



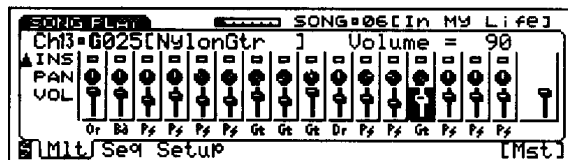
REFERENCE DES FONCTIONS

MODE DE MORCEAUX "SONG"

Le mode Song du W5/W7 est en fait composé de quatre modes fonctionnant séparément: le mode Song Play (jeu de morceaux), le mode Song Record (enregistrement de morceaux), le mode Song Edit (édition de morceaux) et le mode Song Job (opérations de morceaux). Pour commuter entre chacun, il suffit de pousser sur une des touches MODE du panneau de commandes. Il est donc très facile d'accéder rapidement à n'importe quelle fonction requise à mesure que vous travaillez — il faut rarement appuyer plus de deux ou trois fois sur une touche de fonction.

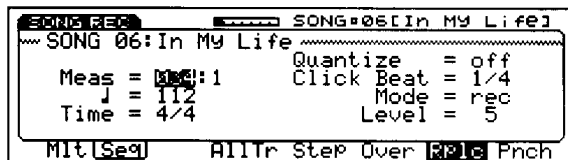
• MODE SONG PLAY

Il est possible d'accéder au mode Song Play en appuyant sur la touche SONG de la section Mode du panneau de commandes. A partir du mode Song Play, vous pouvez choisir entre les fonctions Song Multi, Song Sequence Play et Song Setup, afin de définir un multi en assignant une sonorité d'instrument à chacune des 16 pistes, en déterminant le mélangeur de son et les autres réglages pour la sonorité de chaque piste (y compris le volume, le panoramique, les effets, l'accordage, le changement de note et le pitch bend). Vous pouvez également sélectionner une des 16 mémoires de morceaux interne, assigner différents réglages MIDI comprenant notamment le canal de transmission, régler le clavier en mode normal, de partage, superposé ou divisé en 4 zones, régler l'horloge du séquenceur sur la synchronisation interne ou MIDI, et déterminer d'autres réglages qui affectent le multi de morceau sélectionné.



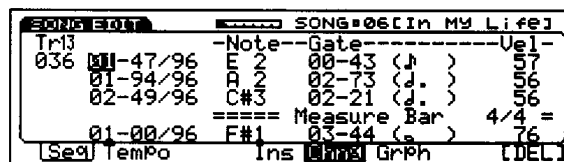
• MODE D'ENREGISTREMENT DE MORCEAU "SONG RECORD"

Il est possible d'accéder au mode d'enregistrement de morceaux en appuyant sur la touche RECORD dans la section du séquenceur du panneau, à partir de la fonction Song Multi ou Song Sequence Play du mode Song. A partir du mode d'enregistrement de morceaux Song Record, vous pouvez enregistrer une séquence dans la mémoire de morceaux sélectionnée, soit en temps réel (comprenant le remplacement, le doublage et l'enregistrement punch-in) ou pas à pas, ainsi que de configurer les paramètres d'enregistrement tels que l'armature de temps, le tempo, la quantification, le volume du clic et autres.



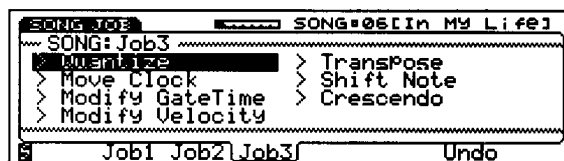
• MODE D'EDITION DE MORCEAUX "SONG EDIT"

On accède au mode d'édition de morceaux en appuyant sur la touche EDIT de la section mode du panneau de commandes. A partir de ce mode, il est possible de visualiser et d'éditer les notes individuelles, le contrôleur et les autres événements MIDI de la séquence, grâce à trois fonctions séparées — celle de changement de données, qui permet de modifier les données, celle d'insertion de données, qui permet d'insérer de nouvelles données, et la fonction graphique, qui permet de visualiser les notes sous forme de points sur un diagramme plus une ligne horizontale de points pour indiquer la position de la note dans la mesure.



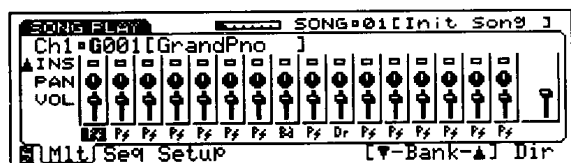
• MODE D'OPERATIONS DE MORCEAUX "SONG JOB"

On accède au mode Song Job en appuyant sur la touche JOB de la section mode du panneau. Ce mode permet d'effectuer des changements qui s'appliquent à toutes les données d'une ou de plusieurs mesures complètes, au sein de la séquence. Les opérations Song Job comprennent notamment la copie, l'annexe et l'effacement de morceaux, la copie, l'effacement et le mixage de pistes, la copie, l'effacement, la création, la suppression et l'insertion de mesures, l'affinement, l'extraction et le tri des accords dans les données plus la quantification, le déplacement de l'horloge, la modification du temps de porte, de la vélocité, la transposition, le changement de note et le crescendo.



En mode de jeu des morceaux ou Song Play, vous pouvez accéder aux fonctions qui permettent de définir le multi d'un morceau, de sélectionner et de restituer une séquence de morceaux ou de configurer différents réglages de clavier, MIDI et de contrôleurs.

A la mise sous tension, le W5/W7 démarre toujours en mode de jeu des morceaux Song Play, avec le statut de la fonction Song Multi, prêt à jouer la sonorité d'instrument assignée à la piste 1 du Song Multi #01, comme l'indique l'écran de la fonction Song Multi, qui affiche le mélangeur stéréo à 16 canaux.



Lorsque le W5/W7 sort de l'usine, les 16 multis de morceaux ne sont pas définis, c'est-à-dire que chaque piste de chaque multi est programmée sur la sonorité pré-sélectionnée #001, à l'exception de la piste 10—la piste de sonorité rythmique—qui est programmée sur la sonorité rythmique pré-sélectionnée #01.

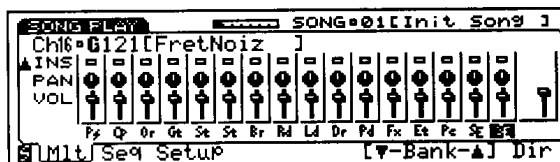
REMARQUE: A la mise sous tension, les noms et les réglages de paramètres des 16 multis de morceaux se trouvant dans la mémoire de morceaux interne restent tels qu'ils ont été sauvegardés à la mise hors tension; cependant, les données de morceaux du séquenceur et la mémoire de banque de sonorités de morceaux sont toujours vides lors de la mise sous tension et elles doivent être rechargées si nécessaire. Ne jamais oublier de sauvegarder toutes les données de morceaux importantes sur disquette avant de couper l'alimentation du W5/W7.

Pour entrer en mode de jeu des morceaux Song Play à partir d'un autre mode, il suffit d'appuyer sur SONG dans la section mode du panneau de commandes. Pour quitter le mode de jeu des morceaux, il suffit d'appuyer sur une autre touche MODE.

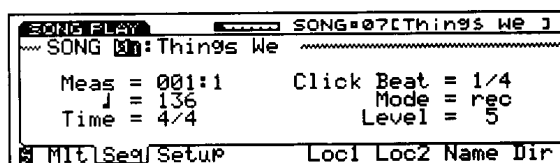
REMARQUE: Lors de l'entrée en mode de jeu des morceaux à partir d'un autre mode, soit l'écran de fonction Song Multi, soit l'écran de fonction Song Sequence Play va apparaître, selon celui qui aura été sélectionné la dernière fois que vous avez travaillé en mode Song Play.

Pour accéder aux fonctions du mode Song Play, il faut appuyer sur la touche SONG dans la section mode du panneau de commandes. Appuyer sur [F1] ("Mlt") pour accéder à la fonction Song Multi; sur [F2] ("Seq") pour accéder à la fonction Song Sequence Play; sur [F3] ("Setup") pour accéder à la fonction Song Setup.

PLAY - La fonction Song Multi permet d'assigner une sonorité d'instrument à chacune des 16 touches de pistes du panneau et de désigner tous les mixages de sons et autres réglages pour chaque piste ainsi que pour le mixage général — y compris les réglages de volume, de positionnement panoramique et des effets numériques, plus les paramètres d'accordage, de changement de note et de pitch bend — et d'accéder au répertoire des sonorités.



SEQUENCE PLAY - La fonction de jeu des séquences de morceaux permet de sélectionner un des 16 morceaux se trouvant dans la mémoire de morceaux interne, de stipuler une mesure spécifique à partir de laquelle la séquence doit commencer à jouer, de régler le tempo, d'assigner deux positions de localisation de mesures pour accéder instantanément aux deux mesures le plus fréquemment utilisées, de nommer un morceau et d'accéder au répertoire de morceaux.



SONG SETUP - La fonction de création de morceaux permet d'assigner différents réglages MIDI dont notamment le canal de transmission, le statut de filtre MIDI et de contrôle, de définir le mode de clavier - qu'il soit normal, partagé, superposé ou divisé en 4 zones, de configurer l'horloge du séquenceur sur la synchronisation MIDI ou interne et de définir la valeur de transposition.



Il est possible de restituer la séquence de morceaux sélectionnée soit à partir de la fonction Song Multi, soit à partir de celle Song Sequence Play, en appuyant simplement sur la touche RUN dans la section séquenceur du panneau de commandes. Il est également possible de commuter entre les deux fonctions et d'effectuer des réglages de paramètres pendant que le morceau joue. (REMARQUE: Lorsque vous redémarrez la séquence au début, tous les réglages seront ré-initialisés en fonction des "événements MIDI" enregistrés dans la séquence.)

POLYPHONIE SIMULTANEE - Le W5/W7 peut jouer jusqu'à 32 notes simultanées (que ce soit à partir du clavier ou du séquenceur.) Lors de la restitution, toutes les nouvelles notes qui dépasseraient ce nombre seront ignorées.

REMARQUE: Le séquenceur ne fonctionnera pas lorsque le W5/W7 se trouve dans les modes suivants: Song Edit, Song Job, Utility ou Disk. Il ne fonctionnera pas non plus lorsque la fonction Song Setup est sélectionnée. De même, lorsque le séquenceur est opérationnel, en modes d'enregistrement ou de restitution, il est impossible d'entrer en modes Song Edit, Song Job, Utility ou Disk ou de sélectionner la fonction Song Setup.

• SELECTION DES PISTES POUR LA RESTITUTION

Utiliser les 16 touches de sélection de mémoire pour sélectionner les pistes en vue de la restitution. Les voyants des pistes contenant des données seront allumés en vert alors qu'un voyant de piste rouge indiquera la piste sélectionnée.

• PISTE EN SOLO ET ASSOURDISSEMENT

Lors de la restitution d'un morceau, il est possible d'appuyer sur SOLO pour isoler une ou plusieurs sonorités instrumentales à mesure que le morceau joue. Le voyant SOLO va devenir rouge, pour indiquer que le W5/W7 se trouve en mode SOLO. Dans ce mode, les pistes contenant des données de séquenceur seront soit rouges (statut de solo) soit vertes (assourdies).

SOLO - Après avoir appuyé sur la touche SOLO, le voyant de la piste sélectionnée va devenir rouge, pour indiquer que celle-ci se trouve en statut de solo. Vous entendrez alors uniquement le son de cette piste. Il est cependant possible d'isoler en solo plusieurs pistes à la fois.

ASSOURDISSEMENT (MUTE) - Les autres voyants des pistes contenant des données seront tous verts, pour indiquer qu'elles se trouvent en statut d'"assourdissement", ou désactivées, et qu'elles sont inaudibles.

SORTIE (EXIT) - Pour quitter le mode Solo, il suffit d'appuyer sur la touche de sélection des pistes TRACK SELECT.

SONG MULTI

La fonction Song Multi permet d'assigner une sonorité d'instrument à chacune des 16 touches de pistes du panneau, et de configurer tous les réglages de mixage de sons et autres pour chaque piste ainsi que pour le mixage "global", y compris les réglages de volume, de positionnement panoramique et d'effets numériques, ainsi que les paramètres d'accordage, de changement de note et de pitch bend.

Le multi d'un morceau, souvent désigné sous le terme de "multi" est la configuration complète de toutes les assignations et de tous les réglages MIDI, de sonorités, de mélangeur et autres qui déterminent le statut de fonctionnement du W5/W7, pour chaque morceau ou emplacement de mémoire de morceau.

En fonction de vos besoins créatifs particuliers, c'est-à-dire pour composer, s'exercer, enregistrer ou donner des représentations en direct, ou de l'utilisation du W5/W7 comme contrôleur de clavier maître ou comme générateur de sons asservi, un multi de morceaux peut comprendre des réglages de multi (c'est-à-dire tous les réglages de paramètres) des données de séquences de morceaux, et la banque de sonorités de morceaux accompagnatrice, ou il peut comprendre des réglages de multi avec la banque de sonorités de morceaux accompagnatrice ou des réglages multi uniquement.

Un multi de morceaux peut être stocké dans n'importe laquelle des 16 mémoires de morceaux du W5/W7 puis sauvegardé sur disquette et rechargé sur le W5/W7 par le biais du lecteur de disquettes. Etant donné que chaque mémoire de morceau contient également une banque de sonorités de morceaux dans laquelle il est possible de stocker jusqu'à 128 sonorités normales et deux sonorités rythmiques — copiées à partir des banques de sonorités internes, pré-sélectionnées ou Général MIDI (ou de la banque de sonorités externes si la carte d'extension d'ondes/de sonorités est installée). Il est même possible d'organiser toute une banque de sonorités de morceaux pour l'usage précis d'un seul multi. Cela permet de conserver toutes les données d'un multi sous un seul et même emplacement, c'est-à-dire au sein d'une mémoire de morceaux unique. (REMARQUE: Les données de séquences et les données de sonorités de morceaux ne sont pas conservées en mémoire lorsque le W5/W7 est mis hors tension. Toujours sauvegarder les données importantes de morceaux sur disquette avant de couper l'alimentation!)

REMARQUE: Les multis de morceaux peuvent être sauvegardés sur disquette et rechargés dans le W5/W7 de différentes manières comme par exemple tous les 16 morceaux ensemble avec les banques de sonorités des morceaux les accompagnant, un seul morceau uniquement, ou un seul morceau avec la banque de sonorités de morceaux l'accompagnant (Pour de plus amples informations concernant la sauvegarde sur disquette ou le chargement à partir de celle-ci, veuillez vous reporter au mode Disque, page 131.)

• DEFINITION D'UN MULTI DE MORCEAUX

Il y a virtuellement des centaines de paramètres qui composent un multi de morceaux mais il existe uniquement quatre étapes fondamentales impliquées dans la procédure de création et de définition d'un multi. Ce sont les étapes suivantes:

1. SELECTIONNER UNE MEMOIRE DE MORCEAU

En mode de jeu Song Multi, appuyer sur [F2] ("Seq") pour accéder à la fonction de jeu de séquences de morceaux, puis sélectionner un emplacement de mémoire de morceaux (entre 01 et 16). Appuyer ensuite sur [F1] ("Mlt") pour passer à la fonction Song Multi qui affichera l'écran du mélangeur. Le morceau sélectionné correspondra au multi en vigueur.

2. ASSIGNER LES INSTRUMENTS AUX DIFFERENTES PISTES ET DEFINIR LES REGLAGES DE PARAMETRES MULTI

Appuyer sur une touche de piste TRACK (de 1 à 16) sur le panneau de commandes (elle va s'allumer en rouge pour signaler qu'il s'agit de la piste sélectionnée pour le multi) et lui assigner un instrument en choisissant une sonorité parmi celles des banques de sonorités pré-programmées, GM ou internes. Configurer ensuite les réglages pour chaque paramètre (volume de la sonorité, positionnement panoramique, niveaux d'envoi des effets, accordage, etc. plus les assignations de clavier, de contrôleur, MIDI, etc.) à mesure que vous travaillez, que vous soyez en train d'enregistrer ou de structurer un programme de performance. Tous les réglages effectués en mode Song définissent le multi.

3. SAUVEGARDER LE MULTI DANS UN EMPLACEMENT DE MEMOIRE DE MORCEAU

Les réglages effectués en mode Song Multi seront conservés jusqu'à ce que vous choisissiez un autre emplacement de mémoire de morceau. C'est pourquoi il est impératif de sauvegarder votre multi sous un emplacement de mémoire de morceau. Lorsque vous êtes en plein milieu d'une séance musicale intense, il est bon de prendre l'habitude de sauvegarder régulièrement vos multis de morceaux (et les séquences) dans une banque de mémoire de morceaux. En effet, si vous les sauvegardez régulièrement, avec les différentes modifications importantes que vous pourriez effectuer, sous différents emplacements de mémoire de morceaux, vous posséderez toujours une copie de sauvegarde à récupérer au cas où d'importantes données de multis devraient être perdues. Avant de sauvegarder votre multi, il convient cependant de lui donner un nom à l'aide de la fonction de jeu de séquence de morceaux. Pour sauvegarder un multi sous un emplacement de mémoire de morceau (de 01 à 16), appuyer sur STORE puis sur [F2] ("Multi"). Utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour choisir un emplacement de mémoire de morceau interne, puis appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération. Pour sortir du mode de sauvegarde, appuyer sur EXIT ou sur la touche du mode souhaité. *Toujours sauvegarder les multis sous des emplacements de mémoire de morceaux à mesure que vous travaillez.*

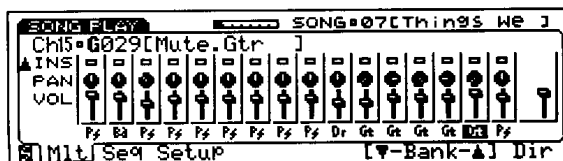
4. SAUVEGARDE DU MULTI SUR DISQUETTE

Lorsque le multi est défini, ou même si vous êtes en train de le définir mais devez vous arrêter, n'oubliez pas de le sauvegarder sur disquette, afin de pouvoir le recharger dans le W5/W7 la prochaine fois que vous en aurez besoin et continuer exactement à partir de l'endroit où vous avez arrêté. *Toujours sauvegarder les multis et autres données musicales importantes sur disquette.*

REMARQUE: Lorsqu'un multi a été stocké sous un emplacement de mémoire de morceau, il est possible de commuter entre les autres mémoires de morceau tout en conservant ses réglages. Les réglages de multi seront même conservés en mémoire lorsque l'appareil est mis hors tension. Lors de la remise sous tension, les données de création de multi pour tous les morceaux de la mémoire au moment de la mise hors tension, seront conservés et le nom du morceau apparaîtra de nouveau; cependant les données de séquences de morceaux et de sonorités de morceaux seront perdues. En effet, lors de la sauvegarde du multi sélectionné sous un autre emplacement de multi, bien que les réglages de multi seront sauvegardés sous le nouvel emplacement, les données de séquenceur et de sonorités de morceaux ne seront pas transférées vers ce nouvel emplacement. Pour copier ces données sous d'autres emplacements de morceaux, il faut que le W5/W7 se trouve en mode Song Job (pour plus de détails, voir page 96.)

• POUR ACCEDER AUX MULTIS DE MORCEAUX

Pour accéder à la fonction Song Multi, à partir du mode Song, il faut appuyer sur [F1] ("Mlt"). L'écran de la fonction Song Multi qui montre une vue partielle d'un mélangeur de son stéréo à 16 canaux, va apparaître.

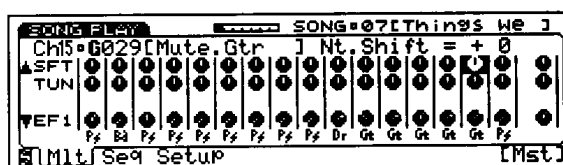


SELECTION D'UNE PISTE INSTRUMENTALE (1 à 16) -

Pour sélectionner la piste d'un instrument, appuyer sur une touche TRACK ou utiliser les touches de curseur gauche ou droit. Le voyant de la piste va passer au rouge, pour indiquer qu'il s'agit de la piste sélectionnée.

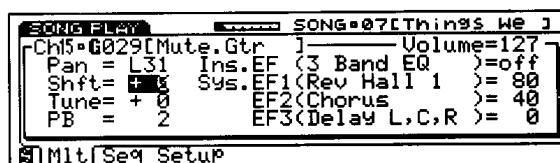
SELECTION DES PARAMETRES DE L'INSTRUMENT (Sonorité, Volume, Panoramique, Effet d'insertion, Envoi des effets du système 1 à 3, Accordage, Changement de note, Plage de pitch bend) -

Pour sélectionner un paramètre au sein d'une piste, utiliser les touches de curseur vers le haut et vers le bas. (L'écran avancera ou reculera en fonction de la commande, à mesure que l'on passe en revue les paramètres.) Le paramètre sélectionné apparaîtra en surbrillance et le nom du paramètre, plus une valeur numérique de ses réglages, va apparaître dans la partie supérieure droite de l'écran.

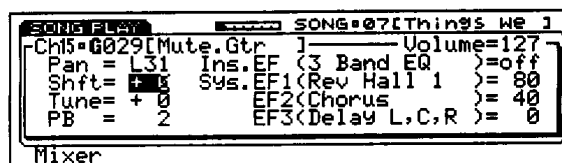


AFFICHAGE DES PARAMETRES DE L'INSTRUMENT -

Pour sélectionner les paramètres par le biais de l'affichage des paramètres de l'instrument, qui permet de visualiser en une fois tous les réglages de paramètres pour la piste sélectionnée, appuyer sur la touche SHIFT et la maintenir enfoncée, puis appuyer sur [F1] à partir de la fonction Song Multi Play, ("Inst."). Utiliser alors les touches de curseur pour sélectionner un paramètre.



Pour revenir à l'écran Song Multi, appuyer sur EXIT ou maintenir SHIFT enfoncée et appuyer sur [F1] ("Mixer").



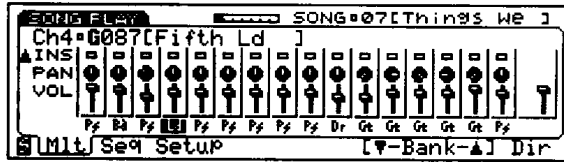
• **DEPLACEMENT EN MODE SONG MULTI**

Les opérations réalisées en mode de jeu Song Multi vont de pair avec la procédure de mixage des sons car, outre le fait d'assigner des sonorités, vous allez sélectionner des pistes et accéder aux sections, ou "blocs" sur le mélangeur qui contient les paramètres — volume, panoramique, envois d'effets du système, etc. — dont vous allez devoir modifier les réglages. Tout d'abord, utiliser les touches de curseur gauche et droit pour préciser la piste aux paramètres de laquelle vous souhaitez accéder, et les touches de curseur vers le haut et vers le bas pour accéder aux sections du mélangeur, ou aux paramètres, et la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour modifier les réglages.

REMARQUE: Le fait d'appuyer sur une touche TRACK sélectionne la piste et place automatiquement le curseur dans cette piste du mélangeur. Tant que cette piste reste sélectionnée, il est possible d'utiliser le curseur gauche et le curseur droit pour spécifier une autre piste, de telle sorte que vous puissiez régler les paramètres d'une autre piste restituée par le séquenceur tout en jouant en direct.

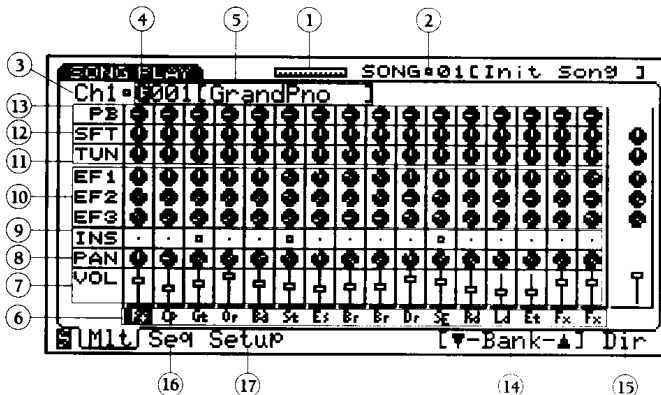
ECRAN DE MULTI DE MORCEAUX OU SONG MULTI

L'écran de jeu Song Multi a été conçu pour vous permettre d'accéder rapidement à toutes les fonctions et tous les paramètres d'un multi, ainsi que pour fournir un important horizon visuel à mesure que l'on travaille. C'est l'écran de fonctionnement principal du W5/W7 et le premier à apparaître à la mise sous tension.



Le mélangeur sonore tel que représenté sur l'écran de visualisation n'est montré que partiellement, étant donné qu'il se compose de plusieurs sections distinctes et s'étendrait effectivement au-delà de l'écran. Les flèches noires vers le haut ou vers le bas à l'extrême gauche de l'écran indiquent que d'autres paramètres sont également accessibles à l'aide des touches de curseur vers le haut ou vers le bas.

Le diagramme ci-dessous montre l'ensemble du mélangeur, complet avec d'autres informations visuelles et les fonctions accessibles à partir de l'écran de fonction Song Multi Play.



① **MEMOIRE DISPONIBLE**

Affiche une jauge visuelle de la mémoire restant disponible. La partie de mémoire utilisée s'indique en noir. Cette jauge apparaît toujours, quel que soit le mode ou l'écran de fonction sélectionné.

② **NUMERO ET NOM DU MORCEAU**

Affiche le numéro du morceau sélectionné (entre 01 et 16) et son nom. Il n'est pas possible de sélectionner un morceau à partir de l'écran de fonction Song Multi Play. Pour sélectionner un autre morceau, il faut d'abord appuyer sur [F2] ("Seq") et puis sélectionner le morceau à partir de l'écran de fonction Song Sequence Play.

③ **CANAL MIDI/PISTE INSTRUMENTALE (Canaux 1 à 16)**

Affiche le numéro de canal MIDI de la piste sélectionnée. Etant donné que chacune des 16 pistes correspond à un canal d'entrée MIDI, ce nombre représente aussi bien le numéro de canal d'entrée MIDI que le numéro de la piste sélectionnée.

④ **BANQUE DE SONORITES (G,P,I,S,E*,GD,PD,ID,SD,ED*)**

Affiche le code en une lettre (pour les sonorités normales) ou en deux lettres (pour les sonorités rythmiques) qui représente chaque banque de sonorités (*REMARQUE: "E" et "ED" vont s'afficher uniquement si la carte d'extension d'ondes/de sonorités en option est installée.)

⑤ **NUMERO DE SONORITE (001 à 128)/NOM**

Affiche le numéro de la sonorité sélectionnée et son nom dans la banque de sonorités.

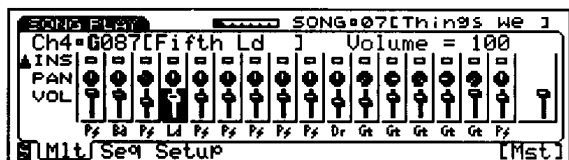
⑥ **SELECTION DE SONORITE**

La sélection de sonorités est la première section, ou "arrêt" dans chacun des 16 canaux du mélangeur, représentée graphiquement par le code en deux lettres de catégorie de la sonorité assignée à la piste. Le curseur doit être placé sur Voice Select avant de pouvoir choisir une sonorité à assigner à la piste. Pour accéder au menu Voice Select, utiliser la touche de curseur vers le bas.

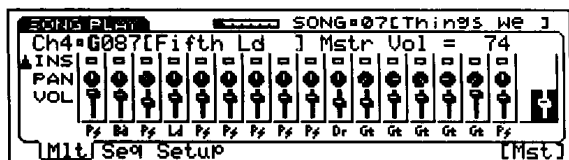
REMARQUE: Il vous est possible de modifier en une opération un paramètre particulier pour toutes les pistes: maintenez la touche SHIFT enfoncée tout en modifiant le paramètre. Tous les changements de valeur seront effectués pour chaque piste en temps réel. Si vous utilisez le pavé numérique, toutes les valeurs seront entrées simultanément.

7 VOLUME DE LA SONORITE (de 0 à 127)

Le volume de sonorité est le second arrêt dans chacun des 16 canaux du mélangeur, et il est représenté graphiquement par un curseur linéaire. Il permet d'effectuer les réglages de volume pour la piste sélectionnée. Pour accéder au menu Voice Select, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas.



VOLUME PRINCIPAL (de 0 à 127) - Lorsque le curseur est placé sur le volume de sonorité, il est possible d'accéder à la commande de volume principal en appuyant sur [F8] ("Mst"). Cette commande de volume principal permet de régler le volume global de sortie du son mixé. (Vous pouvez également sélectionner la commande de volume principal à l'aide de la touche de curseur droite.)



8 PANORAMIQUE DE LA SONORITE (L31 à R31)

Le panoramique de la sonorité est le troisième arrêt dans chacun des 16 canaux du mélangeur et il est représenté graphiquement par un pot. Il permet de régler le positionnement panoramique stéréo entre les sorties gauche et droite. Les valeurs "L" positionnent la sonorité vers le côté gauche du spectre stéréo alors que les valeurs "R" la positionnent à droite. Un réglage de "0" place la sonorité juste au milieu du spectre. Pour accéder au panoramique de sonorité, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas. Pour entrer des valeurs "L", appuyer sur la touche DEC. ou tourner la molette JOG dans un sens anti-horlogique, ou taper un nombre entre 1 et 31 sur le pavé numérique suivi de [-] et ENTER. Pour entrer des valeurs "R", appuyer sur la touche INC. ou tourner la molette JOG dans un sens horlogique, ou taper un nombre entre 1 et 31 sur le pavé numérique puis appuyer sur ENTER.

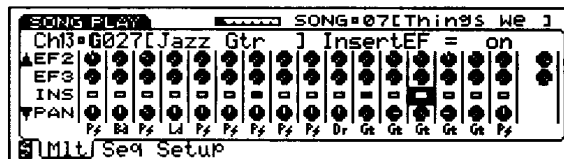
REMARQUE: Quand l'effet d'insertion est désactivé, modifier le paramètre de panoramique alors que des touches sont enfoncées n'aura aucun effet sur la position des notes produites dans le panoramique.

REMARQUE: Si, en mode d'édition des sonorités (Voice Edit), vous positionnez le panoramique de la sonorité à gauche ou à droite et positionnez le panoramique du mélangeur sur le côté opposé, il se pourrait que vous ne puissiez entendre la sonorité ou que vous n'obteniez pas le résultat escompté.

9 COMMUTATEUR D'EFFET D'INSERTION (activation/désactivation)

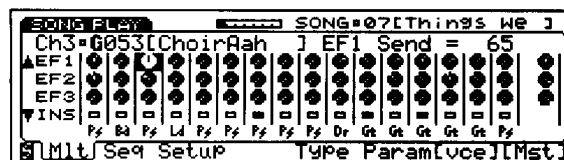
Le commutateur d'effet d'insertion est le quatrième arrêt dans chacun des 16 canaux du mélangeur et il est représenté graphiquement par un petit carré vide (désactivé) ou un carré rempli (activé). Il permet d'appliquer un effet d'insertion à un

maximum de 3 sonorités instrumentales au sein d'un multi. (REMARQUE: le type d'effet d'insertion et les réglages de paramètres pour chaque sonorité particulière sont définis en mode d'édition des sonorités (Voice Edit), dans la fonction des paramètres d'effets. Pour de plus amples informations, voir page 119.) Pour accéder au commutateur d'effet d'insertion, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas.



10 ENVOIS D'EFFETS DU SYSTEME 1/2/3 (DE 0 à 127, VCE)

Les envois d'effets du système 1, 2 et 3 constituent les cinquième, sixième et septième arrêts respectivement dans chacun des 16 canaux du mélangeur, et ils sont représentés graphiquement par des pots. A partir de l'envoi d'effet de système, il est possible de définir la quantité de niveau du signal qui est envoyée à chaque effet du système ainsi que de désigner les types d'effets du système pour les multi de morceaux et d'éditer les paramètres de ces effets. Pour accéder à la fonction d'envoi d'effets du système, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas.

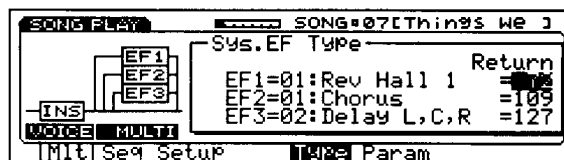


Lorsque le curseur est placé sur un des trois envois d'effets du système, il est également possible d'accéder à différents paramètres concernant les effets grâce aux touches de fonction.

SONORITE - Appuyer sur [F7] ("vce") pour assigner la valeur d'envoi de l'effet pour la sonorité sélectionnée, telle que configurée dans le mode d'édition des sonorités (Voice Edit), sous la fonction de paramètres d'effets. (Pour de plus amples informations, voir page 119.)

NIVEAU DE RENVOI PRINCIPAL - En appuyant sur [F8] ("Mst") il est possible d'accéder au niveau de renvoi principal, afin de définir le niveau de renvoi global pour toutes les pistes. (Vous pouvez également accéder au renvoi principal à l'aide de la touche de curseur droite).

TYPE - Appuyer sur [F5] ("Type") pour accéder à l'affichage du type d'effet du système, à partir duquel il est possible de choisir le type d'effet assigné à chacun des trois envois d'effets et de définir le niveau de renvoi de chaque effet. (Pour revenir à l'écran de fonction Song Multi, appuyer sur EXIT.)



PARAMETRE - Appuyer sur [F6] ("Param") pour accéder à l'écran d'édition des paramètres des effets du système, à partir duquel il est possible d'éditer les paramètres individuels de l'effet tels que sélectionnés sous l'affichage de type d'effet du système.



La flèche noire dirigée vers le bas dans la partie inférieure gauche de l'affichage des paramètres indique que la liste des paramètres pouvant être édités n'est pas terminée et que vous pouvez accéder au reste des paramètres en appuyant sur la touche de curseur vers le bas. Pour revenir à l'écran de fonction Song Multi, appuyer sur EXIT.

REMARQUE: Pour la liste complète des types d'effets du système et des paramètres, voir de la brochure d'informations techniques du W5/W7.

11 **ACCORDAGE (-63 à +63)**

L'accordage des sonorités constitue le huitième arrêt dans chacun des 16 canaux du mélangeur et il est représenté graphiquement par un pot. Il permet de régler finement l'accordage de la sonorité par pas de 1,17 centièmes. Pour accéder à la fonction d'accordage, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas.

ACCORDAGE GENERAL - Lorsque le curseur est placé sur l'accordage de sonorités (Voice Tune), appuyer sur [F8] ("Mst") pour définir l'accordage global, qui règle l'accordage fin pour toutes les pistes uniformément.

12 **CHANGEMENT DE NOTE (-63 à +63)**

Le changement de note constitue le neuvième arrêt dans chacun des 16 canaux du mélangeur, et il est représenté graphiquement par un pot. Il permet de définir l'accordage grossier de la sonorité par demi-pas. Pour accéder à la fonction de changement de note ou Note Shift, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas.

CHANGEMENT DE NOTE PRINCIPAL - Lorsque le curseur est placé sur la fonction de changement de note (Note Shift), il est possible de définir le changement de note principal qui va affecter le changement de note en général et uniformément pour toutes les pistes.

13 **PLAGE DE PITCH BEND (de 0 à 12)**

La plage de pitch bend constitue le dixième et dernier arrêt dans chacun des 16 canaux du mélangeur et elle est représentée graphiquement par un pot. Elle permet de configurer la plage de changement de hauteur vers le haut ou vers le bas, appliquée à la sonorité par la molette de pitch bend. Pour accéder à la plage de pitch bend, utiliser la touche de curseur vers le haut.

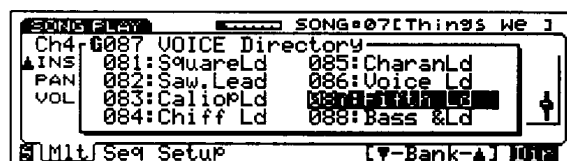
SONORITE - Lorsque le curseur est placé sur la plage de pitch bend, il suffit d'appuyer sur [F7] ("vce") pour assigner le réglage de pitch bend à la sonorité sélectionnée dans le mode d'édition de sonorités, sous la fonction de commande des paramètres. (Pour plus d'informations, voir page 122.)

14 **SELECTION DE LA BANQUE DE SONORITES**

Lorsque le curseur est placé sur la sélection des sonorités (Voice Select), il est possible de choisir une banque de sonorités en appuyant sur [F6] et [F7]. Le code de banque de sonorités à une ou deux lettres va se mettre à clignoter, pour indiquer qu'il faut encore appuyer sur ENTER pour fixer la banque souhaitée. (Pour plus d'informations concernant les banques de sonorités, voir page 25.)

15 **REPERTOIRE DES SONORITES**

Lorsque le curseur est placé sous la fonction de sélection des sonorités (Voice Select), appuyer sur [F8] ("Dir") pour accéder au répertoire de sonorités (Voice Directory). Celui-ci affichera les sonorités de la banque sélectionnée, par listes de huit.



Au sein du répertoire, il est possible de sélectionner les différentes sonorités en faisant défiler toute la liste à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou des touches de curseur ou en entrant un numéro bien déterminé sur le pavé numérique; la liste avancera en fonction des commandes reçues. (Il est également possible de sélectionner les banques de sonorités à partir du répertoire de sonorités). Pour revenir à l'écran Song Multi, appuyer sur EXIT. Pour passer directement à l'affichage des paramètres des instruments, appuyer une fois sur [F1] ("Mlt").

16 **PASSER A LA FONCTION DE JEU DES SEQUENCES DE MORCEAUX**

En appuyant sur [F2] ("Seq") vous allez passer directement à la fonction de jeu des séquences de morceaux (Song Sequence Play).

17 **PASSER A LA FONCTION DE CREATION DES MORCEAUX**

En appuyant sur [F3] vous allez passer directement à la fonction de création des morceaux (Song Setup).

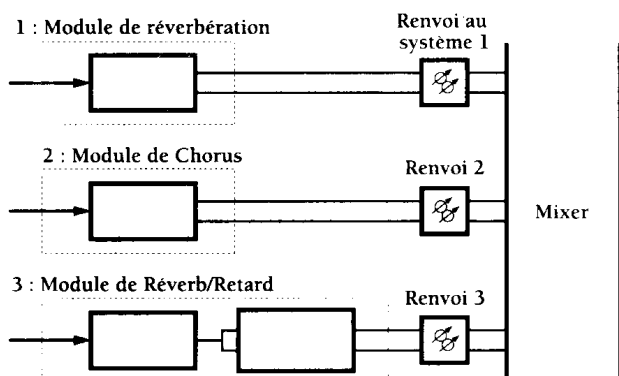
REMARQUE: Les paramètres de volume général, d'accordage général et de changement de note principal affectent tous les morceaux.

REMARQUE: Vous pouvez charger dans le W5/W7 les paramètres de multis des données de morceaux de format MIDI standard, mais ceux-ci seront perdus à la mise hors tension de l'appareil, à moins de les avoir auparavant sauvegardés dans un emplacement de morceau. Afin d'éviter de perdre accidentellement d'importants paramètres de multis, effectuez régulièrement au fil de votre travail l'opération de sauvegarde des multis.

EFFETS DU SYSTEME

Les trois effets de système du W5/W7 sont des modules processeurs de sons numériques puissants et stéréo, de la qualité d'un studio, qui peuvent être assignés à un multi pour lui donner davantage de profondeur et d'espace dans le mixage global. Vous pouvez choisir parmi un total de 40 appareils d'effets séparés, ou "types" d'effets, pour assigner à chacun des trois envois d'effets de système du mélangeur. Vous pouvez également accéder aux différents paramètres de chaque appareil et les éditer.

Effets du système



Chaque effet du système est acheminé vers un module processeur de son précis.

Les types d'effets qui peuvent être assignés à chacun des trois effets du système dépendent de l'envoi en lui-même, car chaque envoi d'effet du système est acheminé vers un module DSP précis. Il n'est dès lors pas possible d'assigner une réverbération de hall du module 1 de l'effet du système à l'envoi 2.

EFFET DU SYSTEME 1 : MODULE DE REVERBERATION

- Les types d'effets du module de réverbération comprennent les salles, les pièces, le tunnel, le plateau et autres réverbérations, plus l'écho et différents retards stéréo.

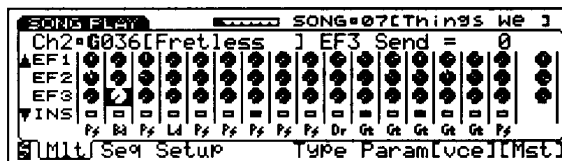
EFFET DU SYSTEME 2 : MODULE DE CHORUS - Les types d'effets du module de chorus comprennent notamment le chorus, le flanger, le phaser, le positionnement panoramique automatique, les enceintes rotatives, le changement de hauteur, l'Aural Exciter® et bien d'autres.

EFFET DU SYSTEME 3 : MODULE DE RETARD/ REVERBERATION - Les types d'effets du module de retard/ réverbération comprennent notamment différents effets de retard et de réverbération, y compris la porte, la réflexion inverse et hâtive, ainsi qu'une série de combinaisons comme la distorsion avec retard, l'EQ/réverbération et autres.

REMARQUE: Pour la liste complète des types d'effets du système et des paramètres, voir de la brochure d'informations techniques du W5/W7.

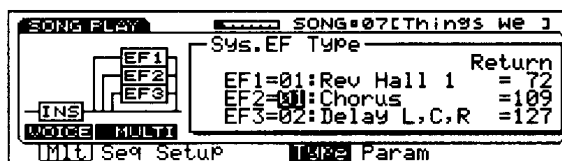
* Aural Exciter® est une marque déposée de Aphex Systems Ltd, qui le fabrique sous licence.

Les niveaux d'envoi des effets du système pour chaque piste instrumentale sont situés dans la section des "blocs d'effets" du mélangeur et on peut y accéder et les régler à partir du mode de jeu des multis de morceaux - en plaçant le curseur sous le pot d'un envoi d'effet (1, 2 ou 3) de n'importe quelle piste. Le niveau d'"envoi" représente tout simplement la quantité de volume de cette sonorité instrumentale qui est acheminée, ou envoyée, vers le processeur d'effets.



Lorsque le curseur est placé sur le pot d'un envoi d'effet, il est possible de régler le niveau d'envoi à l'aide de JOG, INC/DEC ou du pavé numérique. L'écran va également afficher des fonctions supplémentaires, accessibles par le biais des touches de fonctions.

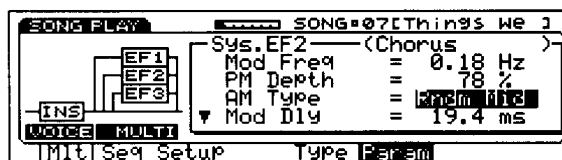
TYPE - Appuyer sur [F5] ("Type") pour pouvoir assigner le type d'effet (c'est-à-dire un processeur d'effets bien déterminé) souhaité pour chacun des trois effets du système, ainsi que le niveau de renvoi de chacun. Le niveau de "renvoi" est simplement la quantité de volume du signal traité qui est renvoyée, ou qui retourne, vers le mélangeur stéréo.



Pour assigner un type d'effet à chaque effet du système, placer le curseur à l'aide des touches correspondantes sur le champ de valeur "EF1", "EF2" ou "EF3" et, à l'aide de JOG, INC/DEC (ou du pavé numérique), sélectionner un appareil d'effets - le nom de chaque effet va apparaître à droite du champ de valeurs à mesure que vous les passez en revue ou qu'ils défilent.

Pour définir le niveau de renvoi de chaque effet, placer le curseur sur le champ de niveau de renvoi correspondant à l'effet désiré et régler la valeur à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou du pavé numérique.

PARAMETRE - Le type d'effet sur lequel se trouve placé le curseur dans l'affichage illustré ci-dessus détermine la liste de paramètres qui apparaîtra si on appuie sur [F6] ("Param").



Pour modifier les paramètres des effets, faire défiler les différents paramètres à l'aide des touches de curseur vers le haut et vers le bas et sélectionner le paramètre à régler. (La tête de flèche noire renversée à gauche de l'écran signale que la liste contient davantage de paramètres, qui ne sont pas visualisés.)

(Pour choisir un autre effet du système dont vous souhaitez régler les paramètres, appuyer sur [F5] ("Type") et procéder à partir de l'écran d'affichage de type d'effets du système, comme indiqué ci-dessus. Appuyer ensuite de nouveau sur [F6] ("Param") pour modifier les paramètres.

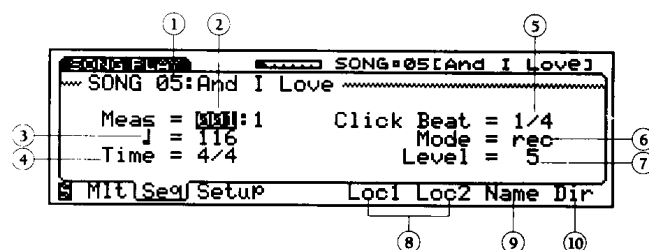
SONORITE - En appuyant sur [F7] ("vce"), on assigne le niveau d'envoi de l'effet tel que configuré dans le mode d'édition des sonorités (Voice Edit). Par le biais de la fonction de paramètres d'effets de ce mode, il est possible d'accéder à l'affichage des effets du système qui permet d'assigner un niveau d'envoi pour chacun des trois effets du système - qui deviennent les "niveaux d'envoi de sonorité" pour cette sonorité particulière. (REMARQUE: Pour de plus amples informations, voir le mode d'édition des sonorités, sonorités normales, fonction de paramètres d'effets, page 119, et le mode d'édition des sonorités, sonorités rythmiques, fonction de paramètres d'effets, page 127.)

JEU DE SEQUENCES DE MORCEAUX OU "SONG SEQUENCE PLAY"

La fonction de jeu de séquences de morceaux permet de sélectionner un des 16 morceaux de la mémoire de morceaux interne, d'accéder à une mesure spécifique du morceau, de régler le tempo, d'assigner des positions de localisation pour deux mesures, de nommer un morceau et d'accéder au répertoire de morceaux.

• ACCES AU JEU DE SEQUENCES DE MORCEAUX (Song Sequence Play)

Pour accéder à la fonction de jeu de séquences de morceaux ou "Song Sequence Play". Appuyer sur la touche de fonction [F2] ("Seq") et l'écran correspondant va apparaître.



① SELECTION DE MORCEAU (de 01 à 16)

Pour sélectionner un morceau dans la mémoire, placer le curseur sur le numéro de morceau souhaité et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique. (REMARQUE: Il est également possible de sélectionner un morceau dans le répertoire. Voir page 81.)

② SELECTION DE MESURE (de 001 à 999)

Pour sélectionner une mesure précise à partir de laquelle le morceau devra commencer à jouer lorsque l'on appuie sur RUN, sur le séquenceur, placer le curseur sur le numéro de la mesure souhaitée et utiliser JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

③ SELECTION DU TEMPO (de 30 à 250)

Pour définir le tempo d'un morceau en noires par minute, placer le curseur sur la valeur de noire et utiliser JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

④ ARMATURE DE TEMPS

Sert à visualiser l'armature de temps du morceau, telle qu'elle a été spécifiée dans le mode d'enregistrement de morceau. (Il n'est pas possible de modifier ce réglage en mode de jeu des morceaux.)

⑤ SELECTION DU BATTEMENT SONORE (1/4 - 1/8 - 1/16)

Pour définir la battement sur lequel le métronome va émettre un clic sonore, placer le curseur sur la valeur de battement et utiliser JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

⑥ SELECTION DE MODE DE CLIC (off, rec, play, always)

Pour définir sous quel statut le clic du métronome se fera entendre, placer le curseur sur le réglage de mode et utiliser JOG ou INC/DEC.

OFF - signifie que le métronome ne sera pas audible.

REC - signifie que le métronome sera uniquement audible lors de l'enregistrement de morceaux.

PLAY - signifie que le métronome sera audible pendant l'enregistrement et pendant la restitution.

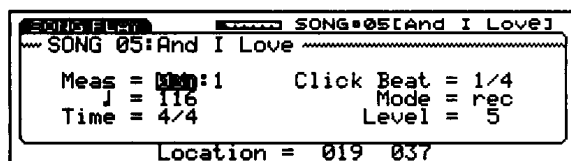
ALWAYS - active le métronome, que le séquenceur fonctionne ou non, afin de définir le tempo avant l'enregistrement ou de définir le niveau du tempo.

7 SELECTION DU NIVEAU DU CLIC SONORE (de 0 à 31)

Pour définir le niveau de volume du clic du métronome, placer le curseur sur la valeur de niveau et utiliser JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

8 LOCALISATION DE MESURE (Loc 1, Loc 2)

Pour définir, ou préciser, deux mesures différentes qui doivent souvent être localisées, il est possible de passer directement à chacune d'elle en une opération, en appuyant sur [F5] et [F6], même pendant la restitution.



ASSIGNATION DE LOCALISATION DE MESURE -

Pour assigner des emplacements de mesures, il faut tout d'abord placer le curseur sur Measure Select et entrer le numéro de la mesure que vous voulez identifier pour [F5]. Appuyer ensuite sur la touche SHIFT et, tout en la maintenant enfoncée, appuyer sur [F5] — le numéro de la mesure lui sera assigné instantanément. Pour identifier une mesure pour [F6], il suffit de répéter le procédé en utilisant la touche [F6].

9 NOM DU MORCEAU

Pour donner à votre morceau un nom de 10 caractères, appuyer sur [F7] ("Name"). L'écran du nom de morceau va apparaître.

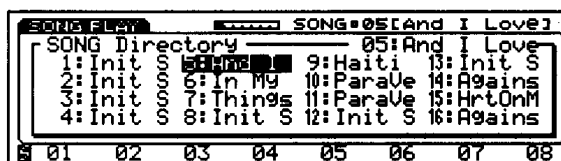


Tous les caractères disponibles vont apparaître sur l'écran. (Vous pouvez également entrer un espace en appuyant sur la touche [F3] ("SPC").)

ASSIGNATION DE NOM A UN MORCEAU - Pour nommer un morceau, placer le triangle renversé sur une lettre à l'aide des touches [F4] et [F5] et choisir un caractère à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou des touches de curseur. Lorsque le nom est entré, appuyer simplement sur EXIT pour revenir à l'écran de la fonction Song Sequence Play.

10 REPERTOIRE DES MORCEAUX

Pour visualiser la liste des 16 morceaux mémorisés, appuyer sur [F8] ("Dir"). (Les noms des morceaux repris dans la liste sont abrégés, mais le nom du morceau sur lequel se trouve le curseur va apparaître avec tous ses 10 caractères dans la partie supérieure droite de l'écran.)



SELECTION D'UN MORCEAU - Pour sélectionner un morceau dans le répertoire, utiliser le pavé numérique ou placer le curseur sur le nom à l'aide des touches de curseur et appuyer sur ENTER. (Il est également possible de déplacer le curseur à l'aide des touches [F1] à [F8] pour sélectionner les morceaux 1 à 8 respectivement et en utilisant SHIFT plus les touches [F1] à [F8] pour sélectionner les morceaux 9 à 16.) Lorsqu'on a appuyé sur ENTER, le W5/W7 revient automatiquement à l'écran de fonction Song Sequence Play. Pour quitter le répertoire de morceaux sans choisir d'autre morceau, appuyer sur EXIT ou sur une touche de mode du panneau de commandes.

CREATION D'UN MORCEAU "SONG SETUP"

La fonction de création de morceau "Song Setup" permet d'assigner différents réglages MIDI, y compris le canal de transmission MIDI, le filtre MIDI et le statut de contrôle MIDI, ainsi que de désigner le mode de clavier, de régler l'horloge du séquenceur sur la synchronisation interne ou MIDI, et de configurer la transposition globale.

• ACCES A LA CREATION DE MORCEAU

Pour accéder à la fonction de création de morceau Song Setup, à partir du mode Song, appuyer sur [F3] ("Setup"). Un des écrans de la fonction Song Setup va apparaître — Filtre de restitution "Playback Filter", Canal de transmission de piste "Track Transmit Channel", Configuration du clavier "Keyboard setup" et autres configurations - en fonction de celui qui avait été sélectionné la dernière fois que vous avez quitté la fonction.

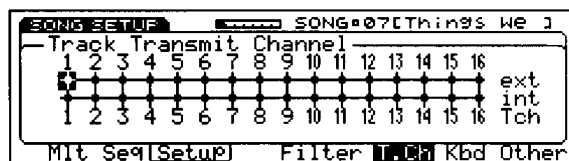
FILTRE MIDI - Appuyer sur [F5] ("Filter") pour accéder au filtre MIDI, à partir duquel vous pouvez déterminer comment le W5/W7 va répondre aux différentes données MIDI.



Par le filtre MIDI, le séquenceur interne du W5/W7 peut recevoir des messages d'après-toucher, de changements de commandes et systèmes exclusifs lorsque ces paramètres sont réglés sur le statut d'enregistrement "rec" et il peut envoyer des messages de sélection de banques, de changements de programmes et de changement de commandes lorsqu'ils sont réglés sur "play". Par contre, lorsqu'un paramètre est mis sur "ignore", le W5/W7 ne reconnaîtra pas ces messages.

Pour sélectionner un paramètre de filtre MIDI, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas. Pour modifier un réglage de paramètre, utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC.

CANAL DE TRANSMISSION DE PISTE - En appuyant sur [F6] ("T.Ch"), on accède à l'affichage du canal de transmission MIDI, à partir duquel vous pouvez activer ou désactiver les canaux de transmission MIDI ou assigner un canal de transmission pour chaque piste du W5/W7.



NUMERO DE PISTE (1 à 16) - La première ligne d'informations consiste en une rangée de chiffres qui représentent chacun un numéro de piste et ne peuvent dès lors pas être modifiés.

ACTIVATION/DESACTIVATION EXTERNE (ext) - La seconde ligne d'informations représente les commutateurs d'activation/de désactivation pour chaque piste qui déterminent si les données MIDI du W5/W7 seront transmises aux appareils externes. Un point signifie que la piste est activée et un trait horizontal qu'elle est désactivée. Pour définir les réglages d'activation/de désactivation externe pour une piste, placer le curseur sur le champ situé juste en dessous du numéro de la piste que vous souhaitez configurer et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC.

ACTIVATION/DESACTIVATION INTERNE (int) - La troisième ligne d'informations représente les commutateurs d'activation/de désactivation pour chaque piste et qui déterminent si les données MIDI du W5/W7 seront transmises ou non ou générateur de sons interne. Un point signifie que la piste est activée et un trait horizontal qu'elle est désactivée. Pour définir les réglages d'activation/de désactivation interne d'une piste, placer le curseur sur le champ situé juste au-dessus du numéro de la piste que vous souhaitez configurer et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC.

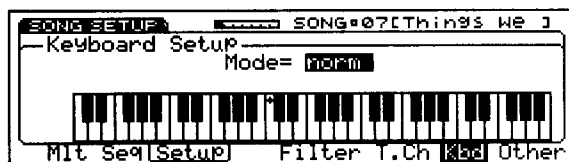
CANAL DE TRANSMISSION MIDI (1 à 16) - La quatrième ligne d'informations est une rangée de chiffres qui indiquent le canal MIDI sur lequel la piste transmet les données. Le canal de transmission MIDI de chaque piste peut être changé librement. Pour changer de numéro de canal de transmission MIDI, placer le curseur dans le champ correspondant à la piste dont vous souhaitez changer le numéro de transmission et utiliser les commandes JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

REMARQUE: Le changement d'un canal de transmission MIDI affecte la manière selon laquelle les pistes répondent en mode Song Multi Play. Par exemple, si vous changez le canal de transmission de la piste 4 pour le canal MIDI 1 et que vous appuyez sur la touche de piste TRACK 4 en mode de jeu Song Multi, le curseur va automatiquement se placer sur la piste 1 au sein du mélangeur.

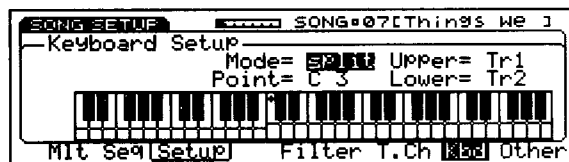
DEFINITION DU CLAVIER - En appuyant sur [F7] ("Kbd"), vous accédez aux quatre modes de configuration du clavier, à partir desquels il est possible de déterminer si le W5/W7 va fonctionner en mode Normal, de partage, superposé ou à 4 zones.

Pour accéder à un des quatre modes de configuration du clavier, utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC.

MODE NORMAL - En mode normal, le clavier va jouer une sonorité à la fois — la piste sélectionnée — sur toute la gamme du clavier. (REMARQUE: Un petit signe plus “+” sur le clavier représente le Do médian ou C3.)



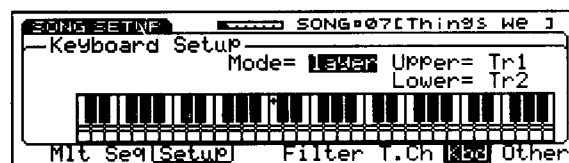
MODE DE PARTAGE - En mode de partage, le clavier va jouer deux sonorités simultanément, une piste sur le côté gauche (la partie basse) du point de partage défini et l'autre piste sur le côté droit (la partie haute) du point de partage.



POINT - Pour définir le point de partage, placer le curseur sur Point et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC ou appuyer sur une touche du clavier tout en maintenant [F7] (“Kbd”) enfoncée. (REMARQUE: La touche correspondant au point de partage appartiendra à la partie haute du clavier).

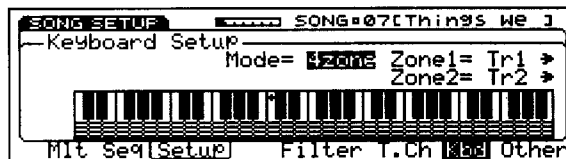
PARTIE HAUTE/BASSE - Pour définir les sonorités qui seront jouées sur chaque partie, placer le curseur sur Upper (haut) ou Lower (bas) et assigner une piste (de 1 à 16) à chaque partie à l'aide de JOG, INC/DEC ou du pavé numérique. Les traits horizontaux sur l'écran vont indiquer la plage correspondant à chaque partie.

MODE DE SUPERPOSITION - En mode de superposition, le clavier va jouer deux sonorités simultanément, pour autant que deux pistes aient été définies pour jouer simultanément.

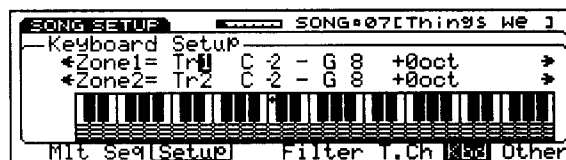


PARTIE HAUTE/BASSE - Pour définir les sonorités qui seront jouées, placer le curseur sur Upper (haut) ou Lower (bas) et lui assigner une piste (de 1 à 16) à l'aide de JOG, INC/DEC ou du pavé numérique.

MODE DE PARTAGE EN 4 ZONES - En mode à 4 zones, le clavier va jouer quatre sonorités simultanément, pour autant que quatre pistes aient été définies pour jouer simultanément. Il est possible de définir la plage et le changement d'octave, ainsi que d'activer ou de désactiver les contrôleurs pour chaque piste de la zone. (Les traits horizontaux sur le clavier vont indiquer la plage de notes de chaque zone.)



Seules deux zones peuvent être visualisées simultanément à l'écran. Pour accéder aux zones 3 et 4, utiliser la touche de curseur vers le bas et l'écran avancera conformément. Pour accéder aux différents paramètres de chaque zone, utiliser les touches de curseur gauche et droite.



SELECTION DE PISTE POUR CHAQUE ZONE (1 à 16) - Pour assigner une piste à chaque zone, placer le curseur sur “Zone (1 - 4)” et utiliser les commandes JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

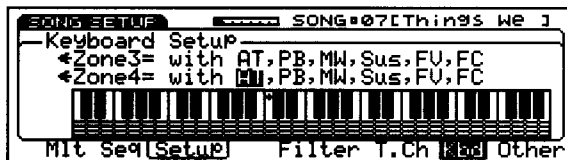
LIMITE INFERIEURE DE ZONE (C-2 - G8) (Do-2 à Sol8) - Pour assigner la note la plus basse qui fera partie de chaque zone, placer le curseur sur le premier paramètre de note et utiliser les commandes JOG ou INC/DEC ou appuyer sur une touche du clavier tout en maintenant la touche de fonction [F7] (“Kbd”) enfoncée.

LIMITE SUPERIEURE DE ZONE (C-2 - G8) (Do-2 à Sol8) - Pour assigner la note la plus haute qui fera partie de chaque zone, placer le curseur sur le deuxième paramètre de note et utiliser les commandes JOG ou INC/DEC ou appuyer sur une touche du clavier tout en maintenant la touche de fonction [F7] (“Kbd”) enfoncée.

OCT (-3 à +3) - Pour changer la hauteur de son de la zone jusqu'à 3 octaves vers le haut ou vers le bas, placer le curseur sur “+0 Oct” et utiliser les commandes JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

ACTIVATION/DESACTIVATION DES CONTRÔLEURS

Pour définir les contrôleurs qui seront actifs dans la zone, placer le curseur sur "AT" (après-toucher), "PB" (pitch bend), "MW" (molette de modulation), "SUS" (sustain), "FV" (volume au pied) ou "FC" (commande au pied) et activer ou désactiver le contrôleur à l'aide de JOG ou INC/DEC.



L'abréviation représente le statut d'activation pour chaque contrôleur alors que deux tirets représentent leur statut de désactivation.

AUTRES CONFIGURATIONS - En appuyant sur [F8] ("Other"), on accède aux paramètres des autres configurations, Morceau suivant, Contrôle MIDI, Synchronisation et Transposition.



Pour sélectionner un paramètre dans "autres configurations" (other), utiliser les touches de curseur vers le haut et vers le bas. Pour modifier le paramètre, utiliser les commandes JOG ou INC/DEC.

MORCEAU SUIVANT (Next Song) (Off, loop, chain stop, chain play, chain continue) - Permet de rejouer des séquences de morceau dans l'ordre numérique de la banque de mémoire de morceaux (1 à 16), c'est-à-dire l'un à la suite de l'autre, en commençant par le morceau sélectionné. Le réglage du morceau suivant détermine si oui ou non le morceau suivant devra jouer et dans quelles conditions.

La fonction du morceau suivant (Next Song) est particulièrement utilisée dans la composition d'un morceau et lorsque différentes parties de ce morceau ont été localisées sous plusieurs emplacements de mémoire. A la fin, on assemble toutes les parties sous un seul emplacement mais avant d'arriver à ce stade, la fonction "morceau suivant" permet de rejouer toutes les parties les unes à la suite des autres, sans interruption, afin de pouvoir les écouter dans le contexte du morceau complet.

OFF - Le morceau sélectionné s'arrêtera à la dernière mesure après avoir joué une seule fois.

LOOP (boucle) - Lorsque le morceau sélectionné atteint la dernière mesure, il va automatiquement revenir à la première mesure et continuer à jouer ainsi, en boucle, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche STOP/TOP du séquenceur.

CHAIN STOP (arrêt de la chaîne) - Lorsque le morceau sélectionné atteint la dernière mesure, il s'arrête et la mémoire de morceau suivante sera automatiquement sélectionnée et prête pour la restitution, c'est-à-dire en attente que l'on appuie sur la touche RUN du séquenceur.

CHAIN PLAY (jeu de la chaîne) - Lorsque le morceau sélectionné atteint la dernière mesure, la mémoire de morceau suivante va automatiquement être sélectionnée et commencer à jouer à partir de la première mesure, sans interruption.

CHAIN CONTINUE (continuité de la chaîne) - Lorsque le morceau sélectionné atteint la dernière mesure, la mémoire de morceau suivante va automatiquement être sélectionnée et commencer à jouer à partir de la première mesure, sans interruption; cependant, tout changement dans les réglages du mélangeur ou autres effectués lors de la restitution du morceau précédent seront conservés, ce qui signifie que les propres réglages de paramètres de compensation du morceau suivant seront ignorés.

CONTROLE MIDI (désactivé, activé) - Sert à déterminer si le W5/W7 va recevoir/transmettre ("on") ou non ("off") les types suivants de messages MIDI: début du séquenceur, continue, arrêt de la réception et de la transmission; transmission de messages d'horloge MIDI; réception du pointeur pour la position de morceau.

SYNCHRONISATION (interne, MIDI) - Sert à déterminer la source de synchronisation qui contrôlera le séquenceur, c'est-à-dire si le séquenceur interne du W5/W7 va fonctionner à partir de sa propre horloge ou à partir d'un signal d'entrée de synchronisation MIDI.

INTERNE - L'horloge du séquenceur du W5/W7 va donner le tempo.

MIDI - Les messages d'horloge MIDI reçus à la borne MIDI IN -c'est-à-dire provenant d'un séquenceur MIDI externe ou d'une boîte à rythmes - vont donner le tempo.

TRANSPPOSITION (-63 à +63) - Pour définir la hauteur globale du son du W5/W7 par demi-pas, utiliser les commandes JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

ENREGISTREMENT DE MORCEAUX "SONG RECORD"

En mode d'enregistrement de morceaux (Song Record), il est possible d'enregistrer une séquence dans la mémoire de morceaux sélectionnée, que ce soit en temps réel ou pas à pas, ainsi que de configurer les paramètres liés à l'enregistrement comme l'armature de temps, le tempo, la quantification, le volume du clic sonore et bien d'autres.

L'enregistrement en temps réel permet d'enregistrer les différentes parties d'un morceau comme on le ferait avec un enregistreur multi-pistes, c'est-à-dire partie après partie, en direct, avec ou sans piste de "clic" pour donner le tempo. L'enregistrement pas à pas permet d'entrer les données de chaque partie l'une après l'autre, un pas à la fois, conformément aux durées de note et autres valeurs spécifiées. La procédure fondamentale pour l'enregistrement de morceaux est la suivante:

1. SÉLECTIONNER UNE MÉMOIRE DE MORCEAUX ET DÉFINIR LE MULTI

A partir du mode de jeu des morceaux (Song Play) appuyer sur [F2] ("Seq") pour accéder à l'écran de jeu des séquences de morceaux et sélectionner un emplacement de mémoire de morceau, entre 01 et 16. Appuyer ensuite sur [F1] ("mlt") pour passer à l'écran de fonction Song Multi, pour assigner des sonorités instrumentales aux pistes. De cette façon, lors de l'enregistrement, il ne restera plus qu'à appuyer sur une touche TRACK de piste préparée pour enregistrer chaque partie instrumentale.

REMARQUE: Si le numéro de morceau sélectionné contient déjà des données, il convient d'effacer d'abord le morceau à l'aide de la fonction d'effacement de morceau (Clear Song), dans le mode d'opérations de morceaux (Song Job). (Pour plus d'informations, voir page 96.)

2. ASSIGNER LE STATUT TEMPS REEL OU PAS À PAS

Après avoir défini le multi, appuyer de nouveau sur [F2] ("Seq") pour revenir à l'écran de jeu des séquences de morceaux. Appuyer ensuite sur la touche d'enregistrement RECORD dans la section du séquenceur, sur le panneau de commandes. Le voyant rouge situé au-dessus de la touche va s'allumer et certaines informations de l'écran vont être modifiées, pour signaler que le W5/W7 est en mode d'"attente d'enregistrement"



(Affichage pour l'enregistrement en temps réel)

En mode d'attente d'enregistrement, l'affichage passe à l'écran de fonction d'enregistrement de séquences de morceaux (Song Sequence Record), qui est fondamentalement le même que l'écran de fonction de jeu des séquences de morceaux, sauf que le paramètre de quantification "Quantize" est également affiché et que les fonctions du mode d'enregistrement vont apparaître au-dessus des touches de fonction [F4 à F8] pour permettre de définir le statut d'enregistrement en temps réel ou pas à pas.

3. ENREGISTRER LES DIFFÉRENTES PARTIES DU MORCEAU

En mode d'attente d'enregistrement, appuyer sur la touche TRACK de la piste qui contient la sonorité instrumentale de la première partie à enregistrer. Appuyer ensuite sur RUN pour enregistrer cette partie. Lorsque l'opération est terminée, appuyer sur STOP/TOP et la séquence reviendra à la première mesure par laquelle vous avez commencé. Pour enregistrer une autre partie, il suffit de répéter la procédure. (Pour restituer la partie, appuyer sur RUN.)

4. SAUVEGARDER LE MORCEAU SUR DISQUETTE

Lorsque la séquence est enregistrée, ou si la procédure doit être interrompue à mi-chemin, sauvegarder les données sur disquette afin de pouvoir les recharger dans le W5/W7 la prochaine fois que vous en aurez besoin et de pouvoir redémarrer là où on s'était arrêté. (REMARQUE: Toujours sauvegarder vos séquences de morceaux sur disquette avant de couper l'alimentation. Les données de séquences sont en effet effacées de la mémoire de morceaux à la mise hors tension.)

REMARQUE: Les différents types d'opérations de morceaux ou Song Jobs fournissent également des outils de création de morceaux non négligeables. Par exemple, elles permettent de construire les différentes parties d'un morceau grâce à la fonction de copie de mesures (pour de plus amples informations, voir les opérations de morceaux (Song Jobs), page 98.)

• ENTRÉE EN MODE D'ENREGISTREMENT DE MORCEAUX ET SORTIE DU MODE

Pour entrer en mode d'enregistrement de morceaux à partir d'un autre mode, appuyer d'abord sur SONG dans la section des modes du panneau de commandes puis appuyer sur RECORD dans la section du séquenceur. Le voyant rouge situé au-dessus de la touche RECORD va s'allumer et l'écran de fonction d'enregistrement de séquences de morceaux (Song Sequence Record) va apparaître, afin de vous permettre d'accéder à toutes les fonctions et tous les paramètres liés à l'enregistrement. Pour quitter le mode d'enregistrement de morceaux, appuyer de nouveau sur RECORD ou appuyer sur STOP/TOP, ou sur EXIT, ou encore sur SONG. (Il est également possible de passer directement à un autre mode en appuyant sur une touche de mode du panneau de commandes.)

REMARQUE: Il n'est pas possible d'entrer en mode d'enregistrement des morceaux lorsque le W5/W7 se trouve en modes d'édition de morceaux, d'opération de morceaux, utilitaire, disque ou lorsque l'écran de création de morceaux (Song Setup) est affiché.

• UTILISATION DES COMMANDES DU SEQUEUR

Lors de l'enregistrement et de la restitution de séquences de morceaux, vous allez utiliser les trois touches de commandes de la section séquenceur, sur le panneau de commandes.

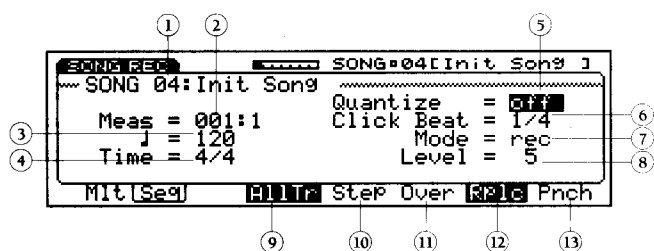
RECORD - Appuyer une fois sur RECORD à partir du mode de jeu de multis de morceaux (Song Multi Play) pour mettre le mode d'enregistrement en attente, et allumer ainsi le voyant rouge situé au-dessus de RECORD. Le voyant restera allumé pendant toute la procédure d'enregistrement.

RUN - Appuyer sur RUN après avoir mis le mode d'enregistrement en attente pour démarrer la procédure d'enregistrement. En mode de jeu de multis des morceaux, le fait d'appuyer sur RUN va restituer le morceau sélectionné. Lorsque l'appareil est en statut de fonctionnement (Run) pendant l'enregistrement en temps réel, le voyant situé au-dessus de la touche RUN va clignoter en vert à chaque battement et en rouge à chaque premier battement de chaque mesure, jusqu'à ce qu'on appuie sur STOP/TOP.

STOP/TOP - Lors de l'enregistrement ou de la restitution, appuyer une fois sur STOP/TOP va arrêter le morceau à un endroit précis. (Il est possible de continuer l'enregistrement ou la restitution à partir de ce point en appuyant de nouveau sur RUN.) Appuyer deux fois sur STOP/TOP reconduit le morceau à la première mesure, c'est-à-dire au début.

• ACCES A UNE FONCTION OU A UN PARAMETRE D'ENREGISTREMENT DE MORCEAUX

Pour accéder aux fonctions et aux paramètres d'enregistrement de morceaux, appuyer sur la touche SONG dans la section des modes du panneau de commandes, puis appuyer sur RECORD dans la section du séquenceur. Cette opération va mettre le W5/W7 en mode d'attente d'enregistrement, comme l'indiquent le voyant rouge allumé au-dessus de la touche RECORD et L'écran de la fonction d'enregistrement des séquences de morceaux.



① MORCEAU (SONG) (01 à 16)

Affiche le morceau sélectionné. (REMARQUE: Il n'est pas possible de sélectionner un morceau à partir du mode d'enregistrement de morceaux. Pour sélectionner un morceau, il faut revenir au mode de jeu des morceaux (Song Play) et appuyer sur [F2] ("Seq") pour accéder à la fonction de jeu des séquences de morceaux.)

② SELECTIONNER UNE MESURE (de 001 à 999)

Pour sélectionner une mesure spécifique à partir de laquelle le morceau va commencer à enregistrer lorsque la touche RUN du séquenceur est enfoncée, placer le curseur sur le numéro de mesure et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le numéro souhaité. Lors du fonctionnement du séquenceur, le numéro de mesure va avancer progressivement pour afficher le numéro de la mesure en cours d'enregistrement. En mode d'enregistrement en temps réel, il va y avoir un compte à rebours de deux mesures avant que l'enregistrement ne commence véritablement.

REMARQUE: Un morceau peut être aussi long que le permet la capacité de mémoire restante et contenir plus que 999 mesures. Dans ce cas, comme l'indicateur de numéro de mesures ne peut pas afficher plus de trois chiffres, lors de l'enregistrement ou de la restitution, il recommencera à compter à partir de zéro lorsqu'il atteindra la 1000ème mesure.

③ SELECTION DU TEMPO (de 30 à 250)

Pour définir le tempo d'un morceau en noires par minute, placer le curseur sur la valeur d'une noire et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour modifier la valeur. Lorsque l'enregistrement commence, le curseur va automatiquement sauter au champ de valeur du tempo. Il n'est cependant plus possible de modifier le tempo en cours d'enregistrement mais celui-ci peut être modifié en mode d'édition de morceaux (Song Edit). (Pour plus d'informations, voir "Insertion de données de tempo de piste", page 94.)

④ ARMATURE DE TEMPS

(1/4 - 8/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16)

Permet de sélectionner l'armature de temps d'un morceau avant l'enregistrement.

REMARQUE: L'armature de temps peut uniquement être sélectionnée avant l'enregistrement. Si aucune armature précise n'est sélectionnée, l'armature de temps par défaut de 4/4 sera automatiquement appliquée. Après l'enregistrement, l'armature de temps ne pourra plus être modifiée. (De même, lorsque les données de morceaux ont été chargées dans le séquenceur, il n'est plus possible de modifier leur armature de temps.) Il est possible qu'un morceau contienne des mesures avec des armatures de temps différentes et il est possible de configurer celles-ci à partir de la fonction de création de mesure (Measure Create, dans le mode d'opérations de morceaux (Song Job). (Pour plus d'informations, voir les opérations de morceaux, page 98.)

⑤ QUANTIFICATION

(off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2)

Pour déterminer la précision du timing sur lequel les notes jouées seront corrigées, placer le curseur dans le champ de quantification et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour entrer les valeurs adéquates. Lorsque la quantification est désactivée, les notes jouées seront enregistrées selon le timing précis du jeu. Lors de la sélection d'un facteur de quantification, toutes les notes jouées seront déplacées vers le timing le plus proche de l'intervalle spécifié.

REMARQUE: Lorsqu'un facteur de quantification est assigné à l'enregistrement, toutes les données sont quantifiées, même les paramètres des contrôleurs et les données de pitch bend. Il est parfois préférable d'enregistrer avec la quantification désactivée puis d'appliquer un facteur de quantification en mode d'opérations de morceaux (Song Job), dans la fonction de quantification (voir page 100). En effet, lors de la quantification en mode d'opérations de morceaux, seules les données de notes seront quantifiées.

⑥ SELECTION DU BATTEMENT SONORE (CLIC) DU METRONOME (1/4, 1/8, 1/16)

Pour définir le battement sur lequel le clic du métronome se fera entendre, placer le curseur sur la valeur de battement et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour la modifier.

⑦ SELECTION DU MODE DE CLIC (off, rec, play, always)

Pour définir le statut du clic du métronome, placer le curseur sur le réglage de mode et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC.

OFF - signifie que le métronome ne sera pas audible.

REC - signifie que le métronome sera uniquement audible lors de l'enregistrement de morceaux.

PLAY - signifie que le métronome sera audible pendant l'enregistrement et pendant la restitution.

ALWAYS - active le métronome, que le séquenceur fonctionne ou non, afin de définir le tempo avant l'enregistrement ou de définir le niveau sonore du clic.

⑧ SELECTION DU NIVEAU DU CLIC (de 0 à 31)

Pour définir le niveau de volume du clic du métronome, placer le curseur sur la valeur de niveau et utiliser JOG, INC/DEC ou le pavé numérique.

⑨ MODE "ALL TRACKS" (TOUTES LES PISTES)

Pour activer le mode "Toutes pistes" de l'enregistrement en temps réel, appuyer sur [F4] ("AllTr"). L'abréviation "AllTr" peut seulement être sélectionnée et va uniquement s'afficher lorsqu'une des fonctions d'enregistrement en temps réel aura été choisie.

⑩ STEP (PAS à PAS)

Pour activer l'enregistrement pas à pas, appuyer sur [F5] ("Step").

⑪ OVERDUB

Pour activer le mode de doublage Overdub de l'enregistrement en temps réel, appuyer sur [F6] ("Over").

⑫ REPLACE

Pour activer le mode de remplacement de l'enregistrement en temps réel, appuyer sur [F7] ("Rplc").

⑬ PUNCH IN

Pour activer le mode punch-in de l'enregistrement en temps réel, appuyer sur [F8] ("Pnch").

REMARQUE: Le séquenceur du W5/W7 peut jouer un maximum de 32 notes simultanément, ce qui est amplement suffisant pour la plupart des situations de mise en séquences. Cependant, si vous avez édifié un nombre imposant de parties grâce au doublage, il se peut que vous dépassiez le maximum de 32 notes et certaines notes ne seront alors pas audibles. Dans ce cas, il vous faudra simplifier certaines parties.

REMARQUE: La capacité de mémoire du W5/W7 est d'environ 100.000 notes, ce qui est suffisant pour la plupart des situations de mise en séquence. Néanmoins, s'il existe une importante quantité de données de séquences stockées en mémoire, il se peut que le W5/W7 ne prétende pas enregistrer vos données de morceaux. Si jamais vous deviez tomber à court de mémoire pendant l'enregistrement, le message d'erreur "Song Memory Full!" va apparaître à l'écran. Dans ce cas, utiliser la fonction d'effacement de morceaux, dans le mode d'opération de morceaux (Song Job - voir page 96) pour supprimer toutes les données inutiles. Avant de les effacer, n'oubliez pas cependant de les vérifier pour être certain de ne pas vouloir les sauvegarder sur disquette.

ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL

Dans l'enregistrement en temps réel, les notes jouées seront enregistrées exactement comme elles sont frappées. L'enregistrement en temps réel permet d'enregistrer les différentes parties d'un morceau comme on le ferait à partir d'un enregistreur multi-pistes, c'est-à-dire une partie après l'autre, en direct, avec ou sans "piste de clic" sur laquelle garder le tempo. Cependant, comme on enregistre des données musicales, ou des événements MIDI, dans la mémoire et qu'on n'enregistre pas des sons véritables sur cassette, vous avez une souplesse nettement plus grande qu'avec un enregistrement de cassette multi-pistes — avant, pendant et après la procédure.

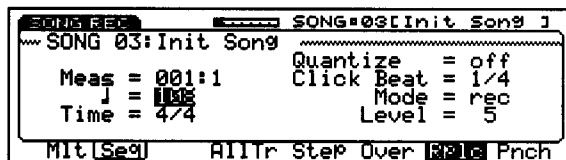
Avec le W5/W7, une séquence de morceaux peut ne contenir qu'une seule partie instrumentale, telle qu'une performance en solo au piano, ou elle peut contenir plusieurs parties, comme une partie de basses, une partie rythmique, une partie de cordes, etc. Avec le W5/W7 chaque partie est enregistrée indépendamment sur une piste du séquenceur (de 1 à 16), sans affecter les autres parties.

La procédure de base pour l'enregistrement d'une partie instrumentale est la suivante: (1) sélectionner un morceau et définir un multi; (2) assigner le statut d'enregistrement en temps réel; (3) enregistrer la performance de la partie et si vous en êtes satisfait, procéder au point suivant; par contre, si elle ne vous satisfait pas, vous pourrez recommencer et "remplacer" la partie par une nouvelle performance; (4) "doubler" ou ajouter une autre performance sur la précédente; (5) "punch-in", ou localiser des mesures précises au sein de la partie, sans risque de perdre aucune des données que l'on souhaite garder.

Une séance d'enregistrement en temps réel peut comprendre certains des points repris ci-dessus ou tous. Il n'est certainement pas nécessaire de perfectionner un élément avant de passer au suivant; il est en effet possible de réaliser des opérations d'enregistrement en temps réel pour n'importe quelle partie et à tout moment, ainsi que de commuter librement entre les fonctions d'enregistrement de morceaux (Song Record), d'édition de morceaux (Song Edit) et d'opérations de morceaux (Song Job), à mesure que l'inspiration et la nécessité de la création musicale le dictent.

• PREPARATION POUR L'ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL

Avant de démarrer le processus d'enregistrement en temps réel, il convient d'abord de choisir un emplacement de morceaux au sein du mode de jeu des morceaux (Song Play), en appuyant sur [F2] ("Seq"). Appuyer ensuite sur RECORD pour entrer en mode d'attente d'enregistrement (standby). Définir ensuite l'armature de temps, le facteur de quantification, la valeur de tempo et le statut du clic du métronome. (Si vous souhaitez commencer à enregistrer à partir d'une mesure précise, il faut spécifier le numéro de la mesure). Finalement, vous devrez déterminer la manière dont les données seront enregistrées sur la piste.



REEMPLACEMENT (REPLACE) - Appuyer sur [F7] ("Rplc") pour assigner le statut d'enregistrement par remplacement. Dans ce genre d'enregistrement, les notes enregistrées vont remplacer les données qui se trouvaient déjà sur la piste. Après l'enregistrement, la piste contiendra uniquement les nouvelles données et les anciennes seront effacées. Lors de l'enregistrement sur une piste vide, il faut également utiliser le statut de remplacement. (REMARQUE: Si l'enregistrement pas à pas est sélectionné, alors l'enregistrement par remplacement ne sera pas opérationnel.)

OVERDUB (DOUBLAGE) - Appuyer sur [F6] ("Over") pour assigner le statut d'enregistrement par doublage. Dans ce genre d'enregistrement, les notes enregistrées vont s'ajouter, se superposer, aux données déjà contenues dans la piste. Après l'enregistrement, la piste contiendra les nouvelles données et les anciennes. (REMARQUE: Si l'enregistrement pas à pas est sélectionné, le statut de doublage sera automatiquement opérationnel.)

PUNCH IN - Appuyer sur [F8] ("Pnch") pour assigner le statut d'enregistrement par punch in. Dans ce genre d'enregistrement, il est possible de ré-enregistrer toute une série de mesures spécifiées dans les champs "From — To" de l'écran de punch in. Lors de l'enregistrement par punch in, les notes enregistrées vont remplacer les données précédentes contenues dans les mesures précisées.



Pour choisir la mesure à partir de laquelle vous souhaitez commencer le processus de punch in (c'est-à-dire le point d'interruption) placer le curseur sur le champ gauche et entrer le numéro de la mesure correspondante. Pour choisir la mesure à laquelle vous souhaitez terminer le processus de punch in (c'est-à-dire le point de punch out ou de renouvellement), placer le curseur sur le champ droit et entrer le numéro de mesure souhaité.

Lorsque vous appuyez sur RECORDING RUN, la procédure d'enregistrement va uniquement se produire pendant les mesures "From" (de) à "To" (à) spécifiées. (REMARQUE: En fonction de l'emplacement du point de punch in, il est souvent préférable de faire jouer le morceau quelques mesures avant le point d'interruption, afin de pouvoir jouer en même temps que la partie et être prêt pour l'enregistrement par punch in, plutôt que de recommencer au début du morceau ou au point de punch in lui-même.

ALL TRACKS (TOUTES LES PISTES) - Appuyer sur [F4] ("AllTr") stipule que toutes les pistes doivent être enregistrées simultanément. La fonction All Tracks sert lors de l'enregistrement en temps réel de données MIDI provenant d'un séquenceur externe.



• EXECUTION DE L'ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL (REALTIME RUN)

Après avoir préparé l'enregistrement en temps réel, appuyer sur RUN. Un compte à rebours de deux mesures va commencer, après lequel l'enregistrement va démarrer à partir de la mesure désignée. Lorsque l'enregistrement est terminé, ou lorsqu'on veut arrêter la procédure, appuyer sur STOP/TOP.

REMARQUE: Le mot "Quantize" disparaîtra lorsque vous appuierez sur la touche RUN pour démarrer l'enregistrement en temps réel.

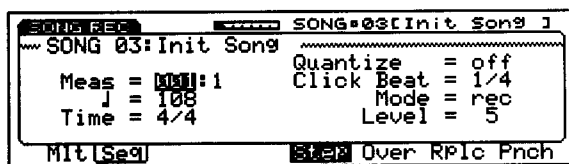
REMARQUE: Si un événement est introduit pendant le compte à rebours de deux mesures, tel que la frappe d'une touche sur le clavier ou le mouvement d'un contrôleur, ces données seront enregistrées au début du morceau.

L'ENREGISTREMENT PAS A PAS

L'enregistrement pas à pas permet d'enregistrer chaque partie l'une après l'autre, un pas à la fois, conformément à la durée de notes et aux autres valeurs spécifiées. Dans l'enregistrement pas à pas, les notes seront enregistrées une à une avec la valeur de temps précisée, sans tenir compte du timing auquel on joue véritablement. Cela permet d'entrer des passages très complexes qui seraient difficiles, voire impossibles, à jouer en temps réel.

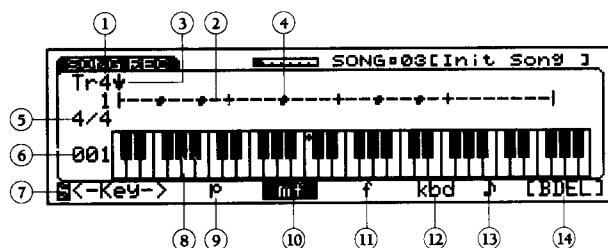
• PREPARATION POUR L'ENREGISTREMENT PAS A PAS

Avant de démarrer le processus d'enregistrement pas à pas, il convient d'abord de choisir un emplacement de morceaux au sein du mode de jeu des morceaux (Song Play), en appuyant sur [F2] ("Seq") et de sélectionner une piste en appuyant sur une des touches de pistes TRACK. Appuyer ensuite sur RECORD pour entrer en mode d'attente d'enregistrement (standby). Puis appuyer sur [F5] ("Step") pour assigner le statut d'enregistrement pas à pas. Déterminer alors l'armature de temps, le facteur de quantification et le statut du clic du métronome. (Si vous souhaitez commencer à enregistrer à partir d'une mesure précise, il faut spécifier le numéro de la mesure.)



• EXECUTION DE L'ENREGISTREMENT PAS A PAS (STEP RUN)

Après avoir effectué tous les préparatifs pour l'enregistrement pas à pas, appuyer sur RUN. L'écran d'entrée en mode d'enregistrement pas à pas va apparaître et le W5/W7 sera prêt et n'attendra plus que vous pour commencer à enregistrer les données.



① NUMERO DE PISTE

Indique la piste sélectionnée.

② BARRE DE MESURES

Le trait horizontal représente une mesure et les divisions verticales représentent chacune un battement. Lors de l'entrée de données, un point va s'afficher sur la barre pour indiquer une zone de triple croche contenant des données.

REMARQUE: Le nombre de divisions verticales — ou battements — dépend de l'armature de temps sélectionnée avant l'enregistrement et, en fonction de cette armature de temps, il se peut que la barre de mesures ne puisse pas s'afficher complètement à l'écran et que le nombre de battements demande deux pages d'écran, comme l'indique le nombre se trouvant immédiatement à gauche de la barre de mesures.

③ PLACER LE POINTEUR

Lorsqu'on se déplace vers l'avant ou vers l'arrière dans le temps parmi les données en utilisant les touches de curseur ou la molette JOG, une flèche orientée vers le bas va se déplacer par pas de triple croche pour indiquer la position actuelle dans la mesure.

④ AFFICHAGE DES DONNEES DE NOTES

Si la zone de triple croche sélectionnée contient des données, les notes de cette zone vont être affichées sur le diagramme du clavier sous forme de petits carrés noirs.

⑤ ARMATURE DE TEMPS

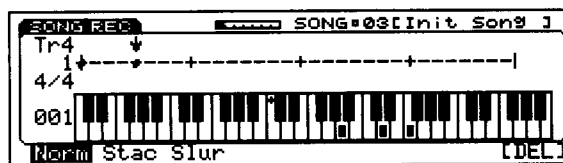
Indique l'armature de temps telle qu'assignée avant l'enregistrement.

⑥ NUMERO DE MESURE

Indique la mesure actuellement représentée par la barre de mesures.

⑦ Paramètres atteints avec SHIFT

Lors de l'enregistrement pas à pas, il est possible de préciser le temps que cette note sera maintenue par rapport à sa valeur de note en accédant aux paramètres Normal, Staccato, Slur (de liaison) ou en effaçant les notes à l'aide de la fonction d'effacement - en appuyant sur SHIFT et en la maintenant enfoncée, puis sur [F1 à F3] et [F8] respectivement. (Le paramètre sélectionné va s'afficher en caractères de couleur inverse.)



NORMAL - Pour enregistrer des notes normales qui vont résonner sur 90% de leur longueur, appuyer sur SHIFT + [F1] ("Norm").

STACCATO - Pour enregistrer des notes staccato qui résonnent à 50% de leur valeur, appuyer sur SHIFT + [F2] ("Stac").

SLUR - Pour enregistrer des notes liées qui résonnent à 99% de leur longueur, appuyer sur SHIFT + [F3] ("Slur").

DELETE - Pour effacer toutes les données de la zone de triple croche où se trouve le pointeur, appuyer sur SHIFT + [F8] ("Del"). (REMARQUE: L'emplacement du pointeur de position ne va pas changer.)

⑧ VISUALISATION DU CLAVIER (C-1 à B7) (Do-1 à Si7)

Le clavier en entier ne tient pas à l'écran mais il est possible d'accéder à la visualisation des parties basses en appuyant une ou plusieurs fois sur [F1] et à celle des parties hautes en appuyant une ou plusieurs fois sur [F2]. Un petit signe "+" indique le Do médian ou C3 (Do3).

⑨ à ⑫ VELOCITE

Pour déterminer la valeur de vitesse des notes, appuyer sur [F3 à F6] avant d'entrer des données de notes sur le clavier. (La valeur de vitesse sélectionnée va s'afficher en caractères contrastés.)

PIANO - appuyer sur [F3] ("p") pour que les notes jouées par la suite aient une valeur de vitesse de piano de 56.

MEZZO FORTE - Appuyer sur [F4] ("mf") pour que les notes jouées par la suite aient une valeur de vitesse mezzo forte de 88.

FORTE - Appuyer sur [F5] ("f") pour que les notes jouées par la suite aient une valeur de vitesse forte de 120.

CLAVIER - Appuyer sur [F6] ("kbd") pour que les notes jouées par la suite aient une valeur de vitesse correspondant à la force de frappe des touches.

⑬ LONGUEUR DE NOTE

Indique la longueur de la note sélectionnée. A tout moment de l'enregistrement pas à pas, il est possible d'utiliser le pavé numérique pour entrer des longueurs de notes, comme le montrent les symboles imprimés au dessus de chaque touche du pavé. On peut également modifier la longueur d'une note en appuyant sur [F7]. Si cela s'avère possible, les valeurs des notes dans cette zone seront affichées sous forme de symboles graphiques pour une ronde, une noire, etc. Sinon la longueur de la note sera affichée sous forme de nombre représentant des "clocks" (avec un maximum de 960 clocks).

REMARQUE: La touche d'annulation CANCEL ne fonctionne pas en mode d'enregistrement de morceaux.

⑭ BACK DELETE (EFFACEMENT ARRIERE)

La fonction d'effacement arrière, activée en appuyant sur [F8] ("BDel") dépendra de la longueur de la note. Par exemple, si la note sélectionnée est une noire, les données enregistrées sous l'emplacement de noire précédent seront effacées et le curseur va revenir d'une noire en arrière.

• ENTREE DE DONNEES

Pour entrer des données en mode d'enregistrement pas à pas, il faudra utiliser une combinaison de touches du clavier (pour entrer les notes réelles), du pavé numérique (pour entrer les notes et les autres valeurs, telles qu'indiquées au dessus des touches du pavé) et de fonctions (pour déterminer la vitesse et autres valeurs et accéder aux paramètres supplémentaires).

CLAVIER - Chaque fois que vous appuyez sur une touche du clavier et que vous la relâchez, le mouvement sera enregistré et la position se déplacera d'un pas vers l'avant en fonction des spécifications données comme temps de pas. La note ne sera pas entrée tant que toutes les touches n'auront pas été relâchées. Cela permet d'entrer plus d'une note sous le même emplacement en appuyant sur plus d'une touche avant de relâcher la première.

PAVE NUMERIQUE - Les touches numériques #1 à #8 du pavé permettent de préciser la longueur de la note à enregistrer. Chaque touche enfoncée va sélectionner la longueur de note indiquée au-dessus, en allant d'une ronde (#1) à une triple croche (#8). Il permet également de déterminer le temps de pas en fonction duquel le curseur avancera automatiquement après l'entrée de chaque note. Pour créer une note pointée, appuyer sur #9. Pour créer une double note pointée, appuyer deux fois sur #9. Pour augmenter la durée de la note entrée précédemment de la valeur de la note avec une liaison, appuyer sur [-]; le curseur va avancer en fonction de la commande donnée. Pour avancer d'un pas sans entrer de données, en marquant une pause, appuyer sur le chiffre #0 ou déplacer simplement le pointeur de position.

DEFILEMENT - A l'aide de la molette JOG/SHUTTLE ou des touches de curseur, il est possible de faire défiler les mesures vers l'avant ou vers l'arrière et d'arrêter pour entrer des notes là où on le souhaite. A mesure que vous passez par des données de notes, celles-ci vont s'afficher sur le diagramme du clavier et le générateur de sons va les jouer.

• ARRÊT DE L'ENREGISTREMENT PAS A PAS

Lorsque l'enregistrement pas à pas est terminé, appuyer sur STOP/TOP. L'écran de la fonction de jeu de séquences de morceaux (Song Sequence) va apparaître et vous pourrez appuyer sur RUN pour entendre le morceau qui vient d'être enregistré.

REMARQUE: Etant donné que les séquences de morceaux ne sont pas conservées en mémoire après la mise hors tension, ne jamais oublier de sauvegarder sur disquette les données de séquences importantes avant de couper l'alimentation.

REMARQUE: La longueur de note peut être doublée en appuyant deux fois sur la même touche du pavé numérique. Vous pouvez également appuyer sur la touche [F7]. Ainsi, par exemple, appuyer sur #7 produira un triolet de croches. Une nouvelle pression de cette touche (ou une pression sur la touche [F7]) produira un triolet de noires.

EDITION DE MORCEAUX "SONG EDIT"

En mode d'édition de morceaux (Song Edit), il est possible de visualiser et d'éditer chaque note, contrôleur et événement MIDI individuellement dans la séquence de morceaux, grâce à trois fonctions séparées: (1) le changement de données, qui permet de modifier les données, (2) l'insertion de données, qui permet d'introduire de nouvelles données, et (3) la représentation graphique, qui permet de visualiser les notes sous forme de carrés noirs sur le diagramme du clavier ainsi qu'une ligne horizontale affichant des points noirs pour indiquer la position des données de note au sein d'une mesure.

• ENTREE ET SORTIE DU MODE D'EDITION DE MORCEAUX

Pour entrer en mode d'édition de morceaux, appuyer sur EDIT dans le section mode du panneau, et sélectionner les différentes fonctions à l'aide des touches de fonctions. Pour quitter le mode d'édition de morceaux, appuyer de nouveau sur EXIT, une ou plusieurs fois, ou sur une des touches de modes du panneau.

GRAPHIQUE DES PISTES DE SEQUENCES

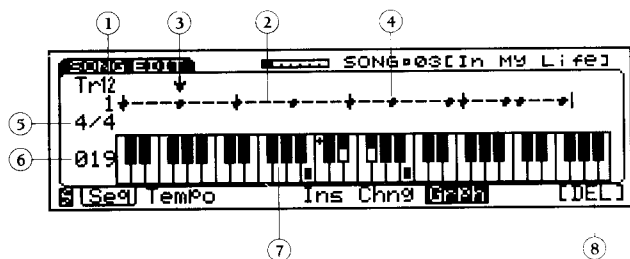
La fonction de graphique des pistes de séquences permet de visualiser les notes sous forme de petits carrés noirs sur le diagramme d'un clavier. Un trait horizontal affiche également des points qui indiquent la position des données au sein d'une mesure. La fonction graphique permet de visualiser les données dans une piste ainsi que d'effacer les données au point où se trouve le pointeur de position.

• DEPLACEMENT AU SEIN DU GRAPHIQUE

A l'aide de la molette JOG ou SHUTTLE, ou des touches de curseur, il est possible de faire défiler les mesures du graphique vers l'avant ou vers l'arrière et de s'arrêter où on le souhaite (et ensuite de passer au changement de données ou à l'insertion de données pour effectuer respectivement des modifications ou des insertions). Si vous rencontrez des données de notes, celles-ci vont s'afficher sur le diagramme du clavier et le générateur de sons va les jouer.

• ACCES A LA FONCTION GRAPHIQUE

Pour accéder à la fonction graphique à partir du mode d'édition de morceaux, appuyer sur [F6] ("Grph"). L'écran de la fonction va apparaître.



① NUMERO DE PISTE (TRACK NUMBER)

Indique le numéro de la piste sélectionnée. Pour choisir une piste, appuyer sur la touche TRACK (de 1 à 16) du panneau de commandes.

② BARRE DE MESURES

La ligne horizontale représente une mesure et chacun des traits verticaux représente un battement. Lors de l'existence de données, un point va s'afficher sur la barre pour signaler chaque zone de triple croche contenant des données.

③ POINTEUR DE POSITION

Lorsque vous faites défiler les données vers l'avant ou vers l'arrière, à l'aide de la molette JOG/SHUTTLE ou des touches de curseur, une flèche dirigée vers le bas va se déplacer par pas de triple croche pour indiquer la position au sein de la mesure.

④ AFFICHAGE DES DONNEES DE NOTES

Si la zone de triple croche sélectionnée contient des données, les notes vont s'afficher sous forme de petits carrés noirs sur le diagramme du clavier.

⑤ ARMATURE DE TEMPS

Indique l'armature de temps telle qu'elle a été définie avant l'enregistrement.

⑥ NUMERO DE LA MESURE

Indique la mesure jouée qui est représentée sur la barre des mesures.

⑦ VISUALISATION DU CLAVIER

Le clavier complet est trop grand que pour être affiché à l'écran mais vous pouvez accéder à la partie inférieure du clavier en appuyant sur SHIFT et en la maintenant enfoncée pendant que vous appuyez une ou plusieurs fois sur [F1]. La zone supérieure du clavier peut être visualisée en appuyant sur SHIFT et en la maintenant enfoncée pendant que vous appuyez une ou plusieurs fois sur [F2]. Un petit signe "+" indique le Do médian ou C3.

⑧ EFFACER

En appuyant sur [F8], il est possible d'effacer les données de note là où se trouve le pointeur de position. Si plusieurs notes sont inscrites à cet endroit, elles seront toutes effacées.

CHANGEMENT DE DONNEES DE SEQUENCES DE PISTES ET DE TEMPO

La fonction de changement de données des séquences de pistes permet d'isoler des événements individuels pour les modifier. L'affichage va montrer le type et les valeurs numériques de chaque événement. Toutes les données de la piste sélectionnée vont être affichées numériquement. Vous pouvez changer les valeurs des données existantes ou effacer les données affichées. Vous pouvez également accéder à la fonction de Changement de données de tempo pour une piste afin de visualiser la liste des emplacements de changements de tempo au sein d'un morceau.

• LOCALISATION DES DONNEES

Pour se déplacer au sein de la fonction de changement de données et localiser les données à modifier, la molette SHUTTLE vous permet de faire défiler aisément les données des mesures vers l'avant ou vers l'arrière. Vous pouvez également les faire défiler à l'aide des touches de curseur vers le haut ou vers le bas. Pour accéder à un événement précis en vue de le modifier, utiliser les touches de curseur.

• MODIFICATION DES DONNEES

Il existe trois possibilités pour modifier les données: (1) entrer une nouvelle valeur pour les données spécifiées; (2) déplacer les données spécifiées d'une mesure à une autre au sein du morceau, ou d'un battement à un autre dans une mesure; et (3) effacer ces données.

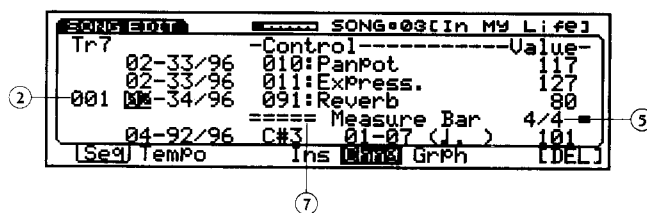
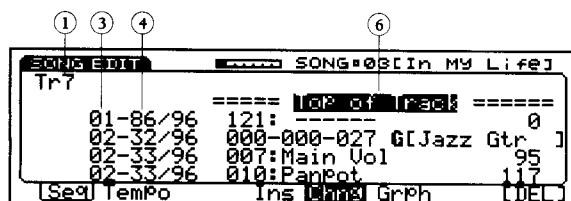
NOUVELLE VALEUR DE DONNEES - Après avoir placé le curseur sous l'emplacement de données souhaité, entrer une nouvelle valeur à l'aide de la molette JOG ou des touches INC/DEC et, s'il s'agit d'un événement à valeur numérique, utiliser le pavé numérique (les trois méthodes d'entrée de données doivent de toutes façons être suivies d'ENTER pour que la modification soit effective).

DEPLACEMENT DE DONNEES - Placer le curseur sur la mesure/le battement de l'événement à déplacer. Ensuite, à l'aide du pavé numérique, taper le nouveau numéro de la mesure/du battement et appuyer sur ENTER.

EFFACEMENT DE DONNEES - Pour effacer un événement sélectionné, il suffit d'appuyer sur [F8] ("DEL").

• ACCES AU CHANGEMENT DE DONNEES

Pour accéder à la fonction de changement de données à partir du mode d'édition de morceaux "Song Edit", appuyer sur [F5] ("Chng"). L'écran correspondant à la fonction va apparaître.



① NUMERO DE PISTE (TRACK NUMBER)

Indique le numéro de la piste sélectionnée. Pour choisir une piste, appuyer sur la touche TRACK (de 1 à 16) du panneau de commandes.

② NUMERO DE LA MESURE

Indique la mesure sélectionnée au sein de la piste.

③ BATTEMENT

Affiche le numéro du battement au sein de la mesure.

④ CLOCK

Affiche la valeur d'horloge du battement.

⑤ TEMPS

Affiche l'armature de temps pour la mesure de la piste.

REMARQUE: Il n'est pas possible de modifier l'armature de temps à partir de la fonction de changement de données de la piste du séquenceur. L'armature de temps peut être modifiée dans la fonction de création de mesure (Measure Create) du mode d'opérations de morceaux (Song Jobs). (Pour plus de détails, voir page 98.)

⑥ DEBUT DE LA PISTE/FIN DE LA PISTE

Pour indiquer le début ou la fin de la piste, l'écran va afficher respectivement "Top of Track" (début) ou "End of Track" (fin).

⑦ MARQUE DE MESURE ("Measure Bar")

Indique le début d'une mesure.

• TYPES DE DONNEES POUVANT ETRE MODIFIES

Les différents types de données suivants peuvent être modifiés à l'aide de la fonction "Changement de Données de Séquences des Pistes":

REMARQUE: Affiche la note effectivement située dans cet emplacement.

NUMERO DE NOTE (Do-2 à Sol8) (C-2 à G8) - Affiche l'événement de note à l'emplacement indiqué. Il est facile lorsque le curseur se situe sur le numéro de note de changer ce numéro en appuyant sur la touche souhaitée du clavier tout en maintenant enfoncée la touche [F5] ("Chng").

TEMPS DE PORTE (00-01 à 99-95) - Affiche le temps de porte ou le nombre de clocks (1/96ème de battement) pendant lequel la note est maintenue. (Les symboles graphiques de notes vous indiquent la valeur de note la plus proche correspondant au temps de porte et ne dépassant pas ce dernier.)

VELOCITE (de 1 à 127) - Affiche la valeur de vitesse de frappe de la note.

CHANGEMENT DE PROGRAMME - Affiche le message de changement de programme à l'emplacement indiqué.

NUMERO DE SELECTION DES BANQUES - MSB/LSB, de 0 à 127, *** (désactivée ou pas de données).

MSB=0, LSB=0 - Pour sélectionner les sonorités GM.

MSB=1, LSB=0 - Pour sélectionner les sonorités pré-sélectionnées.

NUMERO DE CHANGEMENT DE PROGRAMME - (de 1 à 128)

PITCH BEND (de -8192 à 8191) - Affiche la valeur de pitch bend.

CHANGEMENT DE COMMANDE - Affiche le message de changement de commande.

NUMERO DE CHANGEMENT DE COMMANDE - de 1 à 31, de 33 à 122, de 124 à 127.

VALEUR - de 0 à 127.

APRES-TOUCHER - Affiche la valeur d'après-toucher à cet emplacement précis.

NOTE - Ch, de Do-2 à Sol8.

VALEUR - de 0 à 127.

SYSTEME EXCLUSIVE - Affiche le message SysEx.

TYPE (de 00 à 7F) - Lors de l'entrée du type, utiliser les nombres décimaux (de 0 à 127); le type de message va s'afficher dans le système hexadécimal.

• ACCES A LA FONCTION DE CHANGEMENT DE DONNEES DE TEMPO POUR LA PISTE

Pour accéder à la fonction de changement de données de tempo pour la piste, appuyer sur [F2] ("Tempo") à partir de la fonction de changement de données et l'écran correspondant va apparaître.

SONG EDIT		SONG=07[Things We]	
Temp	Value		
01-00/96	119	Tempo	
=====	Measure Bar	4/4 =	
=====	Measure Bar	4/4 =	
=====	Measure Bar	4/4 =	
01-00/96	119	Tempo	
Seq [Tempo]	Ins [Chng]	[DEL]	

TEMPO (de 30 à 250) - La fonction de changement de données de tempo pour une piste va afficher une liste des emplacements de changements de tempo au sein d'un morceau. S'il ne contient aucun changement de tempo, la liste sera vide. Les mentions "Top of the track" et "End of the track" délimitent respectivement le début et la fin d'un morceau. (REMARQUE: Les changements de tempo peuvent uniquement être entrés par le biais de la fonction d'insertion de données de tempo pour une piste ou de la fonction "Data Change Tempo Track".)

INSERTION DE DONNEES DE SEQUENCES/DE TEMPO DANS UNE PISTE

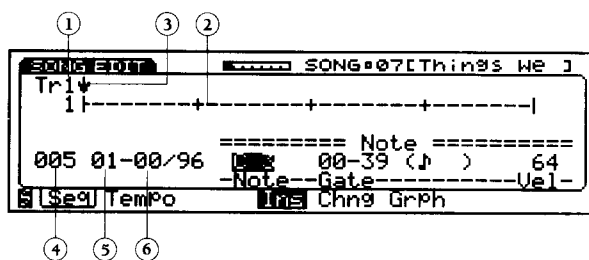
La fonction d'insertion de données de séquences au sein d'une piste permet d'isoler un emplacement précis au sein d'une piste et d'y insérer tout type de données. L'affichage va montrer le type d'événement ainsi que la valeur numérique de chacun. Il est également possible d'accéder à la fonction d'insertion de données de tempo pour une piste pour introduire un changement de tempo à un endroit du morceau.

• LOCALISATION DES DONNEES ET INSERTION

Pour se déplacer au sein de la fonction d'insertion de données et localiser l'endroit de la piste où vous souhaitez effectuer des changements, vous pouvez faire défiler les différentes données des mesures, vers l'avant ou vers l'arrière, à l'aide de la molette SHUTTLE ou à l'aide des touches de curseur vers le haut ou vers le bas. Pour insérer un événement, placer le curseur sur le champ du type d'événement à insérer et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC et, si l'événement a une valeur numérique, le pavé numérique. Les trois méthodes doivent être suivies de ENTER pour que le changement soit exécuté.

• ACCES A L'INSERTION DE DONNEES

Pour accéder à la fonction d'insertion de données à partir du mode d'édition de morceaux "Song Edit", appuyer sur [F4] ("ins") et l'écran correspondant va apparaître.



① NUMERO DE PISTE (TRACK NUMBER)

Indique le numéro de la piste sélectionnée. Pour choisir une piste, appuyer sur la touche TRACK (de 1 à 16) du panneau de commandes. (REMARQUE: La sélection d'une piste différente à partir de la fonction d'insertion de données va automatiquement activer la fonction de changement de données.)

② BARRE DE MESURES

La ligne horizontale représente une mesure et chacun des traits verticaux représente un battement.

③ POINTEUR DE POSITION

Lorsque vous modifiez la valeur de battement ou de clock, une flèche dirigée vers le bas va se déplacer par pas de triple croche pour indiquer la position au sein de la mesure.

④ NUMERO DE LA MESURE

Indique la mesure actuelle représentée au sein de la barre de mesures.

⑤ BATTEMENT

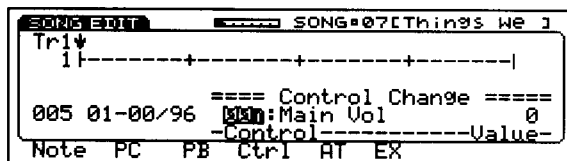
Permet d'entrer un battement spécifique.

⑥ CLOCK

Permet d'entrer un mouvement de clock spécifique.

• INSERTION DE DONNEES

Pour insérer des données, appuyer sur SHIFT pour afficher les différents types de données pouvant être insérés puis, tout en la maintenant enfoncée, choisir le type de données souhaité en appuyant sur une touche de fonction entre [F1] à [F6].



REMARQUE: Tout en maintenant SHIFT enfoncée, appuyer sur [F1] ("note") pour introduire une valeur de note numérique, une valeur de porte ou une valeur de vélocité à l'emplacement désigné. Sélectionner la valeur à l'aide de JOG ou de INC/DEC, puis appuyer sur ENTER. Sélectionner chaque valeur à l'aide de JOG ou de INC/DEC, puis appuyer sur ENTER. Quand le curseur est placé sur le numéro de note, ce dernier peut être facilement inséré en appuyant sur la touche souhaitée du clavier tout en maintenant enfoncée la touche [F4] ("Ins").

CHANGEMENT DE PROGRAMME - Tout en maintenant SHIFT enfoncée, appuyer sur [F2] ("PC") pour introduire un message de changement de programme sous l'emplacement précisé. Sélectionner le numéro de changement de programme à l'aide de la molette JOG ou des touches INC/DEC puis appuyer sur ENTER.

PITCH BEND - Tout en maintenant SHIFT enfoncée, appuyer sur [F3] ("PB") pour introduire une modulation de la hauteur de son à l'endroit spécifié. Sélectionner la valeur à l'aide de la molette JOG ou des touches INC/DEC puis appuyer sur ENTER.

CHANGEMENT DE COMMANDE - Tout en maintenant SHIFT enfoncée, appuyer sur [F4] ("Ctrl") pour introduire un message de changement de commande à l'endroit spécifié. Sélectionner la valeur à l'aide de la molette JOG ou des touches INC/DEC puis appuyer sur ENTER.

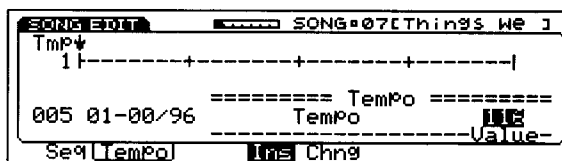
APRES-TOUCHER - Tout en maintenant SHIFT enfoncée, appuyer sur [F5] ("AT") pour introduire un événement d'après-toucher à l'endroit spécifié. Sélectionner la valeur à l'aide de la molette JOG ou des touches INC/DEC puis appuyer sur ENTER.

SYSTEME EXCLUSIVE - Tout en maintenant SHIFT enfoncée, appuyer sur [F6] ("EX") pour introduire un message SysEx à l'endroit spécifié.

REMARQUE: Le message SysEx destiné à activer le statut Général MIDI est le suivant: FO (fixe) — 126 (7E) — 127 (7F) — 9(09) 1 (01) — F7 (fixe).

• ACCES A L'INSERTION DE DONNEES DE TEMPO AU SEIN D'UNE PISTE

Pour accéder à la fonction d'insertion de données de tempo dans une piste à partir de la fonction de changement de données de séquences pour une piste, appuyer sur [F2] ("Tempo") puis sélectionner [F4] ("Ins") et l'écran correspondant va apparaître.



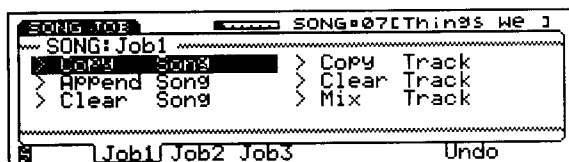
CHANGEMENT DE TEMPO - Pour introduire un changement de tempo au sein d'un morceau, localiser tout d'abord le point précis de la mesure, du battement et de clock, puis placer le curseur sur le champ de "valeur" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour sélectionner une valeur de tempo et appuyer sur ENTER. (REMARQUE: La valeur n'aura d'effet que si le séquenceur du W5/W7 est synchronisé sur sa propre horloge interne.)

MODE D'OPERATIONS DE MORCEAUX "SONG JOB"

En mode Song Job, il est possible d'effectuer des changements qui s'appliquent à toutes les données d'une ou de plusieurs mesures complètes, au sein de la séquence. Les opérations Song Job comprennent notamment la copie, l'annexe et l'effacement de morceaux, la copie, l'effacement et le mixage de pistes, la copie, l'effacement, la création, la suppression et l'insertion de mesures, l'élagage, l'extraction et le tri des accords de données plus la quantification, le déplacement d'horloge, la modification du temps de porte, de la vélocité, la transposition, le changement ou décalage de note et le crescendo.

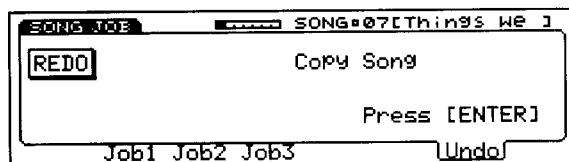
• ENTREE ET SORTIE DU MODE D'OPERATIONS DE MORCEAUX "SONG JOB"

Pour entrer en mode d'opérations de morceaux, appuyer sur la touche JOB dans la section des modes du panneau de commandes. Une liste des différentes opérations (Job 1, Job 2 ou Job 3) va apparaître en fonction de celles utilisées la dernière fois que l'on a quitté le mode. Pour sortir du mode d'opérations de morceaux, il suffit d'appuyer sur EXIT ou sur une touche de MODE du panneau de commandes.



• DEFAIRE/REFAIRE (UNDO/REDO)

Chaque fois que vous exécutez une opération puis changez d'avis, il est possible de la "défaire" en appuyant sur [F7] ("Undo") tout en maintenant SHIFT enfoncée, et ce avant d'appuyer sur toute autre touche. Si vous le souhaitez, il est possible de refaire l'opération comme l'écran l'indique.

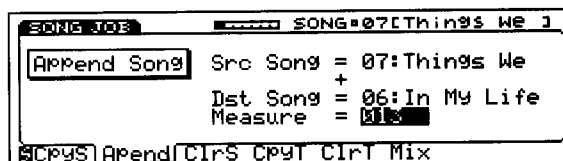


• DEPLACEMENT EN MODE D'OPERATION DE MORCEAUX

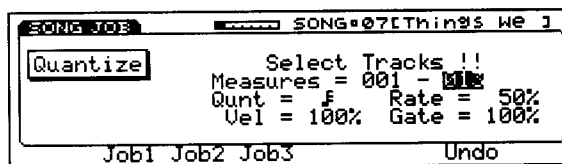
A partir des trois menus d'opérations principaux, le fait d'appuyer sur SHIFT va afficher la liste des fonctions disponibles au sein de l'opération sélectionnée (1, 2 ou 3), dans le bas de l'écran, afin que vous puissiez "sauter" directement à une fonction particulière du numéro d'opération, sans devoir positionner le curseur ni appuyer sur ENTER. Pour passer directement à une fonction et accéder, appuyer sur la touche de fonction correspondante en maintenant SHIFT enfoncée.



Lorsque vous avez pénétré une fonction au sein d'un numéro d'opération précis, le menu de fonctions correspondant va s'afficher dans le bas de l'écran. Vous pourrez alors sauter directement à n'importe laquelle d'entre elles en appuyant simplement sur la touche de fonction correspondante, sans devoir revenir au menu principal ni appuyer sur SHIFT.



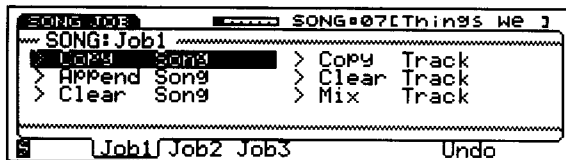
A partir de cette opération précise, la touche SHIFT permet de passer directement à un des menus d'opérations. Pour ce faire, maintenir SHIFT enfoncée et appuyer sur une touche de fonction [F2 à F4] correspondant au menu d'opérations auquel vous souhaitez accéder.



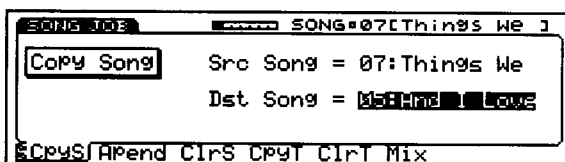
REMARQUE: Une tentative de réalisation de diverses fonctions d'opérations peut causer l'affichage de toutes sortes de messages d'avertissement. Par exemple, le fait de dépasser la capacité de mémoire de morceaux interne va faire apparaître le message "Song memory full" (mémoire de morceaux saturée); la demande d'exécution d'une opération illogique telle que la copie d'un morceau sur lui-même va causer l'affichage du message "illegal data" (données illicites); si la source ou piste de morceaux ne contient pas de données, le message "Data empty (vide de données)" va apparaître.

OPERATION DE MORCEAU "SONG JOB" 1

L'opération de morceau "Song Job" 1 permet de copier un morceau, de modifier un morceau, d'effacer un morceau, d'effacer une piste et de mélanger des pistes.



COPIE DE MORCEAU - L'opération de morceau "Copy Song" est accessible en appuyant sur [F1]. Cela permettra de copier un morceau complet d'un emplacement de mémoire sur un autre, avec toutes les données de multis, de séquenceur et de sonorités de morceau.



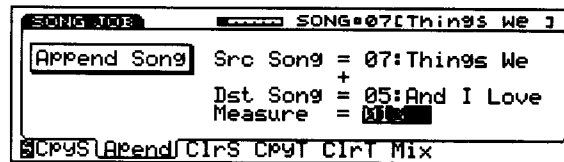
MORCEAU SOURCE (1 à 16) - Préciser le morceau à copier.

MORCEAU DE DESTINATION (01 à 16) - Préciser l'emplacement de mémoire de morceau sous lequel vous souhaitez copier le morceau. Si le morceau de destination est déjà occupé par des données de morceaux, ces données seront effacées par l'opération de copie. Avant d'effectuer l'opération de copie de morceau, toujours vérifier que le morceau de destination ne contienne pas des données à conserver.

EXECUTE - Pour exécuter l'opération, appuyer sur ENTER.

REMARQUE: Si vous souhaitez copier les sonorités d'un morceau sur l'autre, utiliser la fonction de mémoire de sonorité de morceau du mode Utilitaire. (Pour plus d'informations, voir page 143.)

ANNEXE DE MORCEAU - En appuyant sur [F2] ("Append"), il est possible d'accéder à la fonction d'annexe de morceau, qui permet de placer un morceau complet dans un emplacement de mémoire, au sein d'une mesure déterminée d'un autre morceau. La mesure en question du morceau de destination, ainsi que toutes les suivantes, seront alors effacées.



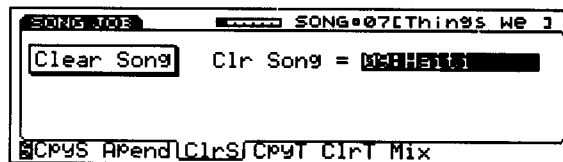
MORCEAU SOURCE (01 à 16) - Préciser le morceau à annexer.

MORCEAU DE DESTINATION (01 à 16) - Spécifier le morceau auquel vous voulez annexer le morceau source.

MESURE (001 à 999) - Préciser la mesure du morceau de destination à laquelle vous voudriez placer le morceau source. Les données de multis de morceaux (y compris les sonorités) du morceau source n'auront aucun effet sur le morceau de destination; cependant, l'armature de temps du morceau source sera conservée, ce qui signifie qu'elle va changer à la mesure indiquée, si celle du morceau source est différente de celle du morceau de destination.

EXECUTE - To execute the operation press ENTER.

EFFACEMENT DE MORCEAU - En appuyant sur [F3] ("ClrS"), on accède à l'effacement, ou à la suppression, d'un morceau précis de la mémoire de morceaux et on ré-initialise le multi de la mémoire de morceaux à ses réglages de base par défaut.



EFFACER LE MORCEAU (01 à 16) - Spécifier le morceau à effacer. (REMARQUE: S'assurer que le morceau à effacer soit bien sauvegardé sur disquette, si jamais il contient des données que vous ne souhaitez pas perdre.)

EXECUTE - Pour exécuter l'opération, appuyer sur ENTER.

REMARQUE: Si vous souhaitez effacer uniquement les données de séquences, utiliser la fonction d'effacement de piste "clear track".

COPIE DE PISTE - En appuyant sur [F4] ("CpyT"), vous accédez à l'opération de copie de piste, qui permet de copier toutes les données d'une ou de plusieurs pistes d'un morceau sur les pistes correspondantes d'un autre morceau.



SELECT TRACKS (SELECTIONNER LES PISTES) (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes à copier.

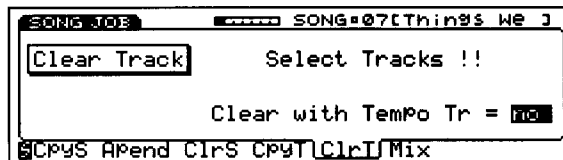
SOURCE SONG (01 à 16) - Préciser le morceau dont vous souhaitez copier les pistes.

DESTINATION SONG (01 à 16) - Spécifier le morceau sur lequel les pistes du morceau source doivent être copiées. Toutes les données des pistes sélectionnées seront copiées de la source à la destination. Si les pistes copiées dépassent la longueur du morceau de destination, celui-ci sera d'autant plus long suite à l'opération de copie. Cependant, le tableau de mesures du morceau de destination ne sera pas modifié. Par contre, si la piste sélectionnée du morceau de destination contient déjà des données, celles-ci seront effacées. Aussi, avant de mener à bien l'opération de copie de pistes, toujours vérifier que les pistes sélectionnées du morceau de destination ne contiennent pas de données importantes.

COPIE DE PISTE AVEC LE TEMPO (oui, non) - Lorsque cette fonction est mise sur "yes", le tempo du morceau source va remplacer le tempo du morceau de destination. Par contre, si elle est mise sur "no", le tempo du morceau de destination ne sera pas modifié.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

EFFACEMENT DE PISTE - En appuyant sur [F5] ("ClrT"), on accède à l'opération d'effacement des pistes "clear track", qui permet d'effacer toutes les données de séquences sur les pistes déterminées d'un morceau.



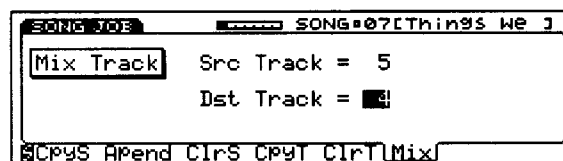
SELECTION DES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes à effacer.

EFFACEMENT DE LA PISTE AVEC LE TEMPO (oui, non) - Lorsque la fonction est mise sur "yes", le tempo du morceau source sera ré-initialisé à sa valeur de base par défaut. Lorsqu'elle est sur "no", le tempo restera tel quel.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

REMARQUE: Même si toutes les pistes sont sélectionnées pour l'effacement, les données de multis de morceaux, les paramètres de configuration et le nom du morceau resteront. Pour effacer toutes les données, utiliser la fonction d'effacement de morceau "Clear Song".

MELANGE DE PISTES - Appuyer sur [F6] ("Mix") pour accéder au mixage de pistes, qui permet de combiner les données d'une piste pour le morceau sélectionné avec celles d'une autre piste pour le même morceau.



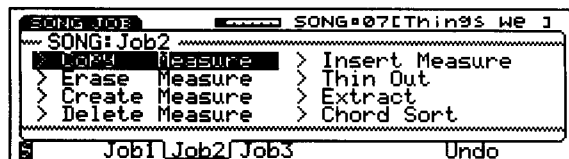
PISTE SOURCE (01 à 16) - Spécifier la piste dont vous souhaitez combiner les données avec celles de la piste de destination. Les données de la piste source vont rester inchangées après l'exécution de l'opération.

PISTE DE DESTINATION (01 à 16) - Préciser la piste avec laquelle les données de la piste source vont être combinées.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

OPERATION DE MORCEAU "SONG JOB" 2

L'opération de morceau 2 permet de copier des mesures, de les effacer, de les créer, de les supprimer, de les insérer, de les élaguer, d'extraire et de trier les accords.



COPIE DE MESURES - Appuyer sur [F1] ("Copy") pour accéder à la copie de mesures, qui permet de copier les données des pistes sélectionnées correspondant à une plage précise de mesures. Ces mesures peuvent être copiées une ou plusieurs fois et placées sous un autre emplacement du morceau sélectionné.



SELECTION DES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes à copier.

MESURES SOURCES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures à copier.

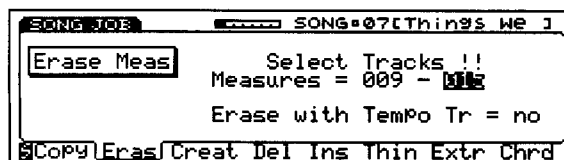
MESURE DE DESTINATION (001 à 999) - Préciser la première mesure dans laquelle les mesures sources seront copiées. La plage de mesures sources va alors remplacer les mesures de destination sur lesquelles elle est copiée.

NOMBRE DE FOIS (1 à 99) - Préciser le nombre de copies à effectuer, pour la plage de mesures source.

COPIE AVEC TEMPO DE LA PISTE (oui, non) - Lorsque la fonction est mise sur "yes", le tempo des mesures sources va remplacer le tempo des mesures de destination sur lesquelles les données sont copiées. Lorsqu'elle est sur "no", le tempo des mesures de destination restera inchangé.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

EFFACEMENT DE MESURES - Appuyer sur [F2] ("Eras") pour accéder à l'opération d'effacement de mesures, qui permet d'effacer toutes les données de la piste sélectionnée, sur une page de mesures déterminée.



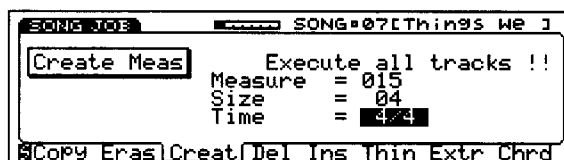
SELECTION DES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes à effacer.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures à effacer.

EFFACER LE TEMPO DE LA PISTE (oui, non) - Lorsque la fonction est mise sur "yes", le tempo des mesures effacées va revenir à sa valeur par défaut. Lorsqu'elle est sur "no", le tempo des mesures effacées restera inchangé.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

CREATION DE MESURES - Appuyer sur [F3] ("Creat") pour accéder à la création de mesures, qui permet d'introduire une ou plusieurs mesures vides, avec une armature de temps précise, au sein d'une mesure déterminée du morceau sélectionné.



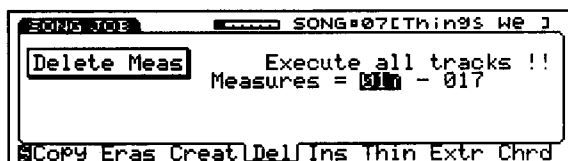
MESURE (001 à 999) - Préciser la mesure avant laquelle les nouvelles mesures seront insérées. La mesure spécifiée et celles qui la suivent, seront "repoussées" vers la fin du morceau. Les nouvelles mesures seront ainsi insérées entre la mesure spécifiée et celle qui la précédait.

TAILLE (01 à 99) - Préciser le nombre de mesures à créer.

TEMPS (1/4 à 8/4, 1/8 à 16/8, 1/16 à 32/16) - Préciser l'armature de temps des mesures à créer.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

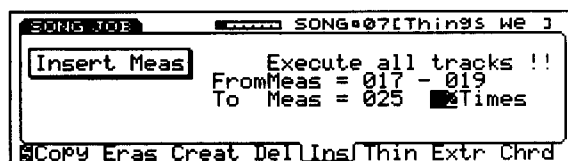
SUPPRESSION DE MESURES - Appuyer sur [F4] ("Del") pour accéder à l'opération de suppression de mesures, qui permet de supprimer une plage déterminée de mesures du morceau sélectionné. Toutes les mesures qui suivront la dernière mesure de la plage spécifiée vont avancer pour "combler le vide".



MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures à effacer.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

INSERTION DE MESURES - Appuyer sur [F5] ("Ins") pour accéder à l'opération d'insertion de mesures, qui permet de spécifier une plage de mesures à copier une ou plusieurs fois pour les introduire avant une autre mesure du morceau sélectionné.



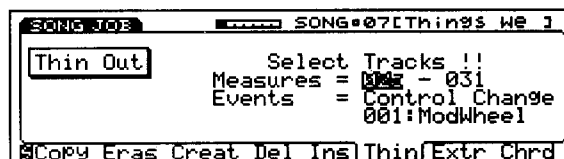
FROM MEASURE (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la série de mesures à insérer avant la mesure de destination.

TO MEASURE (001 à 999) - Préciser la mesure avant laquelle vous souhaitez insérer les copies des mesures sources.

NOMBRE DE FOIS (1 à 99) - Préciser le nombre de copies à effectuer, pour la plage de mesures source à insérer avant la mesure de destination.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

ELAGAGE (THIN OUT) - Appuyer sur [F6] ("Thin") permet d'accéder à l'opération d'affinement "thin Out", qui permet de conserver la mémoire de séquenceur en effaçant environ toute occurrence d'un type d'événement de contrôleur déterminé, sur une plage de mesures précise des pistes sélectionnées.



SELECTION DES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes à affiner.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la série de mesures à affiner.

EVENEMENTS (pitch bend, changement de contrôle 001 à 127 à l'exception de 32 et 123, après-toucher des canaux, après-toucher et polyphonie) - Désigner le type de contrôleur continu à affiner.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

EXTRACTION - Appuyer sur [F7] ("Extr") pour accéder à l'opération d'extraction, afin de pouvoir extraire des événements précis d'une plage de mesures déterminée, au sein d'une piste du morceau sélectionné et de les replacer sur une autre piste du morceau.



PISTES (1 à 16) - Préciser la piste de laquelle il faut extraire des événements (champ gauche) ainsi que celle sur laquelle il faut les replacer (champ droit).

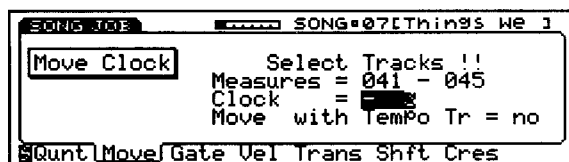
MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière mesure (champ droit) de la plage de laquelle il convient d'extraire l'événement en question.

EVENEMENTS (Note [C-2 à G8], toutes), changement de programme, pitch bend, changement de contrôle [1 à 127 à l'exception de 32 et 123], après-toucher des canaux, polyphonie de l'après-toucher, exclusive du système) - Désigner le type d'événement à extraire.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

REMARQUE: Si la piste de destination contient déjà des données, les données extraites se mélangeront avec les précédentes.

DEPLACEMENT D'HORLOGE - Appuyer sur [F2] ("Move") pour accéder à la fonction de déplacement d'horloge, qui permet d'avancer ou de reculer les mesures spécifiées de la piste dans le temps, en fonction de la valeur de clock déterminée.



SELECTION DES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes dont vous souhaitez modifier l'horloge.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures que vous souhaitez déplacer dans le temps.

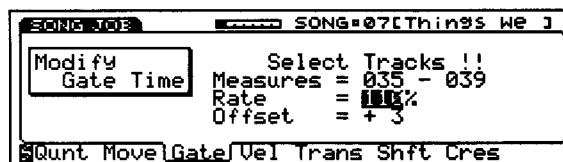
CLOCK (-999 à +999) - Préciser le nombre de clocks (unités d'1/96ème de note) dont vous voulez déplacer la piste. Des réglages positifs vont faire avancer la piste dans le temps afin qu'elle joue plus tard. Des réglages négatifs vont la faire reculer afin qu'elle joue plus tôt. L'utilisation du déplacement dans le temps est souvent efficace pour les sonorités qui ont une attaque lente. Par exemple, les cordes ont souvent une attaque plus lente que les autres sonorités et elle vont sembler traîner derrière les autres sonorités même si les messages d'activation de note sont simultanés. Dans de telles circonstances, vous pouvez utiliser l'opération de déplacement dans le temps pour faire avancer la piste des cordes de telle sorte que les cordes commencent à jouer légèrement avant les autres sonorités pour améliorer le timing perçu.

DEPLACEMENT DE TEMPO DE LA PISTE (oui,non)

- Lorsque la fonction est mise sur "yes", le tempo sera affecté par la valeur de déplacement dans le temps. Lorsqu'elle est sur "no", le tempo ne sera pas affecté.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

MODIFICATION DU TEMPS DE PORTE - Appuyer sur [F3] ("Gate") pour accéder à la fonction de modification du temps de porte, qui permet de modifier les durées (temps de porte) de toutes les notes d'une plage de mesures spécifiées, pour la piste sélectionnée.



SELECTION DES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes dont vous souhaitez modifier le temps de porte.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures dont vous souhaitez modifier le temps de porte.

TAUX (1% à 200%) - Le pourcentage défini représente le facteur de multiplication de tous les temps de porte. Un taux de 100% ne produira aucun changement. Un taux de 200% doublera la longueur de tous les temps de porte.

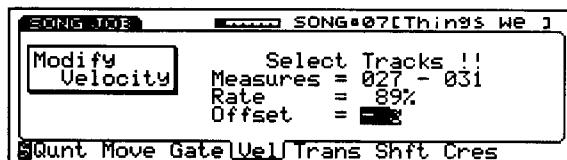
COMPENSATION (OFFSET) (-99 à +99) - La compensation précisée sera ajoutée à tous les temps de porte.

REMARQUE: Les réglages de taux et de compensation peuvent être utilisés ensemble ou séparément. La valeur est d'abord multipliée par le taux puis on y ajoute la compensation. Si vous souhaitez uniquement multiplier chaque temps de porte par le même pourcentage, il suffit de régler la compensation sur 0 afin qu'elle n'ait aucun effet. Si vous souhaitez simplement ajouter une valeur absolue à chaque temps de porte, régler le taux sur 100% afin qu'il ne produise aucun effet. Si le temps de porte qui en résulte est 0, la note pourrait être inaudible.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

REMARQUE: Les temps de porte peuvent être modifiés en fonction de taux ou de valeurs absolues. Chaque événement de note d'une piste possède un temps de porte qui détermine la durée de la note. Le temps de porte s'indique en valeurs de 1/384ème de note (1/96ème de note). L'opération de modification du temps de porte n'augmentera ni ne diminuera jamais le temps de porte au-delà de ces valeurs.

MODIFICATION DE LA VELOCITE - Appuyer sur [F4] ("Vel") pour accéder à la fonction de modification de la vitesse, qui permet de modifier les valeurs de vitesse de frappe pour tous les événements de note des pistes sélectionnées, dans une plage de mesures précise.



SELECTIONNER LES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes dont vous souhaitez modifier la vitesse.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures dont vous souhaitez modifier la vitesse.

TAUX (1% à 200%) - Toutes les valeurs de vitesse de frappe seront multipliées par rapport à la valeur centrale de 64, en fonction du pourcentage précisé. Un taux de 100% ne produira aucun changement. Un taux de 200% va éloigner toutes les valeurs de vitesse de 64, c'est-à-dire qu'il va étendre la plage de dynamique. Un taux de 0% va régler toutes les vitesses sur la valeur centrale de 64, c'est-à-dire qu'il va comprimer la plage de dynamique.

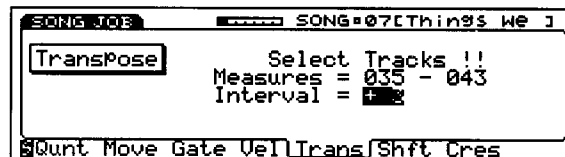
COMPENSATION (OFFSET) (-99 à +99) - La compensation définie sera ajoutée à toutes les valeurs de vitesse de frappe.

REMARQUE: Les réglages de taux et de compensation peuvent être utilisés ensemble ou séparément. La valeur est d'abord multipliée par le taux puis on y ajoute la compensation. Si vous souhaitez uniquement ajouter une valeur absolue à la vitesse, régler le taux sur 100% afin qu'il ne produise aucun effet. Si vous souhaitez simplement modifier chaque vitesse par rapport à la valeur centrale de 64, alors régler la compensation sur 0 afin qu'elle ne produise aucun effet.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

REMARQUE: Chaque événement de note d'une piste possède une vitesse de frappe qui détermine la force à laquelle la note est jouée. La vitesse peut s'étendre sur une plage de 0 à 127 et, de ce fait, l'opération de modification de la vitesse ne peut pas l'augmenter ou la diminuer au-delà de ces valeurs.

TRANSPPOSITION - Appuyer sur [F5] ("Trans") pour accéder à la fonction de transposition qui permet de transposer toutes les notes des pistes dans les mesures déterminées, d'un intervalle précis.



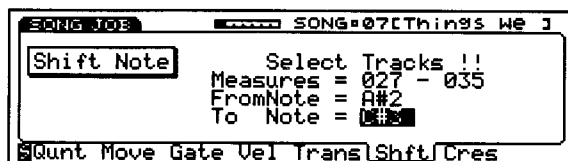
SELECTIONNER LES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes à transposer.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures à transposer.

INTERVALLE (-99 à +99) - Le numéro de toutes les notes sera transposé de l'intervalle défini. Des réglages de +1 à +99 vont transposer les notes vers le haut alors que des réglages négatifs vont les transposer vers le bas. Le nombre de notes est limité à la plage allant de 0 (Do-2) à 127 (Sol8) et les numéros de notes résultant de l'opération de transposition ne pourront pas dépasser ces limites.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

CHANGEMENT DE NOTE - Appuyer sur [F6] ("Shft") pour accéder à la fonction de changement de note qui permet de décaler un numéro de note spécifié vers un autre, sur une plage de mesure déterminée, au sein des pistes sélectionnées.



SELECTIONNER LES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur les touches TRACK des pistes auxquelles vous souhaitez appliquer le changement, ou décalage, de note.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures à décaler.

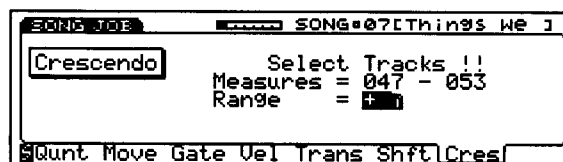
NOTE DE DEPART (FROM NOTE) (Do-2 à Sol8) - Précise la note à décaler.

NOTE D'ARRIVEE (TO NOTE) (Do-2 à Sol8) - Précise les valeurs de la nouvelle note.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

REMARQUE: Le décalage de notes est particulièrement utile lors du contrôle d'une boîte à rythmes à partir du séquenceur du W5/W7. En effet, la plupart des boîtes à rythmes jouent des sons différents pour chaque note et le simple fait, par exemple, de décaler toutes les notes Re2 vers Fa2 peut changer les caisses claires en charleston, en fonction de la table de notes/ d'instruments assignée à la boîte à rythmes.

CRESCENDO - Appuyer sur [F7] ("Cres") pour accéder à la fonction de Crescendo qui permet de créer un changement progressif dans la vitesse de frappe sur une plage de mesures spécifiées au sein des pistes sélectionnées, afin de créer ainsi un effet de crescendo ou de diminuendo.



SELECTION DES PISTES (1 à 16) - Appuyer sur toutes les touches de pistes TRACK auxquelles on souhaite appliquer un effet de crescendo.

MESURES (001 à 999) - Préciser la première mesure (champ gauche) et la dernière (champ droit) de la plage de mesures à laquelle on souhaite appliquer le crescendo.

PLAGE (-99 à +99) - Précise le changement de vitesse final atteint à la fin du crescendo ou diminuendo. En commençant au début de la première mesure spécifiée, la vitesse de frappe va progressivement être modifiée pour que l'augmentation ou la diminution définie dans la plage soit atteinte à la fin de la dernière mesure. Des réglages de +1 à +99 vont donner un crescendo alors que des réglages de -1 à -99 vont causer un diminuendo.

EXECUTE - Appuyer sur ENTER pour exécuter l'opération.

REMARQUE: Chaque événement de note d'une piste possède une vitesse de frappe qui détermine la force à laquelle la note est jouée. La vitesse peut s'étendre sur une plage de 0 à 127 et, de ce fait, les valeurs de vitesse atteintes après la présente opération ne vont pas dépasser ces valeurs. Si une sonorité n'a pas été programmée avec une sensibilité à la vitesse, la valeur de vitesse du message d'activation de note n'aura aucun effet sur le son.

GENERATION DE SONS AWM

Le W5/W7 crée des sons grâce au processus de génération de sons exclusif à Yamaha, le AWM2 ou mémoire d'onde avancée de la seconde génération. Celui-ci part d'échantillons numériques de qualité supérieure provenant d'instruments véritables et de sons réels.

Le synthétiseur étendu intégré au W5/W7 et ses nombreuses fonctions d'édition des sonorités donnent un potentiel de modelage du son illimité alors que son interface intuitive et facile d'utilisation permet d'accéder littéralement à n'importe quel paramètre de son, en deux pressions de touches maximum pour la plupart des cas.

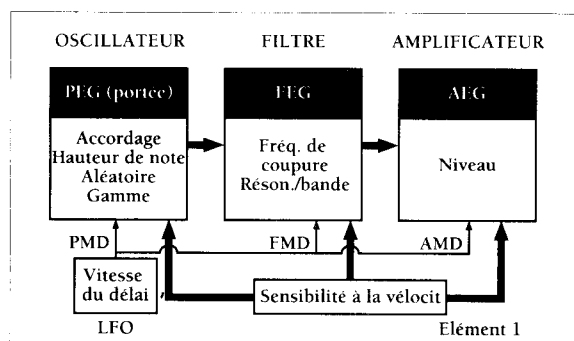
Le W5/W7 est équipé d'une forme d'ondes ROM de vaste capacité, chargée d'éléments sonores AWM pré-sélectionnés - 8 Mégabytes de formes d'ondes linéaires de 16 bits, échantillonnées à la fréquence maximale de 48 kHz. Ces sons pré-programmés sont les "ondes" fondamentales qui composent un "élément" du W5/W7 - les blocs de construction qui composent une "sonorité" instrumentale.

Il existe des centaines d'éléments pré-sélectionnés à choisir et une carte d'extension "externe" d'ondes/de sonorités peut être achetée séparément et installée dans le tableau logique du W5/W7 pour augmenter la capacité interne de 4 Mégabytes supplémentaires.

LES ELEMENTS AWM

Les éléments AWM sont au coeur de la qualité sonore riche et dynamique du W5/W7. Un élément AWM est capable de créer une sonorité instrumentale mais le W5/W7 vous permet également d'édifier des sonorités qui contiennent jusqu'à quatre éléments différents, pour obtenir un potentiel sonore et de performance quasi illimité.

Un élément AWM est un son d'instrument musical, complet et entièrement formé de par lui-même. Il se compose d'un échantillon AWM, ou "onde" plus les éléments de hauteur de son, de filtre, d'amplitude, d'oscillateur basses fréquences (LFO) et de contrôleurs, qui peuvent tous être manipulés de plusieurs manières.



L'ONDE - L'élément d'onde restitue un échantillon AWM et détermine la hauteur de son, définissant ainsi les caractéristiques principales du son. Le ton de base de chaque élément est produit par un son d'"onde" AWM, soit un son échantillonné numériquement.

LA HAUTEUR DE SON - L'élément de hauteur de son détermine le changement de la hauteur de son dans le temps. Ce changement de hauteur, créé par le générateur d'enveloppe de hauteur de son (PEG) peut être contrôlé par la vitesse de frappe pour chaque note. La vitesse du change-

ment de hauteur de son peut être réglée à partir du clavier. La modulation de hauteur, ou le vibrato, peut être créée à l'aide de l'oscillateur basses fréquences (LFO) et la quantité de vibrato peut être déterminée par un contrôleur. La hauteur de son peut être contrôlée directement par la molette de pitch bend et par l'après-toucher.

LE FILTRE - L'élément filtre peut également être contrôlé de diverses façons pour modifier le ton du son. Par exemple, un motif fixe de changement tonal peut être attribué à chaque note à l'aide du générateur d'enveloppe du filtre (FEG). Il est possible de créer un effet wah-wah (modulation de filtre) à l'aide de l'oscillateur basses fréquences (LFO) et de régler la profondeur du wah à l'aide d'un contrôleur. Le ton peut également être directement défini par un contrôleur.

L'AMPLIFICATEUR (AMP) - L'élément amplificateur peut être contrôlé de plusieurs façons pour manipuler le volume sonore. Par exemple, il est possible d'attribuer un motif fixe de changement de volume à chaque note à l'aide de l'amplificateur du générateur d'enveloppe (AEG), qui peut également être affecté par le numéro de note et la vélocité de frappe. Un effet de tremolo (modulation de volume) peut être créé par le biais du LFO et la profondeur de ce tremolo peut être gérée par un contrôleur. Le volume peut aussi être directement réglé par contrôleur.

L'OSCILLATEUR BASSES FREQUENCES (LFO) - L'élément oscillateur basses fréquences peut contrôler le ton de diverses façons. L'oscillateur crée un signal de commande changeant de manière cyclique qui peut être utilisé pour créer une modulation d'amplitude (tremolo), une modulation de hauteur de son (vibrato) ou une modulation de filtre (wah-wah). L'oscillateur basses fréquences du W5/W7 peut produire différents types, ou formes, d'ondes de modulation, y compris les ondes triangulaires, carrées, sinusoïdales et les différentes ondes en dents de scie, ainsi que bien d'autres, plus l'échantillonnage et le maintien, qui produit un signal de commande dont le niveau change encore de manière aléatoire par intervalles de temps qui peuvent être eux-mêmes déterminés par la vitesse.

COMMANDE DES SONORITES

Les sons des instruments musicaux sont complexes et changent constamment. Les différents types d'instruments ne changent pas de manière uniforme. Avec un instrument tel que le piano, par exemple, le ton et le volume de chaque note change de manière prévisible dans le temps. Avec un instrument tel que le violon, par contre, le volume, le ton ou la hauteur de son peuvent être continuellement modifiés par le musicien.

Le W5/W7 peut contrôler les différents aspects sonores de façon suivante:

LE GENERATEUR D'ENVELOPPE (EG) - Le générateur d'enveloppe produit un motif fixe de changement dans le temps. Par exemple, pour simuler l'attaque et l'estompement d'un piano, le volume du générateur doit être réglé de telle sorte qu'il soit fort lorsque la note est jouée, pour diminuer progressivement dans les moments qui suivent.

LA VELOCITE DE FRAPPE - La vitesse (vitesse) à laquelle vous frappez chaque touche peut également affecter différents aspects du son. Par exemple, des notes jouées fort ou doucement peuvent être programmées pour changer de hauteur de son, de ton ou de volume.

OSCILLATEUR BASSES FREQUENCES (LFO) - L'oscillateur basses fréquences produit différents motifs de changement cyclique. L'application de l'oscillateur à un élément de la hauteur produit un effet de vibrato; son application à un élément du filtre produit un effet wah-wah; son application à un élément de l'amplificateur produit un effet de tremolo.

LES CONTROLEURS - Les contrôleurs comme la molette de pitch bend et celle de modulation, l'après-toucher et les commandes au pied en option peuvent être utilisés pour contrôler le son de plusieurs manières. Certains contrôleurs comme la molette de pitch bend peuvent définir directement la hauteur de son. Les autres contrôleurs peuvent être assignés à la commande de nombreux aspects du son. Par exemple, l'après-toucher peut être assigné à augmenter la quantité de vibrato (modulation LFO pour l'élément de l'onde) en fonction de la pression appliquée au clavier.

MODE DE SONORITES "VOICE"

Le mode Voice du W5/W7 possède deux fonctions distinctes: (1) restituer des sonorités seules sans effets du système ni autres réglages de multis et (2) éditer les sonorités et les comparer à la sonorité originale ou au statut ré-initialisé et les sauvegarder dans la mémoire interne.

- **MODE "VOICE PLAY"**

En mode de jeu des sonorités, le W5/W7 va jouer les sonorités individuelles (extraites des banques de sonorités pré-sélectionnées, Général MIDI, Internes, de morceaux ou externes (en option)) dans leur état d'origine, en dérivant les effets du système et les autres réglages de multis.

- **MODE "VOICE EDIT"**

En mode d'édition des sonorités, il est possible d'éditer chacun des paramètres, ou tous, qui composent une sonorité, y compris l'effet d'insertion et les réglages de contrôleur. Vous pouvez passer directement au mode d'édition en venant soit du mode Voice Play, soit du mode Song Play et commencer à éditer la sonorité sélectionnée à tout moment, même lorsque le séquenceur est en cours de fonctionnement.

SONORITES NORMALES ET SONORITES RYTHMIQUES

Le W5/W7 contient deux catégories fondamentales de sonorités: les sonorités normales et les sonorités rythmiques, chacune possédant de nombreux paramètres réglables. Une sonorité normale est constituée d'un son instrumental qui contient 1 à 4 éléments et peut être joué à partir du clavier (ou d'un dispositif MIDI externe) selon un statut à hauteur programmable ou fixe (c'est-à-dire que chaque touche ou numéro de note va jouer le même son). Une sonorité rythmique est une boîte à rythme complète ou un ensemble de sons de percussion. Dans une sonorité rythmique, un élément différent (un son rythmique) peut être assigné à chaque touche du clavier ou à chaque numéro de note MIDI.

Edition de Sonorites				
SONORITE STEREO				
Nom de sonorité				
Niveau du volume				
Type/parametre d'effet d'insertion				
Edition d'Elements				
Element	Element	Element	Element	
1	2	3	4	

SONORITE NORMALE

Edition de Sonorites	
SONORITE STEREO	
Nom de sonorité	
Niveau du volume	
Type/parametre d'effet d'insertion	
Edition de Touches (Elements)	
Panoramique	
VolumeSystem	
Niveaux d'envoi des effets du systeme	

SONORITE RYTHMIQUE

Les sonorités normales et rythmiques sont réparties au sein de différentes banques de sonorités normales et rythmiques, pré-sélectionnées et définies par l'utilisateur. (REMARQUE: Pour accéder aux différentes banques de sonorités, appuyer sur les touches de fonction [F6] et [F7], situées juste en dessous de l'affichage **[▼-Bank-▲]** dans la partie inférieure droite de l'écran). Le code d'abréviation en une ou deux lettres, situé juste à gauche du numéro de sonorité, indique respectivement si la banque de sonorités est normale ou rythmique. (Pour de plus amples informations concernant les banques de sonorités, voir page 25).

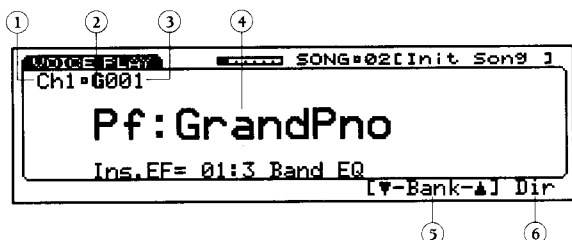
Toutes les sonorités individuelles sont réparties en 21 catégories de groupes d'instruments, appelés "catégories de sonorités", pour en faciliter l'accès. La catégorie de sonorités correspondant à chaque sonorité s'identifie grâce à un préfixe de deux lettres, qui apparaît à gauche du nom en mode Voice alors qu'en mode Song, elle apparaît juste en dessous de la section de volume de la piste de l'écran du mélangeur. (Pour plus d'informations concernant les catégories de sonorités, veuillez vous reporter à la page 27.)

En mode Voice Play, il est possible de sélectionner les banques de sonorités et les sonorités pour la piste choisie et de les entendre dans leur version originale, sans effets du système ni autres réglages de paramètres de multis. En mode de jeu des sonorités, l'effet d'insertion appliqué à la sonorité en mode d'édition des sonorités est également appliqué à la sonorité sélectionnée.

Pour entrer en mode de jeu des sonorités "Voice Play", il suffit d'appuyer sur la touche VOICE dans la section mode du panneau de commandes. Pour sortir du mode, appuyer simplement sur une autre touche de MODE.

REMARQUE: Lors du retour en mode de jeu des morceaux "Song Play" à partir du mode de jeu des sonorités "Voice Play", les réglages de jeu des sonorités (c'est-à-dire la sonorité à son état d'origine) seront conservés pour cette piste. Pour rétablir les réglages de multi d'origine pour une piste, il suffit de commuter vers un autre morceau puis de revenir au précédent.

Lors de l'entrée en mode "Voice Play", l'écran correspondant va apparaître, pour permettre d'accéder aux différentes fonctions de jeu des sonorités.



Le numéro de canal MIDI indique également la piste sélectionnée au sein du multi (piste 1 à 16), étant donné que chaque numéro de piste d'instrument correspond au même numéro de canal MIDI.

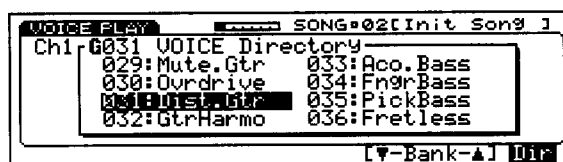
Affiche le code en une lettre (pour les sonorités normales) ou en deux lettres (pour les sonorités rythmiques) qui représente chaque banque de sonorités (*REMARQUE: "E" et "ED" vont s'afficher uniquement si la carte d'extension d'ondes/de sonorités en option est installée.)

Affiche le numéro de la sonorité sélectionnée dans la banque de sonorités.

Affiche la catégorie de la sonorité sélectionnée et son nom. (Si vous choisissez une autre piste instrumentale tout en visualisant l'écran, vous remarquerez que le nom et l'emplacement de la sonorité instrumentale dans la piste vont s'afficher).

Il est possible de choisir une banque de sonorités en appuyant sur [F6] et [F7]. Le code de banque de sonorités à une ou deux lettres va se mettre à clignoter, pour indiquer qu'il faut encore appuyer sur ENTER pour fixer la banque souhaitée. (Pour plus d'informations concernant les banques de sonorités, voir page 25.)

Appuyer sur [F8] ("Dir") pour accéder au répertoire de sonorités (Voice Directory). Celui-ci affichera les sonorités de la banque sélectionnée, par listes de huit sonorités à la fois.



Au sein du répertoire, il est possible de sélectionner les différentes sonorités en faisant défiler toute la liste à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou des touches de curseur ou en entrant un numéro bien déterminé sur le pavé numérique; la liste avancera en fonction des commandes reçues. (Il est également possible de sélectionner les banques de sonorités à partir du répertoire de sonorités).

REMARQUE: En mode de jeu des sonorités "Voice Play", les réglages principaux sont configurés comme suit: Volume = 100, panoramique = centré, effet d'insertion = activé, envois des effets du système = vce (sonorité), type d'effets du système/paramètre = par défaut, retour des effets du système = par défaut, accordage = 0, changement de note = 0, plage de pitch bend = vce (sonorité).

EDITION DES SONORITES "VOICE EDIT"

En mode d'édition des sonorités, il est possible d'éditer chaque paramètre qui compose une sonorité, ou tous, y compris les réglages d'effet d'insertion et de contrôleurs. Vous pouvez passer directement au mode d'édition des sonorités à partir de n'importe quel mode et commencer à éditer la sonorité sélectionnée à tout moment, même lorsque le séquenceur fonctionne.

ELEMENT SELECT				ON/OFF				VOICE EDIT							
1	2	3	4	1	2	3	4	COMMON	ELEMENT	AMP	FILTER	PITCH	EFFECT	LFO	CONTROL
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

En mode d'édition des sonorités, les touches de pistes TRACK du panneau de commandes ont également une fonction d'accès à l'édition des sonorités et de contrôle, permettant ainsi de choisir les fonctions d'édition de sonorités principales en une simple opération, et de sélectionner les éléments AWM pour les activer ou les désactiver. Les voyants oranges des touches VOICE EDIT et TRACK vont toujours indiquer le statut d'édition des sonorités, y compris les éléments qui sont sélectionnés ou ceux qui sont activés ou désactivés, ainsi que la fonction d'édition d'éléments sélectionnée. De même, en mode d'édition des sonorités, la touche VOICE EDIT va également fonctionner comme touche de "comparaison" afin de permettre de comparer la sonorité originale avec la sonorité créée.

L'édition de sonorités normales peut commencer soit par une sonorité ré-initialisée (voir page 110), lorsque l'on veut éditer une sonorité à partir d'une ébauche, ou bien elle peut commencer par une sonorité pré-sélectionnée Général MIDI interne ou externe (en option) lorsque vous voulez simplement modifier un son existant. L'accès à toutes les caractéristiques d'édition de sonorités, y compris les paramètres commun, d'élément, d'amplitude, de filtre, de hauteur de son, d'effet, d'oscillateur basses fréquences et de commandes, demande rarement d'enfoncer plus d'une touche ou deux et le réglage des paramètres est tout aussi simple, grâce à la molette JOG, aux touches INC/DEC et au pavé numérique.

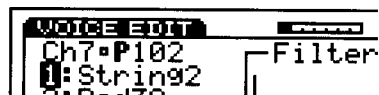
• EDITION D'UNE SONORITE

Les types de sons créés à l'aide du W5/W7 sont virtuellement illimités, étant donné qu'il existe des centaines de paramètres accessibles pour les modifier. Les étapes comprises dans le processus d'édition des sonorités sont les suivantes: (1) sélectionner une piste et lui assigner la sonorité à éditer; (2) passer en mode d'édition des sonorités; (3) éditer les paramètres; et (4) sauvegarder la sonorité dans la mémoire d'une banque de sonorités interne.

• EDITION DES SONORITES/COMPARAISON

Pour comparer la sonorité éditée avec la sonorité d'origine (du début), appuyer sur VOICE EDIT et jouer sur le clavier. En appuyant de nouveau sur VOICE EDIT, vous reviendrez à la sonorité éditée.

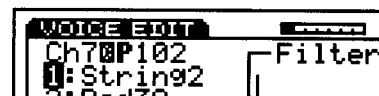
Lorsque vous êtes en mode d'édition des sonorités mais qu'aucune donnée n'a encore été modifiée, un petit carré va s'afficher entre le numéro de canal MIDI de la piste et le numéro de la banque de sonorités.



Si vous éditez les données et les modifiez d'une manière ou d'une autre, le carré sera remplacé par une lettre "E" majuscule dans une case noire, pour signaler qu'il y a eu un changement au sein des données.



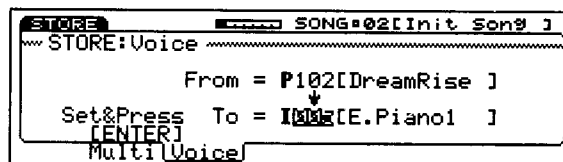
Lorsque vous souhaitez comparer la sonorité éditée avec la sonorité originale du début, appuyer sur VOICE EDIT, qui a une deuxième fonction de commutateur entre l'édition et la comparaison. En statut de comparaison, la lettre au sein de la case noire va devenir un "C" majuscule, et le voyant de la touche VOICE EDIT va se mettre à clignoter.



REMARQUE: Chaque fois que vous sélectionnez une sonorité, celle-ci sera provisoirement conservée dans la zone de mémoire de sonorités tampon. Le fait de choisir une autre sonorité va automatiquement remplacer celle de la zone tampon par la nouvelle sonorité sélectionnée. Lors de l'édition d'une sonorité, vous travaillez sur la sonorité située dans la zone tampon. Le W5/W7 est très souple, ce qui vous permet de commuter entre les différents modes sans perdre la nouvelle sonorité créée. Néanmoins, il ne faut pas oublier que dès que vous appellerez une autre sonorité, la sonorité sur laquelle vous travailliez sera effacée de la mémoire tampon.

• SAUVEGARDE D'UNE SONORITE

Pour sauvegarder la sonorité, appuyer sur STORE puis sur [F3] ("voice"). Tourner la molette JOG ou utiliser les touches INC/DEC pour choisir un emplacement de mémoire de sonorités interne, puis appuyer sur ENTER. Pour quitter le mode de sauvegarde, appuyer sur EXIT ou sur toute autre touche de mode.



REMARQUE: Selon le type de sonorité sélectionnée, il se pourrait que la modification de certains paramètres n'entraîne pas de changement audible.

MODE D'EDITION DES SONORITES NORMALES

Le mode d'édition des sonorités normales permet de modifier une sonorité pré-sélectionnée ou de créer une sonorité tout-à-fait nouvelle à partir d'une ébauche.

• ENTREE ET SORTIE DU MODE D'EDITION DES SONORITES NORMALES

Pour entrer en mode d'édition des sonorités normales, sélectionner une piste avec une sonorité normale et appuyer sur la touche VOICE EDIT. L'écran va afficher un menu de huit fonctions principales d'édition des sonorités normales. Pour sortir du mode d'édition des sonorités, il suffit d'appuyer sur EXIT ou sur n'importe quelle touche de mode.



• ACCES AUX PARAMETRES D'EDITION DES SONORITES

Pour accéder aux paramètres d'édition des sonorités normales, utiliser les touches de fonctions [F1 à F8] qui correspondent aux noms des fonctions d'édition reprises dans le bas de l'écran, ou utiliser les touches de curseur pour placer le curseur sur les différents blocs de noms de paramètres affichés, puis appuyer sur ENTER. Les différents paramètres d'édition des sonorités normales sont également accessibles en appuyant sur les touches de pistes TRACK [9 à 16] comme indiqué sur le panneau de commandes. A partir de toute fonction d'édition des sonorités, il est possible de passer directement à une autre fonction du même type en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur la touche de fonction appropriée.

COMMON (COMMUN) - Permet d'accéder aux paramètres communs à tous les éléments AWM, tels que le volume, le nom et la ré-initialisation.

ELEMENT - Permet d'assigner entre 1 et 4 éléments à une sonorité, et de régler le panoramique, la limite de vélocité et la limite de note de chaque élément.

AMP - Permet de définir le volume de sortie de l'élément et d'accéder aux paramètres d'amplitude du générateur d'enveloppe (AEG), qui détermine le changement de volume d'un élément dans le temps.

FILTRE - Permet de déterminer la fréquence de coupure, l'échelle des coupures et les réglages du filtre du générateur d'enveloppe (FEG), qui peuvent fortement modifier le son.

PITCH (HAUTEUR) - Permet de déterminer les variations de la hauteur de son dans le temps, grâce aux réglages de hauteur du générateur d'enveloppe (PEG). La variation de hauteur de son créée dans le temps par le PEG peut être contrôlée par la vélocité de frappe et la vitesse du changement peut être réglée par le clavier.

EFFET - Permet de déterminer le type d'effet d'insertion, le paramètre, le statut de contrôle et d'activation ou de désactivation ainsi que le niveau d'envoi des effets du système pour la sonorité.

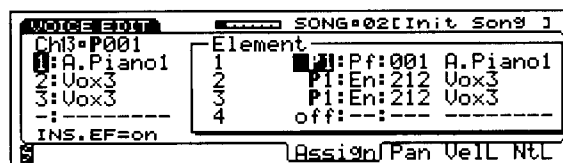
LFO - Permet de configurer les réglages de l'oscillateur basses fréquences (LFO). L'oscillateur LFO génère un signal de contrôle variant de manière cyclique qui peut être utilisé pour créer un effet de tremolo (modulation d'amplitude), de vibrato (modulation de hauteur de son) ou wah-wah (modulation de filtre).

CONTROLE - Permet de déterminer la fonction et le statut des différents contrôleurs, y compris celui des molettes de sustain, de pitch bend et de modulation, l'après-toucher, la commande au pied et le contrôle MIDI.

• SELECTION DES ELEMENTS ET LEUR ACTIVATION OU DESACTIVATION

Lors de l'édition d'une sonorité qui fait appel à deux ou plusieurs éléments, il est souvent nécessaire d'entendre un seul élément à la fois, et plus particulièrement celui qu'on est en train d'éditer. Le W5/W7 permet d'accéder rapidement à chaque élément qui doit être isolé et il procure un large horizon visuel concernant le statut d'activation/de désactivation et de sélection des éléments.

AFFICHAGE DES ELEMENTS - Chaque écran de fonction d'édition des sonorités affiche des informations réparties en deux zones. La zone de gauche affiche le numéro de l'élément (de 1 à 4) et les noms des quatre éléments alors que la zone de droite affiche la liste des paramètres qui peuvent être édités. Le numéro de l'élément sélectionné (entre 1 et 4) va s'afficher en caractères de type opposé. Le numéro d'un élément désactivé va s'afficher en plus petits caractères que ceux des éléments activés mais seuls les éléments assignés vont apparaître.



TOUCHES DE PISTES "TRACK" - En mode d'édition des sonorités "Voice Edit", les touches TRACK fonctionnent également comme touches d'accès aux fonctions d'édition des sonorités et comme commandes, permettant ainsi de choisir les principales fonctions d'édition des sonorités en appuyant sur une seule touche, tout comme de sélectionner et d'activer ou de désactiver les éléments AWM. Les voyants orange sur les touches VOICE EDIT et TRACK indiquent le statut d'édition des sonorités, y compris les éléments qui sont sélectionnés et ceux qui sont activés ou désactivés. Ils indiquent également la fonction d'édition d'élément qui a été choisie.

ELEMENT SELECT				ON/OFF				VOICE EDIT							
1	2	3	4	1	2	3	4	COMMON	ELEMENT	AMP	FILTRE	PITCH	EFFECT	LFO	CONTROL
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SELECTION D'ELEMENTS - Pour sélectionner les éléments au sein de n'importe quelle fonction d'édition, appuyer sur les touches TRACK [1 à 4].

ACTIVATION/DESACTIVATION D'ELEMENTS - Pour activer ou désactiver des éléments au sein d'une fonction d'édition, appuyer sur les touches TRACK [5 à 8].

MODE DE SONORITES "VOICE"

- **ACCES AUX PARAMETRES COMMUNS**

VOICE EDIT SONG=02[Init Song 1]

Ch3=001	Common
1: A.Piano1	P001(Dream 1)
2: Vox3	Category = 02:Piano
3: Vox3	Volume = 127
INS:EF=on	

Vol Name Init

NOM (10 caractères) - Pour assigner un nom à une sonorité, appuyer sur [F7] ("Name"). Placer le pointeur sur un espace de caractère à l'aide de [F4] et [F5] et choisir un caractère à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou des touches de curseur. Vous pouvez également entrer un espace en appuyant sur [F3] ("[SPC]").



VOICE EDIT SONG=02[Init Song 1]

Ch3=P001	Common
1:A.Piano1	P001[Dream 1]
2:Vox3	Category = %:Piano
3:Vox3	

Initialize Voice
Are you sure? Yes[INC]/No[DEC]

Plage de pitch bend _____ 0

VALEURS DE RE-INITIALISATION DES ELEMENTS

Banque de mémoire des éléments _____ Pas de changement

Commutateur d'éléments _____ Pas de changement

Numéro d'élément de l'élément _____ Pas de changement

Volume de l'élément _____ 127

Panoramique de l'élément _____ 0

Changement de note de l'élément _____ 0

Numéro de note de l'élément _____ Do3

Commutateur fixe de fréquence d'élément _____ Normale

Echelle de hauteur de l'élément _____ 0

Hauteur aléatoire de l'élément _____ 0

Limite de note basse de l'élément _____ Do-2 (C-2)

Limite de note haute de l'élément _____ Sol 8

Limite inférieure de vitesse d'élément _____ 1

Limite supérieure de vitesse d'élément _____ 127

Limite inférieure de volume de l'élément _____ 0

Commutateurs des contrôleurs des éléments _____ Tous activés (On).

Type de PEG pour l'élément _____ 0 (par défaut)

Attaque de PEG pour l'élément _____ 0

Estompement 1 de PEG pour l'élément _____ 0

Estompement 2 de PEG pour l'élément _____ 0

Relâchement de PEG pour l'élément _____ 0

Sensibilité PEG de l'élément _____ +32 (100%)

Sensibilité à la vitesse PEG de l'élément _____ 0

Type de AEG pour l'élément _____ 0 (par défaut)

Attaque de AEG pour l'élément _____ 0

Estompement 1 de AEG pour l'élément _____ 0

Estompement 2 de AEG pour l'élément _____ 0

Relâchement de AEG pour l'élément _____ 0

Sensibilité à la vitesse AEG de l'élément _____ 0

Type de FEG pour l'élément _____ 0 (par défaut)

Attaque de FEG pour l'élément _____ 0

Estompement 1 de FEG pour l'élément _____ 0

Estompement 2 de FEG pour l'élément _____ 0

Relâchement de FEG pour l'élément _____ 0

sensibilité à la vitesse de largeur de bande de l'élément _____ 0

Sensibilité à la vitesse de filtre de l'élément _____ 0

Commande au pied du filtre de l'élément _____ 0

Résonnance/bande du filtre de l'élément _____ 0

Type de LFO de l'élément _____ 0 (par défaut)

Vitesse LFO de l'élément _____ 0

Retard LFO de l'élément _____ 0

Modulation de hauteur LFO de l'élément _____ 0

Modulation d'amplitude LFO de l'élément _____ 0

Modulation de fréquence LFO de l'élément _____ 0

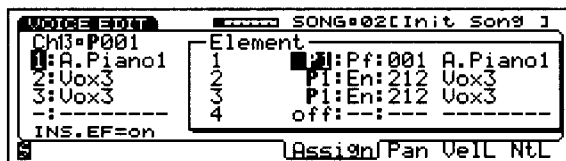
ELEMENT

La fonction de paramètres des éléments permet de réaliser des opérations qui déterminent les caractéristiques fondamentales de l'élément.

• ACCES AUX PARAMETRES D'ELEMENT

Pour accéder à la fonction de paramètres d'élément à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit", appuyer sur [F2] ("Elem") ou sur TRACK [10].

ASSIGNATION - Pour désigner les éléments qui vont faire partie de la sonorité à partir de la fonction de paramètres d'élément, appuyer sur [F5] ("Assign"). Au sein du paramètre d'assignation d'élément, il est possible de spécifier la banque d'éléments et l'échantillon AWM (c'est-à-dire le numéro d'élément) qu'il renferme et qui forme les caractéristiques fondamentales de chaque élément. Pour sélectionner la banque ou le numéro d'élément, utiliser les touches de curseur vers la gauche ou vers la droite. Pour sélectionner un élément (1 à 4) auquel assigner une banque et un numéro, utiliser les touches de curseur vers le haut et vers la droite. (REMARQUE: Les noms des éléments assignés vont s'afficher dans la partie gauche de l'écran dans toutes les fonctions d'édition des sonorités. Les éléments sans assignation seront représentés par des tirets [—] dans tous les champs pertinents.)

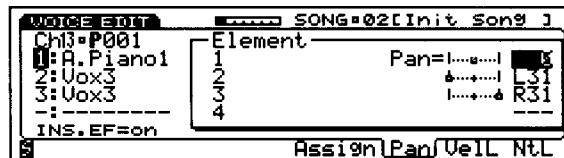


BANQUE D'ELEMENTS (Off, P.1 [Pré-sélectionnée 1], P.2 [Pré-sélectionnée 2], I [Interne], S [Morceaux], E [Externe]) - Placer le curseur sur le champ situé à l'extrême gauche et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour choisir la banque d'éléments souhaitée. Lorsque le W5/W7 quitte l'usine, les deux banques d'éléments pré-sélectionnées sont les seules contenant des échantillons de sonorités. (Pour une liste des éléments, veuillez vous reporter à la brochure d'informations techniques du W5/W7, fournie séparément.)

REMARQUE: La banque "E" est uniquement accessible si la carte d'extension d'ondes/de sonorités en option est installée. Les banques "I" et "S" ne contiennent aucune donnée et dès lors des **** vont s'afficher à leur emplacement. Ces banques sont réservées comme espace supplémentaire pour des éléments internes et de morceaux qui peuvent être chargés dans le W5/W7 à partir de disquettes de morceaux (en option). Mais attention, si des éléments de morceaux y sont chargés, ils seront effacés à la mise hors tension.

NUMERO D'ELEMENT - Placer le curseur sur le numéro de l'élément souhaité et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour choisir l'élément.

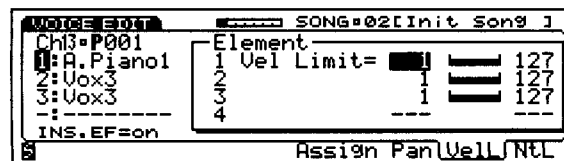
PANORAMIQUE (-31 à +31) - Permet de déterminer le positionnement stéréo de l'élément entre les sorties gauche et droite. Appuyer sur [F6] ("Pan") à partir de la fonction de paramètres des éléments.



POSITIONNEMENT PANORAMIQUE - Spécifier le positionnement panoramique à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou du pavé numérique. Les valeurs "L" vont déplacer le son vers la sortie gauche alors que les valeurs "R" vont le déplacer vers la droite. Une valeur de +0 représente une position centrale. L'indicateur se trouvant à gauche des valeurs numériques fournit un affichage graphique du réglage.

REMARQUE: Si, en mode d'édition des sonorités (Voice Edit), vous positionnez le panoramique de la sonorité à gauche ou à droite et positionnez le panoramique du mélangeur sur le côté opposé, il se pourrait que vous ne puissiez entendre la sonorité ou que vous n'obteniez pas le résultat escompté.

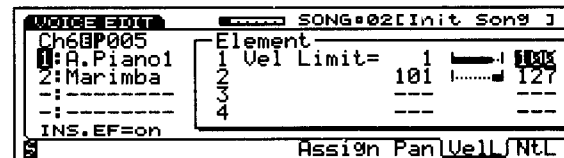
LIMITE DE VELOCITE - Permet de définir la plage des vitesses de frappe que chaque élément va jouer. A partir de la fonction des paramètres d'éléments, appuyer sur [F7] ("Vel"). (La barre noire horizontale entre les champs inférieur et supérieur fournit une représentation graphique de la plage de réglages.)



INFERIEURE (LOW) (de 1 à 127) - Placer le curseur sur le champ gauche et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la valeur de la limite de vitesse inférieure, c'est-à-dire la plus faible vitesse de frappe à laquelle un élément sera audible.

SUPERIEURE (HIGH) (de 1 à 127) - Placer le curseur sur le champ droit et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la valeur de la limite de vitesse supérieure, c'est-à-dire la plus grande vitesse de frappe à laquelle un élément sera audible.

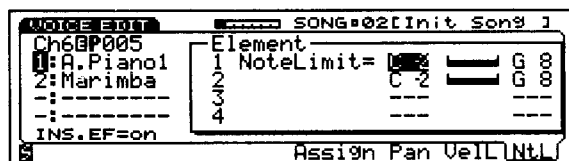
Avec des réglages de Low = 1 et High = 127, il est possible de jouer un élément sur toute la plage de vitesses de frappe. Les paramètres de limites de vitesse peuvent être utilisés pour que des notes frappées fort jouent d'autres éléments que celles qui sont frappées en douceur.



Par exemple, dans une sonorité à deux éléments pour laquelle l'élément 1 est un son de piano et l'élément 2 est un son de cordes, régler l'élément 1 sur Low = 1 et High = 100, et régler l'élément 2 sur Low = 101 et High = 127. Avec ces réglages, les notes jouées en douceur vont donner un son de piano (élément 1) et les notes jouées fort vont jouer des cordes (élément 2). Si vous le souhaitez, il est possible de superposer les limites de vitesse des éléments ou d'utiliser plus de deux éléments.

Il est aussi possible de définir la limite inférieure au-dessus de la limite supérieure. Dans ce cas, l'élément sera audible lors de vitesses de frappe s'étendant en dehors des limites et il ignorera les vitesses de frappe comprises entre les deux limites.

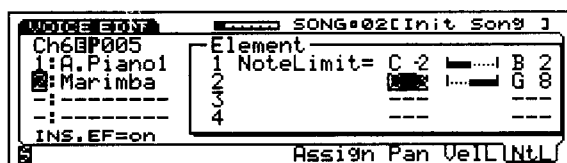
LIMITE DE NOTE - Permet de spécifier la plage de notes que chaque élément va jouer. A partir de la fonction des paramètres d'éléments, appuyer sur [F8] ("NtL"). (La barre noire horizontale entre les champs inférieur et supérieur fournit une représentation graphique de la plage de réglages).



INFÉRIEURE (LOW) (Do-2 à Sol8) - Placer le curseur sur le champ gauche et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour définir la valeur de la limite de note basse, c'est-à-dire la note la plus basse qui sera jouée par l'élément.

SUPÉRIEURE (HIGH) (Do-2 à Sol8) - Placer le curseur sur le champ droit et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour définir la valeur de la limite de note haute, c'est-à-dire la note la plus haute qui sera jouée par l'élément.

Pour jouer un élément sur tout le clavier, conserver les réglages de limites de notes établis soit Low = C-2 et High = G8. Les paramètres de limites de notes peuvent servir à créer des effets de partage du clavier dans lesquels différents éléments jouent sur des zones distinctes du clavier.



Par exemple, dans une sonorité à deux éléments dans laquelle l'élément 1 est un son de basse et l'élément 2 est un son de piano, régler l'élément 1 sur Low = C-2 (Do-2) et High = B2 (Si2), et régler l'élément 2 sur Low = C3 (Do3) et High = G8 (Sol8). Avec ces réglages, les notes jouées en dessous du Do médian vont jouer un son de basse (élément 1) et les notes au-dessus du Do médian vont jouer un son de piano (élément 2).

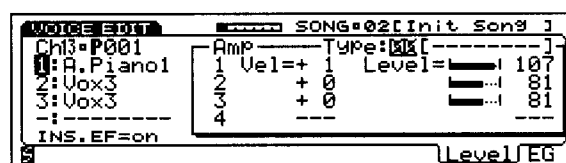
Il est possible de définir la limite inférieure au-dessus de la limite supérieure. Dans ce cas, l'élément sera joué par les notes situées en dehors des limites et il ignorera toutes les notes comprises entre les deux limites.

L'AMPLITUDE

La fonction de paramètres d'amplitude permet de définir le niveau du volume de sortie et la sensibilité à la vitesse de chaque élément. Il permet également d'accéder aux paramètres d'amplitude du générateur d'enveloppe (AEG), qui déterminent la manière selon laquelle le volume d'un élément varie dans le temps.

• ACCES AUX PARAMÈTRES D'AMPLITUDE

Pour accéder à la fonction de paramètres d'amplitude à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit", appuyer sur [F3] ("Amp") ou sur TRACK [11].



NIVEAU - Pour préciser la sensibilité à la vitesse et le niveau de volume de chaque élément, appuyer sur [F7] ("Level") à partir de la fonction des paramètres d'amplitude.

SENSIBILITÉ À LA VITESSE (de -14 à +14)

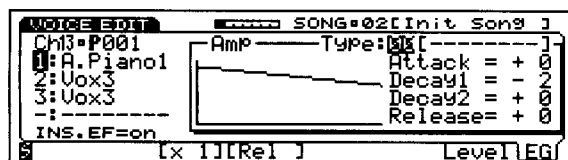
Placer le curseur sur le champ de compensation "Vel" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la manière selon laquelle le niveau de sortie de l'élément va varier en fonction de changements de vitesse (dynamique du clavier), à mesure que vous jouez. Des réglages positifs donnent un volume de sortie plus élevé en réponse à des valeurs de vitesse supérieures. Cela signifie que plus fort (ou plus vite) on frappe une touche, plus le son produit sera élevé. Le réglage maximum produit un niveau de variation maximum en réponse aux changements de vitesse. Des réglages négatifs produisent l'effet opposé, c'est-à-dire un niveau inférieur en réponse à une vitesse supérieure. Un réglage de "0" ne donne aucune variation de niveau.

NIVEAU D'AMPLITUDE (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ "Level" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le niveau de sortie de chaque élément. (La barre noire horizontale à gauche du champ de niveau "level" fournit une représentation graphique du réglage de niveau de chaque élément, ce qui vous donne un aperçu visuel du "mixage".)

TYPE TEMPLATE (00 à 39) - Placer le curseur sur le champ de numéros "type" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour sélectionner le type d'amplitude du générateur d'enveloppe (AEG) "template", qui permet d'accéder instantanément aux formes de générateurs d'enveloppe de nombreux airs populaires. Il existe une large variété de types de GE parmi lesquels choisir, y compris ceux de la plupart des éléments acoustiques principaux et ceux de nombreux instruments électroniques. Le réglage "00" constitue la valeur par défaut de générateur d'enveloppe pour la sonorité pré-sélectionnée. (Pour avoir une liste des différents types "template" veuillez consulter la brochure d'informations techniques du W5/W7, fournie séparément.)

REMARQUE: Le type "template" définit la plage maximum et minimum de sensibilité à la vitesse et le niveau d'amplitude. Dès lors, une compensation de niveau d'amplitude ou de sensibilité à la vitesse qui dépasse de la plage définie n'aura aucun effet.

GENERATEUR D'ENVELOPPE D'AMPLITUDE - Pour accéder aux paramètres du générateur d'enveloppe d'amplitude, appuyer sur [F8] ("EG") à partir de la fonction des paramètres d'amplitude.



ATTAQUE/MAINTIEN (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "attack/hold" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la compensation d'attaque et de maintien de l'AEG. (Le paramètre qui apparaîtra à l'écran dépendra de l'élément sélectionné). Les compensations du mode d'attaque et de maintien affectent l'attaque de début du son et déterminent la manière selon laquelle l'enveloppe d'amplitude démarre. Dans des éléments qui utilisent le mode "attack", l'enveloppe démarre à partir du niveau zéro et atteint le niveau AWM maximum à une vitesse déterminée par le réglage d'attaque. Dans les éléments qui utilisent le mode de maintien "hold", l'enveloppe commence immédiatement à partir du niveau AWM maximum, permettant ainsi aux formes d'ondes des attaques rapides et éphémères de passer sans être altérées. Le réglage de maintien de l'attaque détermine le temps que l'enveloppe met à atteindre le niveau maximum, entre le début de l'enveloppe et le point auquel l'enveloppe commence à se déplacer vers l'estompement (Decay) 1.

DECAY 1 (de -63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 1" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer la durée du premier estompement du son, entre le niveau maximum et l'estompement ou "Decay" 2.

DECAY 2 (de -63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 2" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer la durée du second estompement du son, entre l'estompement 1 et la désactivation de la touche.

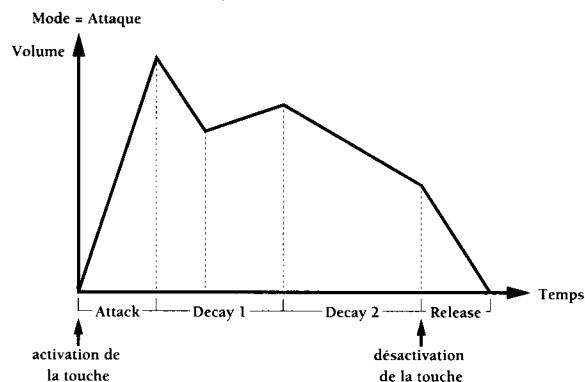
RELEASE (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 2" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer le temps nécessaire au son pour atteindre le volume zéro après le relâchement de la touche.

PLAGE DE TEMPS (x 1, x 2, x 5, x 10, x 20, x 50) - En appuyant sur [F3], on sélectionne la plage de temps de l'affichage graphique du générateur d'enveloppe; dans cette échelle, la valeur "x 1" affiche le temps le plus court dans les moindres détails.

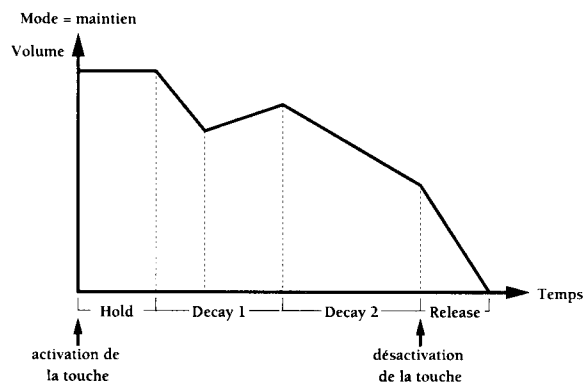
SEGMENT (Seg 1 à 3, Koff, Rel) - En appuyant sur [F4], on sélectionne le segment affiché du générateur d'enveloppe.

TEMPLATE TYPE (00 à 39) - Voir la partie "niveau" (Level) ci-dessus.

Le générateur d'enveloppe va opérer de deux façons distinctes, en fonction du mode d'attaque ou de maintien.



En mode d'attaque, le niveau du générateur d'enveloppe va commencer à zéro et monter à son niveau maximum en fonction du réglage d'attaque. Lorsque le niveau maximum est atteint, le son va commencer à s'estomper et continuer à la vitesse du réglage decay 1. Lorsque l'estompement 1 ou "Decay 1" est atteint, le son va se prolonger à la vitesse du réglage de l'estompement (ou Decay) 2 jusqu'à arriver au silence (zéro). (Si le réglage d'estompement 2 est de "0" ou inférieur, le son va se propager infiniment lentement pour arriver à zéro, c'est-à-dire qu'il sera maintenu au taux d'estompement 2 tant que la touche est enfoncée.) Lorsque la touche est relâchée, le niveau va avancer vers zéro à la vitesse du réglage de relâchement "release".



En mode de maintien "Hold" le niveau du générateur d'enveloppe va commencer au niveau maximum et y rester pendant toute la durée du réglage de maintien "Hold". Lorsque le temps de maintien est écoulé, le niveau va changer et continuer en fonction du réglage d'estompement "Decay 1". Lorsque l'estompement 1 est atteint, le son va se déplacer à la vitesse du réglage d'estompement "Decay 2" pour arriver à zéro. (Si le réglage d'estompement 2 est de "0" ou inférieur, le son va se propager infiniment lentement pour arriver à zéro, c'est-à-dire qu'il sera soutenu au taux d'estompement 2 tant que la touche est enfoncée.) Lorsque la touche est relâchée, le niveau va avancer vers zéro à la vitesse du réglage de relâchement "release".

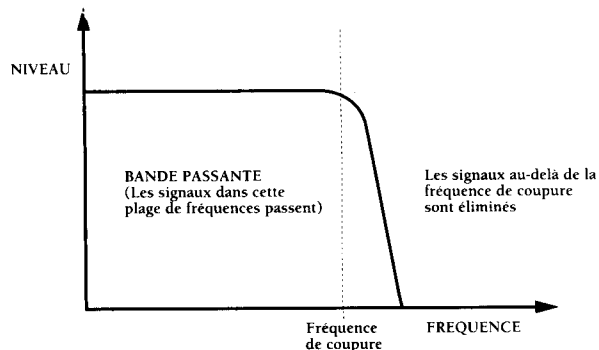
Le mode de maintien "Hold" est particulièrement efficace avec les éléments qui contiennent une attaque forte, car le fait de maintenir l'attaque au niveau maximum pendant un certain temps permet d'entendre l'attaque naturelle de l'échantillon AWM. Lorsque l'attaque naturelle est terminée, la forme d'ondes AWM va continuer de soutenir le son et vous pourrez utiliser les autres paramètres de générateur d'enveloppe pour créer un estompement approprié et un temps de relâchement adéquat.

FILTRE

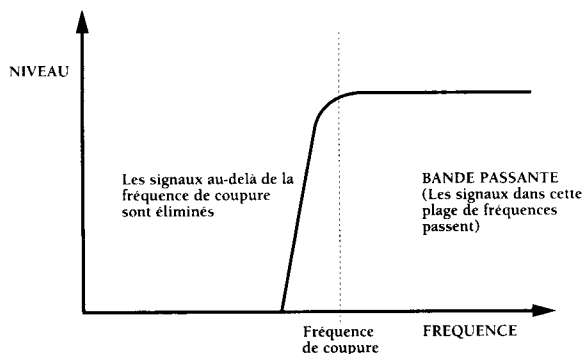
La fonction de paramètres de filtre permet de réaliser des opérations qui définissent les caractéristiques tonales.

Le filtre peut être utilisé pour modifier considérablement le son. Les paramètres de filtre permettent de définir la fréquence de coupure (c'est-à-dire la fréquence à laquelle le filtre commence à affecter le son), l'échelle de coupures et les réglages pour le générateur d'enveloppe de filtre (FEG). Le filtre extrait une plage spécifique de fréquences du son et permet au reste de passer, ce qui lui donne un contrôle puissant sur les caractéristiques sonores. Par exemple, si les hautes fréquences sont retirées et les basses fréquences continuent de passer, le son sera plus grave, car les gammes inférieures seront accentuées et les gammes supérieures seront atténuées. Ce genre de filtre s'appelle un filtre passe-bande, ou LPF. Les différents types de filtres sont les suivants:

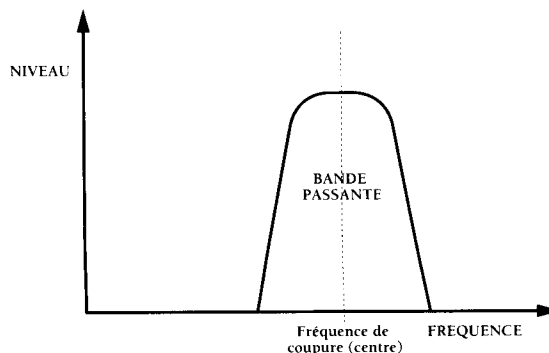
LPF - Ce filtre passe-bande produit une réponse de filtre qui permet uniquement le passage des fréquences situées en dessous de la fréquence de coupure. Le type de filtre LPF a une pente de coupure très raide de 24-dB/octave.



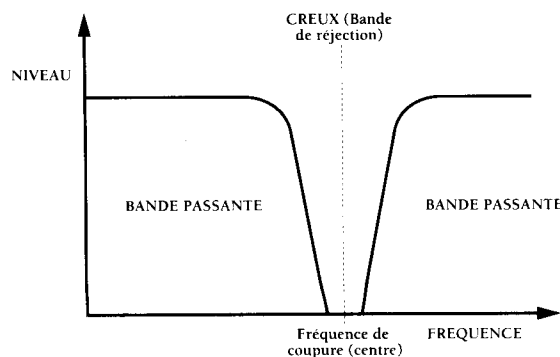
HPF - Ce filtre passe bande produit une réponse de filtre qui permet uniquement aux fréquences situées au dessus de la fréquence de coupure de passer.



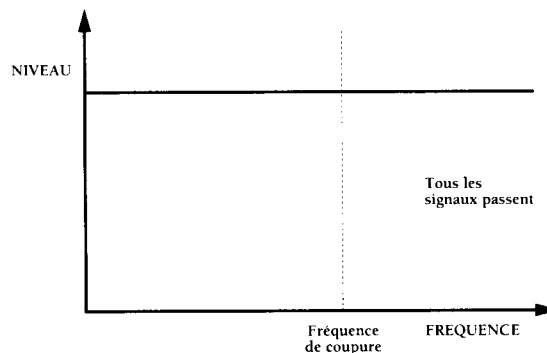
BPF - Ce filtre passe-bande produit une réponse de filtre qui permet uniquement le passage d'une bande de fréquences centrée sur la fréquence de coupure. Le paramètre de bande définit la largeur de la bande de passage.



BEF (filtre d'élimination de bandes) - Le filtre d'élimination de bandes BEF produit une réponse filtrée qui élimine une bande de fréquences centrée sur la fréquence de coupure et empêche son passage. Le paramètre de bande définit la largeur de la bande éliminée.



THRU (au travers) - Le réglage THRU permet à toutes les fréquences de passer par le filtre, ce qui signifie qu'aucun filtrage ne sera appliqué.

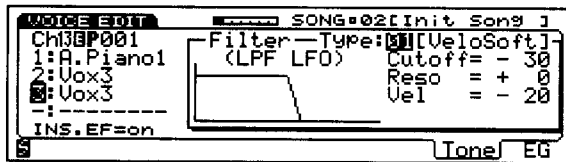


Il est également possible de contrôler le filtre par la sensibilité à la vitesse de touche, par le générateur d'enveloppe ou par l'oscillateur basses fréquences LFO. Les modifications de vitesse affectent la partie d'attaque. L'application d'un oscillateur LFO au filtre crée une modulation de filtre ou un effet wah-wah. Un contrôleur déterminé (tel que la molette de modulation ou la commande au pied) peut alors être utilisé pour régler la profondeur de modulation du filtre causée par le LFO. En fonction du filtre sélectionné, la mention EG ou LFO va s'afficher à l'écran.

• ACCES AUX PARAMETRES DE FILTRE

Pour accéder à la fonction de paramètres de filtre, appuyer sur [F4] ou sur TRACK [12] à partir du mode d'édition des sonorités.

TON - Permet de préciser les paramètres de ton du filtre pour chaque élément. Appuyer sur [F7] ("Tone") à partir de la fonction de paramètres de filtre.



COUPURE (-127 à +127) - Placer le curseur sur le champ de compensation "cutoff" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la fréquence de coupure ou la fréquence à laquelle le filtre va commencer à affecter le son pour l'élément sélectionné. Des valeurs de coupure inférieures donnent une fréquence de coupure plus basse et des valeurs plus élevées donnent une fréquence de coupure plus haute. Avec une réponse LPF, une fréquence de coupure plus basse réduit la bande de passage des hautes fréquences et rend ainsi le son plus grave, plus rond. Avec une réponse de filtre HPF, une fréquence de coupure plus élevée réduit la bande de passage des basses fréquences, et rend le son plus fin, plus aigu.

RESONNANCE/BANDE (-99 à +99) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Reso/Band" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la résonance du filtre ou les réglages de largeur de bande (en fonction du type de filtre utilisé). La résonance détermine le degré de résonance du filtre lorsque le filtre LPF est opérationnel. Ce paramètre offre un effet similaire à celui des réglages de résonance sur les filtres de synthétiseurs analogiques traditionnels, c'est-à-dire qu'il détermine la hauteur de pointe dans la réponse du filtre à la fréquence de coupure. Des valeurs de résonance plus élevées donnent une pointe de résonance plus haute et réduisent la bande de passage globale du filtre, laissant passer une bande étroite de fréquences à la coupure de filtre. La bande détermine la largeur de passage des fréquences pour le filtre de bande passante (BPF) ou la bande éliminée pour le filtre d'élimination de bande (BEF). Le réglage minimum de -99 donne une bande passante ou d'élimination extrêmement réduite alors que le réglage maximum de +99 donne une large bande passante ou d'élimination.

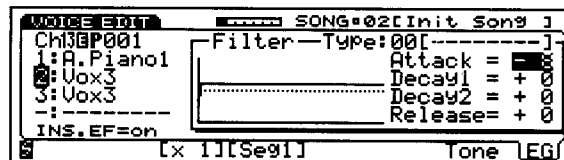
SENSIBILITE A LA VELOCITE (-127 à +127) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Vel" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la quantité de variation tonale produite par le filtre du générateur d'enveloppe (FEG). Des réglages positifs permettent aux notes jouées plus fort de produire des changements de ton plus impressionnants. Des réglages négatifs permettent aux notes jouées plus en douceur de produire des changements de tons plus importants.

SENSIBILITE DE LA BANDE DE VELOCITE (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "V.Band" (affiché lorsque le type de filtre est BPF ou BEF) et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la manière selon laquelle la fréquence de coupure du filtre va varier en fonction des changements de vitesse (dynamique du clavier) à mesure que l'on joue. Des réglages positifs donnent des fréquences de coupure plus élevées en réponse à de plus grandes valeurs de vitesse; cela signifie que plus la touche est frappée fort, plus haute sera la fréquence de coupure. Le réglage maximum de +63 produit la variation de niveau maximum en réponse aux changements de vitesse. Des réglages négatifs produisent l'effet opposé: une fréquence de coupure de plus en plus faible par rapport à une vitesse de plus en plus élevée. Un réglage de "+0" implique que la fréquence de coupure ne variera pas.

TYPE TEMPLATE (00 à 59) - Placer le curseur sur le champ de numéros "type" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour sélectionner le type de filtre du générateur d'enveloppe (FEG) "template", qui permet d'accéder instantanément aux formes de générateur d'enveloppe principales de nombreux types de sons. Il existe une large variété de types de GE dans lesquels choisir, y compris ceux de la plupart des éléments acoustiques principaux et ceux de nombreux instruments électroniques. Le réglage "00" constitue la valeur par défaut de générateur d'enveloppe pour la sonorité pré-sélectionnée. Le réglage "Thru" coupe ou désactive le filtre. Le type de forme de générateur d'enveloppe sélectionné va définir les niveaux pour chaque segment du générateur (l'attaque, l'estompement 1, l'estompement 2, le relâchement). (Pour avoir une liste des différents types "template" veuillez consulter la brochure d'informations techniques du W5/W7, fournie séparément.)

REMARQUE: Le type "template" définit la plage maximum et minimum. Dès lors, une compensation qui déborde de la plage du type "template" n'aura aucun effet.

FILTRE DU GENERATEUR D'ENVELOPPE - Pour définir les paramètres de filtre du générateur d'enveloppe (FEG), appuyer sur [F8] ("EG") à partir de la fonction de paramètres de filtre.



ATTAQUE (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "attack" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la vitesse d'attaque du FEG. Le taux d'attaque définit la manière selon laquelle l'enveloppe du filtre démarre. Une valeur de "0" représente un niveau normal. Des valeurs négatives forcent l'attaque à commencer en dessous du niveau normal alors que des valeurs positives la font commencer au-dessus.

ESTOMPEMENT 1 (de -63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 1" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer la durée du premier estompement du son, entre le niveau maximum et l'estompement ou "Decay" 2.

ESTOMPEMENT 2 (de -63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 2" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer la durée du second estompement du son, entre l'estompement 1 et la désactivation de la touche.

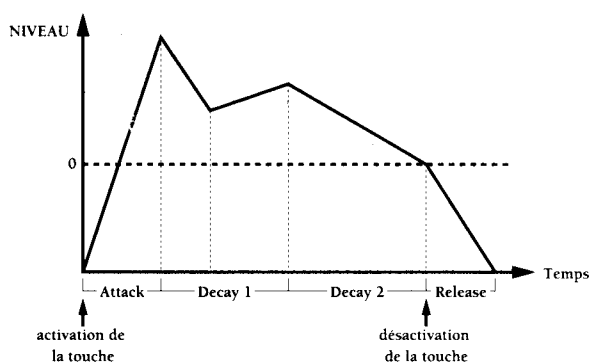
RELACHEMENT (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 2" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer le temps nécessaire au son pour atteindre le volume zéro après le relâchement de la touche.

PLAGE DE TEMPS (x 1, x 2, x 5, x 10, x 20, x 50) - En appuyant sur [F3], on sélectionne la plage de temps de l'affichage graphique du générateur d'enveloppe; dans cette échelle, la valeur "x 1" affiche le temps le plus court dans les moindres détails.

SEGMENT (Seg 1 à 3, Koff, Rel) - En appuyant sur [F4], on sélectionne le segment affiché du générateur d'enveloppe.

TYPE TEMPLATE (00 à 59) - Voir la partie "tone" ci-dessus.

Le générateur d'enveloppe de filtre est entièrement séparé du générateur d'enveloppe d'amplitude et il est tout particulièrement utilisé pour créer des variations de timbre dans le temps. Il peut servir à simuler les variations de timbre naturelles des instruments acoustiques ou pour créer des effets électroniques plus prononcés.



Dans l'exemple illustré ci-dessus, lorsqu'une note est activée, l'enveloppe commence à zéro (niveau normal), comme stipulé par le réglage d'attaque et elle atteint le niveau maximum déterminé par le type de générateur d'enveloppe. Lorsque la phase d'attaque est terminée, l'enveloppe passe à l'estompement 1 comme précisé par la vitesse Decay 1, puis à l'estompement 2 comme précisé par la vitesse Decay 2. Lorsque la touche est relâchée, le son s'évanouit en fonction des vitesses de relâchement définies.

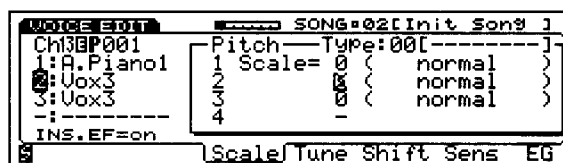
HAUTEUR DE SON "PITCH"

La fonction de paramètres de hauteur de son permet de réaliser des opérations qui définissent les changements de hauteur de son dans le temps. Le changement de hauteur créé par le générateur d'enveloppe de hauteur (PEG) peut être contrôlé par la vitesse de frappe de chaque note alors que sa vitesse peut être réglée sur tout le clavier.

• ACCES AUX PARAMETRES DE HAUTEUR DE SON

Pour accéder à la fonction des différents paramètres de hauteur de son, appuyer sur [F5] ("Pitch") ou sur TRACK [13] à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit".

ECHELLE - Pour préciser l'échelle des paramètres pour chaque élément, appuyer sur [F4] ("Scale") à partir de la fonction de paramètres de hauteur.



ECHELLE DE HAUTEUR DU CLAVIER (0 à 4) -

Placer le curseur sur le champ de compensation "Scale" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour régler le changement de hauteur de son de l'élément sélectionné sur le clavier.

0 (normal) - Réglage de hauteur de son normal, ou à température égal.

1 (50 centièmes/touche) - En commençant au Do médian, la hauteur de son va varier de 50 centièmes de touche en touche.

2 (20 centièmes/touche) - En commençant au Do médian, la hauteur de son va varier de 20 centièmes de touche en touche.

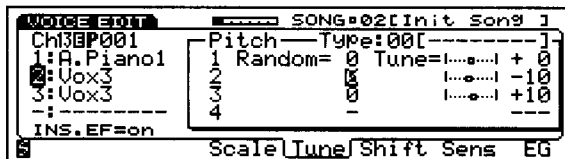
3 (10 centièmes/touche) - En commençant au Do médian, la hauteur de son va varier de 10 centièmes de touche en touche.

4 (5 centièmes/touche) - En commençant au Do médian, la hauteur de son va varier de 5 centièmes de touche en touche.

TYPE TEMPLATE (00 à 40) - Placer le curseur sur le champ de numéros "type" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour sélectionner le type de filtre du générateur d'enveloppe (FEG) "template", qui permet d'accéder instantanément aux formes de GE principales de nombreux types de sons. Il existe une large variété de types de GE parmi lesquels choisir, y compris ceux de la plupart des éléments acoustiques principaux et ceux de nombreux instruments électroniques. Le réglage "00" constitue la valeur par défaut de générateur d'enveloppe pour la sonorité pré-sélectionnée. (Pour avoir une liste des différents types "template" veuillez consulter la brochure d'informations techniques du W5/W7, fournie séparément.)

REMARQUE: Le type "template" définit la plage maximum et minimum. Des lors, une compensation qui débord de la plage du type "template" n'aura aucun effet.

TUNE (ACCORDAGE) - Pour définir les paramètres d'accordage de chaque élément, appuyer sur [F5] ("Tune") à partir de la fonction des paramètres de hauteur (pitch).

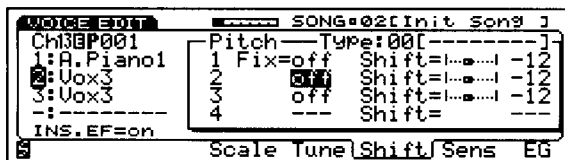


ALEATOIRE (RANDOM) (0 à 7) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Random" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour préciser l'intensité du changement de hauteur de son aléatoire de l'élément.

ACCORDAGE (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Tune" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour régler finement l'accordage de l'élément.

TYPE TEMPLATE (00 à 40) - Voir "Echelle de hauteur du clavier" ci-dessus.

CHANGEMENT DE NOTE - Pour définir des paramètres de changement ou de décalage de note, appuyer sur [F6] ("Shift") à partir de la fonction des paramètres de hauteur de son.



FIXE (désactivé/activé) - Placer le curseur sur le champ de statut "Fix" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour activer ou désactiver le changement de note fixe.

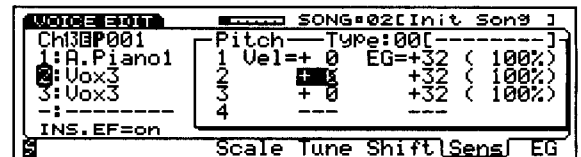
OFF (désactive) - Lorsqu'il est mis sur "off" vous pouvez transposer, ou désaccorder, l'élément du nombre de demi-tons spécifiés dans le paramètre Shift expliqué ci-dessous.

ON (actif) - Lorsque le paramètre est mis sur "On", l'élément aura la même hauteur de son sur tout le clavier, en fonction de la note jouée, tel que spécifié par le paramètre de Note expliqué ci-dessous. (REMARQUE: Si le statut de changement de note "Fix" est activé, la fonction d'échelle de hauteur du clavier sera automatiquement désactivée.)

SHIFT/NOTE (-64 à +63/Do-2 à Sol8) - Lorsque le paramètre Fix repris ci-dessus est désactivé, placer le curseur sur le champ de valeurs "Shift" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour préciser le nombre de demi-tons desquels vous souhaitez transposer (shift) ou désaccorder l'élément. Lorsque le paramètre "Fix" est activé (On), placer le curseur dans le champ de "note" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour préciser la note qui doit résonner sur toute la plage du clavier.

TYPE TEMPLATE (00 à 40) - voir "Echelle de hauteur du clavier" ci-dessus.

SENSIBILITE - Pour définir les paramètres de sensibilité, appuyer sur [F7] ("Sens") à partir de la fonction de paramètres de hauteur de son.



SENSIBILITE A LA VELOCITE - (de -14 à +14) -

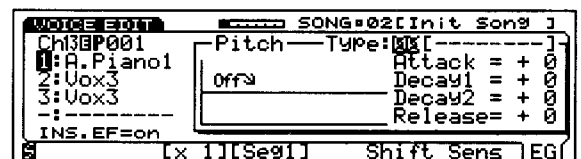
Placer le curseur sur le champ de compensation "Vel" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la manière selon laquelle la vitesse va contrôler le changement de hauteur de l'élément. Des valeurs positives permettent aux notes jouées fort de produire un plus grand changement de hauteur de son alors que des réglages négatifs permettent aux notes jouées plus en douceur de produire le plus grand changement de hauteur.

PLAGE DU GENERATEUR D'ENVELOPPE (-63 à +63) -

Permet de définir la quantité totale de changements de hauteur par rapport à la hauteur originale de l'élément. Un réglage sur "0" ne produit aucun changement de hauteur de son.

TYPE TEMPLATE (00 à 40) - Voir "Echelle de hauteur du clavier" ci-dessus.

GENERATEUR D'ENVELOPPE DE HAUTEUR - Pour définir les paramètres du générateur d'enveloppe, appuyer sur [F8] ("EG") à partir de la fonction des paramètres de hauteur de son.



ATTAQUE (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "attack" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la vitesse d'attaque du FEG. Le taux d'attaque définit la manière selon laquelle l'enveloppe de filtre démarre. Une valeur de "0" représente un niveau normal. Des Valeurs négatives forcent l'attaque à commencer en dessous du niveau normal alors que des valeurs positives la font commencer au-dessus du niveau normal.

ESTOMPEMENT 1 (de -63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 1" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer la durée du premier estompement du son, entre le niveau maximum et l'estompement ou "Decay" 2.

ESTOMPEMENT 2 (de -63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 2" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer la durée du second estompement du son, entre l'estompement 1 et la désactivation de la touche.

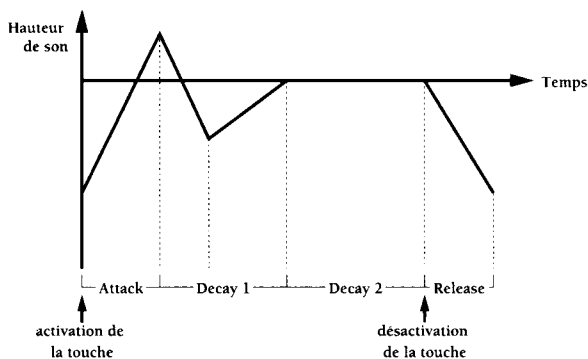
RELACHEMENT (-63 à +63) - Placer le curseur sur le champ de compensation "Decay 2" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour déterminer le temps nécessaire au son pour atteindre le volume zéro après le relâchement de la touche.

PLAGE DE TEMPS (x 1, x 2, x 5, x 10, x 20, x 50) - En appuyant sur [F3], on sélectionne la plage de temps de l'affichage graphique du générateur d'enveloppe; dans cette échelle, la valeur "x 1" affiche le temps le plus court dans les moindres détails.

SEGMENT (Seg 1 à 3, Koff, Rel) - En appuyant sur [F4], on sélectionne le segment affiché du générateur d'enveloppe.

TYPE TEMPLATE (00 à 40) - Voir la partie "Echelle de hauteur du clavier" ci-dessus.

Le générateur d'enveloppe de hauteur de son est entièrement séparé des générateurs d'enveloppe de filtre et d'amplitude et il sert à créer une forme fixe de changement de hauteur de son dans le temps.



Dans l'exemple repris ci-dessus, lorsqu'une note est activée, l'enveloppe commence au taux d'attaque spécifié puis elle atteint le niveau maximum, pour ensuite évoluer vers l'estompement 1 à la vitesse Decay 2 définie. Dès le début de la phase d'estompement 2, l'enveloppe de hauteur va rester à ce stade Decay 2 tant que la touche reste enfoncée.

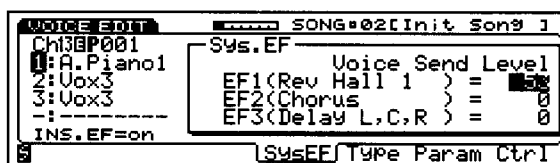
EFFETS

La fonction de paramètres d'effets permet de réaliser des opérations liées aux effets et concernant les sonorités, comme notamment la désignation du type d'effets d'insertion, des paramètres, de commandes et de statut d'activation ou de désactivation, ainsi que la programmation des niveaux d'envois des effets du système pour la sonorité sélectionnée.

• ACCES AUX PARAMETRES D'EFFETS

Pour accéder aux paramètres d'effets, appuyer sur [F6] ("Efct") ou sur TRACK [14] à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit".

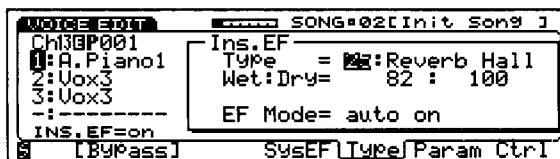
NIVEAU D'ENVOI DES EFFETS DU SYSTEME - Pour définir le niveau d'envoi des effets du système pour la sonorité sélectionnée, appuyer sur [F5] ("Sys") à partir de la fonction des paramètres d'effets.



EF1/2/3 (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeur "EF1", "EF2" ou "EF3" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le niveau d'envoi pour chacun des trois effets du système.

REMARQUE: Les types d'effets du système, leurs niveaux de retour et leurs paramètres sont accessibles et programmables en mode de jeu de morceaux "Song Play", lorsque le curseur est placé sur un des effets du système du mélangeur. (Pour de plus amples informations, voir les "effets du système" page 79.)

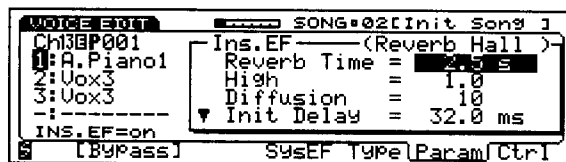
TYPE D'EFFET D'INSERTION - Pour définir le type d'effet d'insertion pour la sonorité, appuyer sur [F6] ("Type") à partir de la fonction des paramètres d'effets.



TYPE (00 à 35) - Placer le curseur sur le champ de numéros "type" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour sélectionner le type d'effet d'insertion assigné à la sonorité.

MODE D'EFFETS (auto off, auto on) - Placer le curseur sur le champ de sélection "EF Mode" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC pour définir le statut d'activation ou de désactivation pour l'effet d'insertion sélectionné dans le multi.

PARAMETRE D'EFFET D'INSERTION - Pour modifier les paramètres de l'effet d'insertion choisi pour la sonorité, appuyer sur [F7] ("Param") à partir de la fonction de paramètres d'effets.

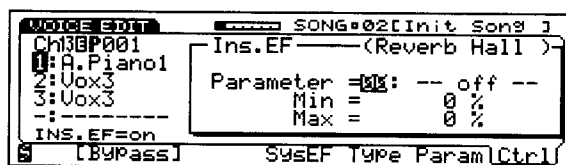


PARAMETRES - Placer le curseur sur un champ de valeur de paramètres à l'aide des touches de curseur vers le haut ou vers le bas et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour entrer une valeur. (REMARQUE: La flèche noire dirigée vers le bas dans la partie inférieure gauche de l'écran d'affichage indique que la liste des paramètres programmables continue.)

REMARQUE: Les paramètres accessibles dépendent du type d'effet d'insertion sélectionné. Pour obtenir une liste complète de tous les types d'effets d'insertion et leurs paramètres, veuillez vous reporter à la brochure d'informations techniques du W5/W7.

REMARQUE: Si un paramètre particulier est contrôlé par la commande d'effet d'insertion (voir ci-dessous), l'écran affichera "C" à droite du paramètre.

COMMANDE DES EFFETS D'INSERTION - Pour définir les paramètres de commande des effets d'insertion pour la sonorité, appuyer sur [F8] ("Ctrl") à partir de la fonction de paramètres d'effets.



PARAMETRE (OFF, 1 à 12) - Placer le curseur sur le champ de sélection "parameter" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour préciser le paramètre d'effet d'insertion qui doit être contrôlé à partir de la fonction de contrôle MIDI 1 ou 2. (Pour plus de détails, voir la partie "Contrôle MIDI" page 124).

MIN/MAX (0 à 100%) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Min" ou "Max" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la plage de valeurs minimum ou maximum dans laquelle le paramètre va répondre aux messages de contrôle MIDI.

REMARQUE: Selon le type d'effet d'insertion, vous pouvez régler la balance de niveau du signal d'effet en vous basant sur le niveau du signal de la sonorité originale. Ainsi, par exemple, certains types d'effet afficheront le paramètre "wet:dry = 60%", vous permettant de déterminer la quantité de niveau du signal d'effet. D'autres types d'effet afficheront le paramètre "wet:dry = 60:100", vous permettant de déterminer la quantité de niveau de signal d'effet (signal "mouillé", c.-à-d. disposant d'effet) et le niveau de signal de la sonorité originale (signal "dry", c.-à-d. sans effet).

REMARQUE: Lors de la sélection et de la modification des paramètres d'effets d'insertion ("Type", "Param", "Ctrl"), le mot "Bypass" (dérivation) va apparaître au-dessus de la touche de fonction [F2], qui fonctionne comme touche de comparaison. En appuyant sur [F2] ("Bypass"), il est ainsi possible de dériver l'effet d'insertion et d'entendre la sonorité originale, sans effet d'insertion, afin de pouvoir la comparer avec la sonorité contenant des effets d'insertion, tels que définis dans les paramètres correspondants. Lorsque l'effet d'insertion est dérivé, le mot "bypass" va apparaître en caractères inverses. Lorsque l'on quitte le mode d'édition des sonorités, la dérivation ne sera plus opérationnelle.

Les conditions spéciales concernant les effets d'insertion comprennent notamment:

ENREGISTREMENT - Toute modification d'activation ou de désactivation d'effet d'insertion effectuée pendant l'enregistrement ne sera pas enregistrée par le séquenceur.

MODE DE JEU DES SONORITES "VOICE PLAY" - L'entrée en mode de jeu des sonorités va toujours activer l'effet d'insertion pour la sonorité sélectionnée. Lors de la sélection des pistes, l'effet d'insertion pour la piste choisie sera toujours activé, sans tenir compte de son réglage et les effets d'insertion de toutes les autres pistes seront désactivés. Lorsque la piste sélectionnée reçoit un message de changement de programme, l'effet d'insertion pour la sonorité instrumentale assignée à cette piste sera toujours activé. Tous les messages de sélection de morceaux provenant d'un dispositif externe seront ignorés, de même que le paramètre de commutation d'effet d'insertion.

MODE D'EDITION DES SONORITES "VOICE EDIT" - Lors de l'entrée en mode d'édition des sonorités, si le commutateur d'activation/de désactivation des effets d'insertion est mis sur "on" (activé) dans l'écran de multis de morceaux, l'effet d'insertion sera activé; si ce commutateur est mis sur "off" (désactivé), l'effet d'insertion sera désactivé.

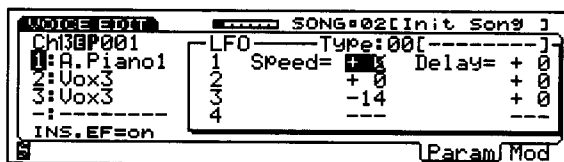
OSCILLATEUR BASSES FREQUENCES - LFO

La fonction de paramètres LFO permet de réaliser des opérations qui déterminent les commandes de l'oscillateur basses fréquences sur la sonorité.

L'oscillateur basses fréquences ou LFO génère un signal de commande qui varie de manière cyclique et qui peut servir à créer une modulation d'amplitude (tremolo), une modulation de hauteur (vibrato) ou une modulation de filtre (wah-wah). Le LFO du W5/W7 peut produire différents types, ou formes, d'ondes de modulation, y compris des ondes triangulaires, carrées, sinusoïdales, différentes formes d'ondes en dents de scie et autres, plus l'échantillon et le maintien, qui produisent un signal de commande dont le niveau change de manière aléatoire par intervalles de temps déterminés par la vitesse.

• ACCES AUX PARAMETRES LFO

Pour accéder à la fonction de paramètres LFO, à partir du mode d'édition des sonorités, appuyer sur [F7] ("LFO") ou sur TRACK [15].



PARAMETRE - Pour préciser les réglages de paramètres pour chaque élément, appuyer sur [F7] ("Param") à partir de la fonction paramètre.

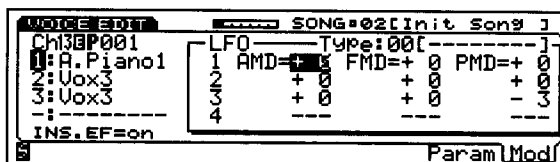
VITESSE (-99 à 99) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Speed" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la vitesse de modulation de l'oscillateur basses fréquences. Des réglages plus élevés vont donner une modulation plus rapide et des réglages inférieurs, une modulation plus lente.

RETARD (-99 à 99) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Delay" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le temps de retard avant le début de la modulation de l'oscillateur LFO.

TYPE TEMPLATE (00 à 33) - Placer le curseur sur le champ de numéros "type" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour sélectionner le type ou la forme d'ondes de modulation du LFO "template". Le réglage "00" constitue la valeur par défaut de l'onde pour la sonorité pré-sélectionnée. (Pour avoir une liste des différents types "template" veuillez consulter la brochure d'informations techniques du W5/W7, fournie séparément.)

REMARQUE: Le type "template" définit la plage maximum et minimum. Dès lors, une compensation qui déborde de la plage définie n'aura aucun effet.

MODULATION - Pour définir les paramètres de modulation pour chaque élément, appuyer sur [F8] ("Mod") à partir de la fonction paramètre.



PROFONDEUR DE LA MODULATION D'AMPLITUDE (-99 à 99)

- Placer le curseur sur le champ de valeurs "AMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance du LFO sur le niveau de sortie (amplitude) de l'élément.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE FILTRE (-99 à 99)

- Placer le curseur sur le champ de valeurs "FMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance du LFO sur la fréquence de coupure du filtre.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE HAUTEUR (-99 à 99)

- Placer le curseur sur le champ de valeurs "PMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance du LFO sur la hauteur de son de l'élément.

TYPE TEMPLATE (00 à 33) - (Voir la section "Paramètre", plus haut).

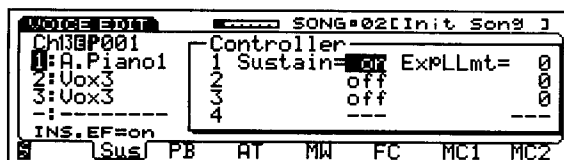
CONTROLEUR

L'écran de fonction des paramètres des contrôleurs permet de réaliser des opérations qui déterminent le statut des différents contrôleurs, y compris ceux des molettes de pitch bend et de modulation, le sustain, l'après-toucher, la commande au pied et le contrôle MIDI.

• ACCES AUX PARAMETRES DES CONTROLEURS

Pour accéder à la fonction des paramètres des contrôleurs, appuyer sur [F8] ("Ctrl") ou sur TRACK [16] à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit".

SUSTAIN - Pour définir les paramètres de sustain pour chaque élément, appuyer sur [F2] ("Sus") à partir de la fonction des paramètres des contrôleurs.

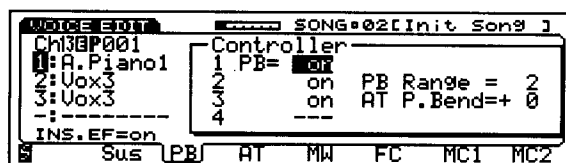


SUSTAIN (désactivation/off - activation/on) - Placer le curseur sur le champ de statut "Sustain" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour activer ou désactiver le contrôleur de sustain. Lorsqu'il est activé (sur "on"), le commutateur au pied va contrôler l'activation et la désactivation du sustain, pour autant qu'il soit connecté à la borne correspondante (SUSTAIN) du panneau arrière.

LIMITE INFÉRIEURE D'EXPRESSION (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "PMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le volume minimum de la commande au pied (c'est-à-dire de la pédale de volume) connectée à la borne FOOT VOLUME du panneau arrière.

REMARQUE: Le paramètre de limite inférieure d'expression n'aura aucun effet à moins d'affecter la valeur 011 à l'assignation de la commande de volume au pied (reportez-vous au mode Utilitaire, Contrôleurs, Expression, page 147).

PITCH BEND - Pour définir le statut de pitch bend de chaque élément et les réglages de pitch bend qui vont affecter tous les éléments uniformément, appuyer sur [F3] ("PB") à partir de la fonction des paramètres de contrôleurs.



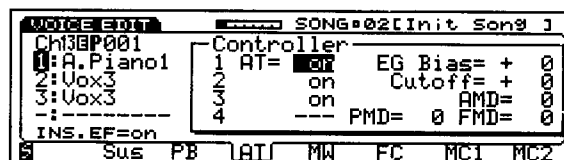
PITCH BEND (désactivation/off - activation/on) - Placer le curseur sur le champ de statut "PB" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour activer ou désactiver le contrôleur de pitch bend pour chaque élément.

PLAGE DE PITCH BEND (0 à 12) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "PB Range" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le changement de la hauteur de son (identique pour tous les éléments) lors du déplacement de la molette

de pitch bend.

PLAGE DE PITCH BEND D'APRÈS-TOUCHER (-12 à 12) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "A T P.Bend" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le changement de la hauteur de son (identique pour tous les éléments) avec l'après-toucher. (REMARQUE: Le paramètre d'après-toucher doit être mis en statut d'activation ("on"). Voir la partie après-toucher ci-dessous.)

APRÈS-TOUCHER - Pour configurer les paramètres d'après-toucher pour chaque élément et les réglages d'après-toucher qui vont affecter tous les éléments de manière égale, appuyer sur [F4] ("AT") à partir de la fonction des paramètres de contrôleurs.



APRÈS-TOUCHER (désactivation/off - activation/on) - Placer le curseur sur le champ de statut "AT" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour activer ou désactiver le contrôleur d'après-toucher pour chaque élément.

POIARISATION DU GÉNÉRATEUR D'ENVELOPPE (-127 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "EG Bias" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'augmentation ou la diminution du générateur d'enveloppe d'amplitude (égale pour tous les éléments) en fonction de l'après-toucher.

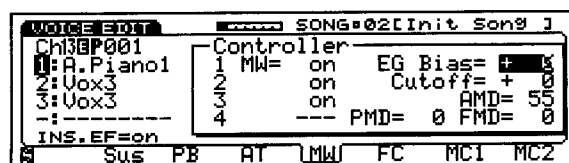
COUPURE (-127 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Cutoff" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la manière selon laquelle l'après-toucher va contrôler les fréquences de coupure (pour tous les éléments uniformément). Des réglages positifs augmentent les fréquences de coupure lorsqu'une touche est frappée plus fort.

PROFONDEUR DE LA MODULATION D'AMPLITUDE (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Cutoff" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de l'après-toucher sur le niveau de sortie (amplitude), identique pour tous les éléments.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE HAUTEUR (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "PMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de l'après-toucher sur la hauteur de son de tous les éléments uniformément.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE FILTRE (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "FMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de l'après-toucher sur les fréquences de coupure du filtre (pour tous les éléments uniformément).

MOLETTE DE MODULATION - Pour définir les paramètres de molette de modulation pour chaque élément et les réglages de molette de modulation qui vont affecter tous les éléments uniformément, appuyer sur [F5] ("MW") à partir de la fonction des paramètres de contrôleurs.



MOLETTE DE MODULATION (désactivation/off - activation/on) - Placer le curseur sur le champ de statut "MW" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour activer ou désactiver le contrôleur de molette de modulation pour chaque élément.

POIARISATION DU GENERATEUR D'ENVELOPPE (-127 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "EG Bias" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'augmentation ou la diminution du générateur d'enveloppe d'amplitude (égal pour tous les éléments) en fonction de la molette de modulation.

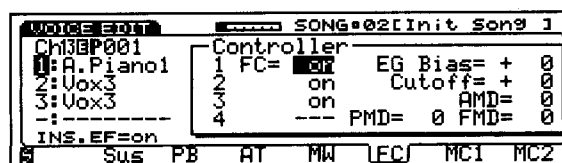
COUPURE (-127 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Cutoff" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la manière selon laquelle la molette de modulation va contrôler les fréquences de coupure (pour tous les éléments uniformément). Des réglages positifs augmentent les fréquences de coupure lorsque la molette de modulation se trouve à sa position maximum.

PROFONDEUR DE LA MODULATION D'AMPLITUDE (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Cutoff" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de la molette de modulation sur le niveau de sortie (amplitude), identique pour tous les éléments.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE HAUTEUR (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "PMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de la molette de modulation sur la hauteur de son de tous les éléments uniformément.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE FILTRE (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "FMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de la molette de modulation sur les fréquences de coupure du filtre (pour tous les éléments uniformément).

COMMANDE AU PIED - Pour définir le statut de la commande au pied pour chaque élément ainsi que les réglages de commande au pied qui vont affecter tous les éléments uniformément, appuyer sur [F6] ("FC") à partir de la fonction des paramètres de contrôleurs.



COMMANDE AU PIED (désactivation/off - activation/on) - Placer le curseur sur le champ de statut "FC" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour activer ou désactiver la commande au pied pour chaque élément, pour autant qu'une commande au pied soit connectée à la borne FOOT CONTROLLER du panneau arrière.

POIARISATION DU GENERATEUR D'ENVELOPPE (-127 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "EG Bias" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'augmentation ou la diminution du générateur d'enveloppe d'amplitude (égal pour tous les éléments) en fonction de la commande au pied.

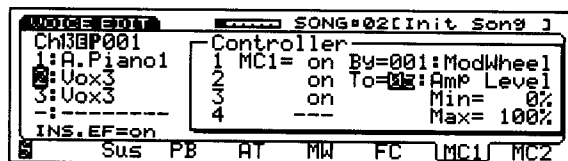
COUPURE (-127 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Cutoff" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la manière selon laquelle la commande au pied va contrôler les fréquences de coupure (pour tous les éléments uniformément). Des réglages positifs augmentent les fréquences de coupure lorsque la commande au pied se trouve à sa position maximum.

PROFONDEUR DE LA MODULATION D'AMPLITUDE (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Cutoff" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de la commande au pied sur le niveau de sortie (amplitude), identique pour tous les éléments.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE HAUTEUR (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "PMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de la commande au pied sur la hauteur de son de tous les éléments uniformément.

PROFONDEUR DE LA MODULATION DE FILTRE (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "FMD" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir l'importance de la commande au pied sur les fréquences de coupure du filtre (pour tous les éléments uniformément).

CONTROLE MIDI 1/2 - Pour définir le statut des deux fonctions de contrôle MIDI pour chaque élément ainsi que les réglages de contrôle MIDI qui vont affecter tous les éléments uniformément, appuyer sur [F7] ("MC1") ou [F8] ("MC2") à partir de la fonction des paramètres de contrôleurs.



CONTROLE MIDI 1/2 (désactivation/off - activation/on) - Placer le curseur sur le champ de statut "MC1" (ou "MC2") et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour activer ou désactiver le contrôle MIDI pour chaque élément.

BY (désactivé-off, 1 à 119 à l'exclusion de 32) - Placer le curseur sur le champ de numéros "By" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le type de message de changement de contrôle qui va affecter le paramètre (uniformément pour tous les éléments) comme spécifié dans le champ de numéros "To" repris ci-dessous.

TO (0 à 29) - Placer le curseur sur le champ de numéros "To" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour préciser le paramètre qui sera contrôlé par le changement de contrôle, tel que défini au champ de numéros "By" ci-dessous.

MIN/MAX (0 à 100%) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Min" ou "Max" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la plage sur laquelle le paramètre va répondre au message de contrôle MIDI.

Les paramètres qui seront contrôlés

To (Paramete Assign)	To (Paramete Assign)	To (Paramete Assign)
0 off	10 Filter Cutoff	20 PEG Release
1 Ins.Ef *1	11 Filter Resonance	21 Elem Random
2 Sys.EF1 Send	12 Filter Band	22 Elem Tune
3 Sys.EF2 Send	13 Filter Verl Sens	23 Elem Pan
4 Sys.EF3 Send	14 FEG Attack	24 Elem Exp Low Limit
5 Amp Level	15 FEG Decay *2	25 LFO Speed
6 Amp Vel Sens	16 FEG RRelease	26 LFO Delay
7 AEG Attack	17 PEG Vel Sens	27 LFO PMD
8 AEG Decay *2	18 PEG Attack	28 LFO AMD
9 AEG Release	19 PEG Decay *2	29 LFO FMD

*1 Identique au paramètre défini dans la commande de l'effet d'insertion.

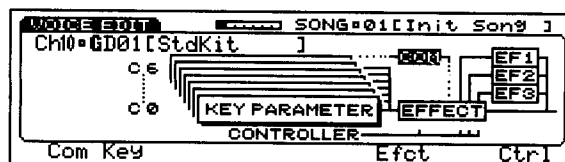
*2 Pourrait différer de la modification de l'estompement 1 (Decay 1).

MODE D'EDITION DES SONORITES RYTHMIQUES

Le mode d'édition des sonorités rythmiques permet de composer ses propres ensembles rythmiques.

• ENTREE ET SORTIE DU MODE D'EDITION DES SONORITES RYTHMIQUES

Pour entrer en mode d'édition des sonorités rythmiques, appuyer sur la touche VOICE EDIT à partir de la piste 10 ou à partir de la piste possédant une assignation de sonorité rythmique. L'écran va afficher un menu des quatre fonctions principales d'édition des sonorités rythmiques. Pour quitter le mode d'édition des sonorités, il suffit d'appuyer sur EXIT ou sur une autre touche de MODE.



• ACCES AUX PARAMETRES D'EDITION DES SONORITES

Pour accéder aux paramètres d'édition des sonorités rythmiques, utiliser les touches de fonctions [F1,F2,F6 F8] qui correspondent aux noms des fonctions d'édition reprises dans le bas de l'écran, ou utiliser les touches de curseur pour placer le curseur sur les différents blocs de noms de paramètres affichés, puis appuyer sur ENTER. Il est également possible d'accéder aux différents paramètres d'édition des sonorités rythmiques en appuyant sur les touches de pistes TRACK [9,10,14 16]. A partir de toute fonction d'édition des sonorités, il est possible de passer directement à une autre fonction du même type en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur la touche de fonction appropriée.

COMMUN - Permet d'accéder aux paramètres communs à tous les sons de percussion, tels que le volume, le nom et la ré-initialisation.

TOUCHE (KEY) - Permet d'assigner un élément à chaque numéro de touche (de C0 à C6) et de définir le volume, le panoramique, l'accordage et le niveau d'envoi des effets du système pour chaque élément.

EFFET - Permet de déterminer le type d'effet d'insertion, le paramètre, le statut de contrôle et d'activation ou de désactivation ainsi que le niveau d'envoi des effets du système pour la sonorité.

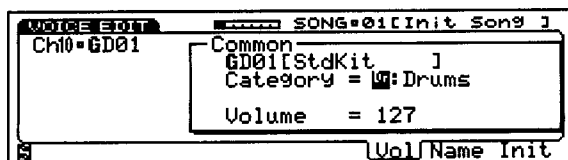
CONTROL - Permet de définir la fonction et le statut de contrôle MIDI et la limite inférieure d'expression.

PARAMETRE "COMMON" (commun)

La fonction de paramètres "common" permet d'effectuer des opérations qui auront trait à tous les éléments ou qui affecteront l'ensemble de la sonorité rythmique.

• ACCES AUX PARAMETRES "COMMUNS"

Pour accéder à la fonction de paramètres "commun", à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit", appuyer sur [F1] ("Com") ou sur TRACK [9].

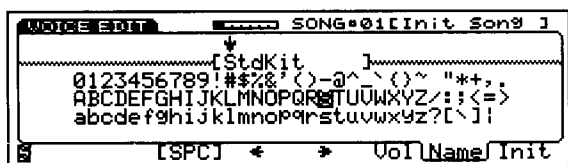


VOLUME - Pour désigner la catégorie de sonorité ou régler le volume de la sonorité, appuyer sur [F6] ("Vol").

CATEGORIE (21 types différents) - Permet de choisir le code de deux lettres de la catégorie pour la sonorité souhaitée. Choisir une catégorie de sonorité à l'aide de la molette JOG ou des touches INC/DEC. (Pour la liste complète des différentes catégories de sonorités, voir page 27).

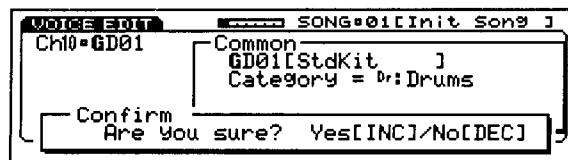
VOLUME (0 à 127) - Permet de régler le volume global de sortie de la sonorité. Placer le curseur sur la valeur numérique et entrer un nouveau numéro à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou du pavé numérique.

NOM (10 caractères) - Pour assigner un nom à une sonorité, appuyer sur [F7] ("Name"). Placer le pointeur sur un espace de caractère à l'aide de [F4] et [F5] et choisir un caractère à l'aide de la molette JOG, des touches INC/DEC ou des touches de curseur. Vous pouvez également entrer un espace en appuyant sur [F3] ("SPC").



REMARQUE: Il est possible d'assigner un nom à la sonorité rythmique éditée mais il n'est pas possible de nommer tous les sons de batterie sur chaque touche.

RE-INITIALISATION - Pour ré-initialiser la sonorité rythmique (1 ou 2) qui assignera l'ensemble #01 GM à la sonorité, appuyer sur [F8] ("Init"). Appuyer sur ENTER pour entamer la procédure de ré-initialisation. Pour ré-initialiser la sonorité, appuyer sur INC. Pour annuler l'opération, appuyer sur DEC.



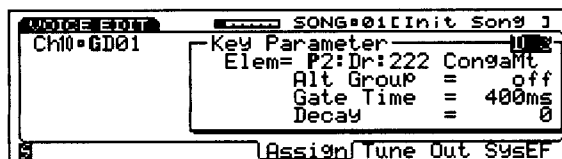
REMARQUE: La ré-initialisation affecte toutes les assignations de touches de la sonorité.

PARAMETRE "KEY" (TOUCHE)

La fonction de paramètre touche permet de réaliser des opérations qui définissent les caractéristiques fondamentales de la sonorité rythmique.

• ACCES AUX PARAMETRES DE TOUCHES ("KEY")

Pour accéder à la fonction des paramètres de touches, appuyer sur [F2] ("Key") ou sur TRACK [10] à partir du mode d'édition des sonorités.



ASSIGNER - Pour définir l'élément qui sera assigné à chaque touche, appuyer sur [F5] ("Assign"). Au sein de la fonction d'assignation de touche "Key assign" il est possible de préciser la banque d'éléments et de choisir l'échantillon AWM (le numéro de l'élément) s'y trouvant afin de l'assigner à chaque touche. Pour sélectionner la banque d'éléments ou le numéro, utiliser les touches de curseur vers la gauche et vers la droite. Pour sélectionner la touche, le groupe alternatif, le temps de porte ou l'estompement, utiliser les touches de curseur vers le haut ou vers le bas.

REMARQUE: Un seul élément peut être assigné à chaque touche. De ce fait, toutes les opérations d'édition réalisées pour l'élément vont uniquement affecter la touche à laquelle ledit élément est assigné.

SELECTION DE TOUCHE (Do0 à Do6) - Pour sélectionner la touche à laquelle vous souhaitez assigner un élément, placer le curseur sur le champ de sélection des touches et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC ou appuyer simplement sur la touche du clavier concernée.

SELECTION DE LA BANQUE D'ELEMENTS (off, P.1 [Pré-sélectionnée 1], P.2 [Pré-sélectionnée 2], I [Interne], S [Morceaux], E [Externe]) - Placer le curseur sur le champ de banque et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour choisir la banque d'éléments souhaitée. Lorsque le W5/W7 quitte l'usine, les deux banques d'éléments pré-sélectionnées sont les seules contenant des échantillons de sonorités. (Pour une liste des éléments, veuillez vous reporter à la brochure d'informations techniques du W5/W7, fournie séparément.)

REMARQUE: La banque "E" est uniquement accessible si la carte d'extension d'ondes/de sonorités en option est installée. Les banques "I" et "S" ne contiennent aucune donnée et dès lors des **** vont s'afficher à leur emplacement. Ces banques sont réservées comme espace supplémentaire pour des éléments internes et de morceaux qui peuvent être chargés dans le W5/W7 à partir de disquettes de morceaux (en option). Si des éléments de morceaux y sont chargés, ils seront effacés à la mise hors tension.

SELECTION DU NUMERO D'ELEMENT - Placer le curseur sur le numéro de l'élément souhaité et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour le choisir.

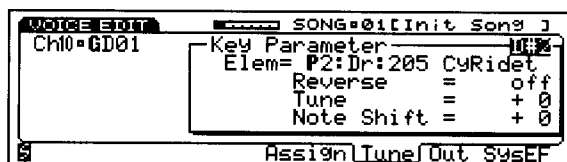
REMARQUE: La sélection des touches, de la banque d'éléments et du numéro d'élément peut uniquement se faire au sein de la fonction des paramètres de touches (Key).

GROUPE ALTERNATIF (off, 1 à 8) - Placer le curseur sur le champ de réglages "Alt.Group" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour assigner l'élément à un groupe spécifique, afin qu'un seul son du groupe joue simultanément. L'assignation de certains sons à un groupe empêche des associations non naturelles, telles que le son d'un charleston qui s'ouvre et qui se referme en même temps. Si vous assignez ces deux instruments à un des groupes alternatifs, le charleston fermé et ouvert ne résonneront pas simultanément même si vous les jouez en même temps.

TEMPS DE PORTE (désactivation de touche ou "keyoff", 200 ms, 400 ms, 650 ms, 1000 ms, 1400 ms, 2000 ms, 2600 ms) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Gate Time" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour définir le temps de porte pour l'élément assigné. Le temps de porte est particulièrement utile pour les sons maintenus comme la représentation d'un crash.

ESTOMPEMENT (0 à 31) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Decay" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le temps d'estompement pour l'élément assigné.

ACCORDAGE - Pour désigner les paramètres d'accordage pour chaque élément rythmique, appuyer sur [F6] ("Tune").



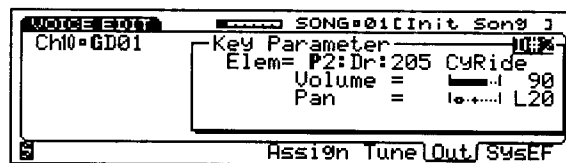
SELECTION DE TOUCHE/DE BANQUE D'ELEMENTS/DE NUMERO D'ELEMENTS - Voir le paramètre d'assignation ci-dessus.

ACCORDAGE (-63 à 63) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Tune" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour régler finement l'accordage de l'élément assigné.

CHANGEMENT DE NOTE (-63 à 63) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Note Shift" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique

pour transposer la hauteur de son de l'élément assigné par pas de demi-tons.

SORTIE (Output) - Pour configurer les paramètres de sortie de chaque élément rythmique, appuyer sur [F7] ("Out").

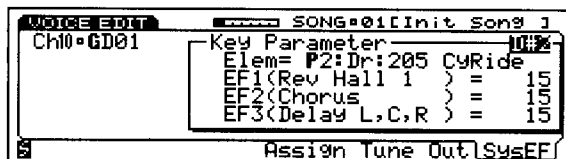


SELECTION DE TOUCHE/DE BANQUE D'ELEMENTS/DE NUMERO D'ELEMENTS - Voir le paramètre d'assignation ci-dessus.

NIVEAU DU VOLUME (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Volume" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour régler le volume de sortie de l'élément assigné.

POSITIONNEMENT PANORAMIQUE (L31 à R31) - Placer le curseur sur le champ de position "Pan" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour définir le panoramique de l'élément assigné.

NIVEAU D'ENVOI DES EFFETS DU SYSTEME - Pour définir le niveau d'envoi de chaque effet du système pour l'élément assigné, appuyer sur [F8] ("SysEf") à partir de la fonction des paramètres de touche (Key).



SELECTION DE TOUCHE/DE BANQUE D'ELEMENTS/DE NUMERO D'ELEMENTS - Voir le paramètre d'assignation ci-dessus.

EF1/2/3 (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "EF1", "EF2" ou "EF3" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le niveau d'envoi de chacun des trois effets du système. (REMARQUE: Les niveaux d'envois assignés au sein de la fonction des paramètres de touche (Key) correspondent à chaque élément. Pour définir les niveaux d'envois pour la sonorité rythmique en général, voir la section "Effets" ci-dessous.)

REMARQUE: Si l'effet d'insertion est activé (sur "on") le niveau d'envoi de chaque effet du système pour l'élément de chaque touche sera réglé au maximum et les réglages définis à l'écran seront ignorés.

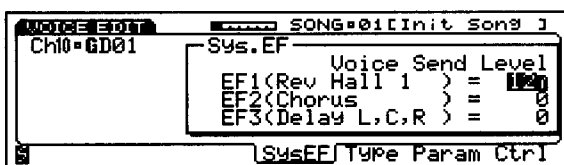
EFFETS

La fonction de paramètres d'effets permet de réaliser des opérations liées aux effets et concernant les sonorités rythmiques, comme notamment la désignation du type d'effets d'insertion, des paramètres, de commandes et de statut d'activation ou de désactivation, ainsi que la programmation des niveaux d'envois des effets du système pour la sonorité.

• ACCES AUX PARAMETRES D'EFFETS

Pour accéder aux paramètres d'effets, appuyer sur [F6] ("Efct") ou sur TRACK [14] à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit".

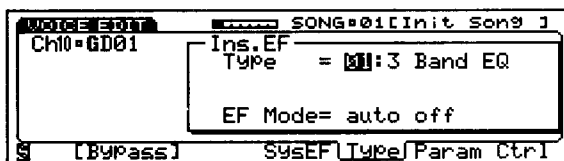
NIVEAU D'ENVOI DES EFFETS DU SYSTEME - Pour définir le niveau d'envoi des effets du système pour la sonorité sélectionnée, appuyer sur [F5] ("Sys") à partir de la fonction des paramètres d'effets.



EF1/2/3 (0 à 127) - Placer le curseur sur le champ de valeur "EF1", "EF2" ou "EF3" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le niveau d'envoi pour chacun des trois effets du système.

REMARQUE: Les types de systèmes d'effets, leurs niveaux de retour et leurs paramètres sont accessibles et programmables en mode de jeu de morceaux "Song Play", lorsque le curseur est placé sur un des effets du système du mélangeur. (Pour de plus amples informations, voir les "effets du système" page 79.)

TYPE D'EFFET D'INSERTION - Pour définir le type d'effet d'insertion pour la sonorité, appuyer sur [F6] ("Type") à partir de la fonction des paramètres d'effets.

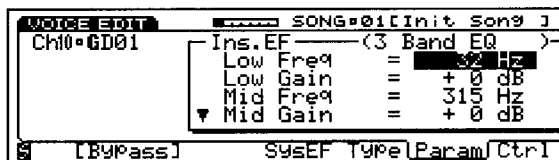


TYPE (00 à 35) - Placer le curseur sur le champ de numéros "type" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour sélectionner le type d'effet d'insertion assigné à la sonorité.

MODE D'EFFET (auto off, auto on) (désactivation/activation automatique) - Placer le curseur sur le champ de sélection "EF Mode" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le statut d'activation ou de désactivation pour l'effet d'insertion sélectionné.

REMARQUE: Selon le type d'effet d'insertion, vous pouvez régler la balance de niveau du signal d'effet en vous basant sur le niveau du signal de la sonorité originale. Ainsi, par exemple, certains types d'effet afficheront le paramètre "wet:dry = 60%", vous permettant de déterminer la quantité de niveau du signal d'effet. D'autres types d'effet afficheront le paramètre "wet:dry = 60:100", vous permettant de déterminer la quantité de niveau de signal d'effet (signal "mouillé", c.-à-d. disposant d'effet) et le niveau de signal de la sonorité originale (signal "dry", c.-à-d. sans effet).

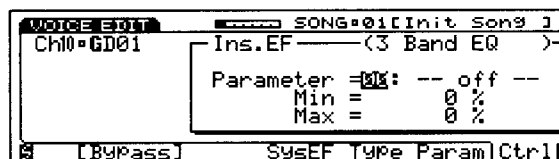
PARAMETRE D'EFFET D'INSERTION - Pour modifier les paramètres de l'effet d'insertion choisi pour la sonorité, appuyer sur [F7] ("Param") à partir de la fonction de paramètres d'effets.



PARAMETRES - Placer le curseur sur un champ de valeurs de paramètres à l'aide des touches de curseur vers le haut ou vers le bas et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour entrer une valeur. (REMARQUE: La flèche noire dirigée vers le bas dans la partie inférieure gauche de l'écran d'affichage indique que la liste des paramètres programmables continue.)

REMARQUE: Les paramètres accessibles dépendent du type d'effet d'insertion sélectionné. Pour obtenir une liste complète de tous les types d'effets d'insertion et leurs paramètres, veuillez vous reporter à la brochure d'informations techniques du W5/W7.

COMMANDE DES EFFETS D'INSERTION - Pour définir les paramètres de commande des effets d'insertion pour la sonorité, appuyer sur [F8] ("Ctrl") à partir de la fonction de paramètres d'effets.



PARAMETRE (OFF, 1 à 12) - Placer le curseur sur le champ de sélection "parameter" et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour préciser le paramètre d'effet d'insertion qui doit être contrôlé à partir de la fonction de commande MIDI 1 ou 2. (Pour plus de détails, voir la partie "Contrôle MIDI" page 128).

MIN/MAX (0 à 100%) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Min" ou "Max" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la plage de valeurs minimum ou maximum dans laquelle le paramètre va répondre aux messages de contrôle MIDI.

REMARQUE: Lors de la sélection et de la modification des paramètres d'effets d'insertion ("Type", "Param", "Ctrl"), le mot "Bypass" (dérivation) va apparaître au-dessus de la touche de fonction [F2], qui fonctionne comme touche de comparaison. En appuyant sur [F2] ("Bypass"), il est ainsi possible de dériver l'effet d'insertion et d'entendre la sonorité originale, sans effet d'insertion, afin de pouvoir la comparer avec la sonorité contenant des effets d'insertion, tels que définis dans les paramètres correspondants. Lorsque l'effet d'insertion est dérivé, le mot "bypass" va apparaître en caractères inverses. Lorsque l'on quitte le mode d'édition des sonorités, la dérivation n'est plus opérationnelle.

Les conditions spéciales concernant les effets d'insertion comprennent notamment:

ENREGISTREMENT - Toute modification d'activation ou de désactivation d'effet d'insertion effectuée pendant l'enregistrement ne sera pas enregistrée par le séquenceur.

MODE DE JEU DES SONORITES "VOICE PLAY" - L'entrée en mode de jeu des sonorités va toujours activer l'effet d'insertion pour la sonorité sélectionnée. Lors de la sélection des pistes, l'effet d'insertion pour la piste choisie sera toujours activé, sans tenir compte de son réglage et les effets d'insertion de toutes les autres pistes seront désactivés. Lorsque la piste sélectionnée reçoit un message de changement de programme, l'effet d'insertion pour la sonorité instrumentale assignée à cette piste sera toujours activé. Tous les messages de sélection de morceaux provenant d'un dispositif externe seront ignorés, de même que le paramètre de commutation d'effet d'insertion.

MODE D'EDITION DES SONORITES "VOICE EDIT" - Lors de l'entrée en mode d'édition des sonorités, si le commutateur d'activation/de désactivation des effets d'insertion est mis sur "on" (activé) dans l'écran de multis de morceaux, l'effet d'insertion sera activé; si ce commutateur est mis sur "off" (désactivé), l'effet d'insertion sera désactivé.

CONTROLEUR

La fonction des paramètres de contrôleurs permet de réaliser des opérations de définition de la limite inférieure d'expression et de contrôle MIDI.

• ACCES AUX PARAMETRES DES CONTROLEURS

Pour accéder à la fonction des paramètres des contrôleurs, appuyer sur [F8] ("Ctrl") ou sur TRACK [16] à partir du mode d'édition des sonorités "Voice Edit".

LIMITE INFÉRIEURE D'EXPRESSION - Pour définir la limite inférieure d'expression pour la sonorité, appuyer sur [F6] ("Limit") à partir de la fonction des paramètres des contrôleurs.



LIMITE INFÉRIEURE D'EXPRESSION (0 à 127) -

Utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le volume minimum de la commande au pied (c'est-à-dire de la pédale de volume) connectée à la borne FOOT VOLUME du panneau arrière.

REMARQUE: Le paramètre de limite inférieure d'expression n'aura aucun effet à moins d'affecter la valeur 011 à l'assignation de la commande de volume au pied (reportez-vous au mode Utilitaire, Contrôleurs, Expression, page 147).

CONTROLE MIDI 1/2 - Pour définir le statut et les réglages de fonctions de contrôle MIDI pour la sonorité, appuyer sur [F7] ("MC1") ou [F8] ("MC2") à partir de la fonction des paramètres de contrôleurs.



CONTROLE MIDI 1/2 (désactivation/off - activation/on) - Placer le curseur sur le champ de statut "MC1" (ou "MC2") et utiliser la molette JOG ou les touches INC/DEC pour activer ou désactiver le contrôle MIDI pour la sonorité.

BY (désactivé-off, 1 à 119 à l'exclusion de 32) - Placer le curseur sur le champ de numéros "By" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir le type de message de changement de contrôle qui va affecter le paramètre comme spécifié dans le champ de numéros "To" repris ci-dessous.

TO (0 à 29) - Placer le curseur sur le champ de numéros "To" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour préciser le paramètre qui sera contrôlé par le changement de contrôle, tel que défini au champ de numéros "By" ci-dessus.

MIN/MAX (0 à 100%) - Placer le curseur sur le champ de valeurs "Min" ou "Max" et utiliser la molette JOG, les touches INC/DEC ou le pavé numérique pour définir la plage sur laquelle le paramètre va répondre aux messages de contrôle MIDI.