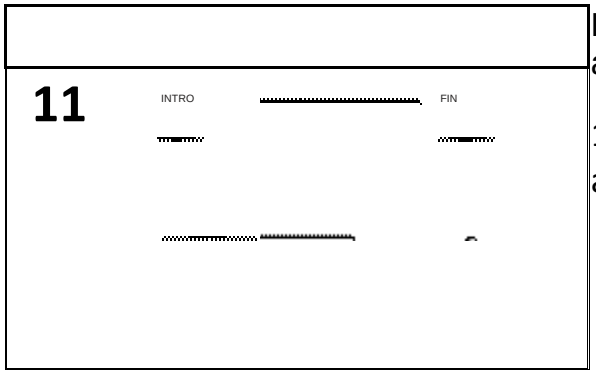
Avant la fin du cycle de remplissage, d'introduction ou de fin, sélectionnez un autre style et l'une de ses variantes.

Le nouveau style commence à jouer dès la fin du cycle de remplissage, d'introduction ou de fin.

Astuce : le remplissage commence immédiatement dans l'arrangement et le cycle relatif ne joue généralement que pour une mesure (mesure), à moins que le bouton Remplir ne soit maintenu enfoncé pendant un certain temps. Les modèles Intro et Ending commencent leurs cycles relatifs et la fin de la mesure en cours et peuvent durer plusieurs mesures. Par conséquent, lorsque vous changez de style , l'introduction et la fin vous donnent plus de temps pour sélectionner un style différent.

9. Jouez librement.

10. Sélectionnez un autre style et appuyez immédiatement surINTRO ou FILL> <.



L'intro ou le remplissage du nouveau style sont joués avant de passer à la variation sélectionnée.

11. Appuyez sur START / STOP ou ENDING pour arrêter l'accompagnement.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Le Style Tempo, indiqué sur la page principale, peut être ajusté pendant la lecture en tournant le DIAL.

Le réglage de tempo actuel peut être sauvegardé dans une performance ou une performance de style.

En enregistrant le tempo dans une performance de style, vous modifiez en pratique le réglage de tempo d'un style de ROM.

Grâce à la RAM sauvegardée sur batterie, le réglage du tempo reste mémorisé après la mise hors tension de l'instrument.

CHANGER LE TEMPO D'UN STYLE

Utilisez le DIAL pour changer le réglage du tempo, avant ou après le démarrage du style.

Pour rappeler le tempo d'origine, sélectionnez à nouveau le même style.

Remarque: Si un tempo différent a été mémorisé dans la performance, lorsqu'un style est sélectionné, le tempo sera celui de la performance et non celui de l'original.

SAUVER LE TEMPO À UNE PERFORMANCE

Un réglage de tempo différent des données de tempo par défaut du style de la ROM peut être enregistré dans StylePerformance ou Performance.

1. Sélectionnez un style.
2. Modifiez le tempo avec le DIAL.
3. Appuyez sur START / STOP pour écouter le style. Si le tempo doit encore être ajusté, tournez le DIAL jusqu'à obtenir le tempo souhaité.
4. Appuyez sur STORE PERFORMANCE pour sauvegarder la performance. La fenêtre de dialogue «Store Performance» apparaît. Si vous souhaitez que le nouveau réglage de tempo soit associé au style, sélectionnez l'option «Style». Si le réglage doit être associé à une performance, sélectionnez l'option «Performance».
5. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Astuce : enregistrez la performance sur le disque pour conserver les modifications. Les performances restent dans la RAM après la mise hors tension, mais sont annulées lorsque vous enregistrez d'autres performances aux mêmes emplacements.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

RESTAURATION DES PERFORMANCES ORIGINALES PAR STYLE PAR DÉFAUT

Pour effacer toutes les modifications enregistrées dans les Performances, toutes les Performances modifiées résidant actuellement dans la RAM doivent être annulées pour restaurer les paramètres de Performance d'usine.

1. Appuyez sur GENERAL dans la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit General».

2. Appuyez sur F8 («Rest. St.Perfs») pour annuler les modifications apportées aux styles dans les performances.

   Vous êtes invité à confirmer votre choix.

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

   Avec ENTER, les modifications sont annulées et les réglages de performance originaux (volume, sons, transposition, tempo) sont restaurés.

   Avec ESCAPE, les nouveaux paramètres sont conservés.

Astuce : Pour annuler tout le contenu de la RAM en une seule opération, utilisez la commande «Tout restaurer».

Travailler avec des disques vous permet de créer une bibliothèque de performances, de styles, de sons et de chansons que vous pouvez charger dans la mémoire RAM du **WK4** à tout moment. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec votre **WK4** , vous découvrirez les utilisations pratiques du travail avec des disques, en raison de la flexibilité et de la puissance qu'ils offrent.

Ce chapitre présente les concepts de fichiers, de disques et de mémoire RAM. Il décrit les principales fonctions du disque en vous expliquant comment charger et enregistrer des morceaux, des styles, des performances et des fichiers MIDI.

D'autres fonctions de disque utiles (Effacer, Copier, Déplacer, Utilitaire) sont décrites dans le chapitre Éditer un disque.

Pour les nouveaux utilisateurs de disque

Il est recommandé à ceux qui utilisent des disquettes pour la première fois de lire tous les préliminaires, jusqu'à la page 8, et de se reporter également aux pages figurant à la fin de ce chapitre, qui traitent des précautions à prendre pour la manipulation des disques, comment insérer et extraire des disques et autres informations générales.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Passer les préliminaires

Si vous souhaitez ignorer les informations préliminaires, allez directement à la page 8, qui commence par des informations détaillées sur le chargement de fichiers dans la RAM.

FLOPPY DISKS ET LE DISQUE DUR

Le **WK4** peut gérer des disquettes et des disques durs.

- **Disquettes** : gère **les densités haute densité (HD)** et **doubles (3.5 ") (** type **DD** pour les fichiers MIDI uniquement).



- **Disque dur** : gère une unité IDE ou E-IDE de 2,5 **pouces** - un périphérique plus complexe. L'installation nécessite le kit d'installation Generalmusic HDisk, qui étend également la RAM système. Un disque dur a des temps d'accès plus rapides et une capacité de 500 Mb (max.). Clairement, un disque dur est plus pratique que des disquettes. Si vous avez acheté votre instrument avec un disque dur installé en usine, vous constaterez qu'il est protégé en écriture afin d'éviter toute annulation accidentelle des fichiers qu'il contient. Vous pouvez supprimer la protection en désactivant l'option Protection du disque dur dans la page Utilitaire de disque.

  Toutes les opérations décrites dans ce chapitre font référence à la disquette - Les opérations sur le disque dur sont identiques à tous égards.

FORMATS DE FLOPPY DISK

WK4 reconnaît les formats suivants: format étendu **WK4** (1,6 Mo) ou standard **MS-DOS** (1,44 Mo), format Atari ST / Falcon (720 Ko). **WK4** est capable d'initialiser des disques pour tous les formats. Il est également possible de charger des sons, des styles et des chansons à partir de **disques WK4** , WX et SX.

Les disques de morceaux d'autres formats, tels que les séries WK3 et PS1500, sont reconnus si les données sont conformes au **format GMX** , un **format** General MIDI eXtended de Generalmusic qui rend les trois premières banques de **WK4** entièrement compatibles.

WK4 ne peut pas lire les disques de données de morceau, de style et de son provenant d'instruments autres que Generalmusic. L'échange de morceau avec d'autres instruments nécessite que le morceau soit sauvegardé en tant que fichier MIDI sur des disques au format MS-DOS (formats 1,44 Mo ou 720 Ko).

LES FICHIERS ET LE BLOC

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les données sont stockées sur des disques sous la forme de **fichiers** . Un fichier peut être un morceau, une performance, un style, une configuration ou un bloc.

Les fichiers sont organisés dans des sous-répertoires contenus dans un **BLOCK** . Le bloc reflète la structure de la RAM interne de l'instrument, comme illustré ci-dessous.

Illustration montrant l'organisation des données dans la RAM et les disques.

Les disquettes peuvent contenir plus d'un bloc, mais en tant qu'unité de stockage, le bloc convient mieux aux disques durs.

Lorsque vous chargez un bloc à l'aide de la commande Load Single Block, tout le contenu de la RAM est mis à jour.

TYPES DE FICHIER

Les types de fichiers rencontrés lors de l' **utilisation de l'** environnement de disque **WK4** sont identifiés par un nom. Dans certains cas, un nom de fichier comprend une extension qui est éliminée lorsque le fichier est chargé dans la RAM.

Le tableau ci-dessous récapitule les types de fichiers rencontrés et, le cas échéant, l'extension:

Type de fichier	Description	ID
Bloc	Tous les types de fichiers Nom **.BLK** sauf les fichiers MIDI	
Installer	Paramètres généraux Nom pour les canaux MIDI vidéo, pédales et pads	
Son	RAM-Son et Nom RAM -Son	
Les performances	Perf. Groupes prénom	
Style-Perf.	Perfs de style prénom ROM. hors UTILISATEUR	
Style d'utilisateur	Styles prénom UTILISATEUR et styles relatifs	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Chanson	Format **WK4**	prénom
	Format WX2 / SX2.	"Nom" **.WXS** ou "Nom" **.SXS**
Fichier MIDI	Fichiers MIDI (SMF 0 et 1)	"Nom" **.MID**

LES PAGES DU DISQUE PRINCIPAL

Appuyez sur DISK pour entrer dans l'environnement «Disk» où toutes les opérations DISK sont effectuées. Le disque commande une propagation sur 6 pages principales, chacune identifiant une opération de disque principale:

1. charge	Charge les données dans la RAM.
2. Enregistrer	Enregistre les données sur le disque.
3. Effacer	Efface les données de la RAM ou du disque.
4. Copier	Copie les données d'une disquette sur un disque dur ou inversement, d'un disque à l'autre ou d'une mémoire vive à l'autre.
5. Déplacer	Déplace les données d'une disquette sur un disque dur ou inversement, d'un disque à l'autre ou d'une mémoire vive à l'autre.
6. Utilité	Fonctions utiles (formatage, nom du disque, restauration des données, etc.)

QUANTITÉ DE FICHIER

Les fichiers peuvent être gérés en tant qu'éléments uniques, en tant que groupe de fichiers ou en tant qu'ensemble de types de fichiers (Tous), comme indiqué dans le tableau suivant:

QUANTITÉ DE FICHIER	
Unique	Un seul fichier.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Groupe	Tous les fichiers affectés à l'un des boutons des groupes de styles (ROM et utilisateur), groupes de performances ou groupes de sons. Il est également possible de charger dans 2 groupes de chansons «virtuels».
Tout	Tous les groupes d'un type de fichier (tous les sons, toutes les performances, tous les styles, etc.).

LES COMMANDES DU DISQUE

Les commandes «Disque» sont spécifiées dans les pages principales du disque en combinant la quantité de fichiers d'une colonne avec le type de fichier de l'autre: • sélectionner la quantité de fichiers (Un, Groupe, Tout);

• sélectionnez le type de fichier (son, performance, morceau, etc.).

Exemple: pour charger un seul morceau, spécifiez «SINGLE» et «SONG» dans la page principale LOAD.

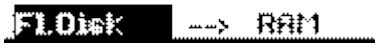
Page principale «Load»

LE SELECTEUR DE FICHIER

Le sélecteur de fichier correspond au deuxième niveau d'opérations sur disque et est accessible en confirmant la commande spécifiée dans la page principale. Une fois dans le **sélecteur de fichier,** vous pouvez sélectionner les fichiers source et leurs destinations respectives.

Le **sélecteur de fichier** est divisé en deux colonnes montrant (a) le **répertoire du** fichier source (une liste de contenu) et (b) le répertoire de destination. Toutes les opérations «Disque», à l'exception de la commande Effacer et de l'utilitaire, copient ou déplacent des fichiers d'une source vers une destination (par exemple d'un disque vers une RAM).

La direction de l'opération de copie ou de déplacement est indiquée dans la barre d'état par une flèche pointant vers la direction et les noms des fichiers **source** et **cible** .



Le périphérique source peut être une disquette, le disque dur ou la mémoire vive. L'appareil est sélectionné à l'aide des touches programmables F1, F2 et F3.

Les emplacements vides sont représentés par une ligne brisée. Si vous sélectionnez une destination déjà occupée par un fichier, le fichier existant est remplacé par le fichier entrant.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Sélecteur de fichier «Load Single Song»

CHARGER, ENREGISTRER, EFFACER LA COPIE, DÉPLACER LES OPÉRATIONS

Les données stockées sur disquette, disque dur ou RAM peuvent être chargées, sauvegardées, effacées, copiées ou déplacées en utilisant l'une des méthodes suivantes:

- en tant qu'éléments simples (morceau unique, style utilisateur unique, performance unique, fichier unique MIDI, etc.);
- en tant que groupe de fichiers (groupe de styles utilisateur, groupe de chansons, etc.);
- en tant que fichier «ALL» contenant les types de fichiers de tous les groupes (Tous les morceaux, Tous les sons, Tous les groupes de styles, Tous les groupes de performances, etc.).

Limites

Certains types de fichiers ne peuvent pas être traités plus d'un à la fois. Les fichiers MIDI, par exemple, ne peuvent être gérés qu'à l'aide de la commande SINGLE MIDI FILE. Certains fichiers peuvent être gérés en tant qu'éléments uniques, groupes et ensembles, alors que d'autres sont limités aux ensembles simples et tous.

Le tableau ci-dessous montre les commandes valides pour chaque type de fichier:

Type de fichier	Commander
Bloc	Unique
Installer	Unique
Du son	Simple, Groupe, Tous
Real Perfs	Simple, Groupe, Tous
Style Perfs	Simple, Groupe, Tous
Styles d'utilisateur	Simple, Groupe, Tous
Chanson	Simple, Groupe, Tous
MIDIFILE	Unique

COMMENT NAVIGUER DANS L'ENVIRONNEMENT DU DISQUE

Déplacez-vous dans les pages de disque avec les outils de navigation qui sont; • les flèches directionnelles [/ -]:

- les boutons de sélection de page:

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Exécutez les commandes Disk avec le bouton ENTER ou annulez avec le bouton ESCAPE:

Le curseur est représenté par une zone de surbrillance négative qui se déplace verticalement et horizontalement et sert également à identifier la partie de l'affichage actuellement active (source ou destination).

La partie de l'écran inactive actuellement montre un élément "présélectionné" par un cadre servant également à identifier l'élément qui sera sélectionné lorsque le curseur sera déplacé dans la zone.

Les touches / de navigation déplacent le curseur horizontalement de la source à la destination et inversement.

Les fichiers sources ou les destinations sont sélectionnés en déplaçant le curseur verticalement avec les boutons /.

La procédure générale «Disque»

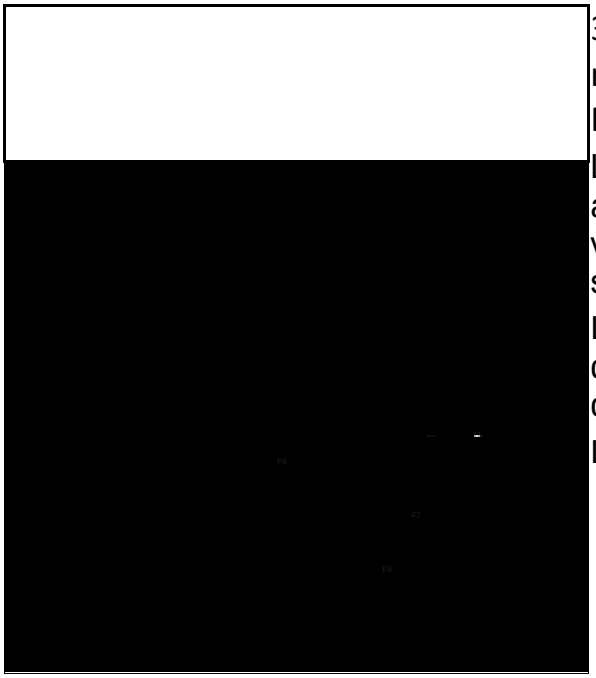
Utilisez la procédure suivante comme référence.

La procédure décrite est valable pour Toutes les opérations de disque décrites dans ce chapitre. Toutes les variations sont expliquées séparément.

1. Si vous utilisez des disquettes, insérez une disquette dans le lecteur.
   Si vous travaillez avec le disque dur (accessoire optionnel), appuyez simplement sur DISK.

2. Appuyez sur DISK et allez à la page relative à la fonction de disque souhaitée (Charger, Enregistrer, Effacer, Copier, Déplacer, Utilitaire).
   Utilisez les boutons pour faire défiler les pages du disque principal. L'exemple montre la page de chargement principale.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



3. Sélectionnez, si nécessaire, le périphérique à manipuler à l'aide des touches programmables F1, F2, F3.

Les opérations de chargement et d'enregistrement affichent les options Disquette et Disque dur. Si vous travaillez avec le disque dur, le voyant HD s'allumera au cours d'une opération.

Les opérations d'effacement, de copie et de déplacement montrent l'option RAM en plus des disquettes et des disques durs.

L'utilité est une exception, discutée après.

4. Spécifiez la commande souhaitée avec les flèches directionnelles (par exemple, «Charger un seul morceau»).

   Utilisez le bouton pour vous déplacer dans la colonne de quantité et sélectionnez la quantité de fichier (Simple, Groupe, Tout) avec les boutons /.

   Passez sur l'autre colonne avec le bouton et sélectionnez le type de fichier (Son, Performance, Song, etc.) avec les boutons /.

5. Appuyez sur ENTER pour confirmer la commande et ouvrir le **sélecteur de fichiers** .

   Le message «Attendez s'il vous plaît» apparaît un instant avant d'ouvrir le sélecteur de fichiers.

   Le sélecteur de fichier affiche maintenant le répertoire source comprenant un ou plusieurs blocs parmi lesquels choisir, ainsi que le répertoire de destination représentant le secteur de la mémoire vive correspondant au type de fichier traité (dans ce cas, la mémoire de morceau).

   Cet exemple d'affichage montre le répertoire de la disquette (a) avec un seul fichier Block et le répertoire RAM de l'instrument (b) affichant la mémoire de morceau vide. Le nom du disque est affiché en haut de la colonne de gauche (c). Si le disque n'a pas de nom, "NO NAME" ou "UNTITLED" ou autre sera affiché.

   Remarque: à ce stade, pour quitter «Edit Disk», appuyez sur DISK. Echap quitte le sélecteur de fichier.

6. Sélectionnez un bloc et appuyez sur ENTER pour y accéder.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Le contenu du bloc ouvert révèle le type de fichier sélectionné à l'étape 4 (dans ce cas, plusieurs morceaux dans l'ordre numérique).

Au bas des deux colonnes, des informations concernant le fichier sélectionné apparaissent. Dans ce cas, la colonne de gauche indique la date de création du fichier et ses dimensions exprimées en Ko (d). La colonne de droite est vide et représente la destination vide.

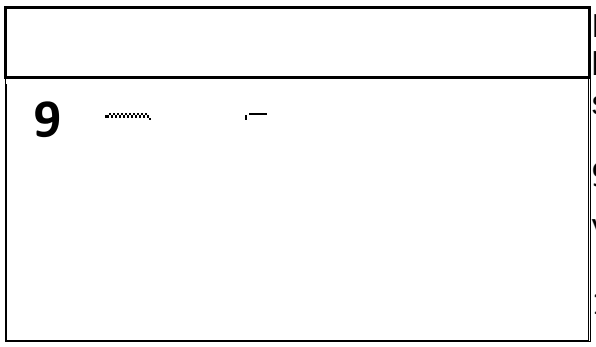
7. Si nécessaire, sélectionnez le fichier source.

Utilisez les boutons / pour sélectionner le fichier source dans la colonne active. Si vous ne vous trouvez pas dans la colonne souhaitée, déplacez-vous avec les boutons /.

8. Si nécessaire, sélectionnez la destination.

Déplacez-vous dans la colonne de destination avec les boutons / et utilisez les boutons / pour sélectionner

une destination.



Les emplacements vides sont identifiés par une ligne brisée. Si vous sélectionnez un fichier existant, il sera effacé par le fichier entrant.

9. Appuyez sur ENTER pour confirmer votre choix.

Vous serez invité avec "Êtes-vous sûr?".

10. Appuyez à nouveau sur ENTER pour exécuter la commande

ou sur CESAPE pour annuler l'opération.

Avec ENTER, la commande est exécutée et une boîte de dialogue s'ouvre, affichant un message relatif à l'opération en cours. Par exemple, si vous chargez un seul morceau, le message indiquera: “Chargement d'un seul morceau…”. ferme, l'opération a été exécutée ..

11. Répétez les étapes 7, 8, 9 et 10 jusqu'à ce que votre destination soit organisée selon vos besoins.

Pour sélectionner un autre fichier d'un autre bloc, revenez à la colonne source, appuyez sur Echap pour quitter le bloc actuel, appuyez de nouveau sur Echap pour quitter le sélecteur de fichiers, sélectionnez un autre bloc, appuyez sur Entrée pour accéder et continuez comme décrit précédemment.

12. Appuyez sur DISK (ou sur ESCAPE trois fois) pour quitter «Disk».

Appuyer sur DISK échappe aux opérations de disque et mémorise la dernière page sélectionnée.

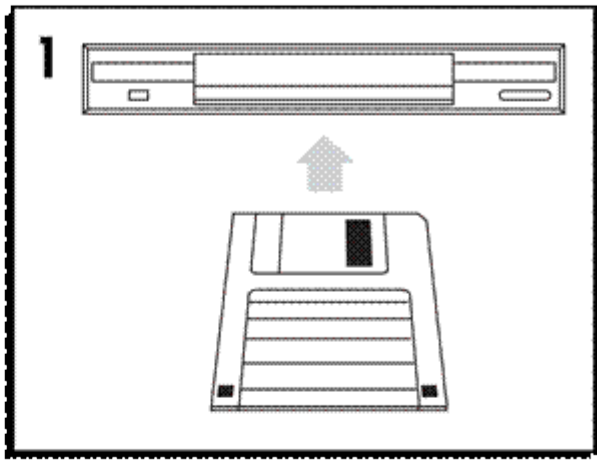
Appuyer sur ESCAPE vous permet (1) de fermer le bloc actuel, (2) de fermer le sélecteur de fichier et (3) de sortir de «Disk».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Load Operations

The load operations operate in the direction Source --> RAM where the source can be Floppy disk or Hard disk.

Have a disk ready containing the data you wish to load. These can be WK4 format disks, disks of previous formats, such as WX or SX Series, and MIDI file disks.



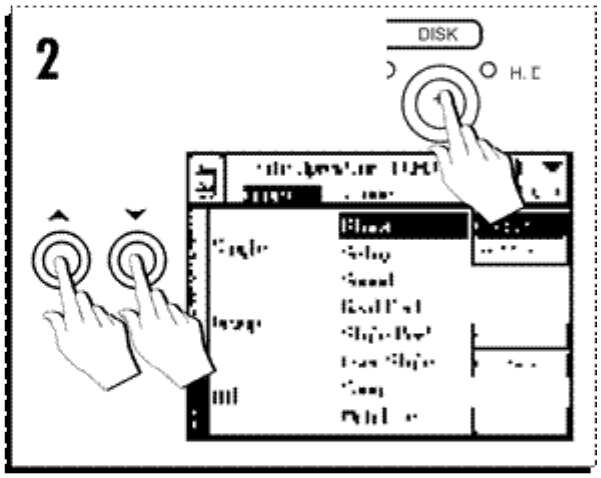
THE GENERAL LOAD PROCEDURE

1. Insert the floppy disk into the drive.

2. Press DISK to open the main Load page.

   If the main Load page is not shown, use the left page scroll button (▲▼) to open it.

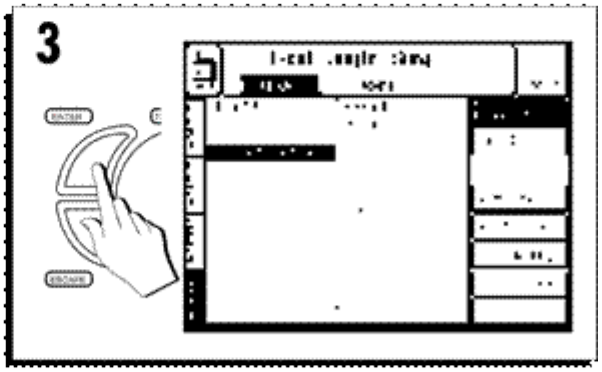
   If you are working with the Hard Disk, press DISK and select the HARD DISK option with soft button F2.



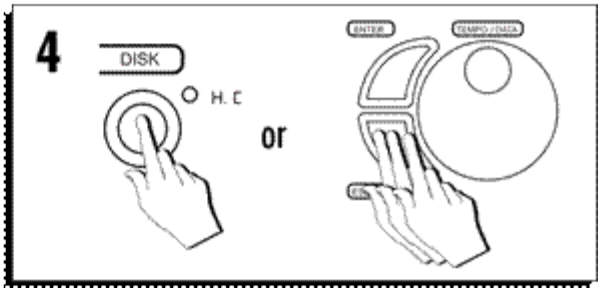
3. Specify the load operation required (example, Load SingleSong) then press ENTER to open the File Selector.

   From here, proceed as described for the Load operations on the pages which follow.

   NOTE: All Load Single operations also feature a SEARCH RESOURCE function which allows you to search for a single element (Block, Sound, Real Perf, Style Perf, User Style, Song, MIDI File). How to use the Search Resource is explained in the Edit Disk chapter of the Reference Guide.



4. When you have finished, press DISK (or ESCAPE three times) to exit «Disk».



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

CHARGER UN BLOC

Utilisez «Load Single Block» pour réécrire tout le contenu de la RAM. Les données de bloc contiennent: les sons, les performances, les performances de style, les styles utilisateur (et les performances relatives), les morceaux (et les performances relatives) et un fichier de configuration.

1. Sélectionnez SINGLE BLOCK dans la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le BLOC à charger, puis appuyez deux fois sur ENTER pour le charger dans la RAM.

   Le “RAMFILE” affiché à la destination est remplacé par le nouveau fichier ayant la même identité (1 RAMFILE.BLK).

   Le disque de démonstration fourni avec l’instrument contient un fichier Block portant le nom «AUTOLOAD.BLK» qui est chargé automatiquement dans la RAM lorsque vous mettez l’instrument sous tension avec le disque inséré dans le lecteur.

LOAD SINGLE SETUP

Utilisez «Load Single Setup» pour charger un fichier de configuration dans la RAM. Pour créer des fichiers de configuration, voir «Enregistrer une configuration unique» ci-après.

Chargez un fichier de configuration sur disque lorsque vous souhaitez modifier l’état général de l’instrument en une seule étape au lieu de programmer les paramètres individuels qui constituent un fichier de configuration.

Les fichiers de configuration contiennent toutes les informations relatives à l’état des fonctions générales de l’instrument (réglage / gamme, réglages Audio Mic / Line, état du verrouillage MIDI, configuration du canal MIDI verrouillé, état de l’option Verrouillage des pédales / pads, ainsi que des pédales et pads configuration). Le chargement d'un fichier d'installation dans la RAM n'affecte pas les autres données. Un seul fichier d'installation réside dans chaque bloc.

1. Sélectionnez SINGLE SETUP dans la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le bloc contenant la configuration requise, puis appuyez sur ENTER pour y accéder.

3. Appuyez deux fois sur ENTER pour charger le programme d'installation dans la RAM.

LOAD SINGLE SONG

Utilisez «Load Single Song» pour charger les morceaux sur la RAM, un à la fois. L'avantage de cette opération réside dans le fait que vous pouvez choisir des fichiers de morceau uniques parmi différents blocs et les charger dans la RAM dans un ordre préféré.

Le disque «Demo» fourni avec l'instrument contient divers morceaux.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

1. Sélectionnez SINGLE SONG sur la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le bloc dans le répertoire source contenant le morceau requis, puis appuyez sur ENTER pour y accéder.

3. Sélectionnez le morceau dans le répertoire source et sa destination dans la RAM, puis appuyez deux fois sur ENTER pour exécuter la commande.

4. Répétez l'étape 3 pour charger d'autres chansons en mémoire.

   Pour charger un morceau d'un autre bloc, revenez à la colonne source, appuyez deux fois sur la touche Echap pour quitter le sélecteur de fichiers et le bloc, puis répétez les étapes 2 et 3.

CHARGER UN SEUL FICHIER MIDI

Utilisez «Single MIDI File» pour charger des fichiers MIDI sur disque dans la RAM, un à la fois. Charger des fichiers MIDI dans la RAM convertit automatiquement les fichiers en **morceaux au** format **WK4** .

Astuce: **une** fois chargés dans la RAM, sauvegardez les fichiers MIDI en tant **que** morceaux **WK4** standard - les vitesses de **chargement des** morceaux **WK4** sont plus rapides.

La procédure de chargement est presque identique à «Charger un seul morceau». Dans ce cas, au lieu des noms de morceau, vous verrez une liste de fichiers dans le répertoire source avec l' extension **.MID** . Dans certains cas, d'autres noms apparaissent qui représentent des sous-répertoires contenant d'autres fichiers MIDI.

1. Sélectionnez SINGLE MIDI FILE dans la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le fichier MIDI à charger depuis le répertoire source et sa destination dans la RAM, puis appuyez deux fois sur la touche ENTER pour lancer le processus de conversion.

   Si nécessaire, entrez un bloc (ou un sous-répertoire; indiqué avec l'extension. <DIR>) pour accéder à d'autres fichiers MIDI.

3. Répétez l'étape 2 pour charger les autres fichiers MIDI un par un, jusqu'à ce que vous chargiez de la RAM avec les morceaux requis.

CHARGER SON SIMPLE

Les sons RAM basés sur des échantillons contenus dans la ROM peuvent être chargés dans la RAM pour étendre la puissance sonique du **WK4** .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Du fait que chaque groupe de sons est composé de 16 banques, le nombre de sons RAM pouvant être chargés dans la mémoire de l'instrument est presque illimité.

Utilisez «Load Single Sound» pour charger des sons uniques dans les destinations de la banque de sons. Utilisez cette méthode pour charger des sons Ram-Sound sur disque ainsi que des sons RAM (ce dernier nécessite l'installation de RAM supplémentaire).

La procédure «Load Single Sound» se caractérise par un nombre croissant d'étapes du fait qu'il existe 16 groupes de sons, chacun composé de 8 banques de 16 slots.

Vous pouvez choisir de charger vos Ram-Sounds où vous voulez, mais il est recommandé de charger le groupe de sons qui hébergeait le son lors de son enregistrement pour faciliter la sélection future.

«Load Single Sound» propose également une fonction de recherche de son. En raison de la grande bibliothèque de sons **WK4** , il peut être plus facile de passer directement à une banque de sons en spécifiant le nom d'un son occupant une banque donnée. De là, vous pouvez facilement sélectionner une destination pour le son chargé. La procédure de recherche audio est décrite en détail dans le chapitre Éditer le disque du Guide de référence.

1. Sélectionnez SINGLE SOUND sur la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le bloc contenant le son requis dans le répertoire source, puis appuyez sur ENTER pour y accéder.

3. Sélectionnez la RAM-Sound que vous souhaitez charger et la destination correspondante dans la RAM.

   L'affichage ouvert dépendra du type de disque inséré dans le lecteur. L'exemple d'affichage montre 4 sons de RAM et un son de percussion dans le répertoire source.

   Utilisez les boutons pour faire défiler les groupes de sons (1, 2,… 15, 16).

   Utilisez les flèches directionnelles pour faire défiler les sons individuels de chaque banque (1-1, 1-2, 13… 1-15, 1-16, 2-1, 2-2,… 15-16, 16-1, 162 ,… 16-15, 16-16).

   Dans cet exemple, le son «197 SxOrgan» sélectionné appartient au groupe ORGAN, comme l'indique la zone d'information située au bas de la colonne de gauche (a). Le groupe d'organes contient huit banques numérotées de 17 à 24.

   Le nombre 19-7 indique également que le RAMSound occupait à l'origine la banque 19, emplacement 7, au moment où il a été enregistré sur le disque.

   L'exemple d'affichage **A** montre le groupe 17 sélectionné. L'exemple d'affichage **B** montre la destination d'origine (maintenant vide) de RAMSound au moment de son enregistrement sur le disque (19-7).

   Il est recommandé de charger vos RAMSounds dans leurs positions d'origine, mais vous êtes libre de les charger où bon vous semble.

   Gardez toutefois à l'esprit que le son de la RAM prendra le numéro de la destination. Par conséquent, si vous chargez 19-7 SwOrgan sur, par exemple, la destination 25-16, le son sera détecté via MIDI avec le nouveau numéro, l'ancien.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Remarque : vous pouvez également utiliser la fonction de recherche de son pour passer à un son particulier. Reportez-vous au chapitre Modifier un disque du Guide de référence.

4. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour charger le fichier son en mémoire.

Répétez les étapes 3 et 4 pour charger d'autres sons dans la RAM.

LOAD SIMPLE PERFORMANCE, SIMPLE STYLE PERFORMANCE, SIMPLE UTILISATEUR

La procédure «Load Single» permet également de charger une seule performance, une seule performance de style ROM ou un seul style utilisateur dans les emplacements respectifs de la RAM.

Les performances uniques peuvent être chargées dans n'importe lequel des 64 emplacements de groupes de performances dans la RAM, en écrasant les performances définies en usine si vous le souhaitez. Vous pouvez également toujours restaurer les paramètres et les noms d'origine à l'aide de l'opération de restauration des performances.

Les styles mono-utilisateur peuvent également être chargés dans n'importe quel emplacement USER 1, 2, 3 ou 4.

ATTENTION! Les performances de style ROM uniques doivent être chargées dans la mémoire RAM de leurs destinations d'origine. Vous ne serez pas autorisé à «commuter» les performances de style ROM. Par exemple, ROM Style Performance 59 ne peut pas être chargé dans un autre emplacement de la RAM que l'emplacement 59 des groupes de styles ROM (59 correspond au groupe de styles US TRAD, Style Gospel).

Si vous essayez de charger vers une destination autre que la bonne, un message utilisateur vous informera de votre erreur par le message suivant:

Appuyez sur Echap pour fermer le message utilisateur et réessayez en sélectionnant cette fois la destination correcte.

L'exemple décrit à la page suivante montre comment charger une seule performance de style.

1. Sélectionnez SINGLE STYLE PERFORMANCE sur la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le bloc contenant la performance de style requise dans le répertoire source, puis appuyez sur ENTER pour y accéder.

3. Sélectionnez la performance de style que vous souhaitez charger et la destination correspondante dans la RAM.

   Dans ce cas, Style Performance 59 (correspondant à STYLEBANK58) doit être chargé dans la destination 59 du répertoire ROM Style.

   Utilisez la flèche directionnelle pour atteindre la destination souhaitée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

4. Appuyez deux fois sur ENTER pour charger la destination.

   Si vous essayez de charger vers une autre destination, un message utilisateur vous informera de votre erreur de procédure:



   Appuyez sur Echap pour fermer la fenêtre et répétez l'opération en sélectionnant cette fois la destination correcte.

LOAD GROUP PERF, STYLE PERF, STYLE UTILISATEUR, CHANSON

Utilisez «Load Group» pour charger un groupe de styles utilisateur (et les performances de style utilisateur associées), de performances (en temps réel), de performances de style (associées aux styles de roms) et de morceaux. Un groupe est composé de 8 éléments pouvant être chargés en une seule étape. Les «groupes» de morceaux sont des éléments virtuels (présents uniquement dans l'environnement de disque), correspondant aux 8 premiers ou 8 derniers emplacements de la mémoire du morceau. En fait, lorsque vous appuyez sur le bouton Song pour sélectionner un morceau, l'écran de sélection de morceau affiche deux colonnes, à gauche et à droite. La colonne de gauche correspond au groupe de morceaux 1 et la droite au groupe de morceaux 2. Cette fonction est particulièrement utile pour les disques de morceaux de la série WX contenant des groupes de morceaux contenant chacun jusqu'à 8 morceaux.

ATTENTION! Un groupe de performances de style ROM doit être chargé dans la destination d'origine dans la mémoire RAM - vous ne serez pas autorisé à «permuter» les groupes de styles ROM. Par exemple, le groupe 8 (US. TRAD) ne peut pas être chargé dans un emplacement autre que le groupe 8 dans la RAM.

Si vous essayez de charger vers une destination autre que la bonne, un message utilisateur vous informera de votre erreur par le message suivant:

Appuyez sur Echap pour fermer le message utilisateur et réessayez en sélectionnant cette fois la destination correcte.

L'exemple de la page suivante montre comment charger un groupe de styles utilisateur. Suivez les mêmes étapes pour «Performance du groupe de chargement (réel)», «Performance du style de groupe» ou «Charger un morceau du groupe».

1. Sélectionnez GROUP USER STYLE dans la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.
2. Sélectionnez le bloc souhaité dans le répertoire source, puis appuyez sur ENTER pour y accéder.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

3. Sélectionnez le groupe dans le répertoire source et sa destination dans la RAM, puis appuyez deux fois sur ENTREE pour exécuter la commande.

Avertissement : Le groupe actuellement en mémoire est écrasé par le groupe entrant. Si le groupe de styles utilisateur que vous chargez ne contient qu'un seul style utilisateur, tous les styles utilisateur du groupe de destination actuellement en mémoire RAM seront annulés et remplacés par le nouveau groupe. Assurez-vous que vos données de groupe sont en toute sécurité enregistrées sur le disque ou le disque dur avant de poursuivre.

CHARGER TOUT

Utilisez «Charger tout» pour charger un ensemble complet de types de fichiers contenus dans un bloc en une seule étape. Cette procédure vous permet de charger:

- jusqu'à 16 chansons (toutes les chansons);
- un nombre non spécifié de sons Ram et de sons RAM (tout son);
- 8 groupes de performances (tous les groupes de performances);
- 12 groupes de performances de style rom (performances tout style);
- 4 groupes de styles utilisateur (tous les styles utilisateur).

L'exemple fait référence à la procédure Load All Song. Suivez les mêmes étapes pour les autres opérations Charger tout.

1. Sélectionnez ALL SONG dans la page de chargement principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le bloc contenant les morceaux requis dans le répertoire source, puis appuyez deux fois sur ENTER pour lancer la procédure de chargement.

Avertissement : Utilisez «Load ALL» avec précaution. Si, par exemple, les données «All User Style» basées sur le disque ne contiennent qu'un seul style utilisateur, tous vos styles utilisateur actuellement dans la RAM seront irrémédiablement perdus. Assurez-vous donc absolument que vos sons, morceaux, styles et performances sont stockés en toute sécurité sur un disque dur ou un disque dur avant de suivre la procédure «Charger tout».

Chargement de morceaux et de styles WX2 / SX2

WK4 peut charger des morceaux et des styles à partir des disques au format précédent suivants:

WX2, WX400, Expanseur WX, SX2, SX3

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les procédures de chargement sont identiques à celles utilisées pour les morceaux et les styles **WK4** . Les blocs affichent toutefois l'extension «.WXS» au lieu de «.BLK». De plus, les disques WX2 / SX2 contiennent un seul bloc.

Les disques de morceaux WX contiennent des groupes de morceaux comprenant chacun jusqu'à 8 morceaux. À cette fin, l' environnement de disque **WK4** contient deux groupes de morceaux virtuels (1 et 2) spécifiques aux disques de la série WX. Reportez-vous à la procédure de groupe de chargement expliquée aux pages 17 et 18.

Les procédures de sauvegarde fonctionnent dans le sens RAM -> Destination où la destination peut être une disquette ou un disque dur.

La RAM **WK4** est **protégée** par une batterie rechargeable pour protéger les données lorsque l'instrument est éteint. Pour des raisons de sécurité, il est toutefois nécessaire de stocker vos données sur une disquette ou un disque dur à l'aide de la commande Enregistrer. La RAM doit être considérée comme une zone de travail pouvant être mise à jour en permanence, et non comme un périphérique de stockage de données.

Ayez un disque neuf ou usagé prêt à enregistrer des données. Il peut s'agir de disques au format **WK4** ou de disques MSDOS standard pour le stockage exclusif de fichiers MIDI. Vous pouvez également enregistrer des fichiers MIDI sur des disques au format **WK4** .

Vérifiez que la disquette n'est pas protégée en écriture si c'est le cas, supprimez la protection au préalable. Si vous oubliez de le faire, l'instrument vous demandera un message approprié lorsque vous tentez de sauvegarder sur le disque.

Les opérations de sauvegarde se caractérisent par une option supplémentaire: la création d'un nouveau bloc si nécessaire.

AVERTISSEMENT - Ne sauvegardez pas les données sur les disques d'origine fournis avec l'instrument. Par mesure de précaution contre la perte de données, vérifiez toujours que vos disques d'origine sont protégés en écriture.

LA PROCEDURE DE SAUVEGARDE GENERALE

1. Insérez la disquette dans le lecteur.

2. Appuyez sur DISK pour ouvrir la page de sauvegarde principale.
   Si la page de sauvegarde principale n'est pas affichée, utilisez les boutons de défilement de page () pour l'ouvrir.
   Si vous travaillez avec le disque dur, appuyez sur DISK et sélectionnez l'option HARD DISK avec la touche de fonction F2.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

3. Spécifiez l'opération de sauvegarde requise (par exemple, Enregistrer tout le morceau), puis appuyez sur ENTER pour ouvrir le sélecteur de fichier.

4. Sélectionnez un bloc existant à enregistrer ou videz la destination pour créer un nouveau bloc.

   Enregistrez sur un bloc existant pour sauvegarder vos données après une session de travail lorsque le bloc de destination et le bloc RAM sont de même origine.

   Sélectionnez une destination vide (représentée par une ligne brisée avec l'extension .BLK) pour créer un nouveau bloc de nom.

5. Appuyez sur ENTER.

   Si vous avez sélectionné un bloc existant, l'opération se poursuivra en fonction de la commande spécifiée.

   Si vous enregistrez dans un emplacement vide, vous serez invité à créer un nouveau bloc. Utilisez le clavier et le pavé numérique comme sources de données alphanumériques pour attribuer un nom au bloc (voir Procédures de saisie de données dans le chapitre Concepts de base). L'extension ".BLK" est créée automatiquement. Confirmez le nouveau nom avec ENTER.

6. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération de sauvegarde.

   Le bloc existant sera mis à jour ou le nouveau bloc sera créé et le ou les fichiers seront enregistrés dans le bloc.

   N'oubliez pas que si vous enregistrez dans un fichier existant, il sera écrasé par le fichier entrant.

   Dans la mesure du possible, essayez de sauvegarder dans un emplacement vide (indiqué par une ligne brisée) pour sauvegarder les données existantes sur le périphérique de stockage.

7. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur DISK (ou trois fois sur ESCAPE) pour quitter «Disk».

SAUVEGARDER UN BLOC

Utilisez «Save Single Block» pour enregistrer l'intégralité du contenu de la RAM sur disque ou disque dur en une seule étape. Les données de bloc contiennent: les sons, les performances, les styles utilisateur (et les performances relatives) et les morceaux (et les performances relatives), tous logés dans leurs groupes respectifs et un fichier de configuration.

1. Sélectionnez SINGLE BLOCK dans la page de sauvegarde principale et appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le périphérique de destination (disquette ou disque dur).

   Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

3. Sélectionnez une destination vide ou un BLOC existant.

   Un BLOCK existant sera entièrement réécrit par le nouveau. Utilisez cette méthode pour sauvegarder vos données après une session de travail lorsque le bloc de destination et le bloc RAM sont de même origine.

   L'enregistrement dans une destination vide (indiqué par une ligne brisée avec l'extension .BLK) vous invite à attribuer un nom au bloc (reportez-vous à la procédure d'enregistrement général pour plus de détails sur la création d'un nouveau bloc).

4. Appuyez sur ENTER.

   Si vous sélectionnez un bloc existant ou créez un nouveau bloc, vous serez invité à confirmer l'opération (êtes-vous sûr?).

5. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération.

   Le bloc existant sera mis à jour ou un nouveau bloc sera créé.

Remarque : Si vous attribuez à un nouveau bloc le nom «AUTOLOAD», vous pouvez le charger automatiquement dans la RAM en plaçant ultérieurement l'instrument sous tension avec la disquette insérée dans le lecteur. Naturellement, un seul bloc portant le nom «AUTOLOAD» peut exister sur un disque.

SAUVEGARDE SIMPLE

Utilisez «Save Single Setup» pour enregistrer un fichier d'installation dans un bloc sur disquette ou disque dur.

La configuration correspond à la configuration des paramètres globaux de l'instrument (statut général d'édition) qui déterminent le fonctionnement de la machine, quel que soit le contenu de la mémoire RAM (morceau, styles, performances). L'enregistrement d'un fichier d'installation dans un bloc écrase le fichier existant sans affecter les autres données. Un seul fichier d'installation peut être enregistré dans chaque bloc.

Créez des fichiers d'installation pour des occasions particulières. Par exemple, un pour les sessions à domicile, un pour les spectacles, un pour les travaux de piano-bar, etc.

1. Sélectionnez SINGLE SETUP dans la page de sauvegarde principale et appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le périphérique de destination (disquette ou disque dur).

   Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur. 3. Sélectionnez le bloc de destination dans lequel enregistrer la configuration.

   Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau bloc (reportez-vous à la procédure de sauvegarde générale pour plus de détails sur la création d'un nouveau bloc).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

4. Appuyez deux fois sur ENTER pour enregistrer la configuration.

SAUVEGARDER UNE CHANSON

Utilisez «Save Single Song» pour sauvegarder les morceaux sur le disque, un à la fois. Si vous avez déjà chargé des fichiers MIDI dans la RAM, utilisez cette procédure pour convertir les fichiers en morceaux au format WK4.

1. Sélectionnez SINGLE SONG sur la page principale Save et appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le périphérique de destination (disquette ou disque dur).

   Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur.

3. Sélectionnez un bloc de destination, puis appuyez sur ENTER pour y accéder.

   Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau bloc (reportez-vous à la procédure de sauvegarde générale pour plus de détails sur la création d'un nouveau bloc).

4. Sélectionnez le morceau dans le répertoire RAM et sa destination sur le disque, puis appuyez deux fois sur ENTER pour exécuter la commande.

   Si vous enregistrez sur un morceau existant, il sera écrasé par le morceau entrant.

   Si possible, enregistrez dans un emplacement vide (indiqué par une ligne brisée).

Astuce: un bloc peut contenir jusqu'à 16 morceaux divisés en deux groupes virtuels. Si aucun emplacement vide n'est affiché, cela signifie que le bloc est complètement occupé. Dans ce cas, écrasez un morceau existant que vous ne craignez pas de perdre ou fermez le bloc avec ESCAPE, puis sélectionnez un emplacement vide et appuyez sur la touche ENTER pour créer un nouveau bloc.

SAUVEGARDER UN SEUL FICHIER MIDI

Utilisez «Single MIDI File» pour enregistrer un morceau PS sur le disque en tant que fichier MIDI afin d'échanger le morceau avec d'autres instruments ou ordinateurs. **WK4**enregistre les morceaux sous forme de fichiers MIDI au format SMF1 ou SMF0. Définissez le paramètre «Format d'enregistrement SMF» dans la fonction «General Set» de «Edit MIDI».

Si vous souhaitez enregistrer des fichiers MIDI compatibles GM, réglez le paramètre «General MIDI» sur ON dans la fonction «General set» de «Edit MIDI».

Les performances sont converties en données de piste (sélection de banque MSB et LSB, changement de programme, volume, panoramique, CC91 et CC93 pour la profondeur des effets).

Si un score est présent, le texte est converti en événements Lyric et les symboles d'accord en événements Text.

La procédure de sauvegarde est presque identique à «Charger un seul morceau». Dans ce cas, vous verrez une liste de fichiers dans le répertoire

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

de destination avec l' extension **.MID** . Dans certains cas, d'autres noms apparaissent qui représentent des sous-répertoires contenant d'autres fichiers MIDI. Les emplacements vides sont représentés par une ligne brisée avec l'extension .MID. L' extension **.MID** est automatiquement associée au nom de la chanson PS d'origine.

Préparez un disque au format MS-DOS ou Atari ST / Falcon. Utilisez les fonctions «Formater le disque MS-DOS (1,44 Mo)» et «Formater MS-DOS / Atari (720 Ko)» dans la page Disque «Utilitaire» pour formater vos nouveaux disques.

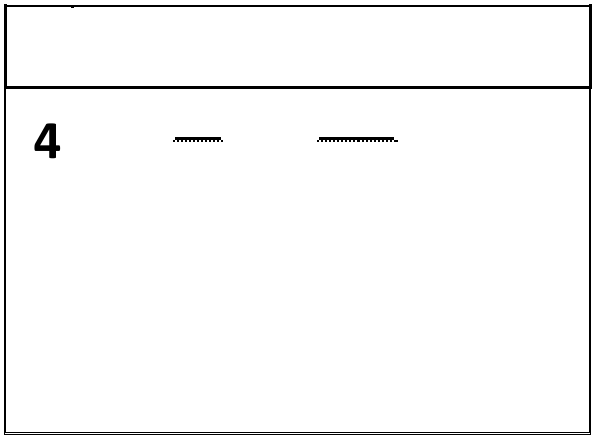
Remarque: Les disques **HD 3,5 "** peuvent être formatés au format **WK4** ou MS-DOS, mais les disques **DD 3,5"** ne peuvent être formatés qu'au format MS-DOS / Atari.

1. Sélectionnez SINGLE MIDI FILE dans la page de sauvegarde principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.
2. Sélectionnez le périphérique de destination (disquette ou disque dur).

   Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur.
3. Sélectionnez le morceau WK4 à enregistrer en tant que fichier MIDI dans le répertoire RAM et sélectionnez une destination «.MID» sur le disque.

   Si nécessaire, entrez un bloc (ou un sous-répertoire indiqué avec l'extension. <DIR>) pour accéder à d'autres emplacements de fichiers MIDI.

   Vous pouvez créer un nouveau bloc dans le périphérique de destination, comme indiqué dans la procédure d'enregistrement général.
4. Appuyez deux fois sur ENTER pour lancer le processus de conversion.



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SAUVEGARDER LE SON

Utilisez «Save Single Sound» pour enregistrer des RamSounds uniques ainsi que des sons RAM sur disque ou disque dur pour créer une bibliothèque de sons pouvant être utilisés ultérieurement.

La procédure «Save Single Sound» se caractérise par un nombre croissant d'étapes du fait qu'il existe 16 groupes de sons composés chacun de 8 banques de 16 slots.

Vous pouvez choisir d'enregistrer vos sons Ram-Sound où vous voulez, mais il est recommandé de sauvegarder au même emplacement que la position de la RAM d'origine pour faciliter la sélection future.

1. Sélectionnez SINGLE SOUND dans la page principale Save et appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le périphérique de destination.

   Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur.

3. Sélectionnez le bloc de destination et appuyez sur ENTER pour y accéder.

   Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau bloc en utilisant la méthode déjà décrite dans la procédure de sauvegarde générale.

4. Sélectionnez le son dans le répertoire RAM et sa destination sur le disque.

   Pour sélectionner la destination, utilisez les boutons pour parcourir les groupes de sons (1, 2,… 15, 16).

   Utilisez les flèches directionnelles pour faire défiler les sons individuels de chaque banque (1-1, 1-2, 13… 1-15, 1-16, 2-1, 2-2,… 15-16, 16-1, 162 ,… 16-15, 16-16).

   Remarque : vous pouvez également utiliser la fonction Recherche de son pour passer directement à une banque de sons et de sons particulière. Reportez-vous au chapitre Modifier un disque du Guide de référence.

5. Appuyez deux fois sur ENTER pour exécuter la commande.

   Gardez à l'esprit que RAM-Sound prendra le numéro ProgramChange de la destination choisie. Par conséquent, si vous enregistrez 19-7

   SwOrgan vers, disons, destination 25-16, le son sera montré avec le nouveau

   Numéro de ProgramChange sur une future opération de chargement, pas avec l'ancien.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SAUVEGARDER UNE PERFORMANCE UNIQUE, UNE PERFORMANCE UNIQUE DE STYLE, UN STYLE UTILISATEUR UNIQUE

La procédure «Enregistrer une seule» sert également à enregistrer une seule performance (Real), une seule performance de style ROM ou un seul style utilisateur sur une disquette ou un disque dur.

Les performances uniques (réelles) peuvent être enregistrées dans l'un des 64 emplacements de groupes de performances disponibles sur le disque, en écrasant ceux déjà présents si vous le souhaitez.

Les styles mono-utilisateur peuvent également être chargés sur n'importe quel emplacement USER 1, 2, 3 ou 4 sur le disque.

ATTENTION! Les performances de style ROM uniques doivent être chargées aux destinations appropriées dans le répertoire du disque - vous ne serez pas autorisé à «permuter» les performances de style ROM. Par exemple, les performances de style de ROM 59 ne peuvent pas être enregistrées sur un disque autre que l'emplacement 59 des groupes de styles de ROM (59 correspond au groupe de 16 temps, Style 16 temps).

Si vous essayez de charger vers une destination autre que la bonne, un message utilisateur vous informera de votre erreur par le message suivant:



Appuyez sur Echap pour fermer le message utilisateur et réessayez en sélectionnant cette fois la destination correcte.

L'exemple décrit à la page suivante montre comment enregistrer une seule performance de style.

1. Sélectionnez SINGLE STYLE PERFORMANCE dans la page de sauvegarde principale, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le périphérique de destination (disquette ou disque dur).

   Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur.

3. Sélectionnez le bloc de destination et appuyez sur ENTER pour y accéder.

   Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau bloc en utilisant la méthode déjà décrite dans la procédure de sauvegarde générale.

4. Sélectionnez la performance de style que vous souhaitez enregistrer et la destination correspondante sur le disque.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Dans ce cas, Style Performance 59 (correspondant à STYLEBANK58) doit être enregistré dans la destination 59 du répertoire Style du disque.

Utilisez la flèche directionnelle pour atteindre la destination souhaitée.

5. Appuyez deux fois sur ENTER pour enregistrer dans la destination.

Si vous essayez de sauvegarder dans une autre destination, un message utilisateur vous informera de votre erreur de procédure:

Appuyez sur Echap pour fermer la fenêtre et répétez l'opération en sélectionnant cette fois la destination correcte.

SAUVEGARDER PERF, STYLE PERF, STYLE UTILISATEUR, CHANSON

Utilisez «Enregistrer le groupe» pour enregistrer un groupe entier de styles utilisateur (et les styles / performances utilisateur associées), les performances (réelles), les performances de style (associées aux styles de roms) ou des morceaux. Un groupe de 8 éléments pouvant être sauvegardés en une seule étape.

Les «groupes» de morceaux sont des éléments virtuels (présents uniquement dans l'environnement de disque), correspondant aux 8 premiers ou 8 derniers emplacements de la mémoire du morceau. En fait, lorsque vous appuyez sur le bouton Song pour sélectionner un morceau, l'écran de sélection de morceau affiche deux colonnes, à gauche et à droite. La colonne de gauche correspond au groupe de chansons 1 et la droite au groupe de chansons 2.

ATTENTION! Un groupe de performances de style ROM doit être enregistré dans le répertoire de disque sur la bonne destination. Vous ne serez pas autorisé à «permuter» les groupes de styles ROM. Par exemple, le groupe 2 (16 temps) ne peut pas être chargé sur un autre emplacement du disque autre que le groupe 2.

Si vous essayez de sauvegarder dans une destination autre que la bonne, un message utilisateur vous informera de votre erreur par le message suivant:



Appuyez sur Echap pour fermer le message utilisateur et réessayez en sélectionnant cette fois la destination correcte.

L'exemple de la page suivante montre comment enregistrer un groupe de performances de style. Suivez les mêmes étapes pour «Enregistrer la performance du groupe (Real)», «Enregistrer le style utilisateur du groupe» ou «Enregistrer la chanson du groupe».

1. Sélectionnez GROUP STYLE PERFORMANCE dans la page principale Save, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le périphérique de destination (disquette ou disque dur).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur.

3. Sélectionnez le bloc de destination, puis appuyez sur ENTER pour y accéder.

   Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau bloc en utilisant la méthode déjà décrite dans la procédure de sauvegarde générale.

4. Sélectionnez le fichier de groupe dans le répertoire RAM et sa destination, puis appuyez deux fois sur ENTRÉE pour exécuter la commande.

Avertissement : Le groupe actuellement sur le disque est complètement réécrit par le groupe entrant. Par exemple, si le groupe de styles utilisateur que vous sauvegardez ne contient qu'un seul style utilisateur, tous les styles utilisateur du groupe de destination seront annulés et remplacés par le nouveau groupe. Assurez-vous que le contenu des données du groupe est écrasé avant de poursuivre.

SAUVER TOUS

Utilisez «Enregistrer tout» pour enregistrer un ensemble complet de types de fichiers contenus dans la RAM en une seule étape. Cette procédure vous permet de sauvegarder:

- jusqu'à 16 chansons (toutes les chansons);
- 16 groupes de sons Ram et de RAM-

  Sons (tous les sons);
- 8 groupes de performances (toutes les performances réelles);
- 12 groupes de performances de style rom (performances de tous les styles;
- 4 groupes de styles utilisateur (tous les styles utilisateur).

Avertissement : Utilisez «Enregistrer tout» avec précaution car cette procédure écrase toutes les données de la destination. Assurez-vous donc absolument du contenu du fichier sur le disque avant d'utiliser les procédures «Enregistrer tout».

L'exemple fait référence à la procédure Save All Song. Suivez les mêmes étapes pour d'autres opérations Enregistrer tout.

1. Sélectionnez ALL SONG dans la page principale Save, puis appuyez sur ENTER pour accéder au FILE SELECTOR.

2. Sélectionnez le périphérique de destination (disquette ou disque dur).

Appuyez sur le bouton programmable F1 pour sélectionner la disquette. Appuyez sur la touche F2 pour sélectionner le disque dur. 3. Sélectionnez le bloc de destination dans le répertoire du disque.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Si nécessaire, sélectionnez un emplacement vide pour créer un nouveau bloc en utilisant la méthode déjà décrite dans la procédure de sauvegarde générale.

4. Appuyez deux fois sur ENTER pour lancer la procédure de sauvegarde.

Informations générales sur la manipulation du disque

Si vous débutez avec des disquettes et que vous ne savez pas comment utiliser ces accessoires délicats, veuillez lire cette section pour obtenir des informations utiles.

INSERTION D'UN DISQUE DANS LE DISQUE

Les disquettes doivent être insérées dans l'étiquette du lecteur de disque et vers le haut. Enfoncez fermement le disque dans le lecteur jusqu'à ce qu'il s'enclenche.

Évitez de forcer un disque dans le lecteur et tenez-le droit tout en l'insérant.

ÉJECTER UN FLOPPY DISK

Avant d'éjecter un disque, assurez-vous que le **voyant de** fonctionnement du lecteur de disque est éteint et que l' écran **WK4** ne montre actuellement pas de message «Loading» ou «Saving».

Pour extraire le disque, appuyez sur le bouton d'éjection et retirez le disque.

L'onglet Écran Protéger

Les disquettes contiennent un onglet de protection en écriture qui vous permet de protéger les données importantes contre un écrasement accidentel.

Pour éviter d'écrire des données sur le disque et éviter ainsi un effacement accidentel, faites glisser l'onglet complètement vers le bas pour «ouvrir» la fenêtre.

Pour permettre l'écriture de données sur le disque, faites glisser complètement l'onglet pour «fermer» la fenêtre.

Disque non protégé

Disque protégé

Utilisez un stylo ou un autre objet pointu pour définir la languette comme indiqué.

MANIPULATION DES FLOPPY DISKS

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Lors de la manipulation des disquettes, certaines précautions doivent être prises pour éviter les dommages et / ou la perte de données.

- N'ouvrez pas le volet de protection en métal et ne touchez pas la surface d'un disque
- Si votre **WK4** doit être transporté, assurez-vous **qu'aucune** disquette n'est insérée dans le lecteur. Les vibrations risquent de rayer le disque de la tête du lecteur et de le rendre inutilisable.
- Ne stockez pas et ne placez pas de disquettes à proximité de téléviseurs, d'écrans d'ordinateur, de haut-parleurs, de transformateurs d'alimentation ou de tout autre périphérique pouvant constituer une source potentielle de champs magnétiques. Cela pourrait rendre le disque inutilisable.
- Ne stockez pas et ne placez pas de disquettes dans des endroits soumis à des températures et à une humidité extrêmes, à la lumière directe du soleil, à un excès de poussière et de saleté.
- Ne placez pas d'objets sur une disquette.
- Remettez les disques dans leur boîtier de protection après utilisation.

COPIES DE SAUVEGARDE

À la fin d'une session de travail, n'oubliez jamais de copier toutes les données élaborées présentes sur la RAM ou le disque dur sur des disquettes.

Si vous supprimez accidentellement certains fichiers de la RAM ou si le disque dur est endommagé et que vous perdez des données, vous pourrez toujours récupérer les données de vos disques.

Il est conseillé de conserver des copies de sauvegarde de toutes vos données de disque. «Sauvegarde» est un jargon technique pour «une seconde copie». Les copies de sauvegarde stockées dans un endroit sûr sont extrêmement importantes. Les disques peuvent être endommagés ou perdus, veuillez donc sauvegarder votre travail.

NETTOYAGE DE LA TETE D'ENTRAINEMENT DE DISQUES

Après une période d'utilisation prolongée, les erreurs de sauvegarde et de chargement de disque peuvent devenir fréquentes, principalement en raison de l'encrassement des têtes d'unité de disque, indiquant que la tête de l'unité de disque a peut-être besoin d'être nettoyée. Cela peut être fait en utilisant un kit de nettoyage de tête de type fluide de bonne qualité pour les disques durs de 3,5 pouces (double face). N'utilisez pas de kit de nettoyage destiné aux lecteurs de disque simple face.

1. Humidifiez le disque de nettoyage avec du liquide de nettoyage.
2. Insérez le disque de nettoyage dans le lecteur.
3. Exécutez une fonction de chargement. Un message d'erreur apparaîtra. C'est normal.
4. Après environ 10 secondes, éjectez le disque.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

N'utilisez pas le lecteur de disque pendant environ 5 minutes.

• 7 morceaux et fichiers MIDI

QU'EST-CE QU'UNE CHANSON

Une chanson est un enregistrement multipiste de plusieurs parties instrumentales, chacune correspondant à une piste.

WK4 peut charger des morceaux à partir du disque dans son propre format (Song), dans des formats compatibles précédents (WX **,** SX), au format de fichier MIDI standard 0 ou 1 et au format Tune1000 ™ .

Les morceaux **WK4** sont «libres», c'est-à-dire que les pistes peuvent être enregistrées à partir de n'importe quel point, sans limitation de segment de début ou de fin, qui caractérise la plupart des séquenceurs.

Les fonctions «Edit Song» vous permettent de modifier le morceau enregistré, en copiant ou en déplaçant des parties entières d'un morceau, en corrigeant les erreurs de chronométrage, en insérant des événements dans des environnements de type «édition» (microscope et piste principale).

Les pistes contiennent des événements MIDI, à savoir des notes et des données de contrôle. Les données de contrôle peuvent inclure les messages PitchBend et Aftertouch, les messages ProgramChange et BankSelect pour les changements de son, les messages ControlChange pour contrôler les envois d'effets, la pédale de sustain et d'autres paramètres de contrôle.

Les événements MIDI enregistrés sur les pistes ne sont pas les sons Wave internes, mais des messages qui activent le générateur de son interne **WK4** ou un expandeur contrôlé par **WK4** . Un morceau est une liste d'événements MIDI - une liste pour chaque piste.

Les messages de contrôle généraux sont enregistrés dans la piste principale. Ces messages concernent l'instrument en général, tels que le changement d'effet ou les sélections de performance.

QU'EST-CE QU'UN FICHIER MIDI STANDARD

Un fichier MIDI standard est un format de stockage créé pour maintenir la compatibilité des données entre différents périphériques respectant le format de fichier MIDI standard. Ce format permet d'échanger des morceaux entre différents instruments et ordinateurs. Si un morceau est enregistré en tant que fichier MIDI sur un disque MS-DOS, vous pouvez être

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

certain que toutes les générations d'instruments et de séquenceurs / ordinateurs la plus récente seront en mesure de charger et de lire ce morceau.

Général MIDI

Pour faciliter la compatibilité entre les différentes marques d'instruments, les fichiers MIDI doivent être au standard General MIDI, une plate-forme commune pour les sons et leur mode de sélection.

Général MIDI définit des normes communes concernant la liste des sons, les numéros de changement de programme pour la sélection du son, la configuration du son percussif dans les kits de batterie, l'affectation du canal MIDI 10 aux kits de batterie, une polyphonie minimale (24) et un nombre maximal de pistes (16).).

Dans la **WK4** , Sound Bank 1 et Drumkit Bank 2 sont entièrement compatibles avec GM. **Le WK4** reconnaît les fichiers MIDI compatibles GM, grâce aux messages contenus dans le fichier MIDI (drapeau General MIDI ON). Si ce message n'est pas détecté, des sons différents d'un Drumkit peuvent être affectés au canal MIDI 10.

Pour garantir le chargement correct des fichiers MIDI compatibles GM ne contenant pas l'indicateur General MIDI ON, réglez le paramètre General MIDI sur ON dans le paramètre «General Set» de «Edit MIDI» avant le chargement.

Le WK4 peut enregistrer des fichiers MIDI compatibles GM lorsque le paramètre General MIDI est réglé sur ON. Les fichiers MIDI chargés dans la mémoire du **WK4** sont convertis en morceaux **WK4** .

Format GMX

GMX fait référence au format «General MIDI eXtended», créé spécialement par Generalmusic, qui rend les trois premières banques de **sons** du **WK4 compatibles** avec les instruments de la série précédente (WK et PS).

Pour programmer des morceaux **WK4** parfaitement compatibles avec tous les instruments des séries WK et PS (p. **Ex** . **WK4** et WK3), utilisez les sons des trois premières banques de sons et enregistrez les morceaux en utilisant seulement 16 pistes (canaux MIDI A1… A16).

ICÔNES DE STATUT DE PISTE

Les icônes d'état de piste d'un morceau peuvent apparaître comme suit:

Icône «jeu clé»

 La piste peut être jouée sur le clavier.

Vous pouvez le sélectionner et lui affecter d'autres sons. Rappelez-vous que lorsque vous changez de performance de morceau ou que vous appuyez sur PLAY ou STOP, les sons reviennent à ceux de la performance. Vous pouvez mémoriser différents sons dans la performance en appuyant sur le bouton STORE PERFORMANCE.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Icône «mute» (piste sans notes)

 La piste est temporairement désactivée et ne peut pas être lue.

Icône «mute» (piste avec notes)

 La piste, même si elle contient des notes, est temporairement désactivée et ne peut pas être jouée.

Icône «enregistrer»

 La piste est dans un état en attente d'enregistrement. **Icône «seq-play»**

 La piste, engagée par le séquenceur, contient des notes mais ne peut pas être jouée en temps réel sur le clavier et ne peut pas recevoir de messages via MIDI IN. Pour le jouer sur le clavier, configurez-le au clavier.

Icône «réception / transmission MIDI»

 La piste peut recevoir (IN) et transmettre (OUT) MIDI.

Icône «réception MIDI»

 La piste reçoit des messages MIDI (IN) mais ne les transmet pas (OUT).

Icône «MIDI-Transmettre»

 La piste ne reçoit pas de message MIDI (IN), mais les transmet (OUT).

SONG-PERFORMANCES

Normalement, les messages de changement de son

(ProgramChange et BankSelect) sont insérés dans la piste unique. Les messages de changement d'effets sont insérés dans la piste principale.

Utiliser Song-Performance est une méthode alternative et rapide pour changer les sons et les effets. Les performances de morceau réinitialisent instantanément l'instrument. Elles sont donc très utiles lors de l'enregistrement de morceaux en temps réel.

En règle générale, lors de la programmation d'un morceau à partir d'un ordinateur externe, il est pratique d'insérer tous les messages dans les pistes. En enregistrement d'un morceau en temps réel, il est préférable de programmer plusieurs performances de morceau et de les sélectionner pendant l'enregistrement. Le message de sélection est enregistré dans la piste principale en tant que ProgramChange.

Chaque morceau contient jusqu'à 8 performances, qui sont chargées et mémorisées avec le morceau correspondant.

Lorsqu'un fichier MIDI est sauvegardé, les performances sont converties en données de piste (ProgramChange, Pan, Volume, Envoi d'effets).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

PROGRAMMATION DE PERFORMANCES DE CHANSON

La méthode utilisée pour programmer les performances de morceau est identique à celle utilisée pour les performances des groupes de performances (Real) et est détaillée dans le chapitre Sons et performances du chapitre 4 du Guide de l'utilisateur.

Une chanson a un maximum de 32 pistes.

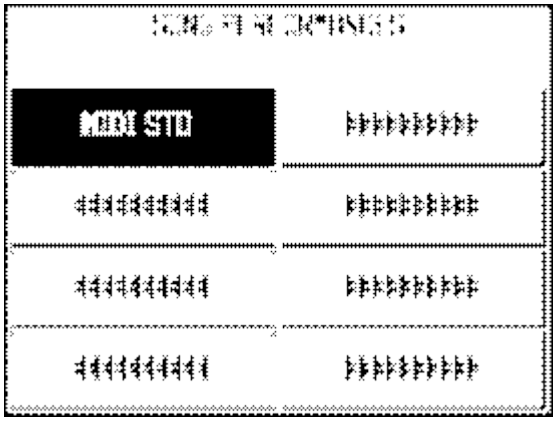
Remarque: après avoir programmé ou modifié une performance de morceau, appuyez sur STORE PERFORM-
ANCE pour le sauvegarder en RAM. La sélection d'une autre performance ou de la même performance ou l'appui sur STOP et PLAY effacera les modifications.

SÉLECTION DE PERFORMANCES DE CHANSON

1. En mode Song, appuyez sur la touche SONG P..

   Le bouton SONG P. est situé à gauche de la section Performance Groups.

   La fenêtre «Select Song-Performances» s'ouvre:



2. Sélectionnez la performance souhaitée à l'aide du bouton Soft correspondant.

   Si vous le sélectionnez pendant l'enregistrement, l'événement est enregistré dans la piste principale en tant que ProgramChange.

Le WK4 peut stocker jusqu'à 16 morceaux. Appuyez sur le bouton SONG pour sélectionner un morceau et passez en mode Song.

Appuyez sur le bouton SONG pour ouvrir la fenêtre de sélection avec la liste des morceaux mémorisés. Une fois qu'un morceau a été sélectionné avec le bouton Soft, le morceau est actif et peut être joué.

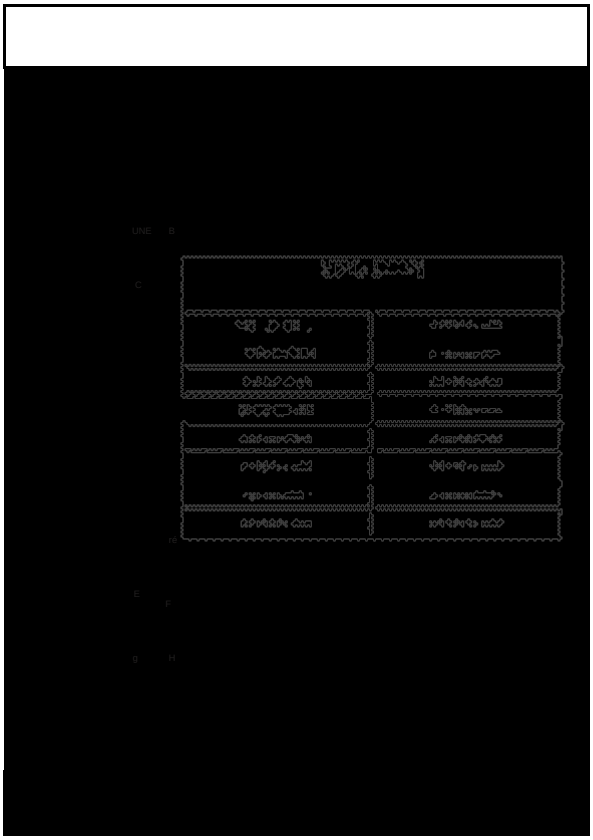
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SÉLECTIONNER UNE CHANSON

1 Appuyez sur le bouton SONG.

La fenêtre «Select Song» apparaît:

2 Sélectionnez le morceau à l'aide des touches de fonction.



Le morceau est sélectionné et vous passez automatiquement en mode Song. Le nom du morceau apparaît dans la barre d'état.

JOUER

1. Après avoir sélectionné le morceau, appuyez sur PLAY pour lancer la lecture.

   Ce bouton lance la reproduction (ou l'enregistrement) du morceau.

   Pendant la lecture, le voyant de la touche PLAY est allumé. L'emplacement (LOC) à l'écran indique la position actuelle du morceau.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Si le morceau ne joue pas, appuyez sur la touche PLAY pour démarrer le morceau à partir de la position actuelle.

<< / >>

2. Appuyez sur **<<** rembobiner le morceau et **>>** pour avancer.

   Les boutons **<<** et **>>** permettent de revenir en arrière ou d'avancer d'une mesure à la fois. Si vous maintenez ces touches enfoncées, le morceau rembobine ou avance à grande vitesse. Ces boutons sont actifs en mode de reproduction de morceau ou d'arrêt.

3. Tourner le DIAL (TEMPO / DATA) pour changer le tempo.

   Pendant la lecture, le DIAL change la vitesse de lecture du morceau (tempo).

ARRÊTEZ

4. Appuyez sur STOP pour arrêter la lecture.

   Ce bouton arrête la reproduction (ou l'enregistrement) du morceau.

   Lorsque le morceau a été arrêté à une position différente de celle du début du morceau, le voyant de la touche STOP clignote.

5. Appuyez à nouveau sur STOP pour revenir à la position de départ du morceau ou utilisez le bouton **<<** pour revenir en arrière .

   Lorsque le morceau ne joue pas et dans sa position de départ initiale, le voyant de la touche STOP reste allumé.

La page principale du mode Song («Play View») contient des pointeurs de position et des paramètres de contrôle des performances.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SONG VIEW / PLAY VIEW

Vous pouvez choisir de voir le morceau en mode «Play View» afin de modifier les paramètres de lecture ou en mode «Sound View» afin de voir les sons affectés aux pistes de la performance du morceau en cours. Vous pouvez passer d'un mode à un autre en appuyant sur la touche de fonction correspondante (F5 ou F6).

Tempo

Tempo métronomique. La valeur représente la vitesse de lecture (battements par seconde) à la position actuelle de la chanson. Pendant la lecture, le tempo peut être modifié avec le DIAL.

Les symboles [i] ou [e], indiqués après la valeur du tempo, indiquent l'état de l'horloge MIDI de synchronisation: [i] = interne (**WK4**) ou [e] = externe (un séquenceur externe connecté au **WK4** MIDI DANS). La synchronisation est programmée dans «Editer MIDI», page «Paramètres généraux».

Remarque: le tempo de départ peut être modifié en modifiant la piste principale dans «Edit Song» ou en
en utilisant le DIAL dans «Play View». La valeur choisie
reste en mémoire. Page «Lecture»

Locator (pointeur de la position de la chanson)

Cette section affiche la position actuelle du morceau exprimée en mesures et en battements. Lorsque le morceau ne joue pas, vous pouvez modifier le localisateur dans la page «Play View» afin de sélectionner un point de départ pour la lecture. Il peut également être modifié avec les boutons [**<<**] et [**>>**] quel que soit l'état du séquenceur (en lecture ou désactivé).

mesurer le temps

Locator (programmable)

Répète les mêmes informations du localisateur que celles affichées dans la barre d'état, mais contient également la résolution du séquenceur (ou "tick").

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Lorsque le séquenceur est désactivé, les trois parties peuvent être modifiées individuellement (si elles sont sélectionnées) en tournant le DIAL.

Mode lecture / enregistrement

Vous avez le choix entre trois options de lecture ou d'enregistrement:

- **linéaire**

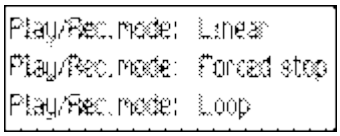
  Le morceau commence au point indiqué par le localisateur et s'arrête à la fin naturelle du morceau.

- **arrêt forcé**

  Le morceau commence au point indiqué par le localisateur et s'arrête à la fin spécifiée.

- **boucle**

  Le morceau commence au point indiqué par le localisateur, s'arrête à la fin, puis se répète à partir du point de départ. La boucle se répète continuellement jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée avec le bouton Stop.



Début

Détermine la mesure initiale et ne peut être modifié que si le mode de lecture est réglé sur «Loop». Si Loop est sélectionné, ce paramètre indique le point de départ de la boucle. Modifiez ce paramètre lorsqu'il se trouve dans un état sélectionné ou lorsque le morceau a déjà été enregistré en tournant le DIAL.

Fin

Détermine la mesure finale et ne peut être modifié que si le mode de lecture est réglé sur «Arrêt forcé» ou «Boucle». Si Loop est sélectionné, ce paramètre indique le point auquel la séquence se termine avant de revenir au localisateur de début. Si Arrêt forcé est sélectionné, cela indique le point d'arrêt automatique.

Ce paramètre peut être modifié quand il est dans un état sélectionné en tournant le DIAL.

Signature temporelle (programmable avec un morceau vide)

Ce paramètre ne peut être modifié qu'avant l'enregistrement du morceau.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Start Tempo (programmable lorsque le morceau est désactivé)

Détermine le tempo de départ d'un morceau. Ce paramètre peut être modifié lorsque le morceau est désactivé. La valeur du réglage est enregistrée dans la piste principale, en tant que paramètre de départ .

Mémoire de morceau (non programmable)

Affiche les dimensions de la chanson exprimées en kilo-octets. Chaque morceau est limité à 400 kb de mémoire, indépendamment de la mémoire restante dans la RAM système.

Remarque : la RAM système correspond à la partie de la RAM (non annulée à la mise hors tension) qui contient toutes les données, à l'exception des nouveaux échantillons. Les échantillons sont contenus dans la RAM-échantillon (facultatif).

Lecture afficher les boutons souples

JUKEBOX ... (F1)

Rappelle la fonction Jukebox (expliquée plus tard).

OPTION ... (F2)

Options de métronome.

Compte à rebours - active une avance d'une mesure dans l'enregistrement d'une séquence au cours de laquelle des événements ne peuvent pas être capturés. Options: On, Off.

Metr. volume - Définit le volume du métronome. Options: Désactivé, 10 ... 127.

VUE SON (F5)

Rappelle la page «Sound View», où vous pouvez voir et modifier les sons de la performance actuelle.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

VUE DE JEU (F6)

Rappelle la page «Record View», où vous pouvez contrôler les paramètres d'enregistrement / lecture.

EFFACER ... (F7)

Paramètre d'effacement de piste ou de morceau.

Track - Annule la piste sélectionnée.

Song - Annule toutes les pistes (toutes les chansons) en laissant un morceau vide, prêt à démarrer un autre enregistrement. Les performances de morceau ne sont pas annulées.

MÉTRONOME (F8)

Active / désactive le métronome.

JOUER DES CHANSONS À L'AIDE DE JUKEBOX

La fonction Jukebox enchaîne les chansons de votre choix et les lit sous forme de "medley" avec une seule commande.

1. La page «Play View» du morceau étant affichée, appuyez sur la touche F1 («Jukebox ...») pour accéder à l'écran Jukebox.

   La partie gauche de l'écran affiche la liste des morceaux en mémoire. La partie droite montre la liste Jukebox.

   Le curseur en surbrillance négative indique quelle chanson est sélectionnée dans la liste des chansons. Le cadre de droite indique la destination dans la liste Jukebox.

   Passez de gauche à droite et inversement avec les flèches directionnelles.

2. Sélectionnez un morceau dans la partie gauche à inclure dans la liste Jukebox. Appuyez sur INSERT (F5) (ou ENTER) pour insérer le morceau dans la liste.

   La partie droite de l'écran affiche le nom du morceau ajouté à la liste et le cadre avance automatiquement d'un pas.

3. Répétez la procédure pour les autres morceaux et appuyez sur INSERT (ou ENTER) à chaque fois pour compiler la liste.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Si vous souhaitez remplacer l'un des noms dans la liste Jukebox, déplacez le curseur vers la partie droite de l'écran, sélectionnez le nom à modifier; déplacez le curseur vers la gauche, sélectionnez le morceau à insérer et appuyez sur INSERT ou ENTER.

Placez le curseur à droite et sélectionnez un nouvel emplacement pour le prochain morceau. Retournez à la partie gauche et effectuez la sélection.

4. Appuyez sur F8 («Execute») pour lancer la lecture de la liste Jukebox.

La page Play View du morceau apparaît et la barre d'état affiche l'indication: «Jukebox actif».

Vous pouvez interrompre le Jukebox à tout moment avec

ARRÊTEZ.

Boutons souples Jukebox

SUPPRIMER (F4)

Supprime un morceau sélectionné de la liste Jukebox.

INSÉRER (F5)

Insère le morceau sélectionné dans la partie gauche de l'écran dans la liste du Jukebox à droite, en déplaçant les noms qui suivent. Cette commande peut être utilisée à la place de ENTER pour insérer un morceau sans en annuler un autre au même endroit.

LISTE DE RESET (F6)

Supprime tous les noms de la liste Jukebox.

TOUTES LES CHANSONS (F7)

Inclut tous les morceaux contenus en mémoire dans la liste Jukebox. Une liste existante sera annulée et remplacée par la nouvelle.

EXECUTE (F8)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Démarre la lecture du Jukebox. Une fois appuyé, ce bouton apparaît dans la page Play View du morceau.

Pour arrêter la lecture du Jukebox, appuyez sur STOP.

Pour afficher la partition, les accords et les paroles (bouton SCORE)

Pendant que le séquenceur joue un morceau, l'écran, un moniteur externe ou un téléviseur peut afficher la mélodie, les accords et / ou les paroles (la carte optionnelle Generalmusic A / V nécessite un affichage externe).

Il est possible de voir la partition de la mélodie principale ou toute autre partie de la partition. Par exemple, la partie basse de la chanson peut être mise en sourdine et être jouée par un bassiste, qui peut lire les notes sur un téléviseur transformé en une partition de musique sur grand écran.

Les paroles peuvent être affichées avec la partition, ou seules en gros caractères et en différentes couleurs pendant la reproduction du morceau. Dans les lieux publics, les paroles peuvent être projetées sur un moniteur externe ou à la télévision pour que le public puisse les chanter (style karaoké).

POUR AFFICHER LA SCORE

IMPORTANT Avant d'afficher la partition, les accords et les paroles, vous devez d'abord générer la partie partition (dans la fonction «Éditer un morceau.», «Éditer un morceau»). Les démos fournies et les morceaux trouvés dans les points de vente peuvent déjà inclure un score.

1 Sélectionnez le morceau.

Appuyez sur le bouton SONG, puis sélectionnez un morceau avec les boutons de fonction.

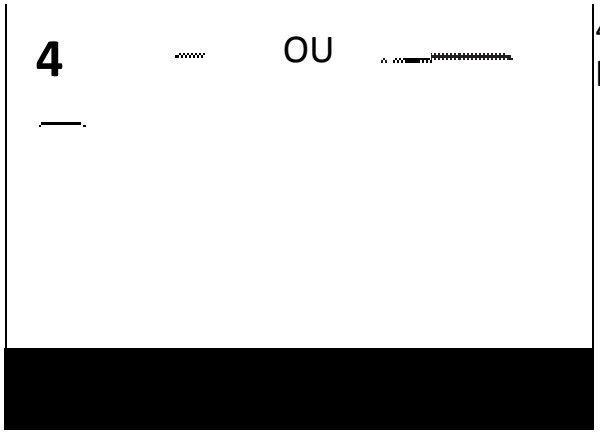
2 Appuyez sur le bouton SCORE.

L'écran Score View apparaît. Si la mélodie a déjà été créée, les notes sont affichées, sinon seule une clé vide apparaît.

3 Appuyez sur PLAY pour écouter le morceau.

Pendant la performance, une case indicatrice surveille les notes au fur et à mesure de leur lecture. Si vous ne visualisez que les paroles, vous constaterez un changement de couleur des mots en synchronisation avec la lecture.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



4 Appuyez sur ESCAPE ou SCORE pour revenir à la page principale de reproduction de morceau.

AFFICHER LES LYRIQUES EN GRAND TYPE

1 En mode Song, appuyez sur SCORE pour afficher le score.

2 Appuyez sur F8 («Points de contrôle ...») pour ouvrir la boîte de dialogue «Points de contrôle».

3 Sélectionnez l'option «Paroles 1, 2, 3 ou 4» avec les touches du curseur.

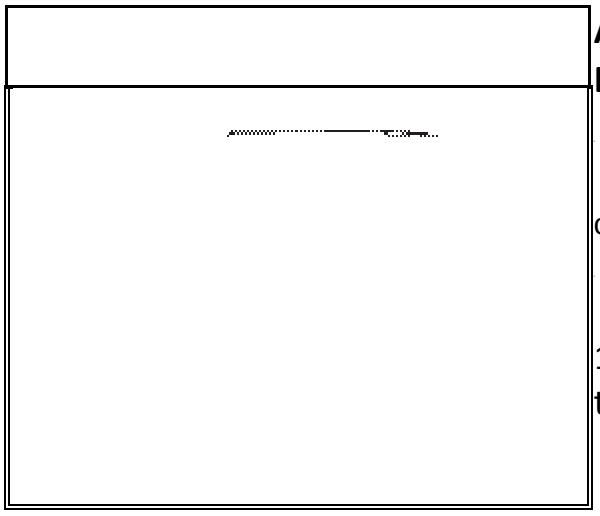
Les options correspondent à:

Tout - notes, accords et paroles.

Paroles 1, 2, 3, 4 - paroles de différentes dimensions

Accords - symboles d'accord.

4 Appuyez sur ENTER pour fermer la boîte de dialogue et revenir à la page Score View.



AFFICHER DES PAROLES SUR UN MONITEUR EXTERNE

IMPORTANT : Un moniteur ne peut être connecté que si la carte audio / vidéo Generalmusic est installée.

1 Connectez l'une des sorties vidéo à un téléviseur national ou à un moniteur.

Le câble dédié permettant de connecter un connecteur RCA est fourni avec la carte AV en option.

2 Réglez le téléviseur sur le canal AV.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Pour sélectionner le canal AV, consultez le mode d'emploi du téléviseur. Les écrans d'ordinateur ou les téléviseurs fonctionnent normalement en mode AV.

3 En mode Song, appuyez sur SCORE pour afficher le score.

4 Appuyez sur F8 («Points de contrôle ...») pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Points de contrôle» et déplacez le curseur sur le paramètre «Echo LCD».

5 Réglez le paramètre «Echo LCD» sur OFF.

«Echo LCD = OFF»: seul le score ou les paroles sont affichés sur le moniteur externe.

«Echo LCD = ON»: le moniteur affiche exactement ce qui est affiché à l'écran, y compris toutes les commandes.

6 Déplacez le curseur sur «Mode d'affichage» et sélectionnez une combinaison de couleurs pour les paroles et l'écran.

Si le morceau comprend une image d'arrière-plan, l'option 16 affichera l'image en tant qu'arrière-plan des paroles sur le moniteur externe.

7. Déplacez le curseur sur «Mode vidéo» et sélectionnez le mode RVB ou CV (Vidéo composite).

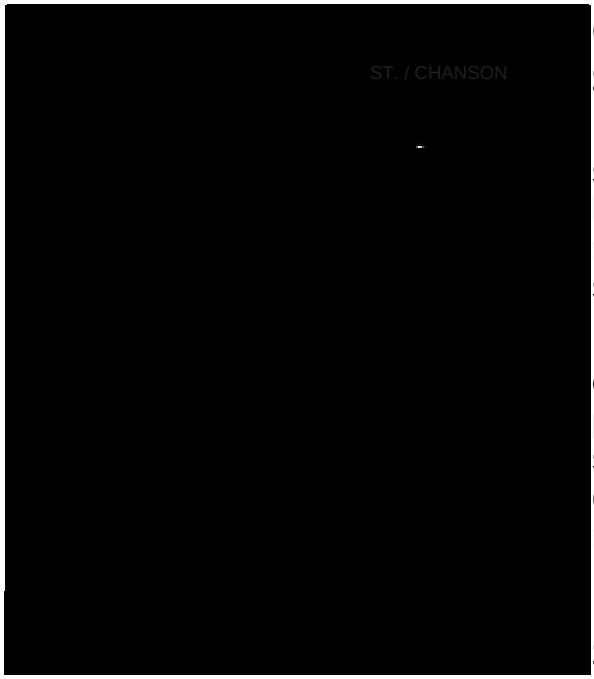
Pour afficher sur des moniteurs RVB, définissez ce paramètre sur RVB. Les modèles américains fonctionnent normalement en CV et transmettent en composite.

8. Déplacez le curseur sur «Décalage en Y» et réglez l'alignement vertical de l'image.

9. Appuyez sur ENTER pour fermer la boîte de dialogue et revenir à la page Score View.

Les réglages «Points de contrôle» sont mémorisés dans la RAM système. Ils ne sont pas enregistrés dans la configuration.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



CRÉER UNE PARTIE DE SCORE (MODIFIER LA SCORE)

La partition (portée avec notation musicale, symboles d'accord et paroles) doit être créée pour les nouvelles chansons. Enregistrez la piste de mélodie d'un morceau pour générer la partition en suivant les instructions ci-dessous.

Edit Score contient également un éditeur de paroles qui vous permet d'insérer vos propres symboles de paroles et d'accord dans la partition. L'insertion de symboles de paroles et d'accords est décrite en détail dans le chapitre Éditer le score du Guide de référence.

1. En mode Song, appuyez sur la touche ST./SONG dans la section EDIT pour entrer «Edit Song».

Sélectionnez un morceau existant, pas un morceau «vide». 2. Appuyez sur F6 («Edit Score ...»).

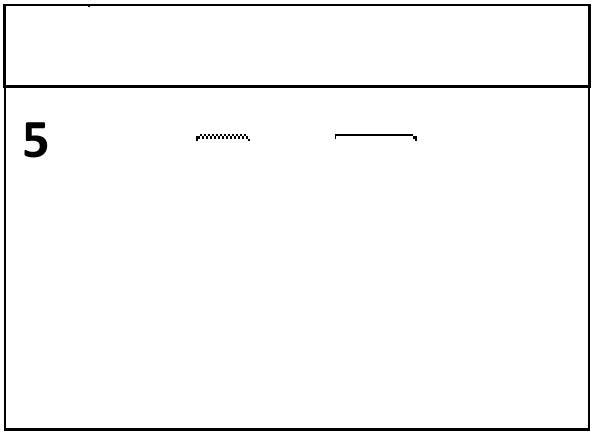
3. Appuyez sur F4 («Get Score ...») pour créer la pièce à partir d'une piste.

   Une boîte de dialogue apparaît pour vous inviter à sélectionner la piste à partir de laquelle le score sera créé.

4. Tourner le DIAL pour spécifier le numéro de piste différent et appuyer sur ENTER pour confirmer.

   Si la piste contient des accords, l'analyseur de mélodie extrait les notes les plus hautes, celles retenues pour appartenir à la mélodie. Il est plus facile d'obtenir une bonne partition à partir d'une piste mélodique exclusive.

5. Appuyez sur ECHAP pour quitter «Edit Score». (Appuyez à nouveau sur ESCAPE si vous souhaitez quitter «Edit Song»).



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Enregistrement rapide de morceau (QuickRec)

WK4 vous permet d'enregistrer un morceau de manière conventionnelle - piste par piste, y compris la partie de batterie, à l'aide de la méthode "insertion manuelle" - ou de manière simple, en utilisant les accompagnements automatiques existants.

La méthode simple s'appelle «Quick Record» («QuickRec») et vous permet d'enregistrer les sons attribués aux sections du clavier avec des accompagnements automatiques. Une fois qu'un morceau a été enregistré, le résultat obtenu est un morceau normal qui peut être sauvegardé en tant que fichier MIDI et édité avec les fonctions «Éditer le morceau».

Le morceau enregistré avec la méthode QuickRec est identique à un morceau créé avec l'option «Record».

Remarque: La procédure suivante explique l'un des exemples possibles sans faire référence aux différentes manières de démarrer l'accompagnement ou de passer d'une variation à une autre, toutes les actions étant toutefois possibles.

PREMIÈRE PHASE: ENTRER DANS LE STATUT «RECORD PENDING»

1. En mode Style / Temps réel, sélectionnez le style et la performance avec lesquels vous souhaitez démarrer l'enregistrement.

2 Appuyez sur SONG et sélectionnez un emplacement vide (un nouveau morceau, par exemple).

Une fenêtre de dialogue apparaît vous demandant de choisir entre les méthodes conventionnelles («Enregistrer») et «QuickRec».

3. Appuyez sur la touche de fonction F2 pour sélectionner la méthode «QuickRec».

La LED de la touche RECORD s'allume et l'accès au mode «Quick Record» est obtenu. La page est affichée en surbrillance négative. L'instrument est maintenant en statut «en attente d'enregistrement».

La page est très similaire à la page principale Style / Performance (le localisateur situé dans le coin supérieur droit surveille les mesures du morceau plutôt que le style).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Pour l'enregistrement, vous pouvez sélectionner n'importe quel style et utiliser n'importe quelle commande d'accompagnement (introduction, remplissage, etc.) exactement comme si vous étiez en mode Style / Performance.

SECONDE PHASE: PREPARATION

1. Si nécessaire, sélectionnez un style différent. Définissez les commandes du panneau selon vos préférences (ARRANGE ON / OFF, ARRANGE MEMORY, LOWER MEMORY, SINGLE

   TOUCH PLAY, STYLE LOCK).

2. Ajustez le tempo.

3. Sélectionnez les sons souhaités et enregistrez la performance avec STORE PERFORMANCE.

Les sons, les effets, les réglages de piste, l'état de la mise en sourdine / lecture, les réglages de tempo sont mémorisés dans la Performance.

Remarque: Ne déconnectez pas les pistes de la génération de son interne (page «Configuration» de «Edit MIDI»). La méthode QuickRec vous permet d'enregistrer uniquement les pistes connectées aux sons du **WK4** .

Astuce: pour utiliser une ou plusieurs pistes afin de ne reproduire que les sons d'un expandeur connecté à MIDI OUT, vous pouvez, après l'enregistrement, déconnecter les mêmes pistes du générateur de son interne dans «Configuration».



TROISIEME PHASE: ENREGISTREMENT ET ESCAP-
ING DE STATUT «RECORD PENDING»

1. Présélectionnez INTRO, ENDING ou FILL selon vos besoins.

2. Activez KEY START, si vous le souhaitez.

3. Appuyez sur START / STOP ou PLAY.

Appuyez sur START / STOP pour activer automatiquement la lecture. L'enregistrement commence

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

immédiatement et le localisateur commence à surveiller les mesures (mesures) du morceau en cours d'enregistrement.

Astuce: si vous voulez que le morceau commence par toutes les parties de l'accompagnement (pas seulement la piste de batterie), jouez un accord et appuyez simultanément sur START / STOP ou utilisez KEY START.

Astuce: pour commencer le morceau sans arrangement, démarrez l'enregistrement en appuyant sur PLAY puis sur START / STOP lorsque vous souhaitez introduire les arrangements.

4. Commencez à jouer

   Vous pouvez arrêter le style, en sélectionner un autre et le redémarrer, comme si vous jouiez en direct.

5. Appuyez sur START / STOP (ou ENDING) pour arrêter les arrangements.

   Le morceau est toujours en mode d'enregistrement, ce qui vous permet de continuer à enregistrer les sons du clavier. Le localisateur en haut à droite continue de surveiller les mesures (barres).

6. Appuyez sur STOP pour arrêter l'enregistrement et sortir du mode QuickRecord.

   La LED du bouton RECORD s'éteint. À ce stade, vous pouvez:

   - ajoutez d'autres parties au morceau avec la méthode Record (méthode d'enregistrement conventionnelle).
   - modifier le morceau dans «Edit Song».
   - enregistrez le morceau sur le disque en tant quemorceau **WK4** .
   - convertir le morceau au format de fichier MIDI (si vous souhaitez le transférer sur un autre instrument MIDI compatible ou sur une carte son d'ordinateur)

Remarque: évitez de sauvegarder le morceau au format de fichier MIDI uniquement. Le format **WK4** conserve beaucoup plus d'informations (par exemple, le nom du compositeur et de l'éditeur) et permet des temps de traitement et de chargement des fichiers plus rapides.

RESTAURATION DE LA MÉMOIRE DES CHANSONS

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Si vous avez chargé des morceaux sur disque ou des morceaux enregistrés et utilisé toute la mémoire dédiée au stockage des morceaux, il existe un moyen rapide et simple d'effacer la mémoire afin de laisser de la place aux autres morceaux à l'aide de l'opération Restaurer les morceaux. Naturellement, vous devez vous rappeler d'enregistrer vos morceaux sur votre disque avant de poursuivre la procédure de restauration.

1. Appuyez sur GENERAL dans la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit General».
2. Appuyez sur F7 («Restore Songs») pour annuler tous les morceaux (et les performances de morceau correspondantes) dans la RAM.

   Vous êtes invité à confirmer votre choix.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

   Avec ENTER, les morceaux sont annulés de la mémoire.

   Avec ESCAPE, les données de morceau sont conservées.

Astuce : Pour annuler tout le contenu de la RAM en une seule opération, utilisez la commande «Tout restaurer».

• 8 MIDI

QU'EST-CE QUE MIDI?

MIDI (interface numérique pour les instruments de musique) est un système de communication entre des instruments de musique électroniques et des ordinateurs.

Avec MIDI, il est possible de:

- contrôler un autre instrument de musique avec **WK4** ;
- contrôler le **WK4** avec un clavier principal ou un autre appareil de contrôle (contrôleur de guitare, contrôleur de vent, pads de batterie, etc.);
- connectez le **WK4** à un séquenceur externe pour programmer des morceaux et des styles.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

QUELS VOYAGES VIA MIDI?

Les ports MIDI n'émettent pas de sons, mais transmettent des instructions sur la manière dont l'instrument contrôlé (esclave) doit émettre les sons.

Par exemple, lorsqu'une note est jouée sur le clavier **WK4** , le port MIDI OUT transmet un message Note On qui joue les sons de l'instrument dont l' **entrée** MIDI IN est connectée au **WK4** MIDI OUT.

Il existe plusieurs types de messages MIDI:

- Note On, Note Off, Velocity - messages générés par les notes jouées.
- Changement de programme (en abrégé: PC) - messages qui sélectionnent Sons, Styles, Performances et Morceaux (normalement associés à un message BankSelect).
- Control Change (en abrégé: CC) - messages qui activent les contrôleurs MIDI.

La liste des messages MIDI est en annexe.

RÈGLES DE CONNEXION

- Un instrument qui contrôle un autre instrument est appelé le **maître** , tandis qu'un instrument contrôlé par un dispositif de contrôle est appelé l' **esclave** .
- La sortie MIDI OUT de l'instrument maître est connectée à l'entrée MIDI IN de l'instrument esclave.
- Pour programmer des morceaux sur un séquenceur externe, la **sortie** MIDI OUT de **WK4** est connectée à l' **entrée** MIDI IN du séquenceur; la **sortie** MIDI OUT du séquenceur est connectée à l' **entrée** MIDI IN du **WK4** .
- Ne connectez pas le même port MIDI entre deux instruments.

LE MIDI PAR LE PORT

Le port MIDI THRU permet la connexion de plusieurs instruments esclaves en série (comme illustré à la figure 1 à la page suivante).

Dans l'exemple, les esclaves 1 et 2 sont contrôlés par le seul maître. L'esclave 2 ne reçoit pas les données de l'esclave 1, qui agit uniquement comme un appareil intermédiaire.

LE PORT INFORMATIQUE

Le port COMPUTER peut simultanément servir de port MIDI IN et MIDI OUT et permet la connexion de l'instrument à un ordinateur au moyen d'un seul câble série.

Lorsque le port COMPUTER est utilisé, les ports MIDI peuvent être utilisés pour se connecter à d'autres instruments de musique.

Si vous disposez d'un ordinateur capable de diriger les données MIDI vers le port série (spécifié comme RS232 dans les ordinateurs IBM et compatibles, MODEM dans Macintosh), vous pouvez remplacer les deux câbles MIDI par le câble série unique.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La connexion via le port COMPUTER permet de contrôler 16 canaux MIDI (groupe A), tandis que les connexions MIDI peuvent en contrôler 32 (groupes A et B).

Remarque : le port COMPUTER et le connecteur PEDALBOARD ne peuvent pas être utilisés simultanément. Connecter l'un exclut l'autre automatiquement.

Pistes et canaux MIDI

Le WK4 peut transmettre et recevoir via deux groupes de canaux MIDI.

Le groupe A correspond aux ports MIDI A et le groupe B aux ports MIDI B. Chaque groupe gère 16 canaux MIDI.

Un canal MIDI est librement assignable à chaque piste de **WK4** , parmi les 32 canaux disponibles (A1 ... A16, B1 ... B16).

En mode Song, la configuration MIDI définie en usine est la suivante:

Piste de la chanson	Canal MIDI
1 ... 16	A1 ... A16
17 ... 32	B1 ... B16

En mode Style / RealTime, la configuration MIDI des performances en ROM est la suivante:

Pistes de style	Canaux MIDI
1 / inférieur2	A1
2 / inférieur1	A2
3	A3
4	A4
5	A5
6	A6
7 / Upper2	A7

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

8 Supérieur1	/ A8
DR	A10
BS	A9
A1	A11
A2	A12
A3	A13
A4	A14
A5	A15
A6	A16

Lorsque vous connectez des périphériques MIDI externes, les pistes correspondantes doivent être accordées sur les mêmes canaux MIDI que les pistes **WK4** . Quelques exemples suivent, avec **WK4** programmé comme indiqué dans le tableau précédent:

- Si une seulepiste **WK4** (Upper 1 - track 8) contrôle un expandeur, celui-ci doit être programmé pour recevoir sur le canal MIDI 8.
- Si le **WK4** contrôle un expandeur multi-timbral, ses parties instrumentales doivent être réglées sur les mêmes canaux MIDI que le **WK4** . Attribuez le canal MIDI 10 à la piste de batterie, le canal 9 à la basse, etc.
- Si le **WK4** est contrôlé par un périphérique de contrôle externe, vous devez programmer les parties (pistes) du périphérique de contrôle sur les mêmes canaux que le **WK4** . Sinon, programmez le **WK4 en** conséquence pour réagir avec le maître.

Le canal commun

Le canal commun est utilisé pour:

- simuler leclavier **WK4** avec un clavier principal. Le clavier principal doit émettre sur le même canal que le **canal** commun **WK4** .
- dédiez une piste spéciale dans un séquenceur ou un autre instrument pour la sélection et le contrôle des styles, des performances, des morceaux et des effets. Dans le séquenceur externe, une piste est réservée à la transmission de données de contrôle qui transitent sur le même canal MIDI que le **WK4** Common Channel.

La piste assignée au canal commun ne peut pas être utilisée pour les pistes normales.

NUMÉRATION

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La numérotation des données MIDI adopte généralement le système 0-127. Certains instruments adoptent le système 1-128. Lorsque des appareils utilisant un système numérique différent sont utilisés, il est nécessaire d'appliquer la conversion d'un système à l'autre.

Dans **WK4,** les modifications de contrôle et les valeurs relatives suivent le système 0-127. Par exemple, les valeurs de sélection de banque vont de 0 à 127.

Les valeurs de changement de programme suivent la numérotation 1-128.

Jouer au WK4 avec un clavier maître

ACTIVER LE CANAL COMMUN

Le clavier principal doit transmettre sur le même canal MIDI que le canal commun attribué à **WK4** . Le **canal** commun **WK4** doit être actif.

En transmettant par le canal commun, le clavier maître simule le clavier **WK4** .

1. Programmez le **canal** commun **WK4** . presse

   MIDI dans la section EDIT pour entrer «Edit MIDI».

2. Appuyez sur F5 («Common / Arrg.») Pour accéder à la page «Common / Arrangement».

3. Attribuez un canal MIDI et un port MIDI au canal commun.

   L'attribution de canal commun est un réglage général et n'est pas mémorisée dans une performance.

4. Appuyez sur ESCAPE pour quitter «Edit MIDI».

5. Programmez le clavier principal pour qu'il transmette sur le même canal que le **WK4** Common.

   Canal. Consultez le manuel d'utilisation du clavier maître pour obtenir des informations sur l'attribution du canal de transmission.

SÉLECTION DE SONS ET DE PERFORMANCES

Si vous ne parvenez pas à sélectionner un seul son **WK4 à** partir d'un clavier maître connecté via Common Channel, vous pouvez utiliser les messages de sélection de banque (CC00) et de changement de programme (PC) pour sélectionner les performances.

Ces messages voyagent uniquement sur le canal commun.

Valeurs CC00 / PC	Les performances

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

48 / 1-8	1-8 (bouton Grp 1)
48 / 9-16	9-16 (bouton Grp 2)
48 / 17-24	17-24 (bouton Grp 3)
48 / 25-32	25-32 (bouton Grp 4)
48 / 33-40	33-40 (bouton Grp 5)
48 / 41-48	41-48 (bouton Grp 6)
48 / 49-56	49-56 (bouton Grp 7)
48 / 57-64	57-64 (bouton Grp 8)

Remarque: Si ST. LOCK est désactivé. Lorsque vous sélectionnez une performance, le style mémorisé par la performance est rappelé.

SÉLECTION DES STYLES

Pour sélectionner un style, envoyez un message de sélection de banque (CC00) et de changement de programme (PC) à partir du clavier maître avec les valeurs indiquées dans le tableau suivant.

Les messages voyagent sur le canal commun uniquement.

Valeurs CC00 / PC	Style
32 / 1-8	1-8 (8 BEAT)
32 / 9-16	9-16 (16 BEAT)
32 / 17-24	17-24 (ROCK)
32 / 25-32	25-32 (FUNK)
32 / 33-40	33-40 (DANSE 1)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

32 / 41-48	41-48 (DANSE 2)
32 / 49-56	49-56 (JAZZ)
32 / 57-64	57-64 (US TRAD)
32 / 65-72	65-72 (TRAD 1)
32 / 73-80	73-80 (TRAD 2)
32 / 81-88	81-88 (LATIN 1)
32 / 89-96	89-96 (LATIN 2)
44 / 1-8	1-8 (UTILISATEUR 1)
44 / 9-16	9-16 (UTILISATEUR 2)
44 / 17-24	17-24 (UTILISATEUR 3)
44 / 25-32	25-32 (UTILISATEUR 4)

Remarque: Si SINGLE TOUCH PLAY est activé, la sélection d'un style modifie également les sons et les effets du clavier.

CONTRÔLE DES STYLES

Les commandes de style peuvent être simulées en envoyant un message Control Change 80 à **WK4** avec les valeurs indiquées dans le tableau suivant.

Les messages voyagent sur le canal commun uniquement.

Contrôle du style	Valeur CC80
Remplir> <	00
Remplir <	01
Remplir>	02

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Intro	08
Fin	16
Var 1	24
Var 2	25
Var 3	26
Var 4	27
Touche de démarrage ON / OFF	40
Rotatif 1 lent / rapide (GrpA)	61
Rotary 2 Lent / Rapide (GrpA)	62
Commencer arrêter	64
Incrément de tempo	66
Décrément de tempo	67
Prochaine performance	68
Performance précédente	69

SELECTION DES CHANSONS

Pour sélectionner un morceau, envoyez un message de sélection de banque (CC00) et de changement de programme (PC) à **WK4** avec les valeurs indiquées dans le tableau suivant.

Les messages voyagent sur le canal commun uniquement.

Valeurs CC00 / PC	**Chanson**
55 / 1-16	1-16

SÉLECTION DES PERFORMANCES DE LA CHANSON

Pour sélectionner l'une des performances du courant

Morceau, envoyez un message de sélection de banque (CC00) et de changement de programme (PC) à **WK4** avec les valeurs indiquées dans le tableau suivant. Avant de sélectionner une performance de morceau, sélectionnez un morceau comme décrit ci-dessus. **Les messages voyagent sur le canal commun.**

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Valeur CC00 / PC	Chant-Performance
64 / 1-16	1-16

CONTRÔLER UNE CHANSON

Pour contrôler un morceau via la télécommande, l' **horloge** MIDI du **WK4** doit être réglée sur External.

1. Appuyez sur MIDI dans la section EDIT pour entrer «Edit MIDI».
2. Appuyez sur F4 («Ensemble général») pour afficher la page «Paramètres généraux».
3. Réglez le paramètre «MIDI Clock» sur External.
4. Appuyez sur ESCAPE ou MIDI pour quitter «Edit MIDI». Le réglage reste en mémoire après la mise hors tension.

La commande START / STOP (ou PLAY et STOP) est un message MIDI standard. Appuyez sur START / STOP sur le clavier principal pour démarrer ou arrêter le séquenceur **WK4** (lorsque **WK4** est réglé sur MIDI External).

Le séquenceur **WK4** reçoit et transmet le pointeur de position de chanson. À partir du clavier principal, il est possible de contrôler l'avancée du morceau et de revenir en arrière avec précision (avec une résolution MIDI d'un «tic» = 1 / 24ème de quart).

WK4 utilisé comme dispositif de contrôle

LOCAL OFF - WK4 EN TANT QUE CLAVIER DE MASTER

Lorsque **WK4** est réglé sur le fonctionnement Local Off, le clavier est déconnecté du générateur de son interne. Le clavier transmet MIDI OUT sur le canal A1. Le générateur de son reçoit MIDI IN sur toutes les pistes de la performance (play ou mute).

L'opération Local Off simplifie la connexion du **WK4** avec un séquenceur externe, en permettant au clavier d'être utilisé en tant que dispositif de contrôle et au moteur de son interne en tant qu'extenseur à la disposition du séquenceur.

1. Appuyez sur MIDI dans la section EDIT pour entrer «Edit MIDI».
2. Appuyez sur F7 («Local Off») pour activer la fonction Local Off. Local Off est un réglage général et n'est pas mémorisé dans une performance. Le clavier et les contrôleurs intégrés (pédales) font maintenant office de clavier maître muet **transmettant sur le canal MIDI 1 du groupe A.**
3. À la fin de la session de travail, appuyez à nouveau sur F7 («Local Off») pour désactiver le mode Local Off.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SUBSTITUTION DES SONS WK4 AVEC CEUX D'UN EXTENSEUR

Une piste **WK4** peut être configurée pour contrôler un expandeur externe au lieu d'un son interne. Les pistes qui se limitent à la transmission sur MIDI OUT sont définies sur le statut de transmission MIDI .

En mode Song, il est possible de définir une zone de clavier à affecter à la piste (paramètre «Key range» dans «Edit MIDI»).

1. Programmez l'extenseur pour recevoir les données sur le même canal MIDI que celui affecté à la piste. Par exemple, si lapiste **WK4** émet sur le canal 8, programmez l'extenseur pour qu'il soit reçu sur le canal 8.

   Si l'extendeur est multi-timbral, vous pouvez le programmer pour qu'il reçoive sur un seul canal. Alternativement, vous pouvez programmer **WK4** pour qu'il transmette sur un seul canal MIDI (dans la page «Éditer MIDI», «Configuration»).

2. Sélectionnez lapiste **WK4** destinée à contrôler l'extenseur.
3. Appuyez sur MIDI dans la section EDIT pour entrer «Edit MIDI».
4. Appuyez sur F2 («Configuration») pour accéder à la page «Configuration».
5. Sélectionnez l'icône de génération interne et réglez-le sur OFF. Réglez l'icône MIDI OUT sur ON.
6. Appuyez sur ESCAPE pour quitter «Edit MIDI».
7. Attribuez à la piste le ProgramChange correspondant au son de l'extenseur. Si l'extendeur est compatible avec General MIDI, vous pouvez utiliser les boutons du SOUND GROUPS.
8. Appuyez sur STORE PERFORMANCE pour enregistrer la configuration de piste dans la performance actuelle. Confirmez avec ENTER.

Programmation de morceaux sur un séquenceur externe

Consultez le manuel d'utilisation du séquenceur pour obtenir des instructions sur l' enregistrement de morceau .

LOCAL OFF

Pour programmer des morceaux avec un séquenceur externe, **WK4** doit être réglé sur le fonctionnement LOCAL OFF. La procédure est décrite dans ce chapitre, sous le chapitre: « **WK4 en** tant que clavier maître muet ».

L'opération Local Off déconnecte le clavier **WK4** du générateur de son interne de l'instrument et envoie des données au séquenceur externe. Le séquenceur renvoie ensuite les données à toutes les pistes **WK4** ; en pratique, le clavier **WK4** sert de source de données de notes à l'ordinateur.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les pistes à enregistrer sont sélectionnées dans le séquenceur externe. Les notes jouées au clavier sont capturées par la piste en cours d'enregistrement, quel que soit le canal MIDI attribué.

Pour écouter ce qui est joué sur le clavier, le séquenceur externe doit être réglé pour le fonctionnement MIDI THRU et la piste correspondant à la piste **WK4** à écouter doit être sélectionnée.

En état LOCAL OFF, le **WK4** transmet sur le canal MIDI 1 du groupe A.

MIDI OUT
MIDI IN

PRÉPARATION

1. Connectez leMIDI OUTdu **WK4 à** l' **entrée** MIDI **IN** du séquenceur externe. Connectez la **sortie** MIDI OUT du séquenceur externe à la **sortie** MIDI INdu **WK4** («boucle MIDI fermée»). Consultez le manuel d'utilisation du séquenceur pour plus d'informations sur les communications MIDI.
2. Appuyez sur MIDI dans la section EDIT pour entrer «Edit MIDI». Appuyez sur F7 («Local Off») pour activer le mode LOCAL OFF.
3. Appuyez sur SONG et sélectionnez un emplacement vide (un nouveau morceau).



Sélectionnez l'option Record (Enregistrement) (F1) - la page Record View apparaît et l'affichage est en surbrillance négative - l'instrument est maintenant en statut «en attente d'enregistrement».

Appuyez sur RECORD pour sortir du statut «recordend».

4. Dans **WK4** , définissez la piste qui sera utilisée pour recevoir le MIDI à jouer avec les touches.



Appuyez sur STORE PERFORMANCE pour enregistrer la performance de morceau en mémoire.

5. Vous pouvez jouer sur le clavier pour envoyer des données au séquenceur externe. Le séquenceur envoie des données à **WK4** .

LE PORT INFORMATIQUE

Vous pouvez utiliser le port COMPUTER via un seul câble au lieu des ports MIDI IN et MIDI OUT. Le port COMPUTER ne gère que les canaux MIDI du groupe A (A1 ... A16).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Apple Macintosh

Le Macintosh (ou compatible) doit communiquer à la vitesse de 1 MHz. Consultez le manuel du séquenceur pour plus d'informations.

Utilisez un câble série Macintosh standard. Connectez une extrémité du câble au **WK4** et l'autre au port MODEM du Macintosh.

PC IBM

Le PC IBM (ou compatible) peut communiquer à une vitesse de 31250 bauds (PC1) ou de 38400 bauds (PC2).

Utilisez des câbles série standard. Insérez le petit connecteur (DB9) dans le port **WK4** COMPUTER et le connecteur plus grand (DP25) dans le port RS-232 de l'ordinateur.

Remarque : le port COMPUTER et le connecteur PEDALBOARD ne peuvent pas être utilisés simultanément. Connecter l'un exclut l'autre automatiquement.

WK4 - CONNEXION ORDINATEUR-EXPANSE

Connectez le **WK4** à l'ordinateur de la manière suivante (boucle fermée):

- **WK4** MIDI OUT connecté à l' **entrée** MIDI **IN** de l'ordinateur.
- **WK4** MIDI IN connecté à la **sortie** MIDI **OUT** de l'ordinateur.

Connectez l'un des deux expandeurs aux ports **WK4** MIDI THRU. Ces ports transmettent exactement les mêmes données que celles reçues par MIDI IN:

- MIDI THRU A retransmet les données reçues sur MIDI IN A.
- MIDI THRU B retransmet les données reçues sur MIDI IN B.

Connectez l'entrée MIDI IN de l'extenseur à l'un des ports MIDI THRU.

Désactivez les pistes **WK4** affectées aux canaux MIDI dédiés à l'extendeur.

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

9 Processeur de signal numérique

WK4 vous permet d'acheminer les performances (performances réelles, performances de style et performances de la chanson) vers le processeur multi-effets intégré afin d'enrichir les sons avec des effets de réverbération et de modulation.

Le processeur de signal numérique se compose de quatre unités contrôlées en temps réel qui traitent les performances avec les effets de réverbération et de retard / modulation: deux canaux de réverbération (A & B) et deux canaux de modulation (A & B) sont disponibles.

En mode Style / Temps réel, les effets du canal A sont réservés aux pistes du clavier et le canal B aux pistes d'accompagnement. Chaque piste peut être traitée par deux effets. Lorsqu'un style est sélectionné avec SINGLE TOUCH PLAY désactivé, seuls les effets assignés aux accompagnements changent (groupe B). Quand une performance est sélectionnée avec STYLE LOCK activé, seuls les effets assignés au clavier changent (groupe A).

En mode Song, chaque piste peut être traitée indépendamment par des effets de canal A ou B.

L'accès aux DSP se fait via le bouton EFFECTS de la section Edit.

Appuyez sur le bouton EFFECTS pour la première fois pour ouvrir la page principale Éditer un effet indiquant la fonction Type d'effet actuellement sélectionnée.

L'état des paramètres sur cette page dépend du mode actuel (Style / RealTime ou Song).

L'exemple d'affichage ci-contre montre la configuration rappelée par la performance par défaut GrandPiano.

Page stockée dans Performance Performance

Editer les effets - Sélection du type d'effet

Quel que soit le mode actuel (Style / RealTime, mode Song), la méthode utilisée pour sélectionner et affecter les effets à la performance actuelle est identique.

COMMENT SELECTIONNER LES TYPES D'EFFETS

1. Appuyez sur le bouton EFFECTS dans la section EDIT.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La page Edit Effects s'ouvre et affiche les types d'effets affectés aux niveaux de performance et de volume d'effet relatifs actuels.

2. Sélectionnez le type d'effet que vous souhaitez modifier.

   Si la fonction EFFECT TYPE n'est pas affichée, appuyez sur la touche de fonction F1 pour activer la page correcte.

Utilisez les boutons / et / pour sélectionner le processeur (Eff1 ou Eff2) et le type d'effet (affiché en surbrillance négative).

Si **WK4** est défini sur Style / Mode Temps Réel, les paramètres du groupe A seront assignables pour les pistes de clavier et le groupe B pour les pistes d'accompagnement.

Si **WK4** est réglé sur le mode Song, les paramètres des groupes A et B seront librement assignables (les assignations des groupes A et B sont reportées dans la page Send Level, expliquée dans le chapitre Éditer les effets du Guide de référence).



3. Tourner le DIAL pour sélectionner un type d'effet différent pour chaque processeur (Eff1 et Eff 2).

   Le DIAL fait défiler les effets disponibles du DSP sélectionné. Le DSP Reverb fournit une sélection de 24 effets. Le DSP de modulation fournit une sélection de 32 effets.

4. Sélectionnez le paramètre Vol et réglez les niveaux généraux de volume d'effet pour la performance.

   Utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner les paramètres et la molette pour entrer une valeur.

   Sélectionnez d'autres pistes avec le bouton du curseur.

5. Appuyez sur STORE PERFORMANCE et sur ENTER pour enregistrer les modifications apportées à la performance actuelle.

   Si vous sélectionnez une performance différente ou resélectionnez la même performance sans enregistrer les modifications, les effets récemment attribués seront perdus et les paramètres d'origine seront restaurés.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Appuyez sur EFFECTS ou sur ESCAPE pour quitter la page Edit Effect.

Pendant la lecture, vous pouvez ignorer les deux types d'effets affectés à la performance actuelle.

L'état de la touche EFFECTS BYPASS indique d'un coup d'œil si les effets sont insérés ou contournés.

- LED allumée = effets ignorés.
- LED éteinte = effets insérés.

1. Appuyez sur le bouton EFFECTS BYPASS pour ignorer les effets.

   Le voyant s'allume pour indiquer que la performance actuelle n'est pas acheminée vers les DSP.

2. Appuyez sur le même bouton pour réactiver l'effet.

   Le voyant s'éteint pour indiquer que la performance actuelle est acheminée vers les DSP.

Chaque piste de la performance actuelle peut être ajustée indépendamment de la quantité d'effet de réverbération ou de modulation appliquée.

La fonction SEND LEVEL de la page Edit Effects permet d'accéder aux paramètres.

1. Appuyez sur la touche EFFECTS de la section EDIT, puis sur la touche de fonction F2 pour activer le paramètre SEND LEVEL.

   L'écran affiche les valeurs de niveau d'envoi de chaque piste (selon le mode actuel).

   Si le mode Style / RealTime est sélectionné, le paramètre Group sera corrigé.

   Si le mode Song est sélectionné, le paramètre Group sera variable.

2. Sélectionnez la piste à modifier.

   Utilisez les boutons de sélection de piste A… H.

   Pour faire apparaître d'autres pistes, utilisez la flèche directionnelle.

3. Sélectionnez le paramètre de niveau d'envoi que vous souhaitez réguler.

   Utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner E1 ou E2 selon vos besoins. E1 correspond aux effets de réverbération, E2 aux modulations.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



4. Ajustez les niveaux d'envoi avec le cadran.

   La valeur peut varier de 0 (effet désactivé) à 127.

Répétez les étapes 2, 3 et 4 pour apporter d'autres modifications.

5. Appuyez sur STORE PERFORMANCE et sur ENTER pour enregistrer les modifications apportées à la performance actuelle.

Appuyez sur EFFECTS ou sur ESCAPE pour quitter la page Edit Effects.

Edition d'effet

Les procédures d'édition des effets sont décrites dans le chapitre Éditer les effets du Guide de référence.

Guide de référence

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

Sélection

SÉLECTION DE PERFORMANCES

Sélection du panel

La sélection du panneau est préférable pour jouer en direct. Si le bouton STYLE LOCK est désactivé, la sélection de performances dans les groupes de performances modifie également le style, la variation et le tempo.

1. Appuyez sur l'un des boutons PERFORMANCE GROUPS pour ouvrir une fenêtre «Select Performance».



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

10 Sélection / Aide

Message...	sélectionne ...
CC00 [48] - PC [1 ... 8]	Performance 1 ... 8
CC00 [48] - PC [9 ... 16]	Performance 9 ... 16
...	
CC00 [48] - PC [57 ... 64]	Performance 57 ... 64

[valeur 48] -PC sur le canal commun. Les messages BankSelect, ProgramChange, Volume et Pan des pistes sont envoyés sur les canaux MIDI normaux.

2. Sélectionnez une performance avec le bouton Soft correspondant.

Remarque: lorsque vous sélectionnez une performance, **WK4**envoie **rapidement** des messages CC00

Sélection via MIDI

WK4 doit recevoir les messages de sélection relatifs sur le canal commun. Envoyez les messages de changement de contrôle 00 (valeur = 48) et de changement de programme en succession rapide vers **WK4** .

Nom de la sélection

SÉLECTION DE STYLES

Sélection du panel

1. Appuyez sur l'un des boutons STYLE GROUPS pour ouvrir une fenêtre «Style Select».
2. Sélectionnez un style avec le bouton logiciel correspondant.

Remarque: lorsque vous sélectionnez un style, **WK4** envoie **rapidement** des messages CC00 [valeur 32 ou 44] -PC sur le canal commun. Les messages BankSelect, ProgramChange, Volume et Pan des pistes sont envoyés sur les canaux MIDI normaux.

Rappel de styles en sélectionnant les performances

Si le voyant de la touche STYLE LOCK est allumé lorsque vous sélectionnez une performance, le style actuel reste inchangé. Si STYLE LOCK est désactivé, la sélection d'une performance rappelle également un style, une variation et un tempo.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

En plus des données de piste (sélection de banque, changement de programme, volume, panoramique), les performances programmables mémorisent (a) la sélection d'un style, (b) la sélection d'une variation du style, (c) le tempo.

1. Désactivez le bouton STYLE LOCK.
2. Appuyez sur l'un des boutons PERFORMANCE pour ouvrir une fenêtre «Select Performance».
3. Sélectionnez une performance avec le bouton Soft correspondant. Le style et la variation mémorisés seront rappelés.

Sélection via MIDI

WK4 doit recevoir les messages de sélection relatifs sur le canal commun. Le canal commun est défini dans «Edit MIDI»

Pour sélectionner les styles de ROM, envoyez Control Change 00 (valeur = 32) et un changement de programme.

Pour sélectionner les styles USER, envoyez Control Change 00 (valeur = 44) et un changement de programme.

Message..	**sélectionne ...**
CC00 [32] - PC [1 ... 8]	8 BEAT - Style 1 ... 8
...	
CC00 [32] - PC [89 ... 96]	LATIN 2 - Style 89 ... 96
CC00 [44] - PC [1 ... 8]	UTILISATEUR 1 - Style 1 ... 8
...	
CC00 [44] - PC [25 ... 32]	UTILISATEUR 4 - Style 25 ... 32

SÉLECTION DE SONS

Rappelez les sons en sélectionnant Performances ou Styles

Reportez-vous aux sections précédentes relatives à la sélection de performances ou de styles.

Pendant la lecture, les sons sont instantanément rappelés en sélectionnant Performances ou Styles. Programmez vos performances ou styles-performances en conséquence avant de jouer.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Sélection du panel

1. Appuyez sur l'un des boutons SOUND GROUPS pour ouvrir une fenêtre «Sound Select».
2. Faites défiler les banques avec lesboutons. Le numéro de banque correspond au message MIDI Control Change 00 (CC00 / BankSelect MSB).
3. Sélectionnez un son avec le bouton Soft correspondant.

Remarque: lorsque vous sélectionnez un son, le **WK4** envoie CC00-CC32 = 32 messages PC en succession rapide sur le canal MIDI attribué à la piste.

Sélection avec le pavé numérique

Il est possible de spécifier un message de sélection du son sur le clavier numérique (section EDIT / NUMBERS). Cette section peut envoyer un message MIDI composé de Control Change 00 (CC00 / BankSelect MSB), Control Change 32 (CC32 / BankSelect LSB), ProgramChange (PC) à une unité externe connectée au **WK4** MIDI OUT.

Pour sélectionner un son **WK4** , il suffit de spécifier le message CC00-PC. Le message CC32 peut être ignoré.

La zone d'insertion du clavier se ferme automatiquement après quelques secondes d'inactivité.

1. Sélectionnez la piste à laquelle un son doit être assigné.
2. Appuyez sur KEY PAD (voyant allumé) pour activer EDIT / NUMBERS sous forme de clavier numérique. Une zone d'insertion s'affiche à l'écran. Elle indique le numéro du son actuel affecté à la piste.
3. Spécifiez le numéro de changement de programme du son à sélectionner.
   Si le son appartient à une autre banque, ajoutez un trait d'union (symbole «-») suivi du numéro de banque correspondant (BankSelect MSB).
   Si nécessaire, ajoutez un autre trait d'union et un numéro BankSelect MSB (non nécessaire pour les sons internes WK4).
4. Confirmez la saisie avec KEY PAD ou ENTER, ou appuyez sur ESCAPE pour annuler la saisie. Le voyant du bouton KEY PAD s'éteint.
5. Appuyez sur STORE PERF, puis sur ENTER pour mémoriser la modification de la performance en cours.

Remarque : Les messages de sélection de son sont transmis et reçus via MIDI dans l'ordre CC00-CC32-PC avec ProgramChange en dernier. Pour des raisons pratiques, l'ordre inverse a été adopté pour la procédure de sélection d'un jury, étant donné que le changement de programme suffit à lui seul pour sélectionner tous les sons de la banque actuelle.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Lorsque vous travaillez avec un séquenceur externe, les messages doivent être entrés dans l'ordre CC00CC32-PC. S'il est prévu de sélectionner uniquement les sons **WK4** , la partie PC32 du message peut être ignorée.

CC00 / BankSelect MSB

Sélection via MIDI

Le message de sélection du son doit être reçu sur le canal MIDI affecté à la piste à laquelle le son est attribué.

Pour sélectionner un son **WK4** , vous devez envoyer un message Control Change 00 (CC00 / BankSelect MSB) et Program Change (PC).

Les nombres relatifs sont également affichés dans la page principale (mode Multi) et dans la fenêtre de sélection qui apparaît lorsque vous sélectionnez un bouton SOUND GROUPS.

La table des sons en annexe répertorie tous les sons **WK4** et les messages de sélection MIDI correspondants.

SELECTION DES CHANSONS

Sélection du panel

La sélection d'un morceau met **WK4** en mode Song.

1. Appuyez sur le bouton SONG pour ouvrir la fenêtre «Select Song».
2. Sélectionnez un morceau avec le bouton Soft correspondant.

Remarque: lorsque vous sélectionnez un morceau, le **WK4** envoie **rapidement** des messages CC00 [valeur 55] -PC sur le canal commun. Les messages BankSelect, ProgramChange, Volume et Pan des pistes sont envoyés sur les canaux MIDI normaux.

Boutons souples)

SÉLECTION VIA MIDI

WK4 doit recevoir les messages de sélection relatifs sur le canal commun. Envoyez les messages de changement de contrôle 00 (valeur = 55) et de changement de programme en succession rapide vers **WK4** .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Message..	sélectionne ...
CC00 [55] - PC [1 ... 16]	Chanson 1 ... 16

SÉLECTION DE PERFORMANCES DE CHANSON

Sélection du panel

Pour sélectionner une performance de morceau, **WK4** doit être réglé sur le mode Song.

1. Appuyez sur le bouton SONG-P pour ouvrir la fenêtre «Select Song-Performance».
2. Sélectionnez une performance de morceau avec le bouton correspondant.

Message...	sélectionne ...
CC00 [64] - PC [1 ... 8]	Chansons-Perfs 1 ... 8

Remarque: lorsque vous sélectionnez une performance de **morceau** , **WK4** envoie **rapidement** des messages CC00 [valeur 64] -PC sur le canal commun. Les messages BankSelect, ProgramChange, Volume et Pan des pistes sont envoyés sur les canaux MIDI normaux.

Remarque: si vous appuyez sur PLAY ou STOP, SongPerformance enregistré dans le morceau est rappelé (le premier ou le plus récent). Toutes les modifications temporaires seront donc annulées.

Remarque: si une performance de morceau est sélectionnée en mode enregistrement, le numéro de sélection spécifié est enregistré dans la piste principale.

SÉLECTION VIA MIDI

Pour sélectionner un morceau via MIDI, le message de sélection doit être envoyé à **WK4** sur le canal commun. Envoyez le Control Change 00 [Valeur 64] et un message de changement de programme en succession rapide.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

avec les boutons souples

Maintien de l'affichage

Effets off

Vous pouvez sélectionner des éléments dans un écran de sélection sans fermer la fenêtre de sélection en appuyant sur la touche D. HOLD.

La LED du bouton s'allume pour indiquer l'activation de la fonction.

D. HOLD reste actif (DEL allumée) jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur le bouton.

Utilisez ESCAPE pour fermer la fenêtre de sélection en cours sans désactiver D. HOLD.

Utilisez Display Hold pour sélectionner Sons, Styles, Performances programmables et Morceaux.

Vous pouvez choisir de sélectionner et de reproduire vos performances, styles et morceaux sans les effets programmés en activant le bouton EFFECTS OFF.

La LED du bouton s'allume pour indiquer l'activation de la fonction. Lorsque le voyant est allumé, les effets sont ignorés et la performance, le style ou le morceau en cours est joué (e) "à sec" (sans effets).

EFFECTS OFF reste actif (DEL allumée) jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur le bouton.

Le WK4 intègre un système d'aide en ligne qui fournit des informations succinctes sur les fonctions de base de l'instrument. Cette fonctionnalité est particulièrement utile si vous êtes bloqué et n'avez pas accès au manuel du propriétaire à ce moment-là.

Une fonction PANIC est également intégrée qui permet de déverrouiller l'instrument dans les situations MIDI.

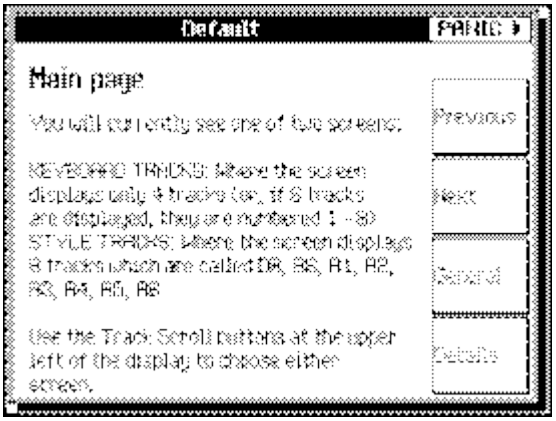
En règle générale, appuyer sur HELP ouvre une page contenant des informations sur le mode actuellement défini.

Par conséquent, si vous êtes en mode Style / Performance, appuyez sur HELP pour obtenir des informations sur la situation par défaut (page principale).

De même, si vous travaillez actuellement dans l'un des environnements d'édition (effets d'édition, par exemple), appuyez sur HELP pour obtenir des informations sur la section Effets.

Certaines pages d'aide comprennent une page d'informations générales et une ou plusieurs pages "Détails" fournissant des informations détaillées sur le sujet en cours.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



COMMENT UTILISER HELP

1. Appuyez sur le bouton HELP pour obtenir des informations générales sur le mode actuel.

   Une page GÉNÉRALE s'ouvre et affiche des informations sur le mode de fonctionnement actuel.

2. Si disponible, appuyez sur DETAILS (F7 / F8) pour ouvrir une sous-page avec des détails spécifiques concernant la rubrique d'aide actuelle.

   Selon le mode actuel, une page NEXT (F3 / F4) peut ne pas être disponible.

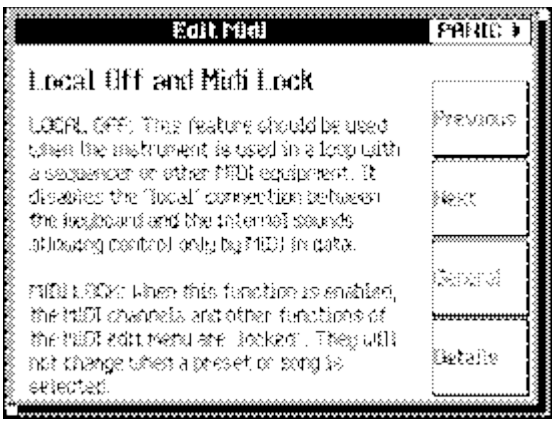
   Une fois que vous avez entré une page NEXT, l'option PREVIOUS (F1 / F2) sera disponible.

   Les options non disponibles seront indiquées par des lignes brisées.

3. Pour revenir à une page GENERAL, appuyez sur F5 / F6.

4. Pour passer à une autre rubrique HELP, quel que soit le mode de fonctionnement actuel, appuyez sur NEXT (F3 / F4) ou PREVIOUS (F1 / F2).

5. Appuyez sur ESCAPE pour fermer la page HELP actuelle.



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

PANIQUE

Les communications MIDI peuvent parfois «verrouiller» l'instrument en raison de la transmission d'une quantité excessive de données ou d'un message MIDI incorrect.

La fonction PANIC envoie les messages «Toutes les notes désactivées» et «Réinitialiser tous les contrôleurs» à tous les périphériques MIDI externes connectés au port **WK4** MIDI OUT.

Comment activer PANIC

• Si votre machine se bloque lorsque vous utilisez MIDI, appuyez sur les deux boutons situés à droite de l'écran.

Le WK4 envoie les **messages** «Toutes les notes désactivées» et «Réinitialiser tous les contrôleurs» à tous les périphériques MIDI connectés.

Cette section explique les deux méthodes principales utilisées pour enregistrer un morceau.

ENREGISTREMENT RAPIDE

La méthode la plus simple, appelée «Quick Rec», exploite les styles existants pour enregistrer vos pistes de clavier avec des accompagnements automatiques. Cette méthode est un moyen d'enregistrement rapide et facile qui n'implique pas les options plus avancées communes à la méthode plus traditionnelle d'enregistrement de morceau expliquée plus loin.

La méthode Quick Rec est un excellent moyen d'enregistrer des pistes de sauvegarde pour les chanteurs.

MÉTHODE D'ENREGISTREMENT

La méthode plus traditionnelle «Record» vous permet d'enregistrer une piste à la fois sans exploiter les structures existantes.

Par exemple, pour enregistrer une piste de batterie, vous devez créer la note d'accompagnement de batterie à l'aide des instruments de percussion individuels d'un kit de batterie assigné à l'une des pistes.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

• 11 Enregistrer un morceau

RESTAURATION DE LA MÉMOIRE DES CHANSONS

Si vous avez chargé des morceaux sur disque ou des morceaux enregistrés et avez utilisé toute la mémoire dédiée au stockage des morceaux, vous pouvez rapidement et facilement effacer la mémoire du morceau et laisser de la place aux autres morceaux en utilisant l'opération Restaurer les morceaux.

Naturellement, vous devez vous rappeler d'enregistrer les morceaux que vous ne voulez pas perdre sur le disque avant de poursuivre la procédure de restauration.

1. Appuyez sur GENERAL dans la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit General».
2. Appuyez sur F7 («Restore Songs») pour annuler tous les morceaux (et les performances de morceau correspondantes) du disque.

   RAM.

   Vous êtes invité à confirmer votre choix.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

   Avec ENTER, les morceaux sont annulés de la mémoire.

   Avec ESCAPE, les données de morceau sont conservées.

Astuce : Pour annuler tout le contenu de la RAM en une seule opération, utilisez la commande «Tout restaurer».

1. Appuyez sur SONG pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Songs» et sélectionnez un emplacement libre (##########).
2. Sélectionnez l'option QuickRec dans la boîte de dialogue «Nouveau morceau» en appuyant sur la touche de fonction F2.

   Le voyant RECORD s'allume et la page Quick Record s'affiche, indiquant une page en surbrillance négative.

   Un nouveau morceau et une performance de morceau sont créés en fonction de la performance de départ (si des modifications ont déjà été appliquées, le passage en mode enregistrement enregistre les modifications apportées à la nouvelle performance de morceau).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La méthode Quick Rec

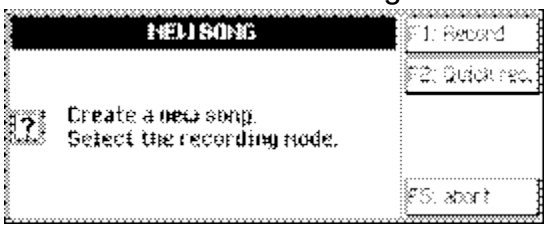
3. Sélectionnez un style et réglez les commandes d'accompagnement (MIXER LOCK, TEMPO LOCK, ARRANGE ON / OFF, ARRANGE MEMORY, LOWER MEMORY, OPTIONS EN MODE ARRANGE).
4. Programmez la performance selon vos besoins et enregistrez les modifications avec STORE PERFORMANCE.
5. Si nécessaire, activez KEY START, INTRO, FILL ou ENDING.
6. Appuyez sur START / STOP pour lancer l'enregistrement.

Le bouton PLAY s'active automatiquement. Page «QuickRecord»

7. Jouez les sons du clavier avec l'accompagnement automatique, en utilisant les remplissages et l'intro à volonté.
8. Terminez votre chanson (utilisez la fin).
9. Appuyez sur STOP. Le voyant de la touche RECORD s'éteint. À ce stade, il est possible de modifier l'enregistrement du morceau dans «Edit Song» ou d'enregistrer d'autres pistes en utilisant la méthode d'enregistrement normale décrite à la page suivante.

PRÉPARATION

1. Appuyez sur SONG. Dans la fenêtre de dialogue «Select Song», sélectionnez un emplacement vide (indiqué par #########).
2. Dans la fenêtre de dialogue «New Song», sélectionnez l'option Record.



3. La DEL de la touche RECORD (ST / SONG) s'allume et l'affichage indique la page «Record View» du mode Song en surbrillance négative.
4. Programmez les options d'enregistrement.

- Appuyez sur F1 («RecMode») pour ouvrir la boîte de dialogue «Rec Mode», sélectionnez le mode requis et appuyez sur ENTER pour confirmer.

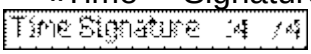
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

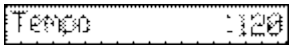
• Appuyez sur F2 («Option») pour ouvrir la boîte de dialogue «Option» dans laquelle vous pouvez programmer les options de métronome et de compte à rebours. Appuyez sur ENTER pour confirmer les réglages.

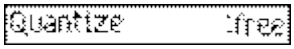
• Appuyez sur F3 («Controlsrec ...») pour activer ou désactiver l'enregistrement des événements de tempo, volume de pédale, changement d'effet. presse

ENTER pour confirmer les réglages.

5. Sélectionnez et programmez les paramètres de morceau initiaux:

• «Time Signature» pour modifier la signature temporelle (métronome). 

• «Tempo» pourmodifier la vitesse de lecture. 

6. Sélectionnez le 

«Quantize» pa-

rameter pour modifier la pré-quantification (autocorrection des erreurs de synchronisation) pendant la phase d'enregistrement.

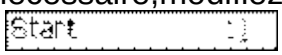
Fenêtre «Select Song»

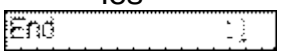
7. Si nécessaire, sélectionnez «Mode Play / Rec» pour modifier le mode Song Play / Rec:

• L' option **Linéaire** entraîne la reproduction ou l'enregistrement du morceau une seule fois, du début jusqu'au point où vous avez appuyé sur STOP.

• L' option **Arrêt forcé** entraîne la lecture ou l'enregistrement de la chanson du localisateur de début spécifié au localisateur final.

• L' option **Boucle** vous permet de jouer ou d'enregistrer de manière cyclique du début à la fin.

8. Si nécessaire,modifiez les localisateurs Début et Fin. 



Ces paramètres ne peuvent être modifiés que si le morceau contient des données enregistrées (il ne sera pas possible de spécifier les mesures si aucun événement enregistré n'existe).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Le localisateur de démarrage ne peut être modifié que lorsque le mode Play / Rec est réglé sur Loop. Le localisateur final ne peut être modifié que si le mode Play / Rec est défini sur Forced Stop ou Loop.

9. Sélectionnez la ou les pistes à enregistrer et configurez-les pour l'enregistrement. Seules les pistes marquées par l'icône d'enregistrement captureront des données et seront entendues:



Pour placer toutes les pistes en enregistrement, appuyez sur F4 («Sélectionner toutes les pistes»). Toutes les pistes sont activées pour l'enregistrement et le paramètre devient «Désélectionner toutes les pistes».

10. Pour changer les sons, sélectionnez l'option «Sound View» en appuyant sur F5.

    Après avoir affecté vos sons, enregistrez la performance avec STORE PERFORMANCE.

    Appuyez sur F6 («Vue Rec») pour revenir à la page «Vue Rec».

11. Activer le métronome avec F8 («Metro-

menu de pistes

Mode Song - Affichage d'enregistrement
(affichage des paramètres d'enregistrement / lecture)

nome »).

Mode Song - Affichage Sound View

ENREGISTREMENT

1. Appuyez sur PLAY pour lancer l'enregistrement. Si Compte à rebours = ON, attendez que le compte à rebours se termine avant de jouer (les événements ne sont pas enregistrés pendant la phase de compte à rebours).
2. Commencez à jouer après le compte à rebours. Les événements seront enregistrés sur la piste ou sur les pistes actives pour l'enregistrement.
3. Lorsque vous avez terminé, arrêtez l'enregistrement avec STOP.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Remarque: appuyez deux fois sur STOP pour revenir au début du morceau.

4. Pour ajouter des événements supplémentaires aux mêmes pistes, appuyez à nouveau sur STOP pour amener le pointeur de la chanson au point de départ et répéter les points 1 à 3.

Remarque: pour ajouter des notes aux notes existantes d'une piste, sélectionnez l'option Overdub. Pour remplacer les notes existantes dans une piste enregistrée par de nouvelles notes, sélectionnez l'option Remplacer.

5. Si vous êtes satisfait de l'enregistrement, confirmez la piste ou les pistes en appuyant sur les touches de fonction correspondantes. L'enregistrement sera confirmé et les pistes réglées sur «seq-play».
6. Répétez les procédures d'enregistrement pour les autres pistes.
7. Appuyez sur RECORD pour sortir du mode «Record». Le voyant de la touche RECORD s'éteint et l'affichage revient à la normale.

ANNULER

Si, pendant la phase d'enregistrement, vous souhaitez annuler la dernière tâche d'enregistrement effectuée, utilisez la commande UNDO pour annuler la dernière tâche effectuée. Le bouton UNDO est situé à droite de l'écran, juste après le bouton Contrast.

Par exemple, après avoir ajouté de nouveaux événements à un motif de batterie existant, vous souhaiterez peut-être revenir au motif d'origine et simplement annuler les nouveaux événements. Un moyen simple et rapide consiste à utiliser UNDO. Appuyez simplement sur UNDO et confirmez la demande avec ENTER ou annulez avec ESCAPE.

1. Si, après avoir enregistré une piste, vous souhaitez revenir à la situation précédente, appuyez sur UNDO.

Vous êtes invité avec une demande pour confirmer l'opération.



2. Appuyez sur ENTER pour annuler la dernière opération effectuée ou sur ESCAPE pour annuler la demande et conserver la dernière opération.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La page «Record Record» en détail

MODE ... (F1)

Ouvre la boîte de dialogue «Mode d'enregistrement» dans laquelle vous pouvez sélectionner diverses options d'enregistrement.

Remplacer - Les nouvelles notes remplacent les «anciennes» notes déjà présentes dans les pistes en cours d'enregistrement.

Overdub - Les nouvelles notes sont fusionnées avec celles déjà présentes dans les pistes en cours d'enregistrement.

Punch In / Out - Un moyen d'insérer une correction sans répéter l'enregistrement. L'enregistrement Punch est activé en appuyant sur une pédale programmée de manière appropriée (dans «Controllers / Pads» de «Edit Performance»).

Activer l'enregistrement avec PLAY. Lorsque le morceau atteint une position située juste avant le point où la correction doit être insérée, appuyez sur la pédale. À ce stade, l'enregistrement passe en mode de remplacement. Lorsque la correction est terminée, relâchez la pédale pour arrêter l'enregistrement de remplacement.

OPTION ... (F2)

Options de métronome.

Compte à rebours - Une piste dans l'enregistrement pendant laquelle aucun événement ne peut être capturé. Paramètres: Activé, Désactivé.

Métronome vol. - Réglage du volume du tick du métronome. Réglages Off, 10 ... 127.

COMMANDES REC ... (F3)

Options d'enregistrement pour le tempo, le volume principal et les modifications d'effets. Ces événements sont capturés dans la piste principale.

Tempo - Pour enregistrer les variations de tempo. Paramètres: Activé, Désactivé.

P.Volume. - Pour enregistrer le volume général de l'instrument à l'aide de la pédale de volume. Ces événements sont enregistrés en tant que CC07 (voir l'Annexe). Paramètres: Activé, Désactivé.

Effect - Pour enregistrer les modifications des effets affectés à la performance et aux niveaux de volume d'effet correspondants. Ces événements sont capturés en tant que CC16, CC17, CC48, CC49 (voir l'Annexe). Paramètres: Activé, Désactivé.

SÉLECTIONNER TOUTES LES PISTES (F4)

Sélectionner toutes les pistes (F4)

Une fois appuyé, l'option devient «Désélectionner toutes les pistes».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Active toutes les pistes pour l'enregistrement. «Désélectionner toutes les pistes» réinitialise toutes les pistes en statut «Key Play» ou «Seq Play».

VUE SON (F5)

Rappelle la page «Sound View» dans laquelle il est possible de voir et de modifier les sons attribués à la performance.

VUE REC (F6)

Rappelle la page «Record View» dans laquelle il est possible de contrôler les paramètres d'enregistrement / lecture.

EFFACER ... (F7)

Annulation de la piste ou de la chanson.

Track - Annule la piste sélectionnée.

Song - Annule toutes les pistes (tout le morceau) et laisse un morceau «vide», prêt à capturer les événements enregistrés. La performance de la chanson reste intacte.

MÉTRONOME (F8)

Active / désactive le métronome.

LOC

Locator. Indique la position actuelle du morceau, exprimée en mesures, temps et résolution (tick).

mesure (bar) temps de résolution

La mesure peut être modifiée avec le DIAL. Il n'est pas possible de sélectionner la mesure suivante après le point de fin du morceau. Par exemple, si le morceau enregistré se termine à la mesure 10, vous ne pouvez pas attribuer au locator une valeur supérieure à 10 -1 -1.

MODE PLAY / REC

Options d'enregistrement et de lecture pour le morceau. Les options sont:

Linéaire - Enregistrement ou reproduction linéaire du morceau, du localisateur actuel à la fin du morceau. En mode d'enregistrement, les nouveaux événements sont enregistrés au fur et à mesure de l'enregistrement.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Arrêt forcé - Le morceau est reproduit ou enregistré à partir du localisateur actuel vers un localisateur final spécifié. Avec l'arrêt forcé activé, les indicateurs Loc et End déterminent les points de début et de fin de l'enregistrement.

Loop - La reproduction ou l'enregistrement du morceau se répète continuellement. Lorsque le morceau arrive à la fin, il revient au début, recommence et se répète jusqu'à l'arrêt avec STOP.

Remarque: La boucle nécessite un tampon de mémoire supplémentaire. Lorsque ce mode est sélectionné, la barre de progression de la mémoire indique une quantité accrue de mémoire utilisée.

DÉBUT

Indicateur de départ. Si la boucle est active (mode Play / Rec = Loop), ce paramètre indique le point auquel le morceau commence à se répéter. Le paramètre peut être modifié avec le DIAL.

FIN

Marqueur de point final. Si Loop est actif (Play / Rec Mode = Loop), ce paramètre indique le point où le morceau répété se termine avant de revenir en boucle au marqueur de début. Si le mode lecture / enregistrement = arrêt forcé, ce paramètre indique le point d'arrêt automatique.

Le paramètre peut être modifié avec le DIAL.

SIGNATURE TEMPORELLE

Métro. Ce paramètre peut être modifié uniquement avant de commencer un enregistrement. Si le morceau contient des événements enregistrés, le paramètre ne peut pas être modifié.

TEMPO

Vitesse de lecture / enregistrement initiale. Le paramètre peut être modifié avec DIAL dans la page «Play View» ou «Record View» ou dans la piste principale.

Les changements de tempo peuvent être effectués pendant l'enregistrement en utilisant le DIAL. Les événements sont capturés dans la piste principale, à condition que l'option appropriée soit active («Controls rec», fenêtre de dialogue F3).

La piste principale contient toujours le tempo initial du morceau. La valeur peut être modifiée mais pas annulée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

QUANTIFIER

Un correcteur automatique d'erreurs de synchronisation pendant la phase d'enregistrement. Les valeurs de sélection sont normal, triplets ou swing.

Valeur	Quantification
1/4	
1/8	
1/12	triolet
1/16	
1/24	triolet
1/32	
1/48	triolet
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triplet)
libre	pas de quantification
1/8 B ... F *	. (balançoire)
1/16 B ... F *	. (balançoire)
libre	pas de quantification

* B… F indiquent un ajustement de la sensation de swing.

Barre de progression de la mémoire

Un graphique à barres qui surveille la quantité de mémoire utilisée par le morceau au cours de son enregistrement. En mode Play, le paramètre devient SONG MEMORY, exprimé en valeur numérique et indépendant de la quantité totale de mémoire restante dans la RAM. Chaque chanson est limitée à 400 kb.

Si la RAM contient déjà une grande quantité de données, une fenêtre de dialogue peut apparaître avec le message «Mémoire saturée!», Indiquant que l'enregistrement ne peut plus continuer. L'enregistrement est instantanément interrompu.

Vous pouvez augmenter la quantité d’espace disponible dans la RAM en désactivant la fonction Annuler.

Les quatre touches USER (1, 2, 3 et 4) de la section STYLE / SONG GROUPS rappellent des styles programmables par l'utilisateur ou des emplacements libres vous permettant d'enregistrer vos propres accompagnements automatiques. Jusqu'à 32 styles d'utilisateur peuvent résider en mémoire, 8 dans chaque groupe d'utilisateurs.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Un nouveau style peut être créé en enregistrant chaque partie vous-même ou en modifiant une copie d'un style existant. Cette deuxième option est discutée dans le chapitre Modifier le style.

Les styles utilisateur basés sur disque peuvent être chargés en mémoire et les styles programmés par l'utilisateur peuvent être sauvegardés sur disque, en utilisant les méthodes décrites dans le chapitre Disque 6 du Guide de l'utilisateur.

LA STRUCTURE DE BASE D'UN STYLE

Les styles fournissent des accompagnements automatiques basés sur le système d'accords. En particulier, les accords majeur, mineur et septième déclenchent trois arrangements complètement différents.

Il existe 4 variations des accords majeur, mineur et 7ème et chaque variation se décompose en plusieurs éléments différents: base, Intro, Fill, Ending. Ces quatre éléments forment la base d'une structure composée de 48 séquences courtes, ou «Riffs», pour chaque style.

QU'EST-CE QU'UN RIFF?

Un riff est un motif musical capable de répétition (en boucle). Il peut également être exprimé sous forme de «phrase» ou de «lécher», mais il est important de comprendre que le Riff doit être capable de répétition. En fait, lorsque vous jouez avec des styles, vous remarquerez que les motifs sont de courtes séquences répétitives.

- **Enregistrement de 12 styles utilisateur**

Le tableau ci-dessous répertorie tous les riffs qui composent un style.

Le riff de base est le motif principal du style, qui se répète continuellement jusqu'à ce qu'il soit arrêté ou jusqu'à ce qu'il soit «cassé» par un motif de remplissage, d'introduction ou de fin.

Les remplissages, les introductions et les fins sont déclenchés en appuyant sur les touches relatives FILL, INTRO ou ENDING.

La longueur d’un riff peut varier de une à seize mesures.

Chaque Riff comprend jusqu'à 8 pistes de style: Drum, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5, Acc6.

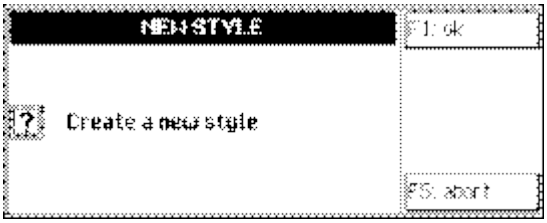
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Var1	Var2	Var3	Var4
Majeure Basique	Majeure Basique	Majeure Basique	Majeure Basique
Mineur de base	Mineur de base	Mineur de base	Mineur de base
7ème base	7ème base	7ème base	7ème base
Remplir Major	Remplir Major	Remplir Major	Remplir Major
Remplir mineur	Remplir mineur	Remplir mineur	Remplir mineur
Remplissez 7	Remplissez 7	Remplissez 7	Remplissez 7
Intro Major	Intro Major	Intro Major	Intro Major
Intro Mineure	Intro Mineure	Intro Mineure	Intro Mineure
Intro 7ème	Intro 7ème	Intro 7ème	Intro 7ème
Fin majeur	Fin majeur	Fin majeur	Fin majeur
Fin mineure	Fin mineure	Fin mineure	Fin mineure
Fin 7ème	Fin 7ème	Fin 7ème	Fin 7ème

Riffs d'un style

PRÉPARATION

1. Sélectionnez un style USER. Sélectionnez un emplacement libre (##########) pour créer un nouveau style.
2. Vous êtes invité à créer un nouveau style. Appuyez sur F1 («Ok»).



3. La page Style «Record View» s'active et la fenêtre de dialogue «Select Riff» apparaît également:

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



4. Sélectionnez la Variation, l'élément et l'accord avec les touches du curseur et appuyez sur ENTER pour confirmer. Le voyant de la touche RECORD s'allume et la page «Record View» apparaît en surbrillance négative.
5. Une fois la fenêtre de dialogue fermée, appuyez sur F1 («Mode») pour sélectionner le mode d'enregistrement. La fenêtre de dialogue «Mode d'enregistrement» s'ouvre et vous permet de sélectionner le mode souhaité.



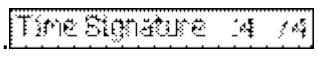
Sélectionnez le mode d'enregistrement et appuyez sur ENTER pour confirmer.

menu de pistes

Mode Style - Affichage de la vue d'enregistrement
(affichage des paramètres d'enregistrement / lecture)

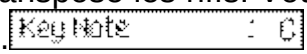


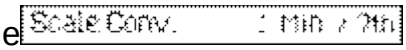
Mode Style - Affichage Sound View

6. Sélectionnez et programmez les paramètres de base du style:
   - «Time Signature» pour modifier la signature temporelle. 

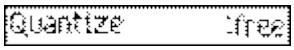
   - «Tempo» pourmodifier la vitesse de lecture. 

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

• «Key note» pourspécifier la clé de référence. Lorsqu'un accord est joué, **WK4** transpose les riffs. Vous devez donc indiquer la clé dans laquelle les riffs sont programmés. 

7. Définir les deuxparties de 

   le paramètre «Conversion d'échelle». Le convertisseur d'échelle reconstruit les riffs de deux accords à partir de l'accord complémentaire. Par exemple, vous pouvez programmer le riff majeur majeur et le convertisseur d'échelle se charge de reconstruire le mineur mineur et le 7ème fondamental . Reportez-vous au tableau du convertisseur d'échelle à la fin de ce chapitre.

8. Sélectionnez le 

   «Quantize» pa-

   rameter pour modifier le réglage de pré-quantification (correction automatique de la synchronisation) pendant l'enregistrement.

9. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez enregistrer et configurez-les en mode Enregistrement. Seules les pistes affichant l'icône d'enregistrement captureront les événements et seront entendues lors de l'enregistrement:

10. Si vous souhaitez affecter différents sons, ouvrez la page «Affichage son» avec le bouton F5 Soft

    Après avoir affecté les sons, enregistrez la performance avec STORE PERF. Retournez à la page «Rec View» avec le bouton de fonction F6.

11. Activez le métronome avec F8 («métronome»).

ENREGISTREMENT

1. Appuyez sur START / STOP pour lancer l'enregistrement. Un compte à rebours d'une mesure avec start.
2. Commencez à jouer après l'introduction. L'enregistrement se déroule de manière cyclique: une fois la fin du riff atteinte, l'enregistrement reprend depuis le début.
3. Arrêtez l'enregistrement avec START / STOP.
4. Pour ajouter des notes aux mêmes pistes, répétez les points 1 à 3.

Remarque: Si le mode d'enregistrement par surimpression est sélectionné, de nouvelles notes seront ajoutées aux pistes chaque fois que l'enregistrement se répète. Si Remplacer est sélectionné, les nouvelles notes annuleront celles qui existaient déjà au cycle suivant. En mode Remplacer, l'enregistrement repasse en mode Overdub à la fin du premier cycle.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

5. Sélectionnez les pistes affichées dans «record» et configurez-les dans «seq-play».



6. Si nécessaire, répétez la procédure pour les autres pistes.
7. Appuyez sur RECORD pour sortir du mode «Record».

   Le voyant de la touche RECORD s'éteint.

ANNULER

Si, pendant la phase d'enregistrement, vous souhaitez annuler la dernière tâche d'enregistrement effectuée, utilisez la commande UNDO pour annuler la dernière tâche effectuée.

Par exemple, après avoir ajouté de nouveaux événements à un motif de batterie existant, vous souhaiterez peut-être revenir au motif d'origine et simplement annuler les nouveaux événements. Un moyen simple et rapide consiste à utiliser UNDO.

Appuyez simplement sur UNDO et confirmez avec ENTER pour revenir au statut précédent ou sur ESCAPE pour conserver la dernière tâche.

RESTAURATION DE LA MÉMOIRE DE STYLES UTILISATEUR

Si vous avez chargé des styles de style sur disque ou des styles utilisateur enregistrés et utilisé toute la mémoire dédiée au stockage des styles, vous pouvez rapidement et facilement effacer la mémoire de style utilisateur et faire de la place pour d'autres styles: utilisez l'opération Restaurer les styles.

Naturellement, vous devez vous rappeler de sauvegarder le style utilisateur que vous ne voulez pas perdre sur le disque avant de poursuivre la procédure de restauration.

1. Appuyez sur GENERAL dans la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit General».
2. Appuyez sur F5 («Restore Styles») pour annuler tous les styles utilisateur (et les préréglages de styles utilisateur correspondants) dans la RAM.

   Vous êtes invité à confirmer votre choix.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

   Avec ENTER, les styles utilisateur sont supprimés de la mémoire.

   Avec ESCAPE, les styles utilisateur sont conservés.

Astuce : Pour annuler tout le contenu de la RAM en une seule opération, utilisez la commande «Tout restaurer».

La page «Record Record» en détail

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

MODE ... (F1)

Ouvre la boîte de dialogue «Mode d'enregistrement» dans laquelle vous pouvez sélectionner diverses options d'enregistrement.

Remplacer - Les nouvelles notes remplacent les «anciennes» notes déjà présentes dans les pistes en cours d'enregistrement.

Overdub - Les nouvelles notes sont fusionnées avec celles déjà présentes sur les pistes en cours d'enregistrement.

Punch In / Out - Un moyen d'insérer une correction sans qu'il soit nécessaire de répéter un enregistrement. L'enregistrement Punch est activé en appuyant sur une pédale programmée de manière appropriée (dans «Edit Controllers / Pads»).

Activer l'enregistrement avec PLAY. Lorsque le morceau atteint le point où la correction doit être insérée, appuyez sur la pédale. À ce stade, l'enregistrement passe en mode de remplacement. Lorsque la correction est terminée, relâchez la pédale pour arrêter l'enregistrement.

REC RIFF ... (F2)

Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner un riff à enregistrer.



Sélectionnez la variation, la section et l'accord avec les touches du curseur et appuyez sur ENTER pour confirmer.

VUE SON (F5)

Rappelle la page «Sound View» où vous pouvez voir et modifier les sons assignés à la performance.

VUE REC (F6)

Rappelle la page «Record View» où il est possible de contrôler les paramètres d'enregistrement / lecture.

EFFACER ... (F7)

Annulation d'une piste, d'un riff, d'une variation ou d'un style.

Track - Annule la piste sélectionnée.
Riff - Annule le riff sélectionné.

Variation - Annule la variation sélectionnée. **Style** - Annule le style entier.

MÉTRONOME (F8)

Active / désactive le métronome.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SIGNATURE TEMPORELLE

Valable pour tout le style. Ce paramètre peut être modifié uniquement avant de commencer un enregistrement. Si le style contient des événements enregistrés, ce paramètre ne peut pas être modifié.

LES MESURES

Détermine la longueur d'un riff exprimée en mesures (max 16).

TEMPO

La vitesse de jeu (tempo métronomique). Valable pour tout le style.

NOTE CLÉ

Clé de référence. Indique la clé dans laquelle le riff d'origine est enregistré. Lorsque vous jouez l'accord indiqué, le riff sera reproduit exactement de la même manière que celle enregistrée. Si d'autres accords sont joués, le riff sera transposé en conséquence.

CONVERSION D'ÉCHELLE

Si vous programmez un accompagnement de style basé sur la gamme majeure, l' arrangeur **WK4** convertira automatiquement un accord mineur ou 7ème en conséquence. Cela vous permet de limiter les durées d'enregistrement de votre style utilisateur, par exemple en enregistrant uniquement le riff majeur de la variation 1, afin que, lorsque vous jouez avec le style enregistré, un accord mineur ou un accord de la 7ème soit automatiquement ajusté pour la modification. Cependant, en termes harmoniques, ce type de "simplification excessive" crée des erreurs lors de l'utilisation des structures d'accord plus complexes. Pour résoudre ce problème, le **convertisseur d'** échelle **WK4** fournit une sélection de systèmes d'inversion d'accords, basés sur des algorithmes afin de rendre la conversion plus musicale.

Vous pouvez uniquement programmer l'accord majeur et régler le convertisseur de gamme pour les deux autres accords (mineur et / ou 7ème). Si, par la suite, vous souhaitez programmer également les riffs correspondants, la conversion d'échelle relative sera ignorée. Le paramètre est composé de deux parties variables, correspondant aux deux accords complémentaires par rapport à celui enregistré.

Si le réglage «Off» est sélectionné, l'arrangeur effectue la conversion simplifiée mentionnée. Les tableaux de la fin de ce chapitre montrent comment fonctionne le convertisseur de gammes, à l'état désactivé, ainsi que pour les accords mineurs et 7èmes. Plusieurs solutions différentes sont proposées pour chaque accord.

Les tableaux font référence aux modèles d'accord et de basse joués dans la tonalité de C et indiquent quelles notes sont converties. Les changements sont exprimés en demi-tons. Par conséquent, si la note C présente une conversion de -2, la note est convertie de 2 demi-tons vers le bas (si).

Les notes non converties sont vides.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

QUANTIFIER

Un correcteur automatique du temps pendant la phase d'enregistrement. Les valeurs de sélection sont normal, triplets ou swing.

Valeur	Quantification
1/4	
1/8	
1/12	triolet
1/16	
1/24	triolet
1/32	
1/48	triolet
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triplet)
libre	pas de quantification
1/8 B ... F *	(balançoire)
1/16 B ... F *	(balançoire)
libre	pas de quantification

* B… F indiquent un ajustement de la sensation de swing.

MÉMOIRE GRATUITE (NE PEUT ÊTRE MODIFIÉE)

La quantité de mémoire restante pour enregistrer le riff. Chaque riff peut occuper jusqu'à 30 000 octets (30 kilo-octets).

Si la RAM contient une grande quantité de données, une boîte de dialogue peut apparaître avec le message «Mémoire pleine!» Indiquant que l'enregistrement ne peut plus continuer. L'enregistrement est instantanément interrompu.

Vous pouvez augmenter la quantité d’espace disponible dans la RAM en désactivant la fonction Annuler.

TABLES DE CONVERSION DE BALANCE

Convertisseur d'échelle en statut OFF: Do majeur -> Do 7ème

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

	C #	D #	F #	G#	UNE#
	C	D	E	F	G	UNE	B
accompagner	–2					+1	-1
basse						+1	-1

Convertisseur d'échelle en statut OFF: riff majeur -> riff mineur C

	C #	D #	F#	G#	UNE#
	C	D	E	F	g	UNE	B
accompagner			-1			+1	-1
basse			-1			+1	-1

Convertisseur d'échelle actif: Do majeur -> Do 7ème

	C #	D #	F#	G#	UNE#
	C	D	E	F	g	UNE	B
7ème 1accompagn.	–2						
7ème 1basse							
7ème 2accompagn.	–2						-1
7ème 2basse							-1
7ème 3accompagn.	–2					+1	
7ème 3basse						+1	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

7ème 4accompagn.	–2
7ème 4basse	

Convertisseur d'échelle actif: Do majeur -> Do mineur

	C #	RÉ#		F#	G#	UNE#	
	C	ré	E	F	g	UNE	B
min 1accompagn.			-1				
min 1 basse			-1				
min 2accompagn.			-1				-1
min 2 basse			-1				-1
min 3accompagn.			-1			+1	
min 3 basse			-1			+1	
min 4accompagn.		-1	-1				
min 4 basse		-1	-1				
min 5accompagn.		-1	-1				-1
min 5 basse		-1	-1				-1
min 6accompagn.		-1	-1			+1	
min 6 basse		-1	-1			+1	
min 7accompagn.		-1	-1		-1	-1	
min 7 basse		-1	-1		-1	-1	

Accords complexes

La logique appliquée à la conversion des accords les plus complexes suit des lignes similaires à celles utilisées pour les accords standard majeurs, mineurs et 7èmes indiqués ci-dessus. L'utilisateur est invité à expérimenter le convertisseur d'échelle afin de découvrir la conversion la mieux adaptée au style en cours de programmation.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

• 13 Modifier la vue d'ensemble

Modifier la section

Les boutons de la section EDIT / NUMBERS permettent d'accéder à une série de fonctions qui déterminent le fonctionnement de l'instrument. Chaque bouton correspond à un environnement d'édition. La plupart des modifications peuvent être enregistrées dans la performance associée au mode actuel (Style / Real Time ou morceau) en appuyant sur le bouton STORE PERFORMANCE.

COMMENT NAVIGUER SUR LES PAGES D'EDIT

… Les outils de navigation sont les flèches directionnelles [/ & /] et les boutons de défilement de page.

… Les flèches directionnelles [/ & /] déplacent le curseur dans toutes les directions pour sélectionner le paramètre à modifier.

Pour entrer une valeur pour un paramètre sélectionné, utilisez le DIAL ou le clavier numérique (avec le témoin KEYPAD allumé).

Pour confirmer une entrée, utilisez le bouton ENTER. utilisez le bouton Echap pour quitter un paramètre sans confirmer une nouvelle entrée.

LA STRUCTURE DES ENVIRONNEMENTS DE L'EDIT

Les environnements d'édition sont constitués de pages contenant des paramètres associés (une page peut par exemple contenir un ensemble de paramètres d'effet, ou de paramètres MIDI, etc.).

Modifiez le diagramme des environnements avec une structure simple.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les pages des environnements d'édition de structure simple (Éditer MIDI, Éditer les effets, Éditer le mixeur, Éditer les contrôleurs / pads, Éditer les pistes / divisions, Éditer le son) sont disposées sur un seul niveau. La liste des fonctions figurant dans la colonne de droite de l'écran contient le nom des pages pouvant être rappelées à l'aide du bouton de fonction correspondant.

Si un environnement de montage contient plusieurs menus (comme dans l'exemple, Edit Tracks / Splits), il est possible de passer d'un menu à l'autre avec les boutons de défilement de page .

Vous pouvez échapper à un environnement d'édition de structure simple en appuyant sur le bouton d'édition correspondant ou

ÉCHAPPER.

Les environnements d'édition de structure complexes (Éditer le style, Éditer la chanson, Éditer le son, Éditer général) consistent en une série d'éditeurs connexes (**modules**) auxquels on peut accéder directement à partir du menu principal. Une fois entré, vous pouvez passer d'un éditeur à l'autre à l'aide des boutons de défilement de page .

Les fonctions d'un éditeur sont rappelées avec les touches programmables F1… F8, comme dans les environnements à structure simple.

Pour sortir d'un éditeur, appuyez sur le bouton correspondant à l'environnement de montage ou appuyez deux fois sur la touche ESCAPE (une fois pour revenir au menu principal, une fois pour quitter le montage).

Modifier le diagramme des environnements avec une structure complexe.

13 • 2 Guide de référence

Dans l' environnement «Disque» , chaque page correspond à une fonction. Passez d'une page à une autre avec les boutons de défilement de page . Les boutons souples permettent de sélectionner le disque et d'activer diverses procédures.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Diagramme «Edit Disk».

LES PAGES EDIT

En utilisant la page «Transposer» de «Edit Tracks / Splits» comme exemple:

une. Suivre les icônes d'état.

b. Zone sonore (pas toujours présente).

c. Zone de paramètres. Les paramètres peuvent apparaître sous forme numérique ou graphique.

ré. Les fonctions. Contient trois types d'options ou de commandes: (a) des éléments alternant entre eux; la sélection de l'un désactive l'autre, (b) les éléments qui rappellent une fenêtre de dialogue, (c) les commutateurs ON / OFF.

e. L'icône identifiant l'environnement d'édition.

F. Barre d'état.

g. Nom de l'environnement d'édition.

h. Nom de la page d'édition.

je. Nom de la performance en cours d'édition.

j. Nom de la piste en cours de montage (pages contenant des paramètres relatifs à une piste).

k. Sélecteur de menu / indicateur correspondant aux boutons. Lorsque ces flèches ne sont pas actives pour la sélection, cela signifie que les autres menus ne sont pas disponibles. Inversement, lorsque l'un ou les deux sont actifs, ils indiquent la présence d'un menu avant ou après.

Passer d'une section à l'autre

Lorsque vous vous trouvez dans un environnement d'édition, il est possible de passer à un environnement différent en appuyant sur le bouton correspondant dans la section EDIT. Il n'est pas nécessaire d'échapper à un environnement d'édition pour passer dans un autre.

DÉPLACEMENT DU CURSEUR

Le curseur est représenté par la zone de surbrillance négative qui indique qu'un paramètre est sélectionné et dans un état permettant d'accepter une modification. Déplacez le curseur avec les flèches directionnelles.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

PROCÉDURE D'ÉDITION POUR DES ENVIRONNEMENTS D'ÉDITION DE STRUCTURE SIMPLE

1. Pour modifier les paramètres d'une performance, sélectionnez d'abord la performance.
2. Appuyez sur le bouton correspondant à l'environnement d'édition requis dans la section EDIT.
3. Sélectionnez l'éditeur requis avec les flèches directionnelles.
4. Si vous ne trouvez pas la page requise, sélectionnez-la à l'aide du bouton de navigation correspondant. Si l'élément requis n'apparaît pas dans le menu, utilisez les boutons pour sélectionner le menu suivant ou précédent.

5. Si vous souhaitez modifier une seule piste de la performance, sélectionnez-la à l'aide des touches de fonction A ... H. Vous pouvez également sélectionner la piste en déplaçant le curseur sur son paramètre relatif à l'aide des flèches directionnelles/.
6. Sélectionnez le paramètre à modifier avec les flèches directionnelles.
7. Modifiez le paramètre avec le DIAL ou le pavé numérique.
8. Appuyez sur ESCAPE ou sur la touche correspondant à l'environnement de montage pour revenir à l'écran principal du mode de fonctionnement actuel.
9. Si vous avez modifié une performance, enregistrez les modifications en appuyant sur STORE PERFORMANCE.

PROCÉDURE D'ÉDITION POUR DES ENVIRONNEMENTS D'ÉDITION DE STRUCTURE COMPLEXE

1. Sélectionnez l'élément à modifier (Performance, Style, Song).
2. Appuyez sur le bouton correspondant à l'environnement d'édition requis dans l'EDIT. Le menu principal contenant une liste d'éditeurs (modules) apparaît.
3. Sélectionnez l'éditeur avec le DIAL, ou avec les flèches directionnelles puis appuyez sur ENTER pour y accéder, ou en spécifiant le numéro de l'éditeur sur le clavier numérique et en confirmant avec

   ENTRER.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

4. Si vous ne trouvez pas la page dont vous avez besoin, sélectionnez-la avec le bouton de navigation correspondant.
5. Sélectionnez le paramètre à modifier avec les flèches directionnelles.
6. Modifiez le paramètre avec le DIAL ou le clavier numérique.

7. Si nécessaire, passez à un autre éditeur. Vous pouvez utiliser les boutonsou retourner au menu principal avec ESCAPE et sélectionner un autre éditeur avec DIAL + ENTER.
8. Appuyez deux fois sur ESCAPE ou sur le bouton d'édition correspondant pour revenir à l'écran principal du mode de fonctionnement actuel.
9. Si vous avez modifié une performance, enregistrez les modifications en appuyant sur STORE PERFORMANCE. Si vous avez modifié un son, enregistrez-le dans la bibliothèque de sons.

ÉCHAPPEZ L'EDIT ENVIRONNEMENT

Il y a trois façons d'échapper à un environnement d'édition:

- appuyez sur la touche ESCAPE (autant de fois que nécessaire en fonction du niveau sélectionné).
- Appuyez sur le bouton correspondant à la fonction en cours d'édition.
- appuyez sur un autre bouton de la section EDIT pour passer à un autre environnement d'édition.

MEMORISATION DE MODIFICATIONS DANS UNE PERFORMANCE

Lorsque vous avez terminé vos tâches de montage, appuyez sur STORE PERFORMANCE pour enregistrer les modifications apportées à la performance en cours. Si vous ne stockez pas vos modifications, elles seront irrémédiablement perdues lorsque vous sélectionnez une autre performance ou que vous la sélectionnez à nouveau. Les modifications seront également perdues en appuyant sur les boutons START / STOP, PLAY, STOP, << ou >>.

Dans le cas de Sound Editing (fonctionnalité avancée), les tâches ne se rapportant pas aux performances, vous devez donc vous rappeler de stocker le son modifié dans la RAM.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

accéder à l'environnement «Edit Effects».

L'environnement «Edit Effects» contient des paramètres généraux qui affectent l'instrument dans son ensemble (quantité de réverbération générale), des paramètres de performance (effets assignés aux DSP) et des paramètres de piste (quantité d'envois d'effets).

L'environnement d'édition des effets ne comprend qu'un seul menu.

Remarque: Enregistrez les modifications avec STORE PERFORMANCE. Les configurations de paramètres mémorisées dans Performances affichent la lettre dans le coin supérieur gauche de l'icône Edit ID.

Page stockée dans Performance Performance

Editer les effets - Sélection du type d'effet

Cette fonction assigne les effets au DSP. Chaque performance peut avoir son propre effet et le niveau général (volume) peut être réglé. Les niveaux d'effet de chaque piste sont ajustés à l'aide de la fonction «Niveau d'envoi».

Groupe A & B

Eff1. Le sélecteur de réverbération. La rotation du cadran lorsque ce paramètre est sélectionné fait défiler les 24 effets de réverbération disponibles.
Réverbes: reportez-vous au tableau de la page 5 pour obtenir une liste détaillée des effets de réverbération .
Vol. Niveau général de réverbération (volume). Valeurs assignables: 0 ... 127 .

Groupe A & B

Eff2. Le sélecteur d'effet de modulation (delay / chorus / flanger, etc.). La rotation du cadran lorsque ce paramètre est sélectionné fait défiler les 32 effets de modulation disponibles.
Effets: reportez-vous au tableau de la page 6 pour une liste détaillée des effets de modulation.
Vol. Effet général de modulation Niveau (volume). Valeurs assignables: 0 ... 127 .

Groupe A & B

Effet 2 à effet 1 : Détermine la quantité de rétroaction de Eff2 dans Eff1.
Valeurs assignables: 0 (pas de retour) ... 127 (retour maximum du signal).

NIVEAU D'ENVOI (F2)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Cette fonction contrôle le niveau des effets (volume) pour chaque piste. Le niveau zéro correspond à un effet désactivé pour la piste.

Grp (groupe)

En mode Style / Temps réel , le paramètre Groupe ne peut pas être sélectionné. Les pistes d'accompagnement sont traitées par les effets du groupe B. Les pistes du clavier sont traitées par les effets du groupe A.

En mode Song , le paramètre Group peut être basculé de A à B et inversement.

E1 (Effet 1 - Réverbs)

Régule le niveau d'envoi de l'effet 1 (réverbération) pour chaque piste.

Valeurs assignables: 0 (sec) ... 127 (humide).

E2 (Effets 2 - Modulations)

Régule le niveau d'envoi de l'effet 2 (modulations) pour chaque piste.

Valeurs assignables: 0 (sec) ... 127 (humide).

BALANCE EFF1 GÉNÉRALE (F3)

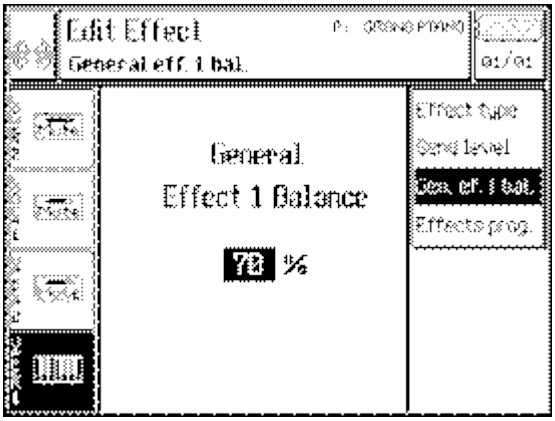
Valeur ajoutée ou soustraite du niveau de réverbération général, quelle que soit la performance sélectionnée. Vous permet d'adapter la réverbération du **WK4** à la réverbération naturelle de l'environnement.

La durée de la réverbération varie en fonction des dimensions et des caractéristiques d'absorption de l'environnement dans lequel vous jouez. Vous pouvez programmer la réverbération **WK4** afin d'obtenir les meilleurs résultats au casque ou pour l'écoute à domicile, puis régler ce paramètre pour l'adapter à l'environnement dans lequel vous jouez en public.

Le réglage n'est pas conservé en mémoire à la mise hors tension.

Valeurs assignables: 0% (tout sec) ... 100% (tout mouillé). La valeur de 70% correspond à la valeur réglée en usine.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Suivre en édition

Editer les effets - Niveau d'envoi (mode Style / Real Time)

Modifier les effets - Balance des effets généraux

PROGRAMMATION DES EFFETS (F4)

Éditeur de l'effet actuellement sélectionné. Les valeurs et les configurations des paramètres varient en fonction du «type d'effet» sélectionné.

Les tableaux à la fin de ce chapitre répertorient les types d'effet et les valeurs relatives des paramètres.

Rev.Time (temps de réverbération)

Temps de chute de la réverbération.

Retard (réverbs)

Délai initial entre l'émission du son d'origine (signal non traité) et la réverbération (signal non répétitif).

HFDecay (affaiblissement à haute fréquence)

des hautes fréquences. Le paramètre indique la fréquence finale du filtre. La décroissance des hautes fréquences a une durée plus longue que celle des basses fréquences.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Taille de la pièce

Dimensions de la salle simulée. Le laps de temps entre la première réflexion et le reste de la réverbération.

La diffusion

Durée de la réverbération (réverbérations de type Early).

LPFilter (filtre passe-bas)

Détermine la fréquence de coupure du filtre.

Retard (retards)

Vitesse de la répétition du retard.

Feedback (retards)

Interaction du retard avec lui-même. Détermine le nombre de répétitions du délai.

Feedback (phaseurs et flangers)

Interaction du phaser ou du flanger avec lui-même.

Edit Effects - Programmation d'effets
(Edition de l'effet assigné à la performance)
Détermine la quantité harmonique de l'effet.

Freq.Modul. (Modulation de fréquence)

Vitesse de modulation des effets de chorus et de flanger.

Profondeur

Profondeur de l'action de l'effet.

Commentaires (distorsion)

Saturation de la distorsion.

Vitesse (effets rotatifs)

Temps nécessaire pour passer de lent à rapide ou vice versa.

Rotatif

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Vitesse lente / rapide.

Demi-ton

Transposition par demi-tons.

Désaccorder

Détournement sur une plage de ± 100 cents.

Faible gain

Amélioration des basses fréquences.

Gain moyen

Amélioration des fréquences moyennes.

Gain élevé

Amélioration des hautes fréquences.

Effet 1 - Table de réverbération

Effet 1 - Réverbs			
1 hall 1	Heure rév. [0-0.1s ... 99-10s]	Retard [0ms ... 99ms]	HFDécay [Ø-bypass ... 10-16kHz]
2 hall 2	“	“	“
3 hall 3	“	“	“
4 salle chaude	“	“	“
5 long hall	“	“	“
6 concert stéréo	“	“	“
7 chambre	“	“	“
8 chambre studio 1	“	“	“
9 Studio Room 2	“	“	“
10 Studio Room 3	“	“	“
11 chambre club 1	“	“	“

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

12 Chambre Club 2	“	“	“
13 chambre club 3	“	“	“
14 voix	“	“	“
15 voix en métal	“	“	“
16 assiette 1	“	“	“
17 assiette 2	“	“	“
18 église	“	“	“
19 montagnes	“	“	“
20 en chute	“	“	“
21 début 1	Taille de la chambre [0 ... 64]	Diffusion [0 ... 127]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
22 début 2	Taille de la chambre [0 ... 64]	Retard [0 ... 127]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
23 début 3	Taille de la chambre [0 ... 64]	Retard [0 ... 127]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
24 stéréo	Taille de la chambre [0 ... 64]	Heure rév. [0-0.1s ... 99-10s]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]

Effet 2 - Tableau des effets de modulation

Effet 2 - Retard / Chorus / Flanger / Modulations			
1 délai mono 1	Délai [0-0 ms ... 125-500ms]	Commentaires [0% ... 99%]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
2 retard mono 2	“	“	“
3 délai stéréo 1	“	“	“
4 délai stéréo 2	“	“	“
5 Retard Multitap 1	“	“	“
6 Retard Multitap 2	“	“	“
7 ping-pong	“	“	“

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

8 Panmix	Délai [0-0 ms ... 125-500ms]	Freq.Mod. [0-bypass ... 30-6kHz]	Profondeur [0 ... 100]
9 Choeur 1	Freq.Mod. [0-0kHz ... 30-6kHz]	Profondeur [0 ... 100]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
10 Choeur 2	“	“	“
11 Ensemble 1	“	“	“
12 ensemble 2	“	“	“
13 Phaser 1	Freq.Mod. [0-0Hz ... 30-6kHz]	Profondeur [0 ... 100]	Commentaires [0% ... 99%]
14 Phaser 2			
15 Flanger 1	Freq.Mod. [0-0kHz ... 30-6kHz]	Profondeur [0 ... 100]	Commentaires [0% ... 99%]
16 Flanger 2	“	“	“
17 ChorusDelay 1	Délai [0-0 ms ... 125-500ms]	Freq.Mod. [0-0Hz ... 30-6kHz]	Profondeur [0 ... 100]
18 ChorusDelay 2	“	“	“
19 FlangerDelay 1	Délai [0-0 ms ... 125-500ms]	Freq.Mod. [0-0Hz ... 30-6kHz]	Profondeur [0 ... 100]
20 FlangerDelay 2	“	“	“
21 doublage	Délai [0-0 ms ... 125-500ms]	Commentaires [0% ... 99%]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
22 distorsion	Profondeur [0% ... 100%]	Commentaires [0% ... 100%]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
23 délai de distorsion	“	Délai [0-0 ms ... 125-500ms]	Commentaires [0% ... 99%]
24 Pitch Shifter 1	Demi-ton [-12 ... +12]	Detune [-100c ... _100c]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
25 Pitch Shifter 2	“	“	“
26 ShiftDelay	Délai [0-0 ms ... 125-500ms]	Commentaires [0% ... 99%]	Detune [-100c ... _100c]
27 Rotary 1	Vitesse [1s ... 11s]	Rotary [lent / rapide]	LPFilter [0-bypass ... 10-16kHz]
28 Rotary 2	“	“	“
29 EQ Jazz	Faible gain	Gain moyen	Gain élevé
30 EQ Pop	“	“	“

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

31 EQ Rock	“	“	“
32 EQ Classic	“	“	“

Remarque: Enregistrez toutes les modifications avec STORE PERFORMANCE. La performance mémorise les pages dont les icônes représentent le symbole .

CANAUX MIDI (F1)

Ce paramètre assigne le canal MIDI (1… 16) et le port MIDI (A ou B) à chaque piste.

Les Performances sont programmables indépendamment pour une configuration MIDI.

L'option «Verrouillage MIDI» (touche programmable F8) verrouille la configuration actuelle pour toutes les performances, annulant ainsi les configurations MIDI individuelles des performances lorsque vous changez de style ou de performance.

Editer MIDI - Canaux MIDI
(Canaux et ports MIDI pour chaque piste)

(1 ... 16)

CONFIGURATION (F2)

Cette fonction définit la configuration de piste qui détermine la manière dont les pistes sont connectées à MIDI IN, au clavier, au générateur de son et à MIDI OUT.

L'icône du clavier indique également le canal commun (équivalent du clavier incorporé du **WK4**).

Passez d'une icône à une autre avec les boutons du curseur. Modifier l'état des icônes avec le DIAL (lorsque l'icône est affichée, le paramètre est activé; lorsque le paramètre est désactivé, l'icône est remplacée par OFF).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Icône MIDI IN

Lorsque l'icône est activée, la piste répond aux données MIDI reçues sur le port MIDI IN. Lorsqu'il est désactivé, la piste ne reçoit pas de données MIDI externes.

Icône de clavier / canal commun

Lorsque cette option est activée (l'icône s'affiche), la piste peut être lue à partir du clavier. Lorsqu'elle est désactivée, la piste ne peut pas être lue à partir du clavier, mais peut recevoir des données via MIDI ou peut être exploitée par un morceau ou un style.

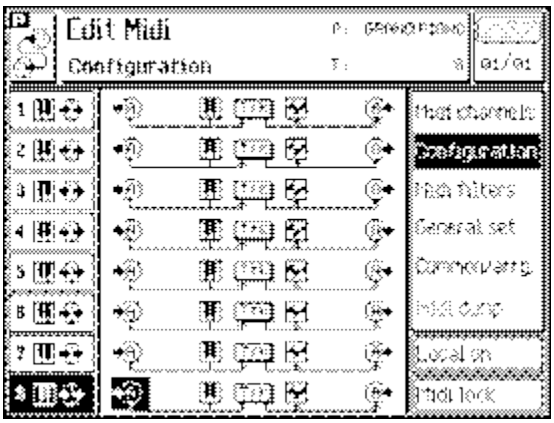
L'icône correspond également à un clavier maître connecté via le Common Channel, qui simule le clavier **WK4** et des contrôleurs **intégrés** (pédales, trackball).

Icône du générateur de son interne

Lorsque cette option est activée (icône affichant), les événements générés par la piste sont envoyés au moteur de son interne. Lorsqu'il est désactivé, la piste n'est pas connectée au moteur de son interne, mais peut envoyer des données à un expandeur via MIDI OUT

Icône MIDI OUT

Lorsque cette option est activée (icône affichée), les événements générés par la piste sont envoyés à un appareil MIDI externe via le port MIDI OUT. Lorsqu'elle est désactivée, la piste ne transmet pas de données MIDI à des unités externes.



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Editer MIDI - Configuration
(configuration de la piste - connexions internes / externes)

Clavier MIDI / son interne MIDI
IN Common Channel générateur OUT

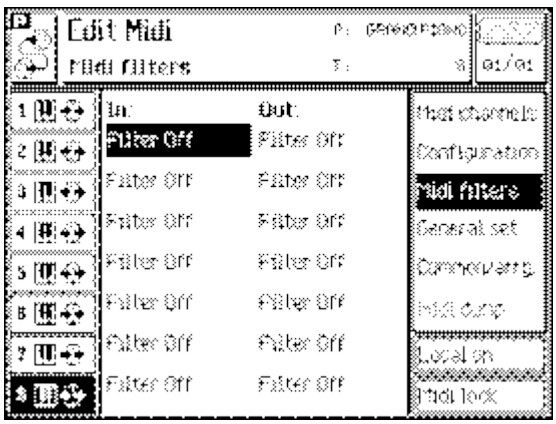
FILTRES MIDI (F3)

Cette fonction programme les filtres MIDI pour les données reçues sur MIDI IN et les données envoyées via MIDI OUT.

Il est possible de programmer jusqu'à 7 filtres MIDI IN et 7 filtres MIDI OUT pour chaque piste.

Options: Désactivé, Changement de programme, Pitchbend, Mono touch, Poly touch, ControlChange 00 ... 31, ControlChange 64 ... 127.

Astuce: pour éviter de transmettre des données **ProgramChange à** un **module d'** extension connecté au **WK4** MIDI OUT, activez le filtre MIDI OUT ProgramChange de la piste.



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Modifier MIDI - Filtres MIDI
(filtres de données en réception et transmission pour chaque piste)

RÉGLAGES GÉNÉRAUX (F4)

Cette fonction fournit des paramètres qui influent sur l'ensemble de l'instrument (enregistré dans la configuration).

Horloge MIDI

Un synchroniseur MIDI pour synchroniser le **WK4** avec des unités de rythme et des séquenceurs externes.

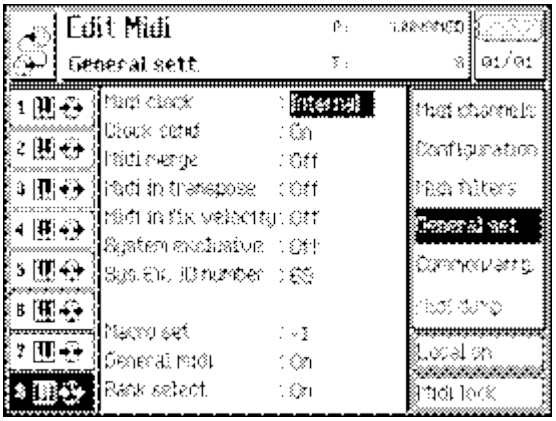
Le réglage **«Internal»** rend le **WK4** indépendant de l'horloge de périphériques MIDI externes.

Le réglage **«External»** met le **WK4** en veille en attendant de recevoir la commande PLAY, START ou STOP du périphérique externe connecté au port MIDI In de l'instrument. Le périphérique externe contrôle également le tempo.

Le pointeur de position de la chanson est reçu et transmis avec la même précision que le MIDI (1 tic = 1 / 24ème de temps). Ce paramètre permet d'arrêter un morceau à un moment précis.

Options: interne, externe.

Remarque: le WK4 reçoit ou transmet une horloge MIDI sur le même port MIDI (A ou B) que le canal commun.



Modifier MIDI - Paramètres généraux

Envoi d'horloge

Détermine si l' **horloge** MIDI **WK4** est transmise ou non à des périphériques MIDI externes. Si elle est désactivée, le **WK4** ne peut pas contrôler le tempo ni le démarrage / l'arrêt des appareils MIDI connectés au **WK4** MIDI OUT.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Options: On, Off.

Fusion MIDI

Permet aux données reçues sur MIDI IN d'être fusionnées avec les données transmises à MIDI OUT.

Si Merge = Off, les données reçues via MIDI IN sont dirigées vers le moteur de son interne et vers MIDI.

THRU.

Si Merge = On, les données reçues sur MIDI IN sont dirigées vers le moteur de son interne, vers MIDI THRU et MIDI OUT. Contrairement aux données envoyées par MIDI THRU, les données transmises via MIDI OUT sont traitées par les pistes (volume, panoramique, transposition, courbe de vélocité, filtres MIDI).

Options: On, Off.

Remarque: le paramètre ne peut pas être programmé avec le port COMPUTER activé (éditeur «Ordinateur» de «Edit General»).

MIDI IN Transpose

Active la transposition des données reçues sur MIDI IN. La désactivation de ce paramètre peut être utile pour éviter des transpositions non désirées lorsque vous programmez des morceaux avec un ordinateur.

Un ordinateur fonctionne comme un appareil THRU. Après avoir reçu les données d'une piste **WK4** transposée, l'ordinateur peut renvoyer les notes sur la même piste, qui les transposera davantage. Cela ne se produira pas si MIDI IN Transpose est désactivé.

Options: On, Off.

MIDI IN Fix vélocité

Active le commutateur Velocity. Si ce paramètre est réglé sur OFF, les notes sont reçues via MIDI IN avec la valeur de vélocité correcte. Les autres valeurs définissent la valeur indiquée sur les notes reçues.

Options: Désactivé, 1 ... 127.

Astuce: Certains accordéons transmettent leur vélocité à un niveau fixe, impossible à régler. Avec ce paramètre, il est possible de modifier la valeur de vélocité reçue par l'accordéon.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Système exclusif

NB : non activé dans la version actuelle du logiciel WK4.

Numéro exclusif du système

NB : non activé dans la version actuelle du logiciel WK4.

Macro

NB : non activé dans la version actuelle du logiciel WK4.

Général MIDI

Représente le commutateur de compatibilité General MIDI qui nécessite un réglage lors du chargement ou de la sauvegarde de fichiers MIDI.

Définissez ce paramètre sur ON dans les situations suivantes:

- avant de charger un fichier MIDI compatible GM qui ne contient pas l'indicateur GENERAL MIDI ON.
- avant de sauvegarder un fichier MIDI parfaitement compatible GM (l'indicateur General MIDI On est inséré dans le fichier et les changements de programme des kits de batterie sont convertis en changements de programme compatibles avec General MIDI).

Le tableau montre les changements de programme de batterie en fonction de l'état du paramètre.

MIDI channel 10, General MIDI On - Table de conversion (automatique)

PC-GM	PC-BS WK4	Drumkit GM	Kit de batterie WK4
1… 8	113-2	la norme	DK-STAND1
9… 16	114-2	Pièce	DK-ROOM
17… 24	115-2	Puissance	DK-POWER
25	116-2	Électronique	DK-ELECT
26… 32	117-2	TR-808	DK-HOUSE
33… 40	118-2	le jazz	DK-JAZZ1
41… 48	119-2	Brosse	DK-BROSSE
49… 128	120-2	Orchestre	DK-ORCH

Options: On, Off.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

BankSelect

Active la réception et la transmission du message BankSelect MSB (CC00) et BankSelect LSB (CC32).

Options: On, Off.

CANAL COMMUN / ARRANGEMENT (F5)

Cette page présente les paramètres communs à toutes les performances.

Le canal commun est un canal MIDI dédié aux opérations spéciales:

- simulation du clavier et des contrôleurs intégrés (pédales).
- transmission des messages d'effets, de performances, de **styles et** de **morceaux** sélectionnés à **WK4** .
- transmission à **WK4** des données d'accord pour l'accompagnement automatique.

Comme alternative au canal commun, les messages d'accord pour l'accompagnement peuvent être reçus sur les canaux MIDI spécifiés par Chord to Arr.1 et Chord to Arr.2, conçus principalement pour la connexion d'un accordéon MIDI.

Canal commun

Active le canal commun. Ce paramètre est divisé en trois parties:

Ch - Canal MIDI affecté au canal commun (IN et OUT).

En - MIDI IN (A ou B).

Out - Port MIDI OUT (A ou B).

Le canal affecté au canal commun n'est plus disponible pour les pistes du séquenceur externe. Le canal commun est réservé aux pistes spéciales dédiées au contrôle des effets et à d'autres paramètres.

Les données ProgramChange et ControlChange reçues sur le canal commun permettent de sélectionner le style, le morceau, les performances, les effets et d'autres paramètres énumérés dans l'annexe.

Options: Désactivé, 1 ... 16.

Accord à Arr.1 / Accord à Arr.2

Active les paramètres dédiés au contrôle avec un accordéon MIDI. Ils sont divisés en deux parties:

Ch - canal MIDI.

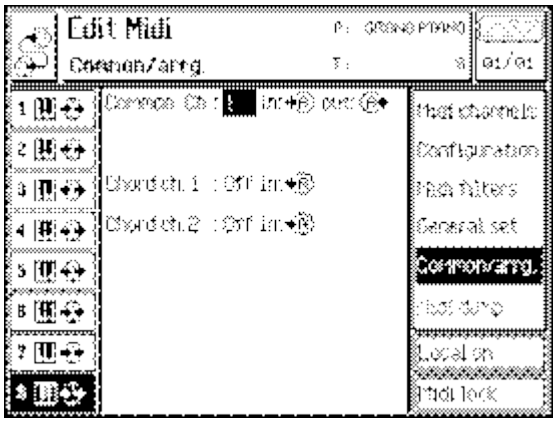
En - MIDI IN (A ou B).

Chord to Arr.1 est dédié aux accords, **Chord to Arr.2** est dédié aux basses. L'accordéoniste peut envoyer des notes pour l'accompagnement automatique à partir de la section des accords, de la section de basse ou des deux sections.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Le canal commun s'unit à ces deux canaux et leurs notes contribuent à la formation de l'accord pour l'accompagnement automatique.

Options: Désactivé, 1 ... 16.



Modifier MIDI - Common / Arrangement
(Canal commun et contrôle de l'arrangement)

DUMP MIDI ... (F6)

NB : <u>non activé dans la version actuelle du logiciel WK4.</u>

ON LOCAL, OFF LOCAL (F7)

Le paramètre Local On (statut par défaut de l'instrument) correspond à la situation où le clavier est connecté au moteur de son interne.

Appuyez sur F7 pour configurer l'instrument en mode Local Off (indiqué en surbrillance négative). L'opération Local Off déconnecte le clavier **WK4** du générateur de son interne. Le clavier envoie des données du groupe A MIDI OUT sur le canal 1. En mode Local Off, le moteur de son interne ne répond qu'aux données reçues par MIDI IN. **Le clavier ne peut pas jouer directement les sons internes du WK4.**

Activez Local Off pour programmer des morceaux sur un séquenceur externe. **WK4** transmet

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

des données vers le séquenceur externe, le séquenceur et renvoie les données à la **WK4** moteur de son interne.

MIDI OUT
MIDI IN



VERROUILLAGE MIDI (F8)

Lorsque cette fonction est sélectionnée (en surbrillance négative), la configuration actuelle du canal MIDI et les filtres des pistes sont verrouillés pour toutes les performances. Les situations individuelles de performances sont remplacées.

Lorsque l'option n'est pas sélectionnée, les pistes sont réinitialisées aux paramètres de la performance actuelle.

Le réglage du verrouillage MIDI est conservé en mémoire après la mise hors tension. Il est enregistré dans la configuration.

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

Égaliseur (F5)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

16 • 4 Guide de référence

• 17 contrôleurs d'édition / pads

Dans «Edit Controllers / Pads», vous pouvez programmer la manière dont les pistes individuelles d'une performance réagissent au Trackball, aux pédales programmables et aux pads programmables.

Appuyez sur le bouton CNT./PADS dans la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit Controller / Pads».

Remarque : Enregistrez les modifications avec STORE PERFORMANCE. Les performances mémorisent les pages dont l'icône montre le symbole .

TRACKBALL (F1)

Active l'action du Trackball pour les pistes simples.

Chaque piste peut être programmée indépendamment pour l'action de la fonction Pitchbend et / ou des fonctions de modulation prédéfinies du Trackball. Ce dispositif de contrôle est à ressort pour le ramener à la position centrale.

PitchBend 1

Le pitch bend s'applique par des mouvements horizontaux (gauche / droite) de la boule de commande. Le paramètre offre une excursion de hauteur maximale de 12 demi-tons et Off.

La même commande peut être assignée à une pédale de commande continue. Voir «Programmation des pédales (F2)» .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Modulation 2

La modulation est appliquée par des mouvements verticaux (haut / bas) du Trackball. Le paramètre peut être réglé sur On ou Off.

La même commande peut être assignée à une pédale d'action. Voir «Programmation des pédales (F2)» .

Options: Pitch Bend: Off, 1 ... 12. Modulation: Off, On.

Edit Controllers / Pads - Trackball
Assignation Pitch / Mod pour chaque piste

PROGRAMMATION DES PÉDALES (F2)

Ici, vous pouvez attribuer une fonction aux pédales 1, 2 et 3. Les trois pédales peuvent être configurées pour fonctionner en tant que commandes Switch ou Continuous.

Les pédales d'action commutent les fonctions d'activation / désactivation telles que Soft, Sostenuto, Damper, Marche / Arrêt, Remplissage, Rotary Slow / Fast, etc.

Les pédales de contrôle continu contrôlent des fonctions telles que Volume, Expression, Pitch et Modulation.

Type de pédale

La première colonne à gauche de l'écran sélectionne le type de pédale (Switch ou Continuous).

Options: Basculer ou Continu.

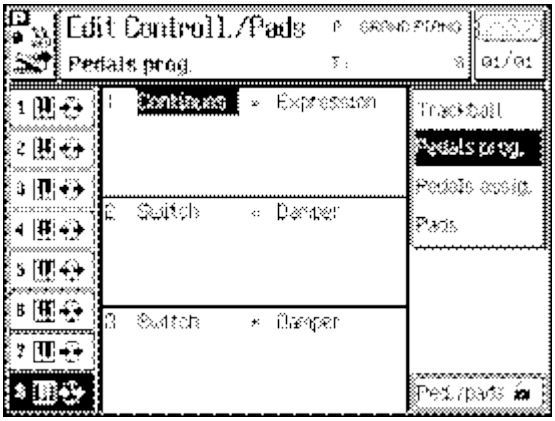
Paramètres assignables aux pédales

Les fonctions de commande assignables aux pédales dépendent du type de pédale.

• «SWITCH»: Off, Damper, Sostenuto, Soft,

Démarrer / Arrêter, Touche Démarrer, Intro, Remplir <, Remplir =, Remplir>, Terminer, Var 1, Var 2, Var 3, Var 4, Var>, Var <, Perf>, Perf <, Harmony, Bass to Low. , Arrange On / Off, Ouverture / Fermeture en fondu, Tempo>, Tempo <, Punch, Rotation lente / rapide, Mineure, 7ème, Dim, Min 7ème, Maj 7ème, Accord Freeze.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Edit Controllers / Pads - Programmation des pédales
(Attributions de fonctions pour les pédales)

17 • 2 Guide de référence

• «CONTINU»: Off, PitchBend, Pitch +,

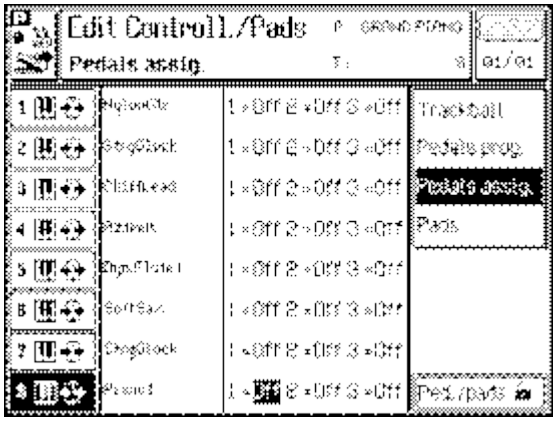
Pas, fréquence de coupure du filtre (CC74), résonance (CC71), modulation (CC01), contrôleur de souffle (CC02), volume (CC07), panoramique (CC10), expression (CC11)

Reportez-vous aux tableaux des fonctions de pédale à la fin de ce chapitre pour une brève explication de chaque fonction.

AFFECTATION DES PÉDALES (F3)

Ce paramètre active ou désactive les pistes pour l'action des pédales 1, 2 et 3. Options: On, Off.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Edit Controllers / Pads - Affectation des pédales
(activation / désactivation de la pédale)

PADS (F4)

Les quatre boutons PAD sont programmables indépendamment. Chaque bouton peut être configuré pour réagir en fonction des paramètres définis.

Pad #

Détermine la fonction à affecter au pad.

Fonctions assignables: Off, KeyAssign, Rotary slow / fast, Hardcopy.

Off - pad désactivé.

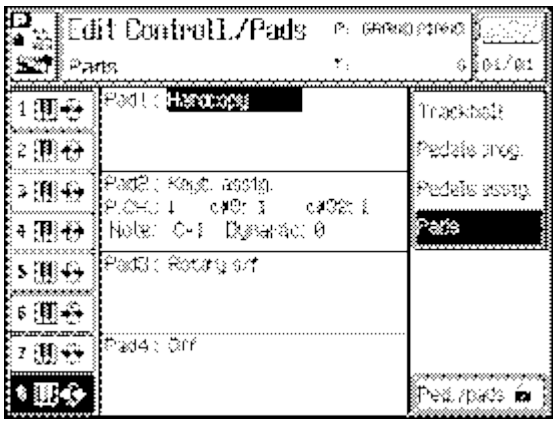
KeyAssign - Le pad joue la note assignée. Les réglages des canaux Volume, Pan, Transposition et MIDI OUT correspondent à ceux de la piste 6. Les paramètres Note et ProgramChange sont définis par les paramètres suivants qui apparaissent uniquement lorsque cette option est sélectionnée.

PC - Changement de programme. Plage 1… 128.

C # 0 - CC00: Control Change 00 (Sélection de banque MSB). Plage 1… 128.

C # 32 - CC32: Control Change 32 (Sélection de banque LSB). Ce paramètre ne nécessite pas de réglage pour jouer un son **WK4** interne . Plage 1… 128.

Note - Détermine la note jouée. Gamme: C-1 à G9



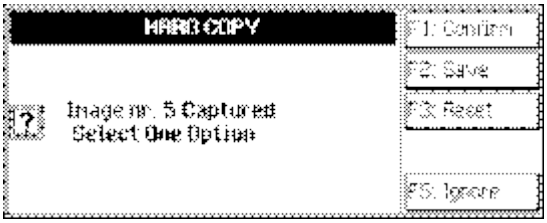
Dynamique - Vitesse de la note. Intervalle

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

0… 127

Rotary slow / fast - Bascule la vitesse de rotation de lente à rapide ou inversement.

Copie papier - Capture une image bitmap de l'affichage actuel (.BMP) dans la RAM. Les images peuvent être sauvegardées sur un disque MSDOS et élaborées par un programme graphique exécuté sur un ordinateur personnel.



Confirmer (F1) - confirme l'affichage capturé.
Enregistrer (F2) - enregistre l'image capturée sur un disque MS-DOS. Réinitialiser (F3) - annule toutes les images capturées et libère la RAM. Chaque image utilise env. 6 Ko de RAM. Ignorer (F5) - ferme la boîte de dialogue sans capturer l'image.

PED./PAD (PEDALS / PADS LOCK) (F8)

Lorsque cette option est sélectionnée, le verrouillage des pédales / pads permet de conserver l'état actuel programmé de la pédale et du pad pour toutes les sélections de performance et de style.

Edit Controllers / Pads - Pads (tâches de programmation de pad)

Pour activer le rappel des paramètres Pedal / Pads, assurez-vous que le cadenas est ouvert (déverrouillé).

Le verrou des pédales / pads reste en mémoire après la mise hors tension. Il est enregistré dans la configuration.

Organiser On / Off	Active / désactive le bouton Arranger On / Off.
Disparaître	Active / désactive la fonction de fondu en entrée / sortie.
Tempo>	Augmente le réglage du tempo d'une unité à la fois.
Tempo <	Diminue le réglage du tempo d'une unité à la fois.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Coup de poing	Aucun effet
Amortisseur	Applique l'effet d'amortisseur aux notes jouées.
Rotateur	Change la vitesse de l'effet Rotateur du Showmaster vice-versa.
Mineur	Convertit l'accord actuellement tenu en accord mineur.
Doux	Atténue le son.
Faible	Convertit l'accord actuellement tenu en accord mineur.
Commencer / arrêter	Démarrer / Arrêter.
Mineur 7ème	Convertit l'accord actuellement tenu en accord de 7ème mineur.
Intro	Active l'intro.
Maj 7th	Convertit l'accord actuellement tenu en accord majeur du 7ème.
Remplir <	Active la fonction Fill<.
Remplir =	Active la fonction Fill.
Remplir>	Active la fonction Remplir>.
Fin	Active la fonction de fin.
Variation 1	Bascule vers la variante 1.
Variation 2	Bascule vers la variante 2.
Variation 3	Passe à la variante 3.
Variation 4	Bascule vers la variante 4.
Var. >	Passe à la variante suivante.
Var. <	Passe à la variante précédente.
Perf. >	Avance à la prochaine performance. **NB:** Pour sélectionner plusieurs performances par ordre croissant, toutes les performances que vous souhaitez rappeler doivent

Coup de poing	Active / désactive la fonction d'enregistrement Punch
Amortisseur	Applique l'effet d'amortisseur aux notes jouées.
Rotateur	Change la vitesse de l'effet Rotateur du Showmaster vice-versa.
Mineur	Convertit l'accord actuellement tenu en accord mineur.
Doux	Atténue le son.
Faible	Convertit l'accord actuellement tenu en accord mineur.
Commencer / arrêter	Démarrer / Arrêter.
Mineur 7ème	Active / désactive la fonction KeyStart.
Intro	Active l'intro.
Maj 7th	Convertit l'accord actuellement tenu en accord majeur du 7ème.
Remplir <	Active la fonction Fill<.
Remplir =	Active la fonction Fill.
Remplir>	Active la fonction Remplir>.
Fin	Active la fonction de fin.
Variation 1	Bascule vers la variante 1.
Variation 2	Bascule vers la variante 2.
Variation 3	Passe à la variante 3.
Variation 4	Bascule vers la variante 4.
Var. >	Passe à la variante suivante.
Var. <	Passe à la variante précédente.
Perf. >	Avance à la prochaine performance. **NB:** Pour sélectionner plusieurs performances par ordre croissant, toutes les performances que vous souhaitez rappeler doivent

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

	être programmées pour que la fonction Perf> soit activée.

LES FONCTIONS DE LA PEDALE D'INTERRUPTEUR

(affecte les pistes activées de la performance actuelle)

Perf. <	Retour à la performance précédente. **NB:** Pour sélectionner plusieurs performances dans un ordre décroissant, toutes les performances que vous souhaitez rappeler doivent être programmées pour l'action de la fonction Perf <.
Harmonie	Active / désactive le bouton Harmony.
Basse à basse.	Active / désactive la fonction Bass to Lower.

LES FONCTIONS DE LA PEDALE CONTINUE

(affecte les pistes activées de la performance actuelle)

De	Aucun effet
Pitch bend	Applique Pitch Bend aux notes. Le Pitch Bend balaye de la valeur négative maximale à la valeur positive maximale du paramètre Pas de la fonction Wheels Pit / Mod. La position centrale de la pédale continue correspond à 0 pitch.
Pitch +	Augmente la hauteur définie dans le paramètre Pit / Mod.
Pitch -	Diminue le Pitch de la valeur définie dans le paramètre Pit / Mod.
Filtre	Ouvre / ferme le paramètre Filter Cutoff dans Edit Perf Sound.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Résonance	Affecte le paramètre Resonance
Modulation	Applique la modulation (CC01) aux pistes activées pour l'effet (dans Pit / Mod).
Souffle Cnt.	Génère des données de contrôleur de souffle (CC02) (utile pour les périphériques MIDI externes capables de reconnaître le contrôleur).
Le volume	Contrôle le volume général (CC07).
La poêle	Contrôle le panoramique (CC10) de gauche à droite.
Expression	Contrôle le volume du niveau 0 au maximum des niveaux de mixage.

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

• 18 Edit Tracks / Split

Dans «Edit Tracks / Splits», vous pouvez programmer des paramètres exclusifs aux pistes et à la fonction Harmony exploitée par les styles.

Appuyez sur le bouton T. SPLIT dans la section EDIT pour accéder à «Edit Tracks / Split».

Cette section comprend deux menus. Passez de l'un à l'autre avec les boutons du menu de défilement

( )

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Remarque : Enregistrez les modifications avec STORE PERFORMANCE. Les performances mémorisent les pages dont l'icône montre le symbole .

TRANSPOSE (F1)

Un transposeur de piste qui transpose par pas d'un demi-ton. La transposition maximale pouvant être obtenue est de ± 5 octaves.

Valeurs assignables: –60… 0… + 60 .

MASTER TRANSPOSE ACTIVER / DÉSACTIVER (F2)

Master Transpose (transposition générale) active / désactive la piste. Les pistes réglées sur Activer sont réglées sur l'échelle sélectionnée dans «Edit General». Les pistes réglées sur Désactiver jouent avec le tempérament égal.

Le paramètre Master Transpose est désactivé pour la piste de batterie afin d'éviter les remappages de batterie dus aux transpositions.

Edit Tracks / Split - Transpose (Transposition de pistes)

Edit Tracks / Split - Activer / désactiver Master Transpose

DÉTUNE (F3)

Une fonction de réglage précis pour les pistes simples. Chaque pas équivaut à 1 / 64ème de demi-ton.

Valeurs assignables: - 63… 0… + 63 .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Edit Tracks / Split - Detune
(Suivre les opérations de réglage fin)

PAS ALÉATOIRE (F4)

Crée de légères variations de hauteur librement et est utile pour simuler l'instabilité de hauteur typique des instruments acoustiques. Il est conseillé d'attribuer une valeur de 1 ou 2 aux instruments à vent.

Valeurs assignables: 0 (pas d'effet) ... 7 (caractère aléatoire maximum) .

Edit Tracks / Split - Pitch aléatoire

MODE / PRIORITÉ (F5)

(1) Sélectionne le mode polyphonique / monophonique pour les pistes. (2) Active / désactive l'option Priorité (polyphonie minimale garantie pour la piste).

Mode

Ce paramètre définit une piste à jouer de manière monophonique (une note à la fois) ou polyphonique (deux notes simultanées ou plus). Mono R donne la priorité à la note de droite, Mono L à la note de gauche, Mono T à la dernière note jouée.

Options: Poly, Mono L, Mono R, Mono T.

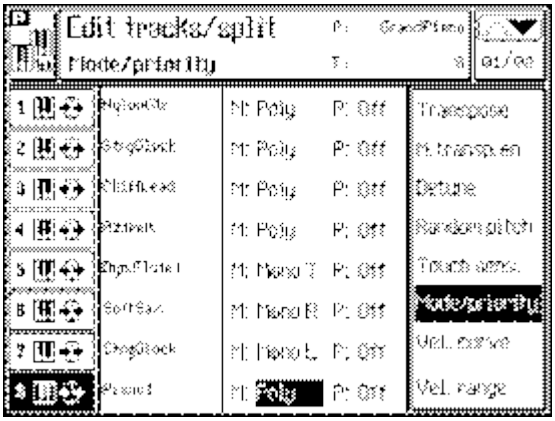
Priorité

Priority garantit une polyphonie minimale à une piste vis-à-vis des autres et évite les "notifications". Dans les arrangements complexes, une piste définie avec Priority = Off peut rester sans notes, tandis que celles avec Priority = On ne seront pas soumises à “vol de notes”.

Options: On, Off.

Remarque: évitez d'attribuer Priority = On à trop de pistes car cela annulerait la fonction en raison de conflits entre les pistes affectées.

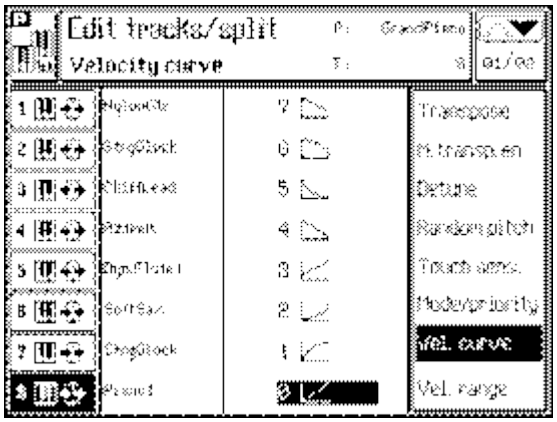
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



COURBE DE VÉLOCITÉ (F6)

Fournit une sélection de courbes de réponse à la vélocité. En plus de modifier les données de vélocité, les courbes de vélocité permettent de créer des effets de fondu enchaîné entre deux pistes.

Par exemple, il est possible d'attribuer deux pistes ayant des courbes dynamiques opposées (par exemple, deux courbes linéaires opposées [ex. 1 et 4], ou deux courbes exponentielles opposées [ex. 2 & 5]. L'effet résultant est l'audition le son de la deuxième piste est atténué en augmentant progressivement la vélocité de la frappe tandis que le son de la première piste est atténué. La lecture déclenche doucement un son et la lecture difficile déclenche la seconde.Le jeu avec des valeurs «intermédiaires» crée un mélange des deux sons.



Edit Tracks / Split - Mode / Priority
(Mode et priorité polyphoniques / monophoniques)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

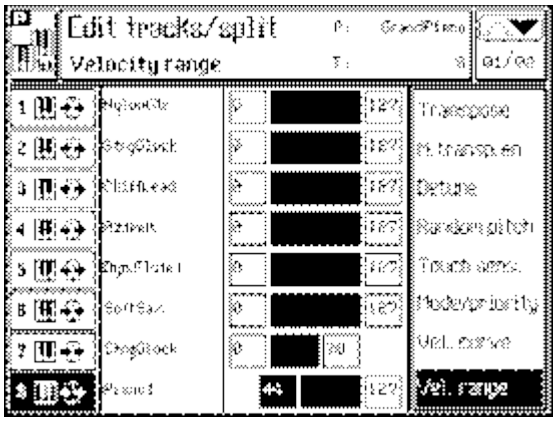
GAMME DE VITESSE (F7)

Définit les limites de vélocité pour chaque piste au-dessus et au-dessous desquelles le son ne sera pas lu. Ces limites permettent de créer des effets de commutation croisée en attribuant des pistes à différentes plages de vélocité.

Par exemple, pour une piste, affectez un son de piano atténué par un filtre fermé, alors que pour une autre piste, affectez le même son de piano avec un filtre ouvert pour améliorer les fréquences les plus hautes. Programmez la première piste pour qu'elle réponde dans une plage de vélocité faible et la seconde piste dans une plage plus élevée. Le résultat obtenu est un piano qui change de timbre en fonction de la vélocité appliquée.

Valeurs attribuables: gamme basse 0… 127 - gamme haute: 127… 0.

Appuyez sur le bouton droit pour passer à la deuxième page d'options.



L'HARMONIE (F1)

Vous permet de choisir parmi une sélection de types d'harmonie. La fonction Harmony est activée et désactivée en appuyant sur le bouton HARMONY du panneau de commande. Harmony est une fonction qui affecte l'instrument configuré en mode Styles /

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Performance lorsque le clavier est divisé (modes Upper / Lower et Multi). Les chansons ne sont pas affectées.

Type d'harmonie

Fournit une sélection de types d'harmonie (définis par les tableaux en fin de chapitre)

Close: les notes d'un accord joué sous le Split Point harmonisent la mélodie de la main droite. L'accord d'harmonisation est une position fermée (ou serrée) et les notes de la main gauche sont copiées dans la main droite (voir tableau).

Edit Tracks / Split - Plage de vélocité

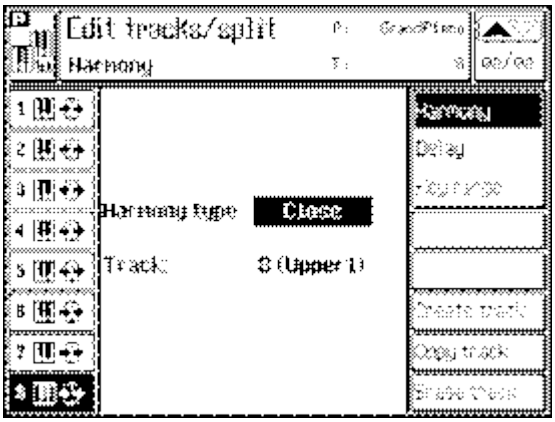
Open 1: un accord ouvert (voir tableau).

Open 2: similaire à Open 1 (voir tableau).

Intelligent: similaire à Close, mais basé sur les tables d'harmonisation.

Duo: semblable à Smart, mais limité à deux notes.

Block: basé sur les tables d'harmonisation.



Editer pistes / scinder - Harmony

Octave 1: double la note de la main droite en jouant une octave plus haute. Aucun accord de main gauche requis.

Octave 2: double la note de la main droite, une octave au dessus ainsi qu'une octave au dessous. Aucun accord de main gauche requis.

Peterson: double la note de la main droite avec une note deux octaves plus bas. Aucun accord de main gauche requis.

Jazz: ajoute deux notes au-dessus de la note jouée par la main droite, à des intervalles d'un quart et d'un septième mineur. Aucun accord de main gauche requis.

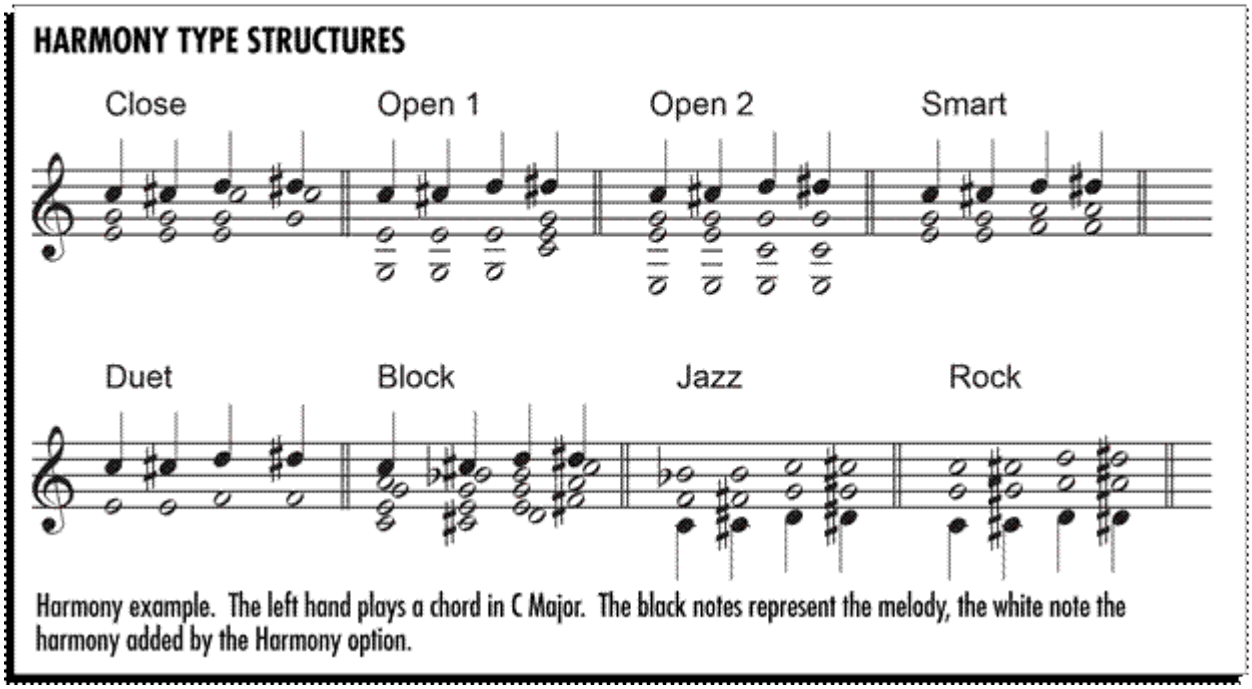
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Rock: ajoute trois notes de l'accord parfait en dessous de la note jouée avec la main droite. Aucun accord de main gauche requis.

Piste

Sélectionne la piste à laquelle le type d'harmonie est affecté.

Options: pistes 3… 8



Harmony example. The left hand plays a chord in C Major. The black notes represent the melody, the white note the harmony added by the Harmony option.

RETARD (F2)

Permet de programmer une entrée retardée pour un son après avoir appuyé sur une touche. Valable pour les pistes définies pour la reproduction au clavier. Après avoir appuyé sur les touches, le son est reproduit après la durée indiquée par ce paramètre. La valeur est exprimée en 1 / 192e de noire (crochets) et le signe [+] apparaît lorsque la valeur dépasse celle de la note musicale indiquée.

Le délai est synchronisé avec l'horloge et affecte la génération interne ainsi que MIDI OUT.

Valeurs attribuables: 0 (désactivé)… 192 (1)… 384 (2)… 576 (3)… 768 (4) .

GAMME DE CLÉS (F3)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Ce paramètre est valide uniquement lorsque l'instrument est réglé sur le mode Song.

Assigne une extension de clavier (notes les plus hautes et les plus basses) à une piste.

Valeurs assignables: A0)… C8 .

Edit Tracks / Split - Delay

Edit Tracks / Split - Plage de touches

CRÉER UNE PISTE (F5)

Ce paramètre est valide uniquement lorsque l'instrument est réglé sur le mode Song.

Crée une piste avec des valeurs par défaut. Appuyez sur la touche de fonction F6 pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Create Track»:



Procédure:

1. Appuyez sur F5 (Créer une piste).
2. Spécifiez le numéro de la piste à créer avec le pavé numérique ou le pavé numérique. Si la piste que vous spécifiez existe déjà, les paramètres relatifs se voient attribuer des valeurs par défaut.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

PISTE DE COPIE (F6)

Copie une piste sur une autre. La piste de destination assume tous les réglages programmés de la piste source.

Appuyez sur le bouton Soft correspondant pour ouvrir la boîte de dialogue «Copier une piste».



Procédure:

1. Sélectionnez la piste à copier.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. Appuyez sur F6 (Copier une piste).
3. Spécifiez le numéro de la piste à copier à l'aide du pavé numérique ou du pavé numérique.
4. Appuyez sur ENTER pour confirmer la copie ou sur ESCAPE pour annuler l'opération. Les réglages de la piste source sont copiés dans la piste de destination.

Remarque: cette opération ne copie pas les notes capturées par le séquenceur, mais uniquement les réglages tels que son, transposition, panoramique. Pour copier les notes, utilisez la fonction «Copier les événements» (dans «Éditer le style» ou «Éditer le morceau»).

EFFACER LA PISTE (F7)

Ce paramètre est valide uniquement lorsque l'instrument est réglé sur le mode Song.

Annule la piste sélectionnée.

Procédure:

1. Sélectionnez la piste à annuler. Une piste engagée par le séquenceur ne peut pas être effacée .
2. Appuyez sur F7 pour annuler la piste.

Vous êtes invité à confirmer l'opération:



3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Remarque: cette commande est valide pour le mode Song. En mode Style / Temps réel, il n'est pas possible d'annuler des pistes.
Remarque: Il n'est pas possible d'annuler une piste contenant des informations de note. Si une piste affiche l'icône Seq-Play ou Mute avec des notes, elle ne peut pas être annulée.
Astuce: Annuler les pistes de morceau qui ne sont pas utilisées. Le fichier de morceau résultant occupera moins de mémoire sur le disque.

«Edit Perf Sound» et «Edit Sound Patch» sont deux outils d'édition permettant de modifier rapidement un son ou un patch à l'aide de paramètres d'édition «macro».

Les modifications sont associées aux pistes et non au son ou au patch sonore. Par conséquent, tout son **WK4** que vous affectez à la piste modifiée héritera des mêmes modifications. Si le même son / patch sonore est rappelé par une piste ou une performance

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

différente, il ne jouera pas avec les mêmes modifications. Les sons modifiés sont identifiés par le symbole .

Dans Performances et Style-Performances, le patch de batterie / son est conservé dans les pistes d'accompagnement. Lorsque vous modifiez le style ou les performances et modifiez les pistes d'accompagnement, le patch de batterie / son change également. Les performances contenant un patch de batterie / son modifié sont identifiées par le symbole .

Son avancé

Une mise à jour du système d'exploitation sur disque peut être chargée dans le **WK4,** qui dispose d'une fonctionnalité avancée d'édition du son. Ce programme utilisateur, accessible via le bouton Option, vous permet d'intervenir directement sur les paramètres de son, et non sur les paramètres de piste, comme dans «Éditer le son». Pour plus d'informations sur le programme avancé «Edit Sound», contactez votre revendeur Generalmusic local.

Patch son et son

Le terme «son» fait référence à tous les sons **WK4** qui ne sont ni des kits de batterie, ni un commutateur dynamique. «Sound Patch» est un terme générique utilisé pour décrire un Drumkit ou un Sound contenant un commutateur dynamique.

• 19 Edit Perf Sound / Sound Patch

Cette section décrit les sons en détail.

Pour plus d'informations sur l'édition des patchs sonores, reportez-vous à la page 5 de ce chapitre.

LA PROCEDURE D'EDIT GENERAL:

1. Sélectionnez ou créez une performance contenant le son ou le correctif debatterie / sonnécessitant une édition.
2. Sélectionnez la piste à laquelle le fichier Sound / S.Patch à modifier est attribué.
3. Appuyez sur SOUND dans la section EDIT pour accéder à l'éditeur «Edit Perf Sound» ou «Edit Sound Patch».
4. Modifiez les paramètres en fonction de vos besoins.
5. Appuyez sur SOUND ou ESCAPE pour quitter l'éditeur.
6. Enregistrez les modifications dans la performance actuelle en appuyant sur STORE PERFORMANCE, puis sur ENTER.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Pendant les tâches d'édition, vous pouvez enregistrer périodiquement dans la Performance en cours en appuyant sur

STORE PERFORMANCE + ENTER.

7. Enregistrez la performance sur le disque pour une utilisation ultérieure.

Remarque: si vous ne stockez pas vos modifications, elles seront irrémédiablement perdues lorsque vous sélectionnez une autre performance ou que vous la sélectionnez à nouveau.

Remarque : Enregistrez les modifications avec STORE PERFORMANCE. Les performances mémorisent la page dont l'icône affiche le symbole .

OSCILLATEURS ET COUCHES

Le **WK4** Sounds peut comporter 1, 2 ou 3 couches. Les couches sont des unités génératrices de sons composées de 1 ou 2 oscillateurs et chaque oscillateur élabore un échantillon Wave. Par conséquent, chaque voix polyphonique peut être générée par 6 voix simultanées.

de nombreux oscillateurs.

Étant donné que plus le nombre d'oscillateurs par voix est élevé, plus la polyphonie globale de l'instrument est basse, la plupart des sons **WK4** comprennent un ou deux oscillateurs.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La structure des sons est représentée dans le diagramme ci-dessous. Les tâches «Edit Perf Sound» modifient tous les calques et tous les oscillateurs simultanément. Cela permet d'éditer tous les paramètres d'un son au moyen de quelques opérations simples.

Edit Perf Sound: les paramètres d'édition

changer d'un son à un autre.

Structure sonore Le nombre de couches et d'oscillateurs peut

Les paramètres sonores

Attaque

Représente la phase d'attaque du son. Ce paramètre modifie le temps pris (fréquence) pour que le son passe de l'état de silence au volume maximum lorsqu'une note est appuyée. Les modifications sont exprimées en valeurs relatives, en les soustrayant ou en les ajoutant à l'attaque normale du son.

Valeurs attribuables: -63 (taux maximal) ... 0 (inchangé) ... +63 (taux minimal).

Pourriture

Représente la phase de décroissance du son. Ce paramètre modifie le temps nécessaire au son pour passer du volume maximum au silence après la phase d'attaque. Les modifications sont exprimées en valeurs relatives, en les soustrayant ou en les ajoutant à la décroissance normale du son.

Valeurs attribuables: -63 (taux maximal) ... 0 (inchangé) ... +63 (taux minimal).

Libération

Représente la phase de sortie du son. Ce paramètre modifie le temps pris pour que le son passe au silence total après le relâchement de la note. Les modifications sont exprimées en valeurs relatives, en les soustrayant ou en les ajoutant à la version normale du Sound.

Valeurs attribuables: -63 (taux maximal) ... 0 (inchangé) ... +63 (taux minimal).

Filtre coupure

Modifie la fréquence de coupure. Modifie la fréquence à laquelle le filtre intervient sur le son. L'action du filtre varie en fonction du filtre:

Passe-bas - Coupe les hautes fréquences. Par conséquent, si vous utilisez des sons à faible contenu harmonique, les notes les plus aiguës seront coupées. Ce paramètre règle la "brillance" du son. L'abaissement de la fréquence de coupure produit un son doux tandis qu'une augmentation produit un son brillant.

Passe-haut - Coupe les basses fréquences, rendant le son plus brillant. Plus la valeur est élevée, plus le son est «clair».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Passe-bande - Permet à toute la bande de passer. Modifie la phase du son et est utile lorsque deux oscillateurs qui lisent la même onde sont utilisés.

Amplification paramétrique - Augmente les fréquences autour de la fréquence de coupure, rendant le son plus brillant et plus fort à l'extrémité supérieure.

Parametric cut - Atténue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Plus les valeurs sont élevées, plus le son est grave.

Valeurs assignables: -63 (diminution maximale de la fréquence de coupure) ... 0 (inchangé) ... +63 (augmentation maximale de la fréquence de coupure) .

Résonance

La résonance crée un pic d'accentuation à la fréquence de coupure au point de l'envoyer en «autooscillation». Les valeurs plus élevées de résonance ont produit des effets communs aux synthés analogiques.

Valeurs assignables: -63 (intensité minimale) ... 0 (inchangé) ... +63 (intensité maximale).

Remarque: Les valeurs de résonance les plus élevées provoquent une «auto-oscillation» du filtre. Si elle est utilisée judicieusement, l'auto-oscillation peut créer des sons synthétiques très suggestifs, mais peut également augmenter le niveau de sortie de manière excessive, ce qui provoque une distorsion gênante.

Taux de LFO

L'oscillateur basse fréquence est normalement utilisé pour produire du vibrato. Dans **le WK4,** le LFO peut également créer une variation cyclique des paramètres du filtre.

Le paramètre «LFO Rate» détermine la vitesse de l'oscillation.

Valeurs assignables: -63 (taux minimal) ... 0 (inchangé) ... +63 (taux maximal) .

Profondeur du LFO

«LFO Depth» détermine la profondeur d'action du LFO et donc son audibilité.

Valeurs assignables: -63 (taux minimal) ... 0 (inchangé) ... +63 (taux maximal) .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

LFO Delay

Détermine le délai d'entrée du LFO. Dans les instruments acoustiques, le vibrato entre généralement après la phase d'attaque et fait principalement partie de la phase de maintien du son.

Valeurs assignables: -63 (taux minimal) ... 0 (inchangé) ... +63 (taux maximal) ..

LES OPTIONS SONORES DU PERF

Copier dans ... (F6)

Copie les modifications appliquées au son d'une piste sur une piste différente de la même performance. Les valeurs de paramètre sont copiées, PAS le son. Par conséquent, si un son de piano est à la source et une basse à la destination, le son de basse héritera des modifications de paramètres.



Track - Sélectionnez la piste avec le DIAL. En mode Style / Temps réel, le nombre maximal de pistes est de 16, en mode Song, 32.

Restaurer la piste (F7)

Annule les modifications de la piste sélectionnée.

1. Appuyez sur F7 pour annuler. Vous êtes invité à reconfirmer l'opération.



2. Appuyez à nouveau sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Restaurer toutes les pistes (F8)

Annule les modifications appliquées à toutes les pistes de la performance.

1. Appuyez sur F8 pour annuler. Vous êtes invité à reconfirmer l'opération.



2. Appuyez à nouveau sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Remarque : Enregistrez les modifications avec STORE PERFORMANCE. Les performances mémorisent la page dont l'icône affiche le symbole .

Les paramètres de «Edit Sound Patch» diffèrent de ceux de «Edit Perf Sound».

Bien que leur structure soit identique, les kits de batterie et les patchs sonores diffèrent de la manière décrite:

• **Dans un kit de** batterie, un instrument de percussion est affecté à chaque note du clavier. Cela permet de contrôler un Drumkit sur un seul canal MIDI.

Edit Sound Patch: les paramètres.

niveau namique. Essayez de jouer, par exemple, au son ORCHESTRA 48-3; Commencez par jouer doucement, puis plus fort et écoutez le changement de timbre.

Les patchs sonores vous permettent donc de faire varier le timbre d'un son en faisant varier la vitesse de frappe.

SELECTIONNER / METTRE EN COUCHE LA COUCHE DYNAMIQUE

Les kits de batterie et les patchs sonores ont deux couches dynamiques. En règle générale, les Sound Patches exploitent les deux calques (1 et 2) tandis que les kits de batterie se limitent au calque 1. Les boutons programmables A et B sélectionnent et assourdissent les calques. Dans Changer les sons, cela vous permet de travailler sur une couche sans entendre le son de l'autre couche. Une fois que vous entrez dans «Edit Sound Patch» pour sélectionner les couches, il n'est pas possible de sélectionner les pistes de la performance en cours.

Options de calque dynamiques pour sélectionner et assourdir les calques. Appuyez plusieurs fois sur le même bouton programmable pour basculer entre L et M.

LES PARAMÈTRES DU PATCH DE SON EDIT

Note éditée

Détermine la note à éditer.

Valeurs assignables: A0 ... C8 (respectivement la note la plus basse et la plus haute d'un clavier maître de 88 notes) .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Du son

Détermine le son assigné à la note. Il est possible de sélectionner n'importe quel son parmi les sons ROMSounds, RAM-Sounds ou RAM- Sound.

Le volume

Détermine le volume de la note en édition. Ce paramètre peut être utile pour équilibrer des sons dont le volume diffère grandement.

Valeurs assignables: 0 ... 127.

La poêle

Détermine la position de la note dans le panorama stéréo. Dans les kits de batterie, il est important de sélectionner correctement un instrument à percussion. Par exemple, les toms sont normalement positionnés de manière à ce que la caisse claire passe d'un canal stéréo à l'autre.

Valeurs assignables: -32 (tout à gauche) ... 0 (équilibré) ... +32 (tout droit).

Transposer

Transpose le son assigné à la note. À la valeur zéro, un instrument de percussion peut être distant de la note échantillonnée, qui se situe normalement autour de la note C4. Si la note en cours d'édition est inférieure à C4, le son nécessitera une transposition vers le haut (positif), tandis que s'il est supérieur, il faudra une transposition vers le bas (négatif).

Valeurs assignables -64 ... +63.

Réglage

Contrôle du réglage fin, par incréments de 1/64 de demi-ton. Valeurs assignables: -64 ... +63.

Filtre

Régule la fréquence de coupure du filtre.

Valeurs assignables: -64 (diminution maximale) ...
0 (inchangé) ... +63 (augmentation maximale).

Exclure

Un numéro de liaison entre deux notes qui s'excluent. Jouer une note en interrompra une autre avec le même numéro à exclure. Par exemple, si un charleston fermé et un charleston ouvert ont le même numéro d'exclusion, ils s'interrompent exactement comme cela se produit en réalité.
Vous pouvez créer autant de groupes d'instruments de percussion liés qu'il y a de numéros d'exclusion assignables.

Valeurs assignables : Off, 1, 2, 3.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Eff. 1 (réverbération)

Les effets envoient pour les réverbes. La valeur maximale correspond à un équilibre parfait entre le son d'origine et celui traité.

Valeurs assignables: 0 ... 127.

Eff 2 (Delay / Chorus / Flanger / Modulation)

Effet envoie pour les effets de modulation. La valeur maximale correspond à un équilibre parfait entre le son d'origine et celui traité.

Valeurs assignables: 0 ... 127.

Sortie audio

Vous permet de diriger le son affecté à la note en cours d'édition vers une sortie préférée.

Valeurs assignables: Principal, Gauche + Droite, Out1 + Out2, Out1, Out2.

Commutateur dynamique

Seuil séparant le calque 1 du calque 2. Lorsque vous jouez à basse vélocité, le son affecté au calque 1 est déclenché. En jouant plus fort, le son affecté à la couche 2 est déclenché. La valeur «0» provoque le son affecté au calque 2, tandis que la valeur «127» provoque le son attribué au calque 1.

Valeurs assignables: 0 ... 127.

LES OPTIONS DU PATCH SONORE

Catch note ... (F1)

Sélectionne la note à placer en édition en la jouant sur le clavier.

1. Appuyez sur F1 («Catch note ...»).

   Le message suivant apparaît.



2. Jouez la note à placer en édition.

   La fenêtre de dialogue se ferme et le paramètre «Edit note» est modifié.

Copier dans le calque ... (F2)

Copie un calque entier dans l'autre.

1. Sélectionnez le calque à copier avec les touches programmables A et B.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. Appuyez sur F2 («Copier dans le calque ...»). Vous êtes invité à reconfirmer l'opération.



3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

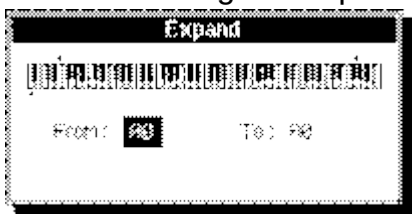
AVERTISSEMENT - La copie annule les données programmées dans la couche de destination.

Développer ... (F3)

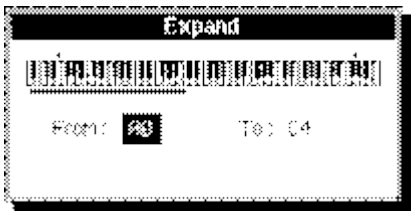
Étend les paramètres programmés de la note en édition à une zone de clavier spécifiée.

1. Sélectionnez la note dont les paramètres doivent être copiés.
2. Appuyez sur F3 («Expand ...»).

   La fenêtre de dialogue «Expand» s'ouvre:



3. Avec le paramètre «De» sélectionné, tournez le DIAL ou jouez une note pour spécifier la note la plus basse de la zone de clavier requise.
4. Passez au paramètre «To» avec la touche curseur . Tourner le DIAL ou jouer une note pour spécifier la note la plus haute de la zone de clavier requise.



5. Appuyez sur ENTER pour confirmer la commande Expand ou sur ESCAPE pour annuler.

   La confirmation étend les paramètres programmés de la note originale à la zone de clavier spécifiée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Comparer ... (F4)

Interrupteur marche / arrêt. Lorsqu'elles sont activées, les valeurs des paramètres d'origine du Drumkit / Sound Patch en édition sont rappelées temporairement afin de les comparer avec celles actuellement éditées.

Restaurer (F6)

Cette option restaure le patch sonore d'origine ou annule les dernières modifications apportées après la sauvegarde dans la performance.

1. Appuyez sur F6 pour ouvrir la boîte de dialogue suivante:



2. Sélectionnez la fonction souhaitée avec les flèches directionnelles et appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler pour annuler.

   SP Performance - Restaure le statut original du Drumkit / Sound Patch en édition (annule toutes les opérations d'édition appliquées à toutes les notes).

   Edition en cours **-** Annule les modifications en cours et rappelle les derniers réglages enregistrés du Drumkit mémorisé dans la Performance.

Magasin ... (F8)

Cette option vous permet d'enregistrer les modifications apportées à une performance ou de créer un nouveau fichier de patch de batterie / son pouvant être utilisé par toute performance.

Pour conserver les modifications, enregistrez-les avant de sélectionner une performance. La sélection d'une performance avant de sauvegarder annule toutes les modifications appliquées.

Enregistrez les modifications dans un nouveau fichier Drumkit / Sound Patch

1. Appuyez sur F8 («Store ...»).
   La fenêtre de dialogue «Store» s'ouvre:



2. L'option "Fichier" est affichée comme sélectionnée. Appuyez sur ENTER pour confirmer.
   Une zone d'insertion apparaît:

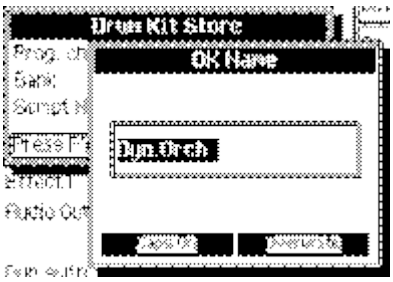
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



La zone d'insertion indique les programmes ProgramChange et BankSelect MSB (CC00) sur lesquels le nouveau Drumkit / SoundPatch sera enregistré.

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer la position actuelle ou utilisez le pavé numérique ou le pavé numérique si vous souhaitez sélectionner une autre position.

4. Si vous souhaitez modifier le nom du fichier, appuyez sur la touche de fonction F7 ou F8.



5. Insérez un nom en suivant la méthode décrite dans le chapitre Saisie de données du Guide de l'utilisateur. Appuyez sur ENTER pour confirmer le nom et revenir à la fenêtre Store.

6. Appuyez sur ENTER pour enregistrer le nouveau fichier à l'emplacement sélectionné. Le nouveau Drumkit / SoundPatch est maintenant disponible en tant que son RAM. Comme tout nouveau son RAM, le nouveau Drumkit / SoundPatch restera en mémoire après la mise hors tension. Pour le conserver et le protéger contre toute annulation future, enregistrez-le sur le disque en utilisant les procédures Enregistrer un son, Enregistrer tout le son ou Tout enregistrer.

Sauvegarder les modifications dans une performance

1. Appuyez sur F8 («Store ...»). La fenêtre de dialogue «Store» apparaît:



2. Sélectionnez l'option Performance avec la touche curseur et appuyez sur ENTER pour confirmer.

La fenêtre de dialogue «Drumkit Store» s'ouvre:

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



3. Sélectionnez l'option Performance ou Style-Performance avec les flèches /. ...
4. Tourner le DIAL pour sélectionner la performance ou le groupe de performances de style dans lequel enregistrer.
5. Déplacez le curseur vers l'option Perf et sélectionnez la performance dans laquelle enregistrer avec le DIAL.
6. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

Option

Le bouton OPTION est à la disposition des fonctions implémentées par les futures mises à jour logicielles.

Dans la version du logiciel sur laquelle est basé votre manuel d'utilisation, aucune mise à jour de logiciel n'est implémentée via la fonction OPTION.

• 20 Option

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le message suivant apparaît:

Appuyez sur Echap pour fermer la fenêtre.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

• 21 Modifier Général

«Edit General» est l'endroit où vous pouvez modifier les paramètres globaux qui affectent l'instrument dans son ensemble et qui ne sont pas mémorisés dans une performance. Une partie des paramètres généraux est conservée dans la RAM et enregistrée sur le disque en tant que programme d'installation.

Appuyez sur le bouton GENERAL de la section EDIT pour accéder à l'environnement «Edit General».

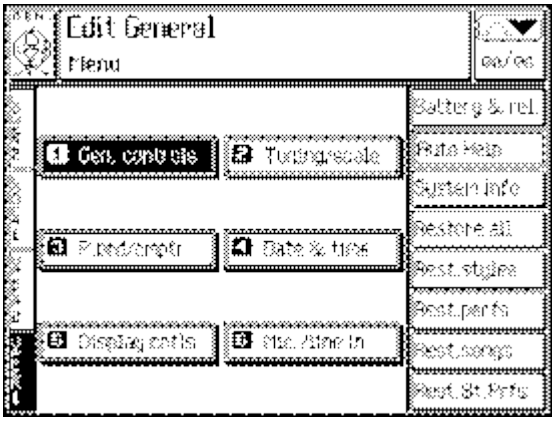
«Edit General» est un environnement de structure complexe. Lorsque vous appuyez pour la première fois sur GENERAL, la page du menu principal apparaît et vous permet d'accéder à l'un des 6 éditeurs à l'aide de l'une des méthodes suivantes:

a) tournez le DIAL pour sélectionner l'éditeur et appuyez sur ENTER;

b) utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner l'éditeur et appuyez sur ENTER;

c) utilisez les boutons de défilement de pagepour passer directement d'un éditeur à un autre;▲▼

d) spécifiez le numéro de l'éditeur sur le clavier (avec le voyant KEY PAD allumé) et appuyez sur ENTER.



Edit General - Menu principal

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

DESCRIPTION DE LA PAGE DE MENU PRINCIPAL

La page de menu affiche 6 éditeurs au centre: Commandes générales, Réglage / Balance, Pédalier / Ordinateur, Date et heure, Commandes d'affichage et Entrée microphone / ligne.

8 options peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons programmables F1… F8 correspondants: Batterie & Libération, Aide automatique, Infos système, Restaurer tout, Restaurer les styles, Restaurer les performances, Restaurer les chansons, Restaurer les performances de style.

Après avoir entré les éditeurs, les options affichées dans la colonne d'options changent en fonction de l'éditeur.

La description des options du menu principal se trouve à la fin de ce chapitre.

Contrôles généraux

Réglage / Échelle

SENSIBILITÉ AU CLAVIER

Détermine la réponse du clavier aux changements de vélocité.

Valeurs assignables: doux, moyen doux, moyen, moyen dur, dur.

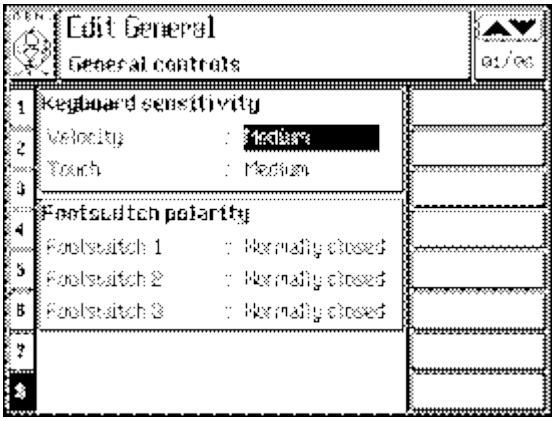
POLARITÉ DE PÉDALIER

Pédale 1, 2, 3

Règle la polarité des pédales programmables 1, 2, 3. Les pédales Generalmusic sont du type NC.

Options: NC (normalement fermé), NO (normalement ouvert).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



MASTER PITCH

Accorde avec précision l'ensemble de l'instrument en fractions de 1/64 de demi-ton.

Valeurs assignables: -63 ... + 63.

ÉCHELLE DE CLAVIER

Fournit une sélection de tempéraments (échelles).

Options: Egal, Inverse, Meantone, Werkmeister III, Arabian 1, Arabian 2, User1 ... User8.

BALANCES PROGRAMMABLES PAR L'UTILISATEUR

Edit General: Contrôles généraux

Vous pouvez programmer votre propre échelle à l'aide de la carte du clavier affichée en bas de l'écran. Cette représentation graphique montre la hauteur actuelle des notes d'une octave. L'octave en cours d'édition est indiquée dans la barre de titre directement au-dessus du clavier (par exemple, Octave C-1 / B-1). Chaque note indique les accords grossiers et fins. le

Note actuelle Octave (sélectionnez F5 pour «Octave Up», accord grossier ou F6 pour «Octave Down»).

Réglage fin au 64ème d'un demi-ton

Edit General: Pitch Master & Scale Keyboard

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les tâches de programmation vous permettent de modifier la hauteur d'une ou de plusieurs notes en modifiant les paramètres de réglage grossier et précis de la gamme en cours. La configuration finale peut ensuite être copiée sur des octaves sélectionnées du clavier ou sur toutes les octaves.

Exemple - pour programmer une gamme en ajustant une ou plusieurs notes:

1. Avec la fonction “Octave Up” (F5), sélectionnez l'octave à programmer.
2. Utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner le paramètre d'accord précis (dans ce cas, «0») et tournez la molette pour ajuster la note en fonction de vos besoins. Pendant l’accord, jouez la note à plusieurs reprises.
3. Répétez l'opération de microtuning pour les autres notes.
4. Sélectionnez la fonction “Copier vers oct.” (F3), sélectionnez “Réglage fin” dans le paramètre “Copier” et “ALL” dans le paramètre “vers octave”, puis appuyez sur ENTER pour confirmer.
5. Une fois la balance programmée, enregistrez-la dans le Setup en appuyant sur F7 («Enregistrer»). Vous serez invité à sélectionner un emplacement d'utilisateur.

LES OPTIONS DE SYNTONISATION / D'ÉCHELLE

Copier dans l'octave ... (F3)

Copie le réglage actuel dans une autre octave. La fenêtre de dialogue «Copier vers octave» s'ouvre et vous permet de spécifier les éléments à copier et l'octave sur laquelle copier les données programmées par l'utilisateur.



Coarse & Fine - Copie les notes à la fois grossières et fines ..

Coarse - Copie uniquement les notes accordées grossièrement.

Finetune - Copie uniquement la mise au point.

To octave - Sélectionne l'octave vers laquelle copier. Sélectionnez l’option ALL pour copier une octave programmée sur l’ensemble du clavier.

Octave Up (F5)

Sélectionne la prochaine octave la plus élevée à éditer.

Octave Down (F6)

Définit la prochaine octave la plus basse à éditer.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Note de capture ... (F7)

Sélectionne la note à éditer. Appuyez sur F7. Le message suivant apparaît:



Jouez la note à éditer.

Enregistrer ... (F8)

Enregistre la balance programmée par l'utilisateur dans la configuration. La fenêtre de dialogue «Enregistrer» s'ouvre et vous permet de choisir parmi 8 destinations d'échelle utilisateur.



Sélectionnez la balance utilisateur avec le DIAL. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.



Les connecteurs PEDALBOARD et COMPUTER ne peuvent pas fonctionner en même temps. La sélection de l'un rend l'autre inopérant.

Pour activer l'un des deux connecteurs, sélectionnez l'option correspondante («Pedalboard» ou «Computer») avec les touches du curseur.

PEDALBOARD

Si vous avez acheté le pédalier 13 notes en option de Generalmusic, connectez-le au connecteur Pedalboard et programmez l'appareil en fonction de son utilisation en appuyant sur la touche F8 («Mode»).

Mode (F8) pour les options Pedalboard Options pour le pedalboard.



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Off - Pedalboard désactivé.

Pedalbass - La basse automatique des accompagnements automatiques est désactivée et la piste BASS est assignée au pédalier, ce qui vous permet de jouer de la basse avec le pédalier.

Pedalchord - La reconnaissance des **accords** sur le clavier est désactivée et transmise au pédalier. Pour jouer les septièmes et les septièmes, jouez deux notes de basse en même temps. Vous pouvez également programmer les pédales 1, 2 ou 3 pour sélectionner les mineures et les septièmes.

Multifonction - Chaque note du pédalier rappelle une fonction associée aux styles:

Remarque	Une fonction	Remarque	Une fonction
C2	Commencer arrêter	C # 2	Tempo -
D2	Intro	D # 2	Tempo +
E2	Fin	F2	Var 1
F # 2	Remplir <	G2	Var 2
G # 2	Remplir =	A2	Var 3
Un # 2	Remplir>	B2	Var 4
C3	Début clé		

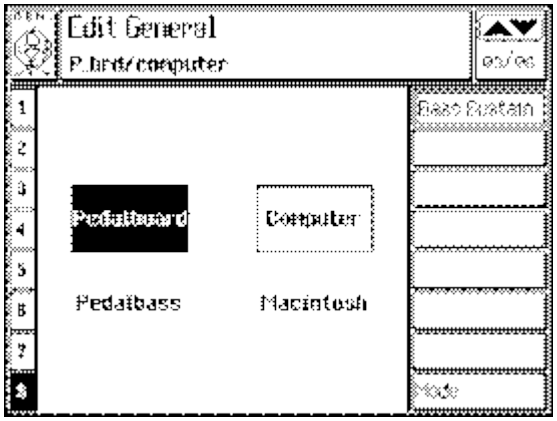
Bass Sustain (F1)

Soutenir pour les notes du pedalboard.

ORDINATEUR

Au lieu d'utiliser l'interface MIDI, vous pouvez vous connecter via un seul câble série à un ordinateur. Programmez le connecteur pour le type d'ordinateur utilisé en appuyant sur F8 («Mode»).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Edit General: PedalBoard / Computer

Mode (F8) Options de l'ordinateur

Options pour communiquer avec un ordinateur



Off - Connexion désactivée.

Macintosh - Pour vous connecter à un ordinateur Apple Macintosh ™. Un câble série Mac standard est requis pour la connexion au port Modem. Dans le logiciel, définissez une vitesse de communication de 1 MHz.

PC1 - Permet une connexion série avec un ordinateur IBM PC ™ ou compatible, avec une vitesse de communication de 31250 bauds. Un câble série PC standard doit être connecté au port RS-232 de l'ordinateur.

PC2 - Comme ci-dessus, mais avec une vitesse de communication de 38400 bauds.

Date et heure

Définit le calendrier et l'horloge internes.

RÉGLER LA DATE (F1)

Définit la date en édition. Amenez le curseur sur le jour, le mois et l'année et spécifiez la valeur de chaque paramètre avec DIAL.

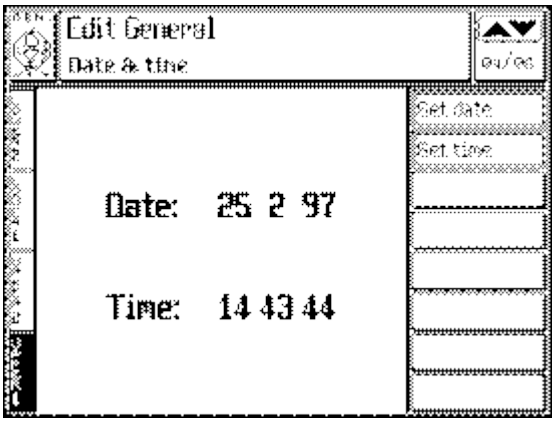
Confirmez avec ENTER ou F1.

RÉGLER L'HEURE (F2)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Définit l'heure en édition. Amenez le curseur sur les heures, les minutes et les secondes avec les touches du curseur et spécifiez la valeur de chaque paramètre avec DIAL.

Confirmez avec ENTER ou F2.



Edit General; Date et heure

Commandes d'affichage

Entrée micro / ligne

Visualisation des commandes pour l'affichage. Les paramètres sont conservés en mémoire après la mise hors tension. Ils ne peuvent pas être sauvegardés sur le disque.

LANGUE D'ORDRE

Détermine la langue d'affichage (anglais / italien) de la notation d'accord dans la partition.

LANGUE D'AIDE

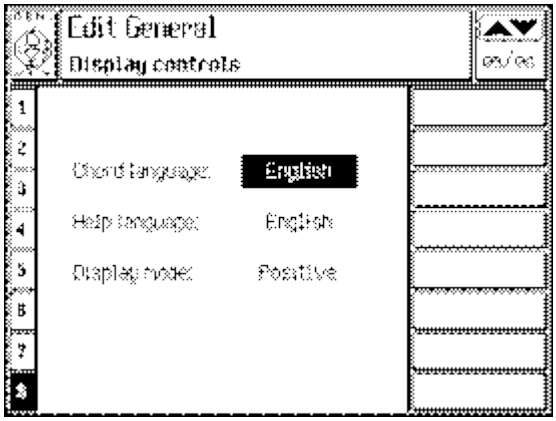
Sélectionne la langue du fichier d'aide.

Votre modèle ne peut pas contenir de fichier dans une langue différente.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

MODE D'AFFICHAGE

Offre le choix d'afficher du texte noir sur un fond blanc (positif) ou des textes blancs sur un fond noir (négatif).



Edit General - Afficher les contrôles

Cette page contient des graphiques à barres permettant de contrôler le niveau des signaux entrés dans les entrées Mic / Line 1 et 2.

Le contenu de l'écran change en fonction de l'absence ou de la présence de la carte audio vidéo en option.

CARTE AV NON INSTALLÉE

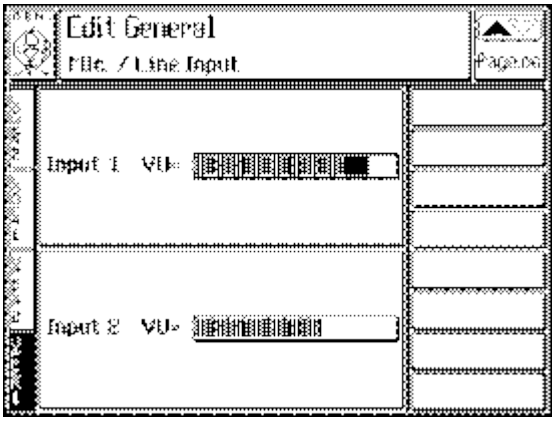
Vous pouvez brancher un microphone ou un instrument de musique (ou une autre source audio) sur les prises Mic / Line (IN1, IN2) pour jouer via le préamplificateur interne de l'instrument. Les signaux d'entrée sont dirigés vers les haut-parleurs internes de l'instrument et vers les sorties audio GAUCHE et DROITE, mais ne sont pas traités par le processeur Digital Effects intégré.

Vous pouvez régler le gain du signal avec le jumeau

Bouton GAIN situé à gauche des prises Mic / Line. Un niveau de signal optimal peut être obtenu lorsque le signal d'entrée, au volume maximal, atteint presque l'extrême droite du graphique à barres de la VU (la zone de découpage).

Réglez le volume du signal aux sorties GAUCHE et DROITE à l'aide du curseur MIC / LINE du panneau avant. Le curseur M. VOL n'aura aucun effet sur le signal MIC / LINE.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Edit General - Mic / Line In (interface audiovisuelle non installée)

INTERFACE A / V INSTALLÉE

En installant l'interface audio / vidéo (disponible en tant qu'accessoire en option), la page affiche une image complètement différente avec plusieurs paramètres pour contrôler les signaux d'entrée.

Le signal d'entrée est dirigé vers le générateur de sons interne et le processeur d'effets avant d'être dirigé vers les sorties GAUCHE et DROITE et le système de haut-parleurs.

Vous pouvez régler le gain du signal avec le double bouton GAIN situé à gauche des prises Mic / Line.

PARAMÈTRES AVEC AV IN FACULTATIF

TERFACE

VU d'entrée

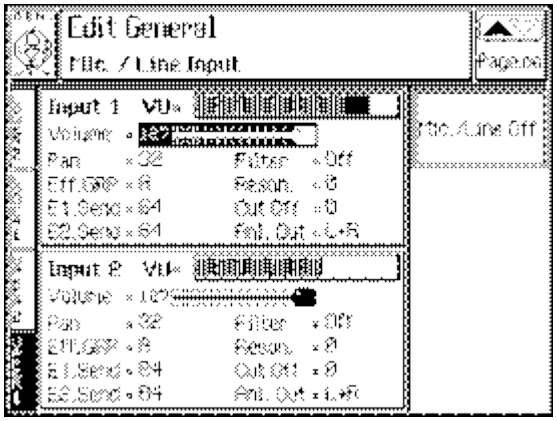
Surveille le niveau du signal d'entrée. Contrôle le gain du signal des deux signaux entrés dans les prises Mic / Line IN1 et IN2 avec les boutons jumeaux 1 et 2 situés à gauche des entrées.

Les niveaux de volume maximum peuvent produire un «écrêtage», distorsion qui peut être éliminée en contrôlant le gain.

Un niveau de signal optimal peut être obtenu lorsque le signal d'entrée, au volume maximum, touche presque l'extrême droite du graphique à barres de la VU (la zone de découpage).

Réglez le volume maximum avec le curseur du panneau MIC / LINE. Le curseur M. VOL règle la somme du niveau de sortie du générateur de son interne (sons **WK4** et signal des entrées MIC / LINE IN).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Edit General - Mic / Line In (interface AV installée)

coupure

Le VU-mètre indique le niveau du signal d'entrée. La zone sombre à l'extrême droite représente l'écrêtage (distorsion).

Le volume

Contrôle du volume séparé pour chaque entrée. Valeurs assignables: 0 ... 127 .

La poêle

Détermine la position du signal d'entrée dans le panorama stéréo. Valeurs assignables: -32 (tout à gauche) ... 0 (centre) ... +31 (tout à droite).

Eff Group

Sélectionne le groupe d'effets A ou B.

E1 Envoyer

Détermine la quantité d'effet de réverbération à appliquer au signal. Valeurs assignables: 0 ... 127.

E2 Envoyer

Détermine la quantité d'effet de modulation à appliquer au signal. Valeurs assignables: 0 ... 127.

Filtre

Sélectionne un type de filtre. Valeurs assignables: Off, LP (passe-bas), HP (passe-haut), BP (passe-bande), PB (Boost paramétrique), PC (Coupe paramétrique).

Couper

Définit la fréquence de coupure. Valeurs assignables: 0 ... 191.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Résonance

Définit la résonance du filtre. Valeurs assignables: 0 ... 127.

Sortie audio

Dirige le signal vers la ou les sorties audio. Valeurs assignables: L + R (Gauche + Droite), L, R.

MIC / LINE ON / OFF (F1)

Commutateur pour activer / désactiver les prises Mic / Line IN1 et IN2. Lorsque les entrées sont actives, la polyphonie globale est réduite de deux voix; si vous n'avez pas l'intention d'utiliser les entrées Mic / Line, désactivez-les afin de diriger les deux voix vers les sons internes du **WK4** .

PILE & RE .... (F1)

Cette option affiche la date et l'heure de la dernière version du système d'exploitation et le niveau de charge de la batterie de secours rechargeable.

Appuyez une fois sur F1 pour afficher la date de sortie et le niveau de charge de la batterie :



Appuyez à nouveau sur F1 pour afficher la date et l'heure de la publication:



Si le niveau de charge de la batterie est faible, laissez l'instrument allumé pendant au moins 15 heures pour recharger complètement la batterie.

AIDE AUTO (F2)

Les options du menu principal Éditer général

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Lorsque cette option est active, un message d'erreur s'affiche lorsque vous essayez de sélectionner une performance ou un style alors que l'instrument est en mode Song ou lorsque vous essayez de sélectionner SongPerformance alors que l'instrument est défini sur le mode Style / RealTime.

INFORMATIONS SYSTÈME (F3)

Cette option affiche des informations sur la présence ou non des divers accessoires pouvant être installés dans **WK4** .



RESTAURER

Editer la colonne des options du menu principal

L'environnement «Edit General» propose plusieurs commandes RESTORE dédiées, utiles pour restaurer une partie ou la totalité de la RAM de l'instrument à l'état d'usine.

Les données programmées par l'utilisateur (Performances, Styles d'utilisateur, Morceaux, Sons de performance) peuvent être annulées soit en bloc individuel (Performances, Style-Performances, Styles d'utilisateur, Morceaux) ou entièrement (Tout) à l'aide d'une seule commande. L'annulation des données programmées par l'utilisateur de la mémoire rétablit l'état par défaut des paramètres de l'instrument.

Par exemple, si vous utilisez la commande Restore Performance, vous annulerez toutes les performances programmées par l'utilisateur et restaurerez les paramètres d'usine.

AVERTISSEMENT : utilisez les commandes RESTORE avec prudence car les données programmées par l'utilisateur sont perdues de manière irrémédiable. Assurez-vous d'avoir sauvegardé toutes les données que vous ne souhaitez pas annuler sur le disque dur ou le disque dur avant de procéder à la restauration.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

RESTAURER TOUT (F4)

Cette opération annule toutes les données programmées par l'utilisateur actuellement dans la RAM (Performances, Styles utilisateur, Style-Performances, Morceaux) et rétablit le statut d'usine de l'instrument (RAM vide).

Appuyez sur F4 pour demander une confirmation de l'opération avec ENTER ou une annulation avec ESCAPE.

RESTAURER LES STYLES (F5)

Cette opération annule tous les styles utilisateur dans la RAM (y compris les performances de style utilisateur) résidant dans les boutons Utilisateur 1, 2, 3 et 4 des STYLE GROUPS. Les emplacements utilisateur sont restaurés aux conditions définies en usine (vide ##########).

Appuyez sur F5 pour demander une confirmation de l'opération avec ENTER ou une annulation avec ESCAPE.

RESTAURER LA PERFORMANCE (F6)

Cette opération annule toutes les performances programmées par l'utilisateur en RAM résidant dans les 8 touches des groupes de performance. L'état des paramètres de performance est restauré aux valeurs définies en usine.

Appuyez sur F6 pour demander une confirmation de l'opération avec ENTER ou une annulation avec ESCAPE.

RESTAURER LES CHANSONS (F7)

Cette opération annule tous les morceaux en RAM. La mémoire de morceaux est restaurée à son état d'usine (vide ##########).

Appuyez sur F7 pour demander une confirmation de l'opération avec ENTER ou une annulation avec ESCAPE.

RESTAURER LE STYLE-PERFORMANCE (F8)

Cette opération annule toutes les performances de style programmées par l'utilisateur associées aux ROM STYLES. L'état des paramètres Style-Performance est restauré aux valeurs définies en usine. Les styles de ROM associés aux StylePerformances modifiées sont identifiés par un astérisque (*) après le nom du style.

Appuyez sur F8 pour demander une confirmation de l'opération avec ENTER ou une annulation avec ESCAPE.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

COMMENT ENTRER «EDIT SONG»

Sélectionnez le morceau à éditer.

Le nom de la chanson apparaîtra dans la barre de titre de l'écran.

Titre de chanson

Appuyez sur la touche ST./SONG dans la section EDIT pour entrer «Edit Song».

La première utilisation de cette section ouvre le menu principal (page 00/10). À toutes les occasions successives, la dernière page sélectionnée est rappelée.

LA PROCEDURE D'EDIT

1. En mode Song, appuyez sur ST./SONG pour accéder à «Edit Song». Le menu principal apparaît.
2. Sélectionnez l'éditeur que vous souhaitez modifier à l'aide du DIAL ou des touches du curseur. Il est également possible d'entrer dans un éditeur en spécifiant le numéro relatif sur le clavier numérique.
3. Appuyez sur ENTER pour accéder à l'éditeur.
4. Sélectionnez l'option souhaitée avec les boutons programmables.
5. Sélectionnez les paramètres avec les flèches directionnelles. Modifiez le paramètre avec le DIAL ou le pavé numérique.
6. Confirmez l'opération avec ENTER.
7. Passez à un autre éditeur avec les boutons. Sinon, revenez au menu principal avec ESCAPE et sélectionnez un autre éditeur.

ESCAPE «EDIT SONG»

Pour sortir de «Edit Song», appuyez sur ESCAPE (une ou deux fois, selon le niveau sélectionné). Pour sortir sans fermer la page de modification, appuyez sur le bouton ST./SONG. Pour passer à un autre environnement d'édition, appuyez sur le bouton correspondant dans la section EDIT.

Les options du menu principal

UNDO (F2)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Lorsque ce paramètre est sélectionné (en surbrillance négative), la fonction ANNULER est activée. Annuler annule la dernière opération ou série d'opérations effectuée. Cette fonction consomme exactement la même quantité de mémoire RAM que le morceau. Si la mémoire RAM manque, c'est une bonne idée de désactiver UNDO.

Appuyez sur le bouton UNDO du panneau pour exécuter l'opération d'annulation souhaitée.

Vous serez invité à confirmer l'opération avec ENTER ou à annuler avec ESCAPE.



Si UNDO est désactivé, le fait d'appuyer sur le bouton UNDO et de confirmer avec ENTER active le message utilisateur suivant:



Appuyez sur ESCAPE pour fermer la fenêtre et répétez l'opération UNDO, cette fois avec UNDO activé.

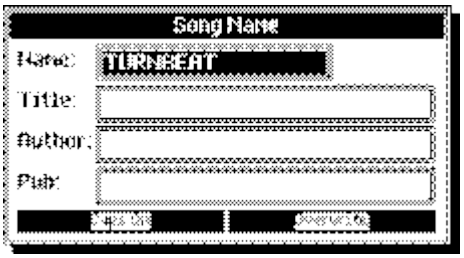
MODIFIER LE SCORE (F6)

Ouvre la fonction d'édition de partition.

Score Edit est décrit séparément dans la section «Score & Edit Score» à la fin de ce chapitre.

NOM DE LA CHANSON (F8)

Modifie le nom du morceau.



La méthode utilisée pour insérer des caractères est décrite dans le chapitre «Entrée de données». Vous pouvez déplacer le curseur avec les touches de fonction ou le DIAL. Insérez les caractères avec les touches du clavier.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Nom - Nom du morceau qui apparaît dans le sélecteur de fichier **WK4** . Ce nom n'apparaît pas lorsque le disque est lu par un ordinateur. Longueur maximale de caractère: 10.

Titre - Nom complet de la chanson.

Auteur - Nom du compositeur.

Pub - Éditeur de chansons.

Annule les événements d'une seule piste ou de toutes les pistes.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'annulation.

BOUTONS DOUX F3 ... F8

Utilisez les touches de navigation F1 ... F8 pour sélectionner la piste à partir de laquelle les événements seront annulés. Selon le type de piste sélectionné, les paramètres suivants peuvent ou non apparaître.

Piste (F3) - Piste unique. Sélectionnez la piste à l'aide des touches de fonction A ... H.

Piste principale (F4) - La piste principale enregistre les événements relatifs aux commandes générales du morceau (tempo, signature rythmique, performance sélectionnée, effets sélectionnés).

Piste d'accords (F5) - Piste pour les symboles d'accord insérés dans la partition.

Piste de musique (F6) - Piste pour les notes de la partition (notation standard).

Paroles piste (F7) - piste pour les paroles de la partition.

Toutes les pistes (F8) .

EFFACER LES PARAMÈTRES

Type d'événement

(Uniquement pour les pistes qui capturent des événements de note). Sélectionne le type d'événement à annuler.

«Note en double» élimine la note avec la valeur de vélocité la plus basse lorsque deux notes de même hauteur commencent à la même position.

Options: Tous, Note en double, Note, Pitch Bend, Mono touch, Poly touch, Velocity Off, ProgramChange, ControChange 00 ... 31, ControlChange 64 ... 127.

Note va de ... à ...

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Limites supérieure et inférieure de la plage de notes à annuler. Pour annuler un seul instrument de percussion de la piste de batterie, attribuez la même valeur aux paramètres “de” et “à”. Par exemple, pour annuler la caisse claire (D2), définissez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.

Du locator ... Au locator ...

Détermine le point de départ et de fin de la pièce à annuler. Dans certains cas, il est possible de spécifier la mesure, le temps et la résolution (tick), dans d'autres, seule la mesure.

Valeurs assignables: dans les limites du morceau. Il n'est pas possible de spécifier un point avant le début ou après la fin du morceau.

Décale les événements d'un point de la piste sélectionnée à un autre.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer le mouvement.

PARAMÈTRES

Du locator ... Au locator ...

Détermine le point de départ et de fin de la pièce à déplacer. Il est possible de spécifier la mesure, le temps et la résolution (tick).

Valeurs assignables: dans les limites du morceau. Il n'est pas possible de spécifier un point avant le début ou après la fin du morceau.

Localisateur de départ

Détermine la nouvelle position de la pièce à déplacer.

Valeurs assignables: n'importe quel point, même après la fin du morceau.

Copie

Copie les événements d'une seule piste ou de toutes les pistes.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer la copie.

BOUTONS DOUX F3 ... F8

Utilisez les touches de navigation F1 ... F8 pour sélectionner la piste à partir de laquelle les événements seront copiés. Selon le type de piste sélectionné, les paramètres suivants peuvent ou non apparaître.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Piste (F3) - Piste unique. Sélectionnez la piste à l'aide des touches de fonction A ... H.

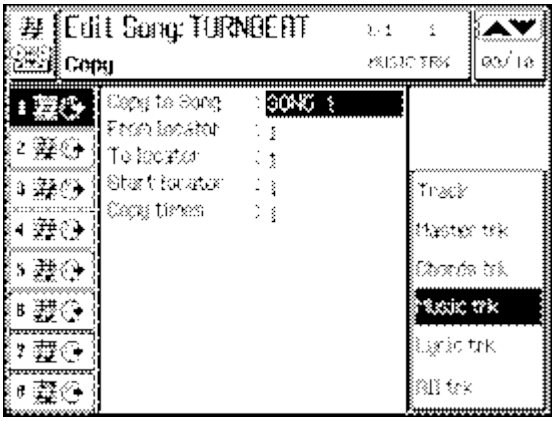
Piste principale (F4) - La piste principale enregistre les événements relatifs aux commandes générales du morceau (tempo, signature rythmique, performance sélectionnée, effets sélectionnés).

Piste d'accords (F5) - Piste pour les symboles d'accord insérés dans la partition.

Piste de musique (F6) - Piste pour les notes de la partition (notation standard).

Paroles piste (F7) - piste pour les paroles de la partition.

Toutes les pistes (F8) .



PARAMÈTRES

Mode de copie

Détermine le mode de copie. «Fusionner» unit les événements copiés à ceux déjà présents dans la destination. «Remplacer» remplace les événements présents sur la destination par ceux copiés.

Options: Fusionner, Remplacer.

De piste ... pour suivre ...

Spécifie la piste source et cible de la copie. La partie «From track ...» est sélectionnée à l'aide des touches de fonction A ... H. La partie «To track ...» est modifiée à l'aide de DIAL.

Valeurs assignables: toute piste (1 ... 32).

Pour chanter ...

Détermine le morceau de destination pour la copie. Si le morceau sélectionné n'existe pas, il sera créé en confirmant la commande de copie.

Valeurs assignables: n'importe quel morceau (1 ... 16).

Note va de ... à ...

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Détermine les limites supérieure et inférieure de la plage de notes à copier. Pour copier un seul instrument de percussion à partir de la piste de batterie, attribuez la même valeur aux paramètres «from» et «to». Par exemple, pour copier la caisse claire (D2), définissez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.

Du locator ... Au locator ...

Détermine la mesure initiale et la mesure finale de la pièce à copier. Les barres et la résolution ne peuvent pas être spécifiées.

Valeurs assignables: dans les limites du morceau. Il n'est pas possible de spécifier une mesure après la fin du morceau.

Localisateur de départ

Détermine la nouvelle position de la pièce copiée.

Valeurs assignables: n'importe quel point, même après la fin du morceau.

Temps de copie

Spécifie le nombre de copies consécutives. Chaque copie commence exactement à la fin de la précédente.

Valeurs assignables: 1 ... 998.

Quantifier

Un correcteur automatique des erreurs de synchronisation. Inclut les valeurs de triplet et de quantification de swing

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer la quantification.

BOUTONS DOUX F1 ET F2

Ceux-ci sélectionnent les paramètres «Note On Quantize» et «Note Off Quantize».

Note On Quantize - Quantification de l'événement Note On.

Note Off Quantize - Quantification de la note Hors événement. Après une quantification Note On, une quantification Note Off affecte la durée des notes, en les adaptant à la grille de quantification.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

PARAMÈTRES

Note sur la quantification

Détermine les valeurs de quantification Note on.

Valeur	Quantification
1/4	
1/8	
1/12	triolet
1/16	
1/24	triolet
1/32	
1/48	triolet
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triplet)
libre	pas de quantification
1/8 B ... F *	(balançoire)
1/16 B ... F *	(balançoire)
libre	pas de quantification

* B… F indiquent un ajustement de la sensation de swing.

Note Off quantification

Détermine la valeur de quantification Note Off. Identique à Note On.

Note va de ... à ...

Détermine la plage de notes la plus haute et la plus basse à quantifier. Pour quantifier un seul instrument de percussion de la piste de batterie, assignez la même note à la limite la plus haute et à la plus basse. Par exemple, pour quantifier la caisse claire (D2), définissez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.

Du locator ... Au locator ...

Détermine les points de début et de fin de la pièce à quantifier. Seules les mesures peuvent être sélectionnées.

Valeurs assignables: dans les limites du morceau. Il n'est pas possible de spécifier un point après la fin du morceau.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Insérer des mesures

Insère un nombre spécifié de mesures. La partie du morceau située après le point d'insertion décale le même nombre de mesures que celles insérées. Étant donné que la signature temporelle des mesures insérées peut différer de celle du morceau, le paramètre Insérer des mesures permet de créer un morceau avec plusieurs signatures temporelles.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'insertion.

PARAMÈTRES

Mesures pour insérer

Spécifie le nombre de mesures à insérer. Valeurs assignables: 1 ... 999.

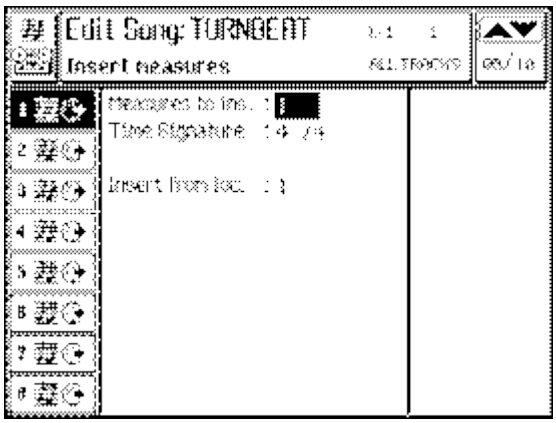
Signature temporelle

Détermine la signature temporelle des mesures à insérer.

Insérer du localisateur

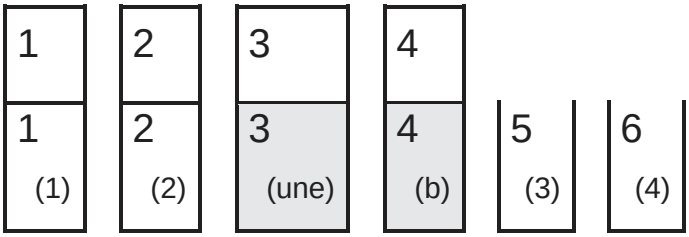
Spécifie la mesure à laquelle les nouvelles mesures seront insérées.

Valeurs assignables: de la première mesure du morceau à la première mesure après la dernière mesure du morceau (insertion de coda).



une b

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Insérer des mesures exemple. Deux mesures sont insérées à la mesure 3. La mesure 3 et toutes les mesures successives sont avancées.

Supprimer les mesures

Annule un nombre spécifié de mesures. Les mesures directement après le point d'annulation se déplacent vers le début du morceau et rejoignent les mesures précédant le point d'annulation.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'annulation.

Astuce: Pour annuler des mesures sans les décaler après le point de suppression, utilisez la fonction Effacer les événements.

PARAMÈTRES

Mesures à supprimer

Spécifie le nombre de mesures à supprimer.

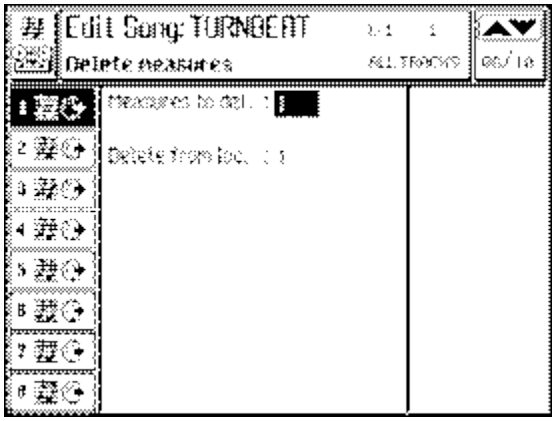
Valeurs assignables: tout nombre ne dépassant pas le nombre total de mesures dans le morceau. Par exemple, si le morceau a une longueur de 50 mesures, la valeur maximale pouvant être attribuée est 50.

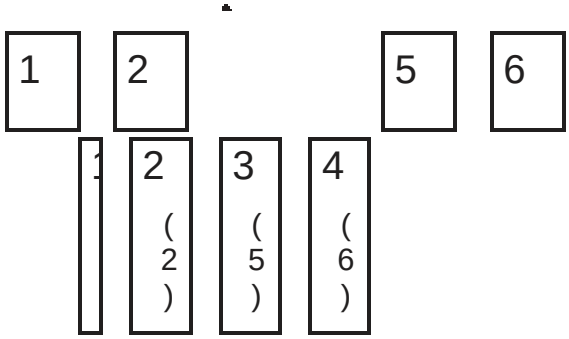
Supprimer du localisateur

Ce paramètre indique la première mesure de celles à supprimer.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du morceau. Le paramètre est lié au précédent, qui peut être modifié si les mesures entre le point de début de la suppression et la fin du morceau sont inférieures à celles indiquées dans «Mesures».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine





Exemple de suppression de mesures. Mesures 3 et 4 et annulées. Toutes les mesures se déplacent vers le début de la chanson.

Rapidité

Modifie la clé Velocity. Ce paramètre représente la vitesse à laquelle une note est jouée ou son intensité. Généralement, plus la vélocité est grande, plus le volume est élevé. La vélocité affecte également le filtre de nombreux sons, les rendant plus brillants avec une vélocité accrue.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTREE pour confirmer les modifications dynamiques.

PARAMÈTRES

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Mode vélocité

Fournit deux modes de vélocité parmi lesquels influent sur le fonctionnement de la fonction «Changer la vélocité».

Normal - La valeur indiquée dans «Changement de vélocité» est ajoutée ou soustraite aux valeurs de vélocité clés.

Fixe - Les vélocités clés sont toutes réglées sur la valeur spécifiée dans le paramètre «Changer la vélocité».

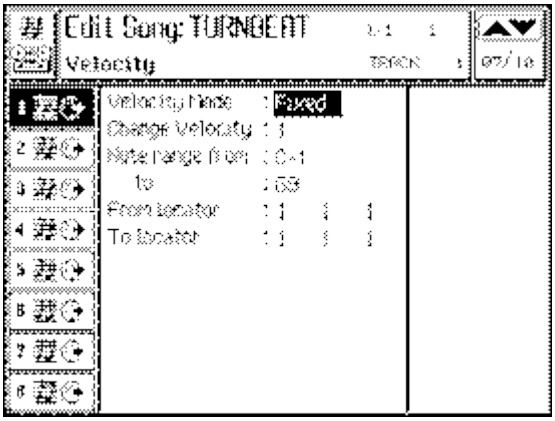
Changer de vitesse

Spécifie la quantité par laquelle les valeurs de vélocité peuvent être modifiées. Cela dépend de l'option sélectionnée dans le «Mode Velocity».

Note va de ... à ...

Assigne les limites supérieure et inférieure des notes à affecter. Pour modifier la vélocité d'un seul instrument de percussion de la piste de batterie, assignez la même note à la limite la plus haute et à la plus basse. Par exemple, pour changer la caisse claire (D2), réglez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.



Du locator ... Au locator ...

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Détermine le début et la fin de la pièce à affecter. Il est possible de spécifier Measure, Beat et 'tick'.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du morceau. Il n'est pas possible de spécifier un point au-delà de la fin du morceau.

Transposition par demi-tons.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération.

Transposer la valeur

Détermine la valeur de la transposition (en demi-tons).

Note va de ... à ...

Assigne les limites supérieure et inférieure des notes à affecter. Pour transposer un seul instrument de percussion de la piste de batterie, assignez la même note à la limite supérieure et inférieure. Par exemple, pour changer la caisse claire (D2), réglez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.

Du locator ... Au locator ...

Détermine le début et la fin de la pièce à affecter. Il est possible de spécifier Measure, Beat et 'tick'.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du morceau. Il n'est pas possible de spécifier un point au-delà de la fin du morceau.

Microscope

Le microscope vous permet de modifier chaque événement enregistré dans les pistes. La liste des événements au centre de l'écran affiche tous les événements enregistrés.

ACCÉDER AU MODE D'ÉDITION D'ÉVÉNEMENT

1. Sélectionnez la piste dont vous souhaitez voir les événements dans la liste des événements.
2. Utilisez lesboutons pour faire défiler les événements. Les notes sélectionnées sont jouées automatiquement.
3. Sélectionnez le paramètre à modifier à l'aide des touches de curseur /.
4. Utilisez le DIAL pour modifier le paramètre sélectionné.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

EVENEMENTS ET PARAMETRES POUVANT ETRE CHANGES

La colonne «Status» indique le type d'événement. Un ou plusieurs paramètres peuvent être modifiés pour chaque événement.

Reportez-vous au tableau des événements de la page suivante pour obtenir une explication de chaque événement.

MONTRER ... (F2)

Rappelle une boîte de dialogue dans laquelle il est possible de sélectionner les événements à afficher dans la liste des événements.

Désactivez les événements que vous souhaitez masquer.



Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER.

STATUT	VALEUR 1	VALEUR 2	VALEUR 3	PORTE
Remarque	Nom de la note [C-1 ... G9]	Touche On Velocity [1 ... 127]	Touche Off Velocity. [0 ... 127]	Longueur de la note exprimée en résolution du séquenceur (q = 192). [0 ... 65535]
Changement de programme	Message de changement de programme. Le PC contenu dans les pistes et indiqué dans le microscope a la priorité sur le PC enregistré dans le lecteur.	Message Bank Select MSB. Pour sélectionner le WK4 banques, utilisez les numéros 1 ... 16. [1 ... 128]	Message Bank Select LSB. Pas nécessaire de sélectionner le WK4 sonne. [1 ... 128]	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

	Performance. [1 ... 128]			
Contrôle du changement	Type de changement de commande (ou contrôleur MIDI). Exemple: CC00 = Sélection de banque MSB, CC32 = Bank Select LSB, CC01 = Modulation, CC07 = Volume. [1 ... 128]	Contrôle Changer la valeur.		
Pitch bend	Valeur de LSB (Moins Octet significatif). [0 = éteint, 1 ... 127 = Sur]	Valeur de MSB (Plus Octet significatif). Valeur effective de la flexion. [0 ... 63 = en panne 64 = neutre, 65 ... 127 = plus haut]		
Mono touch	Intensité du programme Aftertouch. [0 ... 127]			
Poly toucher	Remarque sur laquelle Aftertouch est appliqué [C-1 ... G9]	Notez l'intensité de l'aftertouch. [0 ... 127]		

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

SIN: (X) (F3)

Insère l'événement spécifié dans “INS. TYPE ”à la position actuelle du curseur. Pour positionner avec précision l'événement inséré, modifiez son localisateur en conséquence (les paramètres à gauche de Status).

Les événements sont insérés avec les valeurs de paramètre par défaut suivantes:

Statut	1V	2V	3V	Porte
Remarque:	C4	64	64	128
P. Ch	1	1	1	
Contr.	1	0	----	
P.Bend	0	64	----	
M.Tch	0	----		
P.Tch	C4	0	----	

Après avoir inséré l'événement souhaité, modifiez ses paramètres en conséquence.

INS TYPE ... (F4)

Rappelle une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le type d’événement à insérer manuellement avec la fonction «Ins (x)».



Sélectionnez le type d'événement et appuyez sur ENTER.

SUPPRIMER (F6)

Annule l'événement sélectionné.

LOCALISATEUR DE CAPTURE (F7)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Sélectionne l'événement en cours de lecture ou l'événement situé immédiatement après la position actuelle du morceau.

ALLEZ À LOC ... (F8)

Place le curseur directement sur le premier événement du localisateur spécifié (mesure). Le numéro peut être spécifié avec le DIAL.



Spécifiez le localisateur et appuyez sur ENTREE pour confirmer.

L'éditeur de piste principale vous permet de modifier les événements enregistrés dans la piste principale qui contient des événements relatifs aux commandes générales du morceau. Cette piste enregistre les changements dans les performances, le volume général (volume de la pédale), les changements d'effet, le volume des effets, l'échelle, les changements de tempo, la signature temporelle initiale et la clé de score.

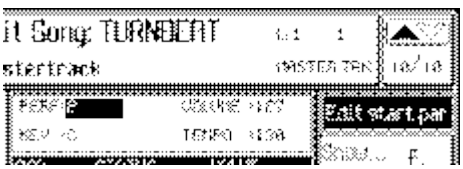
La structure de la page est analogue à celle du microscope. Les événements sont affichés dans la liste d'événements au centre de l'écran.

Accéder au mode d'édition d'événement

1. Utilisez les boutons du curseur pourfaire défiler les événements.
2. Sélectionnez le paramètre à modifier à l'aide des touches du curseur.
3. Utilisez le DIAL ou le clavier numérique pour modifier le paramètre sélectionné.

PARAMETRES INITIAUX DE LA CHANSON

Les événements qui définissent le morceau au point de départ peuvent être modifiés mais pas supprimés. Pour accéder aux événements et les modifier, appuyez sur F1 («Start param»).



PERF - Performance initiale. Définit les valeurs initiales de certains paramètres de la piste (changement de programme, volume, panoramique, effets). Si les mêmes paramètres sont également trouvés au début de chaque piste, les paramètres de son, de volume et de panoramique sont sélectionnés et contrôlés par les événements contenus dans les pistes et non par la performance initiale.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Valeurs assignables: une des 8 (max) performances de morceau ..

Remarque: lors du chargement d'un fichier MIDI, les paramètres de performance sont normalement ignorés, car les fichiers MIDI disponibles dans le commerce contiennent des événements d'initialisation au début de chaque piste.

VOLUME - **Volume** général, contrôlé par la pédale de maintien définie pour un contrôle continu et affecté à la fonction Volume.

KEY - Clé pour la visualisation correcte du score. Modifie le score en fonction de la clé spécifiée (insère les altérations correctes), rendant le score plus facile à lire. Par exemple, si le score a été capturé dans la clé de C, vous pouvez l'afficher dans la clé de F # avec tous les altérations correctes indiquées dans la signature de clé initiale en définissant le paramètre Key sur F #.

TEMPO - impulsion de métronome. Peut également être configuré sur les pages «Play View» ou «Record View».

STATUT	**VALEUR**
TEMPO	Tempo métronomique. Si l'option Tempo Rec est active pendant l'enregistrement, les variations de tempo sont enregistrées. [20 ... 250]
PERFORMANCE	Changement de performance. [1 ... 8]

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

LE VOLUME	Variation de volume via MIDI (via le Common canal) ou au moyen de la pédale de volume. N'enregistre pas les changements de volume effectués avec la commande M.VOL. [0 ... 127]
EFF. DISPOSITIF SEL.	Sélection d'un (DSP). Correspond à CC18. La table de les DSP disponibles sont dans Edit Chapitre effets
EFF. TYPE	Type d'effet affecté au DSP sélectionné. Correspond à CC48. Le tableau des effets assignables est en annexe.
EFF. DISPOSITIF LE VOLUME	Volume général du DSP sélectionné. L'effet envoyé pour chaque piste est réglementé au microscope soit au moyen des changements de contrôle CC91 & CC93.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMABLES ET PARAMÈTRES

La colonne «Status» indique le type d'événement. Un ou plusieurs paramètres peuvent être modifiés pour chaque événement. Le tableau ci-contre répertorie les événements et paramètres pouvant être modifiés.

PARAMETRES DE DEPART (F1)

Entre dans l'édition des paramètres de démarrage du morceau. Appuyez à nouveau sur F1 pour revenir à l'édition des paramètres successifs.

MONTRER ... (F2)

Rappelle une boîte de dialogue dans laquelle il est possible de sélectionner les événements à afficher dans la liste des événements.

Désactivez les événements que vous souhaitez masquer.

SIN: (X) (F3)

Insère le type d'événement spécifié à la position du curseur. Pour positionner avec précision l'événement inséré, modifiez son localisateur (les paramètres à gauche de Status).

Les événements sont insérés avec les valeurs de paramètre par défaut suivantes:

Statut	Valeur
Tempo	120
Performance	1
Le volume	64
Eff. Dv. Sel	0

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Statut	Valeur
Eff. Type	0
Eff. Vol	0
RotaryA	Slw / Fst
RotaryB	Slw / Fst
Échelle	1
Signe clé	C

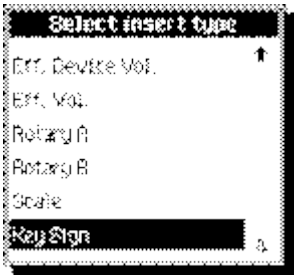
Après avoir inséré l'événement souhaité, modifiez ses paramètres en conséquence.

INS TYPE ... (F4)

Rappelle une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le type d'événement à insérer manuellement avec la fonction «Ins (x)».



Appuyez sur la flèche du curseur pour afficher d'autres événements.



Sélectionnez le type d'événement et appuyez sur ENTER.

SUPPRIMER (F6)

Annule l'événement sélectionné.

LOCALISATEUR DE CAPTURE (F7)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Sélectionne l'événement en cours de lecture ou l'événement situé immédiatement après la position actuelle du morceau.

ALLEZ À LOC ... (F8)

Place le curseur directement sur le premier événement de la mesure sélectionnée. Le numéro peut être spécifié avec le DIAL.



Spécifiez le numéro requis et confirmez avec ENTER.

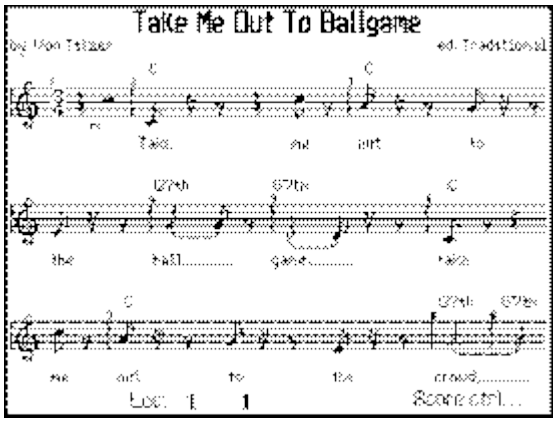
LE BOUTON SCORE

Appuyez sur SCORE pour afficher les notes, les paroles et les symboles d'accord sur l'affichage et / ou sur un moniteur externe.

Appuyez sur F8 («Contrôles de score ...») pour sélectionner les options de visionnage et le standard vidéo.

Lorsqu'un morceau contenant une partition est en lecture, un indicateur ( ) surveille la position de la partition.

Appuyez sur ESCAPE pour quitter Score.



Page Score - Tout mode
(notes, paroles et symboles d'accord)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

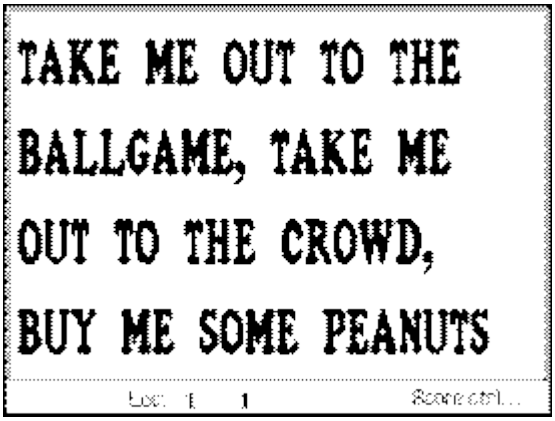
LA PISTE DE SCORE

La piste de partition est une piste «fantôme» qui est ajoutée aux pistes d'un morceau. Cette piste permet d'insérer et d'afficher des notes (musique), des mots (paroles) et des symboles d'accord (accords).

Le score affiche une **ligne mélodique** et non des accords. Une piste d'accords est analysée, les notes les plus hautes sont extraites et une ligne mélodique est générée.

La partition peut être visualisée sur l'écran de l'instrument ou projetée sur un moniteur externe en appuyant sur SCORE. Pour visionner sur un moniteur externe, le **WK4** doit être équipé de la carte audio / vidéo en option de Generalmusic.

Le score est créé dans «Edit Song».



Page de partition - Mode Paroles 1
(paroles en gros caractères)

Dans la page «Score», appuyez sur F8 pour ouvrir la fenêtre de dialogue «Score Control».

Fenêtre de dialogue de contrôle du score
(options d'affichage pour moniteur externe)

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

PARTIES DE LA SCORE AFFICHÉE

Sélectionnez les parties de la partition à afficher avec les boutons du curseur .

Tout - Notes, paroles, symboles d'accord.

Lyric 1 ... Lyric4 - Paroles uniquement sur l'écran, avec des caractères ou des dimensions variées.

Accords - Symboles d'accord traditionnels sans notes. Cette option rafraîchit très rapidement l'affichage, ce qui peut être utile pour les guitaristes et les bassistes.

COMMANDES VIDÉO

Options d'affichage pour un moniteur externe.

Echo LCD

ON: le moniteur externe affiche exactement ce qui est affiché sur l' écran du **WK4** .

OFF: le moniteur n'affiche que les parties de la partition (musique, paroles, accords).

Options: On, Off.

Mode d'affichage

Sélectionne une couleur pour les paroles et pour l'arrière-plan. Cette option est valide pour le moniteur externe uniquement.

Options: 1… 16.

Mode vidéo

RVB: le port RVB transmet des signaux RVB et vidéo composite.

CV: le port RVB transmet les signaux vidéo composites. Pour une image vidéo composite correcte, cette option est recommandée.

Options: RVB, CV.

Décalage Y

Contrôle l'alignement vertical.

Partition du score

ON: les notes sont affichées sur une portée.

OFF: les notes sont affichées sur la clé de sol uniquement. Les notes qui occupent normalement la clé de basse sont représentées par le symbole « » (basse 8va).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Accords sur les paroles

Si cette option est activée, les options d'affichage Lyric 1 ... à Lyric 4, le moniteur externe affiche les symboles d'accord ainsi que les paroles.

SYMBOLES SPÉCIAUX

Parfois, la partition affiche des symboles spéciaux.

 Le symbole «octave inférieure». La ou les notes affichées sont en réalité d'une octave plus basse.

 Le symbole «note trop haute». La note à la position correspondant au symbole affiché est trop élevée pour apparaître dans la portée.

 Le symbole «note trop basse». La note à la position correspondant au symbole affiché est trop basse pour apparaître dans la portée. Ce symbole apparaît rarement avec une portée de musique standard (option «Partage du score» dans la fenêtre «Contrôles de partition» réglée sur ON).

COMMENT PARTICIPER À L'ÉDITION DU SCORE

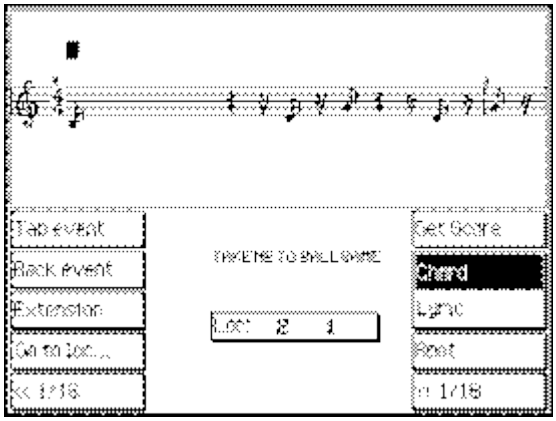
1. Appuyez sur SONG et sélectionnez un morceau.
2. Appuyez sur ST./SONG dans la section EDIT pour entrer «Edit Song».
3. Appuyez sur F5 («Edit Score») dans le menu principal de «Edit Song» pour ouvrir Edit Score.

   Si le morceau ne contient pas de partition, sélectionnez la commande «Obtenir partition» (F4) pour en créer une (cette procédure est expliquée plus tard).

COMMENT SORTIR DE EDIT SCORE

Appuyez sur ESCAPE pour revenir à «Edit Song». Appuyez à nouveau sur ESCAPE pour revenir à la page «Play View» ou «Record View».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



NOTES D'INSERTION

Pour créer une partition, des notes sont retirées d'une piste de morceau.

1. Appuyez sur F4 («Obtenir le score»):



2. Utilisez le DIAL pour sélectionner la piste à transcrire.

Modifier le score

3. Appuyez sur ENTER pour confirmer. Attendez quelques secondes que le score soit généré.

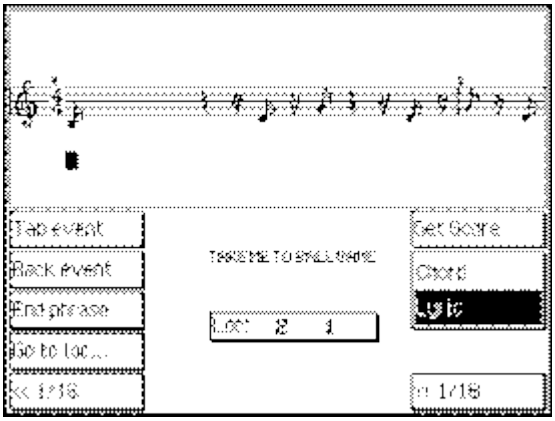
INSERTION DES SYMBOLES D'ACCORD

Les symboles d'accord correspondent au 'Texte' MIDI

Score Edit - Mode d'accord (édition du symbole d'accord)

un événement. Ceux-ci sont chargés et enregistrés avec les fichiers MIDI. Les symboles d'accord peuvent être insérés dans un nouveau morceau en suivant la procédure décrite à la page suivante.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



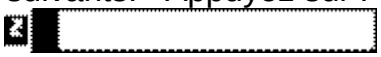
Score Edit - Mode Paroles

1. Appuyez sur F5 («Accords») pour amener le curseur sur la ligne d'accord (au-dessus de la portée).
2. Appuyez sur la touche de fonction G («Go to loc ...») pour accéder à une mesure spécifique:

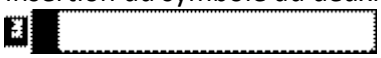


Spécifiez la mesure avec le DIAL puis appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

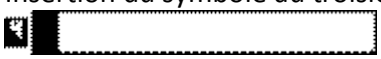
3. Déplacez le point d'insertion vers la note précédente ou suivante à l'aide des touches de fonction D («Evénement suivant») et E («Evénement précédent»).
4. Chaque note est idéalement subdivisée en 1/16. Outre un symbole au début d'une note (le premier 1 / 16ème), vous pouvez insérer des symboles dans l'un des 1 / 16ème suivants. Appuyez sur F8 pour ouvrir la zone d'insertion de symbole:



Insertion du symbole au deuxième 1/16



Insertion du symbole au troisième 1/16



Insertion du symbole au quatrième 1/16

Le nombre indiqué à gauche de la zone d'insertion indique le 1/16 actuel. Pour déplacer le point d'insertion sur l'un des autres 1/16, utilisez les touches de fonction H («<< 1/16») et F8 («>> 1/16»).

Pour sortir et revenir à la note, appuyez sur la touche de fonction E («Evénement précédent»). Pour vous échapper et passer à la note suivante, appuyez sur la touche de fonction D («Prochain événement»).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

5. Jouez l'accord sous le point de partage. Le symbole d'accord apparaît sous la forme suivante:

   CMaj, Dmin, E7th ...

6. Si vous souhaitez indiquer une extension de basse ou une note de pédale, appuyez sur la touche de fonction F («Extension») et jouez l'accord alternatif. L'extension basse apparaîtra sous la forme suivante: CMaj / D, Dmin / G ...

   Appuyez sur les touches de fonction D («Evénement suivant» ou E («Evénement précédent») pour passer à un autre événement.

7. Vous pouvez modifier le symbole sélectionné en jouant un accord différent.

8. Vous pouvez modifier un accord en le transformant, par exemple, d'un accord majeur en un accord mineur en septième. Appuyez plusieurs fois sur F7 («Racine») pour alterner entre la basse de l'accord (la racine: A, B, C, etc.) et l'abréviation de l'accord (min, 7ème, atténuée, aug ...).

   Le symbole entier est sélectionné. Appuyez sur F7 («Racine»).

   La note fondamentale est sélectionnée. Appuyez sur F7 («Racine»).

   L'abréviation d'accord est sélectionnée. Appuyez sur F7 («Racine»).

   Le symbole entier est à nouveau sélectionné.

   Tourner le DIAL ou jouer un autre accord pour modifier l'élément sélectionné (la racine ou l'abréviation).

INSÉRER DES PAROLES

Lyrics correspond à l'événement MIDI Lyrics. Ce type d'événement est chargé et enregistré avec les fichiers MIDI. Les paroles peuvent être insérées dans un nouveau morceau de la manière suivante:

1. Appuyez sur F6 («Paroles») pour amener le curseur sur la ligne des paroles (sous la portée).

2. Appuyez sur la touche de fonction G («Go to loc ...») pour accéder à une mesure spécifique (barre):



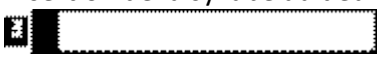
Spécifiez la mesure avec le DIAL, puis appuyez sur ENTER pour valider ou sur ESCAPE pour annuler.

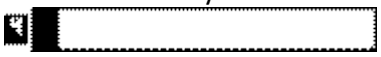
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

3. Déplacez le point d'insertion vers la note précédente ou la note suivante à l'aide des touches de fonction D («Evénement suivant») et E («Evénement précédent»).

4. Chaque note est idéalement subdivisée en 1/16. En plus des syllabes au début de la note (premier 1 / 16ème), vous pouvez insérer des syllabes dans l'un des 1 / 16ème suivants. Appuyez sur F8 pour ouvrir la zone d'insertion de syllabe.


Insertion de la syllabe au deuxième 1/16


Insertion de la syllabe au troisième 1/16


Insertion de la syllabe au quatrième 1/16

Le nombre indiqué à gauche de la zone d'insertion indique le 1/16 actuel. Pour déplacer le point d'insertion sur l'un des autres 1/16, utilisez les touches de fonction H («<< 1/16») et F8 («>> 1/16»).

Pour sortir et revenir à la note, appuyez sur la touche de fonction E («Evénement précédent»). Pour vous échapper et passer à la note suivante, appuyez sur la touche de fonction D («Prochain événement»).

À ce stade, «Prochain événement» et «Événement précédent» passent du 16 au 16 au lieu de note à note.

5. Dans ce mode de fonctionnement, le clavier se transforme en une source de données alphabétiques (voir le chapitre «Saisie de données»). Écrivez la syllabe requise en utilisant les touches du clavier.

6. Appuyez sur la touche de fonction F («End phrase») pour terminer le verset. La fin du verset est indiquée par le symbole «I».

   N'écrivez pas de lignes comportant plus de 20 caractères. Cela permet d'éviter la syllabisation incorrecte des mots lorsque vous visualisez des paroles en gros caractères. Par exemple, le mot «Ballgame» peut être remplacé par «Bal-lgame», ou «Ballg-ame» ou autre, au lieu de «Ball-game».

7. Vous pouvez modifier une syllabe sélectionnée en la réécrivant entièrement ou partiellement.

   Pour remplacer un caractère par un autre, restez en mode Ecraser (curseur rectangulaire). Si vous êtes en mode insertion (curseur sous la forme d'une ligne verticale), appuyez sur la note D # 2 («INS / OVER») pour passer en mode écrasement. Déplacez le curseur avec le DIAL, puis insérez le nouveau caractère.

   Pour insérer un caractère sans en annuler un autre, passez en mode Insertion. Note de presse D # 2 («INS / OVER»); le curseur prendra la forme d'une ligne verticale. Déplacez le curseur avec le DIAL, puis insérez le nouveau caractère. Appuyez sur D # 2 pour revenir au mode Ecraser.

La page «Edit Score» en détail

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

CHORDS (F5)

Place le curseur sur la ligne des accords (au-dessus de la portée).

LYRIQUE (F6)

Place le curseur sur la ligne des paroles (sous la portée).

PROCHAIN ÉVÉNEMENT (D)

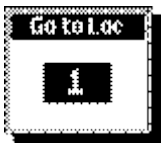
Amène le curseur à l'événement suivant (note ou pause).

PREV. ÉVÉNEMENT (E)

«Evénement précédent». Amène le curseur à l'événement précédent (note ou pause).

ALLEZ À LOC ... (G)

Place le curseur au début de la mesure spécifiée. Appuyez sur la touche programmable G pour ouvrir la fenêtre de dialogue:



Spécifiez la mesure avec le DIAL.
Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

>> 1/16 (F8)

Chaque note supérieure à un seizième (demisemiquaver) est idéalement subdivisée en seizième; Ce bouton amène le curseur au seizième suivant. Par exemple, une croûte (8ème) est divisée en deux 1 / 16ème, un crochet (quart) en quatre 1 / 16ème, etc. Le montage a lieu dans une zone active:



Pour vous échapper et revenir à l'édition normale de la note, appuyez sur la touche de fonction E («Evénement précédent»). Pour vous échapper et passer à la note suivante, appuyez sur la touche de fonction D («Evénement suivant»).

<< 1/16 (H)

Voir au dessus. Place le curseur sur le seizième précédent

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

OBTENIR UN SCORE ... (F4)

Crée une partition à partir de la piste sélectionnée à partir de laquelle la mélodie est transcrite. Appuyez sur F4 pour ouvrir la fenêtre de dialogue:

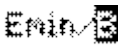


Spécifiez la piste avec le DIAL.
Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

Si la piste contient des accords, l'analyseur retire les notes les plus hautes et tente d'éliminer les notes non liées à la mélodie. Un score est obtenu avec d'excellents résultats pour une piste contenant uniquement une ligne mélodique.

EXTENSION (F)

Cette commande vous permet d'ajouter une extension de basse alternative à l'accord. Sélectionnez un accord et appuyez sur la touche de fonction F, puis jouez un accord complet contenant la racine de basse alternative requise pour l'insertion.



Vous pouvez modifier l'extension avec le DIAL ou jouer un accord différent.

Jouez les accords sous le point de partage.

ROOT (F7)

Cette commande vous permet de modifier séparément la note fondamentale d'un accord et son abréviation associée. Sélectionnez un accord et appuyez plusieurs fois sur F7 pour placer les parties d'accord en édition, d'abord la racine, puis l'abréviation, puis pour revenir à l' édition du symbole entier de l'accord.

Vous pouvez modifier la partie sélectionnée avec le DIAL ou en jouant un accord différent.

Jouez les accords sous le point de partage.

PHRASE FINALE (F)

Cette commande insère un symbole "End phrase" ("I") à la fin d'un verset. Dans les modes de visualisation Paroles 1… Paroles 4, les versets se terminent par le symbole "Fin de phrase" et le prochain vers commence sur une nouvelle ligne.

Nous vous recommandons d'écrire des lignes ne dépassant pas 20 caractères, afin d'éviter d'afficher des mots incorrectement syllabisés lorsque l'option Paroles 1 (gros types) est utilisée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Ce symbole peut être annulé comme tout autre caractère en sélectionnant la syllabe avec D («Evénement suivant») ou E («Evénement précédent»). Sélectionnez le symbole avec le DIAL et annulez-le avec la note F2 (DELETE).

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

• 23 Modifier le style

Après avoir enregistré un style utilisateur, le riff de style peut être modifié dans «Modifier le style».

ENTRANT «MODIFIER LE STYLE»

En mode Style / Temps réel, sélectionnez le style que vous souhaitez modifier.

Si vous sélectionnez un style ROM, seule la fonction Copier si Éditer style peut être utilisée.

Si vous sélectionnez un style utilisateur, toutes les fonctions d'édition de style seront disponibles. Le nom du style apparaît dans la barre d'état de l'écran.



Appuyez sur le bouton ST./SONG dans la section EDIT pour entrer «Edit Style».

La première utilisation de cette section ouvre la page du menu principal. À toutes les occasions successives, la dernière page sélectionnée est rappelée.

MODIFIER LA PROCÉDURE

1. Appuyez sur ST./SONG pour entrer «Edit Style». Le menu principal apparaît.
2. Sélectionnez l'éditeur que vous souhaitez modifier à l'aide du DIAL ou des touches du curseur. Il est également possible d'entrer dans un éditeur en spécifiant le numéro relatif sur le clavier numérique.
3. Appuyez sur ENTER pour accéder à l'éditeur.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

4. Sélectionnez l'option souhaitée avec les boutons programmables.
5. Sélectionnez les paramètres avec les touches du curseur et modifiez leur valeur avec le DIAL ou le pavé numérique.
6. Confirmez l'opération avec ENTER.
7. Passez à un autre éditeur avec lesboutons. Sinon, revenez au menu principal avec ESCAPE et sélectionnez un autre éditeur.

ÉVASER DE «STYLE EDIT»

Pour sortir de «Edit Style», appuyez sur ESCAPE (une ou deux fois, selon le niveau sélectionné). Pour sortir sans fermer la page de modification, appuyez sur le bouton ST./SONG. Pour passer à un autre environnement d'édition, appuyez sur le bouton correspondant dans la section EDIT.

UNDO (F2)

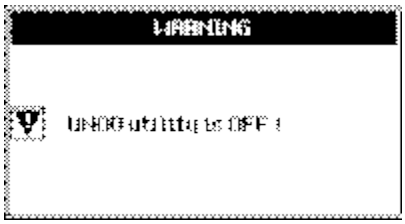
Lorsque ce paramètre est sélectionné (en surbrillance négative), la fonction ANNULER est activée. Annuler annule la dernière opération ou série d'opérations effectuée. Cette fonction consomme exactement la même quantité de mémoire RAM que le Style. Si la mémoire RAM manque, c'est une bonne idée de désactiver UNDO.

Appuyez sur le bouton UNDO du panneau pour exécuter l'opération d'annulation souhaitée.

Vous serez invité à confirmer l'opération avec ENTER ou à annuler avec ESCAPE.



Si UNDO est désactivé, le fait d'appuyer sur le bouton UNDO et de confirmer avec ENTER active le message utilisateur suivant:

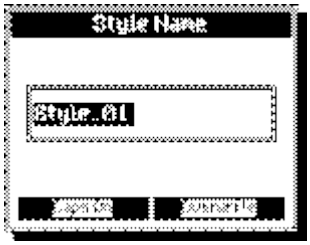


Appuyez sur ESCAPE pour fermer la fenêtre et répétez l'opération UNDO, cette fois avec UNDO activé.

NOM DE STYLE (F8)

Change le nom d'un style. Cette fonction ne s'applique qu'aux styles USER. les noms des styles ROM sont permanents et ne peuvent pas être modifiés.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



La méthode utilisée pour insérer des caractères est décrite dans le chapitre «Entrée de données». Vous pouvez déplacer le curseur avec les touches programmables ou le DIAL. Insérez les caractères avec les touches du clavier.

INDICATION «VIDE PISTE» - NOTES PRESENTES DANS LA PISTE

La présence de notes dans une piste est indiquée par l'icône seq-play:



En mode de jeu, cette icône d'état indique la présence de notes dans au moins un riff. Si le riff actuel de la piste ne contient pas de notes, le message «piste vide» s'affiche en bas de la page Edit Style:

-Empty Track-

En mode enregistrement, les tâches sont effectuées directement sur un riff et l'icône indique la présence de notes dans la piste et dans le riff en cours d'enregistrement.

Annulation d'événements.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'annulation.

BOUTONS DOUX F5 ... F8

Utilisez les touches de fonction F5 ... F8 pour sélectionner la partie du style à partir de laquelle annuler les événements. Selon la pièce sélectionnée, les paramètres suivants peuvent ou non apparaître.

Track (F5) - Une seule piste, le riff actuel.

Riff (toutes les pistes) (F6) - Un riff complet (toutes les pistes du riff).

Var (tous les riffs) (F7) - Une Variation entière (tous les riffs de la Variation).

Style (tous les vars) (F8) - Un style entier (les 4 variations du style).

PARAMÈTRES

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Variation

Sélectionne l'une des 4 variantes. Seules les variations contenant au moins un riff enregistré peuvent être sélectionnées.

Riff

Sélectionne l'un des riffs de la variante sélectionnée. Seuls les riffs existants peuvent être sélectionnés. Si le style est vide, la phrase «No Riff» apparaît.

Type d'événement

Détermine le type d'événement à effacer.

«Note en double» élimine la note avec la valeur de vélocité la plus basse lorsque deux notes de même hauteur commencent à la même position.

Options: Tous, Note en double, Note, Pitch Bend, Mono touch, Poly touch, Velocity Off, ProgramChange, ControlChange 00 ... 31, ControlChange 64 ... 127.

Note va de ... à ...

Définit les limites supérieure et inférieure des notes à annuler. Pour annuler un seul instrument de percussion de la piste de batterie, assignez la même note à la limite la plus haute et à la plus basse. Par exemple, pour annuler la caisse claire (D2), réglez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.

Du locator ... Au locator ...

Détermine le point de départ et de fin de la pièce à annuler. Il est possible de spécifier la mesure, le temps et la résolution.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du riff. Il n'est pas possible de spécifier un point au-delà de la fin du riff.

Effacer la variation

Sélectionne la variante de style à annuler [option «Var (tous les riffs)»].

Effacer le style

Sélectionne le style à annuler [option «Style (tous les Vars)»].

Décale les événements d'un point à un autre dans la piste sélectionnée.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération.

PARAMÈTRES

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Variation

Sélectionne l'une des 4 variations de style. Seules les variations contenant au moins un riff enregistré peuvent être sélectionnées.

Riff

Sélectionne l'un des riffs de la variation actuelle. Seuls les riffs existants peuvent être sélectionnés. Si le style est vide, la phrase «No Riff» apparaît.

Du locator ... Au locator ...

Définit les points de début et de fin de la pièce à déplacer. La mesure, le temps et la résolution peuvent être spécifiés.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du riff. Il n'est pas possible de spécifier un point au-delà de la fin du riff.

Localisateur de départ

Définit la nouvelle position de la section en cours de déplacement.

Valeurs assignables: n'importe quel point du riff.

Copie

Copie les événements d'une seule piste ou de toutes les pistes.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération.

BOUTONS DOUX F5 ... F8

Utilisez les touches programmables F5 ... F8 pour sélectionner le type de piste à partir duquel copier les événements. Selon le type de piste sélectionné, les paramètres suivants peuvent ou non apparaître.

Track (F5) - Une seule piste, le riff actuel.

Riff (toutes les pistes) (F6) - Un riff complet (toutes les pistes du riff).

Var (tous les riffs) (F7) - Une Variation entière (tous les riffs de la Variation).

Style (tous les vars) (F8) - Un style entier (les 4 variations du style).

PARAMÈTRES

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Style actuel ... à style ...

Sélectionne le style source à copier et le style de destination vers lequel copier.

Valeurs assignables: n'importe quel style USER.

De var ... à var ...

Sélectionne les Variations source et de destination pour la pièce à copier.

Valeurs assignables: 1 ... 4.

De riff ... à riff ...

Sélectionne les riffs source et destination pour la pièce à copier. Par exemple, il est possible de copier les patterns d'un riff de base majeur vers un mineur

Remplissez le riff.

Valeurs assignables: n'importe quel riff.

Suivre ... pour suivre ...

Spécifie les pistes source et cible pour les éléments copiés. «From track» indique la piste sélectionnée à l'aide des touches de fonction A ... H. «Suivre ...» peut être modifié à l'aide du DIAL.

Valeurs assignables: toute piste d'accompagnement
(9 ... 16).

Du locator ... Au locator ...

Définit les points de début et de fin de la pièce à copier. Seule la mesure (barre) peut être spécifiée.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du riff.

Localisateur de départ

Définit la nouvelle position de la pièce copiée.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du riff de destination.

Temps de copie

Définit le nombre de copies consécutives. Chaque copie commence exactement à la fin de la précédente.

Valeurs assignables: dépend de la longueur du riff. La copie ne doit pas dépasser la longueur du riff.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Mode de copie

Détermine le mode de copie. «Fusionner» unit les événements copiés à ceux déjà présents dans la destination. «Remplacer» remplace les événements présents sur la destination par ceux copiés.

Options: Fusionner, Remplacer.

Copier la variante ... vers la variante ...

La source et la destination de la variante copiée (option «Var (tous les riffs)»).

Valeurs assignables: 1 ... 4.

Styliser...

Le style de destination de la copie.

Valeurs assignables: l'un des styles USER.

Copier le style actuel dans le style

Sélectionne l'emplacement de l'utilisateur (USER) où l'ensemble du style actuel doit être copié (option «Style (tous les Vars)»).

Quantifier

La fonction Quantize est un correcteur automatique des erreurs de synchronisation. Inclut les valeurs de triplet et de quantification de swing

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération de quantification.

BOUTONS DOUX F1 ... F2

Ceux-ci sélectionnent les paramètres «Note On Quantize» et «Note Off Quantize».

Note On Quantize - Post-Quantification de l'événement Note On.

Note Off Quantize - Post-Quantification de l'événement Note Off. Après une quantification Note On, une quantification Note Off affecte la durée des notes, en les adaptant à une grille de quantification.

PARAMÈTRES

Variation

Sélectionne l'une des 4 variantes. Seules les variations existantes peuvent être sélectionnées (celles avec au moins un riff enregistré).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Riff

Sélectionne l'un des riffs de la variante choisie. Seuls les riffs existants peuvent être sélectionnés. Si le style est vide, la phrase «No Riff» apparaît.

Note on quantize **Note Off quantize**

Spécifie les valeurs de note sur la quantification. Détermine la valeur de quantification Note Off. Identique à Note On.

Valeur	Quantification
1/4	
1/8	
1/12	triolet
1/16	
1/24	triolet
1/32	
1/48	triolet
1/64	(1/64)
1/96	(1/64 triplet)
libre	pas de quantification
1/8 B ... F	(balançoire)
1/16 B ... F	(balançoire)
libre	pas de quantification

Note va de ... à ...

Définit la plage de notes la plus haute et la plus basse à quantifier. Pour quantifier un seul instrument de percussion de la piste de batterie, assignez la même note à la limite la plus haute et à la plus basse. Par exemple, pour quantifier la caisse claire (D2), définissez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.

Du locator ... Au locator ...

Détermine les points de début et de fin de la pièce à quantifier. Seules les mesures peuvent être sélectionnées.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du Riff.

* B… F indiquent un ajustement de la sensation de swing.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Insérer des mesures

Insère un nombre spécifié de mesures. La partie du Riff qui suit le point d'insertion avance du même nombre de mesures que celles insérées. La longueur du Riff change.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'insertion.

PARAMÈTRES

Variation

Sélectionne l'une des 4 variantes. Seules les variations existantes peuvent être sélectionnées (celles avec au moins un Riff enregistré).

Riff

Sélectionne l'un des riffs de la variante sélectionnée. Seuls les riffs existants peuvent être sélectionnés. Si le style est vide, la phrase «No Riff» apparaît.

Mesures pour insérer

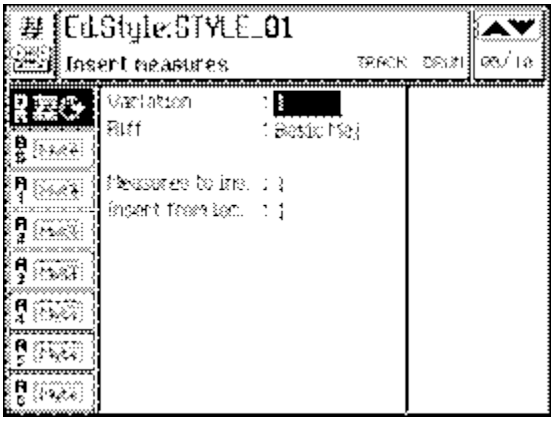
Spécifie le nombre de mesures à insérer.

Valeurs assignables: dépendent de la longueur du riff (16 mesures maximum).

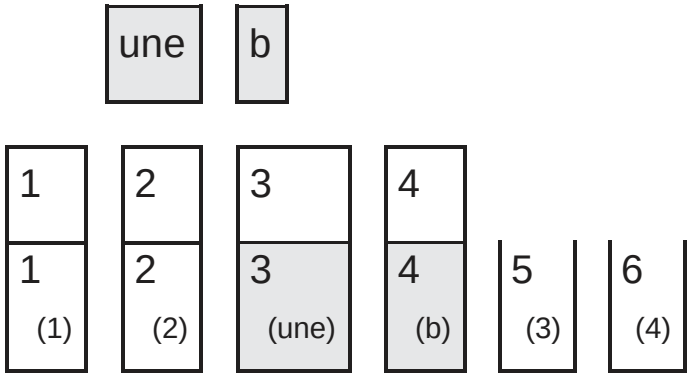
Insérer du localisateur

Spécifie la mesure à laquelle les nouvelles mesures seront insérées.

Valeurs assignables. de la première mesure (bar) du Riff à la première mesure après la mesure finale du Riff (insertion de la coda).



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Insérer des mesures exemple. Deux mesures sont insérées à la mesure 3. La mesure 3 et toutes les mesures successives sont avancées.

Supprimer les mesures

Annule un nombre spécifié de mesures. Les mesures directement après le point d'annulation se déplacent vers le début du Style et rejoignent les mesures précédant le point d'annulation.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER pour confirmer l'annulation.

Astuce: Pour annuler des mesures sans les décaler après le point de suppression, utilisez la fonction Effacer les événements.

PARAMÈTRES

Variation

Sélectionne l'une des 4 variantes. Seules les variations existantes peuvent être sélectionnées (celles avec au moins un Riff enregistré).

Riff

Sélectionne l'un des riffs de la variante choisie. Seuls les riffs existants peuvent être sélectionnés. Si le style est vide, la phrase «No Riff» apparaît.

Mesures à supprimer

Spécifie le nombre de mesures à supprimer.

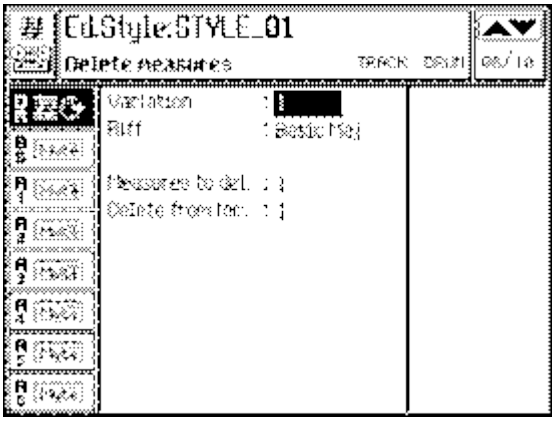
Valeurs assignables: nombre ne dépassant pas la longueur du Riff. Par exemple, si le riff est long de 4 mesures, la valeur assignable maximale est de 4.

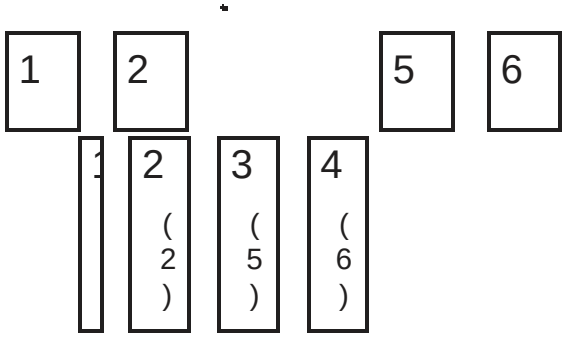
Supprimer du localisateur

Ce paramètre indique la première mesure de celles à supprimer.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du riff. Dépend du paramètre précédent.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine





Supprimer des mesures exemple. Les mesures 3 et 4 sont annulées. Toutes les mesures se déplacent vers le début du style.

Rapidité

Modifie la valeur de vélocité de la clé. Ce paramètre représente la vitesse de frappe, ou son intensité. Généralement, plus la vélocité est grande, plus le volume est élevé. La vélocité affecte également le filtre de nombreux sons, les rendant plus brillants avec une vélocité accrue.

Définissez les paramètres et appuyez sur ENTREE pour confirmer les modifications dynamiques.

PARAMÈTRES

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Variation

Sélectionne l'une des 4 variantes. Seules les variations existantes peuvent être sélectionnées (celles avec au moins un Riff enregistré).

Riff

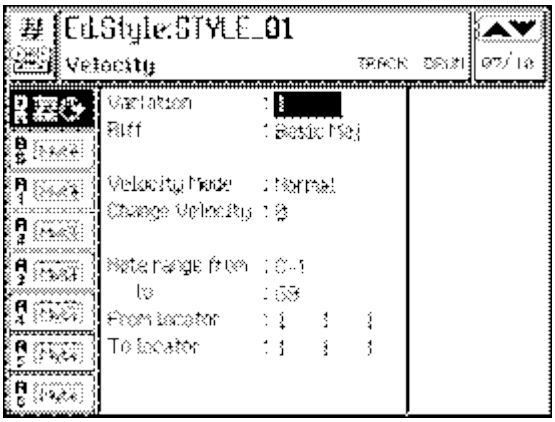
Sélectionne l'un des riffs de la variante choisie. Seuls les riffs existants peuvent être sélectionnés. Si le style est vide, la phrase «No Riff» apparaît.

Mode vélocité

Fournit deux modes de vélocité parmi lesquels influent sur le fonctionnement de la fonction «Changer la vélocité».

Normal - La valeur indiquée dans «Changement de vélocité» est ajoutée ou soustraite aux valeurs de vélocité des notes.

Fixe - Les vélocités des notes sont toutes réglées sur la valeur spécifiée dans «Changement de vélocité»



Changer de vitesse

Spécifie la quantité par laquelle les valeurs de vélocité peuvent être modifiées. Cela dépend de l'option sélectionnée dans le «Mode Velocity».

Note va de ... à ...

Définit les limites supérieure et inférieure des notes à affecter. Pour modifier la vélocité d'un seul instrument de percussion de la piste de batterie, assignez la même note à la limite la plus haute et à la plus basse. Par exemple, pour changer la caisse claire (D2), réglez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2».

Valeurs assignables: C-1 ... G9.

Du locator ... Au locator ...

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Détermine le début et la fin de la pièce à affecter. Il est possible de spécifier une mesure, un temps et une résolution.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du Riff.

Transposition par demi-tons.

Variation

Sélectionne l'une des 4 variantes. Seules les variations existantes peuvent être sélectionnées (celles avec au moins un Riff enregistré).

Riff

Sélectionne l'un des riffs de la variante choisie. Seuls les riffs existants peuvent être sélectionnés. Si le style est vide, la phrase «No Riff» apparaît.

Transposer

Détermine la valeur de la transposition (en demi-tons).

Valeurs assignables: -64 ... +64.

Note va de ... à ...

Définit les limites supérieure et inférieure des notes à affecter. Pour transposer un seul instrument de percussion de la piste de batterie, assignez la même note à la limite supérieure et inférieure. Par exemple, pour changer la caisse claire (D2), réglez le paramètre sur «Plage de notes de D2 à D2». Valeurs assignables: C-1 ... G9

Du locator ... Au locator ...

Définit les points de début et de fin de la pièce à affecter. Il est possible de spécifier la mesure, le temps et la résolution.

Valeurs assignables: dans les limites réelles du Riff.

Microscope

Le microscope vous permet de modifier chaque événement enregistré dans les pistes. La liste d'événements affichée au centre de l'écran affiche tous les événements enregistrés.

ACCÈS À L'ÉDITION DE L'ÉVÉNEMENT

1. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez éditer les événements dans la liste des événements.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. Utilisez lesboutonsducurseur pour faire défiler les événements. Les notes sélectionnées sont jouées automatiquement.
3. Sélectionnez le paramètre à modifier à l'aide destouchesducurseur.
4. Utilisez le DIAL pour modifier les paramètres sélectionnés.

ÉVÉNEMENTS PROGRAMMABLES ET PARAMÈTRES

La colonne «Status» indique le type d'événement. Un ou plusieurs paramètres peuvent être modifiés pour chaque événement. Voir la page suivante pour un tableau des événements et leurs paramètres.

SÉLECTIONNER LE RIFF ... (F1)

Sélectionne le riff à éditer. Sélectionnez la variante et le riff dans la fenêtre de dialogue.



MONTRER ... (F2)

Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle il est possible de sélectionner les événements à afficher dans la liste des événements.

Définissez les événements à masquer sur «Off»



Définissez les paramètres et appuyez sur ENTER.

STATUT	VALEUR 1	VALEUR 2	VALEUR 3	PORTE

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Remarque	Nom de la note [C-1 ... G9]	Touche On Velocity [1 ... 127]	Touche Off Velocity. [0 ... 127]	Longueur de la note exprimée en résolution du séquenceur (q = 192). [0 ... 65535]
Changement de programme	Message de changement de programme. Le PC contenu dans les pistes et indiqué dans le microscope a la priorité sur le PC enregistré dans le lecteur. Performance. [1 ... 128]	Message Bank Select MSB. Pour sélectionner les banques WK4, utilisez les numéros 1 à 16. [1 ... 128]	Message Bank Select LSB. Pas nécessaire de sélectionner le WK4 sonne. [1 ... 128]	
Contrôle du changement	Type de changement de commande (ou contrôleur MIDI). Exemple: CC00 = Sélection de banque MSB, CC32 = Bank Select LSB, CC01 = Modulation, CC07 = Volume. [1 ... 128]	Contrôle Changer la valeur.		
Pitch bend	Valeur de LSB (Moins Octet significatif). [0 = éteint, 1 ... 127 = Sur]	Valeur de MSB (Plus Octet significatif). Valeur effective de la flexion. [0 ... 63 = en panne 64 = neutre,		

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

		65 ... 127 = plus haut]		
Mono touch	Intensité du programme Aftertouch. [0 ... 127]			
Poly toucher	Remarque sur laquelle Aftertouch est appliqué [C-1 ... G9]	Notez l'intensité de l'aftertouch. [0 ... 127]		

SIN: (X) (F3)

Insère l'événement spécifié dans “INS. TYPE ”à la position actuelle du curseur. Pour positionner avec précision l'événement inséré, modifiez son localisateur (les paramètres à gauche de la colonne «Status»).

Les événements sont insérés avec les valeurs de paramètre par défaut suivantes:

Statut	**1V**	**2V**	**3V**	**Porte**
Remarque:	C4	64	64	128
P. Ch	1	1	1	
Contr.	1	0	----	
P.Bend	0	64	----	
M.Tch	0	----		
P.Tch	C4	0	----	

Après avoir inséré l'événement souhaité, modifiez ses paramètres en conséquence.

INS TYPE ... (F4)

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner le type d'événement à insérer manuellement avec la fonction «Ins: (x)».



Sélectionnez le type d'événement et appuyez sur ENTER.

SUPPRIMER (F6)

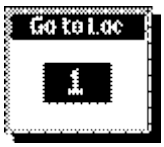
Supprime l'événement sélectionné.

LOCALISATEUR DE CAPTURE (F7)

Sélectionne l'événement en cours de lecture ou l'événement immédiatement après la position actuelle du riff.

ALLEZ À LOC ... (F8)

Place le curseur directement sur le premier événement de la mesure spécifiée. Le numéro peut être entré en utilisant le DIAL.



Spécifiez le localisateur et appuyez sur ENTREE pour confirmer.

La fonction Masque vous permet de programmer les éléments de base de deux variations (Var 2 et 4) afin d'obtenir automatiquement les éléments de base des deux variantes restantes (Var 1 et 3).

La Variation de base 2 génère les bases des variations 1 et 2. La variante de base 4 génère les bases des variations 3 et 4. Pour obtenir les meilleurs résultats, programmez vos Variations avec les 6 pistes d'accompagnement (Acc.1,2,3,4). , 5,6), ainsi que batterie et basse.

L'idée est de réduire vos temps d'enregistrement de style en enregistrant 2 variations et d'exploiter les fonctionnalités automatiques pour créer un style avec 4 variations. Puis, à l'aide de la fonction Arranger Tracks, masquez une ou deux sections d'accompagnement en une ou deux variations pour réduire le contenu instrumental des accompagnements respectifs.

Les pistes de basse restent inchangées et ne peuvent pas être modifiées.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

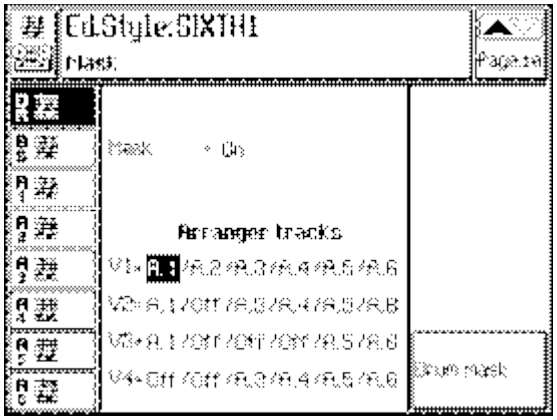
Programmez l’introduction, la fin et le remplissage des 4 variations pour créer un style complet.

PARAMÈTRES

Masque

Active la fonction Masque.

Lorsque le paramètre Mask est activé (ON), la variante de base 2 génère automatiquement la variante de base 1, tandis que la variante de base 4 génère la variante de base 3. Options: On, Off.



Pistes arrangeur

Désactive les différentes parties de l'arrangement (A1 ... A6) de chaque variation.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Par exemple, si vous avez programmé les pistes A1 ... A6 de la variante 2 et que vous souhaitez masquer les formats A4, A5 et A6 pour la variante 1, A2 et A3 pour la variante 2, programmez les deux premières lignes comme suit:

V1 = Off / Off / Off / A4 / A5 / A6

V2 = Off / A2 / A3 / Off / Off / Off

TAMBOUR MASQUE (F7 / F8)

Ouvre la fenêtre de dialogue «Drum mask».

Comme dans la fonction Masque pour les pistes d'Arrangement, le masque de batterie exclut les sons de percussion individuels des pistes de batterie des Variations.

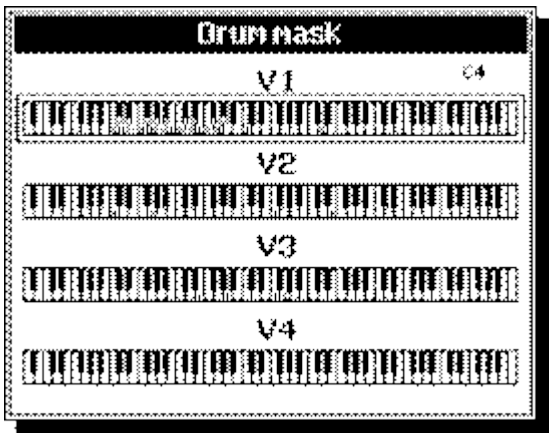
Quatre claviers (ou kits de batterie) apparaissent dans la fenêtre de dialogue, chacun représentant la piste de batterie (DR) des quatre variations différentes.

Sélectionnez la variation à l'aide des touches du curseur. Jouez les notes correspondant aux instruments de percussion pour les exclure de la variation sélectionnée.

Les notes exclues sont indiquées par une petite ligne noire sur les notes blanches et une ligne blanche sur les notes noires.

Jouez la même note pour annuler la ligne et jouer le son dans la variante sélectionnée.

Appuyez sur ENTER pour confirmer la programmation ou sur ESCAPE pour annuler.





Piste de batterie de la variante 1 montrant des instruments à percussion masqués

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

• 24 précharge

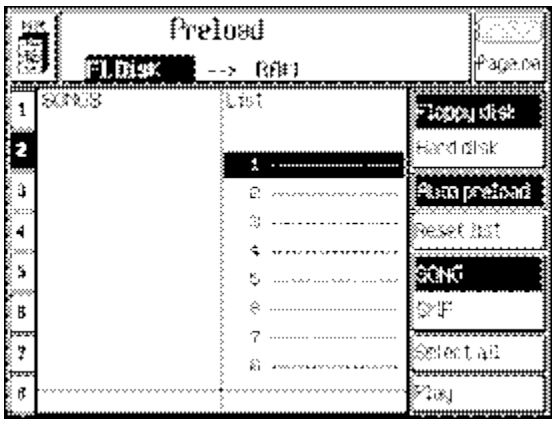
FONCTION DE PRECHARGE

La fonction de préchargement est une fonction de chargement en arrière-plan qui vous permet de reproduire tous les morceaux et / ou fichiers MIDI contenus sur une disquette ou un disque dur avec une seule commande, sans avoir à charger toutes les données en mémoire au préalable.

Remarque : si le disque ou le disque dur contient plusieurs blocs, seuls les morceaux contenus dans le premier bloc seront lus, tandis que ceux des autres blocs sont ignorés.

De plus, si l'option «Précharge automatique» est activée, le préchargement charge un morceau avec tous les sons RAM et sons associés pour garantir une reproduction correcte.

Il est également possible de préparer une liste de «préchargement» composée de morceaux et de fichiers MIDI, à condition que les deux types de fichiers soient présents sur le périphérique source (disquette ou disque dur); vous pouvez sélectionner des fichiers de différents blocs.



Précharge: morceau ou fichier MIDI lu à partir du disque

LIRE TOUTES LES CHANSONS OU LES FICHIERS MIDI SUR LE DISQUE

Si vous possédez un disque de morceaux **WK4,** si vous avez acheté un disque de données de fichier MIDI ou si votre disque dur contient des fichiers de morceau, vous pouvez reproduire tous les fichiers d'un bloc avec une seule commande, sans avoir à les charger au

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

préalable. Le préchargement lit jusqu'à 16 morceaux ou fichiers MIDI les uns après les autres.

1. Appuyez sur PRELOAD.

   Après une courte période de balayage, la fenêtre de préchargement affiche les morceaux ou les fichiers MIDI présents sur le disque à gauche et la liste de préchargement à droite.

   Si votre instrument est équipé d'un disque dur, appuyez sur PRELOAD (sans insérer de disquette dans le lecteur) pour afficher la fenêtre de préchargement avec une liste de blocs sur le disque dur à gauche et la liste de préchargement à droite.

2. Si nécessaire, sélectionnez le périphérique contenant le fichier souhaité à l'aide des touches programmables F1 («Disquette») et F2 («Disque dur»).

3. Sélectionnez le type de fichier à afficher à l'aide des boutons programmables F5 («SONG») et F6 («SMF», fichier MIDI standard).

4. Si le périphérique source contient plusieurs blocs, sélectionnez le bloc ou le répertoire et appuyez sur ENTREE pour l'ouvrir.

5. Appuyez sur F7 («Tout sélectionner») pour sélectionner tous les fichiers de morceau ou MIDI affichés dans la partie gauche de l'écran. Les fichiers sont ajoutés à la liste de préchargement à droite.

   La liste de préchargement peut contenir un maximum de 16 fichiers.

7. Appuyez sur F8 («Play») pour reproduire les morceaux de la liste de préchargement. Le voyant PRELOAD commence à clignoter et pendant le préchargement, le message «Préchargement de morceau» s'affiche.

   La lecture continue sans interruption jusqu'à ce que tous les morceaux ou fichiers MIDI du disque aient été lus.

   La lecture s'arrête automatiquement lorsque le dernier morceau ou fichier MIDI atteint la fin.

8. Pendant la lecture, appuyez sur ESCAPE ou

   PRELOAD pour revenir à la page Song View. Vous pouvez sélectionner une piste et la définir pour la reproduction au clavier afin de jouer avec le morceau. Utilisez les boutons **<<** et **>>** pour faire avancer ou reculer le morceau à votre guise.

   Si vous appuyez sur STOP, vous arrêtez la lecture et annulez le préchargement. Vous ne pouvez pas sélectionner les performances de morceau pendant la lecture du préchargement.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

9. Appuyez sur STOP à tout moment pendant la lecture pour arrêter la chanson en cours et revenir à la page d'affichage de reproduction de chanson. Cela annulera toutefois l'opération de préchargement.

Créer une liste de préchargement

1. Si la fenêtre de préchargement ne s'affiche pas, appuyez sur PRELOAD avec un disque inséré dans le lecteur (ou sans si vous utilisez le disque dur). La fenêtre de préchargement montre le répertoire de disque des morceaux ou des fichiers MIDI à gauche et le répertoire de destination à droite, représenté par la liste de préchargement.

   Appuyez sur RESET LIST (F4) pour annuler la liste précédente si elle est présente.

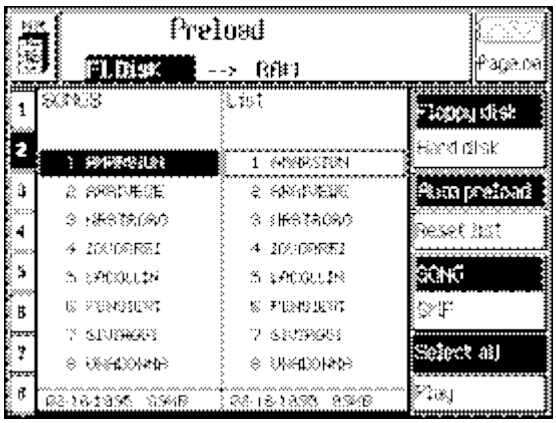
2. Si nécessaire, sélectionnez le périphérique source à l'aide des touches programmables F1 («Disquette») et F2 («Disque dur»).

3. Sélectionnez le type de fichier à inclure dans la liste à l'aide des touches programmables F5 («SONG») et F6 («SMF», fichier MIDI standard).

4. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le fichier de morceau ou MIDI à inclure dans la liste et appuyez sur ENTER. Le fichier sélectionné est ajouté au premier espace disponible de la liste et le cadre de destination avance d'un pas.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Si le disque contient plusieurs blocs, appuyez sur Echap pour quitter le répertoire en cours, sélectionnez un autre bloc et appuyez sur Entrée pour y accéder.



Affichage de précharge affichant une liste de 8 fichiers de morceau

5. Sélectionnez d'autres fichiers et appuyez chaque fois sur ENTREE pour les inclure dans la liste.

   IMPORTANT : si vous travaillez à partir d'une disquette, n'extrayez pas le disque pendant la procédure d'insertion de fichier; cela provoquerait l'annulation de la liste.

6. Si vous souhaitez modifier un fichier inséré, déplacez le curseur à droite de l'écran, sélectionnez le fichier à remplacer, replacez-le à gauche, sélectionnez le fichier à insérer et appuyez sur ENTER.

   Ramenez le curseur à nouveau à droite et sélectionnez un emplacement vide pour le fichier suivant de la liste. Ramenez le curseur à gauche pour sélectionner le fichier suivant et continuez comme avant jusqu'à ce que votre liste soit complète.

   Vous pouvez remplir la liste en une seule étape à l'aide de la fonction «Tout sélectionner» (F7).

7. Appuyez sur F8 («Play») pour lancer la lecture des morceaux de la liste.

   Pendant la lecture, la page Song View est affichée. Vous pouvez sélectionner une piste et la définir pour la reproduction au clavier afin de jouer avec le morceau. Utilisez les boutons **<<** et **>>** pour faire avancer ou reculer le morceau à votre guise.

   Appuyez sur STOP uniquement si vous souhaitez arrêter la lecture, sinon vous annulerez le préchargement.

Les fonctions de préchargement

FLOPPY DISK (F1)

Sélectionne la disquette. La liste de gauche correspond au répertoire du disque contenant les fichiers qu'il contient (fichiers Block ou fichiers Song / SMF). Les fichiers qui apparaissent varient selon que l'option SONG (F5) ou SMF (F6) est sélectionnée.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

DISQUE DUR (F2)

Sélectionne le disque dur (s'il est installé). La liste de gauche correspond au répertoire du disque dur contenant les fichiers contenus dans le disque (fichiers Block ou fichiers Song / SMF). Les fichiers qui apparaissent varient selon que l'option SONG (F5) ou SMF (F6) est sélectionnée.

PRECHARGE AUTOMATIQUE (F3)

Lorsque cette option est sélectionnée (surbrillance négative), les morceaux sont chargés dans la mémoire avec tous les sons RAM et sons associés . S'il n'y a pas assez de mémoire RAM pour accepter les sons associés, les sons ROM seront utilisés à la place et le morceau risque de ne pas être reproduit correctement.

Si l'option Précharge automatique n'est pas sélectionnée, le

Chansons associées RAM-Sons et RAM

Les sons ne seront pas chargés.

LISTE DE RÉINITIALISATION (F4)

Annule la liste actuelle et arrête la lecture instantanément.

CHANSON (F5)

Lorsque cette option est sélectionnée, la partie gauche de l'écran affiche uniquement les morceaux au format **WK4** ou WX / SX.

SMF (F6)

Lorsque cette option est sélectionnée, la partie gauche de l'écran affiche les fichiers MIDI contenus dans le disque, identifiés par l'extension '.MID', ainsi que par tout autre sous-répertoire présent (indiqué par l'extension. <DIR>).

SELECTIONNER TOUT (F7)

Sélectionne tous les fichiers affichés dans la partie gauche de l'écran et les insère directement dans la liste. La liste peut contenir un maximum de 16 fichiers.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Si l'option SMF est sélectionnée, Sélectionner tout insère tous les fichiers MIDI présents dans le répertoire actuel. La liste affichera les noms de morceau sans l'extension .MID.

JOUER (F8)

Démarre la lecture des morceaux contenus dans la liste, après une courte période. Si les morceaux présentés proviennent de fichiers Midi, la période de préchargement prend plus de temps en raison du processus de conversion.

Pendant la reproduction, vous pouvez avancer ou reculer dans le morceau à l'aide des boutons **<<** et **>>** . Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs pistes, les configurer pour la reproduction au clavier et jouer avec le morceau. Cependant, il n'est pas possible de sélectionner les performances de morceau.

Pour arrêter la lecture, appuyez sur le bouton STOP.

Dès que vous lancez la lecture, tous les morceaux résidant en mémoire sont annulés, sauf celui en cours de lecture.

Le préchargement exploite les emplacements 1 et 2 pour la lecture et la mise en veille des fichiers chargés en arrière-plan.

Si l'option «Précharge automatique» est sélectionnée, un morceau sera chargé avec les sons RAM et les sons RAM associés contenus dans le bloc contenant le morceau. S'il n'y a pas assez de mémoire RAM pour l'opération, le morceau ne jouera pas correctement avec ROM-Sounds.

Astuce: lorsque les échantillons d'un morceau sont chargés, le préchargement automatique utilise la mémoire libre Sample-RAM, puis commence à remplacer les échantillons du morceau en lecture par ceux du nouveau morceau. À un moment donné, le morceau en lecture commencera à jouer incorrectement. Il est donc conseillé d'éviter d'utiliser trop d'échantillons (pas plus de la moitié de la RAM-échantillon disponible).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

• 25 Edit Disk & Hard Disk

Ce chapitre traite des opérations de traitement de fichier non décrites dans le chapitre Disque et disque dur 6 du Guide de l'utilisateur (Effacer, Copier, Déplacer et Utilitaire), du disque (Actualiser le disque, Mémoire libre, Sample RAM, etc.), et fournit informations concernant le disque dur optionnel.

EFFACER, COPIER, DÉPLACER ET COMMANDES UTILITAIRES

Les commandes Effacer, Copier et Déplacer sont exécutées avec les mêmes procédures que celles utilisées pour les commandes Charger et Enregistrer.

Dans ce chapitre, vous trouverez des informations générales sur les opérations d'effacement, de copie et de déplacement. L'utilisateur est invité à appliquer à ces opérations la même logique que celle appliquée aux opérations de chargement et de sauvegarde déjà évoquées.

Reportez-vous au chapitre Disque et disque dur 6 pour des informations détaillées sur les commandes Charger et Enregistrer.

Les opérations utilitaires (procédures d'initialisation de disque) constituent une exception et sont décrites séparément à la page 8.

Effacer

Utilisez la commande Effacer pour supprimer les fichiers dont vous n'avez plus besoin d'un périphérique de stockage de données (disque ou disque dur) ou de la mémoire RAM pour libérer de l'espace pour d'autres fichiers.

Lorsque vous passez à la page Effacer, vous pouvez choisir le périphérique à partir duquel effacer les données avec les boutons programmables correspondants:

- Disquette = F1
- Disque dur = F2
- RAM = F3

Le sélecteur de fichiers effacés ne fonctionne pas entre les répertoires source et de destination, comme dans le sélecteur de fichiers de chargement et de sauvegarde, mais sur un seul répertoire contenu dans le périphérique à partir duquel vous annulez des fichiers.

L'exemple qui suit montre comment effacer un seul morceau de la RAM. 1. Appuyez sur DISK pour ouvrir la page principale Erase.

Si la page principale Effacer ne s'affiche pas, utilisez les boutons de défilement de page () pour l'ouvrir.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2. Sélectionnez la commande ERASE requise à partir de la page principale.

3. Sélectionnez le périphérique source à effacer.
   Dans ce cas, sélectionnez l'option RAM avec le bouton programmable F3.
   Si vous effacez d'une disquette, insérez la disquette dans le lecteur et vérifiez que l'option "Disquette" est sélectionnée (touche programmable F1).
   Si vous effacez du disque dur, sélectionnez l'option "Disque dur" avec le bouton programmable F2.

4. Appuyez sur ENTER pour accéder au sélecteur de fichier.
   Si nécessaire, sélectionnez le bloc contenant le fichier à effacer, puis appuyez sur ENTER pour accéder au bloc.

Sélectionnez le fichier à effacer.

7. Appuyez deux fois sur ENTER pour effacer le fichier du répertoire.

Copie

Utilisez la commande Copier pour copier un fichier d'un emplacement à un autre du même périphérique ou du disque dur vers une disquette (en contournant la RAM) et inversement. Le fichier source reste intact.

Les modèles sans disque dur peuvent copier d'une disquette à une autre ou de la RAM à la RAM.

Pour copier un fichier d'une disquette sur une autre, chargez-le d'abord dans la RAM, puis enregistrez-le sur l'autre disquette.

L'exemple ci-dessous montre comment copier un seul fichier son d'une disquette sur un disque dur et fournit des informations suffisantes que vous pouvez appliquer à toutes les situations de copie. 1. Appuyez sur DISK pour ouvrir la page de copie principale.

Si la page de copie principale ne s'affiche pas, utilisez les boutons de défilement de page () pour l'ouvrir.

2. Sélectionnez la commande COPIER requise dans la page principale.

3. Sélectionnez les périphériques source et cible à l'aide des boutons programmables F1, F2 ou F3 et des flèches directionnelles.
   Dans ce cas, utilisez le bouton pour passer au répertoire source et, si nécessaire, sélectionnez Floppy Disk (F1).
   Ensuite, utilisez le bouton pour passer au répertoire de destination et sélectionnez le disque dur (F2) comme destination. La saisie du disque dur pour la première fois prend un certain temps, en fonction du nombre de fichiers déjà présents. Un message «Please Wait» apparaît pendant la période de numérisation.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

La sélection de «Disquette» ou «RAM» affecte automatiquement le même appareil à la source et à la destination.

4. Appuyez sur ENTER pour accéder au sélecteur de fichier.

Si nécessaire, sélectionnez le bloc source contenant le fichier souhaité et appuyez sur ENTER pour y accéder.

Sélectionnez le fichier à copier dans le répertoire source.

7. Passez dans le répertoire de destination pour sélectionner la destination.

Si nécessaire, sélectionnez un bloc sur le disque dur et appuyez sur ENTREE pour y accéder, puis sélectionnez une destination.

8. Appuyez deux fois sur ENTER pour copier le fichier dans la destination.

Remarque: Il n'est pas possible de copier un fichier sur lui-même. Si vous tentez de le faire, le message suivant s'affiche:



Appuyez sur ENTER ou sur ESCAPE pour fermer la fenêtre et répétez l'opération en copiant vers une autre destination.

Bouge toi

Utilisez la commande Déplacer pour déplacer un fichier d'un emplacement à un autre dans le même périphérique, ou du disque dur vers la disquette (en ignorant la RAM) et inversement. Cette option annule le fichier à la source.

AVERTISSEMENT - Utilisez la fonction Déplacer uniquement dans les cas où le fichier d'origine doit être annulé.

Les modèles sans disque dur peuvent déplacer des fichiers de la même disquette ou de la RAM.

Pour déplacer un fichier d'une disquette vers une autre, chargez-le d'abord dans la RAM, puis enregistrez-le sur l'autre disquette.

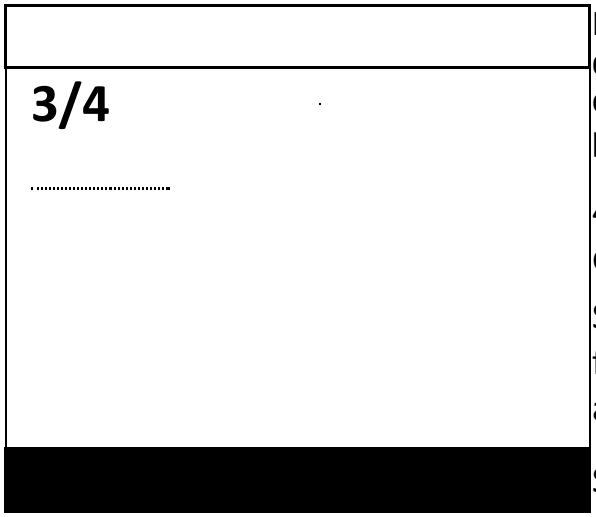
Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

L'exemple suivant montre comment utiliser l'opération de déplacement dans la mémoire vive (Déplacer un son unique) et fournit des informations suffisantes que vous pouvez appliquer à toutes les situations de déplacement. 1. Appuyez sur DISK pour ouvrir la page principale Move.

Si la page principale Déplacer ne s'affiche pas, utilisez les boutons de défilement de page () pour l'ouvrir.

2. Sélectionnez la commande MOVE requise dans la page principale.

3. Sélectionnez les périphériques source et cible à l'aide des touches programmables F1, F2 ou F3.



Dans ce cas, sélectionnez RAM comme périphérique dans lequel travailler. La sélection de «Disquette» ou «RAM» affecte automatiquement le même périphérique à la source et à la destination.

4. Appuyez sur ENTER pour accéder au sélecteur de fichier.

Si nécessaire, sélectionnez un bloc contenant le fichier souhaité, puis appuyez sur ENTER pour accéder au bloc.

Sélectionnez le fichier à déplacer du répertoire source.

7. Passez dans le répertoire de destination et sélectionnez la destination.

Dans ce cas, utilisez les boutons de défilement de page pour faire défiler les groupes de sons et les flèches / directionnelles pour faire défiler les différents groupes de sons.

8. Appuyez deux fois sur ENTER pour déplacer le fichier son vers la destination sélectionnée.

Le fichier à l'emplacement d'origine (dans ce cas, 19-7) est annulé et déplacé vers le nouvel emplacement (dans ce cas, 17-8).

Remarque: il n'est pas possible de déplacer un fichier vers lui-même. Si vous tentez de le faire, le message suivant s'affiche:



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Appuyez sur ENTER ou sur ESCAPE pour fermer la fenêtre et répétez l'opération en vous déplaçant vers une autre destination.

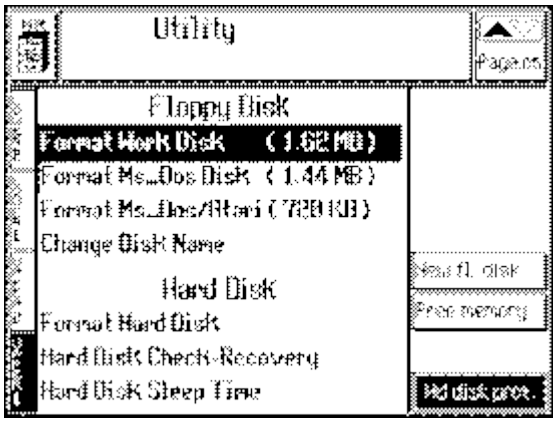
Utilitaire

Après avoir appuyé sur DISK, utilisez le bouton page pour passer à la dernière page du disque: Utilitaire.

Cette page fournit des fonctions utiles pour le formatage et la maintenance du disque.

Les options de la page UTILITY incluent:

- Formater le disque de travail (1,62 Mo);
- Formater le disque Ms-Dos (1,44 Mo);
- Formater Ms-Dos / Atari (720 Ko) • Changer le nom du disque opérations sur le disque dur
- Formater le disque dur
- Vérification du disque dur
- Temps de sommeil du disque dur
- Protection du disque dur



NAVIGATION DANS LA PAGE UTILITY

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Déplacez-vous dans les pages de disque avec les outils de navigation qui sont; • les flèches directionnelles [/ -]:

• lesboutons de sélection de page:

Page utilitaire

Exécutez les commandes Disk avec le bouton ENTER ou annulez avec le bouton ESCAPE:

Le curseur est représenté par une zone de surbrillance négative qui se déplace verticalement et sert à identifier l'opération d'affichage sélectionnée.

FORMAT DISQUE DE TRAVAIL (1.62 MB)

Cette opération formate en force une disquette HD 3,5 ”pour **une** utilisation **WK4** .
Cette procédure de formatage étendue prépare le disque avec une capacité de 1,62 Mo (comparé au disque 1.4 standard des disques MS-DOS). Ce format ne peut pas être lu par les ordinateurs.

1. Insérez une nouvelle disquette dans le lecteur.

   Vous pouvez également utiliser un disque formaté, à condition de ne pas vouloir conserver son contenu.

2. Sélectionnez «Formater le disque de travail (1,62 Mo)».

   La fenêtre de dialogue suivante apparaît:



3. Appuyez sur ENTER pour lancer la procédure de formatage.

AVERTISSEMENT : toutes les procédures d’initialisation de disque annulent l’intégralité du contenu d’un disque utilisé. Assurez-vous que le contenu contient des fichiers que vous ne craignez pas de perdre.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

FORMATER DISQUE MS-DOS (1,44 Mo)

Cette opération formate une disquette HD 3,5 ”au format MS-DOS (capacité: 1,44 Mo).

Ce format permet l'échange de fichiers avec des ordinateurs exécutant MS-DOS, Windows, OS / 2, Macintosh, Atari, Amiga et tous les ordinateurs capables de lire des disques au format MS-DOS.

La procédure est identique à celle décrite pour l'opération «Formater un disque de travail (1,62 Mo)».

FORMAT MS-DOS / ATARI DISK (720 Ko)

Cette opération formate une disquette DD de 3,5 pouces au format MS-DOS / Atari ST (capacité: 720 kilo-octets), particulièrement adaptée aux échanges de fichiers MIDI.

La procédure est identique à celle décrite pour l'opération «Formater un disque de travail (1,62 Mo)».

CHANGER LE NOM DU DISQUE

Utilisez cette opération pour attribuer un nom à une disquette. Attribuer un nom spécifique à vos disques permet une reconnaissance rapide du contenu lors d’une recherche sur des disques sans étiquette. Si vous écrivez le nom du disque sur l'étiquette d'index, vous pouvez réduire davantage les temps de recherche.

WK4 attribue un nom de code générique aux disques formatés avec les procédures de formatage de l'utilitaire - le nom dépend de la taille.

Par exemple, un disque de travail de 1,62 Mo se verra attribuer un nom de code tel que celui présenté ci-dessous:



Utilisez la procédure de saisie de nom standard pour attribuer un nom à vos disques.

Confirmez la saisie avec ENTER ou annulez avec Escape.

FORMAT DISQUE DUR

Cette opération formate le disque dur et est utilisée dans deux cas:

1) opération essentielle après l’installation d’un nouveau kit de disque dur (si vous installez un disque dur fourni par Generalmusic, ne formatez pas cet appareil car il contiendra des fichiers chargés en usine);

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

2) lorsqu'une annulation rapide du contenu HD est requise.

1. Entrez «Edit Disk» et allez à la page «Utility».
2. Sélectionnez la fonction «Formater le disque dur».

   La fenêtre de dialogue suivante apparaît:



3. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur ESCAPE pour annuler.

   Par mesure de sécurité, une deuxième demande de confirmation apparaît (pour des raisons de sécurité):



4. Appuyez sur la touche de fonction F1 (pas sur ENTER) pour lancer la procédure de formatage du disque dur ou sur la touche ESCAPE pour annuler.

Remarque: un disque dur peut être installé avec une interface IDE d'une capacité maximale de 500 Mo. L'installation nécessite le kit Generalmusic HD.

VÉRIFICATION / RÉCUPÉRATION DU DISQUE DUR

Cette procédure peut restaurer un disque dur endommagé à son état d'origine. Les dommages au disque dur peuvent être causés par:

- une panne de courant pendant une opération de sauvegarde;
- défauts physiques du disque.

Si le disque dur est endommagé, toute tentative d'accès à celui-ci affiche un message semblable à celui-ci:

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Utilisez la procédure de récupération suivante dès que possible.

1. Entrez «Edit Disk» et allez à la page «Utility».
2. Sélectionnez «Vérification / récupération du disque dur».

   La fenêtre de dialogue suivante apparaît:



3. Appuyez sur ENTER pour lancer la récupération des données.

   Peu de temps après, une autre boîte de dialogue apparaît, semblable à celle ci-dessous:



Dans ce cas, le message ne montre aucune erreur. En cas d'erreur, notez les numéros affichés dans la boîte de dialogue, car ils sont utiles pour fournir des informations d'assistance technique.

- **Vérifier la version** - Version du programme de test et récupération des données.
- **Erreur trouvée** - Code relatif à l'erreur trouvée. «Aucun» apparaît dans les cas où aucune erreur n'est rencontrée.

Copies de sauvegarde

À la fin d'une session de travail, n'oubliez jamais de copier toutes les données nouvellement élaborées présentes sur le disque dur sur des disquettes. Si le disque dur subit des dommages et des pertes de données, vous pourrez toujours récupérer les données à partir des disques.

Si vous travaillez uniquement avec des disquettes, il est judicieux de préparer une deuxième copie du disque à la fin de votre session de travail. Pour copier des données d'un disque sur un autre, vous devez d'abord copier les données d'origine dans la RAM, puis les enregistrer (ou les copier) sur le disque de copie de sauvegarde.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

AVERTISSEMENT - **N'éteignez** jamais l'instrument tant que le disque dur ou le lecteur de disque écrit des données (opérations Sauvegarder, Copier, Déplacer, Effacer).

DISQUE DUR TEMPS DE SOMMEIL

Pour éviter d'entendre le bruit causé par la rotation du disque dur, vous pouvez définir ce paramètre pour l'éteindre après une opération.

Options: Désactivé (toujours actif), 5 secondes ... 60 secondes.

PROTECTION DU DISQUE DUR (F8)

Par mesure de sécurité pour éviter toute perte de fichier indésirable, tous les instruments **WK4** équipés de disques durs installés en usine quittent l'usine avec la protection de disque dur active (indiquée en surbrillance négative).



Pour pouvoir utiliser les opérations Save, Erase ou Move sur le disque dur, la protection doit être supprimée.

Appuyez simplement sur la touche de fonction F8 pour désactiver la protection. L'option devient positive.

Cette section explique les différentes options disponibles dans les pages de disque principales et dans le sélecteur de fichiers, dont certaines sont permanentes, d'autres spécifiques à une commande ou à une page de disque particulière.

NEW FL. DISQUE (F5)

Met à jour le répertoire en cours après la modification d'un disque inséré dans le lecteur, permettant à l'instrument de reconnaître le changement de disque.

Appuyez sur le bouton F5 Soft pour ouvrir la fenêtre de dialogue suivante:

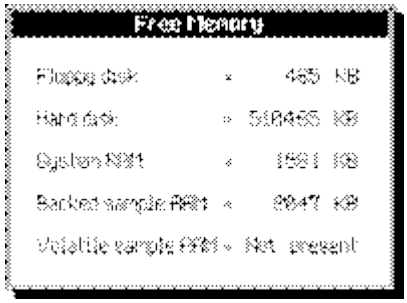


Vous pouvez également voir le nouveau répertoire en fermant l'environnement «Edit Disk» avec ESCAPE, puis en entrant à nouveau «Edit Disk».

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

MÉMOIRE GRATUITE (F6)

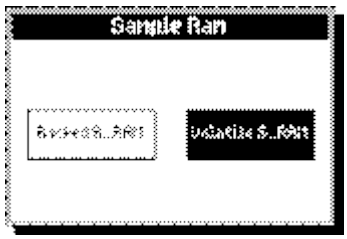
Cette option affiche la quantité de mémoire restante dans la disquette, le disque dur, SystemRAM, la mémoire de test volatile et dans la mémoire de sauvegarde sauvegardée.



SAMPLE-RAM ... (F8)

Cette option n'est active que si l'instrument a été installé avec l'un ou les deux kits de mémoire RAM en option.

L'option Sample-RAM, qui apparaît dans toutes les pages du disque principal, à l'exception de Utility, sélectionne le type d'échantillon-RAM requis.



Sélectionnez le type de Sample-RAM avec les touches du curseur et appuyez sur ENTER pour confirmer.

Une fois qu'un son RAM est chargé en mémoire, un «drapeau» lui est appliqué pour indiquer quel SampleRAM contient l'échantillon associé au son.

Lorsque vous enregistrez le son de la RAM , l'indicateur est conservé sur le disque. Lorsque vous chargez à nouveau les sons avec les opérations Load All Sound ou Load Single Block, les sons de la RAM sont dirigés vers la Sample-RAM indiquée par le drapeau.

Remarque - Les échantillons enregistrés dans un bloc avec des opérations successives d'enregistrement d'un seul son peuvent être trop volumineux pour résider dans la S-RAM sauvegardée. Dans ce cas, l'instrument tente de charger tous les échantillons dans la S-RAM volatile. Si, dans ce cas également, les échantillons sont trop volumineux pour la mémoire disponible, l'opération de chargement sera interrompue.

BLOC RENOMMÉ (F7)

Cette option, qui apparaît dans tous les sélecteurs de fichiers, vous permet de modifier le nom du bloc sélectionné. Utilisez la méthode standard de saisie du nom décrite dans le chapitre Saisie de données.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

TAILLE DU BLOC (F8)

Cette option, qui apparaît dans tous les sélecteurs de fichiers, détermine les dimensions du bloc actuellement sélectionné. Les informations apparaissent dans le répertoire du sélecteur de fichiers actif.

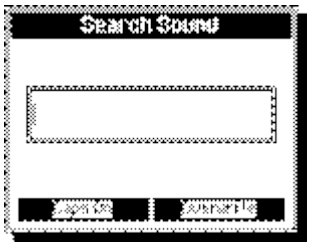
Les dimensions d'un même bloc résidant dans la RAM et sur le disque peuvent différer de quelques kilo-octets, du fait que certaines données d'installation dans la RAM ne sont pas enregistrées sur le disque.

RESSOURCE DE RECHERCHE (F4)

Cette option apparaît dans toutes les pages de deuxième niveau de toutes les opérations de fichier unique. Les pages de second niveau sont celles qui apparaissent après la confirmation d'une sélection de sélecteur de fichier.

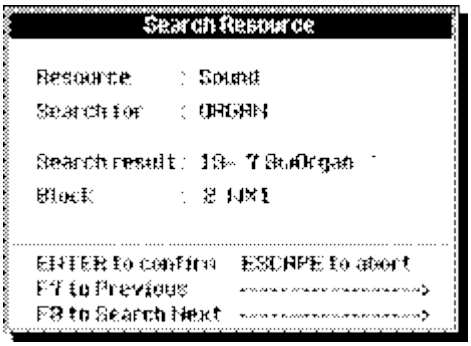
La fonction de recherche de ressources est particulièrement utile si votre instrument est équipé d'un disque dur contenant un grand nombre de fichiers.

Par exemple, si vous ne savez pas dans quel bloc du disque dur vous avez enregistré un son programmé par l'utilisateur, ou si vous souhaitez accéder directement à un nom de bloc sans faire défiler tout le contenu du disque dur, appuyez sur l'option de recherche du son pour ouvrir un répertoire. fenêtre d'insertion où vous pouvez spécifier un nom.



Le nom peut être celui du fichier que vous recherchez ou une partie du nom complet. Par exemple, si votre nom de son comprend le mot «orgue» ou si un bloc contient une séquence de lettres particulière, vous pouvez rechercher tous les fichiers contenant le nom inséré.

Appuyez sur ENTER pour lancer la recherche. Le premier son contenant le nom écrit apparaît et indique son emplacement:



Si le fichier affiché n'est pas celui que vous recherchez, utilisez les options "F7 à précédent" et "F8 à suivant" requises.

Lorsque vous avez trouvé le fichier que vous recherchez, appuyez sur ENTER pour passer directement à l'emplacement du fichier ou sur ESCAPE pour annuler la recherche.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Sound Search vous informera également de l'absence d'un nom spécifié en affichant «Introuvable».

RECHERCHE SONORE ... (F7)

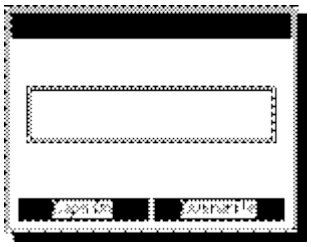
La fonction de recherche du son apparaît dans le répertoire de troisième niveau pour les opérations suivantes:

- Charger un seul son;
- Enregistrer un seul son;
- Effacer le son simple;
- Copier un son unique:
- Déplacer un seul son.

La fonction rappelle le son le plus proche ayant la chaîne de caractères spécifiée dans la zone active.

1. Appuyez sur la touche F7.

   La fenêtre de dialogue suivante apparaît:



2. Insérez la chaîne de caractères correspondant au son que vous recherchez.

   2 ou 3 lettres suffisent.

3. Appuyez sur ENTER.

   Le curseur va directement au premier son trouvé contenant les caractères spécifiés.

RECHERCHE SUIVANTE (F8)

Cette option rappelle le prochain son de la liste de recherche contenant la chaîne de caractères spécifiée dans l'option Recherche de son.

PRECAUTIONS A OBSERVER LORS DE L'UTILISATION DE DISQUES WK4 AVEC UN ORDINATEUR

En situation d'écriture de nom, le **WK4** vous permet d'attribuer des noms de 10 caractères au maximum pour tous les fichiers, à l'exception du bloc, qui ne peut pas contenir plus de 8 caractères, en compatibilité avec les systèmes d'exploitation MS-DOS et Windows 3.1. De plus, les fichiers Block incluent l'extension «.BLK» après le nom. Si vos fichiers doivent être

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

utilisés sur des périphériques MS-DOS (IBM PC et compatibles), n'oubliez pas la limite de 8 caractères de ces systèmes pour donner un nom à vos fichiers.

Sur les systèmes Macintosh, OS / 2 et Windows 95, les noms de fichier peuvent comporter plus de 8 caractères. Lorsqu'un nom est modifié sur un ordinateur, les règles suivantes doivent être rappelées:

- ne changez pas l'extension de fichier Block car elle identifie le type de fichier et, par conséquent, la structure du bloc **WK4** .
- n'écrivez pas de nom de bloc plus long que 8 caractères (sans l'extension).
- le nombre maximum de fichiers dans un bloc ne peut pas dépasser la limite imposée par laRAM **WK4** .
- ne modifiez pas les noms des fichiers permanents contenus dans les blocs (par exemple, les noms des groupes de styles de la ROM). WK4 requiert des noms standard pour reconnaître la structure des données.

En outre, en raison de certaines limitations de MSDOS, Windows 3.1, Atari, il est essentiel de garder à l'esprit les conseils suivants:

- ne pas insérer d'espaces dans un nom de fichier (par exemple: «MY FILE.BLK»). MS-DOS n'est pas capable de gérer les noms de fichiers contenant des espaces. Pour séparer un nom en deux parties tout en conservant la compatibilité MS-DOS, vous avez le choix entre deux méthodes:

  1) Séparez les deux parties par le symbole "trait de soulignement" (par exemple: MY_FILE.BLK »).

  2) Utilisez des lettres majuscules (majuscules) pour les lettres d'inscription des deux parties du nom, minuscules pour les autres (par exemple: «MyFile.BLK»).

- n'attribuez pas le même nom à deux fichiers, l'un avec des majuscules et l'autre avec des minuscules (par exemple, «MYFILE» et «myfile»). MS-DOS, Windows 3.1 et Atari ne font aucune distinction entre les caractères majuscules et minuscules, indépendamment du fait que MS-DOS et Windows sont capables de lire les deux types.

Les blocs ont l'aspect de dossiers (Macintosh, Atari) ou de sous-répertoires (MS-DOS, Windows, OS / 2). D'autres sous-répertoires ou dossiers peuvent être trouvés dans un bloc.

Téléchargé sur www.Manualslib.com moteur de recherche de manuels

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

	1	2	3	4	5	6	7	8
Groupe PIANO								
1	piano1 [2]	PianoMk1 [2]	PickPiano [2]	PianoStage [2]				
2	piano2 [2]	PianoW2 [2]	Pianoctave [2]					
3	piano3 [2]	EGPiano1 [2]	EGPiano2 [2]					
4	HonkyTonk [2]	DetPiano [2]	Western [2]					
5	E.Piano1 [2]	ThinRhodx [2]	E.Piano4 [2]	RhodxFilt [2]	E.PianoMk [2]	E.PianoX [2]		
6	E.Piano2 [2]	E.Piano3 [2]	E.Piano5 [2]	E.PianoSft [2]	DetuneE.P. [2]	DynE.P. [2]		
7	clavecin [2]	Clavecin2 [2]	Harpsich3 [2]					
8	Clavinet [2]	SynClav [2]	WowClav [2]					
CHROM PERC. groupe								
9	Celesta [2]	CelestaPlk [2]	ToyPiano [2]					
10	Glockenspl [2]	GlockVibes [2]	GlockChoir [2]					
11	MusicBox [2]	WineGls1 [2]	MusicBell [2]					
12	Vibraphone [2]	Vibes2 [2]	SynVibes [2]					
13	marimba [2]	Marimba2 [2]	Maillet [2]					
14	Xylophone [2]	Xylophone2 [2]	XyloTribal [2]					
15	TubularBel [2]	SoftBell [2]	Oohlalaa [2]					
16	Santur [2]	BarChimes [2]	Escalade [2]					
Groupe d'ORGAN								
17	Organ1 [2]	16'1'Draw [2]	Organ1WX [2]	OrgTheatre [2]	16'1'Vib3 [2]			
18	Organ2 [2]	16'8'5'Drw [2]	JazzOrgan3 [2]	Organ3W [2]				
19	Organ3 [2]	SwOrgan [2]	SynOrg1 [2]	OrganC3 [2]				
20	ÉgliseOrg1 [2]	Église2 [2]	Organ3WX [2]	Organ1W [2]	PipeOrg3 [2]			
21	ReedOrgan [2]	PipeOrgan [2]	Organ4 [2]	PipeChiff [2]				
22	musette [2]	Accord1 [2]	Accord2 [2]	Accord3 [2]				

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

23	Harmonica [2]	Blusette [2]	WestHarmon [2]			
24	Bandonéon [2]	Cassotto [2]	OrganLfo [2]			
Groupe GUITAR						
25	NylonGtr [2]	SoloGtr [2]	VocalGtr [2]	PedalSteel		
26	SteelGtr [2]	12StrGtr [2]	SteelGtr1 [2]	SteelGtr2 [2]	Mandoline [2]	Mandoline2 [2]
27	JazzGtr1 [2]	OctJzGtr [2]	Hawaïen [2]	JazzGtr2 [2]	Acier à pédale	
28	CleanGtr [2]	ElGuitar1 [2]	ChorusGtr [2]	ElGuitar2 [2]	Dyn.Clean [2]	
29	MutedGtr [2]	En sourdine2 [2]	Dyn.Muted [2]	MutedWha [2]		
30	Overdrive [2]	WhaGtr1 [2]	5thOverdr [2]			
31	DistGtr [2]	FuzzGtr [2]	HeavyGt [2]	LeadDist [2]		
32	HarmonxGtr [2]	SlowHarmx [2]	HarmGtr3 [2]			

[GrandPiano [2W]] signifie: [2] = 2 oscillateurs par voix. [W] = compatible avec les sons WX.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

dix

11

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

29

30

– -

1	2	3	4	5	6	7	8
Groupe BASS							
33 AcoustcBs1 [2]	AcoustcBs2 [2]	AcoustiqueBs3 [2]	Dyn.AcoBs [2]	HarmAcBs [2]			
34 Fingeredbs [2]	Dyn.Fingrd [2]	Dyn.Bass1 [2]	Dyn.Baxx ' [2]				
35 PickBass [2]	Dyn.Bass2 [2]	PckBass2 [2]	PkBsMute [2]	HarmElBs [2]			
36 fretless [2]	AcidBass1 [2]	À bride [2]					
37 SlapBass1 [2]	Dyn.Bass3 [2]	SlapSynBs [2]					
38 SlapBass2 [2]	WXBass [2]	StopBass [2]	ThumBass [2]				
39 SynBass1 [2]	SynBass3 [2]	TecknoBass [2]					
40 SynBass2 [2]	SynBass4 [2]	RaveBass [2]	SynthBass2 [2]				
Groupe STRINGS							
41 violon [2]	SlowViolin [2]	ViolonOrch [2]	Violon 2				
42 alto [2]	Viola Bowed [2]	ViolaPad [2]					
43 violoncelle [2]	SlowCello [2]	CelloEns [2]					
44 contrebasse [2]	BowedBass [2]	Staccato [2]					
45 TremoloStr [2]	OctTremolo [2]	Plectra [2]					
46 pizzicato [2]	OctPizz [2]	EchoPizz [2]					
47 harpe [2]	HarpDelay [2]	Spacehar [2]					
48 timbales [2]	TimpaniEFX [2]	Dyn.Orch I'I [2]					
Groupe ENSEMBLE							
49 Cordes [2]	StereoStrg [2]	StrgGlock [2]	DualStrgs [2]	Cordes 2			

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

50	SlwStrings [2]	StrgOrch [2]	St.SlwStrg [2]		
51	SynStrg1 [2]	SynStrg3 [2]	SynStrg5 [2]		
52	SynStrg2 [2]	SynStrg4 [2]	Cordes3 [2]		
53	Choeur [2]	VoiceUuh [2]	SlowUuh [2]		
54	VoiceOohs [2]	VoiceAah [2]	SlowAah [2]		
55	SynVox [2]	SkatVoices [2]	Vocoder [2]		
56	OrchHits [2]	Rave [2]	Dyn.St.Hit [2]	HitsRev [2]	
Groupe BRASS					
57	trompette [2]	FlugelAttk [2]	FlugelHorn [2]		
58	trombone [2]	Trombone3 [2]	WowTromb2 [2]	TrombSwell [2]	
59	tuba [2]	ShortTuba [2]	WowTuba [2]		
60	MutedTrp1 [2]	MutedTrp2 [2]	Dyn.MtTrp [2]		
61	FrenchHorn [2]	Dyn.FrHorn [2]	TotoHorns [2]	FrHrnSwell [2]	
62	laiton [2]	Laiton2 [2]	BrassRips [2]	BrassFall [2]	BrassTrp [2]
63	SynBrass1 [2]	SynBras2 [2]	SyntHorn [2]	SynBrass3 [2]	
64	SynBrass2 [2]	SlowHorn [2]	AttkHorn [2]	SynBrass4 [2]	SynBrass5 [2]

33

34

35

36

37

38

39

40

41

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

59

60

61

62

--

	1	2	3	4	5	6	7	8
Groupe REED								
65	soprano [2]	Soprano2 [2]	SoprFilter [2]					
66	SoftSax [2]	SaxNoise [2]	SoftFilt [2]	AltoSax [2]				
67	TenorSax [2]	OctaveSax [2]	TenFilter [2]					
68	BaritonSax [2]	BaritDet [2]	BariFilter [2]					
69	hautbois [2]	Hautbois [2]	HautFiltre [2]					
70	EnglisHorn [2]	EngHorn2 [2]	HornFilter [2]					
71	basson [2]	Basson2 [2]	BassoonFlt [2]					
72	clarinette [2]	ClarSolo [2]	ClarFilter [2]	LiscioClar [2]				
Groupe PIPE								
73	Piccolo [2]	HardFlute1 [2]	HardFlt2 [2]					
74	Flûte [2]	Dyn.Flute1 [2]	DynHiFlute [2]					
75	enregistreur [2]	HardFlute2 [2]	Barboteur [2]					
76	PanFlute [2]	PanFlute2 [2]	Dyn.Pan [2]					
77	BottleBlow [2]	BottleNois [2]	Tube [2]					
78	shakuhachi [2]	Shakupad [2]	ShakuVoice [2]					
79	Sifflet [2]	Sifflet1WX [2]	Whistle3WX [2]					
80	Ocarina [2]	OcarinaPan [2]	OcarinaSyn [2]					

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Groupe LEAD	SYNTH			
81	SquareWave [2]	Pouls [1 2]	Pulse2 [2]	
82	SawWave [2]	ObxFilter [2]	Lyle [2]	
83	SynCalliop [2]	Azimut [2]	SynLead1 [2]	
84	Chiffon [2]	Chopper [2]	Numérique [2]	
85	Charang [2]	Saut [2]	SoundTrk [2]	
86	SoloVox [2]	FiltRes1 [2]	FiltRes2 [2]	
87	5thSawWave [2]	Decay1 [2]	Decay2 [2]	
88	BassLead [2]	Obx2 [2]	Obx3 [2]	
Groupe SYNTH PAD				
89	Fantasia [2]	NewAge [2]	PPG [2]	Fantasy1 [2]
90	WarmPad	Obx1 [2]	AnlgPad [2]	Waveaura [2]
91	Polysynth [2]	Fantasy2 [2]	Fantasy3 [2]	
92	SpaceVoice [2]	VocBells [2]	Anges [2]	OcBreath [2]
93	BowedGlass [2]	Prophet1 [2]	Prophet2 [2]	
94	MetalPad [2]	Bright2 [2]	Analogic [2]	Brillant3 [2]
95	HaloPad [2]	Esclave [2]	Atmosphère [2]	
96	Balayage [2]	Machiner [2]	Decay3 [2]	En attente [2] Budweis [2] Tibet [2]

65

66

67

68

69

70

71

72

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

90

91

92

93

94

--

	1	2	3	4	5	6	7	8
Groupe SYN SFX								
97	Glace [2]	Noiseres [2]	BigRoom [2]	Sous-marin [2]				
98	bande son [2]	MoonWind [2]	Pente [2]	Ekoendls [2]	SynRain [2]			
99	cristal [2]	Vent [2]	SynLead2 [2]	Jets [2]				
100	atmosphère [2]	Arp26000 [2]	GlockAthm [2]	Smak [2]				
101	luminosité [2]	Avec du gaz [2]	PopUp [2]	OnOff [2]				
102	gobelin [2]	Résonance [2]	NoGravity [2]	Synthex3 [2]				
103	EchoDrops [2]	Synthex1 [2]	Synthex2 [2]	Synthex4 [2]	Synthex5 [2]	Synthex6 [2]		
104	StarTheme [2]	StarTheme2 [2]	PowerBad [2]	StarTheme3 [2]				
Groupe ethnique								
105	Sitar [2]	SitarDet [2]	SynSitar [2]					
106	banjo [2]	BanjoOct [2]	EthnicGtr [2]					
107	Shamisen [2]	ShamSitar [2]	SynSham [2]					
108	Koto [2]	Kanoun [2]	TrpClarin [2]					
109	Kalimba [2]	ShrtKalimb [2]	SaxTrumpt [2]					
110	Cornemuse [2]	BagpipeEns [2]	BrassEns [2]					

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

111 violon [2]	Hukin [2]	ViolonBell [2]		
112 Shanai [2]	BacktoWS [2]	VoiceSpect [2]		
Groupe PERCUSSIVE				
113 Clochette [2]	DK_STAND.1 [2]	DK_STAND.2 [2]	DK_STAND.3 [2]	DK_STD.2WX [2]
114 Agogo [2]	DK_ROOM [2]	DK_WS [2]	DK_ROOM1WX [2]	DK_ROOM2WX [2]
115 SteelDrums [2]	DK_POWER [2]	DK_STD.1WX [2]	DK_POWER1WX [2]	DKPOWER2WX [2]
116 Woodblock [2]	DK_ELECT. [2]	DK_DANCE [2]	DK_ELECT1WX [2]	DKELECT2WX [2]
117 Taiko [2]	DK_HOUSE [2]	DK_TECHNO [2]	DK_HOUSE1WX [2]	DKHOUSE2WX [2]
118 Melo.Tom1 [2]	DK_JAZZ1 [2]	DK_JAZZ2 [2]	DK_JAZZ_WX [2]	
119 SynthDrum [2]	DK_BRUSH [2]	DK_M1 [2]	DK_BRUSHWX [2]	
120 ReverseCym [2]	DK_ORCH [2]	DK_SY77 [2]	DK_ORCH_WX [2]	
Groupe SFX				
121 GtFretNois [2]	Gtr.WhaWha '| [2]	GtrNoise [2]		
122 BreathNois [2]	Zapp [2]	KeyClick [2]		
123 Seashore [2]	TickTack [2]	Drop [2]		
124 Bird [2]	Scratch1 [2]	L'eau [2]		
125 téléphone1 [2]	Téléphone2 [2]	Porte [2]		
126 hélicoptère [2]	SynPerc3 [2]	Clackson [2]		
127 applaudissements [2]	HeartBeat [2]	PickScrape [2]		
128 GunShot [2]	Explosion [2]	Bombe [2]		

9	10	11	12	13	14	15	16
97	BDHOUSE1 [2]	BDHOUSE2 [2]	BDELECT1 [2]	BDJAZZ [2]	BDROOM1 [2]	BDSTD1 [2]	BDSTD2 [2]	BDSTD3 [2]
98	BDTEKNO [2]	BDORCH [2]	BDPOWER [2]					

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

99	RIMSHOT1 [2]	RIMSHOT2 [2]	HOUSERIM [2]	BÂTON [2]				
100	SDELECT [2]	DYNSDJAZZ [2]	SDJAZZ2 [2]	SDJAZZ3 [2]	SDORCH [2]	SDROOM1 [2]	SDROOM2 [2]	SDSTD1 [2]
101	SDSTD2 [2]	SDSTD3 [2]	SDSTD4 [2]	HOUSSD1 [2]	HOUSESD2 [2]			
102	HOUSECLAP [2]							
103	ROLLSNARE [2]	BRUSREV [2]	BRUSRIG [2]	BRUSHSLP [2]	BROSSE [2]			
104	TOMELEC [2]	TOMHIGH [2]	TOMJAZZ [2]	TOMROOM [2]		TOMLOW [2]	TIMPANI [2]	OPSURDO2 [2]
105	HHCLO1L [2]	HHCLO1S [2]	HHOPEN1 [2]	HHPEDAL [2]	HHTGHT1 [2]	HHTGHT2 [2]	Ménage [2]	HHCLO2 [2]
106	HHOPEN2 [2]							
107	CRASHORC [2]	CRASH [2]	Maison [2]	RIDECUP [2]	RIDECYM [2]	SPLASH [2]	CHINE [2]	SMASH [2]
108	TAMBOURINE [2]	TAMBSLP [2]	COWBELL [2]	VIBRASLAP [2]	HOUSECOWB [2]			
109	BONGOHISL [2]	CONGALSLAP [2]	BONGO LOW [2]	CONGAHSLAP [2]	CONGALSLAP [2]	CONGAHIGH [2]	CON	HOUSETCO N [2]
110	TIMBALES [2]	TIMBLOW [2]	AGOGO [2]	CABASA [2]	CABASAL [2]	MARACAS [2]	Sifflet [2]	MUTBELL [2]
111	GUIROLONG [2]	GUIROSHORT [2]	CLAVE S [2]	WOODBLOCK [2]	QUICAHIG H [2]	QUICALOW [2]	TRIANLONG [2]	TRIANSHOR T [2]
112	SHAKER [2]	JNGLEBELL [2]	WINDCHIMES [2]	CASTANE TS [2]	MTSURDO [2]	OPSURDO1 [2]	DARBKHIGH [2]	DARBKLOW [2]
113	FINGERSNAP [2]	DROP [2]	BRUIT [2]	EAU [2]	PORTE [2]	CUISINE [2]	LOGDRUM [2]	CLAKSON [2]
114	VOICES1 [2]	VOICES2 [2]	VOICES3 [2]	VOXHHCL [2]	VOXTAP [2]	VOXTIP [2]	DOLLYVOX [2]	BABYVOX [2]
115	FINGBELL [2]	ZAPP [2]	SCRATCH1 [2]	SCRATCH2 [2]	TOMBRUSH [2]		SQCLICK [2]	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

116	NOISEPERC [2]	RASPYRIDE [2]
117		
118		
119		
120		

121	WhaWha1 [2]	WhaWha2 [2]	WhaWha3 [2]	WhaWha4 [2]
122				
123				
124				
125				
126				
127				Sinus
128				Vide [0]



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

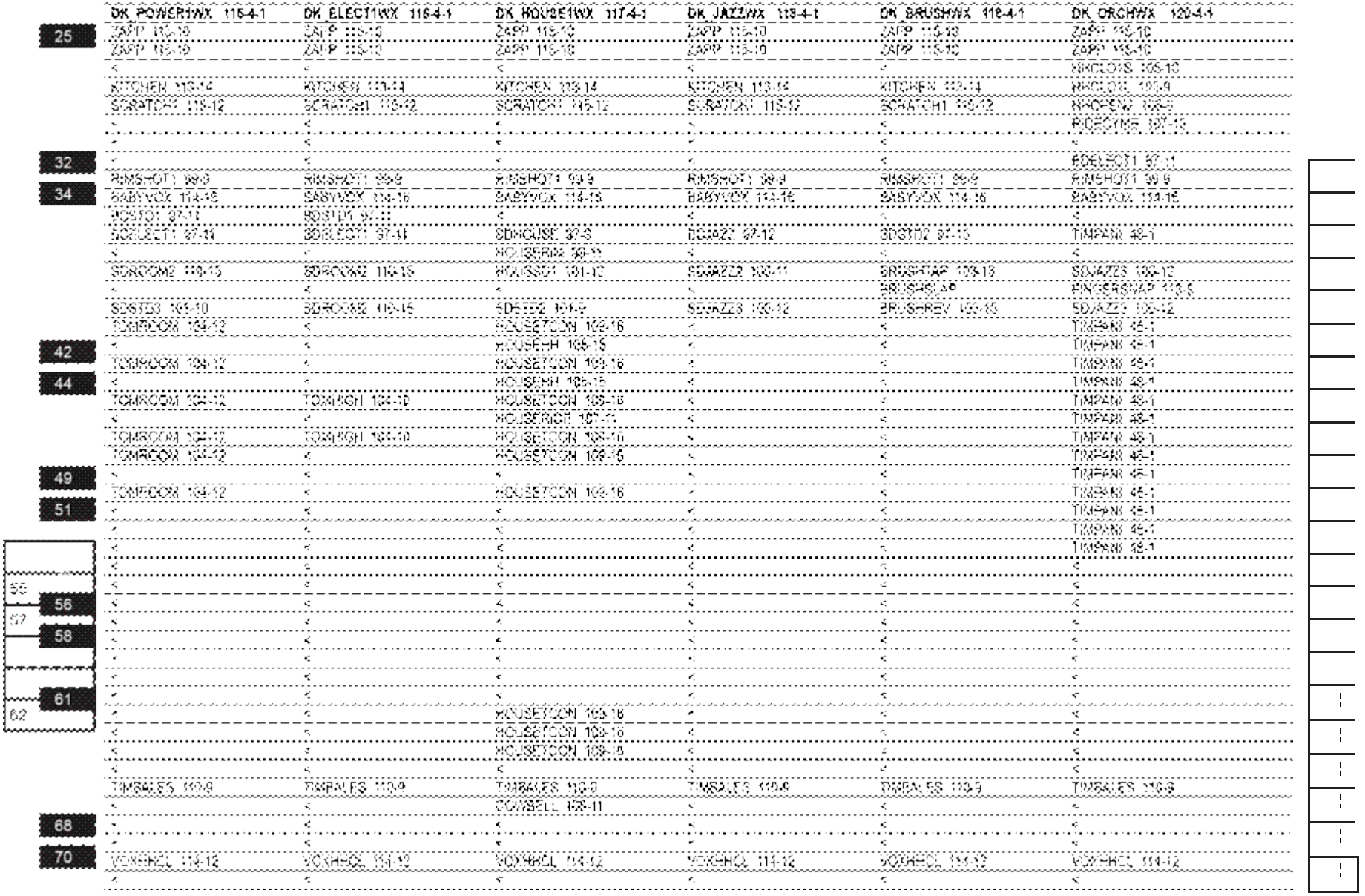


Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



modes

CC00 PC	Style †
PROG 4	
44 25	
26	
27	
28	
29	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

	30
	31
	32

CC00	PC	Chanson †
55	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	dix	
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	

CC00	PC	Song-Perf. †
64	0	
	1	
	2	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

CC00	PC	Style
LATIN 1		
32	81	Bossa Nova
	82	Samba
	83	Cha cha
	84	Rhumba 1
	85	Tango
	86	Bolero T.
	87	Rhumba 2
	88	Béguine
LATIN 2		
32	89	Mambo
	90	salsa
	91	Merengue
	92	Meneito
	93	Cumbia
	94	gitan
	95	Guaracha
	96	Calypso
PROG 1		
44	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

CC00	PC	Style
BANQUE 2 PROG 2		
battements		
32	41	Discothèque
32	1	8bt Std
	2	Ballade 8bt
	3	8bt Folk
	4	8bt hit
	5	8bt moyen
	6	8bt Funky
	7	8bt moderne
	8	Balançoire 8bt
LE JAZZ 16 BEAT		
32	49	Balançoire
32	9	16bt Std
	10	Mi swing
	11	Ballade 16bt
	12	Slow Swing
	13	16bt Folk
	14	Big Band 1
	15	16bt Pop
	16	Big Band 2
	17	16bt Funky
	18	Dixieland
	19	16bt hit
	20	Broadway
	21	16btMedium
	22	Fox-trot
	23	Balançoire 16bt
	24	

CC00	PC	Style
ROCHE		
32	17	Open Rock
	18	Metal Rock
	19	Hard Rock
	20	Slow Rock
	21	Soft Rock
	22	Boogie W.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

		57	Mélangez R.	**US TRAD**
32	23		Blues	
	24	58	LovelyRock	
			Slow Blues	
TROUILLE		59	Gospel	
		60	Occidental	
32	25		FunkyFun	
	26	61	Bluegrass1	
			FunkyElect	
	27	62	Bluegrass2	
			Funky Pop	
	28	63	Bass	
			Funky Std	
	29	64	Marr.USA	
			Acid Funk	
TRAD 1	30		Nouvel Age	
32	31	65	Funky Soul	
			Valley Side	
	32	66	FunkySwing	
			Valse de vienne	
DANSE1				
		67	Valse	
32	33		HeavyDance	
		68	Romagne	
	34		Disco Hit	
		69	Mazurka	
	35		Dance Pop	
		70	Folk 2_4	
	36		Beat Down	
		71	Polka 6_8	
CC00 PC	37	**Les performances†**	Disco Pop	
		72	ItalieMars	
	38		Disco Fun	
TRAD 2 Groupe 5				
	39		Techno	
32		73	Paso Doble	
48	40	33	Maison EGPiano	
		74	Germ.Polka	
		34	OntheRhodx	
		75	Tarentelle	
		35	PEL	
		76	Bajon	
		36	Jazzzzz	
		77	HullyGully	
		37	Accordéon	
		78	Torsion	
		38	Des Caraïbes	
		79	Charleston	
		39	Chorale	
		80	Reggae	
		40	ChinaTea	

† sur commun MIDI canal uniquement

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Groupe 6		
48	41	EineKleine
	42	ChromaBell
	43	FanfareUSA
	44	Titres de fin
	45	SlavetoGTR
	46	Le temple
	47	Tutti
	48	Briller vous
Groupe 7		
48	49	Tirettes 1
	50	Tirettes 2
	51	Tirettes 3
	52	Tirettes 4
	53	Tirettes 5
	54	Tirettes 6
	55	Tirettes 7
	56	Tirettes 8
Groupe 8		
48	57	
	58	
	59	
	60	
	61	
	62	
	63	

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

CC00 PC	Les performances†
Groupe 1	
48 1	Grand piano
2	St.E.Piano
3	NightSax
4	SlowToFast
5	St.Guitar
6	GaryOnVibe
7	Étape importante
8	Duo
Groupe 2	
48 9	OscarClub
dix	Elektric
11	WinSoprano
12	ToneWheel
13	WEinL.A.
14	TooFunky
15	Toto_IV
16	Mr.Pad
Groupe 3	
48 17	BigStrings
18	EWBrass
19	BlockBand
20	Dr.Lead
21	HeavyFuzz

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

	22	PolyMatrix
	23	Église
	24	InToDeep
Groupe 4		
48	25	HTBarrel
	26	SilkyStrg
	27	St.Horns
	28	HI.Weather
	29	PizzaXprs
	30	BrassMatch
	31	Accouplé
	32	Antarctique

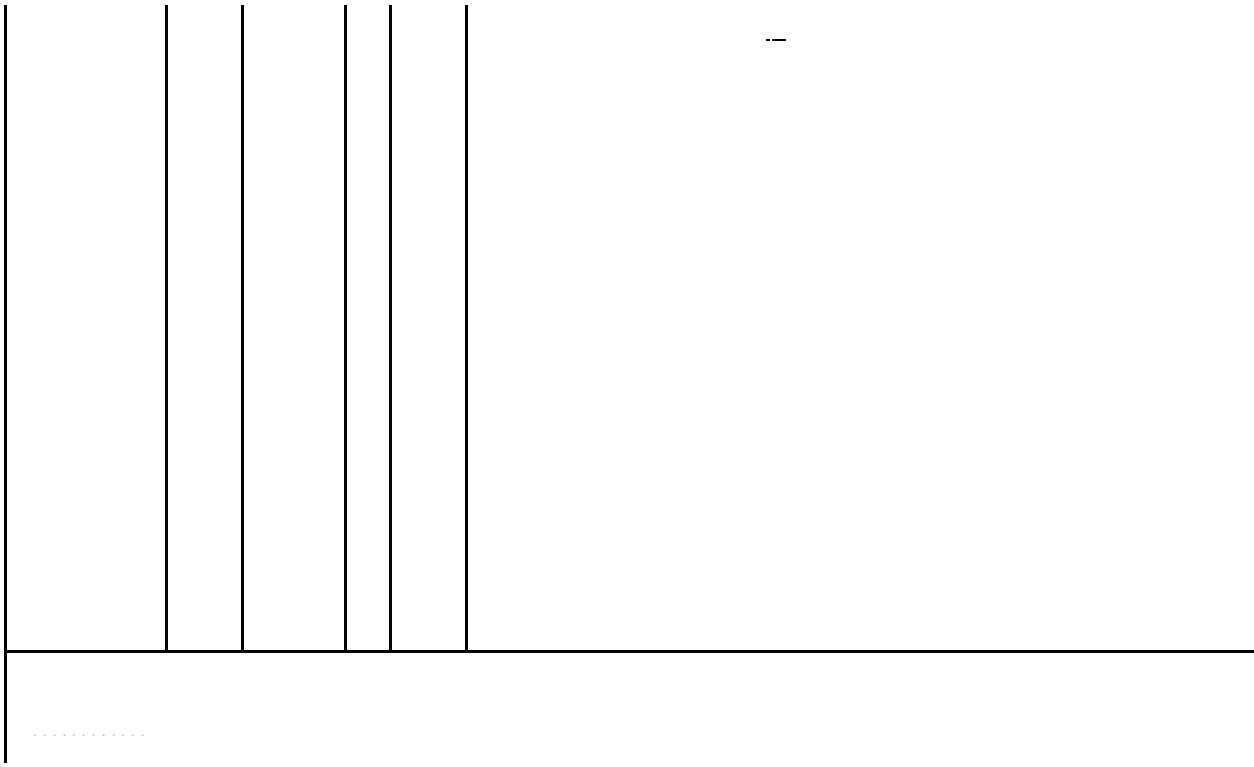
Performances / Effets

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

† sur commun MIDI

canal uniquement

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine



MESSAGES DE CHANGEMENT DE CONTRÔLE RECONNUS (CONTRÔLEURS MIDI)

Un message ControlChange active un Contrôleur, déterminé par la première valeur ControlChange.

Le ControlChange se compose de trois parties:

- statut octet - (statut) détermine le statut du message ControlChange.
- octet de données 1 - (valeur 1) Contrôleur MIDI activé par le message ControlChange. Il s'agit du numéro d'identification des modifications de contrôle dans les tableaux suivants.
- données octet 2 - (valeur 2) valeur du contrôleur MIDI activé.

CHANGEMENT DE COMMANDE SUR LES PISTES

CC00,32	Changement de banque.
CC01	Modulation.
CC06,38	La saisie des données.
CC07	Volume principal.
CC10	Pan (panorama).

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

CC11	Expression.
CC16,48 †	Sélection d'effets
CC17,49 †	Volume d'effets
CC18,50 †	Usage général (contrôle de réglage)
CC32	BankSelect LSB.
CC64	Pédale Damper
CC66	Sostenuto (Sustain) pédale.
CC67	Pédale douce
CC71	Résonance.
CC72	Temps de libération.
CC73	Temps d'attaque.
CC74	Fréquence de coupure du filtre.
CC80	Contrôle One Shot
CC81	Contrôle marche / arrêt
CC91	Effect 1 send (E1, profondeur de la réverbération).
CC93	Effect 2 send (E2, profondeur de modulation).
CC98,99	NRPN
CC100-101	RPN

† = voyage uniquement sur le canal MiIDI Common

Glossaire

After Touch: message MIDI activé en appliquant une pression après une note sur un événement. Le clavier **WK4** génère des messages Channel Aftertouch et reconnaît Channel et Polyphonic Aftertouch via MIDI. Les événements relatifs peuvent également être insérés manuellement dans la fonction Microscope dans Edit Song. L'aftertouch est largement utilisé dans Edit Sound pour contrôler divers paramètres de son. Par MIDI, ce message peut contrôler la modulation ou le volume d'un appareil MIDI externe.

Bloquer . Organisation des données similaire aux répertoires ou dossiers de l'ordinateur. Le bloc correspond à tout le contenu de la mémoire vive de l'instrument. Une disquette peut contenir plusieurs blocs.

Bypass: Pour ignorer, "faire le tour". «Contournement d'effet» fait référence à la désactivation des effets. La LED EFFECTS OFF est allumée, les sons contournent les quatre DSP et sont émis sans réverbération ni modulation.

Common Channel: Un canal MIDI programmé pour, (1) simuler le clavier **WK4** sur un clavier maître connecté, (2) envoyer des messages de contrôle (changement de banque,

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

changement de préréglage, changement de style, changement d'effet ...) à partir d'un instrument de **série** WK4 à un autre instrument de la même série.

Changement de contrôle: voir Contrôleurs MIDI. **Contrôleurs:** dispositifs de contrôle (pédales), qui contrôlent les valeurs de divers messages de changement de contrôle.

Fréquence de coupure: Fréquence centrale de la bande d'intervention d'un filtre. Aux alentours de la fréquence de coupure, l'action d'un filtre devient progressivement moins marquée, créant une «cloche» dans la bande audio.

Saisie de données : Groupes de contrôles utilisés pour inerter ou spécifier des données et pour l'édition. Les commandes de saisie de données comprennent: les touches de numérotation, les touches du curseur, le clavier numérique et le clavier (écriture du nom).

Destination: fait référence à tout ce vers quoi un message MIDI généré par une piste peut être dirigé. Le **WK4** peut diriger les messages MIDI vers la génération de son interne, vers la sortie MIDI et vers le séquenceur. Dans l'environnement de disque, la destination fait référence au périphérique sur lequel les données peuvent être sauvegardées.

Cadran: La molette de saisie de données située sous l'écran, active pour les changements de tempo dans des conditions de lecture normales et pour un périphérique de saisie de données dans les situations d'édition.

Répertoire: «Catalogue» du contenu d'une disquette, du disque dur ou de la mémoire vive. **Lecteur de disque:** périphérique qui «lit» une disquette. Le **lecteur de** disque **WK4** lit des disques HD et DD de 3,5 **pouces** . Reconnaît les formats suivants: **WK4** (1,6 Mo), Ms-Dos (1,44 Mo), Ms-Dos / Atari ST (720 ko).

Affichage: Le moniteur 1/4 VGA intégré dans le panneau avant du **WK4** . Permet de visualiser les paramètres, le score et les paroles, ainsi que toutes les informations relatives au fonctionnement de l'instrument

Kit de batterie: fait référence à la disposition des sons de percussion sur le clavier. Un kit de batterie vous permet d'utiliser une seule piste pour tous les sons de batterie. Chaque note de la gamme correspond à un son d'instrument de percussion. Les **kits de** batterie ROM **WK4 se** trouvent dans les banques 2,3,4 et 5 du groupe Percussive. Chaque préréglage peut contenir un kit de batterie RAM programmé par l'utilisateur créé dans «Edit Perf Sound». **Dry** : expression couramment utilisée liée à un son non traité par les DSP.

DSP: (Processeur de signal numérique). Le processeur d'effets - le **WK4** intègre 4 DSP: deux réverbérations et deux modulations ou chorus / delay. **Dynamique:** voir la vélocité.

Modifier: Modifier. Une section du système d'exploitation capable de modifier les paramètres de l'instrument. Chaque bouton de la section EDIT permet d'accéder à un environnement d'édition.

Enveloppe: terme qui représente (graphiquement) l'évolution des caractéristiques et de la qualité d'un son avec le temps.

Filtre : Un dispositif utilisé pour modifier un son en intervenant sur le contenu harmonique. Le **WK4** peut contrôler jusqu'à 6 filtres par son. Dans «Edit Perf Sound», il est possible de modifier la fréquence de coupure du filtre, la résonance et d'autres paramètres via des paramètres d'édition de macro.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

ROM flash : **ROM** contenant la mémoire du système d'exploitation de l'instrument et les données programmées en usine qui ne peuvent pas être détruites, autrement que par la mise à jour du contenu avec les données contenues dans des disques spéciaux du système d'exploitation.

Disquette: support de données magnétique, protégé par un conteneur en plastique, dans lequel les données **WK4** peuvent être mémorisées. Les opérations de traitement des données sont en «Edit Disk».

Pédale : un dispositif de contrôle «physique» à action de commutation. Le **WK4** peut accepter des pédales assignables à 3 fonctions pouvant être programmées pour fonctionner comme des commutateurs ou des dispositifs de contrôle continu. Il est également possible de changer la polarité du commutateur à pédale.

Disque dur : Périphérique de stockage de données capable de vitesses d'accès élevées et disponible pour le **WK4 en** tant **qu'accessoire** en option.

Casque: Dispositif d'écoute stéréo utilisé pour une écoute privée.

Boucle: Répétition cyclique. Une fonction trouvée dans «Edit Song» permet de répéter un nombre spécifié de mesures (mesures) et dans «Edit Sound», utilisée pour boucler une enveloppe. Egalement la condition essentielle pour tous les modèles de style (riffs) qui sont de courtes séquences répétitives.

Clavier principal: Un dispositif de contrôle (clavier). Généralement, un MK est un générateur d'événements MIDI, incapable de générer des sons. Il est connecté au MIDI IN d'un Expander ou d'un autre instrument de musique compatible MIDI. Le **WK4** peut fonctionner comme un clavier maître avancé, avec des fonctions telles que Split, Merge, diverses commandes programmables, y compris System Exclusive.

Menu: Liste d'éléments. Un menu apparaît dans la plupart des écrans d'édition et se compose de plusieurs éléments pouvant être sélectionnés à l'aide des touches du curseur, de la molette ou du clavier numérique.

Merge: Voir MIDI Merge.

Microscope: page «Edit Song» ou «Edit Style» dans laquelle chaque événement MIDI enregistré peut être modifié individuellement en termes de position et de valeur.

MIDI: (interface numérique d'instrument de musique). Un système de communication entre différents instruments de musique numériques. Le MIDI est basé sur la connexion via trois types de ports: IN, OUT, THRU. Le système MIDI rend tous les instruments numériques électroniques complètement programmables à distance (par exemple, à partir d'un ordinateur). Les données MIDI fournissent à l'instrument récepteur toutes les informations nécessaires à la production de sons.

MIDI Common: Voir Canal commun.

Contrôleurs MIDI: messages MIDI qui transmettent des informations relatives aux paramètres de performance (Modulation, Main Volume, Damper Pedal ...). **Fusion MIDI:** Fusion d'événements MIDI provenant du clavier ou MIDI IN et transmis avec des données MIDI OUT après traitement par les pistes **WK4** . Sans fusion MIDI, les données MIDI IN sont dirigées vers le moteur de son interne et vers MIDI THRU, pas vers MIDI OUT.

MIOS: (système d'exploitation d'instruments de musique). Fait référence au **système d'** exploitation **WK4** , le programme qui fait fonctionner l'instrument. MIOS réside dans FLASH ROM, qui peut être mise à jour avec des versions plus récentes du système d'exploitation via des disquettes. **Modulation:** Modification dynamique dans le temps. Activé

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

par les mouvements du Trackball vers le haut / bas ou par une pédale programmée de manière appropriée.

Multitâche : capacité du système d'exploitation à exécuter plusieurs modes de fonctionnement en même temps.

Oscillateur: L'élément fondamental qui produit le son. Le **WK4** utilise un ou deux oscillateurs par voix polyphonique.

Pan: Abréviation pour Panorama. Le panoramique est la position du son entre les canaux audio stéréo.

Pédale: Un commutateur ou un dispositif de contrôle physique continu auquel peut être affectée une fonction de contrôle (démarrage / arrêt, remplissage, modulation, amortisseur, etc.). Le **WK4** peut accepter trois pédales de contrôle ou de contrôle continu.

Performance: Une configuration de pistes utilisée pour rappeler une combinaison de sons pour le clavier (Performance Groups), une combinaison de sons pour les accompagnements (Style-Performance) et une combinaison de sons pour les morceaux (SongPerformance).

Contrôleurs physiques: dispositifs de contrôle du son intégrés (trackball, pédales, etc.). Voir aussi Contrôleurs.

Pitch: Intonation, fréquence.

Pitch Bend: Modification dynamique de la hauteur. Activé par des mouvements gauche / droite du Trackball, par une pédale programmée de manière appropriée ou par un message MIDI.

Playback: terme qui décrit la capacité du séquenceur à reproduire un morceau. **Précharge:** “Background” chargement du morceau pendant que le séquenceur joue un autre morceau.

Changement de programme: message MIDI utilisé pour changer un son, une performance, un style ou un morceau. Fréquemment utilisé en combinaison avec le message BankSelect (ControlChange 00). **Quantifier:** Correction des erreurs de synchronisation imparfaites commises lors des enregistrements de morceaux et de styles (y compris les motifs rythmiques). **RAM:** (mémoire à accès aléatoire). Un type de mémoire qui peut être mis à jour avec de nouvelles données. Le **WK4** peut être équipé de trois types de RAM: RAM système, RAM échantillon volatile, RAM échantillon alimenté par batterie. La mémoire RAM ne conserve pas les données après la mise hors tension, sauf si elle est sauvegardée par une batterie spéciale.

RVB : (Rouge, Vert, Bleu) Le signal émis par la sortie du même nom et généré par le **WK4** dans le but de projeter les images affichées et les paroles du morceau sur un moniteur externe (un ordinateur couleur ou une télévision domestique). **ROM:** (mémoire en lecture seule). Partie de la mémoire **WK4** non modifiable et dans laquelle les données programmées en usine sont conservées, y compris le système d'exploitation MIOS. Dans le **WK4** , la ROM est une flash-ROM pouvant être mise à jour avec des disques OS contenant des versions ultérieures du système d'exploitation. La mémoire ROM n'est pas annulée lorsque l'instrument est éteint.

Sample: Fait référence à une partie du son enregistré sous forme numérique. La combinaison de plusieurs échantillons le long de la gamme de musique est appelée un échantillon multiple. Dans le **WK4, les** multi-échantillons sont appelés formes d'onde, qui constituent l'élément principal du son. **Scart** : Le connecteur par lequel un téléviseur national ou un moniteur couleur peut recevoir les données d’affichage **WK4** , y compris les paroles et la partition musicale des morceaux **WK4** .

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Score : La fonction **WK4** vous permet de voir les paroles et le score de musique sur l'affichage. Le **WK4** peut également transmettre les données à un téléviseur national ou à un moniteur couleur connecté en externe, tous deux équipés du connecteur SCART.
Recherche: fonction trouvée dans Edit Disk (opérations sur un seul son) qui vous permet de rechercher un son dans une longue liste en spécifiant deux lettres ou plus contenues dans le nom des sons. Également disponible dans Edit Sound pour permettre la recherche des échantillons Wave. **Séquenceur:** système d'enregistrement de données MIDI. Le séquenceur vous permet d'enregistrer son d'une chanson polyphonique et de la reproduire après application d'éventuelles corrections. La qualité d'un enregistrement de séquenceur est maintenue et ne décroît pas, même après de nombreux enregistrements et modifications. Le séquenceur n'enregistre pas les sons, il enregistre des données MIDI (événements). Le **WK4** intègre un puissant séquenceur 32 pistes avec de nombreuses fonctions d'édition. **Chanson:** Un morceau de musique, enregistré ou reproduit (lu) par le séquenceur.
Son: Dans le **WK4** , le son est la source de base, basée sur des échantillons élaborés à l'aide d'enveloppes et de filtres. Les sons, assignés aux pistes, constituent les performances.
Patch sonore: Un son composé de plusieurs autres sons. Le Sound Patch peut assigner deux sons différents séparés par une dynamique

seuil, ou un son différent pour chaque touche du clavier (appelé dans ce cas un Drumkit). **Source:** fournisseur d'événements MIDI pouvant être dirigés vers les pistes **WK4** . Dans le **WK4** , les sources d'événements MIDI sont les suivantes: le clavier (local), le MIDI In et le séquenceur. Dans l'environnement de disque, la source fait référence au périphérique de stockage de données contenant le fichier à sélectionner et à charger ou enregistrer dans une destination.
Track: Une partie timbre d'une performance ou une partie instrumentale d'une chanson ou d'un style. Chaque piste est programmable individuellement pour le son, les réglages de volume, le panoramique, le canal MIDI, etc. attribués.
Transposer: Le changement de hauteur d'une note par rapport à une valeur standard. **Tweak:** terme décrivant la légère modification d'un ou de plusieurs paramètres d'un son. Vous pouvez modifier un son en temps réel, par exemple à l'aide des pédales programmables auxquelles les paramètres Edit Sound ont été attribués (Filter, Attack, Release, etc.).
Interface utilisateur: Tout ce qui apparaît dans l'affichage. Les moyens avec lesquels l'utilisateur communique avec l'instrument de musique, c'est-à-dire la disponibilité des informations relatives à l'état des données - et en général avec tous les ordinateurs. L' **interface** utilisateur **WK4** est un système graphique de fenêtres superposables contenant des paramètres sous forme graphique et textuelle. **Utilisateur:** En général, ce terme désigne tout ce qui peut être programmé par l'opérateur.
Velocity : message MIDI toujours associé à l'activation d'une note. Velocity contrôle l'intensité du son proportionnellement à la vélocité avec laquelle les touches sont frappées. Velocity est également utilisé pour contrôler divers paramètres dans Edit Sound. **Wet:** expression couramment utilisée liée à un son traité par les DSP.

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Indice

UNE

Parcours d'accompagnement 5. 5
Fonctions supplémentaires (Edit Disk) 25. 12
Tous les 6. 3
Tous (Contrôle des notes) 22. 21
Toutes les chansons (Jukebox) 7. 11
Apple Macintosh 8. 9
Organiser la mémoire 5. 8
Arranger le mode 5. 8, 5. 9, 5. 13
Organiser On / Off 5. 8
Schémas d'arrangement 12. 1
Assigner des sons aux pistes 4. 7
Atari ST 6. 26
Attaque 19. 3
Entrées audio 3. 9, 21. 6
Sortie audio 19. 6
Sortie audio (interface A / V) 21. 8
Carte audio / vidéo 3. 9
Auteur 22. 2
Mode d'accord automatique 5. 9
Précharge automatique 24. 1, 24. 3 Autobacking 5. 13

B

Copies de sauvegarde 6. 36, 25. 11
Passe-bande 19. 3
Filtre passe-bande (Ed. Perf Sound) 19. 3
BankSelect 8. 5, 15. 5
Structure de base d'un style 12. 1
Bass Sustain 21. 4
Basse au plus bas 5. 8
Batterie & Libération 21. 9
Bloc 3. 23, 6. 2, 18. 4
Bloquer renommer 25. 13
Taille du bloc 25. 13
Contourner les effets 9. 4

C

Annuler les fichiers (Edit Disk) 25. 2
Localisateur de prises 22. 19
Repère de capture (style d'édition) 23. 16
Note de prise 19. 7, 21. 3
CC n ° 0 (ControlChange) 17. 3

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

CC # 32 (ControlChange) 17. 3
Changer le nom du disque 25. 9
Changer la vitesse 22. 12
Changer la vélocité (Modifier le style) 23. 12
Changer de style sans arrêter l'accompagnement 5. 16
Changer le mode du clavier 4. 10
Changer le nom d’une performance 4. 20
Changer le point de partage 4. 12
Changer le tempo d’un style 5. 19
Modification de l’état de la piste 4. 9 Modification du volume des pistes 4. 13
Effets de la voie A 9. 1
Effets de la voie B 9. 1
Vérifier la version 25. 11
Langage d'accord 21. 6
Modes de reconnaissance des accords 5. 9
Accord à Arr.1 / Accord à Arr.2 15. 6
Accords (Modifier le score) 22. 24
Accords (contrôles de partition) 22. 21
Accords sur les paroles (Commandes vidéo) 22. 22
Accords piste 22. 3
Effacez le paramètre de transposition du clavier 1. 16
Horloge envoi 15. 4
Fermer 18. 4
Grossier 21. 3
Grossier & fin 21. 3
Common Channel 8. 3, 15. 6
Canal commun / Arrangement 15. 6
Common / Arrangement 8. 4
Comparez 19. 8
Commutateur de compatibilité 15. 5
Structure complexe 3. 6
Structure complexe (Editer les pages) 13. 2
Procédure d'édition de structure complexe 13. 4
Ordinateur 3. 8, 21. 4
Port de l'ordinateur 8. 1, 8. 9
Configuration 15. 2
Connexions 3. 7
Table des matières A2.i
Pédales à commande continue 3. 7, 17. 2
Fonctions de pédale continue 17. 5
Contrôle du changement 8. 1
Contrôler une chanson 8. 6
Contrôler les styles 8. 5
Contrôles rec 11. 6
Copie 22. 6
Copier (Modifier le disque) 25. 4
Copier (Modifier le style) 23. 6
Copier un fichier (Edit Disk) 25. 4
Copier toutes les pistes (Edit Song) 22. 6
Copier la piste d'accords (Edit Song) 22. 6
Copier la piste de paroles (Modifier la chanson) 22. 6

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Copier piste principale (Edit Song) 22. 6
Mode de copie 22. 7
Mode Copie (Modifier le style) 23. 7
Copier une piste de musique (Edit Song) 22. 6
Copier les paramètres (Edit Song) 22. 7
Copier Riff (Modifier le style) 23. 6
Copier le style (Modifier le style) 23. 6
Temps de copie 22. 7
Temps de copie (Modifier le style) 23. 7
Copier dans (Edit Perf Sound) 19. 4
Copier dans le calque 19. 7
Copier dans l'octave 21. 3
Copier une piste (Edit Tracks / Split) 18. 7
Copier piste (Editer la chanson) 22. 6
Copier piste (Éditer le style) 23. 6
Copier la variante (Modifier le style) 23. 6
Compte à rebours 7. 9, 11. 6
Créer un nouveau style 12. 2
Créer une liste de préchargement 24. 2
Créer un score, partie 7. 16
Créer une piste 18. 7
Créer une nouvelle performance 4. 18
Effets de fondu enchaîné 18. 3
Coupure (interface A / V) 21. 8

ré

Amortisseur 3. 7
Entrée de données 3. 18
Dispositifs de saisie de données 3. 18
Données sauvegardées dans une performance 4. 16
Date et heure 21. 5
Decay 19. 3
Retard 18. 6
Retard (retards) 14. 3
Délai (réverbérations) 14. 3
Retard / Modulation 9. 1
Supprimer (Jukebox) 7. 11
Supprimer (style d'édition du microscope) 23. 16
Supprimer la piste principale (Edit Song) 22. 19
Supprimer les mesures (Edit Song) 22. 11
Supprimer des mesures (Modifier le style) 23. 11
Démo 1. 5
Profondeur (Effets) 14. 3
Destination 6. 3, 6. 21
Detune 18. 2
Detune (Effets) 14. 4
Composez le 3. 20
Composer (Tempo / Données) 5. 7
Fenêtres de dialogue 3. 17
Diffusion (Effets) 14. 3

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Processeur de signal numérique 9. 1
Répertoire 6. 3
Disque 6. 1
Commandes de disque 6. 3
Nettoyage de la tête du lecteur de disque 6. 36
Formats de disque 6. 1
Informations sur la manipulation du disque 6. 35
Affichage 3. 10
Contraste d'affichage 1. 1
Commandes d'affichage 21. 6
Maintien de l'affichage 4. 5, 10. 8
Afficher les paroles sur un moniteur externe 7. 14
Mode d'affichage 21. 6
Afficher le score 7. 12
Tambour masque 23. 18
Kit de batterie 3. 5, 19. 5
Paramètres Drumkit / Sound Patch 19. 6
Drumkits (tables) A. 10 Duet 18. 4
Dynamic Arrange 5. 13
Couche dynamique 19. 5
Commutateur dynamique 19. 7

E

Interface E-IDE (disque dur) 6. 1
E1 Envoi (interface A / V) 21. 7
E2 Send (interface A / V) 21. 7
Écho LCD 7. 15
Echo LCD (Commandes vidéo) 22. 21
Edit Controllers / Pads 17. 1
Edit Disk & Hard Disk 25. 1
Modifier les effets 14. 1
Éditez les environnements 3. 6
Edit General 21. 1
Modifier MIDI 15. 1
Modifier le mélangeur 16. 1
Modifier la note 19. 6
Modifier la vue d'ensemble 13. 1
Editer les pages 3. 14, 13. 3
Modifier le son de la musique 19. 2
Modifier les paramètres de Perf Sound 19. 3
Modifier Perf Sound / Sound Patch 19. 1
Modifier le score 7. 16, 22. 23
Modifier la partition, comment modifier ... 22. 23
Modifier la partition page 22. 26 Modifier la chanson 22. 1
Éditez le correctif sonore 19. 5
Modifier le style 23. 1
Procédure d'édition de style 23. 1
Edit Tracks / Split 18. 1
Édition / Nombres 3. 20
Eff 2 (Delay / Chorus / Flanger / Modulation) 19. 6

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Eff Group (interface A / V) 21. 7
Eff.1 (Reverb) 19. 6
Eff.1 14. 1
Eff.2 14. 1
Effet 1 - Table de réverbération 14. 5
Effet 2 - Tableau 14 des effets de modulation . 6
Effet 2 à effet 1 14. 1
Type d'effet 9. 1
Effets 9. 1
Effets Bypass 1. 12, 9. 4
Effets désactivés 10. 8
Effets de programmation 14. 3
Tableaux des effets A. 21
Type d'effet 14. 1
Ejecter une disquette 6. 35
Piste vide (style d'édition) 23. 2
Fin 7. 8, 11. 7
Ligne de fin (Edit Score) 22. 27
Fin de la mesure 7. 8
Se terminant 5. 7
Entrez 3. 22
Péréquation 1. 15
Égaliseur (mélangeur) 16. 3
Effacer 7. 9, 11. 7, 12. 5, 22. 3
Effacer (Editer Disque) 25. 2
Effacer (Modifier le style) 23. 3
Erase Master track (Edit Song) 22. 3
Effacer les paramètres (Edit Song) 22. 4
Effacer Riff 12. 5
Effacer Riff (Modifier le style) 23. 3
Effacer la chanson 7. 9, 11. 7
Effacer le style 23. 3, 23. 4
Effacer la piste 7. 9, 11. 7, 18. 8
Effacer la piste (Edit Song) 22. 3
Effacer la piste (Editer le style) 23. 3
Effacer la piste (style) 12. 5
Effacer Variation 12. 5, 23. 4
Effacer la variation (Editer le style) 23. 3
Erreur trouvée 25. 11
Escape 3. 22
Liste des événements 22. 14, 22. 17, 23. 14
Type d'événement 23. 4
Exclure 19. 6
Exécuter (Jukebox) 7. 11
Développer 19. 8
Courbes exponentielles 18. 3
Extension (Edit Score) 22. 27
Externe 7. 7
Externe (horloge MIDI) 15. 3

F

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Ouverture / fermeture en fondu 5. 7
Falcon 6. 26
Feedback (délais) 14. 3
Commentaires (distorsion) 14. 3
Feel (Quantize) 11. 8
Quantité de fichiers 6. 3 Sélecteur de fichiers 6. 3
Type de fichier 6. 4
Types de fichiers 6. 2
Fichiers 6. 2
Remplir 5. 7
Filtre (interface A / V) 21. 8
Filtre (Edit Drumkit / SoundPatch) 19. 6
Filtre Cutoff (Ed. Perf Sound) 19. 3
Finetune 21. 3
Doigté 1 5. 9, 5. 11
Doigté 2 5. 9, 5. 11
Fixé 23. 12
Mode d'accord fixe 5. 9
Mode Velocity fixe (Edit Song) 22. 12
Disquette 6. 21
Disquette (préchargé) 24. 3
Disquettes 6. 1
Polarité de la pédale 21. 2
Arrêt forcé 7. 8, 11. 4, 11. 7
Formater le disque dur 25. 10
Formater le disque MS-DOS / Atari 25. 9
Formater le disque de travail 25. 9
Gratuit 1 5. 9, 5. 12
Gratuit 2 5. 9, 5. 12
Mémoire libre 12. 6
Mémoire libre (Edit Disk) 25. 12
Modulation de fréquence 14. 3
Panneau avant 2. 3
Mode clavier complet 4. 1

g

Général (Edit) 21. 1
Procédure générale «Disque» 6. 5
Procédure d'édition générale (Edit Perf Sound) 19. 1
Péréquation générale 3. 7
Procédure de chargement général 6. 8
Général MIDI 7. 1, 15. 5
Contrôle général de la réverbération 1. 15
Procédure de sauvegarde générale 6. 21
Réglages généraux (MIDI) 15. 3
Transposition générale 4. 15
Obtenir le score 7. 16
Obtenir le score ... (Modifier le score) 22. 26
Glossaire A. 25
Fichiers MIDI compatibles 7. 1 de GM

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Format GMX 6. 1, 7. 2
Aller à la loc ... (Modifier le style) 23. 16
Aller à la loc ... (Edit Score) 22. 26
Groupe 6. 3
Groupe A & B 14. 1

H

Manipulation des disquettes 6. 36
Disque dur 6. 1, 6. 21
Disque dur (préchargé) 24. 3
Vérification / récupération du disque dur 25. 10
Protection du disque dur 25. 11 Durée de veille du disque dur 25. 11
Copie papier (tablettes) 17. 3
Harmonie 18. 4
Harmony On / Off 5. 8
Harmonie Type 5. 8, 18. 4
Structures de type harmonie 18. 5
Casque 1. 13
Aide 10. 9
Langue d'aide 21. 6
Haute fréquence (égaliseur) 16. 3
Décomposition haute fréquence 14. 3
Gain élevé (effets) 14. 4
Gain élevé (égaliseur) 16. 3
Filtre passe-haut (Ed. Perf Sound) 19. 3
Comment programmer des performances 4. 6
Comment utiliser HELP 10. 9
Comment utiliser le manuel i

je

IBM PC 8. 9
Interface IDE (disque dur) 6. 1
Entrée VU 21. 7
Ins type (Edit Song) 22. 19
Type d'insertion (Style d'édition du microscope) 23. 16
Insérer (Style d'édition du microscope) 23. 16
Insérer (Jukebox) 7. 11
Insérer la mesure 22. 10, 23. 10
Insertion d'un disque dans le lecteur de disque 6. 35
Insertion de symboles d'accord 22. 23
Insérer des paroles (Edit Score) 22. 25
Insérer des notes (Edit Score) 22. 23
Interne 7. 7
Interne (horloge MIDI) 15. 3
Générateur de sons interne icon 15. 2
Intro 5. 7
Introduction i

J

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Jazz 18. 5
Jukebox 7. 5, 7. 9
Jukebox Touches programmables 7. 11

K

Clé 22. 17
Touche d'affectation 17. 3
Note clé 12. 3, 12. 5
Clavier 3. 20
Gamme clé 18. 6
Key Start 5. 6
Jeu de clés 3. 4
Balance de clavier 21. 2
Sensibilité du clavier 21. 2
Clavier / Canal commun icon 15. 2

L

LFO Delay 19. 4
Profondeur du LFO 19. 4
Taux de LFO 19. 4
Linéaire 7. 8, 11. 4, 11. 7
Courbes linéaires 18. 3
Écoutez les morceaux de démonstration 1. 5
Charger tout 6. 19
Groupe de charge 6. 17
Opérations de chargement 6. 8
Charger un seul bloc 6. 9
Charger un seul fichier MIDI 6. 12
Load Single Performance 6. 15
Charger un seul réglage 6. 10
Charger un seul morceau 6. 11
Charger Single Sound 6. 13
Charger un style unique Performance 6. 15
Charger Single Prog. (Utilisateur) Style 6. 15
Chargement de morceaux et de styles WX2 / SX2 6. 20
Local Off 8. 7, 8. 8, 15. 7
Localisateur 7. 8, 11. 7
Boucle 7. 8, 11. 4, 11. 7
Basse fréquence (égaliseur) 16. 3
Faible gain (effets) 14. 4
Faible gain (égaliseur) 16. 3
Filtre passe-bas (effets) 14. 3
Filtre passe-bas (Ed. Perf Sound) 19. 3
Mémoire inférieure 5. 8
Lyric 1 ... Lyric 4 (contrôles de partition) 22. 21
Paroles (Modifier le score) 22. 25, 22. 26
Paroles en gros caractères 7. 13 Paroles piste 22. 3

M

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Macintosh 3. 8, 21. 5
Pages du disque principal 6. 2
Masque 23. 17
Masque Arrangeur pistes 23. 17
Maître 8. 1
Emplacement Master 21. 2
Master Track 22. 17
Master Transpose 4. 15
Master Transpose activer / désactiver 18. 1
Mesures 12. 5
Gain moyen (effets) 14. 4
Mémorisation des modifications d'une performance 13. 4
Barre de progression de la mémoire 11. 8
Métronome 7. 9, 11. 4, 12. 5
Métronome vol 7. 9
Mic / Line 3. 9
Mic / Line On / Off 21. 8
Microscope 22. 14, 23. 14
MID extension 6. 26
MIDI 3. 8, 8. 1
Canaux MIDI 8. 2, 15. 1
Horloge MIDI 15. 3
Configuration MIDI 8. 3
Règles de connexion MIDI 8. 1
Contrôleurs MIDI 8. 1
Événements MIDI 7. 1 Filtres MIDI 15. 3 Tableau d'implémentation MIDI A. 23
MIDI IN 8. 1
Indicateur de vitesse MIDI IN 15. 4 Icône MIDI IN 15. 2
MIDI IN Transpose 15. 4
Verrou MIDI 15. 1, 15. 7
MIDI Merge 15. 4
Messages MIDI 8. 1
MIDI OUT 8. 1
MIDI OUT icône 15. 2
MIDI THRU 8. 1
Mélangeur 16. 1
Mixer Lock 5. 8
Mode 11. 6, 18. 3
Mode pour les options Pedalboard 21. 4
Mode (styles utilisateur) 12. 5
Mode / Priorité 18. 3
Modèles avec disque dur optionnel installé v
Modulation 17. 1
Déplacer 22. 5, 23. 5, 25. 6
MS-DOS 6. 26
Mode multi 4. 1
Multifonction 21. 4
Multimédia 1. 6
Piste de musique 22. 3
Motif musical 12. 1 Muet 3. 4

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

N

Nom 22. 2
Naviguez 3. 18
Navigation 3. 18
Navigation (section Edit) 13. 1
Nouvelle disquette (disque d'édition) 25. 12
Prochain événement (Edit Score) 22. 24, 22. 26
RAM non volatile 3. 23
Normal 23. 12
Mode de vélocité normale (Edit Song) 22. 12
Note Off (MIDI) 8. 1
Note Off Quantize (Éditer la chanson) 22. 8
Note Off Quantize (Éditer le style) 23. 8
Note On (MIDI) 8. 1
Note sur la quantification (Edit Song) 22. 8
Remarque sur la quantification (style d'édition) 23. 8 Numération (MIDI) 8. 3

O

Octave 1 18. 5
Octave 2 18. 5
Octave Down 21. 3
Octave Up 21. 3
Un doigt 5. 9
Un doigt 5. 11
Ouvert 1 18. 4
Ouvert 2 18. 4
Option 11. 6, 20. 1
Oscillateurs et calques (Ed. Perf Sound) 19. 2
Sortie 3. 7
Overdub 11. 6
Mode overdub (styles utilisateur) 12. 5

P

Pads 1. 12, 17. 3
Pages 3. 10
Pan 19. 6
Pan (interface A / V) 21. 7
Pan (Mixer) 16. 1
Panique 10. 10
Filtre boost paramétrique (Ed. Perf Sound) 19. 3
Filtre de coupe paramétrique (Ed. Perf Sound) 19. 3
PC-IBM 3. 8
PC1 (ordinateur) 21. 5
PC2 (ordinateur) 21. 5
Ped 1 3. 7
Ped 2 3. 7
Ped./Pad 17. 3
Polarité de la pédale 3. 7
Volume de pédale 11. 6

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Pedalbass 21. 4
Pedalboard 3. 9, 21. 4
Pedalboard / Computer 21. 4
Pedalchord 21. 4
Pédales 3. 7
Affectation des pédales 17. 2
Programmation des pédales 17. 2
Pédales / Pads Lock 17. 3
Groupes de performances 3. 3 Tableaux de performances A. 21
Performances 3. 3, 4. 4
Peterson 18. 5
Téléphones 3. 9
PitchBend 17. 1
Jouer 7. 5
Jouer (précharge) 24. 4
Mode de jeu 7. 8
Modes de jeu 3. 1
Ecouter des chansons avec Jukebox 7. 10
Jouez sur les pads programmables 1. 12
Paramètres de lecture 7. 7
Lecture afficher les boutons programmables 7. 9
Mode Play / Rec 7. 8, 11. 7
Play / Rec Voir les pages 3. 12
Reproduisez tous les morceaux ou fichiers MIDI sur le disque 24. 1
Touches de commande de lecture 7. 5
Alimentation 3. 7
Allumez et apprenez à connaître les bases 1. 1
Précautions à observer lors de l'utilisation de disques WK4 avec un ordinateur 25. 15
Précharge 1. 18, 24. 1
Fonctions de précharge 24. 3
Liste de précharge 24. 1
Evénement précédent (Edit Score) 22. 24, 22. 26
Priorité 18. 3
Changement de programme 8. 1, 8. 5
Programmation des morceaux-performances 7. 3
Programmation de morceaux sur un séquenceur externe 8. 8 Punch In / Out 11. 6, 12. 5

Q

Quantifier 11. 8, 12. 3, 12. 6, 22. 8, 23. 8
Quick Rec Enregistrement 1. 20, 11. 1 QuickRec 7. 17

R

RAM -Son 3. 5
Réinitialisation de la RAM vii
RAM-Sound 3. 5
Pan aléatoire (Mixer) 16. 2
Pas aléatoire 18. 2
Enregistrement rapide de morceaux 7. 17
Panneau arrière 2. 9

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Récif 12. 5
Vue Rec 11. 6
Vue Rec (Styles utilisateur) 12. 5
Rec View pages 3. 13
Rappelez les styles en sélectionnant les performances programmables 10. 2
Batterie rechargeable vi
Messages de changement de contrôle reconnus A. 24
Record 3. 4
Enregistrer une chanson 1. 20
Enregistrement Voir page 11. 6
Enregistrement d'un morceau 11. 1, 11. 5
Communiqué (Ed. Perf Sound) 19. 3
Remplacez 11. 6, 12. 5
Réinitialiser la liste 24. 3
Réinitialiser la liste (Jukebox) 7. 11
Réinitialisation à la mise sous tension v
Résonance (interface A / V) 21. 8
Resonance (Ed. Perf Sound) 19. 3
Restaurer 21. 9
Restaurer tous les 21. 10
Restaurer toutes les pistes 19. 4
Restaurer l'édition actuelle (Drumkit / SoundPatch) 19. 8
Restaurer les performances 21. 10
Restaurer les performances du SP
(Drumkit / SoundPatch) 19. 8 morceaux de restauration 11. 1
Restaurez Style-Performance 21. 10
Restaurer les styles 12. 4, 21. 10
Restaurer la piste 19. 4
Restauration de la valeur par défaut d'origine
Style-Performances 5. 20
Restauration des paramètres de performance d'origine 4. 22
Restauration de la mémoire des morceaux 7. 22, 11. 1
Restauration de la mémoire des styles utilisateur 12. 4
Temps de réverbération 14. 3
Réverbs 9. 1
Riff 12. 1, 23. 3
Rock 18. 5
ROM-Sound 3. 5
Tables de son ROM A. 2
Taille de la pièce (Reverb) 14. 3
Root (Edit Score) 22. 24, 22. 27 Rotary (Reverb) 14. 3

S

Sample-RAM (Edit Disk) 25. 12
Sauvegardez tous les 6. 34
Enregistrer le groupe 6. 32
Sauvegarde des opérations 6. 21
Enregistrer Single Block 6. 23
Enregistrer un fichier MIDI unique 6. 26
Save Single Performance 6. 30

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Enregistrer la configuration unique 6. 24
Enregistrer la chanson unique 6. 25
Enregistrer le son simple 6. 28
Enregistrer les performances de style unique 6. 30
Enregistrer le style mono-utilisateur 6. 30
Enregistrer ... (Modifier Général) 21. 3
Enregistrement des modifications dans une performance 4 différente . 18
Enregistrement des modifications apportées à la performance 4. 17 actuelle
Sauvegarde de la configuration 3. 24
Enregistrer le tempo sur une performance 5. 19
Sauvegarde à la mise sous tension Performance 4. 17
Conversion d'échelle 12. 3, 12. 6
Tableaux de conversion d'échelle 12. 7
Bouton Score 7. 11, 22. 20
Points de contrôle 7. 13, 22. 21
Partage du score (commandes vidéo) 22. 21
Score Track 22. 20 Rechercher suivant 25. 14
Ressource de recherche 25. 13
Sélectionnez un style avec les performances 5. 4
Sélectionner tout (préchargé) 24. 4
Sélectionnez toutes les pistes 11. 6
Sélectionnez les performances programmables via MIDI 10. 1
Sélectionnez Riff (Microscope - Edit Style) 23. 14
Sélectionnez Song-Performances 10. 7
Sélectionnez Songs 10. 6
Sélectionnez Songs via MIDI 10. 6
Sélectionnez Sons 10. 3
Sélectionnez Sons via MIDI 10. 5
Sélectionnez Styles 10. 2
Sélectionnez Styles via MIDI 10. 2
Sélection des performances 4. 4
Sélection de performances pendant la reproduction du style 5. 14
Sélection de sons individuels 4. 2
Sélection des morceaux et des performances 7. 3
Sélection de chansons 7. 4, 8. 6
Sélection des styles 5. 1
Sélection des modes de reconnaissance des accords 5. 11
Sélection des types d’effets 9. 2
Sélection du morceau-Performances 8. 6
Sélection des styles 8. 5 Sélection 10. 1
Fenêtres de sélection 3. 16 demi-tons (effets) 14. 4
Niveau d’envoi 9. 5, 14. 2
Seq-play 3. 4
Séquenceur 7. 5
Régler la date 21. 5
Régler l'heure 21. 5
Configuration 3. 24, 21. 9
Configuration (Modifier Général) 21. 1
Afficher .. (Style d'édition du microscope) 23. 14
Structure simple 3. 6
Structure simple (pages d'édition) 13. 1

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Procédure d'édition de structure simple 13. 3
Single 6. 3
Performances simples programmables 6. 30
Single Touch Play 3. 2, 5. 4
Esclave 8. 1
Smart 18. 4
SMF (précharge) 24. 4
Bouton Solo 4. 2
Chant (préchargé) 24. 3
Mémoire de la chanson 7. 9
Mode chanson 3. 2
Nom de la chanson 22. 2
Touche Song P. 7. 3
Lecture de la chanson 7. 5
Indicateur de position de la chanson 7. 8
Song Publisher 22. 2
Chant-Performances 3. 3, 7. 3
Song Quick Rec, méthode 11. 2
Chansons et fichiers MIDI 7. 1
Songs-Group 6. 17, 6. 32
Son et Patch sonore 19. 1
Patch sonore 19. 5
Options de patch sonore 19. 7
Recherche sonore 25. 14
Son Voir 11. 6
Vue son (styles utilisateur) 12. 5
Son Voir les pages 3. 10
SoundPatch 3. 5
Sons 3. 5
Sons et pistes 4. 1
Source 6. 3
Spécifications ii
Vitesse (effets rotatifs) 14. 3
Fichier MIDI standard 7. 1
Début 7. 8, 11. 7
Localisateurs de début et de fin 11. 4
Commencer la mesure 7. 8
Paramètres de démarrage 22. 18
Démarrer Tempo 7. 9
Démarrer / Arrêter 5. 6
Statut d'une piste 3. 4
Panorama stéréo 16. 1
Arrêt 7. 6
Magasin 19. 8
Performance du magasin 4. 16
Structure des environnements d'édition 13. 1
Style 12. 5
Commandes de style 5. 6
Groupes de styles 5. 1
Style Lock 3. 2, 5. 4
Nom du style 23. 2

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Tables de style A. 20
Style-Performance 3. 3
Mode Style / Temps réel 3. 1
Commutateur à pédale 3. 7
Commutateur à pédale 17. 2
Fonctions de la pédale 17. 4
Synchroniser l'horloge MIDI 7. 7

T

Tap Tempo 5. 7
Tempo 5. 19, 7. 7, 11. 8, 12. 5
Tempo Lock 5. 8
Signature temporelle 7. 9, 11. 7, 12. 5
Signature temporelle (styles utilisateur) 12. 3
Titre 22. 2
Pour octave 21. 3
Icônes de piste 3. 4
Bouton de défilement de piste 5. 5
Icônes d'état de piste 7. 2 Transposeur de piste 18. 1
Trackball 17. 1
Pistes 3. 4
Transposer 18. 1, 22. 13, 23. 13
Transposer (Edit Drumkit / SoundPatch) 19. 6
Transposer l'instrument 1. 16
Transposition des pistes 4. 14
Réglage 19. 6
Réglage / Échelle 21. 2

U

Annuler 11. 5, 22. 2, 23. 2
Annuler (Style) 12. 4
Système d'exploitation mis à jour v

Mode supérieur et inférieur 4. 1
Configurations utilisateur 3. 23
Balances programmables par l'utilisateur 21. 2
Enregistrement de style utilisateur 12. 1, 12. 4
Utilisation du clavier pour sélectionner un son 4. 8 Utilitaire 25. 8

V

Variation 23. 3
Variations 5. 7
Vitesse 8. 1, 22. 12
Velocity (Edit Style) 23. 12
Courbe de vitesse 18. 3
Mode Velocity (Edit Song) 22. 12
Mode Velocity (Edit Style) 23. 12
Plage de vélocité 18. 4

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Vidéo 3. 9
Commandes vidéo (contrôles de partition) 22. 21
Mode vidéo 7. 15
Mode d'affichage (contrôles de score) 22. 21
Volume (interface A / V) 21. 7 Volume (Console de mixage) 16. 1

W

Avertissements 3. 17
Qu'est ce qu'un Riff? 12. 1
Qu'est-ce qu'une chanson? 7. 1
Qu'est-ce qu'un fichier MIDI standard? 7. 1
Windows 3. 10
WK4 utilisé comme dispositif de contrôle 8. 7
Connexion WK4-computer-expandeur 8. 9 Languette de protection contre l'écriture 6. 35

Y

Y shift 7. 15
Décalage en Y (Commandes vidéo) 22. 21

COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS

Remarque : cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites imposées aux appareils numériques de classe B, conformément à la section 15 du règlement de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet instrument provoque des interférences nuisibles avec la réception de radio ou de télévision, ce qui peut être déterminé en mettant l'instrument sous et hors tension, l'utilisateur est invité à essayer de corriger les interférences en appliquant l'une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.
- Augmentez la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Connectez l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté. - Consultez votre revendeur ou un technicien radio / TV expérimenté pour obtenir de l'aide.

ATTENTION : Les changements ou modifications de ce produit non expressément approuvés par le fabricant peuvent annuler le droit de l'utilisateur à utiliser ce produit.

Code de stock 271054

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine

Les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis.

IMPRIMÉ EN ITALIE

Division des ventes: I -47048 S.Giovanni à Marignano (RN) - Italie - Via delle Rose, 12
Tél. +39 541 959511 - fax +39 541 957404 - tlx 550555 GMUSIC I
Internet: **http://www.generalmusic.com**

Downloaded from www.Manualslib.com manuals search engine