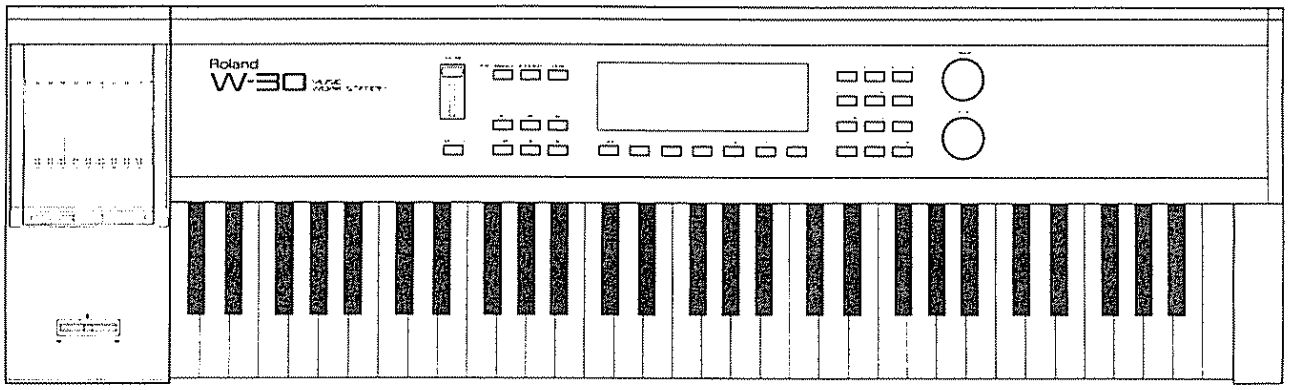
Roland

ROM-182

MIDI MUSIC WORK STATION

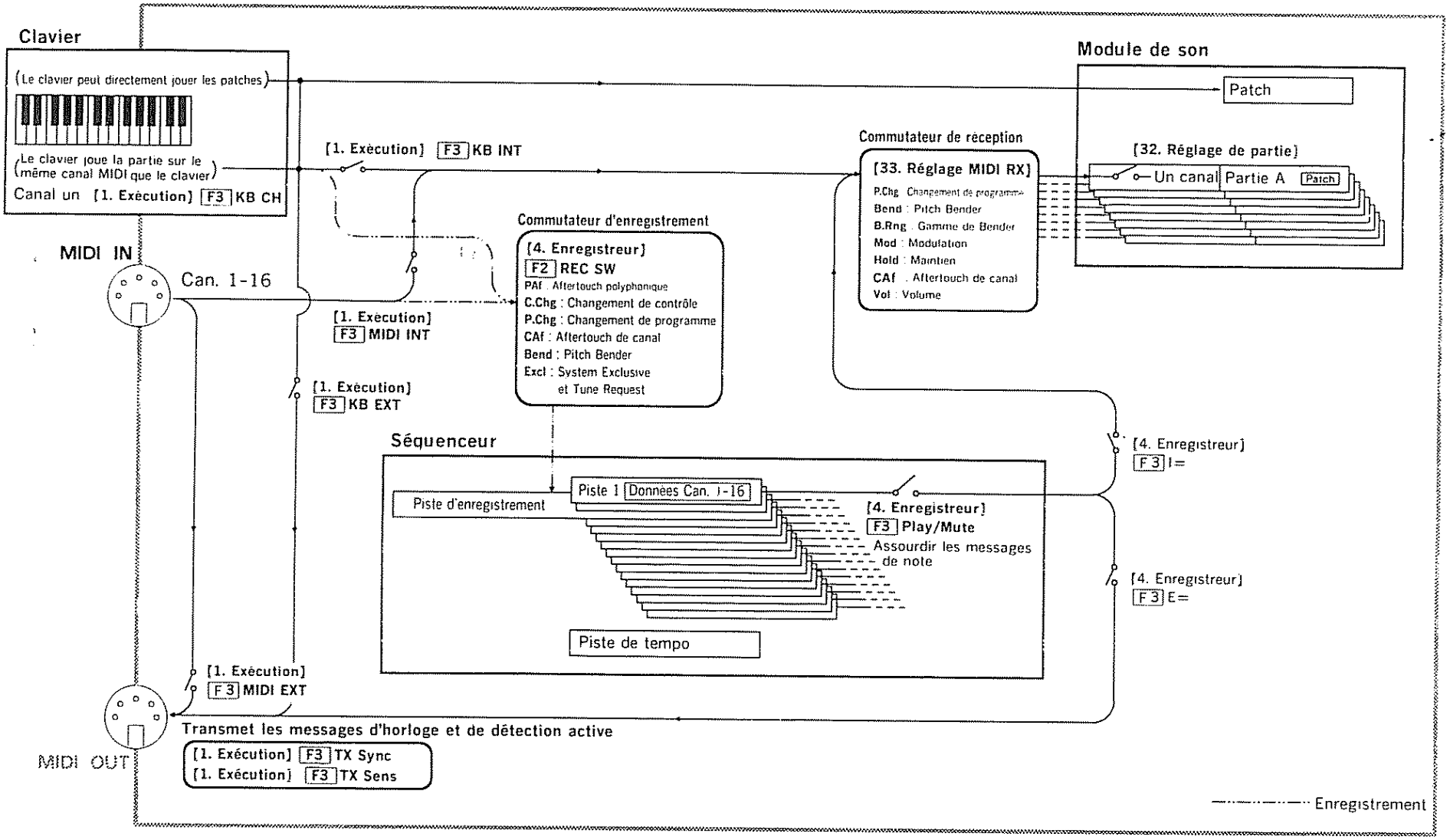
W-30 pour FD

Mode d'emploi



Roland

W-30 Organigramme MIDI



Roland

W-30 Tableau de mode pour FD

Mode d'exécution

- EXECUTION
  - [1. Exécution]

Mode de séquenceur

- SEQUENCEUR
  - [2. Sequencer Menu]
    - [3. Song Sequencer]
    - [4. Recorder]
    - [5. Micro Edit]
    - [6. Song Edit Menu]
      - [7. Erase]
      - [8. Merge]
      - [9. Copy]
      - [10. Quantize]
      - [11. Delete Measure]
      - [12. Insert Measure]
      - [13. Extract]
      - [14. Transpose]
      - [15. Chg. Velocity]
      - [16. Change MIDI Ch]
      - [17. Chg. Gate Time]
      - [18. Shift Clock]
      - [19. Track Exchange]
    - [20. Sequencer Disk]
      - [21. FD Load Song]
      - [22. FD Save Song]
      - [23. FD Delete Song]
      - [24. FD Format]
      - [25. Load MRC Song]
      - [26. Load S Song]
      - [27. Save S MRC Disk]
      - [28. FD Copy]
      - [29. Song Transfer]
    - [30. Track Info]

Mode de son

- SON
  - [31. Sound Menu]
    - [32. Part Set]
    - [33. MIDI RX Set]
    - [34. MIDI Program #]
    - [35. Patch Edit Menu]
      - [36. Patch Parameter]
      - [37. Patch Split]
      - [38. Patch Param Map]
      - [39. Delete Patch]
    - [40. Tone Edit Menu]
      - [41. Tone Parameter]
      - [42. Loop]
      - [43. LFO]
      - [44. TVF Page 1]
      - [45. TVF Page 2]
      - [46. TVA Page 1]
      - [47. TVA Page 2]
      - [48. Tone Param Map]
    - [49. Sound Disk Menu]
      - [50. FD Load Sound]
      - [51. FD Save Sound]
      - [52. FD Load Patch]
      - [53. FD Load Tone]
      - [54. Load/Save S-50]
    - [55. Wave Edit Menu]
      - [56. Copy * Move]
      - [57. Truncate]
      - [58. Mix]
      - [59. Combine]
      - [60. Digital Filter]
      - [61. Wave Loop]
    - [62. Sampling]

90-5-E2-211

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des précautions énumérées en page 2, nous vous recommandons de lire et de suivre les recommandations suivantes.

Concernant l'alimentation secteur

- Chaque fois que vous avez des connexions à effectuer avec d'autres appareils, éteignez tous les équipements, ceci afin d'éviter tout mauvais fonctionnement et dommage causé aux haut-parleurs

- Ne branchez pas cet appareil sur une prise qui alimente également des appareils générateurs de distorsion (tels des moteurs, variateurs de lumière) Assurez-vous d'utiliser une prise séparée

Concernant l'emplacement

- Le placement de cet appareil près d'amplis de puissance ou d'autres équipements avec des transformateurs importants peut créer un ronronnement.

- Si cet appareil fonctionne près de récepteurs de radio ou de télévision, les images TV peuvent souffrir d'interférences et la radio de parasites Dans ce cas, éloignez l'appareil de tels récepteurs.

- Tout le monde connait le phénomène de condensation rencontré sur les vitres d'une pièce chauffée, en hiver Cette condensation peut se former dans votre lecteur de disquette :
  - Quand une pièce a été chauffée soudainement
  - Quand l'appareil est laissé dans une pièce humide.
  - Quand l'appareil est déplacé d'un endroit froid à un endroit chaud

  Dans de tels cas, non seulement le bon fonctionnement ne peut être assuré, mais aussi bien le lecteur de disquette que les données des disquettes peuvent être endommagés. Vous devez d'abord allumer l'appareil et attendre ensuite environ une heure avant de l'utiliser.

- Placez l'appareil horizontalement, de façon stable, pour qu'il ne soit pas sujet à des vibrations S'il est trop incliné, le fonctionnement du lecteur de disquette peut en être affecté (angles tolérés : 0 degré vers le haut, 20 degrés vers le bas)

Maintenance

- Pour le nettoyage ordinaire, essuyez l'appareil avec un chiffon doux et sec, ou légèrement humide Pour les taches plus tenaces, utilisez un détergent neutre, puis essuyez soigneusement avec un chiffon doux

- N'utilisez jamais de benzine, diluant, alcool ou agent similaire ; vous éviterez ainsi tout risque de décoloration et déformation

Autres précautions

- Protégez l'appareil de chocs violents.

- N'appliquez jamais de forte pression sur l'afficheur, ne le heurtez pas

- L'appareil irradie une certaine quantité de chaleur, c'est normal

- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, renseignez vous d'abord auprès de votre centre de maintenance ROLAND.

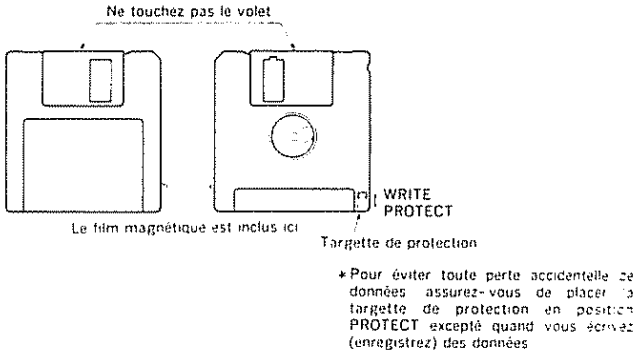
- Ne retirez jamais une disquette quand le lecteur est en fonctionnement (quand son indicateur est allumé) Autrement, la surface magnétique de la disquette peut être endommagée et désormais inutilisable.

- Otez toute disquette du lecteur lors de la mise sous/hors tension de l'appareil

Maniement des disquettes

- Une disquette est faite d'une substance comparable à un film sur laquelle a été déposé un revêtement magnétique. Comme cette surface est appelée à stocker une très grande densité de données avec précision, veuillez suivre les précautions suivantes :
  - Ne touchez jamais la surface magnétique
  - Ne stockez jamais la disquette dans un lieu exposé au soleil ou dans un espace restreint comme l'intérieur d'une automobile (température acceptable : 5 à 50°C)
  - N'approchez jamais une disquette d'un fort champ magnétique comme celui généré par des haut-parleurs

- Les disquettes possèdent une targette de protection qui permet de protéger les données d'un effacement accidentel Il est recommandé de laisser cette targette en position de protection et de ne la déplacer que si vous devez écrire de nouvelles données sur la disquette



- Toutes les données importantes doivent être copiées par sécurité pour les protéger d'une perte imprévisible

- Les étiquettes de disquettes doivent être correctement collées Si l'une d'elle vient à se perdre dans le lecteur la disquette peut s'avérer très difficile à récupérer

CONCERNANT CE MODE D'EMPLOI

Ce mode d'emploi est organisé comme indiqué ci-dessous. Référez-vous au chapitre nécessaire.

CHAPITRE 1 — **Premiers Pas - Jouer du W-30**

Mise en route, jeu au clavier et avec séquenceur

CHAPITRE 2 — **Survol**

Une vision globale pour une bonne compréhension de l'organisation du W-30

CHAPITRE 3 — **Utiliser le W-30**

Mode d'apprentissage et organisation de l'afficheur.

CHAPITRE 4 — **Un Guide Fonctionnel**

Les successions d'étapes à accomplir pour obtenir ce que vous désirez en matière de création sonore et musicale.

CHAPITRE 5 — **Fonctions de l'afficheur**

Une explication "écran par écran" des fonctions.

CHAPITRE 6 — **Références**

Tableau de classification des paramètres, mauvais fonctionnements, implantation MIDI, Index.

Un disque dur (Apple Computer Inc., CMS Inc.) ou le CD-5 (disponible en option) peuvent être connectés avec le W-30. Pour cela, vous devez avoir l'interface optionnelle KW-30 (Kit de modification du W-30.) Contactez le revendeur auprès duquel vous avez acquis le W-30 pour plus d'informations concernant l'achat de ce Kit.

Pour utiliser disque dur ou CD-5, référez-vous au "mode d'emploi du W-30 pour FD, CD & HD" livré avec le KW-30.

CHAPITRE 1
Premiers Pas - Jouer du W-30

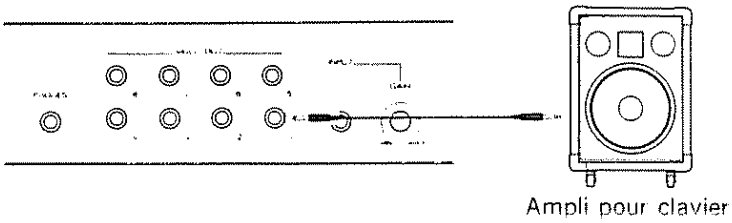
Mise en route, jeu au clavier et avec séquenceur.

1. CONNEXIONS

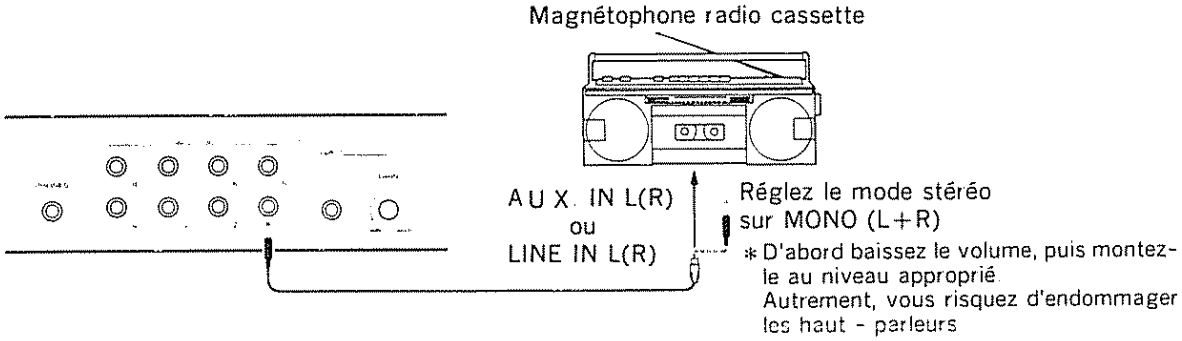
Pour débuter, vous désirez sûrement écouter le W-30. Vous devez pour cela le connecter à un amplificateur comme un ampli pour clavier ou à un casque.

Avant toute connexion, vérifiez que tous les appareils sont éteints

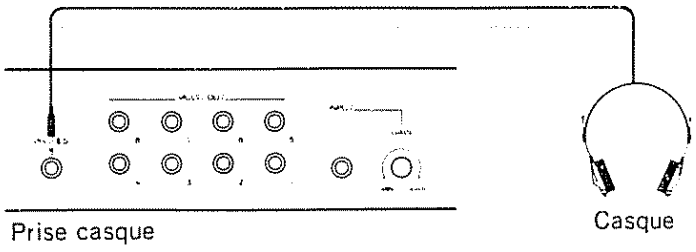
Connexion avec un amplificateur.



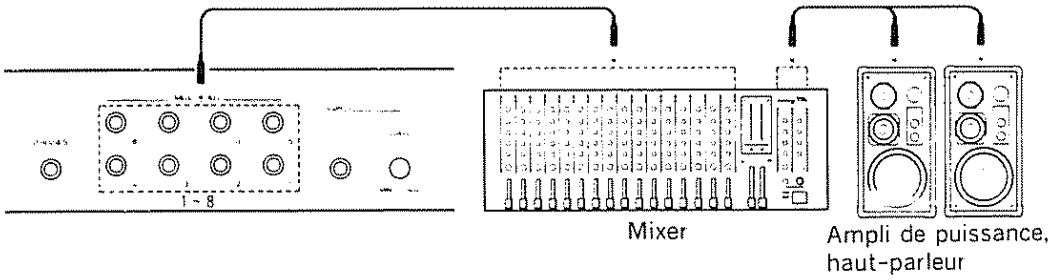
Connexion avec un magnétophone radio cassette, etc.



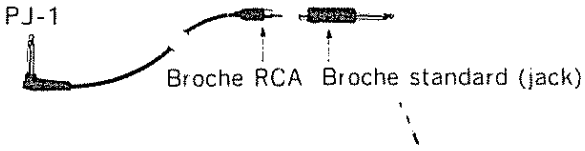
Connexion avec un casque.



Connexion avec un mixeur.

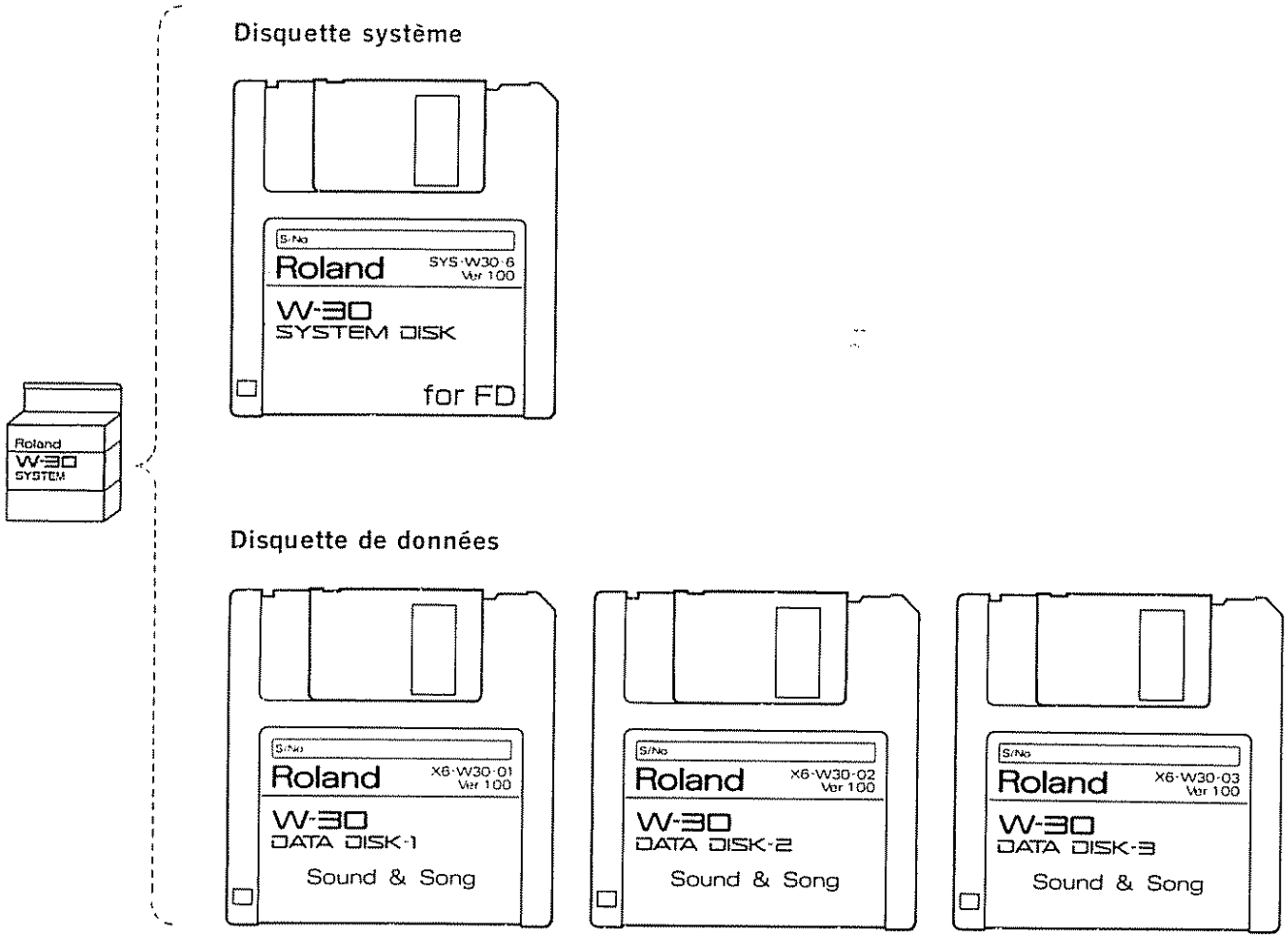


***Pour sortir les sons séparément sur les 8 sorties, réglez le mode de sortie "OUTPUT MODE" en [32. Part Set] sur "Multi" (voir page 53)**



2. DISQUETTES FOURNIES

Le W-30 est livré avec quatre disquettes ; disquette système et trois disquettes de données contenant des sons et des morceaux de démo



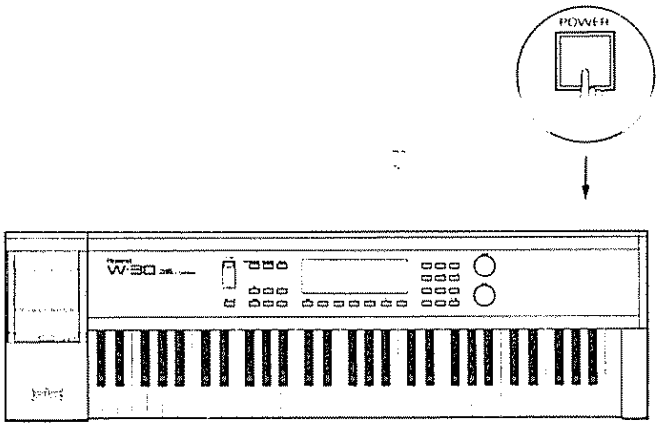
3. MISE SOUS TENSION ET AMORÇAGE

Pour activer le W-30, il est nécessaire de l'amorcer avec la disquette système fournie qui contient le programme de fonctionnement pour l'utiliser.

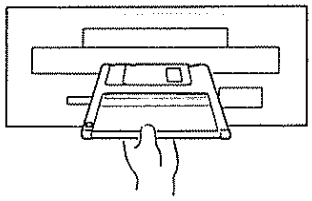
① Avant d'allumer le W-30, vérifiez les points suivants :

- Toutes les connexions sont-elles correctement faites ?
- Le lecteur de disquette est-il vide ?
- Le volume de l'ampli est-il baissé ?

② Placez l'interrupteur d'alimentation, à l'arrière de l'appareil sur ON.



③ Insérez la disquette système dans le lecteur. Une fois en place, un clic se fait entendre.



Après que le système nécessaire au fonctionnement du W-30 ait été chargé, l'afficheur prend l'apparence suivante :

```
[ 1.Performance ]                    STOP
 Patch [P 1] Drums/Perc          Level 127

   P 1 Drums/Perc        P 5 Fretless Bs1
   P 2 Slap Bass 1       P 6 Fretless Bs2
   P 3 Slap Bass 2       P 7 FingeredBass
   P 4 Slap Bass 3       P 8 Syn Bass 1
 M.Tune | P.PRM | Config1 | Config2
```

④ Allumez l'amplificateur.

Les sons internes du W-30 peuvent maintenant être joués à partir du clavier

* Quand vous éteignez les appareils, commencez par l'ampli, puis le W-30.

4. Copie de la disquette système

Maintenant que vous avez écouté quelques-uns des sons disponibles au clavier, avant d'aller plus loin, n'oublions pas de faire une copie de notre programme système.

Toute disquette tend à s'user en cas d'utilisation continue. Comme le programme système est extrêmement important, vous pouvez le garder en lieu sûr et utiliser des copies à la place.

* Utilisez des disquettes MF2-DD ROLAND (double face, double densité, double piste, 3,5" micro-floppy disks)

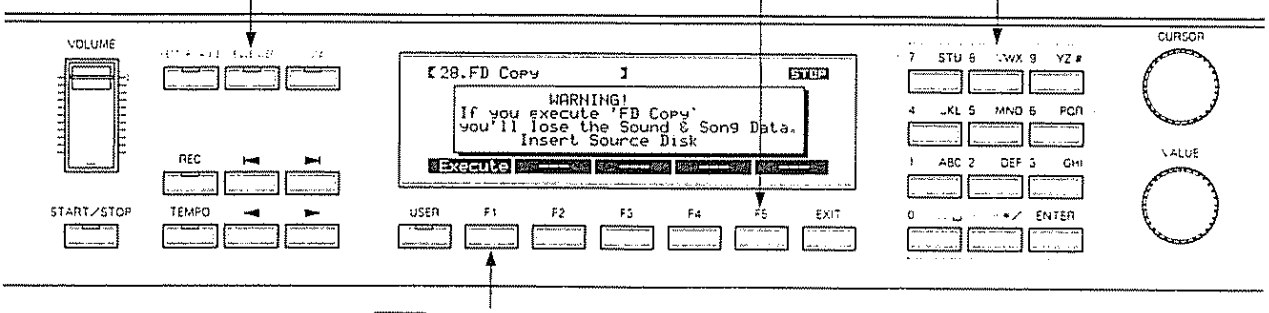
* Ne sortez pas la disquette système tant que le message "Insert new disk" n'est pas apparu.

* **Attention :** Si vous faites cette copie alors que vous avez un morceau ou des sons déjà chargés dans le W-30, vous perdrez ces données car elles seront effacées pour laisser faire la copie.

①Pressez [SEQUENCER] pour choisir [2 Sequencr MENU]

②Pressez [F5] pour choisir [20 Sequencer Disk]

③Pressez [8] puis [ENTER] pour choisir [28 FD COPY]



④Pressez [F1] et attendez.

Quand le message "INSERT NEW DISK" apparaît, otez la disquette système.

Placez la targette de protection de la disquette vierge sur la position "WRITE" (écriture) puis insérez-la dans le lecteur

⑤Pressez [F1] et attendez.

Quand la copie est terminée, le message "Complete" apparait

* N'importe laquelle des autres disquettes du W-30 peut être copiée de la même façon (voir page 107).

5. JEU "LIVE"

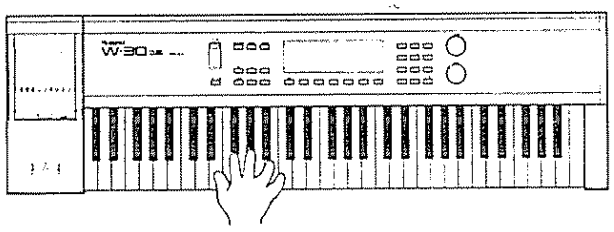
Vous êtes maintenant prêt à jouer du W-30.

```
[ 1.Performance ]                                STOP
 Patch [P.1] Drums/Perc          Level 127

   P 1 Drums/Perc        P 5 Fretless Bs1
   P 2 Slap Bass 1       P 6 Fretless Bs2
   P 3 Slap Bass 2       P 7 FingeredBass
   P 4 Slap Bass 3       P 8 Syn Bass 1
[M.Tune] [P.PRM] [Cont191] [Cont192] [---]
```

*Si l'affichage ci-dessus n'est pas visible, pressez [PERFORMANCE].

Jouez sur le clavier

Sur la seconde ligne est affiché le patch dont vous jouez à cet instant

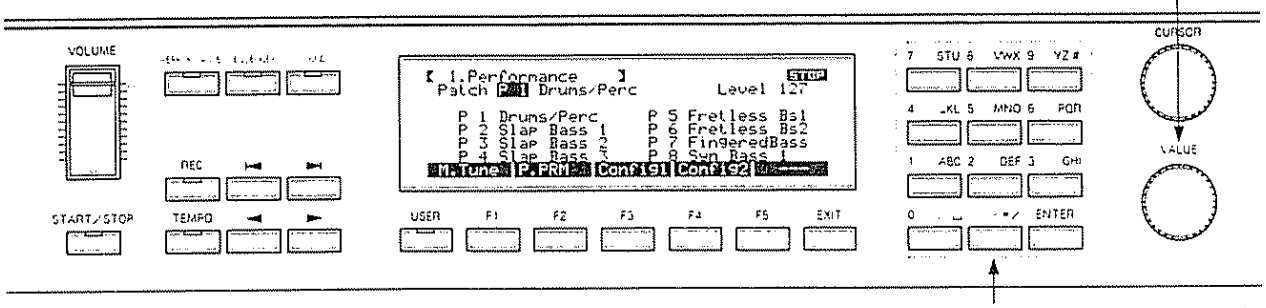


Changer les patches

Le W-30 a 16 patches, numérotés de P1 à P16.

L'afficheur va d'abord donner la liste des huit premiers, P1 à P8

Tourner la molette VALUE va appeler les patches les uns après les autres, changeant les sons obtenus au clavier

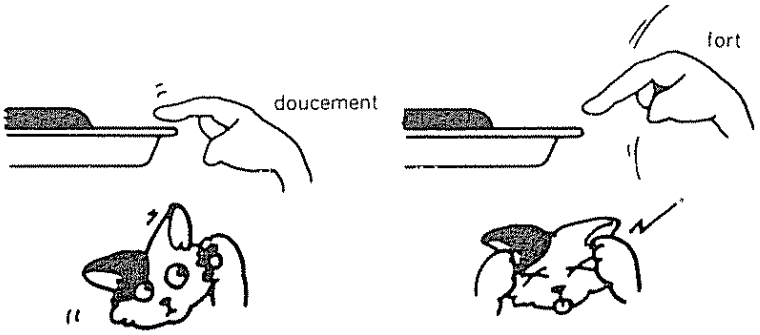


Vous pouvez aussi faire une sélection des patches avec le pavé numérique (pressez le numéro voulu, puis [ENTER]). Par exemple, pour appeler le patch 15, pressez [1], [5] puis [ENTER].

*Quand les patches sont changés, avec la molette Value ou le pavé numérique, la liste des patches affichés change aussi.

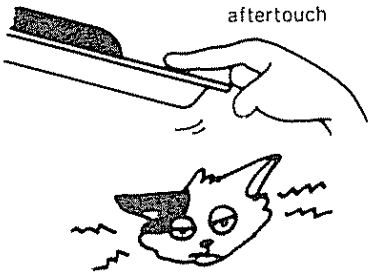
Vélocité (dynamique)

Le volume ou le timbre d'un son peut être changé selon la force appliquée au clavier (**dynamique**) La façon de changer le timbre par la dynamique est réglée pour chaque patch ou chaque tone (voir pages 52, 59, 148, 161, 163)



Aftertouch (pression)

L'aftertouch est l'effet appliqué au volume, à la hauteur ou au timbre et causé par la pression sur une touche après qu'elle ait été normalement enfoncée L'assignation et l'intensité de l'aftertouch sont réglés pour chaque patch (voir page 150)



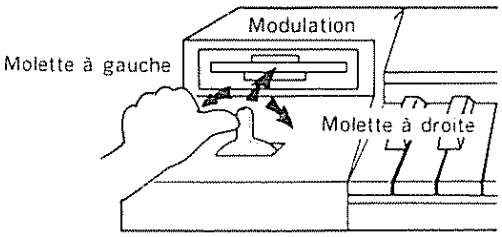
Utilisation de la molette de modulation/bender

Tout en jouant sur le clavier, si vous inclinez cette molette vers la gauche, la hauteur du son va diminuer et si vous l'inclinez vers la droite, elle va augmentr Comme ce changement de hauteur est progressif, il peut être utilisé pour reproduire de fins changements de hauteur comme les effets de "glissé" des instruments à cordes.

Le changement maximal de hauteur causé par l'inclinaison complète de la molette est réglé pour chaque patch (voir pages 16, 110, 149).

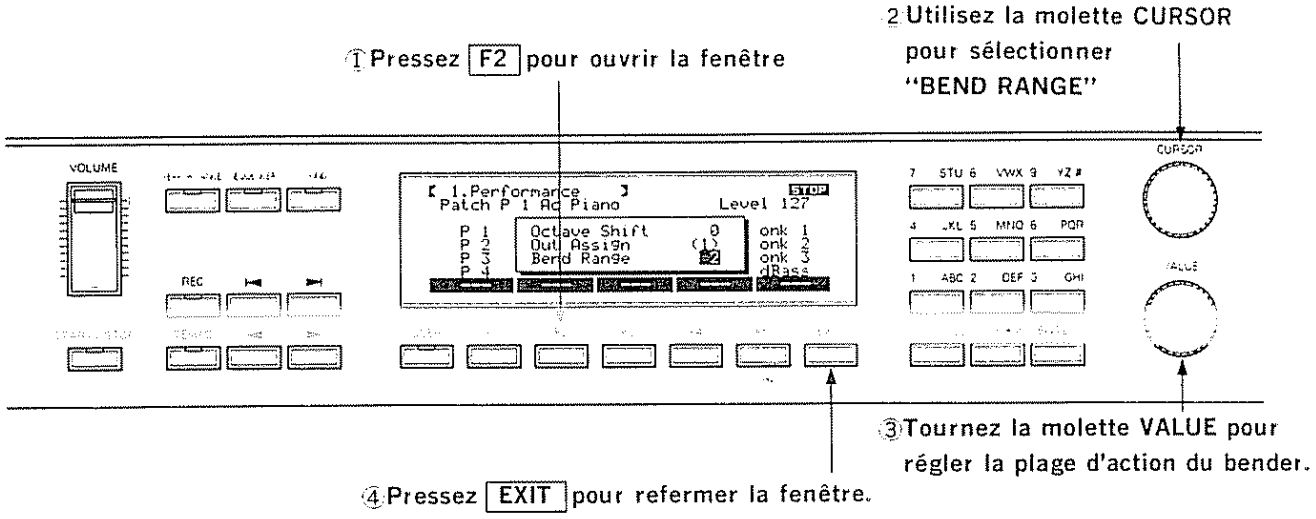
Pousser cette même molette donnera par contre un effet de vibrato L'intensité du vibrato créé par cette action est réglée dans la configuration de système (voir page 37, 111)

Vous pouvez obtenir les deux effets ci-dessus simultanément en poussant la molette tout en l'inclinant, pour une expression plus riche.



Bend Range (Plage d'action du bender)

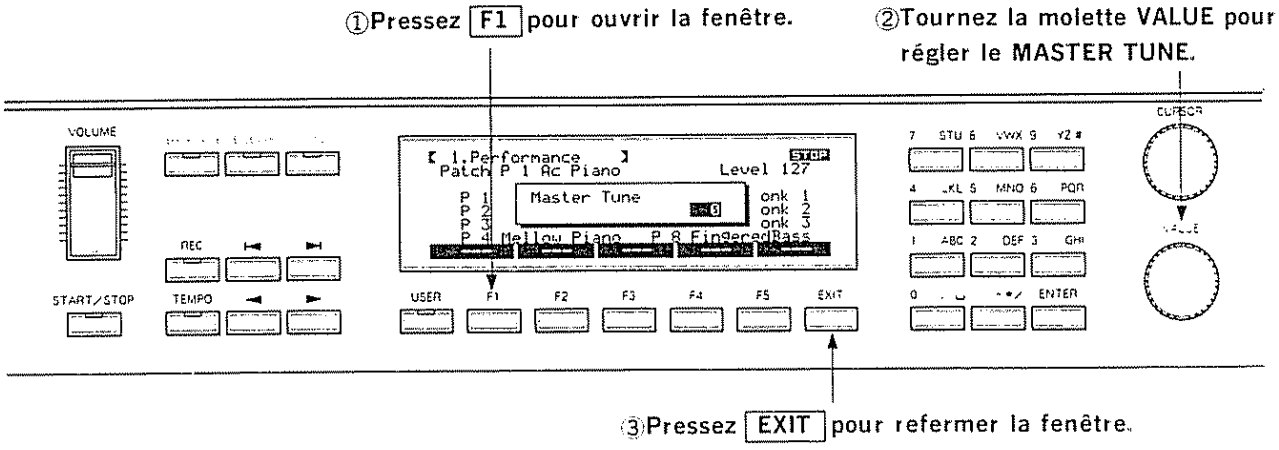
Permet le réglage de la variation de hauteur obtenue quand la molette de bender est inclinée à l'extrême. Le réglage se fait par demi-tons, de 0 (aucun effet) à 12 (1 octave).



Master Tune (Accord général)

Cette fonction contrôle l'accord général du W-30.

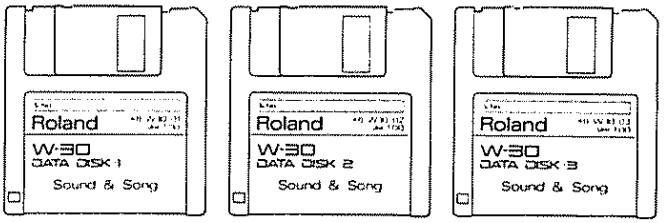
Le réglage se fait de -64 à +63 (A zéro, l'accord choisi dans les paramètres de tone est obtenu)



6. JEU DU SEQUENCEUR

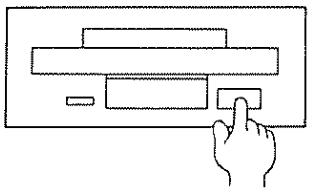
Maintenant, faisons jouer le W-30 à partir du séquenceur.

Trois disquettes de données sont fournies pour faire jouer le W-30. Chaque disquette contient un morceau et les données de sons (les sons du W-30) nécessaires pour jouer le morceau. **Choisissez une des trois disquettes pour charger dans le W-30.**



Chargement des données de morceau et de sons.

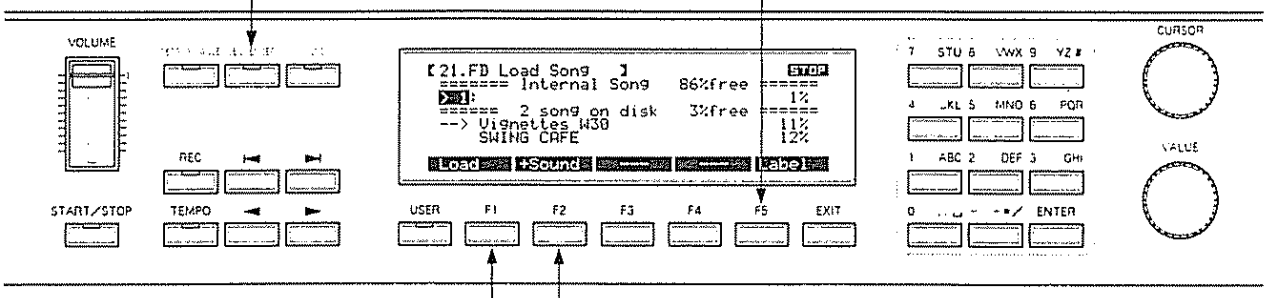
①Pressez la touche d'éjection pour sortir la disquette système du lecteur.



②Insérez la disquette de données choisie dans le lecteur.

③Pressez [SEQUENCER] pour choisir [2. Sequencer menu]

④Pressez [F5] pour choisir [20. Sequencer Disk].



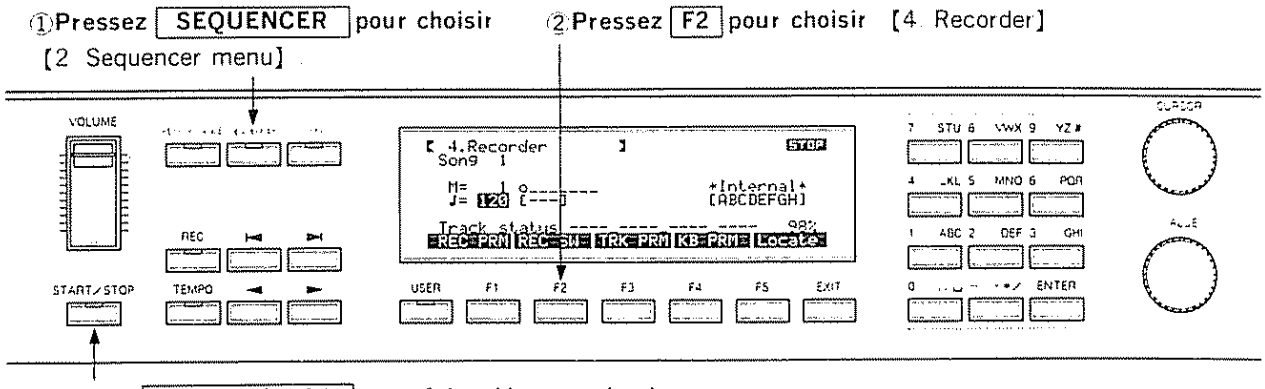
⑤Pressez [F1] et attendez jusqu'à ce que [21 FD LOAD SONG] apparaisse.

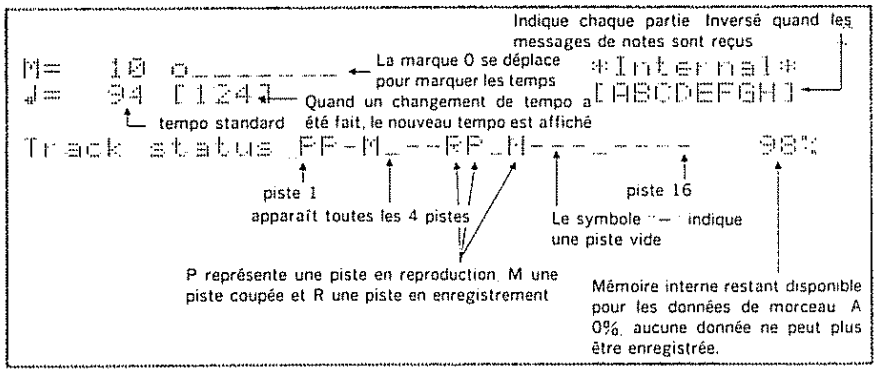
⑥Pressez [F2] (+SOUND) pour démarrer le chargement.

Quand le chargement est terminé, le message "complete" apparait. Ainsi les données nécessaires de morceau et de sons ont été chargées depuis la disquette.

Reproduction de morceau

Essayez d'écouter le morceau que vous avez chargé



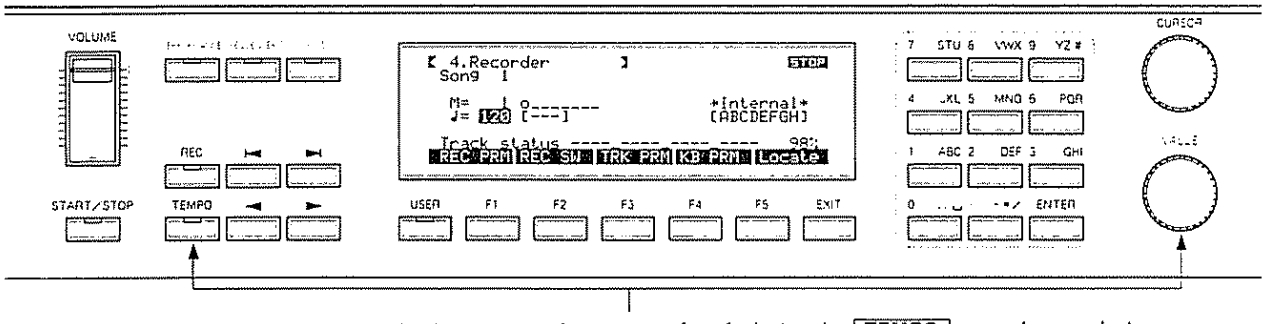


STOP dans l'angle en haut et à droite de l'afficheur indique que le morceau n'est pas en cours de reproduction. **PLAY** indique au contraire la lecture et **REC** montre que le morceau est prêt à être enregistré.

*** Dans toutes les autres pages d'affichage, STOP signifie qu'un morceau est prêt à être joué.**

Changement de tempo

Le tempo d'un morceau actuellement joué peut être modifié



Tournez la molette VALUE tout en maintenant enfoncée la touche TEMPO pour changer le tempo standard. L'indicateur de TEMPO s'allume en rouge sur le premier temps de la mesure, en vert sur les autres.

Jouer en plus du morceau

Le W-30 vous permet de jouer sur le clavier pendant que le séquenceur reproduit un morceau.

①Pressez PERFORMANCE pour choisir l'affichage [1 Performance], puis jouez sur le clavier (voir Jeu "live" en page 14).

*** Le nombre maximum de voix que le W-30 peut produire simultanément est de 16. En mode [1 Performance], si le nombre total de voix utilisées (par le séquenceur plus le clavier) excède 16, le clavier aura priorité. Dans ce cas, certains sons de la partie dirigée par le séquenceur peuvent manquer.**

CHAPITRE 2
Survol

Une vision globale pour une bonne compréhension
de l'organisation du W-30

1. Les trois fonctions du W-30

Le W-30 comprend trois sections : le clavier, le séquenceur et le module de sons

Trois fonctions

●CLAVIER

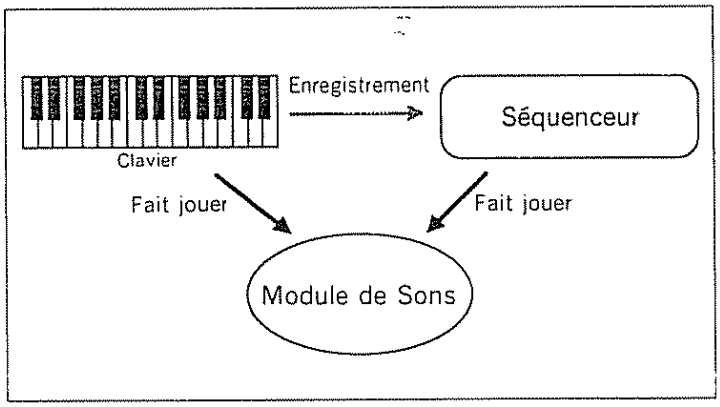
Il sert à faire jouer le module de sons et à enregistrer des séquences

●SEQUENCEUR

Il sert à enregistrer les signaux émis par le clavier et à faire jouer le module de sons.

●MODULE DE SONS

Il produit les sons quand il est joué à partir à partir du clavier ou du séquenceur.



MIDI

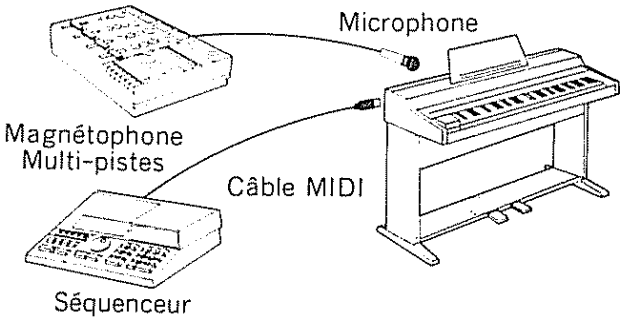
Les trois sections peuvent être considérées comme reliées par le MIDI. Le MIDI est un standard international d'interface permettant aux instruments de communiquer entre eux. Pour mieux vous familiariser avec le W-30, vous devez comprendre ce qu'est le MIDI. Veuillez donc lire le livret "**Guide du MIDI**".

2. Le séquenceur

Les données programmées dans la section séquenceur sont nommées DONNEES DE MORCEAU.

Différences entre un séquenceur et un magnétophone multi-pistes.

Un séquenceur et un magnétophone multi-pistes peuvent laisser croire qu'on les utilise de façon similaire Les deux disposent de plusieurs pistes sur lesquelles vous pouvez enregistrer séparément et ensuite superposer des sons en les enregistrant "à côté" des parties déjà stockées Vous pouvez créer une orchestration partie par partie Par exemple, vous pouvez enregistrer une partie de batterie, puis de basse et enfin de piano pour créer un trio.



Toutefois, un séquenceur est par ailleurs bien différent d'un magnétophone multi-pistes Un magnétophone nécessite un microphone pour enregistrer les sons produits par votre jeu, alors qu'un séquenceur enregistre les événements qui se passent quand vous jouez (comme par exemple quelle note a été jouée, quand, avec quelle force, pour combien de temps ; ou encore, quand et comment la molette de bender a-t-elle été déplacée, etc) et tout cela sous forme de données numériques ou messages MIDI Quand les données MIDI enregistrées sur un séquenceur sont reproduites, elles font jouer l'instrument à votre place.

Caractéristiques d'un séquenceur

Un séquenceur a les caractéristiques suivantes :

1 Les erreurs que vous avez commises au clavier peuvent être aisément corrigées. Même une note au coeur d'un accord peut être modifiée.
2 Changer le tempo ne fait pas varier la hauteur des notes.
3 Tout son peut être choisi. Par exemple, quand vous avez enregistré une partie avec un son de piano, vous pouvez la faire reproduire avec un son d'orgue.
4 Il n'y a pas de diaphonie (fuite sur les pistes adjacentes).
5 Il n'y a pas de détérioration de la quolité du son.

Comment utiliser un séquenceur

Normalement un morceau est créé selon l'ordre suivant :

●ENREGISTREMENT

Un morceau est enregistré à partir du clavier ou d'un instrument MIDI connecté à la prise MIDI IN

●EDITION

Vous pouvez ré-enregistrer des portions du morceau déjà enregistré, faire des changements portant sur toutes les données ou ne ré-écrire qu'un seul événement.

●REPRODUCTION

Les données de morceau enregistrées et éditées sont reproduites

●SAUVEGARDE

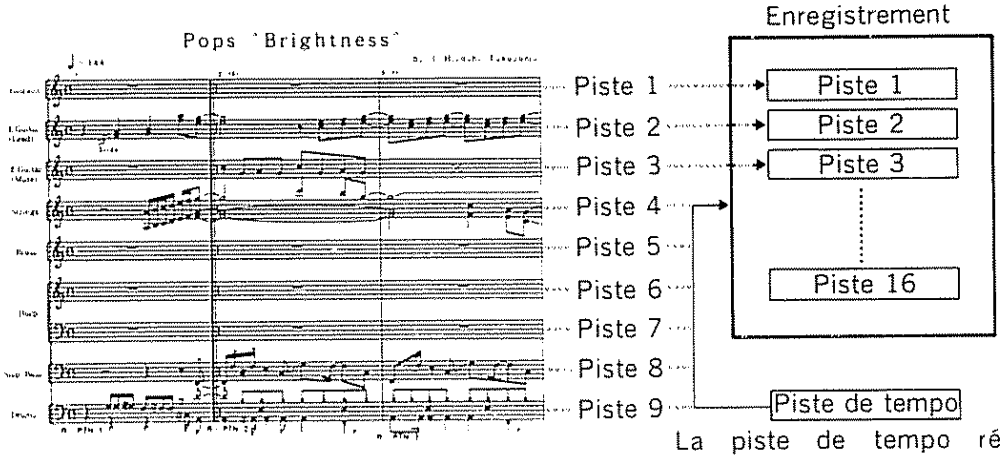
Les données de morceau définitives peuvent être sauvegardées sur disquette. Sinon, toute donnée contenue en mémoire interne sera effacée à l'extinction de l'appareil.

●CHARGEMENT

Les données sauvegardées sur disquette peuvent être rechargées dans le W-30 pour reproduction ou édition.

Pistes

Le W-30 vous permet de faire des morceaux à partir de 16 pistes de jeu et d'une piste de tempo.



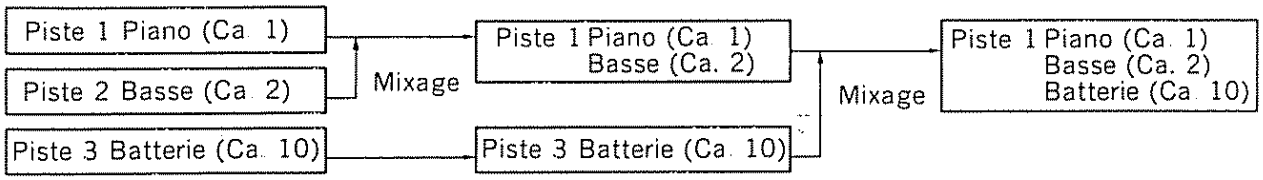
La piste de tempo régit les changements de tempo, et le format de chaque mesure.

Pistes de jeu (Pistes 1 à 16)

Les pistes de jeu stockent les informations concernant votre jeu, comme par exemple quel instrument (canal MIDI) est joué, quand, quelle note, avec quelle force, quelle durée, etc

Si vous utilisez chaque piste de jeu pour enregistrer les informations propres à un seul instrument (canal MIDI), les données pour un instrument unique pourront plus tard être éditées ou bien écoutées en solo.

Comme une piste de jeu est aussi capable d'enregistrer les données des canaux 1 à 16 comme un tout, après édition de chaque instrument, vous pouvez mixer (merge) les données de tous les instruments sur une seule piste (voir page 121).



Piste de tempo

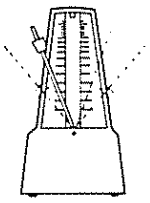
La piste de tempo régit les changements de tempo et le format de chaque mesure.

Les données concernant les changements de tempo sont stockées en page Micro-edit en termes de comparaison avec le tempo standard "combien plus vite/ combien plus lentement" (voir pages 94, 119).

*** Les données de changement de tempo ne peuvent être inscrites en mémoire durant l'enregistrement.**

Tempo standard

Le tempo standard est le tempo de base d'un morceau. Vous pouvez accélérer ou ralentir un morceau en changeant le tempo standard, tout cela sans changer la hauteur des notes.



♩=60 noires par minute

Capacité de la mémoire pour les données de morceau.

La mémoire du W-30 peut stocker jusqu'à 20 morceaux différents.

La capacité de la mémoire est d'environ 15 000 événements

Un morceau peut contenir 9 998 mesures (voir page 40)

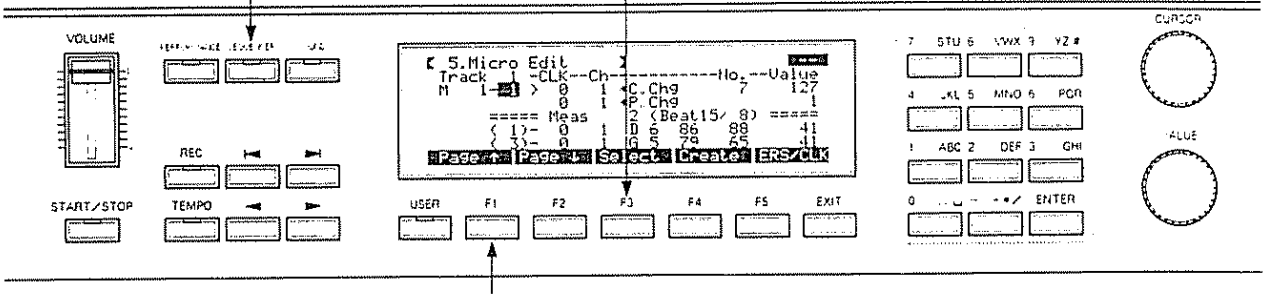
*** Un événement est égal à une ligne en page [5. Micro edit] (excepté pour les messages exclusifs).**

Regardons de plus près les données

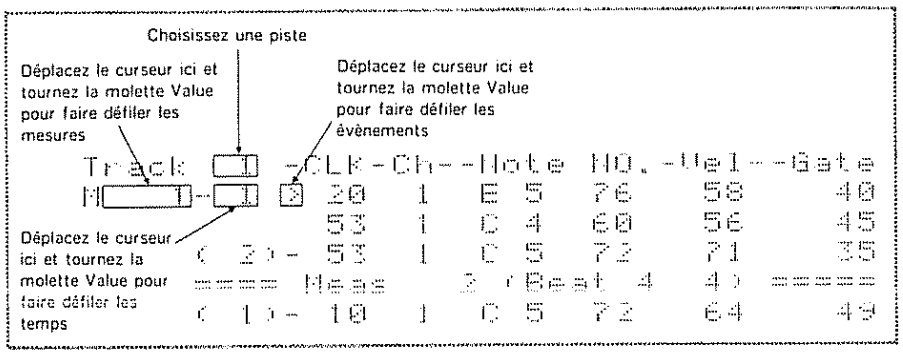
Voyons comme un morceau est affiché dans le séquenceur

①Pressez [SEQUENCER] pour choisir [2. Sequencer menu]

②Pressez [F3] pour choisir [5. Micro edit]
Les données de la piste 1 sont alors affichées



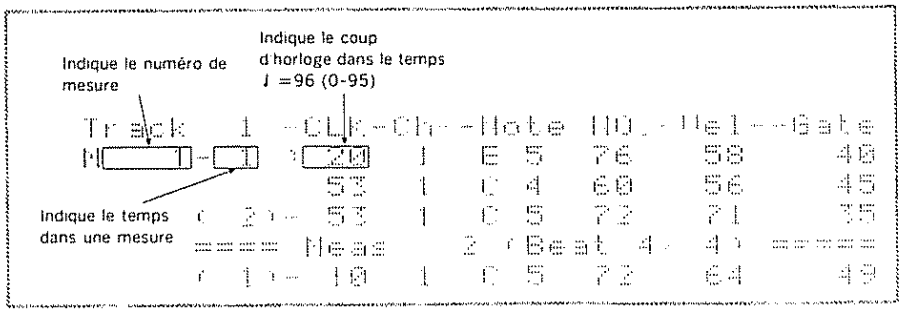
③Pressez [F1] pour aller plus haut voir défiler les données et [F2] pour aller plus bas.



L'afficheur montre les données contenues dans la piste choisie. Dans le séquenceur, votre jeu est converti et stocké en données MIDI comme celles-ci

Localisation des événements

La position de chaque événement MIDI est identifiée par un numéro de mesure, un numéro de temps et un numéro d'horloge.



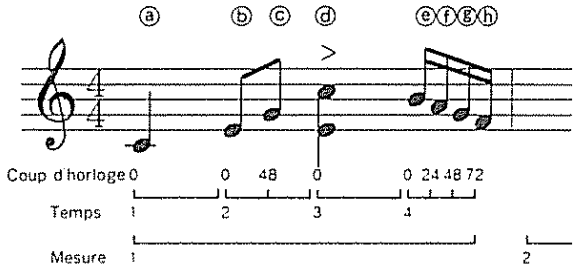
Indication d'événement

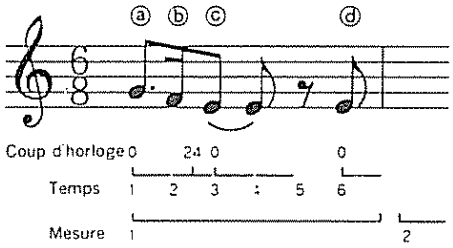
Chaque message MIDI écrit dans un morceau est nommé événement. Il y a plusieurs sortes d'événements :

Note	Canal MIDI	Numéro de note	Dynamique	Durée
	Canal MIDI	Détermine la hauteur	Détermine le volume	Détermine la durée
	1-16	(C-1)-G9 (0-127)	1-127	1-65535
PAf Aftertouch polyphonique	Canal MIDI	Numéro de note		Valeur
	Canal MIDI	Spécifie quelle note doit subir l'aftertouch		Spécifie les valeurs
	1-16	(C-1)-G9, (0-127)		0-127
C. Chg Changement de commande	Canal MIDI	Numéro		Valeur
	Canal MIDI	Spécifie quel changement de commande doit être transmis		Spécifie les valeurs
	1-16	0-127 (121-127 sont des messages de mode)		0-127
P. Chg Changement de programme	Canal MIDI	Valeur		
	Canal MIDI	Spécifie les valeurs		
	1-16	1-128		
CAf Aftertouch par canal	Canal MIDI	Valeur		
	Canal MIDI	Spécifie les valeurs		
	1-16	0-127		
Bender (Bend) Pitch bend	Canal MIDI	Valeur		
	Canal MIDI	Spécifie les valeurs		
	1-16	(−8192)−0−8191		
EX Système exclusif	**La fenêtre peut être ouverte pour effectuer des éditions, mais vous êtes limités à un maximum de 500 octets (F0 signifie début et F7 fin). Déplacez le curseur jusqu'au code d'identification du constructeur pour ouvrir la fenêtre.**			
TU Demande d'accord	Aucun paramètre n'existe			
Changement de tempo (Tempo)	En valeur absolue, dans une plage de 5 à 500 Mémorisé en pourcentage du tempo standard ***N'est affiché que dans la piste de tempo.**			

Partition et données

Ci-dessous se trouvent deux exemples montrant comment des partitions apparaissent une fois converties en données dans le W-30





Une fois convertie en données du W-30

```
5.Micro Edit
 Track  1 -CLK--Ch--Note No.-Vel---Gate
a M    1- 1 ▶  0   1   C 4  60   80    16
b       ( 2)-  0   1   E 4  64   74    14
c             48   1   G 4  67   73    11
d       ( 3)-  0   1   E 4  64   92    10
e              0   1   C 5  72   98    10
f       ( 4)-  0   1   B 4  71   66    11
g             24   1   A 4  69   79    10
h             48   1   G 4  67   77    13
              72   1   F 4  65   70    15
          ============ END ============
Page↑ Page↓ Select Create ERS/CLK
```

Une fois convertie en données du W-30

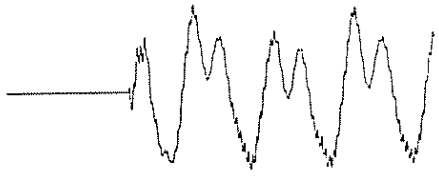
```
5.Micro Edit
 Track  1 -CLK--Ch--Note No.-Vel---Gate
a M    1- 1 ▶  0   1   G 4  67   79    70
b       ( 2)- 24   1   F 4  65   68    26
c       ( 3)-  0   1   E 4  64   61   112
d       ( 6)-  0   1   E 4  64   82    20
          ============ END ============
Page↑ Page↓ Select Create ERS/CLK
```

3. A propos des données de son.

Les données concernant les modules de sons du W-30 sont nommées données de son.

Les échantillonneurs

Les synthétiseurs conventionnels produisent des formes d'onde comme des sinusoïdales ou des ondes en dents de scie et suite à de nombreuses modifications de ces dernières, parviennent à créer une grande variété de sons Mais il est souvent très difficile de synthétiser de façon réaliste les sons naturels Les échantillonneurs sont basés sur un concept complètement différent ; il s'agit d'enregistrer avec précision les sons naturels nécessaires, de leur apporter des modifications et d'utiliser le résultat comme source pour la reproduction Les échantillonneurs ne sont pas seulement capables de changer la hauteur des sons enregistrés (échantillons) mais ils rendent possibles de nombreuses autres opérations telles la modification de forme d'onde ou l'altération de l'onde à la reproduction, methodes que seuls les echantillonneurs permettent.



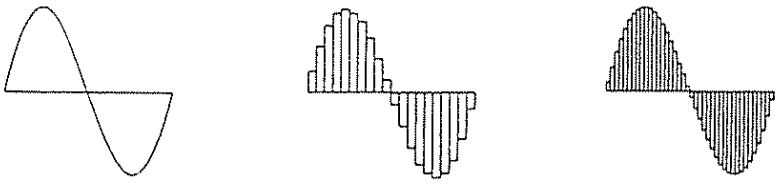
Onde (attaque) d'un piano électrique
Il est difficile de synthétiser de telles formes d onde en combinant des ondes sinusoïdales et des ondes en dents de scie

Onde (réverbération) d'un piano électrique 1,5 s. après l'attaque.
Quand les réverbérations se stabilisent la forme d onde s'affaiblit

En quoi diffère alors l'échantillonnage des autres types d'enregistrement ?
Non seulement dans le W-30 mais dans de nombreux autres instruments nommés samplers (échantillonneurs), la technologie d'enregistrement PCM est employée Les techniques d'enregistrement PCM sont aussi largement employées dans les boîtes à rythmes, et effets numériques tels les délais numériques

La **PCM** est une méthode qui analyse dans les moindres détails un signal analogique lui parvenant et qui, à des moments très précis, convertit ce qu'elle trouve en chiffres qu'elle garde en mémoire. Pour comprendre la petitesse de l'écart entre ces moments de mesure et savoir à quel instant chaque information est mise en mémoire, nous nous référons à la fréquence de sampling (fréquence d'échantillonnage). Avec le W-30, vous avez le choix entre 30 kilohertz (kHz) et 15 kHz. A 30 kHz, les mesures sont faites 30 000 fois par seconde et à 15 kHz. 15 000 fois par seconde

Comme l'illustration le montre, plus court est le laps de temps entre deux mesures (plus haute est la fréquence-d'échantillonnage), plus la qualité de l'échantillon sera proche de celle de l'original Toutefois, le principal inconvénient, puisque la quantité de données enregistrées devient plus importance, est de réduire le temps total d'enregistrement car la mémoire sera plus vite pleine qu'avec une fréquence d'échantillonnage plus faible.



Forme d'onde originale

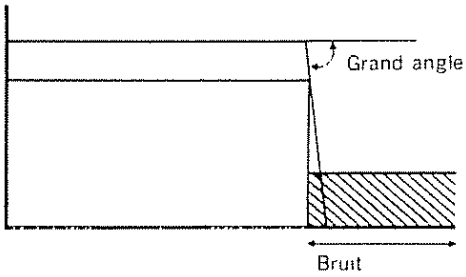
Convertit les niveaux de l'onde en données numériques

Le système DI (Différential Interpolation) de ROLAND

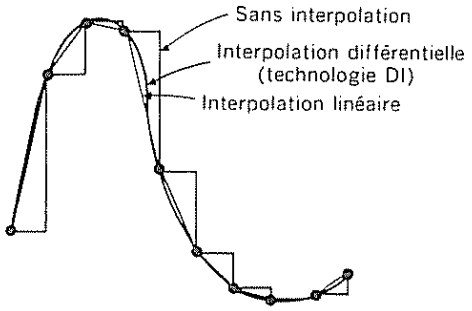
Les échantillonneurs ROLAND adoptent **le système DI** qui est une nouvelle technologie spécialement dévoloppée pour résoudre le problème de bruit inhérent à de si nombreux échantillonneurs lors de la reproduction Ainsi, une qualité de reproduction bien supérieure est obtenue.

De quelle façon la méthode DI diffère-t-elle ?
Un échantillonneur, contrairement à un lecteur de CD, doit reproduire des échantillons à des hauteurs variables De nombreux échantillonneurs changent la hauteur en changeant la fréquence de reproduction. ROLAND, toutefois, plutôt que d'altérer la fréquence à laquelle les données sont reproduites, emploie une méthode qui change l'espace entre les données Il s'agit de la **méthode d'échantillonnage à fréquence fixe**
Grâce à cette méthode, tout bruit généré peut être coupé avec un filtre numérique très "pentu", qui est capable de travailler sur une plage de fréquence spécifique et précisément définie. Le résultat est une impeccable reproduction du son original, sans perte de l'important contenu harmonique

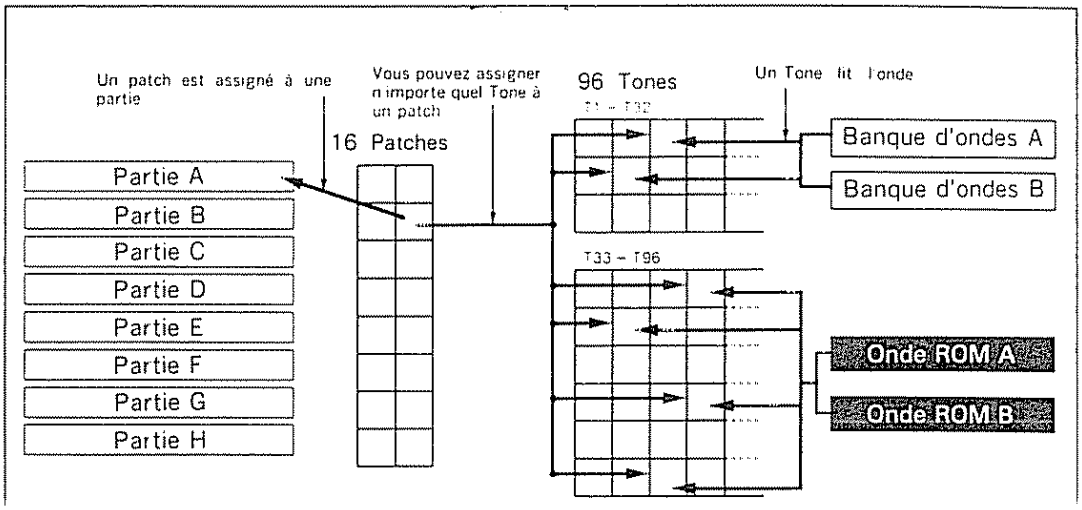
Cette méthode, cependant, n'était pas sans difficultés car il fallait trouver une façon fiable de "remplir" les espaces estre les données échantillonnées. ROLAND a réussi à développer une technique pour assumer des calculs à si haute vitesse et procurer une interpolation intelligente pour les points imaginaires situés entre ceux réellement échantillonnés. L'échantillonneur prend pour base d'information les points échantillonnés et fait ses calculs avec la technique d'avant-garde connue sous le nom **d'interpolation différentielle** Le résultat est une haute qualité sonore, débarrassée de tout bruit



Le filtre numérique élimine efficacement le bruit



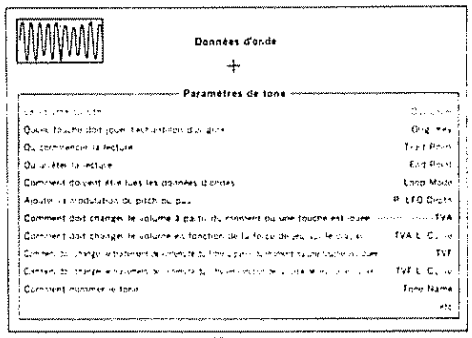
Contenu des données de sons



Qu'est-ce qu'un tone ?

Un tone représente la plus petite unité de son du W-30, et consiste en une petite onde échantillonnée et en réglages pour les paramètres de tone

Si vous prenez une onde et lui appliquez des paramètres de tone spécifiques, alors vous obtenez un tone.



Tone

Paramètres de tone

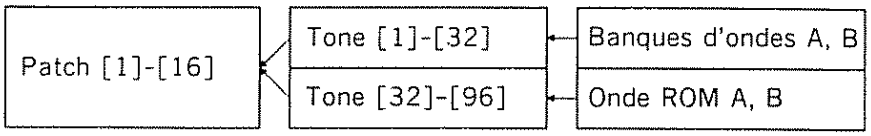
L'onde échantillonnée peut être utilisée telle quelle ou combinée avec différents réglages de paramètres de tones. Les paramètres de tone contrôlent comment l'onde échantillonnée est interprétée et reproduite. Ils sont donc aussi importants que l'onde elle-même.

En reproduisant répétitivement un échantillon court (onde échantillonnée) vous pouvez le faire durer plus longtemps Ainsi, par exemple, vous pouvez échantillonner le mot "Hello" et le faire reproduire sous la forme "Hello Hello Hello" ou encore "Hello lo lo lo", etc Une telle action sur l'onde est nommée bouclage (looping) et peut être aisément accomplie par un échantillonneur (voir page 63)

Les autres paramètres de tone comprennent un LFO, pour moduler la hauteur le volume ou le timbre, un TVF et un TVA pour régler les courbes d'enveloppe de timbre et de volume Le nom du tone est aussi un paramètre de tone (voir pages 62, 163, 160)

Différences entre Tones [1-32] et Tones [33-96]

Il existe deux types d'ondes, celles qui peuvent être réécrites (effaçables) et celles qui ne le peuvent pas. Les Tones de [1] à [32] emploient des ondes qui peuvent être effacées alors que les tones [33] à [96] sont basés sur des ondes "inamovibles".



Ondes effaçables

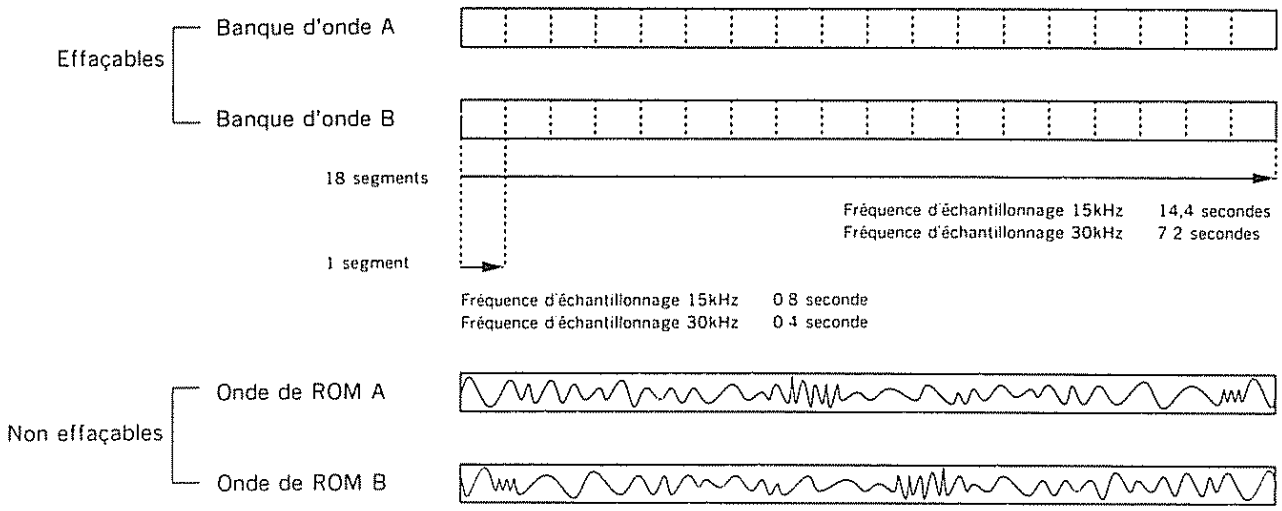
Ces ondes sont stockées en deux banques, A et B. Une banque peut stocker un Tone long ou plusieurs Tones courts. En utilisant à la fois la banque A et la banque B, jusqu'à 14,4 secondes de son (à 30 kHz de fréquence d'échantillonnage) peuvent être enregistrées.

Les données d'onde de l'échantillon peuvent être modifiées si vous le désirez. Par exemple, les portions d'onde inutiles peuvent être coupées (truncate) ou bien encore les ondes de deux échantillons peuvent être mixées. Deux tones peuvent être mis bout à bout pour n'en former qu'un (Combine). Les données d'onde, une fois modifiées peuvent aussi être stockées dans une banque d'onde.

Ondes non effaçables

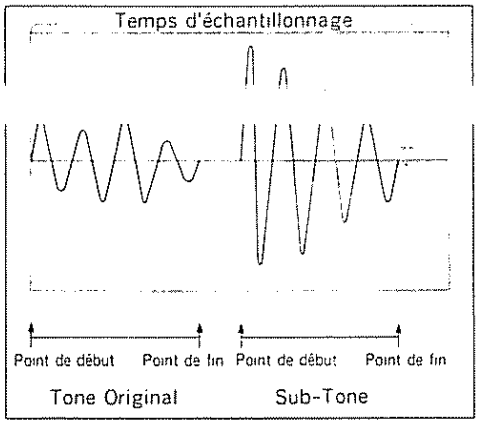
Les deux longues ondes stockées en ROM A et en ROM B ne peuvent pas être effaçées. Elles comprennent une sélection d'ondes fréquemment utilisées.

***Les ondes ROM ne peuvent être éditées.**



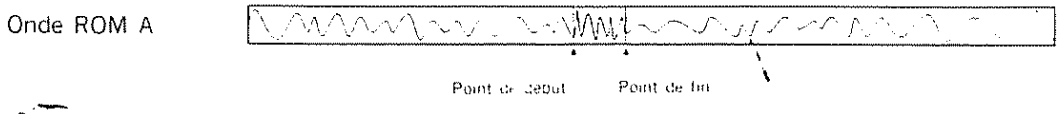
Tones originaux et sub-tones.

A l'intérieur des tones [1] à [32], il existe deux catégories : les tones originaux et les sub-tones Chaque échantillon (onde) a un numéro de tone. Par exemple, si un échantillon utilise la totalité de la banque A et un autre la totalité de la banque B, seuls deux tones pourront être programmés, les autres s'avérant inutiles. Pour néanmoins se servir de ces derniers, le W-30 vous permet "d'emprunter" l'onde d'un des deux tones (dits "originaux") pour créer un Tone complètement différent, avec la même onde mais des réglages de paramètres différents Ce nouveau tone, qui utilise l'onde d'un tone original, est appelé Sub-tone



Le sub-tone, par la modification de ses paramètres, peut donc être affublé d'un vibrato, avoir une enveloppe dont l'attaque est retardée, etc. ; une variété de nuances peut être créée pour les tones En plus, en coupant certaines portions d'onde ou en combinant bout à bout plusieurs d'entre elles, le fait de changer les points de début (start) et de fin (End) pour la reproduction va permettre à la même onde (en fait, plusieurs qui se suivent, cf. schéma ci-dessus) de créer des tones aux sonorités différentes Ce type de compilation aide à utiliser les banques d'onde de façon plus efficace De telles méthodes ont été employées pour créer la grande variété de tones contenus dans les disquettes de démonstration (**Pour faire un sub-tone, voir page 61**)

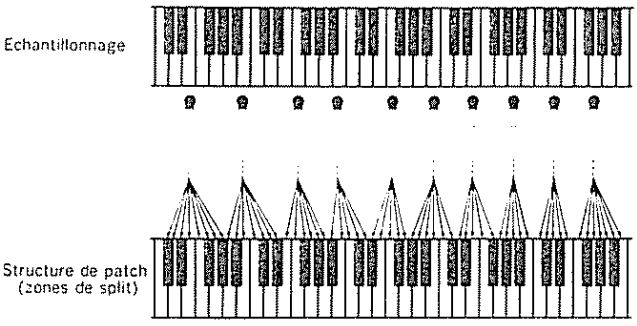
Les tones [33] à [96] sont bâtis à partir du concept de sub-tone
De par la spécification des paramètres de Tone que sont le point de départ de lecture (START) et le point d'arrêt de lecture (END), la portion nécessaire de l'onde stockée en ROM est lue



Patches

Un ou plusieurs tones ([1] à [96]), après avoir été assignés au clavier et assujettis aux paramètres de patch, forment un patch.

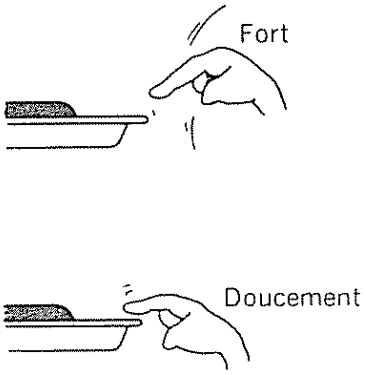
Un échantillon peut être reproduit à des hauteurs variables, mais risque de ne pas paraître naturel si on le transpose beaucoup. Avec certains sons, une transposition de quatre notes suffit pour que le résultat soit étrange. Lorsque la transposition dépasse une octave, le son peut carrément différer de l'original. La solution, si vous désirez jouez du son d'un instrument comme le piano, par exemple, sur une grande étendue de clavier, consiste à diviser le clavier en 7 à 8 parties (split). Ensuite, il suffit d'échantillonner des notes représentatives et de distribuer les tones créés à chaque partie. De cette façon, le son sera naturel sur tout le clavier. Il est aussi intéressant de répartir des sons différents comme des sons de batterie ou d'effets spéciaux pour avoir accès à toute une variété de sons en fonction des touches enfoncées. Le clavier du W-30 a 61 touches (do2 à do7) mais ce sont en fait 109 touches (do0 à do9) qui sont offertes à la répartition des tones. Ces touches qui se situent au-delà du clavier peuvent être jouées par le biais du MIDI ou bien en décalant les octaves jouables au clavier avec la fonction de transposition par octave de ce dernier (pages 55, 110).



Multi échantillonnage

Changer les sons selon votre toucher

Le son d'un piano varie non seulement selon la note jouée mais également selon la dynamique appliquée au clavier. Quand vous jouez doucement, le son est doux et rond alors que si vous jouez fort, le volume sonore est plus important et le son plus brillant. Ceci pour dire qu'une simple variation de volume ne suffit pas à exprimer les différents styles de jeu. Pour obtenir un son de piano réaliste, échantillonnez séparément le son du piano joué doucement et celui du piano joué fort. Vous pourrez avoir le son fort et brillant uniquement quand vous jouerez fort sur le clavier alors que le son doux et rond ne sera émis que si vous enfoncez délicatement les touches.



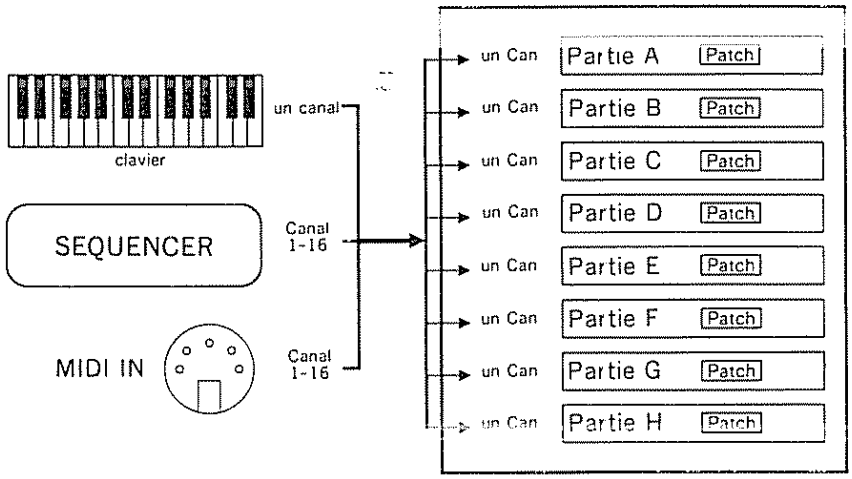
Ceci peut être accompli avec le "fondu-enchaîné" (FADE) choisi comme mode de clavier (pages 59, 148).

Paramètres de patch

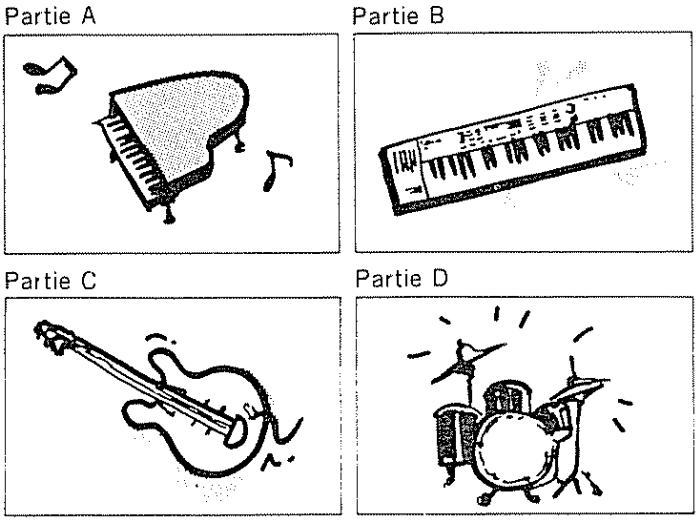
Les patches ainsi créés (différentes zones de clavier auxquelles des tones sont assignés), vous pouvez également régler de nombreux paramètres qui leur sont propres, tels la plage d'action du bender ou de l'aftertouch. Le nom du patch est aussi considéré comme un de ces paramètres.

Huit parties

Le W-30 a 8 parties, notées de A à H. Chaque partie se voit assigner un patch, a un canal MIDI propre et reçoit les messages MIDI afférant à ce canal, qu'ils soient en provenance du clavier, du séquenceur ou de la prise MIDI IN. De tels messages font jouer le patch assigné à cette partie.
En d'autres mots, grâce aux séquences, le W-30 peut être utilisé comme 8 modules de sons distincts.



Grâce à cette fonction (il peut jouer plusieurs sons en même temps), le W-30 est dit multi-timbral.



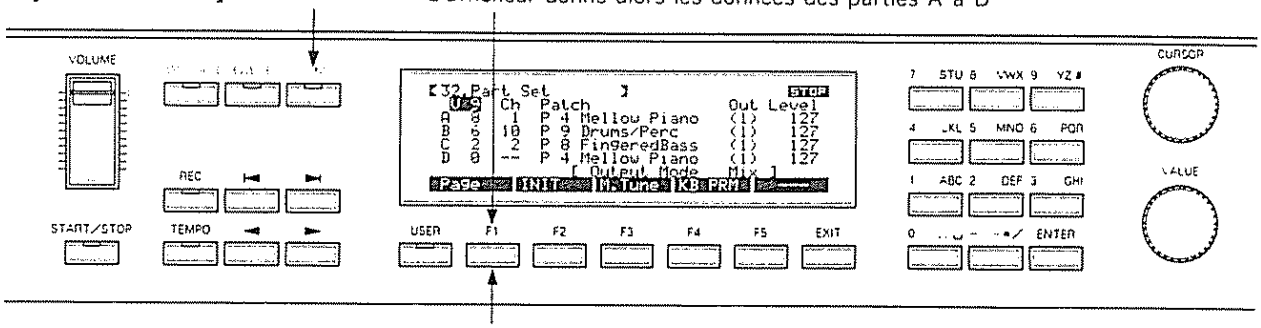
* Attention : Le nombre maximum de voix simultanément disponibles est de 16.

Comprendre les parties

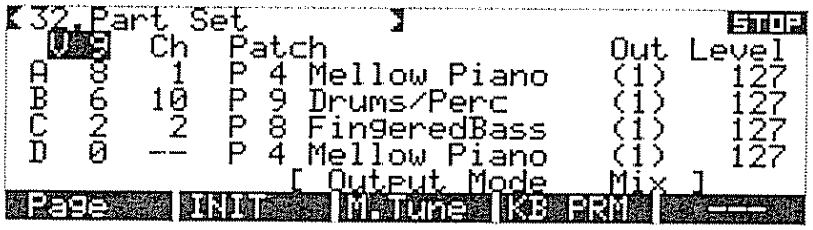
Pour cela, regardons le contenu des parties A à H.

1. Pressez SOUND pour choisir [31 Sound menu]

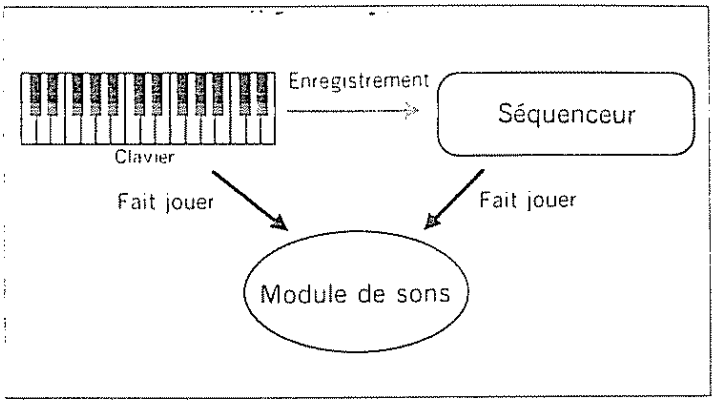
2. Pressez F1 pour choisir [32 Part set]
L'afficheur donne alors les données des parties A à D



3. Pressez F1 pour obtenir l'affichage des parties E à H.

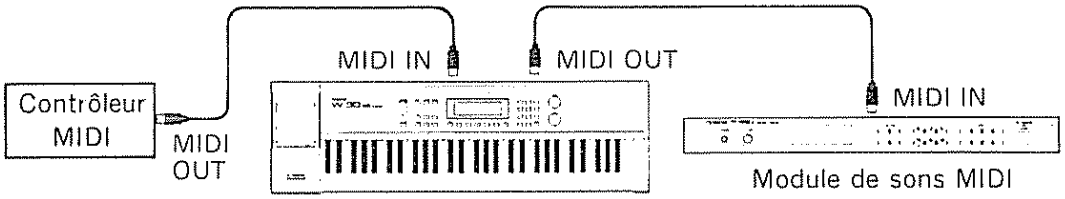


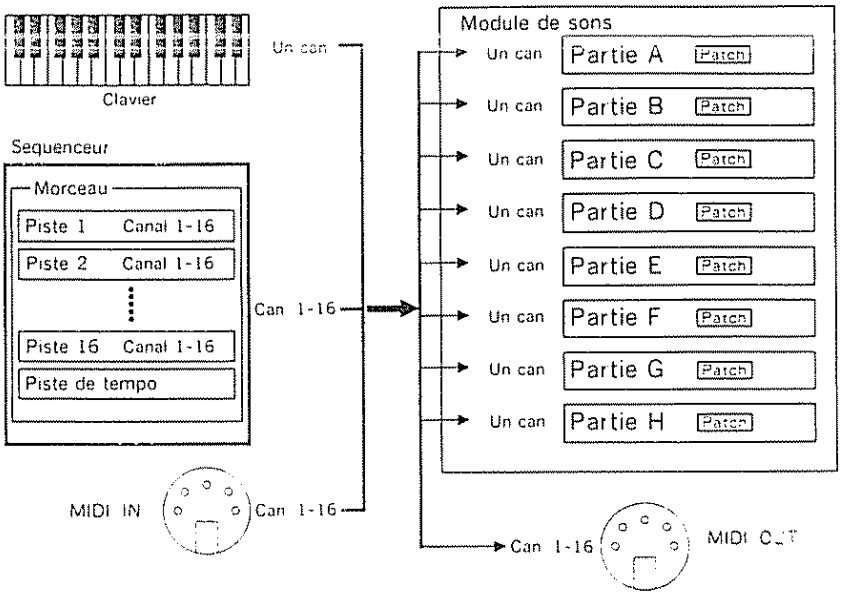
4. Relations des fonctions.



Utilisation des prises MIDI OUT et MIDI IN

En plus de ces trois applications, l'utilisation d'appareils externes via les prises MIDI IN et MIDI OUT élargit encore le champ d'exploitation du W-30





Comme le cheminement des signaux ci-dessous est régi par des commutateurs virtuels, certaines communications peuvent être bloquées, si nécessaire

Clavier et module de sons

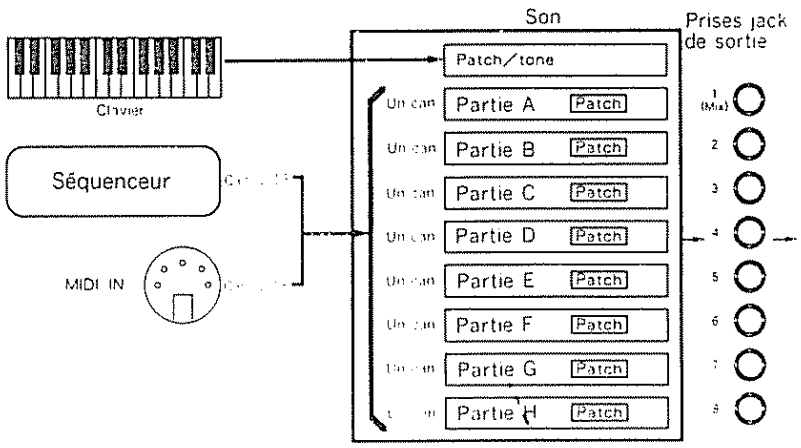
Il y a deux façons de piloter le module de sons du W-30 à partir du clavier

●Le clavier peut directement piloter les patches du module de sons

Dans les modes ci-dessous, le clavier est l'organe de commande prioritaire de la source sonore Pendant ce temps, le séquenceur peut commander, lui aussi Quand le clavier fait jouer un patch, on est en jeu de Patch et quand il fait jouer un tone, on est en jeu de Tone (Les notes situées plus de deux octaves au-dessus de l'échantillon de base ne peuvent pas produire de son dans ce dernier cas)

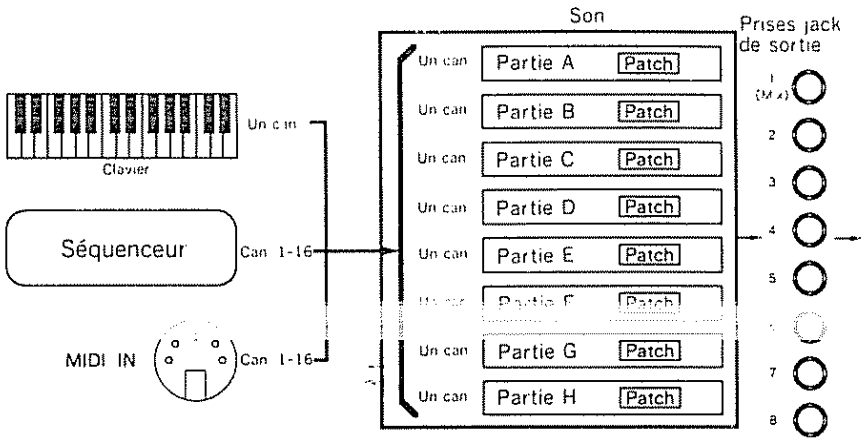
Page	Son produit par le clavier
[1. Performance]	**Jeu de patch** (patch choisi dans l'afficheur)
[35. Patch Edit Menu]	
[36. Patch Parameter]	
[37. Patch Split]	
[38. Patch Param Map]	
[39. Delete Patch]	
[40. Tone Edit Menu]	**Jeu de tone** (tone choisi dans l'afficheur)
[41. Tone Parameter]	
[42. Loop]	
[43. LFO]	
[44. TVF Page 1,2]	
[46. TVA Page 1,2]	
[48. Tone Param Map]	F5 **avec Type (T) : Jeu de tone** (le tone est indiqué par le curseur) F5 **avec Type (P) : Jeu de patch** (le patch est sélectionné dans la page de jeu de patch)
[55. Wave Edit Menu]	**Jeu de tone** (le tone est choisi dans l'afficheur)
[56. Copy * Move]	
[57. Truncate]	
[58. Mix]	
[59. Combine]	
[60. Didital Filter]	
[61. Wave Loop]	
[62. Sampling]	

*** Les réglages affectant le jeu de Tone correspondent au volume (OUT LEVEL), à la plage d'action du bender (bender range), à l'assignation et à la sensibilité de l'aftertouch (AT), à la transposition par octave (octave shift) et à l'assignation de sortie (out assign) affichés en page [36 Patch parameter]**



●Le clavier fait jouer la partie qui est sur le même canal MIDI que lui

Dans les autres pages d'afficheur que celles précédemment évoquées, seule la partie dont le canal MIDI correspond au canal de transmission du clavier pourra être jouée à partir du clavier. (voir pages 110, 117, 145).



La page [5. Micro Edit] est une exception, se comportant comme suit.

Page	Son produit par le clavier
[5. Micro Edit]	F3 **Le choix est Ch=ALL :** (Fait jouer le patch assigné à la partie sur le même canal que celui du clavier) (voir page 110) F3 **Le choix est Ch=1-16** (Fait jouer le patch assigné à la partie sur le même canal que celui choisi)

*Avec le W-30, le nombre maximum de voix simultanément disponibles est de 16.

Si ce nombre est dépassé par la demande provenant du clavier, du séquenceur et de la prise MIDI IN, un système de priorité est mis en place. Ceci s'applique en accord avec le réglage de répartition des voix (VOICE MODE) fait en page [32 Part set] (page 54)

Cependant dans toutes les pages d'afficheur dans lesquelles le clavier a priorité, il maintient cette priorité dans la production de sons.

*Pour une illustration détaillée de l'organigramme MIDI.

5. A PROPOS DU SYSTEME

Les données qui déterminent comment le W-30 fonctionnera sont nommées données de système et stockées dans la disquette système.

Les données de système modifiables forment une CONFIGURATION DE SYSTEME et peuvent être écrites en page PERFORMANCE (F3 et F4). (voir pages 106, 110)

●Configurations de système

KB Ch	Canal du clavier
KB Octave	Transposition du clavier (par octave)
KB INT	Commutateur MIDI : Clavier→Module de sons interne (Local ON/OFF)
KB EXT	Commutateur MIDI : Clavier→MIDI OUT
MIDI INT	Commutateur MIDI : MIDI IN→Module de sons interne
MIDI EXT	Commutateur MIDI : MIDI IN→MIDI OUT (MIDI Soft Thru)
TX Sync	Commutateur contrôlant la transmission des données d'horloge, de start, stop, continue, de pointeur de position dans le morceau et enfin de sélection de morceau
TX Sens	Commutateur de transmission d'active sensing
Modulation Depth	Valeur des données de modulation transmises quand la molette de modulation est poussée.
Pedal SW [DP-2]	Assignation de la pédale DP-2
EXP pedal [EV-5]	Assignation de la pédale EV-5
Breath controller	Assignation des données de contrôleur par souffle (breath controller)

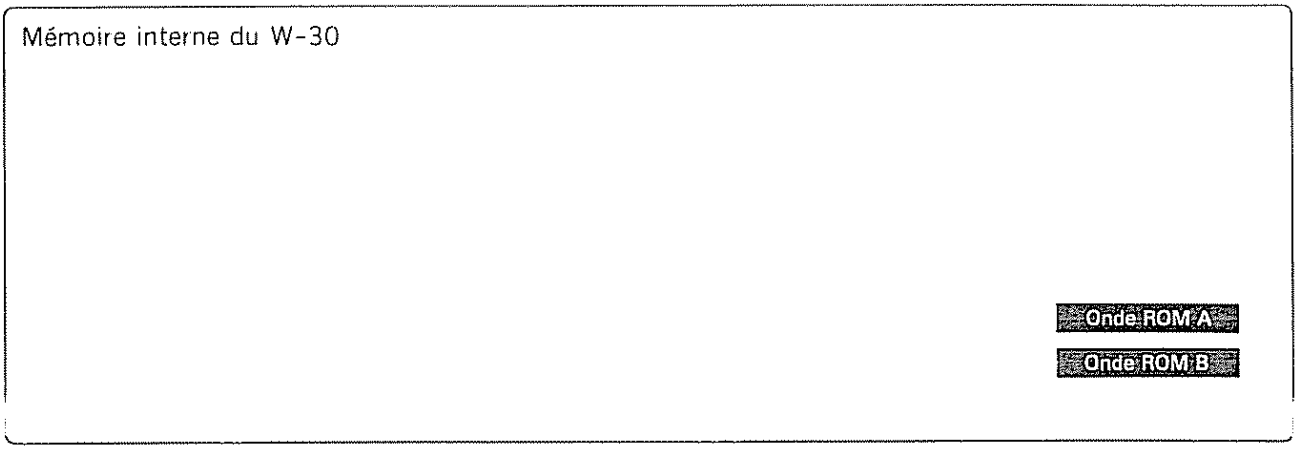
Assignation des pages d'afficheur aux touches de fonctions (voir page 47)

Le numéro de patch joué par le clavier en page Performance.

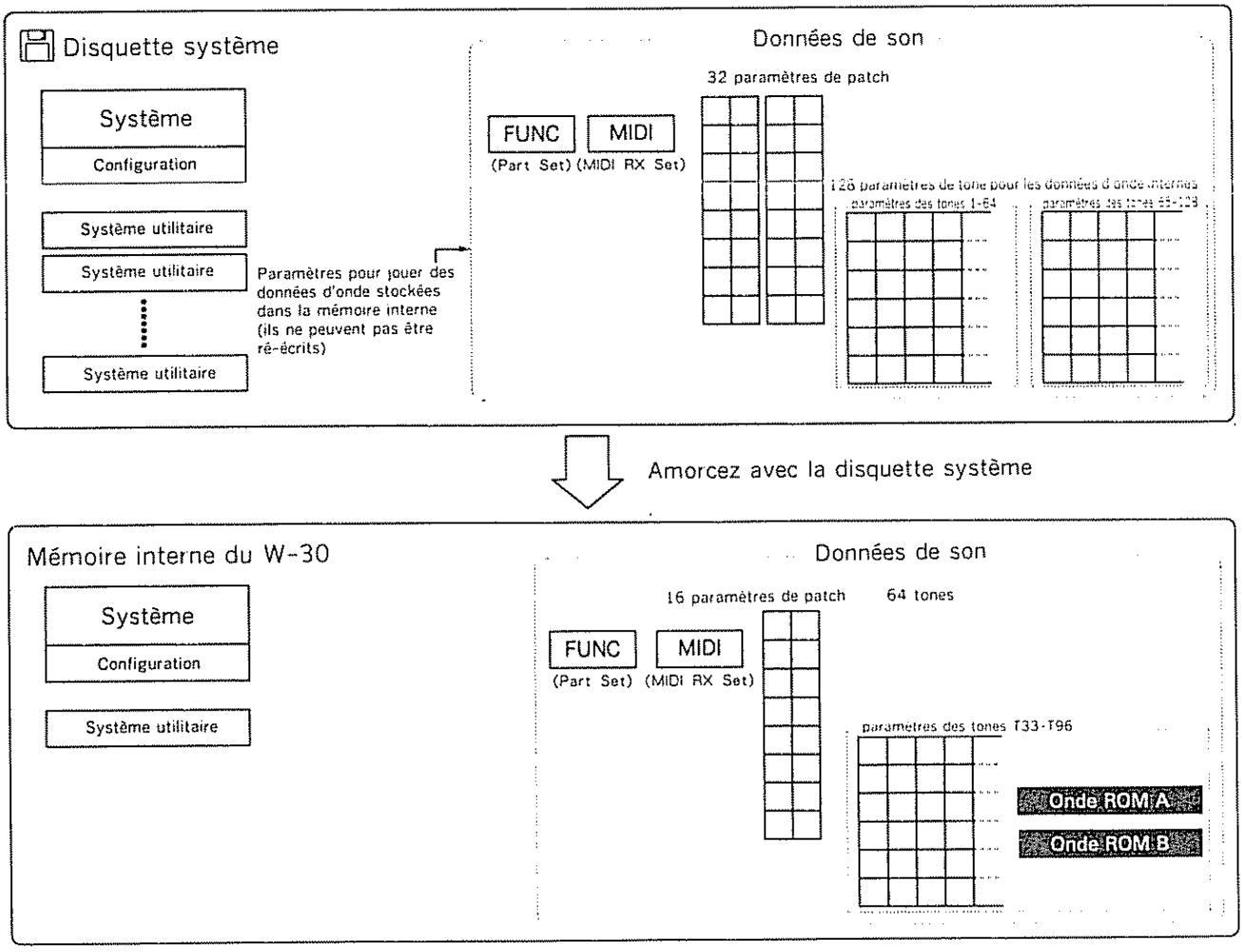
Le volume du son joué par le clavier en page Performance.

6. MEMOIRE

Le W-30 avant amorçage La mémoire du W-30 stocke des données d'onde qui sont conservées même après extinction de l'appareil **Cependant, aucun son ne peut être joué en allumant simplement l'appareil.**

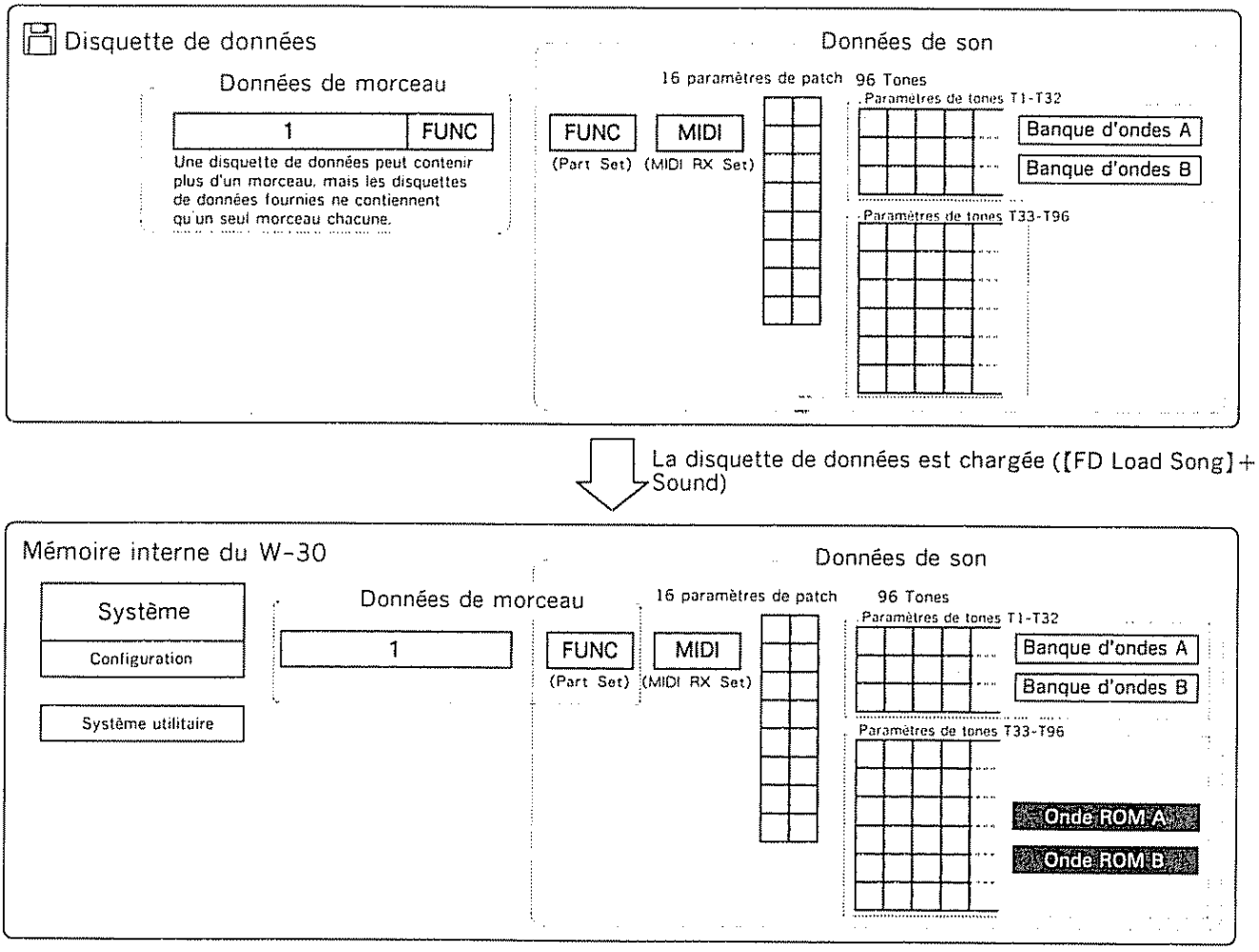


Le W-30 après amorçage Après avoir amorcé le W-30 avec la disquette système, vous pouvez jouer des sons de mémoire interne.



Le W-30 chargé avec des données de sons et de morceau

Quand des données de sons et de morceau sont chargées depuis une disquette de données dans le W-30, les données de sons sont prêtes à être utilisées pour jouer des morceaux.



A propos des données de fonctions (FUNC)

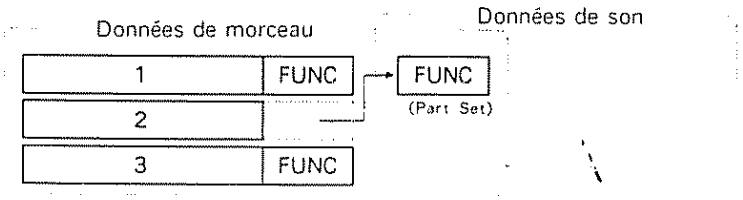
Les réglages déterminant quel patch est affecté à quelle partie, ainsi que les réglages de canaux (réglages dans la page [32 Part set], (voir page 144), sont stockés sur disquette, à la fois dans les données de morceau et dans celles de sons

Les réglages internes (FUNC) sont le résultat du chargement de la disquette

Ils deviennent ceux des données de morceaux quand, depuis la page [50 FD LOAD SONG], vous choisissez F2 +SOUND (les données de morceau et de sons sont chargées ensemble)

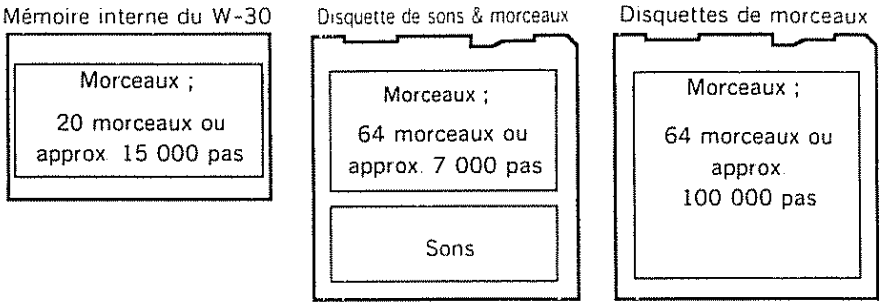
Quand plusieurs morceaux ont été chargés dans la mémoire interne du W-30, les réglages de FUNC changent quand on change de morceau

Mémoire interne du W-30



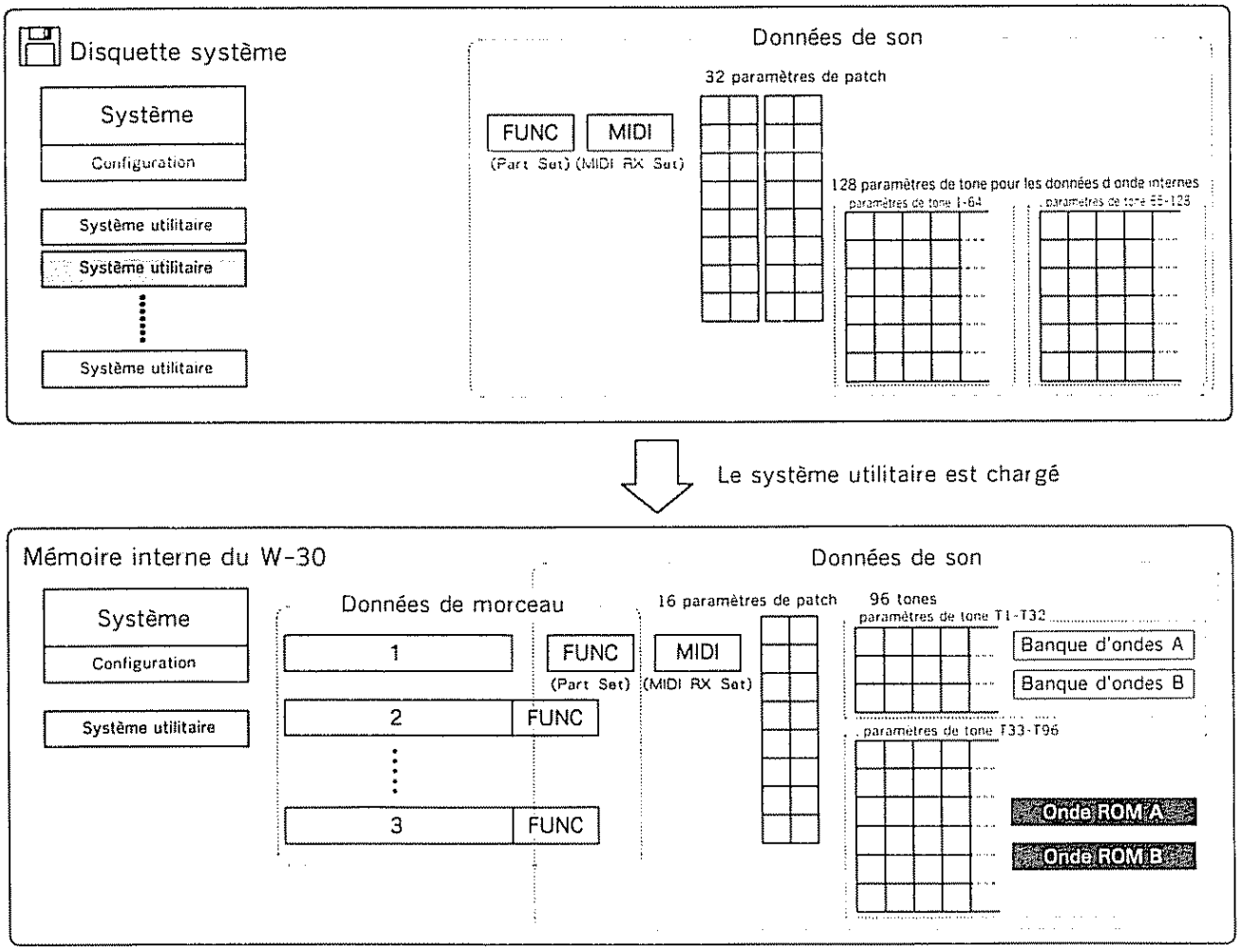
Les deux types de disquette de données et leur capacité.

En plus des disquettes de données telles celles fournies avec le W-30, qui stockent à la fois morceaux et sons, vous pouvez aussi faire des disquettes de morceaux, pour ne stocker que des données de morceaux, mais en grande quantité. (voir page 106)



Utilisation du système utilitaire

Quand le message "Insert System disk and press F1 : Load" apparaît sur l'affichage que vous avez appelé, insérez la disquette système dans le lecteur et pressez F1. De cette façon, un programme utilitaire peut être chargé de la disquette dans le W-30.



Pour plus d'explications sur les types de données, voir page 184

Disquettes compatibles

Les données venant des disquettes suivantes, à l'origine destinées à d'autres modèles, peuvent être utilisées avec le W-30.

●Données de morceau

MRC-500

MRC-300

SUPER MRC

Données de morceau pour S-50 (SYS-503)

Données de morceau pour S-550 (SYS-553)

Données de morceau pour S-330 (SYS-333)

●Données de sons

Données de sons pour S-50

Données de sons pour S-330

Données de sons pour S-550

＊Les données pour S-330 et S-550 peuvent être chargées directement avec la page [50. FD LOAD SOUND].

Inversement, les données de sons et de morceaux peuvent être converties de façon à être utilisées par d'autres modèles.

●Données de morceau

SUPER-MRC

●Données de sons

Données de sons pour S-50

Données de sons pour S-330

Données de sons pour S-550

＊Les données peuvent être directement sauvegardées sur disquettes S-330/S-550 avec la page [51. FD SAVE SOUND].

＊En raison de différences de spécifications entre certains modèles, dans certains cas, il ne sera pas possible d'utiliser tous les types de données. (p. 100, 101).

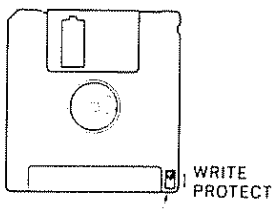
＊Les disquettes créées au format W-30 ne peuvent pas être utilisées par d'autres modèles (S-50, S-550, S-330, MRC-500, MRC-300 et SUPER MRC).

IMPORTANT ! Veuillez lire ceci.

Les données (exceptées celles de la mémoire ROM) de la mémoire interne du W-30 s'effaceront à l'extinction de l'appareil. Pour garder toute donnée, sauvegardez-la sur disquette.

Si vous utilisez une disquette vierge ou déjà utilisée mais sur d'autres appareils, n'oubliez pas de la formater (voir page 106) avant de l'utiliser. Autrement les données ne peuvent être stockées sur la disquette. N'utilisez que des disquettes 3,5" double face, double densité, double piste, ROLAND de préférence.

De façon à prévenir l'effacement accidentel de données importantes, les disquettes sont équipées d'une targette de protection. Quand vous désirez sauvegarder des données sur une disquette, vérifiez que la targette est sur la position WRITE (écriture) avant d'insérer la disquette dans le lecteur. Si la protection est mise, vous ne pourrez rien sauvegarder sur la disquette. Quand vous avez fini la sauvegarde, prenez l'habitude de replacer la protection.



Targette de protection

＊Afin d'éviter une perte accidentelle de données, assurez-vous que la targette de protection est en position PROTECT excepté quand vous écrivez (enregistrez) des données.

CHAPITRE 3
Utiliser le W-30

Mode d'apprentissage et organisation de l'afficheur.

1. Les modes de fonctionnement du W-30

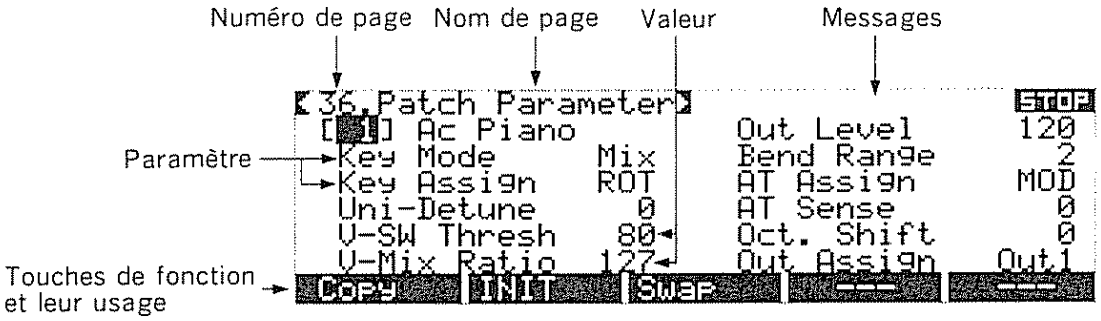
Le W-30 dispose de nombreuses possibilités : création et édition de morceaux, éditions de tones ou changement d'utilisation des tones. De façon à vous procurer un accès aisé et rapide à ces nombreuses fonctions, ces dernières sont organisées en trois modes.

MODE	FONCTION
Mode PERFORMANCE	**JEU "LIVE"** [1. PERFORMANCE] Ce mode est fait pour jouer au clavier, éventuellement pendant que le séquenceur fonctionne. En plus, ce mode vous permet différents réglages généraux en rapport avec le système du W-30 tels l'accord (Master Tune), le canal du clavier, l'assignation des pédales, etc.
Mode SEQUENCER	Ce mode est employé pour programmer des morceaux. Il inclut l'enregistrement, l'édition, le chargement et la sauvegarde de morceaux. **PARAMETRES DE MORCEAU** [3. Song Parameter] Vous permet de régler les paramètres de morceau comme : nom de morceau, métronome, etc. **ENREGISTREMENT** [4. Recorder] Pour enregistrer des données de morceau. **MICRO-ÉDITION** [5. Micro edit] Permet l'édition d'un seul événement à la fois parmi les données de morceau. **EDITION DE MORCEAU** [6. Song edit menu] Pour éditer une partie entière d'un morceau. **DISQUETTE** [20. Sequencer Disk] Pour le transfert de données de morceau entre une disquette et la mémoire interne du W-30. **INFORMATIONS PAR PISTE** [30. Track Info] Pour le contrôle des données contenues par les 16 pistes.
Mode SOUND	Ce mode sert aux réglages relatifs au module de sons interne du W-30. **RÉGLAGES DE PARTIE** [32. Part Set] Pour l'accès aux réglages des 8 parties. **RÉGLAGES DE RÉCEPTION MIDI** [33. MIDI RX Set] Pour déterminer comment chaque partie interprète les messages MIDI. **EDITION DE PATCH** [35. Patch edit menu] Pour éditer les patches. **EDITION DE TONE** [40. Tone edit menu] Pour éditer les tones. **DISQUETTE** [49. SOUND DISK MENU] Pour le transfert de données de sons entre une disquette et la mémoire interne du W-30. **EDITION D'ONDE** [55. Wave edit menu] Pour éditer les données d'onde. **ECHANTILLONNAGE** [62. Sampling] Pour échantillonner des sons externes.

2. Les procédures de base

Il est très facile d'utiliser le W-30 car les pages d'afficheurs et les touches sont organisées de façon logique et familière. L'afficheur présente ce à quoi vous avez accès à cet instant. Simplement, il suffit d'étudier la disposition de l'affichage et les paliers de procédure générale.

Disposition de l'affichage



Quand **STOP** est visible dans le coin supérieur droit de l'afficheur, vous pouvez faire jouer des morceaux par le séquenceur (voir page 18).

Sélection de page

Quand vous choisissez une page, une nouvelle sélection de pages vous est offerte, ces dernières étant en rapport direct avec la page affichée. De n'importe quelle page, vous pouvez appeler la page suivante et ainsi de suite au travers des procédures nécessaires.

＊Durant l'enregistrement, la page ne peut être changée.

D'abord, pressez une touche MODE

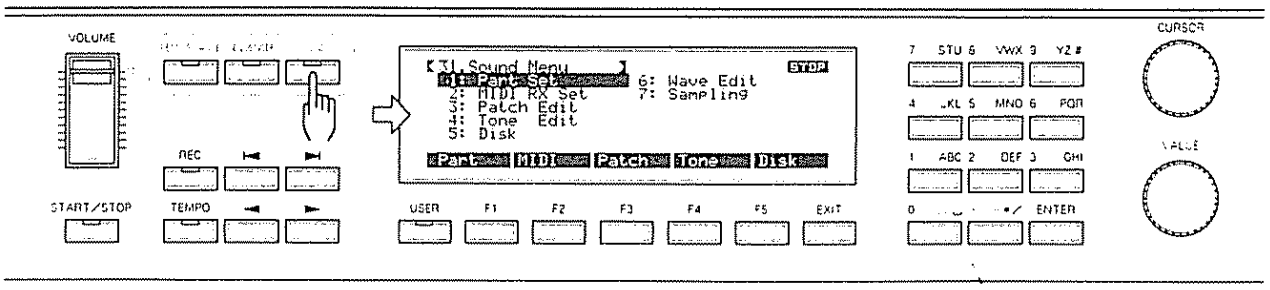
Toutes les pages sont répertoriées dans l'un des trois modes : Performance, Sequencer ou Sound.

Pressez la touche MODE désirée.

PERFORMANCE	Pour jouer au clavier ou régler la configuration du système
SEQUENCER	Pour enregistrer ou éditer des morceaux
SOUND	Pour éditer des sons

＊La carte de MODE (Mode chart) permet d'être informé de la répartition des pages entre les trois modes.

Touches MODE



Ensuite, choisissez une page dans le menu

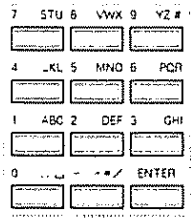
Pressez soit [SEQUENCER] soit [SOUND] et la page de menu s'affichera. Alors, choisissez une des pages disponibles.

Page de menu →

```
[31.Sound Menu]                    STOP
 1: Part Set        6: Wave Edit
 2: MIDI RX Set     7: Sampling
 3: Patch Edit
 4: Tone  Edit
 5: Disk
Part  MIDI  Patch  Tone  Disk
```

●Utilisez le pavé numérique puis [ENTER]

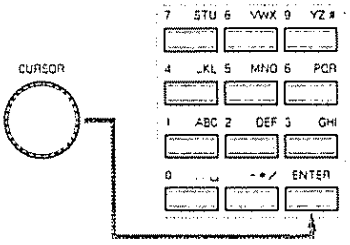
Choisissez un numéro du menu avec le pavé numérique puis pressez [ENTER]



Pour passer en page 1, pressez [1] puis [ENTER].

●Utilisez la molette curseur puis [ENTER]

Choisissez le menu désiré en tournant la molette curseur puis pressez [ENTER].



Pour passer en mode 1, sélectionnez 1 avec la molette curseur puis pressez [ENTER].

●Utilisez les touches de fonction

Les pages 1 à 5 peuvent être appelées avec les touches [F1]-[F5]

Pour passer en page 1, pressez [F1].

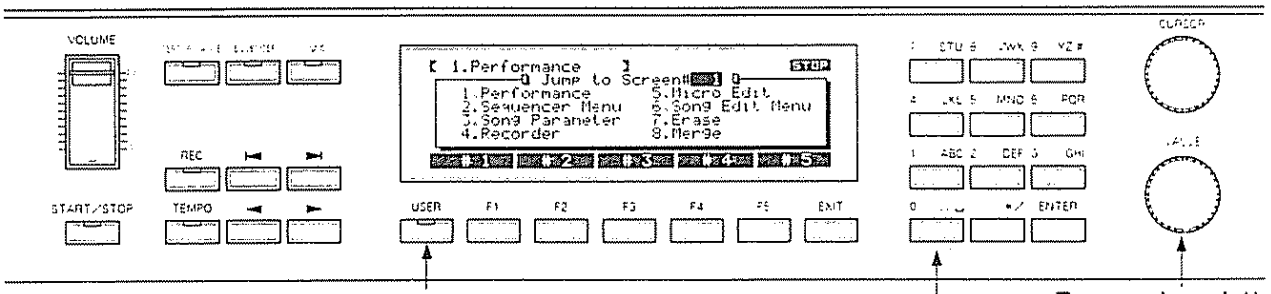
* Le bas de l'afficheur explique comment les touches sont affectées.

Appelez une page directement avec le pavé numérique

Quel que soit le mode en cours, vous pouvez immédiatement passer à la page désirée en utilisant le pavé numérique pour composer son numéro

Numéro de page

[32.Part Set]



①Pressez USER. ②Composez le numéro de la page voulue avec le pavé numérique ou la molette VALUE. ③Pressez ENTER pour passer à la page sélectionnée.

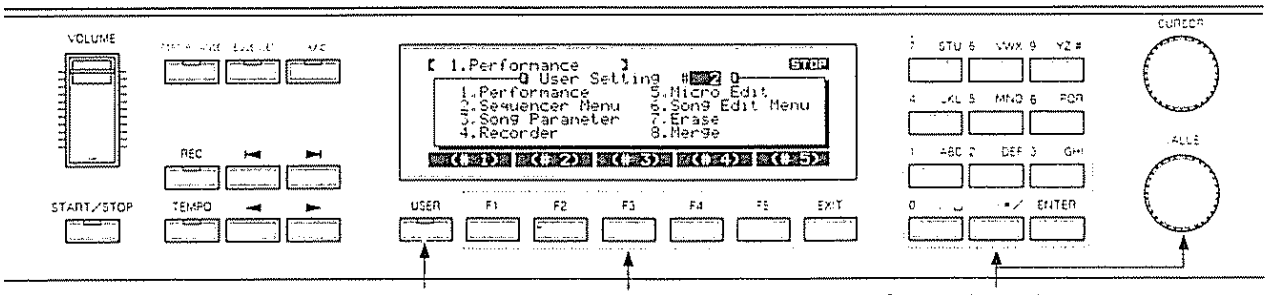
Tournez la molette VALUE pour changer l'affichage des listes de pages.

Mémorisation des pages fréquemment appelées

Vous pouvez aussi mémoriser les pages fréquemment utilisées sur les touches F1 à F5 qui vous permettront ensuite un accès immédiat à ces pages

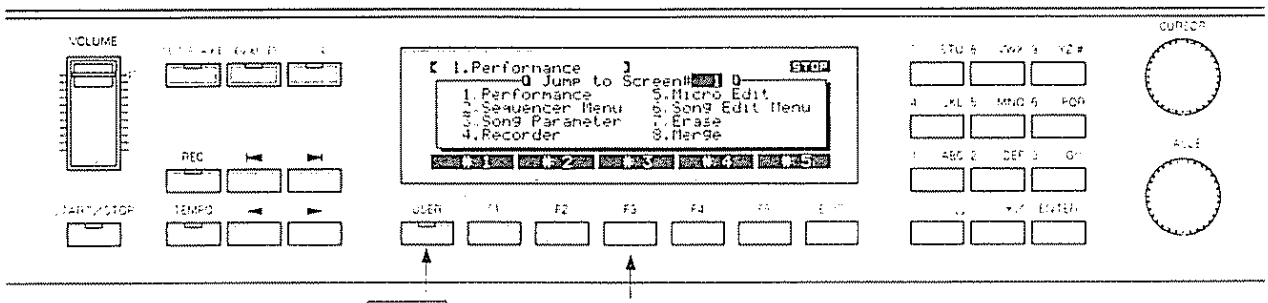
●Mémorisation

Comment mémoriser la page désirée sur une touche de fonction



1 Pressez deux fois USER. ③Pressez la touche de fonction sur laquelle vous désirez mémoriser la page. ②Avec la molette VALUE ou le pavé numérique puis ENTER pour choisir la page voulue. Les listes de pages changeront.

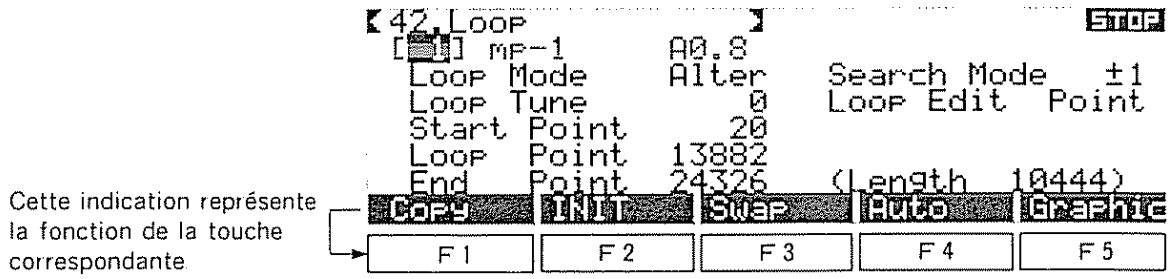
●Retrouvez la page mémorisée



1 Pressez USER. 2 Pressez la touche de fonction correspondante.

Appelez une fonction avec une touche de fonction

En plus des paramètres présentés par l'afficheur, certaines autres fonctions peuvent être sélectionnées avec les touches de fonction



Cette indication représente la fonction de la touche correspondante

Ci-dessous se trouvent les fonctions accessibles par les touches de fonction

●Changer de liste affichée PAGE etc.

Cette fonction fait changer la liste affichée et permet de voir une autre partie d'un listing

●Régler les paramètres REC PRM, etc.

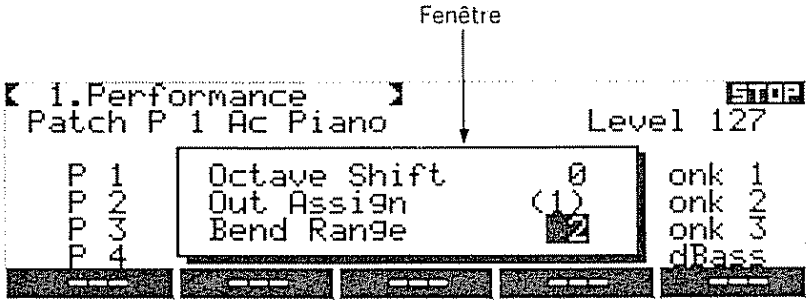
Cette fonction permet de régler les paramètres dépendant de la page affichée

●Exécuter des commandes COPY, etc.

Cette fonction exécute des commandes dépendant de la page affichée comme la copie, le transfert de données, etc.

Fenêtres

Certaines pages sélectionnables par touches de fonction présentent des fenêtres. Certains paramètres de la fenêtre peuvent être réglés par les touches de fonction



EXIT vous ramène au niveau précédent

Pressez EXIT pour retourner à la page précédente. Autrement, quand une fenêtre est ouverte, presser EXIT annule la fonction et referme la fenêtre

Les touches MODE vous ramènent aux têtes de chapitre

Pressez une touche MODE pour passer à la page initiale du mode

Pressez PERFORMANCE et vous serez en page [1. PERFORMANCE]

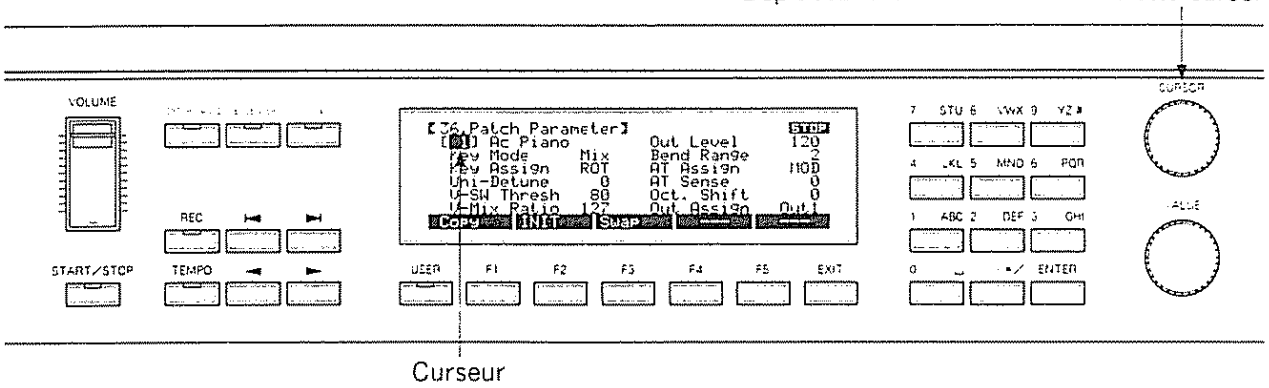
Pressez SEQUENCER et vous serez en page [2. Sequencer menu]

Pressez SOUND et vous serez en page [31. Sound menu]

Mouvements du curseur et changements de valeur

Déplacez le curseur jusqu'au paramètre à changer et changez-le.

Déplacez le curseur avec la molette cursor



Déplacement de curseur

●Déplacez le curseur avec la molette cursor

Changement de valeur

●Molette VALUE

Tourner cette molette change la valeur.

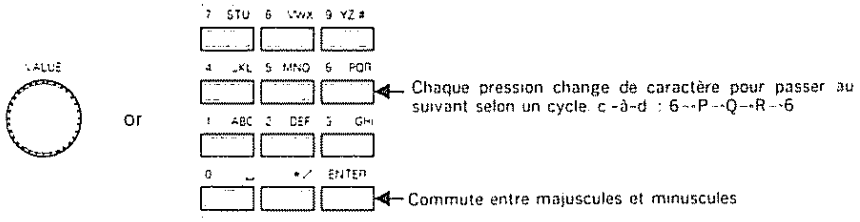
●Pavé numérique

Pressez le chiffre voulu puis [ENTER] Par exemple, pour une valeur de 18, pressez [1], [8] puis [ENTER].

〈Exception〉 **Quand vous passez en revue les numéros de morceaux, le fait de tourner la molette VALUE ne vous fera apparaitre que les morceaux contenant des données. Si vous désirez sélectionner un morceau sans données (vierge, pour enregistrer un nouveau morceau), utilisez le pavé numérique.**

Ecriture de nom

Les lettres et caractères nécessaires à l'écriture des noms de patches, tones, morceaux, pistes, disquettes ou aide-mémoire peuvent être aussi appelés à partir du pavé numérique.

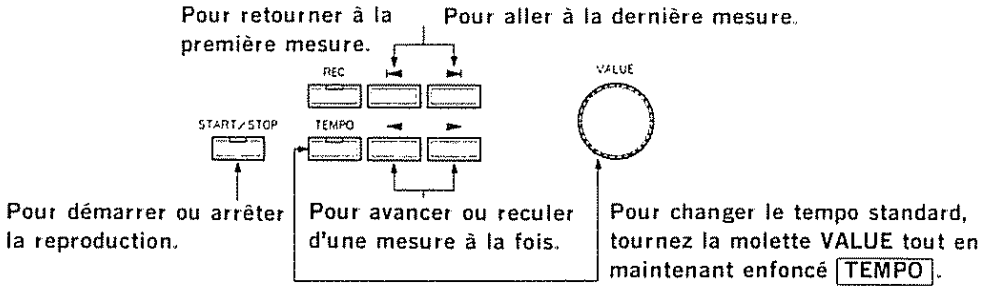


●Chaque pression d'une touche fait passer en revue une sélection des caractères inscrits au-dessus de cette touche.

●Presser [ENTER] fait passer alternativement des majuscules aux minuscules.

Reproduction de morceau

Quand STOP est visible dans le coin supérieur droit de l'afficheur, le W-30 est prêt à reproduire des morceaux.

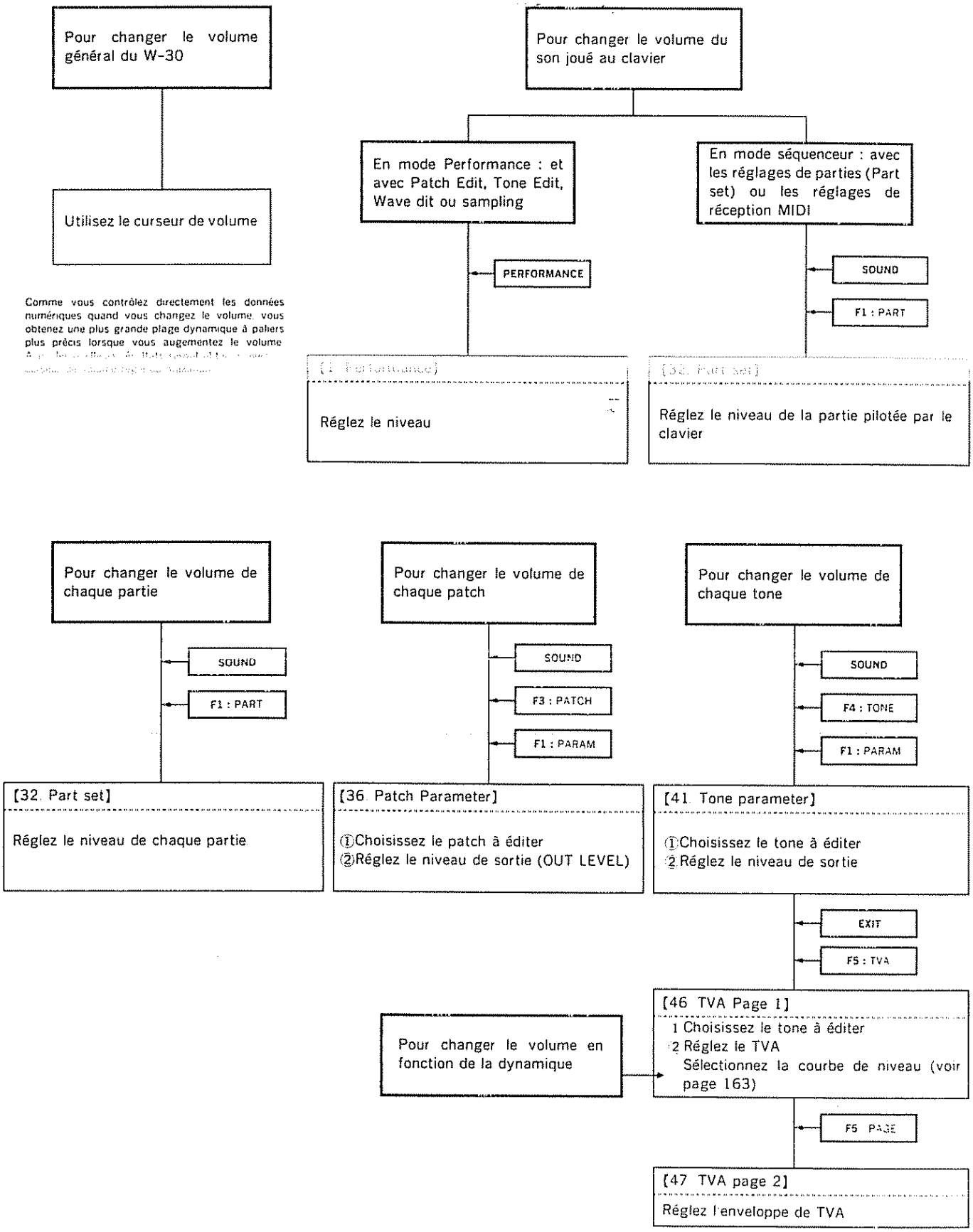


CHAPITRE 4
Un Guide Fonctionnel

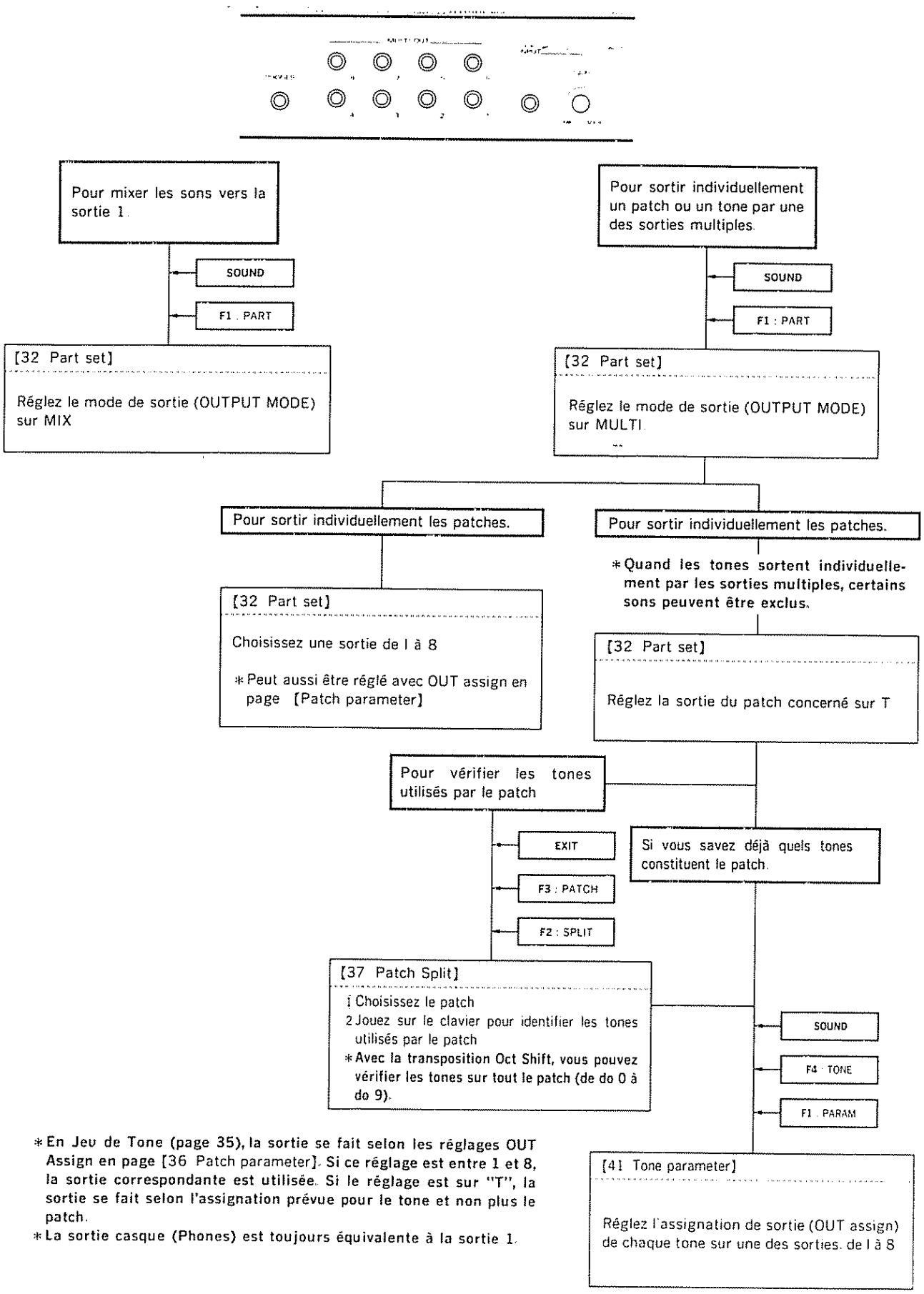
Ce chapitre illustre les successions d'actions à accomplir en fonction du résultat souhaité.

1. Pour changer le volume 52
2. Pour changer les sorties audio 53
3. Pour changer le nombre de voix de chaque partie 54
4. Pour changer les hauteurs (pitch) 55
5. Pour changer de patch 56
6. Pour créer des données de son 58
   a Faire un patch 58
   b Editer les paramètres de tone 60
   c Editer les données d'onde 70
   d Charger les données de son d'une disquette 72
   e Echantillonner 77
7. Ecrire un morceau 81
   a Enregister 81
   b Ré-enregister une partie des données 88
   c Micro-édition 92
   d Ecrire des changements de tempo 94
   e Editer un morceau 95
   f Vérification des données d'un morceau 97
8. Sauvegarder des données sur disquette 98
9. Contrôle par pédale (assignation) 99
10. Utilisation de données créées sur d'autres instruments 100
11. Conversion pour d'autres instruments des données du W-30 101
12. Utilisation d'instruments MIDI extérieurs 102
   a Jouer d'un module de sons externe connecté à la prise MIDI OUT 102
   b Utilisation d'un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI IN 103
   c Synchronisation avec un appareil MIDI externe 104
   d Enregistrement synchro avec un séquenceur MIDI externe 105
13. Autres fonctions 106
   a Sauvegarder des données de configuration de système 106
   b Formater une disquette 106
   c Copier une disquette 107

1. Pour changer le volume



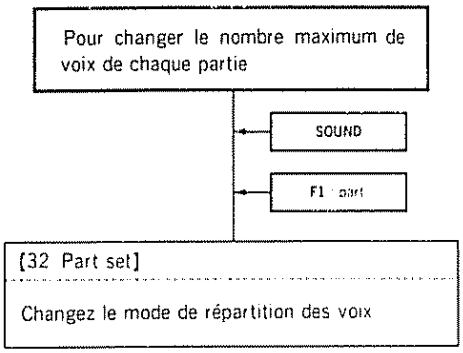
2. Pour changer les sorties audio

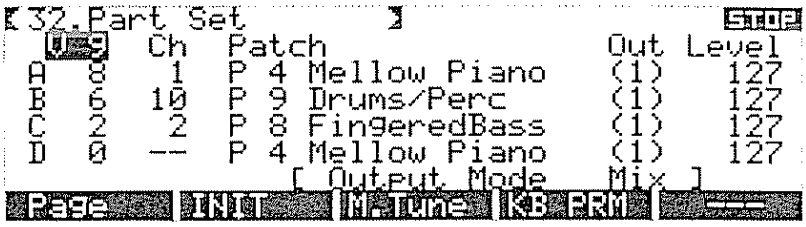


*En Jeu de Tone (page 35), la sortie se fait selon les réglages OUT Assign en page [36 Patch parameter]. Si ce réglage est entre 1 et 8, la sortie correspondante est utilisée. Si le réglage est sur "T", la sortie se fait selon l'assignation prévue pour le tone et non plus le patch.

*La sortie casque (Phones) est toujours équivalente à la sortie 1.

3. Pour changer le nombre de voix de chaque partie





Mode de répartition des voix

Le nombre de voix qui peuvent être simultanément jouées par le W-30 est de 16 (il peut être réduit dans certaines conditions). Vous pouvez choisir un des trois modes de répartition suivants, pour dérerminer la wanière donr sont utilisées ces 16 voix.

●Le mode fixe [V1] à [V22]

Ce mode assigne de façon fixe et rigide les 16 voix aux 8 parties. Il existe 22 variantes de répartition fixe des voix. Quand le W-30 reçoit plus de demandes de notes qu'il ne peut en honorer, les dernières sont ignorées car la priorité est aux sons déjà produits.

Mode fixe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	16	14	12	12	10	10	10	8	8	8	8
B	0	2	4	2	6	4	2	8	6	4	4
C	0	0	0	2	0	2	2	0	2	4	2
D	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Mode fixe	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
A	8	6	6	6	6	6	4	4	4	4	2
B	2	6	6	4	4	2	4	4	4	2	2
C	2	4	2	4	2	2	4	4	2	2	2
D	2	0	2	2	2	2	4	2	2	2	2
E	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2
F	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2
H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2

● Le mode automatique (assignation dynamique)

Les 16 voix sont utilisées sans limitation pour les parties. Quand les messages de notes correspondant à un canal sont reçus, le patch assigné à la partie réglée sur ce canal est joué. Il existe en fait deux modes automatiques :

[VAL] (Priorité à la dernière note)

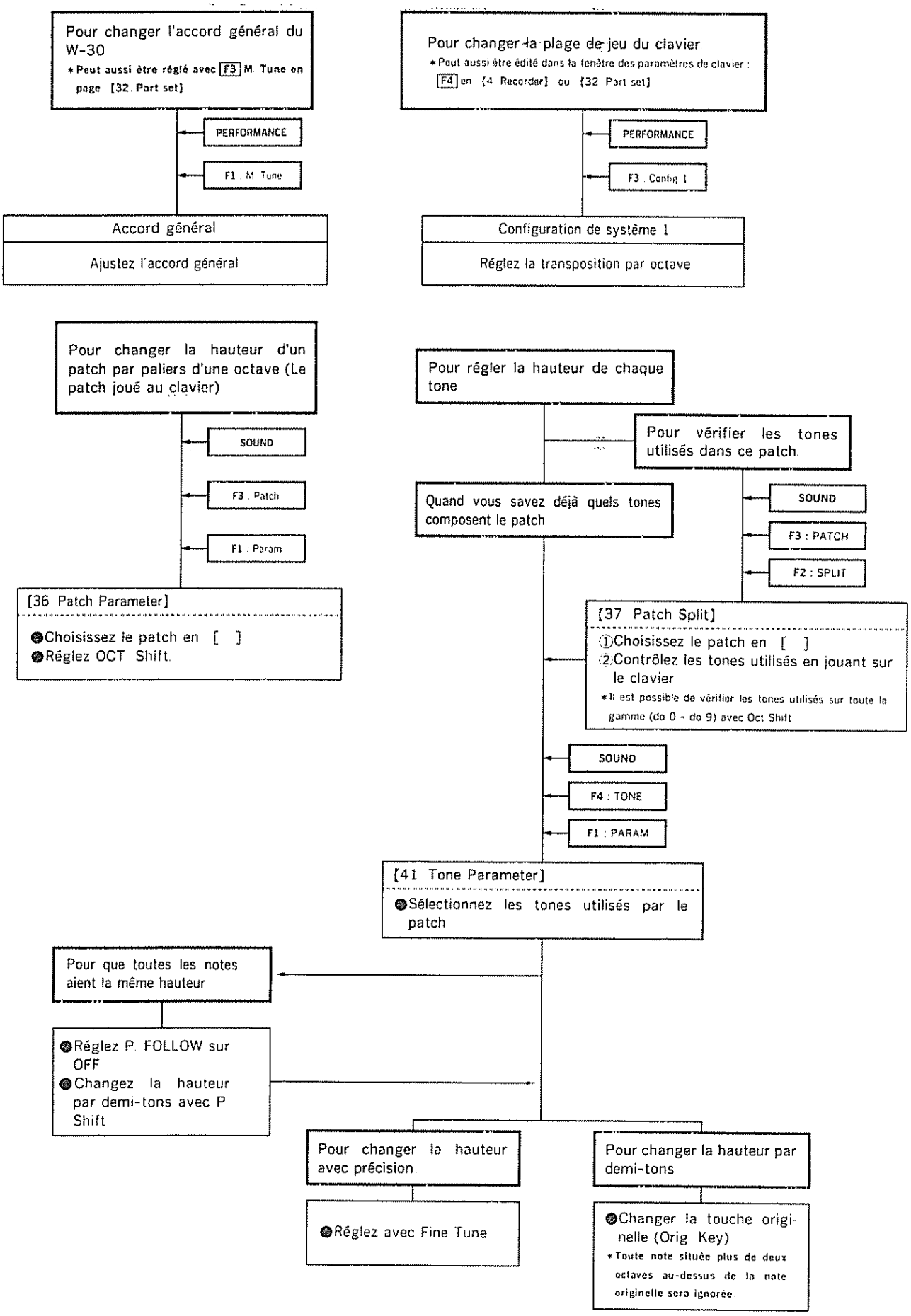
Dans ce mode, quand le W-30 reçoit plus de demandes qu'il ne peut en honorer (16), les dernières demandes sont satisfaites et les notes précédentes dont le volume est le plus faible sont supprimées pour laisser la place.

● [VAF] (Priorité à la première note)

Dans ce mode, quand le W-30 reçoit plus de demandes de notes qu'il ne peut en honorer (16), les dernières demandes sont ignorées, les notes déjà jouées continuant à être produites.

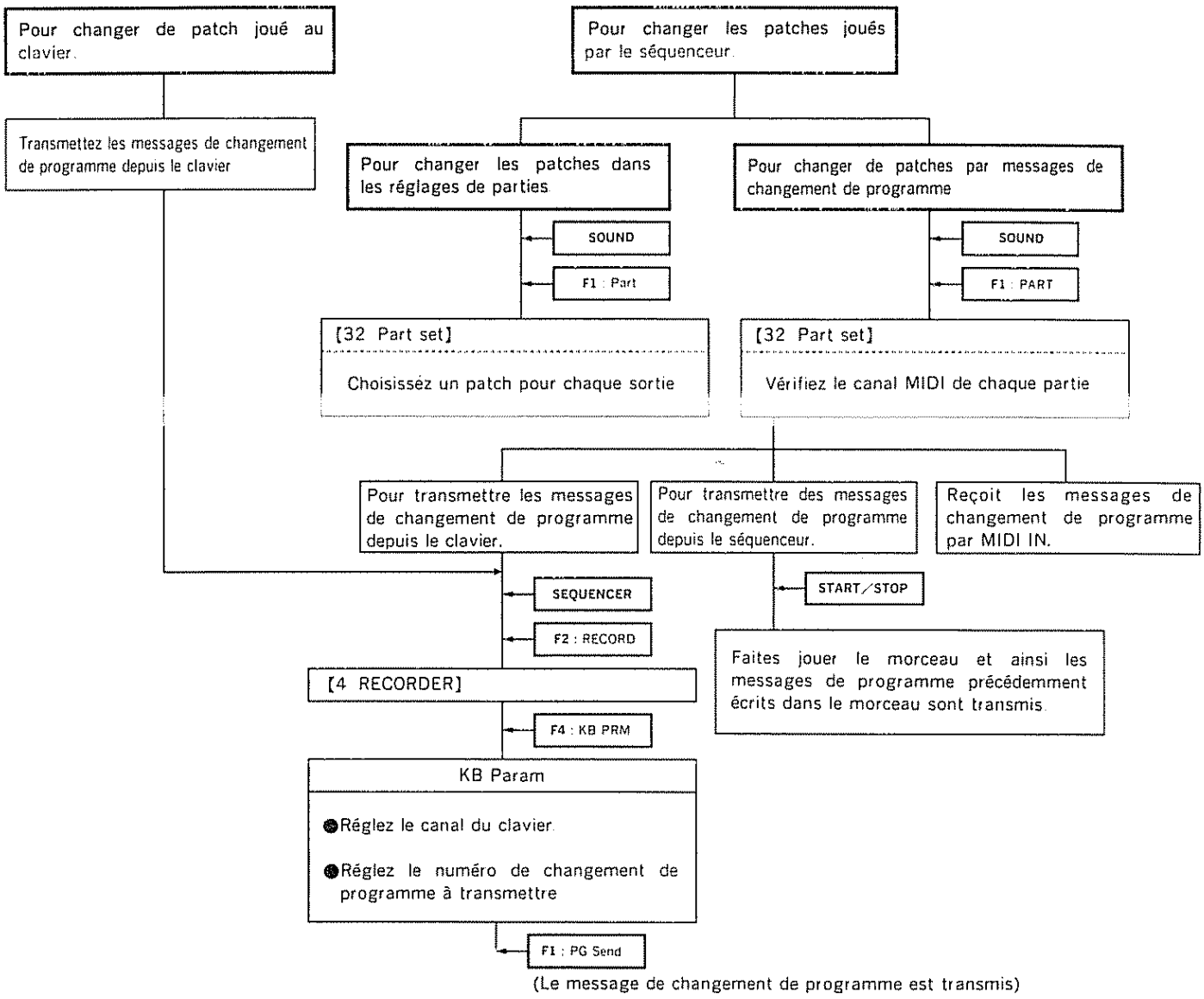
*Il est possible de régler plusieurs parties de A à H, sur le même canal MIDI, mais cela va créer un léger retard du son : particulièrement quand le mode est réglé sur VAL (priorité à la dernière note dans le mode automatique).

4. Pour changer les hauteurs (pitches)

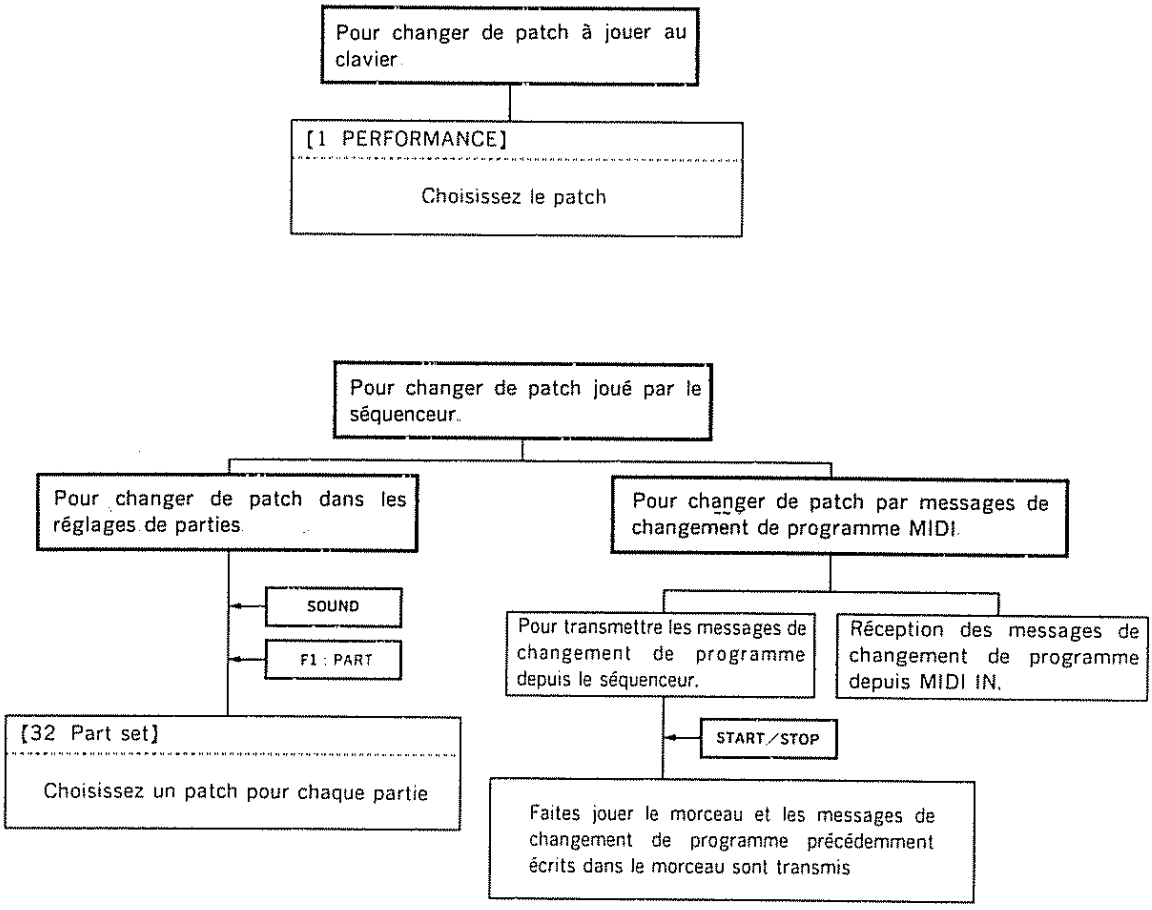


5. POUR CHANGER DE PATCH

Dans les pages de séquenceur, de réglage de partie ou de réception MIDI

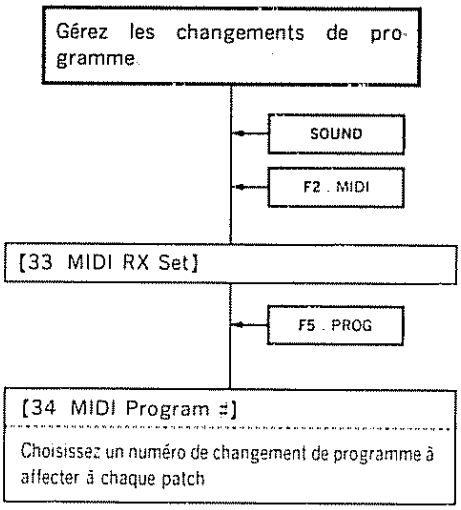


Dans la page [1. Performance]



Réglage des changements de programme

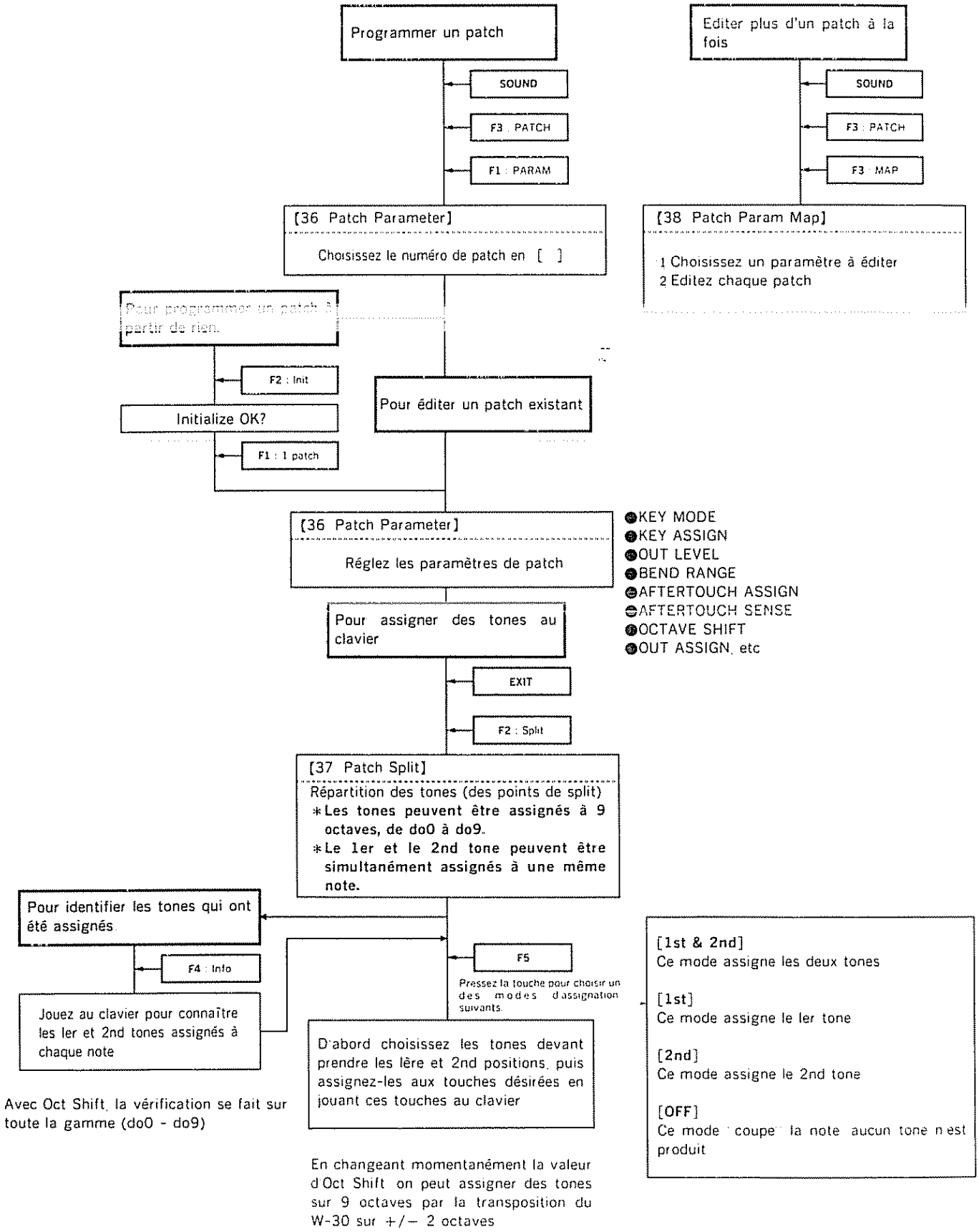
Vous pouvez déterminer les rapports entre numéros de changement de programme et numéros de patch.



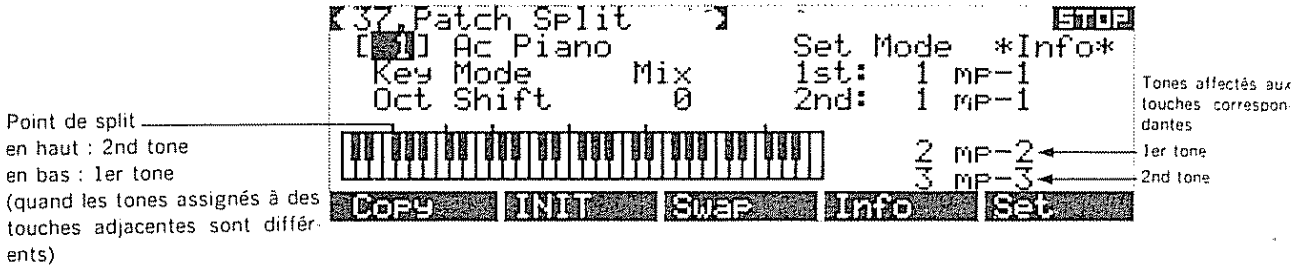
*Si le même numéro de changement de programme est assigné à plus d'un patch, le patch au numéro le plus petit a priorité.

6. Pour créer des données de son

a. Faire un patch



Confirmation de la répartition des tones



Mode de clavier

Le son obtenu en jouant au clavier est déterminé par les réglages de tones et le mode de clavier (KEY MODE)

[Norm] (Normal)

Le 1er tone assigné à la touche est joué Une note utilise une voix du module de sons

[Uni] (Unisson)

Le 1er tone assigné à la touche est joué Une note utilise deux voix du module de son. Le nombre de notes jouables est donc réduit à 8 Il est possible de régler le désaccord des deux voix avec Uni- Detune

◇**Quand le mode de clavier est réglé sur [Norm] ou [Uni], seul le 1er Tone est joué. Le second n'est pas utilisé.**

[Mix] (Mixage de vélocité)

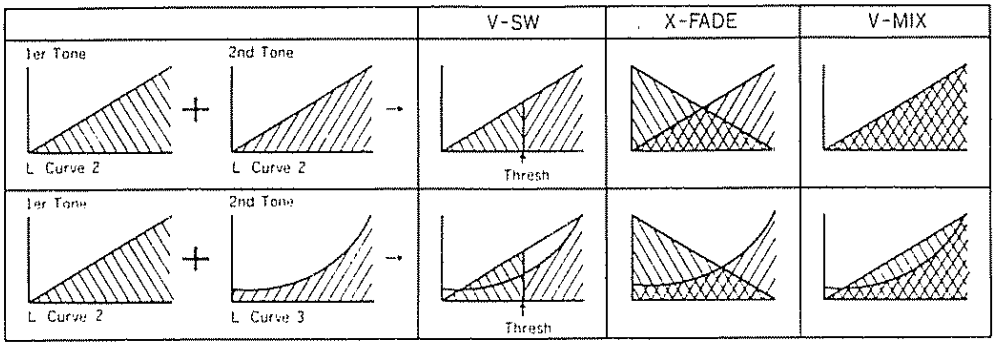
Le 1er et le 2nd tone sont mixés. Deux voix sont donc jouées par une même touche et le nombre maximum de notes jouables est de 8

[V-SW] (Commutateur de vélocité)

Le 1er tone est entendu quand on enfonce doucement une touche et le 2nd tone quand on joue plus fort. Le seuil de l'un et l'autre est réglé par V-SW Thresh.

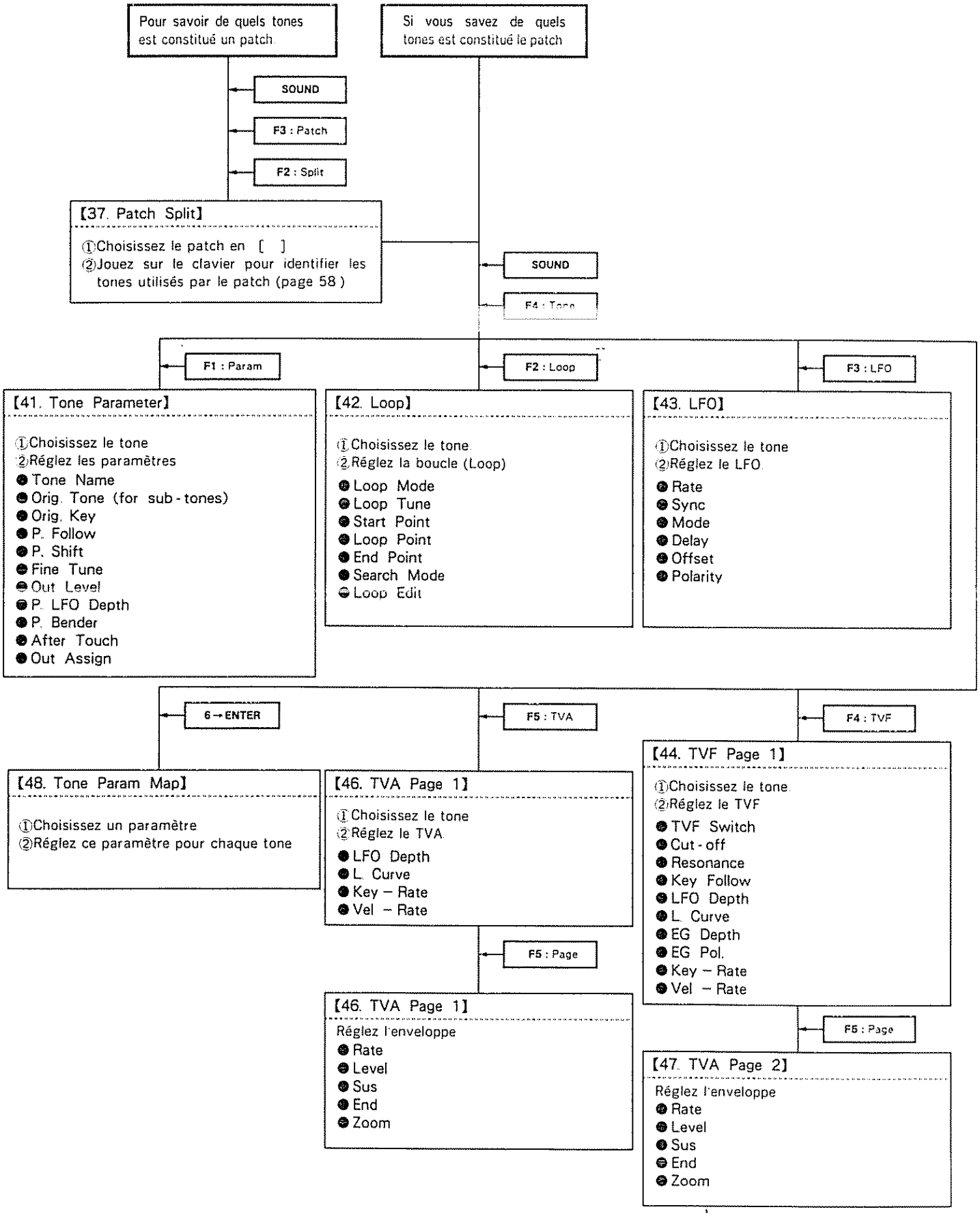
[Fade] (Fondu enchaîné)

La balance entre les volumes du 1er et du 2nd tone est changée par la dynamique du clavier (la courbe dynamique du 1er tone est inversée).
Deux voix sont jouées par une même touche et donc le maximum de nots jouables est de 8.



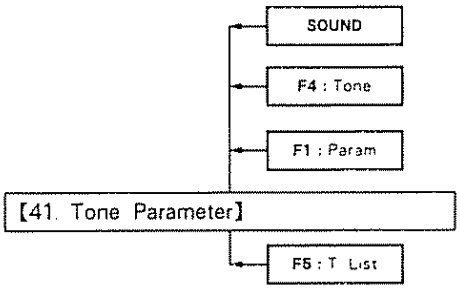
* **Dans tous les modes de clavier, le volume de chaque tone est déterminé par sa courbe de niveau (Level Curve, voir page 163) et la force appliquée au clavier.**

b. Editer les paramètres de Tone

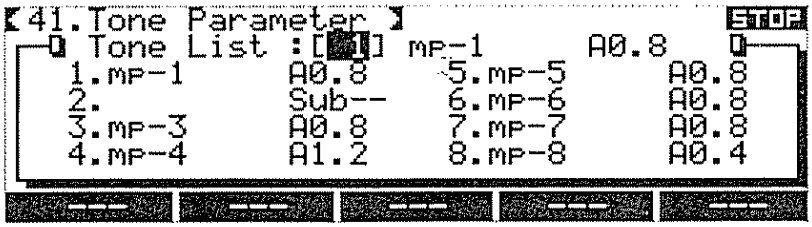


Liste des tones

Regardons la liste des tones en page 【41 Tone Parameter】.



Vous pouvez différencier les Tones originaux, les Sub-tones et les Tones provenant de la ROM car leur appellation est différente.

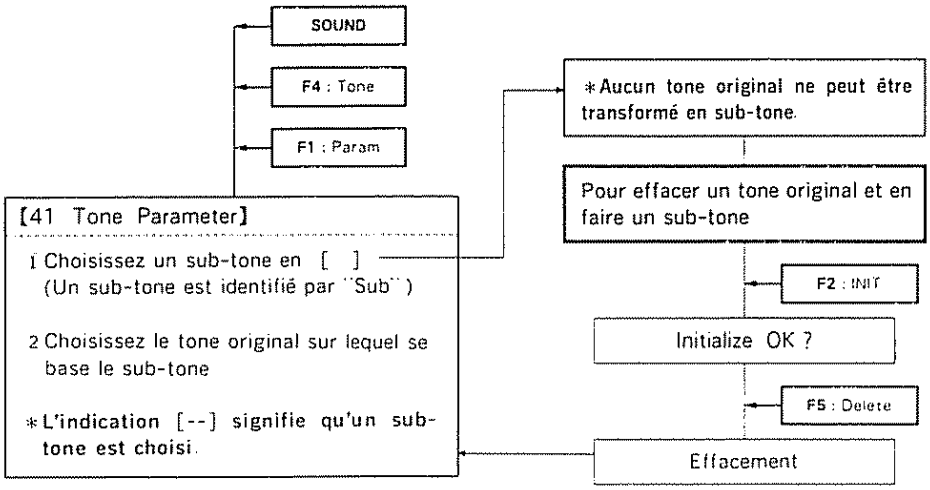


(exemple)

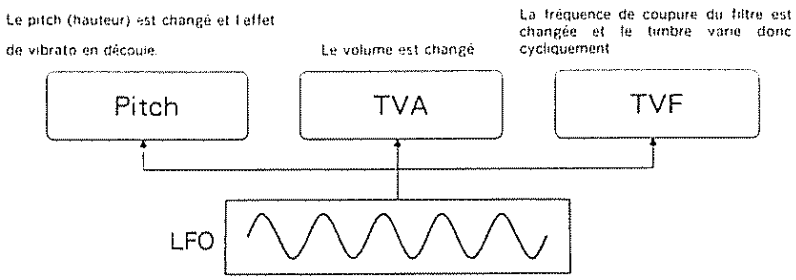
A0.8	Tone de la banque A, d'une durée de 0,8s, échantillonné à 30kHz.
B2.0:2	Tone de la banque B, d'une durée de 4s, échantillonné à 15kHz.
Sub10	Sub-tone utilisant l'onde du tone original [10].
ROM A	Tone utilisant l'onde de ROM A.
ROM B	Tone utilisant l'onde de ROM B

Créer un Sub-tone

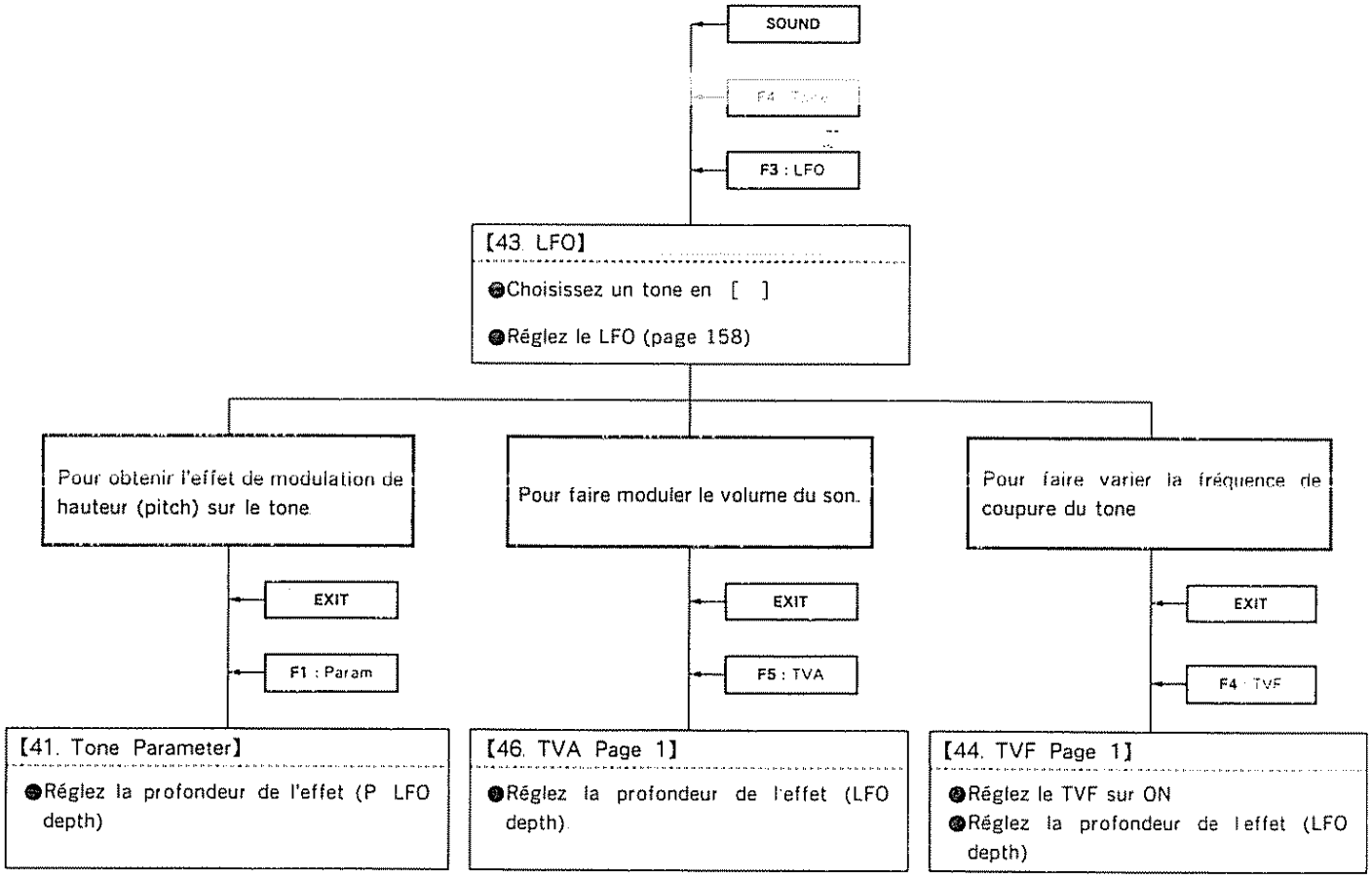
Un sub-tone est basé sur une forme d'onde appartenant déjà à un tone original.



Utiliser le LFO



En employant le LFO, on crée des variations cycliques de la hauteur, du volume et de la fréquence de coupure du filtre.



Créer une boucle (LOOP)

Vous pouvez faire répéter une forme d'onde ou une partie de celle-ci aussi longtemps que vous tenez la touche enfoncée, tout cela en créant une boucle. Les sons de percussion ne sont habituellement pas bouclés (mode 1 shot). Par contre, pour des sons tenus comme la flûte ou le violon, vous pouvez boucler une partie stable de l'onde. Notez aussi qu'en bouclant la totalité d'une onde ou en la faisant reproduire à l'envers, des effets spéciaux pauvent être obtenus.

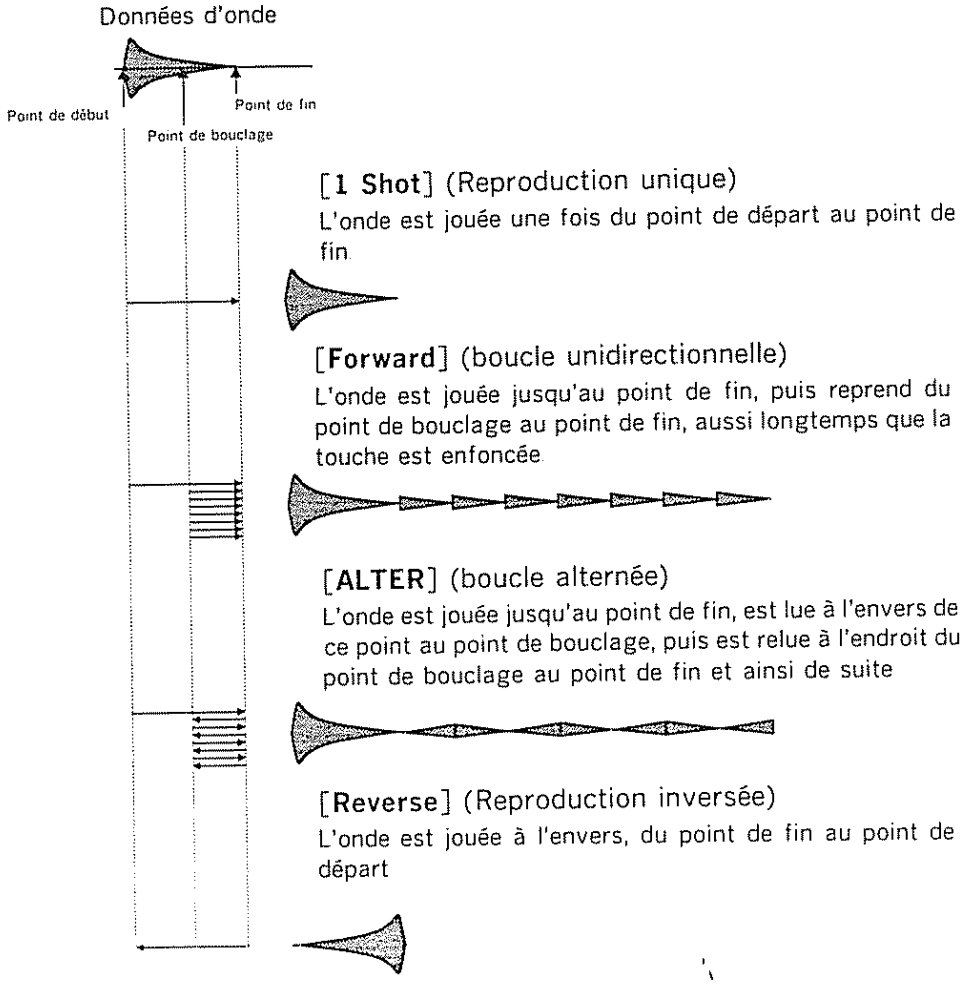
Point de départ (Start Point) Point de bouclage (Loop Point) Point de fin (End Point)

Ces points concernent la reproduction de l'onde. Le Start Point est le point de l'onde où débute la reproduction et le End Point celui où elle se termine. Vous pouvez faire reproduire n'importe quelle portion de l'onde en la délimitant avec ces deux points.

Pour le bouclage, un Loop Point est inséré : il détermine où la boucle commence. Cette boucle va donc répétitivement lire la portion d'onde comprise entre le Loop Point et le End Point (voir page 29, 30)

Chaque point est identifié par une adresse (page 71). Le début de l'onde a pour adresse 0.

Mode de bouclage



Procédure pour créer une boucle

Le bouclage (looping) fait jouer répétitivement la portion d'onde située entre le Loop Point et le End Point. Pour obtenir un son tenu au rendu réaliste, ces deux points doivent être soigneusement choisis pour assurer une jonction sans rupture. Ce qui suit est la procédure d'accès à un bouclage réussi

Le W-30 offre les 3 méthodes suivantes pour créer une boucle :

①Cherchez les meilleurs points pendant que vous écoutez le son

Pour rechercher plus facilement, une fonction de recherche de crête (Peak Search) est disponible (Mode Search).

②Laissez l'ordinateur interne du W-30 trouver les points. (AUTO LOOP)

Quand vous n'arrivez pas à trouver des points de boucle et de fin efficaces, vous pouvez demander à l'ordinateur interne de vous assister. Toutefois, la fonction Auto Loop peut ne pas trouver les points appropriés si l'onde est trop complexe

***La fonction Auto Loop peut ne pas trouver de boucle si la zone de recherche que vous avez choisie est trop limitée. Faites une boucle assez longue et demandez alors cette fonction, sans hésiter à recommencer avec d'autres réglages.**

***La fonction Auto Loop cherche une boucle uni-directionnelle (Forward) aussi, l'appel à cette fonction fait automatiquement passer en mode [FORWARD] .**

③Modifiez l'onde pour un meilleur bouclage (Smoothing)

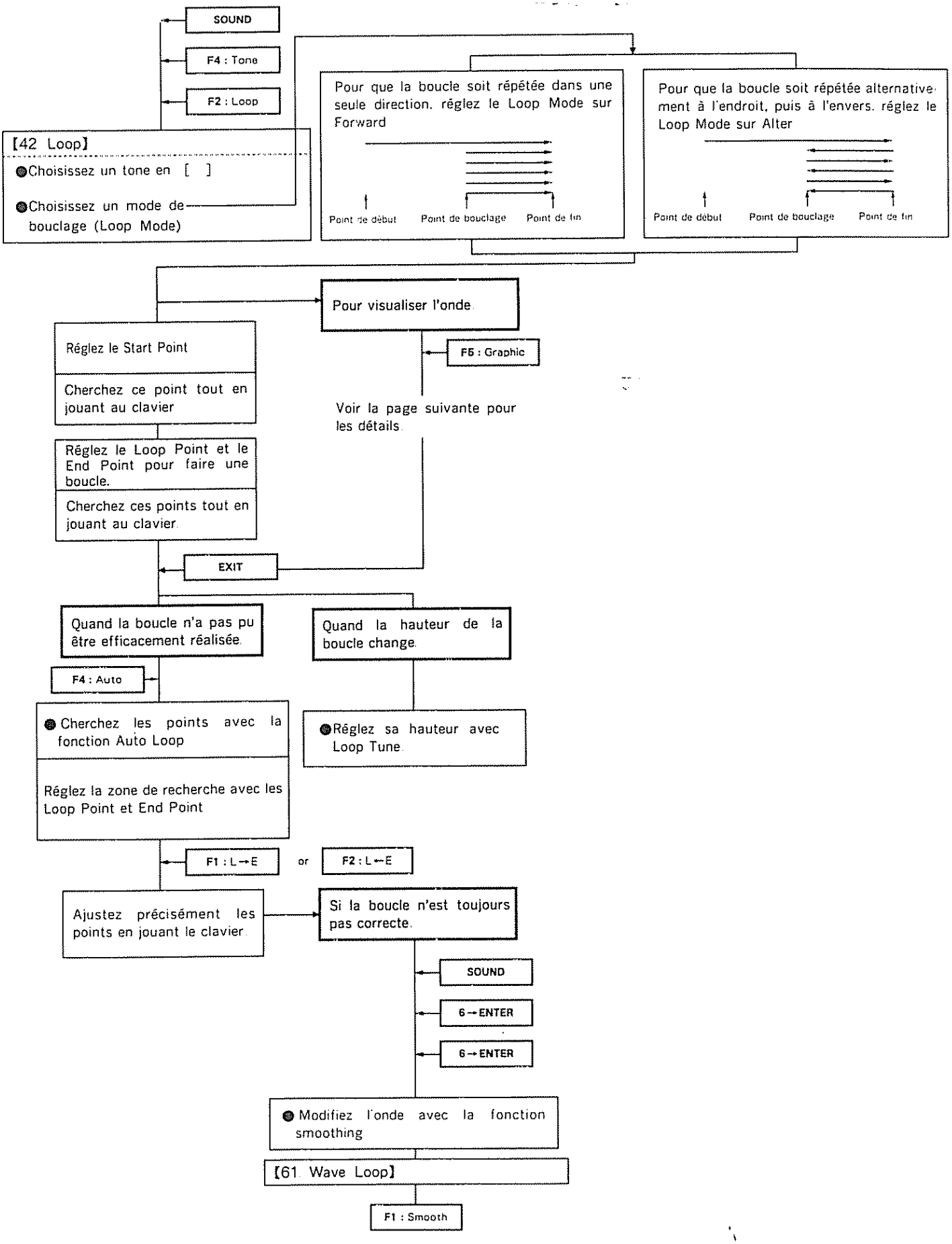
Les ondes de sons naturels échantillonnés sont souvent très complexes, aussi peut-il être parfois difficile de trouver des points de bouclage et de fin appropriés. Dans certains cas, c'est même impossible. Pour résoudre cela, l'ordinateur interne modifie la forme d'onde entre les points de bouclage et de fin pour que la boucle uni-directionnelle (Forward) devienne plus "naturelle". Cette fonction est appelée "Smoothing".

***Le smoothing est un calcul de l'ordinateur, aussi le son ne peut-il être entendu pendant la modification.**

***Les tones 33 à 96 proviennent des ROM et ne peuvent donc subir le smoothing.**

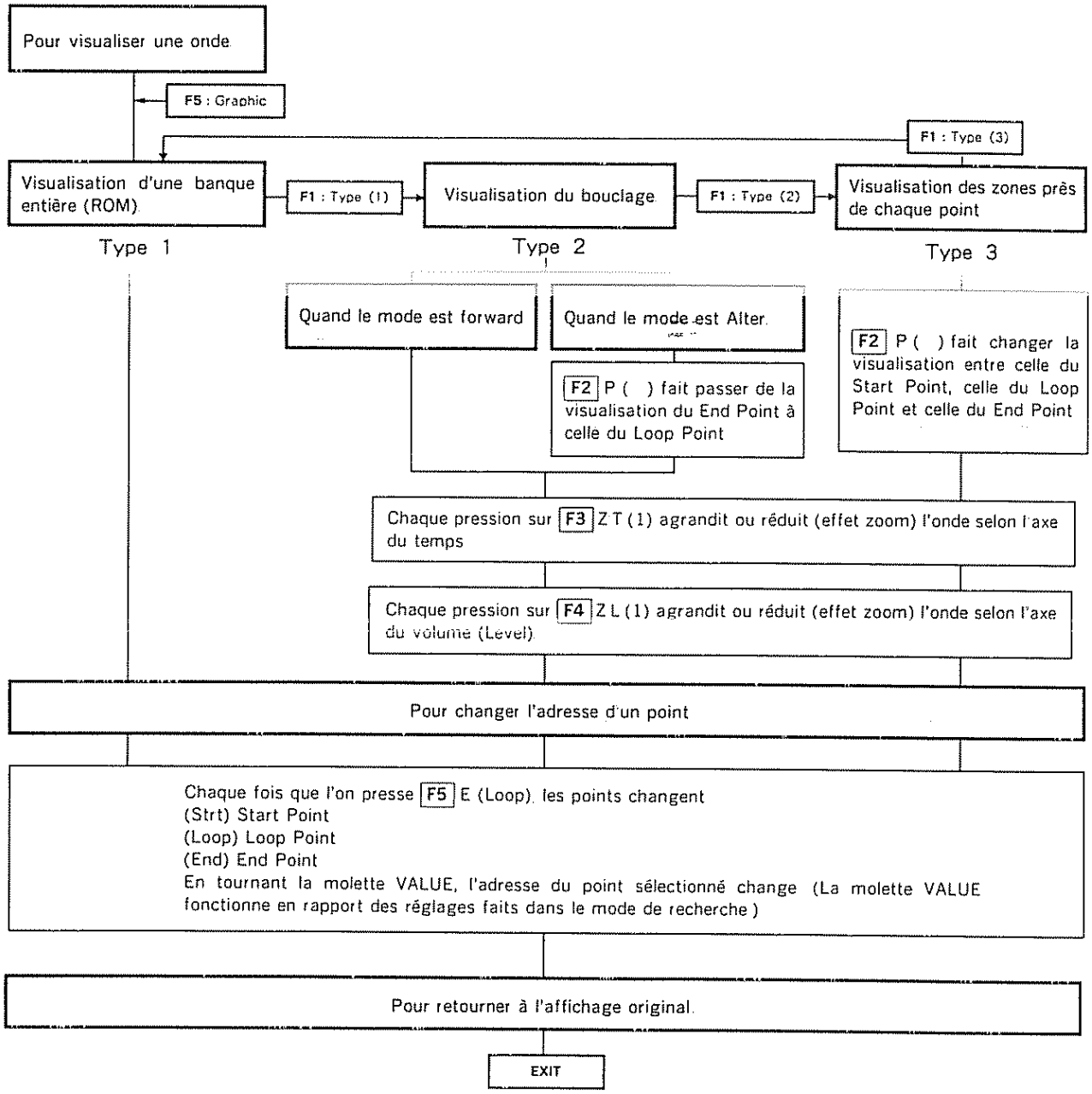
***Comme l'onde du tone choisi est alors directement modifiée, copiez d'abord ce tone (page 170) si vous désirez conserver sa version originale.**

Procédure de bouclage



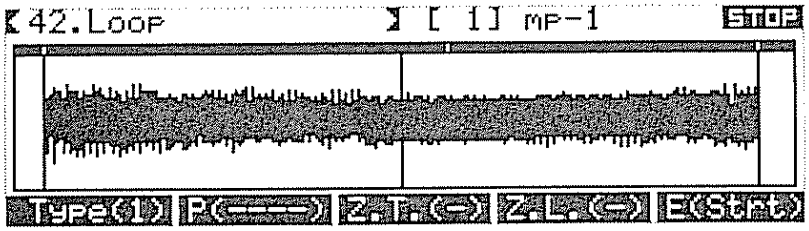
Visualisation de l'onde

Trois pages vous aident à la recherche de chaque point
Tout en jouant au clavier, cherchez les points à l'aide de ces trois types de visualisation.



[Type 1]

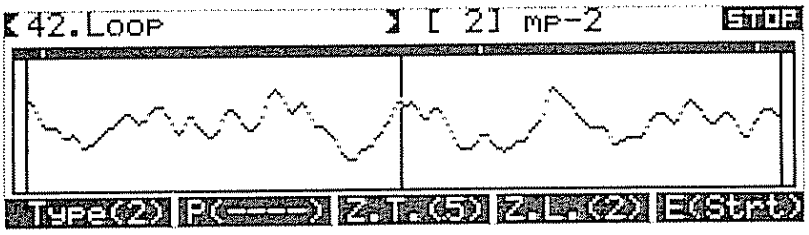
L'onde est visualisée dans sa totalité, qu'elle soit longue ou courte
Les points de départ, bouclage et fin sont représentés par des petits points blancs situés sur le bandeau, au-dessus du dessin de l'onde.



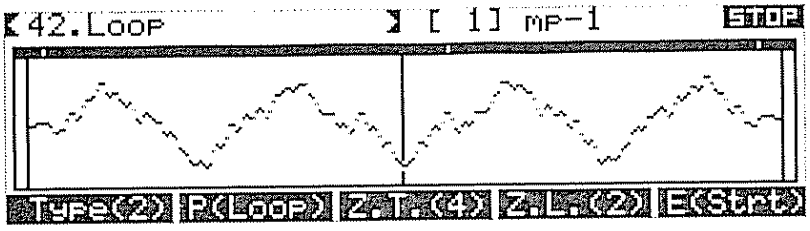
[Type 2]

Dans cette page, vous pouvez réaliser un bouclage sans rupture si vous arrivez à opérer une jonction douce entre les deux moitiés de l'afficheur et si ces deux moitiés présentent des ondes similaires

Quand le mode de bouclage est **Forward**, la moitié gauche de l'afficheur représente l'onde à gauche du point de fin (donc avant celui-ci) et la moitié droite l'onde à droite du point de bouclage (donc après celui-ci). Les deux points sont par conséquent situés sur la ligne centrale et doivent coïncider pour l'obtention d'une boucle correcte.

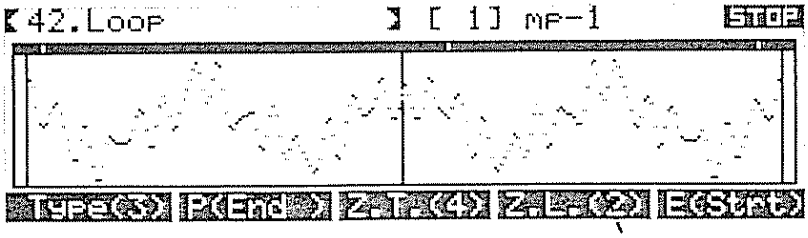


Quand le mode de bouclage est **Alter** (Alterné), si vous choisissez F2 P (Loop), la ligne centrale représente le point de bouclage. Ainsi, vous visualisez ce qui se passe quand l'onde s'inverse en ce point. Quand vous choisissez F2 P (End), vous obtenez la même visualisation mais, pour le point de fin. Si vous parvenez à connecter les formes d'ondes sans interrompre le cycle naturel, un son tenu est obtenu.



[Type 3]

Dans cette page, chaque point peut être vu en détail.
Pressez F2 pour choisir "P (Strt)" et la ligne centrale représente alors le Start Point.
Pressez F2 pour choisir "P (Loop)" et la ligne centrale représente alors le Loop Point.
Pressez F2 pour choisir "P (End)" et la ligne centrale représente alors le End Point.



Cas dans lesquels de nouvelles données d'onde sont créées.

Dans chacun des cas suivants, les ondes sont ré-écrites dans la banque d'onde

- Les données d'onde sont éditées
  - Copy * Move (Les paramètres de tone sont copiés.)
  - Mix (Les paramètres de tone sont initialisés.)
  - Combine (Les paramètres de tone sont initialisés.)
  - Digital Filter (Les paramètres de tone sont copiés.)
- Un tone est chargé (Les paramètres de tone sont copiés.)
- Un échantillonnage est accompli (Les paramètres de tone sont initialisés.)

Choix d'un numéro de tone pour y écrire un nouveau tone

On sélectionne un numéro de tone en "[ ]" pour y placer un tone nouvellement échantillonné ou chargé ; on en sélectionne un en "Destination" pour y placer un tone résultant de l'édition d'une onde.

Si vous sélectionnez un Tone original

- L'onde précédemment incluse dans ce tone est effacée et l'espace mémoire ainsi créé est ajouté au temps restant disponible (Remaining Time)
- La nouvelle onde est stockée dans l'espace vide, dans la banque choisie.
- Les Sub-tones qui utilisaient l'onde précédente sont initialisés et deviennent des tones inutilisés

Si vous sélectionnez un Sub-tone

- La nouvelle onde est stockée et le sub-tone devient un nouveau tone original.

*** Les tones 33 à 96 ne peuvent servir de destination puisque ce sont des sons internes ineffaçables.**

Distinction des différents types de tone

Vous pouvez différencier les tones originaux des sub-tones grâce aux identificateurs situés à la droite du nom du tone

[1] -[32] : Tone original échantillonné à 30 kHz A 0,8
(Banque d'onde) (secondes/par paliers de 0,4)

[1] -[32] : Tone original échantillonné à 15 kHz A 0,8 ×2
(car échantillonné à 15kHz)

[1] -[32] : Sub-tone ..... Sub 10
(tone original dont l'onde sert de base à ce sub-tone)

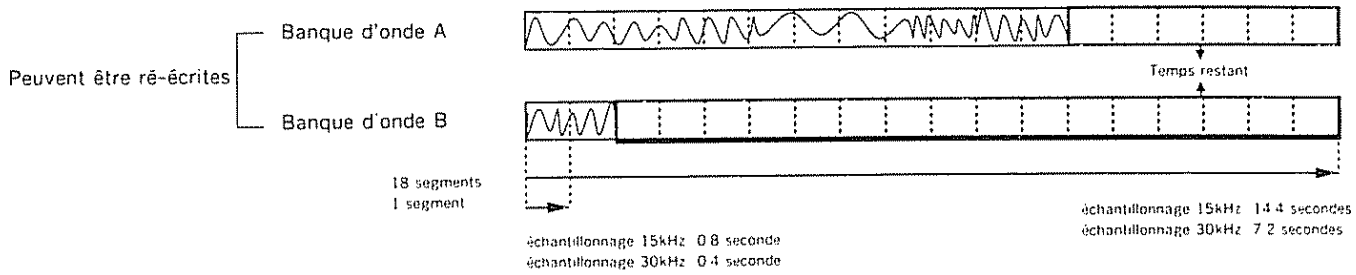
[1] -[32] : Tone non utilisé ..... Sub--

[33] -[96] : Tone utilisant une onde en ROM ..... ROM—A
(Banque ROM)

[33] [96] : Tone non utilisé ..... (ROM)

Vérification de l'espace mémoire restant (Remaining Time)

L'espace mémoire restant dans chaque banque d'onde est affiché en temps (secondes) à une fréquence d'échantillonnage de 30kHz



Quand de nouvelles ondes ne peuvent plus être écrites

Dans les cas suivants, "Can't Execute" (impossible d'exécuter) apparait en raison d'un espace mémoire insuffisant dans la banque d'onde

- Quand le tone choisi est un sub-tone et que l'espace restant disponible dans la banque est de 0,0s.
- Quand le tone choisi est un tone original mais que l'on a choisi pour destination une autre banque d'onde que celle de ce tone alors que la banque choisie a un temps disponible de 0,0s.

*** Même si l'espace mémoire disponible est insuffisant, la procédure peut s'exécuter, mais prenez garde car certaines portions de l'onde seront perdues.**

DELETE (effacement)

Dans des situations comme les précédentes, la fonction "Delete", accessible dans chaque page, peut être utilisée pour effacer (un par un) des tones originaux dont on n'a plus usage Quand un tone original est effacé :

- L'onde est effacée de la banque, les paramètres de tone sont initialisés et un sub-tone sans affectation est créé.
- Les sub-tones basés sur la même onde que le tone effacé sont effacés eux aussi

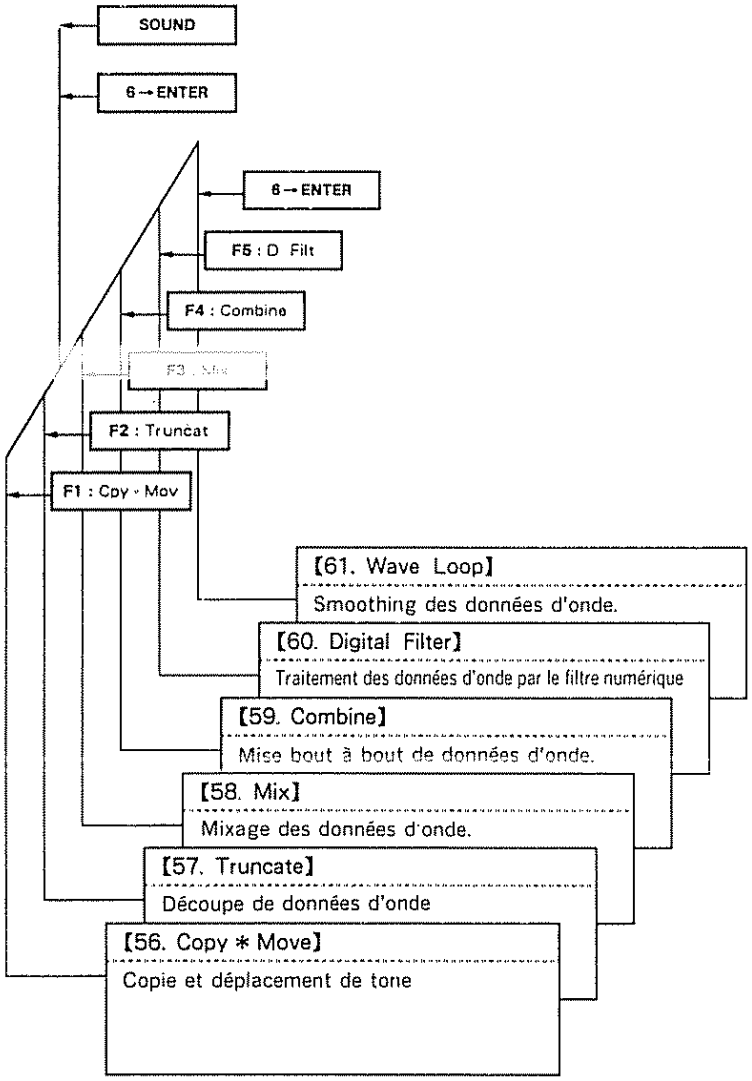
L'effacement peut également porter sur une banque d'onde entière (A ou B).

- Toutes les ondes de la banque sont effacées et les paramètres de tous les tones s'y référant sont initialisés Ces tones sont remplacés par des sub-tones sans affectation.
- Les sub-tones basés sur ces ondes désormais absentes sont eux aussi effacés, initialisés et deviennent des sub-tones sans affectation

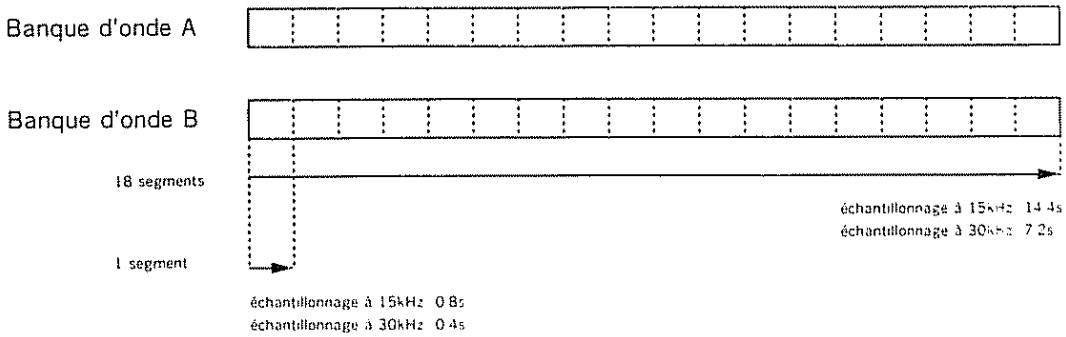
*** Les tones [33] -[96] sont basés sur des ondes de la mémoire interne et, par conséquent, leur effacement ne peut augmenter le temps disponible en banque A ou B.**

c. Editer les données d'onde

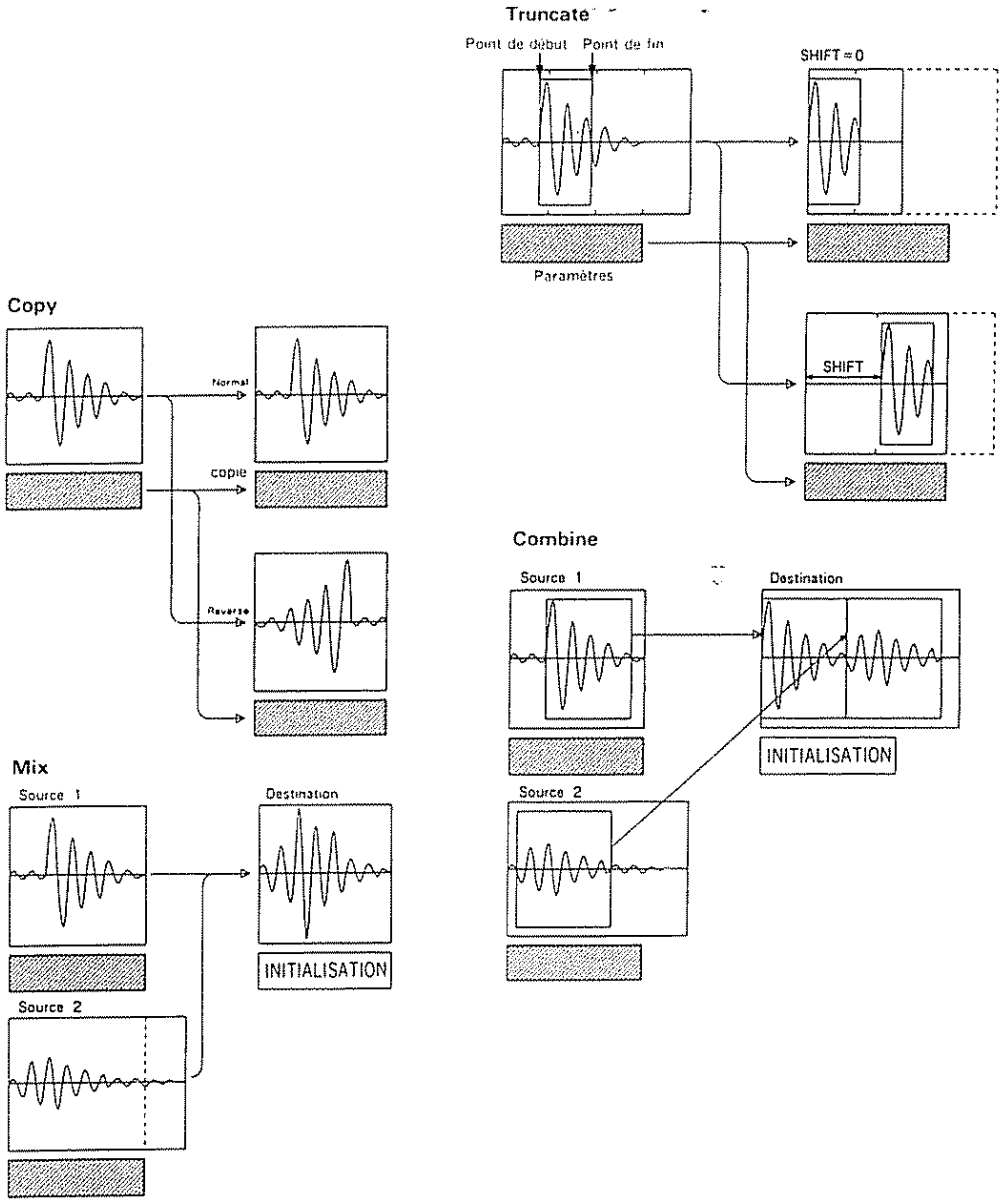
Les données d'onde d'un tone original peuvent être éditées. La totalité de la procédure d'édition se fait dans le domaine numérique et donc la qualité sonore n'est pas altérée.



Les données d'onde pouvant être éditées sont en banque A ou B.



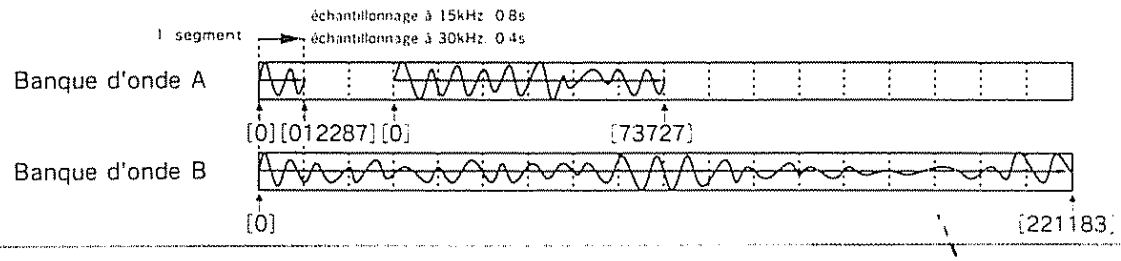
Les tones [33] - [96] emploient des ondes en ROM qui ne peuvent être ré-écrites et, par conséquent, aucune édition ne peut être effectuée sur ces ondes



A Propos de l'adresse

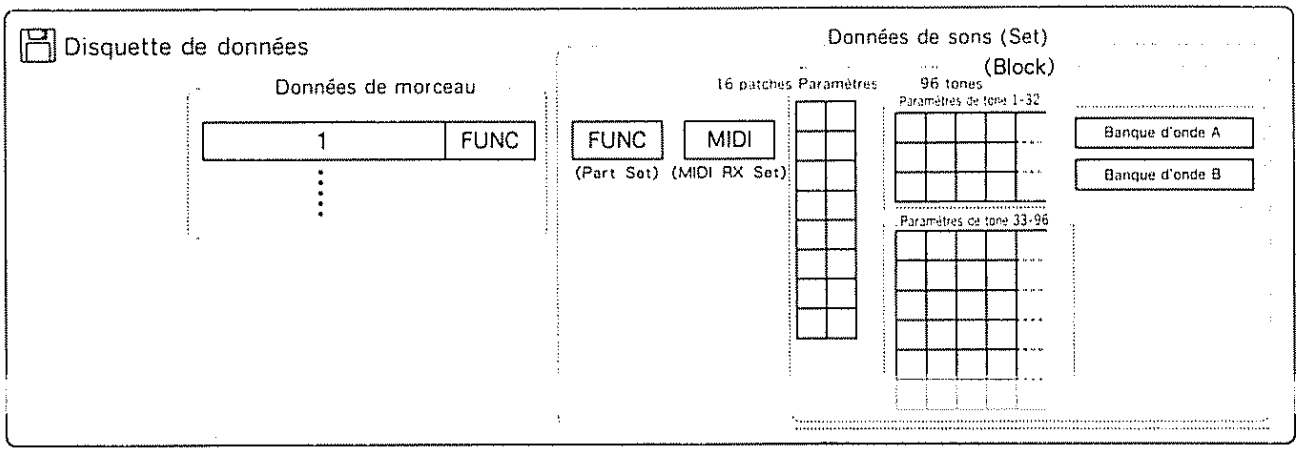
Les points de départ, bouclage et fin des données d'onde sont indiqués par leur position en mémoire. **Cette position est appelée "Adresse."**

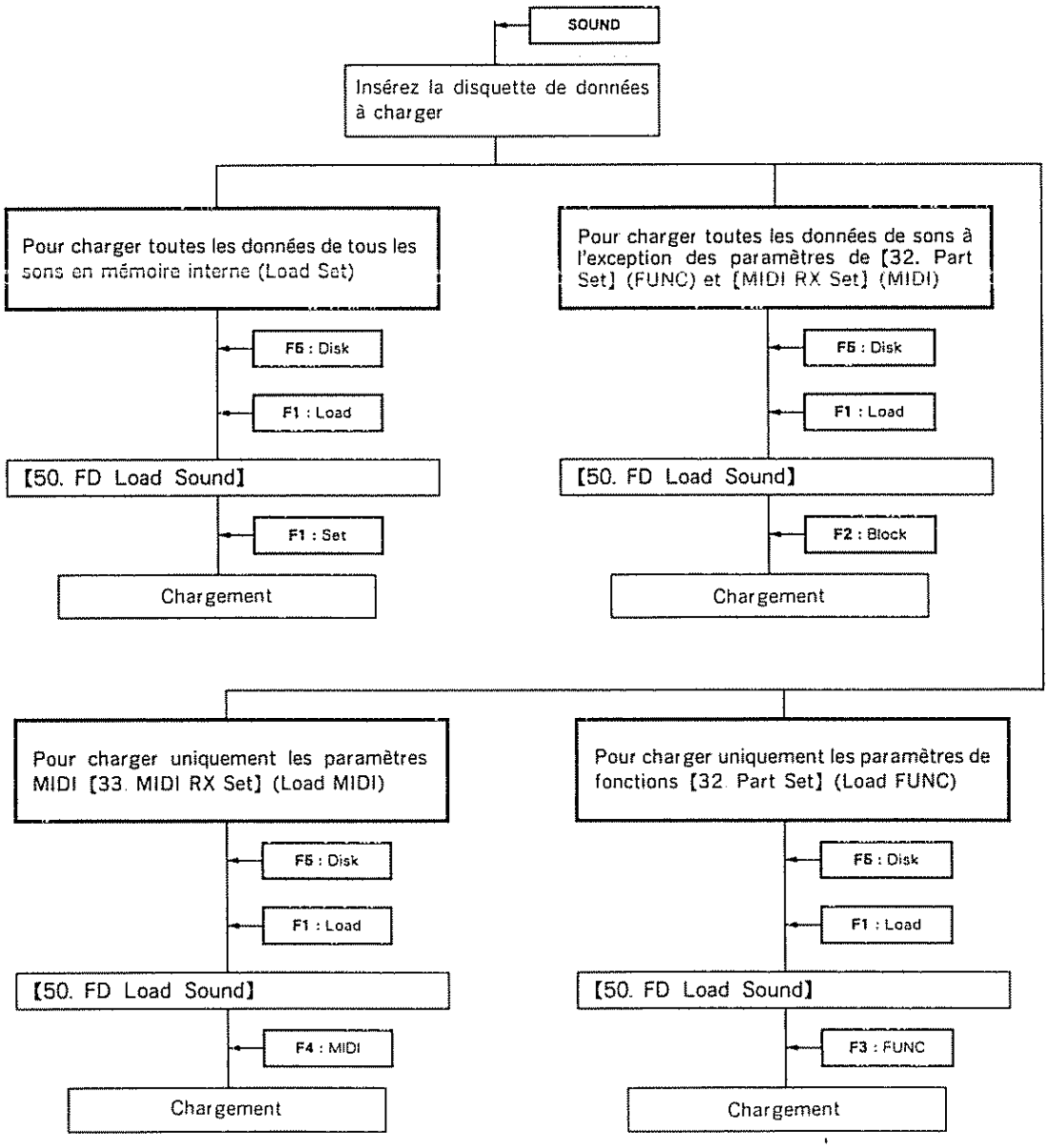
Le début des données d'onde à 0 pour adresse. Le dernier point d'une onde utilisant une banque entière (7,2s à 30kHz de fréquence d'échantillonnage) est [221183].



d. Charger des données de sons depuis une disquette

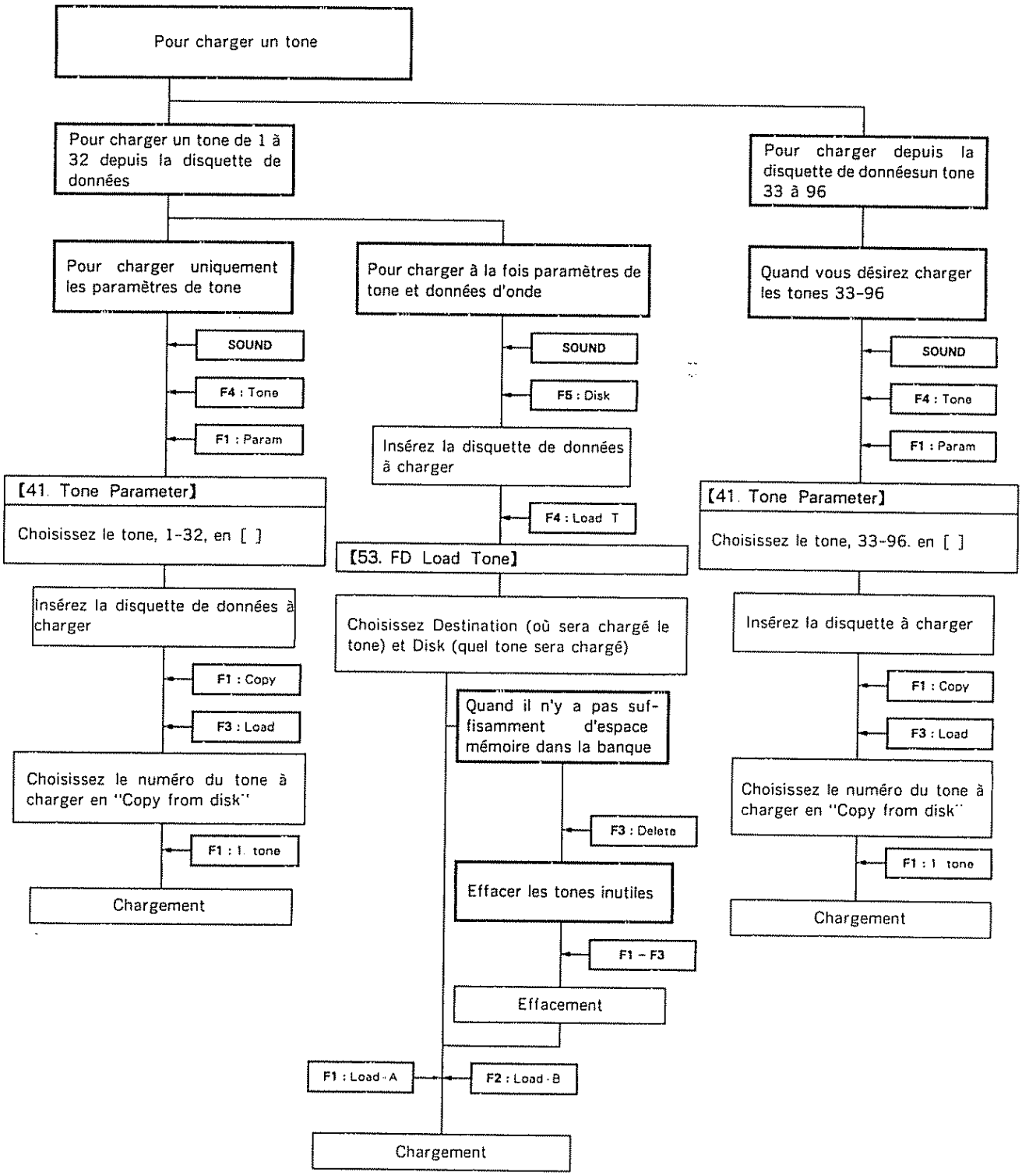
Chargement depuis une disquette de données (Data Disk)





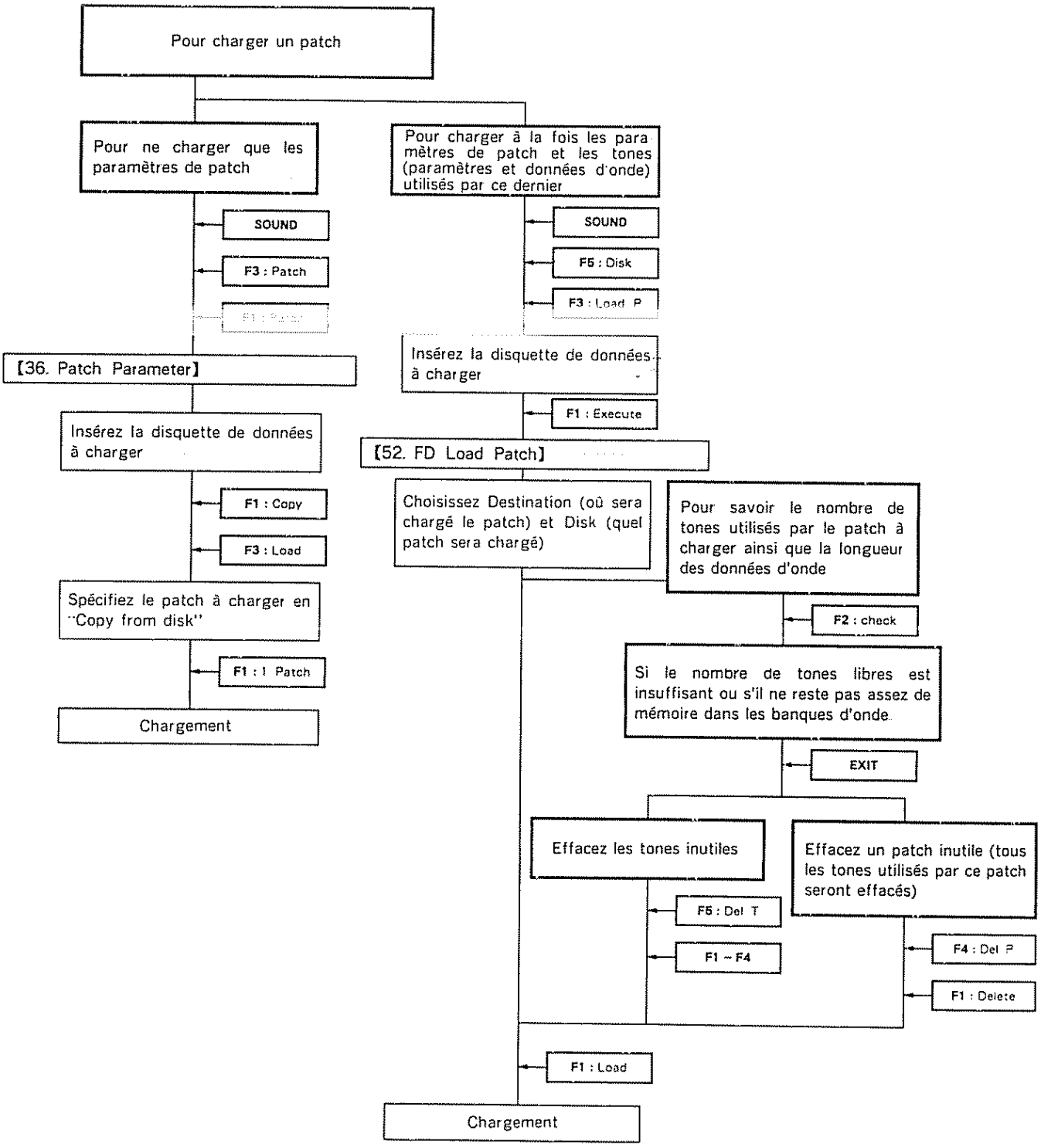
Chargement d'un tone à partir d'une disquette de données.

Les tones peuvent être chargés individuellement depuis des disquettes de données.



Chargement d'un patch depuis une disquette de données

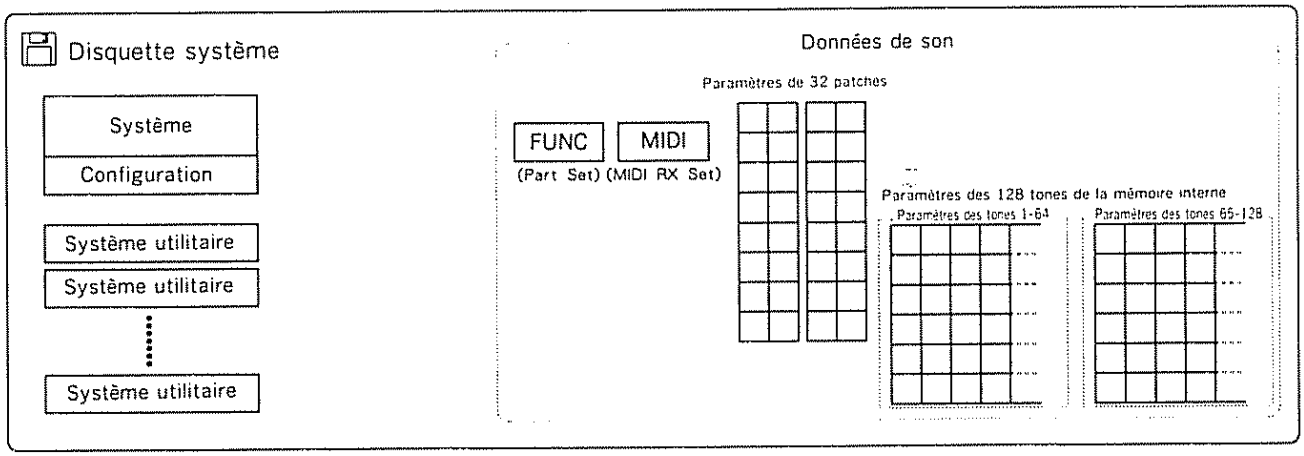
Les patches peuvent être chargés individuellement depuis des disquettes de données



Chargement d'un tone ou d'un patch depuis une disquette système.

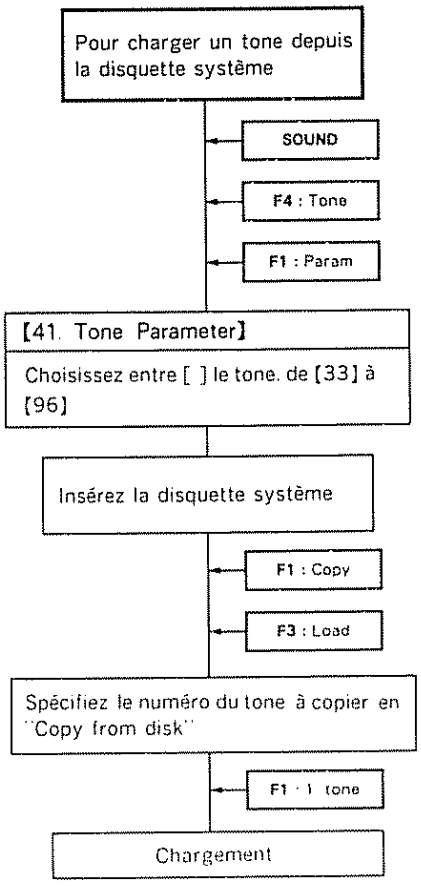
Sur une disquette système, il y a 128 tones utilisant les données d'onde de la mémoire interne ainsi que 32 patches. Quand on amorce (boot) le W-30 avec cette disquette, les 64 premiers tones sont chargés dans la mémoire interne aux emplacements 33 à 96 ; de même les paramètres de 16 patches (là aussi les 16 premiers) sont chargés dans les patches 1 à 16

Ce qui suit explique comment charger ces patches et tones qui sont dans la partie "cachée" de la disquette. Pour connaître la liste des tones de la disquette système, référez-vous à la carte des sons fournie.



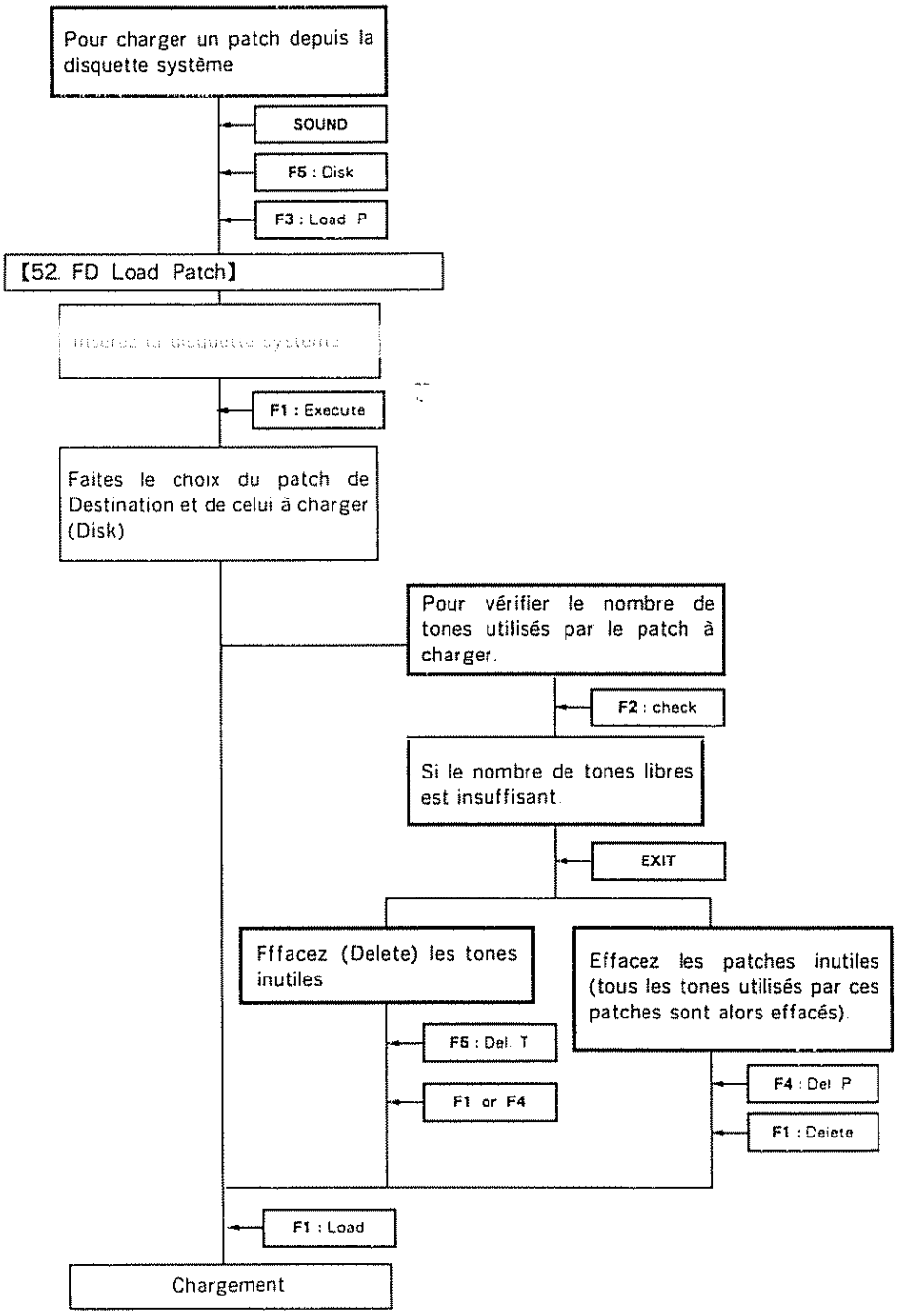
Chargement d'un tone depuis une disquette système

Les tones peuvent être chargés un par un depuis la disquette système. Les tones de la disquette système sont chargés dans les tones [33] à [96]



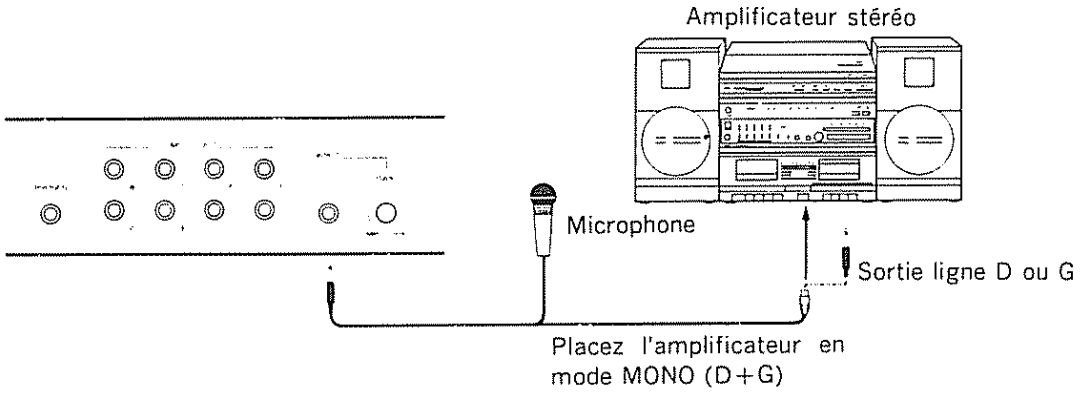
Chargement d'un patch depuis la disquette système

Les patches peuvent être chargés individuellement depuis la disquette système. Les tones utilisés par ces patches sont des tones de la ROM interne [33] à [96]. Quand la méthode suivante est suivie pour charger les patches, les paramètres des tones utilisés par ce patch sont également chargés.

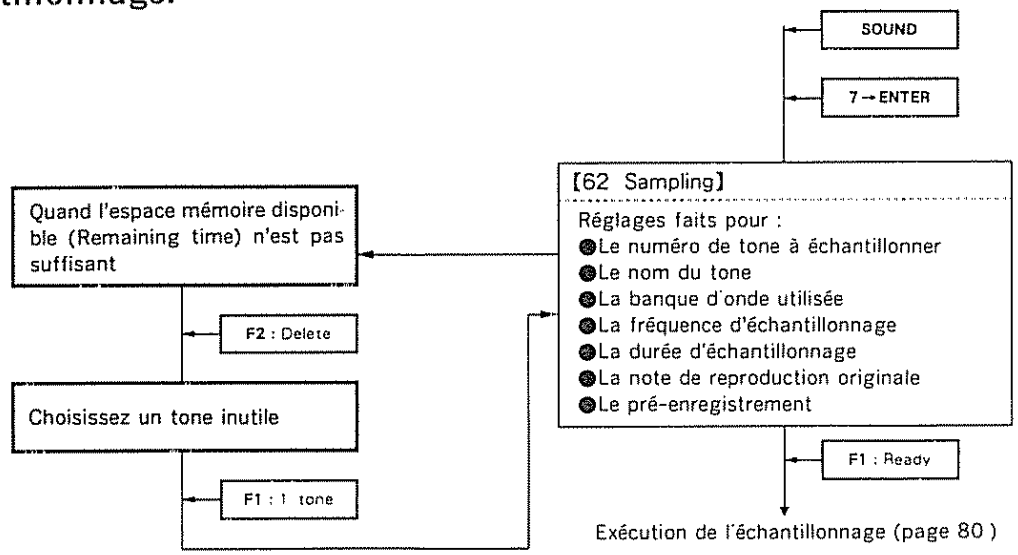


e. Echantillonnage (Sampling)

Connexions nécessaires à l'échantillonnage. Connectez la sortie d'un micro ou d'un appareil audio à l'entrée (input) du W-30

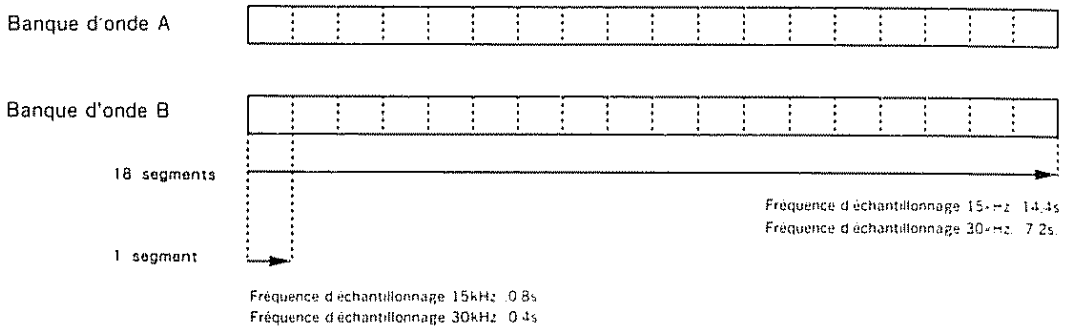


Préparation à l'échantillonnage.



Les banques d'ondes (Wave Bank)

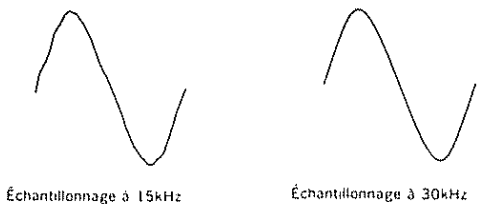
Le W-30 a deux banques d'ondes, A et B, où sont stockées les ondes échantillonnées Chaque banque peut stocker 7,2s de son échantillonné à une fréquence de 30 kHz Une banque peut être divisée en 18 segments de 0,4 seconde à 30kHz de fréquence d'échantillonnage et de 0,8 seconde à 15kHz



Choisissez l'une des deux banques pour y écrire le son échantillonné.

Fréquences d'échantillonnage (Freq)

Un son échantillonné est enregistré dans la mémoire de l'ordinateur Un ordinateur ne peut accepter que des informations numériques, aussi le W-30 convertit-il le signal audio en chiffres Il le fait en examinant (échantillonnant) le signal audio de nombreuses fois par seconde et en enregistrant les unes après les autres ces mesures dans la mémoire de l'ordinateur. Par exemple, à une fréquence d'échantillonnage de 30kHz, le signal audio est divisé en 30 000 échantillons par seconde. Le W-30 offre 15kHz et 30kHz comme fréquences d'échantillonnage A 30kHz, la durée d'échantillonnage est plus courte mais la qualité audio de l'échantillon est meilleure Inversement, à 15kHz, des échantillonnages plus longs sont possibles mais la qualité audio de l'échantillon est légèrement diminuée



Durée d'échantillonnage (Time)

Ce paramètre règle la durée d'échantillonnage (par paliers de 0,4s) Vous pouvez choisir une valeur allant jusqu'à la durée maximale d'échantillonnage Quand on choisit une fréquence d'échantillonnage de 15kHz, la durée d'enregistrement est multipliée par 2 ("×2" est affiché)

* Quand le temps maximal d'échantillonnage possible est plus grand que le temps dont vous avez besoin pour un échantillon, choisissez quand même une durée supérieure à vos besoins réels pour plus de sécurité. Vous pourrez par la suite couper les portions d'onde inutiles avec [57 Truncate].

Note de reproduction originale (ORIG. KEY)

La note de reproduction originale représente la note à laquelle le son échantillonné est reproduit, tel qu'à l'origine, sans-transposition Si vous échantillonnez un instrument de musique, vous aurez à faire coincider cette note avec celle produite par l'instrument échantillonné. sinon vous aurez un clavier transposé Le do du milieu est affiché C4

***La plus haute transposition de son permise par le W-30 est de 2 octaves au-dessus de la note de reproduction originale. Des sons plus aigus ne peuvent être reproduits.**

Pré-enregistrement (Pre-trig)

Le pré-enregistrement vous permet d'enregistrer des données d'onde avant que le niveau de celle-ci n'ait atteint le seuil de déclenchement (threshold) de l'échantillonnage. En d'autres mots, cette fonction fait débuter l'échantillonnage un peu plus tôt et évite ainsi la perte du début du son. "10ms" réprésente environ 0,01seconde (quand la fréquence d'échantillonnage est réglée à 15kHz, le temps de pré-enregistrement est toujours affiché avec ×2)

*** Pour vérifier s'il y a de la mémoire libre pour échantillonner, voyez d'abord la page 69.**

Mode d'attente d'échantillonnage

Quand un tone original est choisi comme tone de destination, le fait de presser la touche F1 fait afficher "Now Working" (en travail), indiquant que l'organisation des données d'onde est en cours de remaniement. Quand "**Ready**" (prêt) apparaît sur la ligne de message, l'échantillonnage peut commencer

Vérification du niveau d'entrée

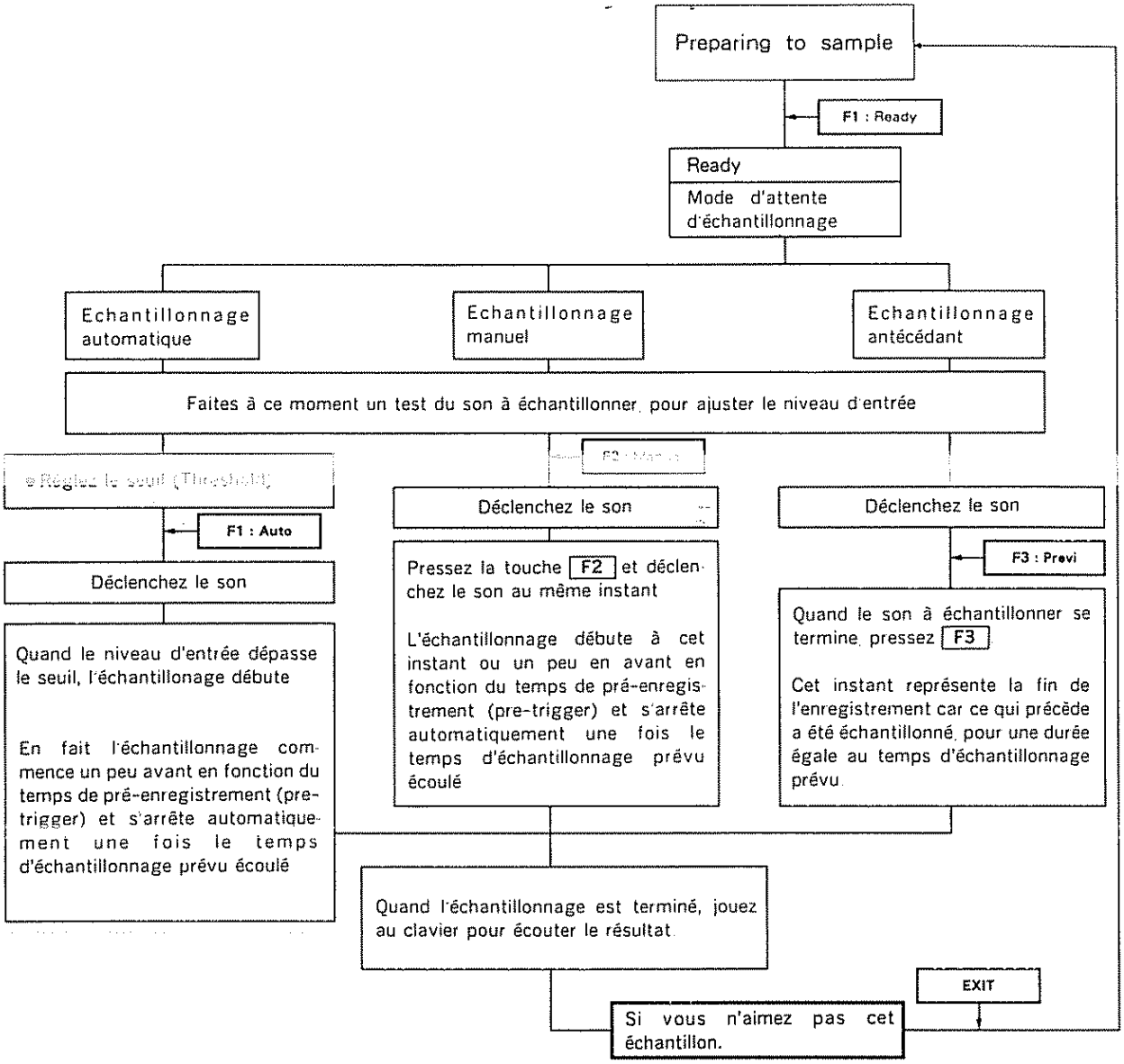
Une fois la fenêtre ouverte, ajustez le potentiomètre de niveau à l'arrière de l'instrument de façon à obtenir un niveau maximum sans que l'afficheur n'indique "**over**" (saturation).

Les signaux d'entrée sont reproduits en sortie 1 et en prise casque pour une écoute de vérification. Si vous échantillonnez avec un micro. écoutez le son au casque et éteignez tout amplificateur afin d'éviter un effet Larsen.

Seuil de déclenchement (Threshold)

La fonction échantillonnage automatique (Auto Sampling) fait démarrer l'échantillonnage dès que le signal d'entrée atteint un certain niveau, nommé seuil de déclenchement (threshold) Si ce seuil est réglé à zéro, l'échantillonnage débute dès que la fonction est demandée

Echantillonner



Ecoute de l'échantillon

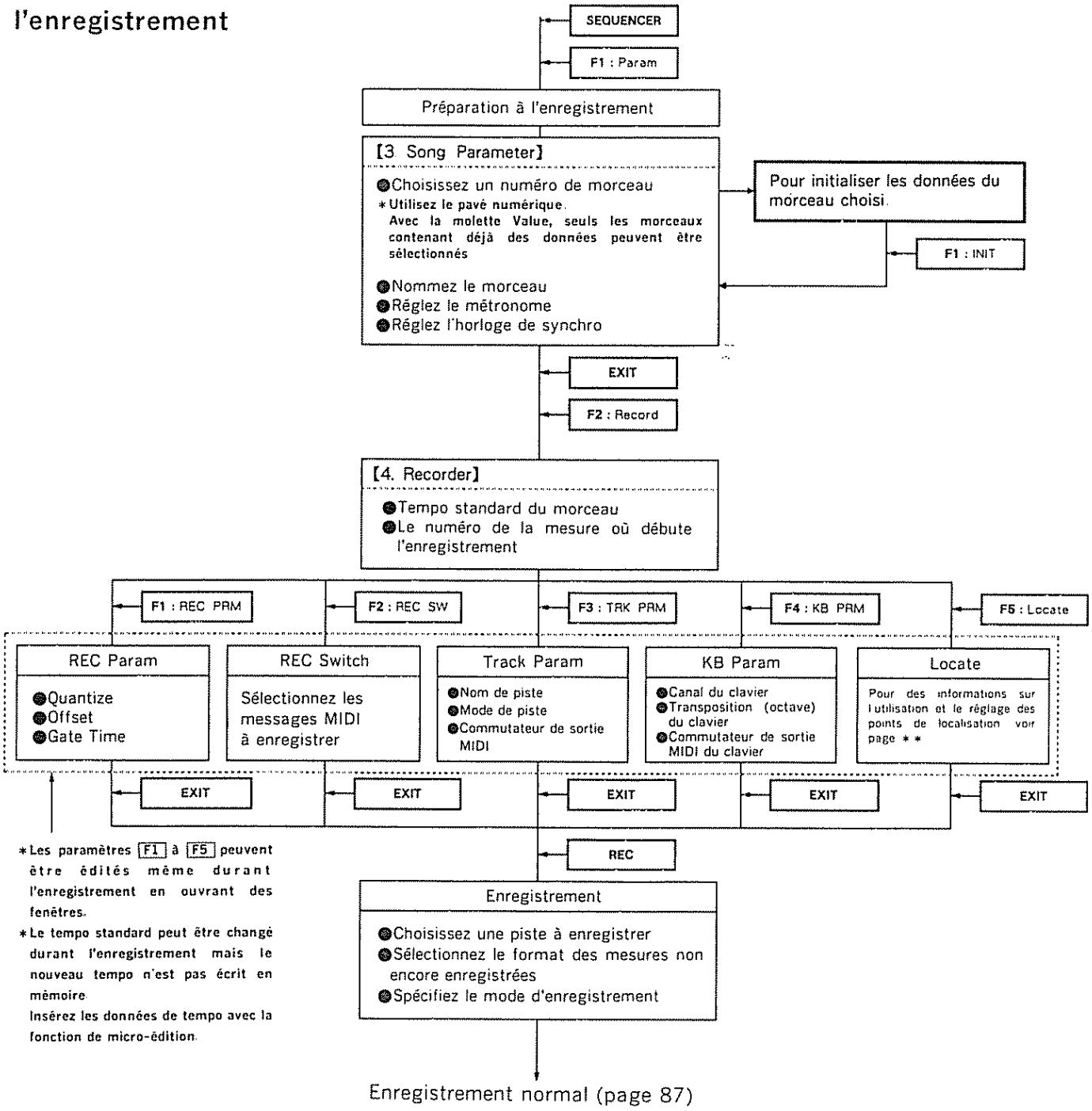
Avant de faire un Tone avec l'échantillon, vous pouvez jouer au clavier pour écouter comment est reproduit ce dernier. De plus, sa forme d'onde est affichée.

*** Résultat de l'échantillonnage, les paramètres de tones sont initialisés à leur valeur standard (les réglages de note de reproduction originale et de nom de Tone se calquent sur ceux faits en page [62 Sampling]). Aussi, après l'échantillonnage, vous pourrez effacer les portions d'onde inutiles avec [57 Truncate] et ensuite régler tous les paramètres de tone.**

7. Ecrire un morceau

a. Enregistrement

Préparation à l'enregistrement



Préparer un son

Idéalement, l'enregistrement doit se faire en entendant ce que l'on joue. De cette façon, le tone et l'interprétation peuvent être vérifiés. Préparez un patch en mode Sound, puis procédez au réglage de partie (page 144).

Préparation dans la page des paramètres de morceau (Song Parameter)

Choix d'un morceau

Choisissez le numéro du morceau dans lequel les données enregistrées seront stockées. Le W-30 peut stocker jusqu'à 20 morceaux en même temps, aussi sélectionnez un des 20 nombres. Pour créer un morceau totalement nouveau, sélectionnez un numéro de morceau non utilisé, avec le pavé numérique ; ou initialisez (F1) toute donnée de morceau avant d'enregistrer.

Métronome

Le W-30 n'a pas de source sonore pour le métronome. Utilisez le module de sons du W-30 ou un module de sons externe avec un message MIDI de note jouée (Note ON).

●Réglez quand le métronome doit sonner :

OFF	Le métronome ne joue pas
REC Only	Le métronome ne joue que durant l'enregistrement
REC & Play	Le métronome joue durant l'enregistrement et la reproduction
Always	Le métronome joue dans tous les modes.

●Sélectionnez le son utilisé par le métronome avec ses numéros de canal et de note, puis réglez son volume avec la dynamique (Velocity).

Accent	Réglez ici la note jouée sur le premier temps.
Normal	Réglez ici la note jouée sur les autres temps

```
Metronome REC Only
   Accent Ch  10  C#2  37  Vel 127
   Normal Ch  10  C#2  37  Vel  64
```

Canal MIDI — Numéro de note — Dynamique

＊Pour le canal MIDI, en plus des valeurs 1 à 16, le choix peut aussi s'accomplir de E1 à E16. De[1] à [16], les messages sont envoyés au module de sons interne du W-30 et la partie dont le canal coïncide est jouée. De [E1] à [E16], les messages sont envoyés par MIDI OUT et non plus vers le module de sons interne.
Les notes avec accent peuvent être écoutées en pressant F4 et les notes normales en pressant F5.

Horloge de synchro

Ordinairement, choisissez l'horloge interne (INT). Pour une synchronisation avec un séquenceur connecté à la prise MIDI IN, choisissez le mode externe (EXT) (Pages 104, 105)

Préparation dans la page enregistrement (Recorder)

Numéro de la mesure où débute l'enregistrement (M=)

Quand vous enregistrez pour la première fois, le morceau est enregistré depuis la première mesure. Quand vous ré-enregistrez et ajoutez des données à celles existantes, choisissez la mesure où l'enregistrement doit commencer.

Tempo (♩ =)

Réglez le tempo standard du morceau. Le tempo ainsi réglé affecte la totalité du morceau. Le tempo peut être changé, même durant l'enregistrement, mais le changement n'est pas enregistré. Pour qu'il le soit, insérez la donnée de changement de tempo en page [5 Micro Edit]

Pressez REC dans la page [4: Recorder] (enregistrement)

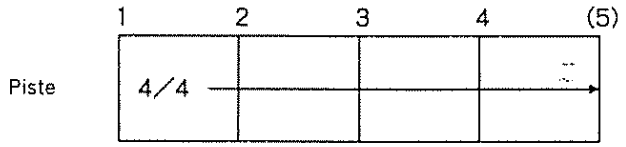
Piste (Track)

Spécifiez la piste sur laquelle les données enregistrées sont stockées

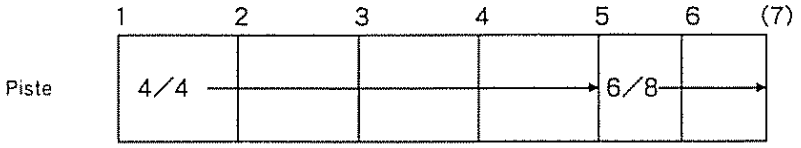
Beat (New M. Beat)

"Beat" est le nombre de temps par mesure et ce nombre est régi par la piste de tempo. "New M. Beat" détermine le nombre de temps des nouvelles mesures, celles qui n'ont pas encore été enregistrées sur aucune piste. Quand on enregistre pour la première fois, c'est le format donné dès la première mesure. Une fois qu'un enregistrement a eu lieu, les mesures enregistrées sont dotées d'un format (nombre de temps) qui est fixe et ne peut être modifié.

Prenons par exemple le morceau suivant ayant 4 mesures (la 5ème étant la fin)



Si, en enregistrement normal, vous réglez le "New M. Beat" sur 6/8 et si vous démarrez l'enregistrement de la première mesure, pour six mesures, effaçant ainsi toute donnée antérieure, le format de la mesure 5 sera 6/8 (la 7ème devient la fin).



Ainsi, de cette façon, le format est déterminé au moment de l'enregistrement par le "New M. Beat".

Dans le cas où vous désirez écrire un morceau changeant de format à chaque mesure, il est recommandé de commencer par créer une piste vide où les formats sont entrés les uns après les autres.

●Comment enregistrer des mesures vides

Procédez à un enregistrement normal, mais sans jouer. Stoppez immédiatement avant tout point où le format de mesure doit être changé, faites un nouveau réglage de "New M. Beat", puis poursuivez l'enregistrement. Une fois le morceau vide terminé, vous pouvez alors reprendre l'enregistrement depuis le début, cette fois en jouant.

●Insérez des mesures vides en édition de morceau.

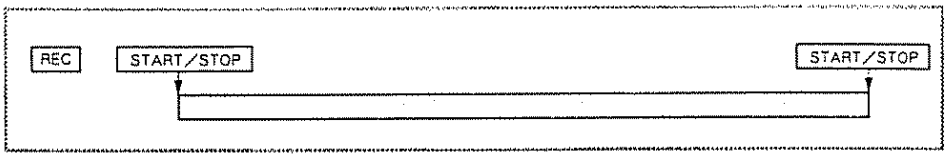
Quand vous éditez un morceau, tandis que vous spécifiez le format dans la piste de tempo (T), vous pouvez insérer les mesures dont vous avez besoin. Une fois le morceau vide terminé, vous pouvez alors commencer l'enregistrement depuis le début et jouer le morceau au clavier.

Mode d'enregistrement (REC Mode)

Il existe plusieurs méthodes pour enregistrer un morceau Pour commencer, voyons l'enregistrement normal et l'enregistrement déclenché au clavier (KEY ON) Les autres méthodes sont détaillées en page 88, 89

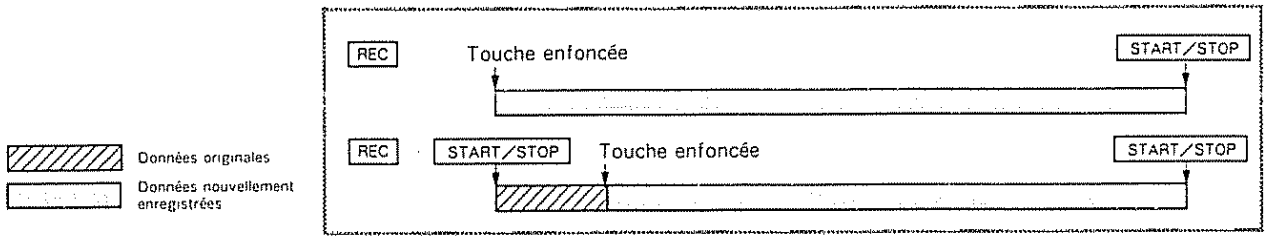
●Normal

Une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte, l'enregistrement commence quand vous pressez [START/STOP]. Pressez [START/STOP] à nouveau pour stopper l'enregistrement.



●Déclenché au clavier (KEY ON)

Une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte l'enregistrement commence dès que vous enfoncez une touche du clavier (c'est la même chose que de presser [START/STOP] en enregistrement normal). Aussi, une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte, si vous pressez [START/STOP], le séquenceur passe en mode de reproduction et enregistre dès l'instant où vous jouez au clavier (c'est à dire à la réception d'un message de note) Pressez à nouveau [START/STOP] pour stopper l'enregistrement.



Pressez F4 (paramètres de clavier) dans la page [4. Recorder]

Keyboard Channel

Canal de transmission du clavier.

Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)

Le clavier peut couvrir les notes de do2 à do7 et peut être transposé par paliers d'une octave, vers le grave ou l'aigu.

Numéro de changement de programme

Numéro de changement de programme transmis quand [F1] est pressé

I (Commutateur de connexion avec le module de sons interne)

(Local ON/OFF). Si ce commutateur est sur ON, les informations venant du clavier sont transmises au module de sons interne

E (commutateur de connexion avec la prise MIDI OUT)

Si ce commutateur est sur ON, les informations venant du clavier sont transmises par la prise MIDI OUT

Pressez F1 (paramètres d'enregistrement) dans la page [4. Recorder]

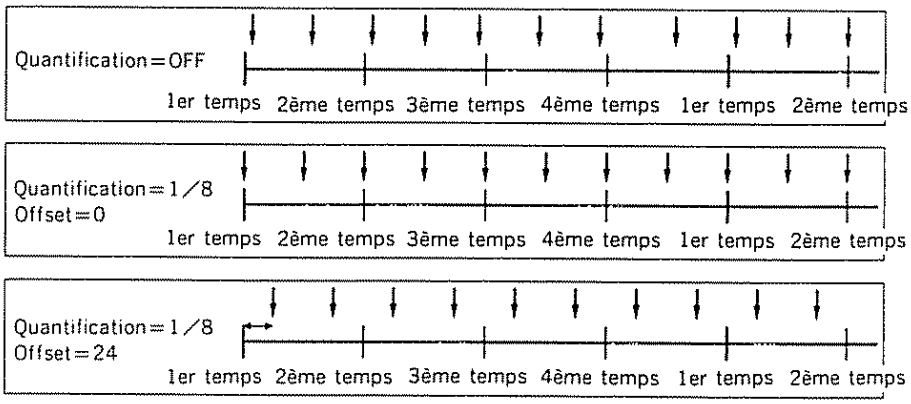
Quantification (Quantize)

L'enregistrement en temps réel est basé sur une unité de temps (un coup d'horloge) qui correspond à 1/96 de noire (quand la quantification est hors service). Cette fonction vous permet de corriger une mise en place approximative en obligeant les notes jouées à se recaler à des instants précis, choisis par vous. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des valeurs de quantification suivantes.

1/2 ···	Blanche	1/16 ···	Double croche
1/4 ···	Noire	1/24 ···	Double croche de triolet
1/8 ···	Croche	1/32 ···	Triple choche
1/12 ···	Croche de triolet	1/64 ···	Quadruple croche

Offset

L'offset peut légèrement décaler, vers l'avant ou l'arrière, la mise en place effectuée par quantification. L'unité de base de l'offset est un coup d'horloge (1/96 de noire). Les valeurs négatives ("−") décalent avant le temps alors que les valeurs positives ("+") décalent après le temps. L'offset n'a pas d'effet si la quantification est sur "OFF".



Durée de note (Gate Time)

Le W-30 vous permet de régler la durée des notes, c'est à dire le temps entre l'enfoncement et le relâchement d'une même touche. L'unité de base en est le coup d'horloge (1/96 de noire). Par exemple, une valeur de 96 fait de chaque note une noire, quelle que soit la durée réelle de jeu des notes. La valeur [Real] signifie enregistrement en temps réel, donc le W-30 enregistre alors chaque note exactement comme elle a été jouée.

Pressez F2 (Filtres à l'enregistrement) en page [4. Recorder]

Filtres à l'enregistrement (REC SW)

La capacité mémoire du W-30 est limitée. L'usage du pitch bend ou de l'aftertouch consomme de grandes quantités de mémoire. Pour éviter de gaspiller de la mémoire, filtrez (sur OFF) les messages inutiles

PAf	Aftertouch (pression) polyphonique
C. Chg	Changement de commande (Control Change)
P. Chg	Changement de programme
CAf	Aftertouch (pression) par canal
Bend	Pitch bend
Excl	Système exclusif et messages de demande d'accord

Pressez F3 (paramètres de piste) en page [4. Recorder]

Nom de la piste

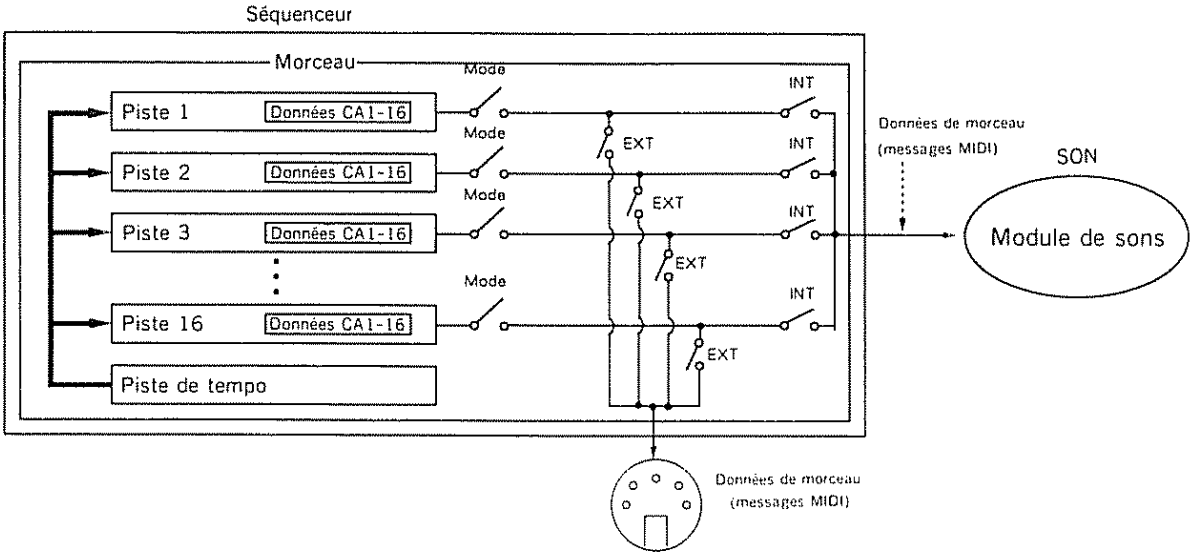
Chaque piste peut être nommée à l'aide de 8 caractères.

Mode de piste et commutateur de transmission MIDI

Commutez sur "Mute" avec F3 et aucun son ne sera produit puisque les messages de notes ne sont alors plus transmis. Les autres messages sont transmis.

Commutez sur "OFF" avec F4 et aucun message n'est transmis au module de sons interne.

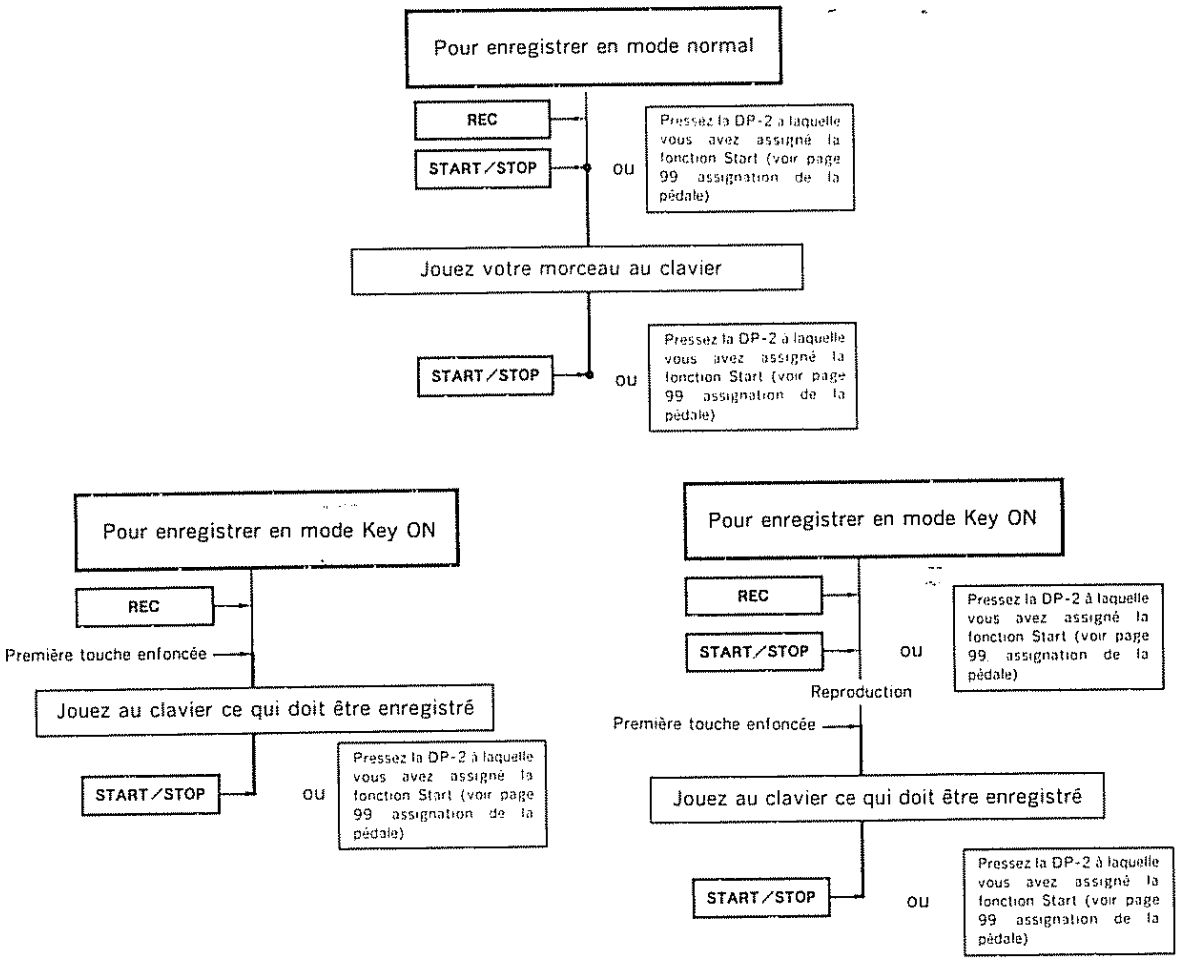
Commutez sur "OFF" avec F5 et aucum message n'est transmis par la prise MIDI OUT.



Point de localisation (Locate Point)

Pour ré-enregistrer certaines parties d'un morceau, un enregistrement automatique peut être obtenu en spécifiant un point de début d'enregistrement et un point de fin d'enregistrement (Auto Punch IN/OUT) voir pages 88, 89

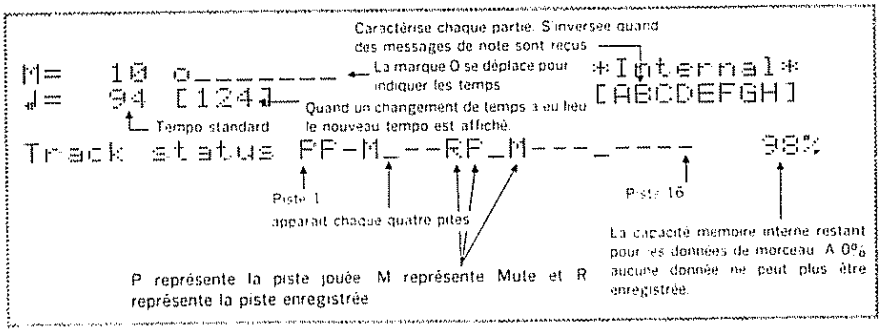
Enregistrer



*Bien que le tempo puisse être changé durant l'enregistrement, si vous désirez que ces changements soient enregistrés, il faut qu'ils soient insérés dans la piste de tempo en tant que données de changement de tempo dans la page [5. Micro Edit] (voir page 94)

*Si vous désirez enregistrer tout en émettant des messages de changement de programme MIDI, pressez F4 et, à "P=", spécifiez le numéro de changement de programme, puis pressez F1 (voir page 57).

Page [4. Recorder]



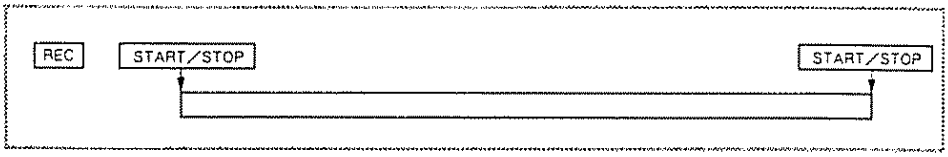
b. Ré-enregistrement de portions de données

Mode d'enregistrement

Choisissez le mode d'enregistrement qui correspond à vos besoins (REC dans la page [4 Recorder]).

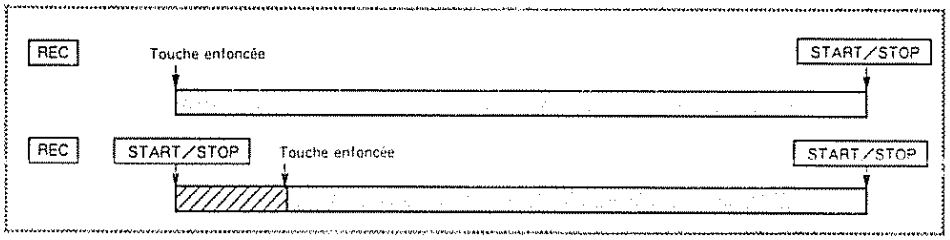
●Normal

Une fois REC pressé et la fenêtre ouverte, l'enregistrement commence quand vous pressez START/STOP Pressez à nouveau START/STOP pour stopper l'enregistrement



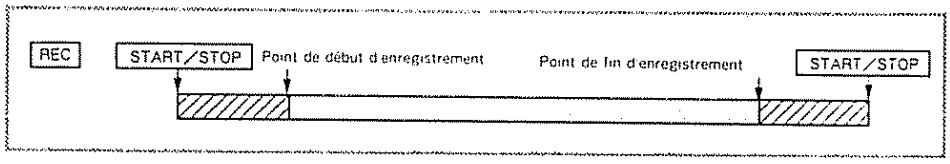
●Déclenché au clavier
(Key ON)

Une fois REC pressé et la fenêtre ouverte, l'enregistrement commence dès l'instant où vous jouez au clavier (soit le même effet que de presser START/STOP en mode normal). Aussi, une fois REC pressé et la fenêtre ouverte, si vous pressez START/STOP, le séquenceur passe en mode de reproduction et n'enregistre que dès l'instant où vous jouez au clavier (c'est à dire à la réception d'un message de note) Pressez à nouveau START/STOP pour arrêrer l'enregistrement



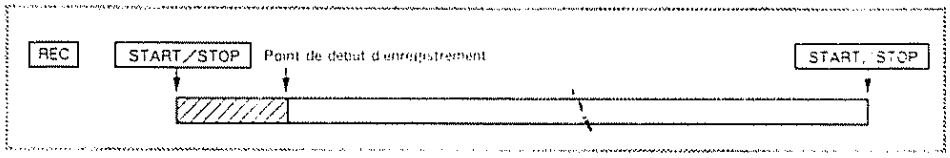
●Auto Punch IN/OUT
(Punch I.O)

La partie à ré-enregistrer est spécifiée à l'avance en termes de point de début d'enregistrement (0) et de point de fin d'enregistrement (9). Après avoir pressé REC, ouvrant ainsi la fenêtre, pressez START/STOP pour passer en reproduction. Par la suite, quand le point de début d'enregistrement est atteint, l'enregistrement démarre et s'arrête quand le point de fin est à son tour atteint. Le séquenceur repasse en reproduction. On le stoppe en pressant START/STOP



●Auto Punch IN
(Punch IN)

Comme le précédent, mais sans point de fin. Le point de début d'enregistrement (0) est spécifié à l'avance. Pressez REC et la fenêtre s'ouvre. Alors, quand on presse START/STOP, le séquenceur passe en reproduction. Quand le point de début d'enregistrement est atteint, le séquenceur passe en mode enregistrement et s'arrêtera quand on pressera START/STOP

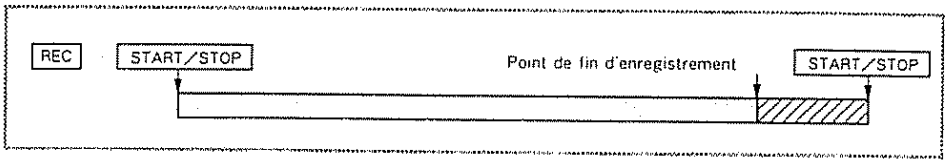


Données d'origine

Données nouvellement enregistrées

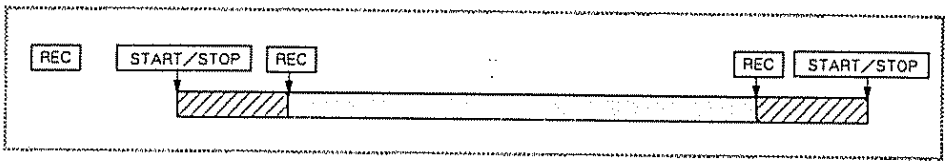
●Auto Punch OUT
(Punch OUT)

Le point où l'enregistrement doit cesser est spécifié à l'avance avec un point de fin d'enregistrement (9). Pressez [REC] et la fenêtre s'ouvre. Alors, pressez [START/STOP] et l'enregistrement commence. Par la suite, quand le point de fin d'enregistrement est atteint, le séquenceur passe en mode de reproduction et ne s'arrête que si l'on presse [START/STOP].



●Punch IN/OUT manuel
(Punch MAN)

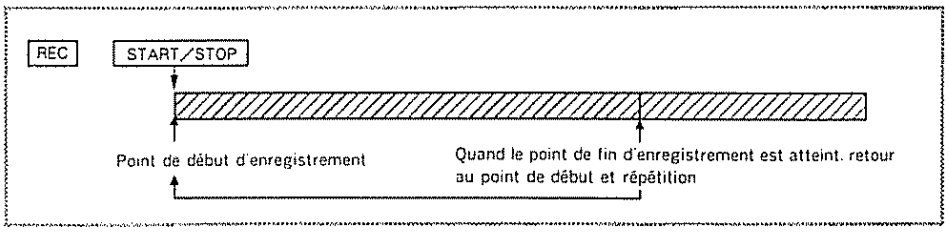
Une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte, la reproduction commence quand vous pressez [START/STOP]. Par la suite, l'enregistrement est déclenché en pressant [REC]. Si vous pressez à nouveau [REC], vous retrouvez le mode de reproduction. Le séquenceur s'arrête quand on presse [START/STOP].



●Boucle (Loop)

La partie à ré-enregistrer est spécifiée à l'avance par un point de début d'enregistrement (0) et un point de fin d'enregistrement (9). Alors, après avoir pressé [REC] et ouvert la fenêtre, pressez [START/STOP]. Le séquenceur saute directement au point de début d'enregistrement et l'enregistrement débute. Quand le point de fin d'enregistrement est atteint, le séquenceur retourne au point de début et continue à enregistrer.
Il s'arrête quand on presse [START/STOP].

＊En enregistrement en boucle, laissez plus d'une mesure entre les points de début et de fin.



Presser [REC] est équivalent à appuyer sur une DP-2 assignée au Punch IN/OUT manuel.
Presser [START/STOP] est équivalent à appuyer sur une DP-2 assignée à la fonction START/STOP.

＊Durant un enregistrement en boucle, les données sont stockées parallèlement à celles existant déjà sur la piste, donc aucune donnée n'est effacée. Dans les autres modes d'enregistrement, les données existant sur la piste sont effacées.

＊Quand on enregistre un morceau, chaque utilisation de [REC] sert de Punch IN/OUT, quel que soit le mode d'enregistrement.

Points de localisation

Quand les modes Auto Punch ou boucle (Loop) sont choisis pour enregistrer, vous devez spécifier des points de début et de fin d'enregistrement.

∗En mode boucle, veillez à laisser plus d'une mesure entre ces deux points.

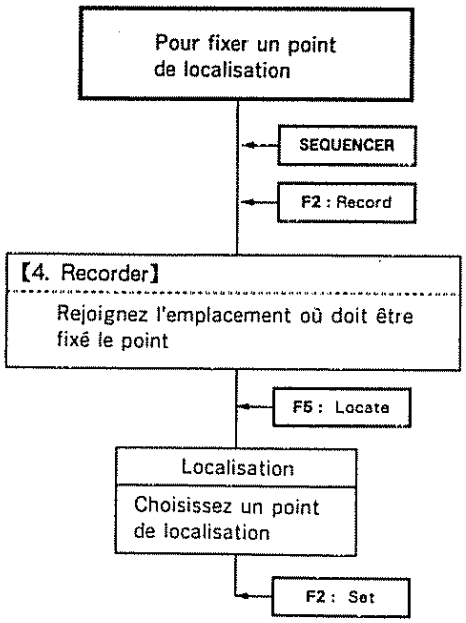
En plus, 8 points peuvent être déterminés par l'utilisateur. A chaque instant, on peut "sauter" jusqu'à un de ces points. C'est pratique pour aisément trouver le début de certains passages importants qu'on aura "marqués" d'un point de localisation.

Points de localisation possibles

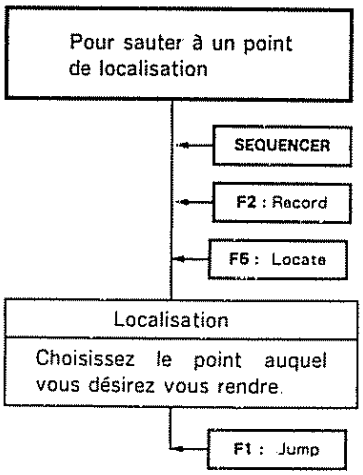
0 : Point de début d'enregistrement
1 : Point utilisateur 1 (user point 1)
2 : Point utilisateur ! (user point 2)
3 : Point utilisateur ! (user point 3)
4 : Point utilisateur ! (user point 4)
5 : Point utilisateur ! (user point 5)
6 : Point utilisateur ! (user point 6)
7 : Point utilisateur ! (user point 7)
8 : Point utilisateur ! (user point 8)
9 : Point de fin d'enregistrement

∗Les emplacements que vous choisissez n'ont pas à correspondre avec l'ordre numérique des points utilisateurs.

Pour fixer un point de localisation et y "sauter"



∗Cela peut aussi être fait durant la reproduction du morceau [F5] : Locate peut -être pressé, ouvrant ainsi la fenêtre et il suffit de presser [F2] : set à l'instant auquel vous désirez fixer le point de localisation.



∗Le sant à un point ne peut se faire durant la reproduction d'un morceau.

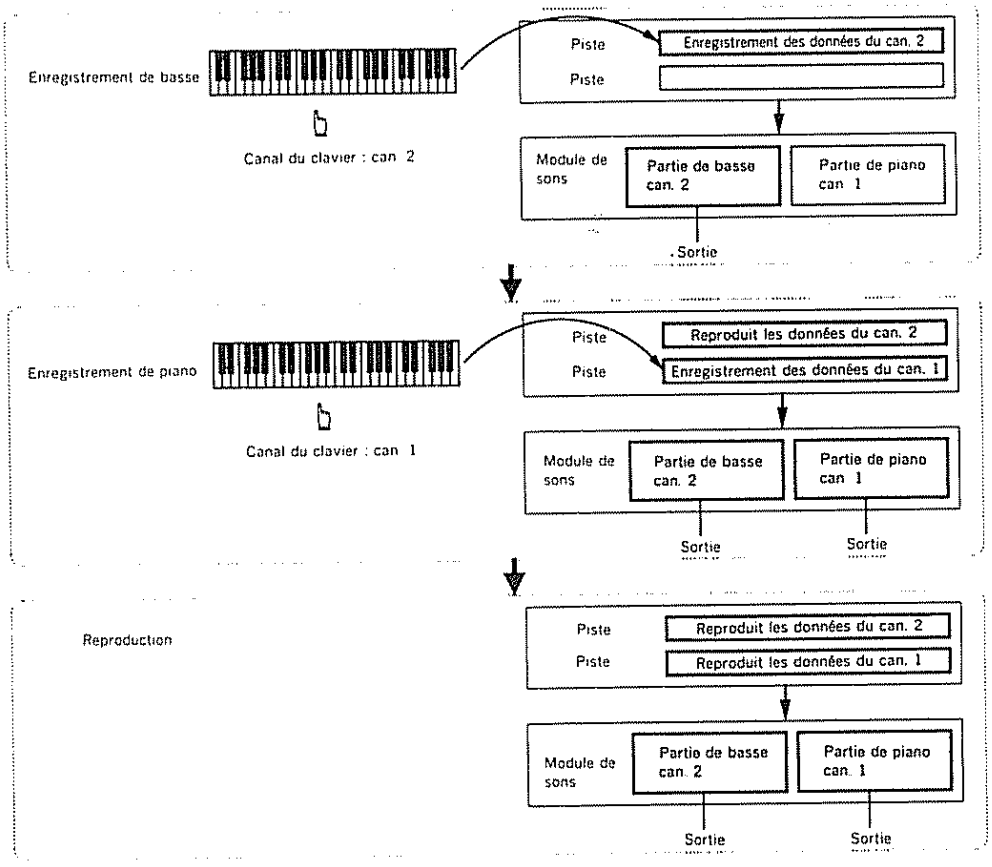
Enregistrement de la piste suivante

Une fois l'enregistrement d'une piste terminé, vous pouvez passer à la suivante pour enregistrer une autre partie.

Changez le canal MIDI du clavier pour un nouveau correspondant à la partie que vous allez maintenant enregistrer. Changez la piste à enregistrer et procédez à l'enregistrement.

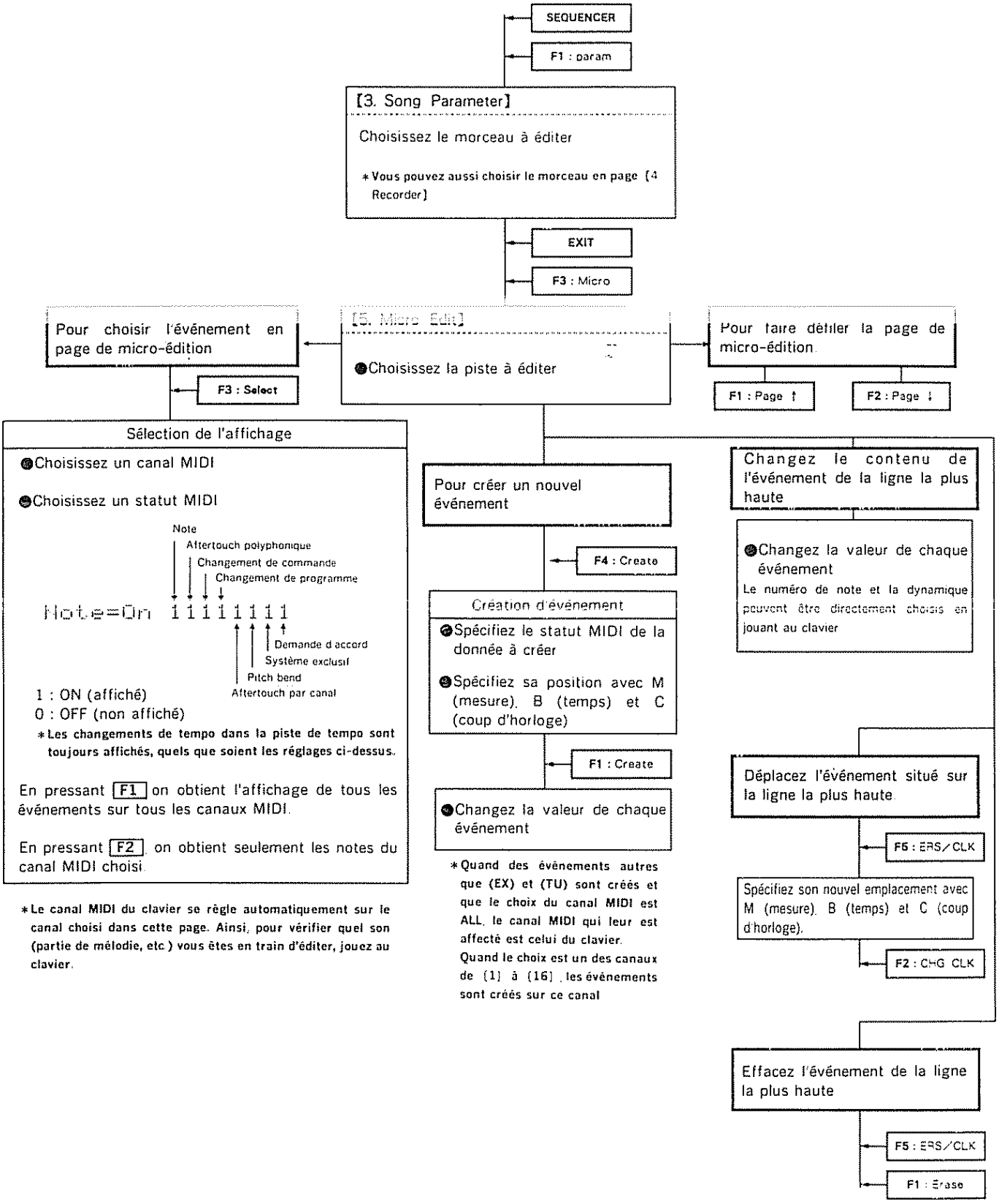
Vous pouvez écouter les pistes précédemment enregistrées tout en enregistrant de nouvelles pistes.

Exemple

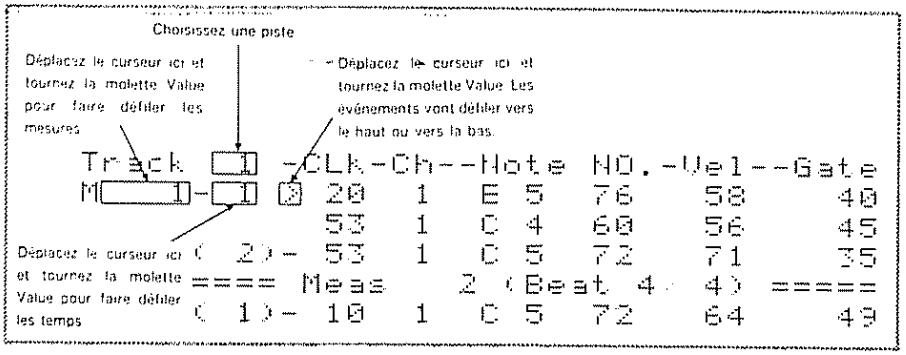


c. Micro-édition

La micro-édition vous permet d'opérer des éditions très précises sur des événements MIDI individuels

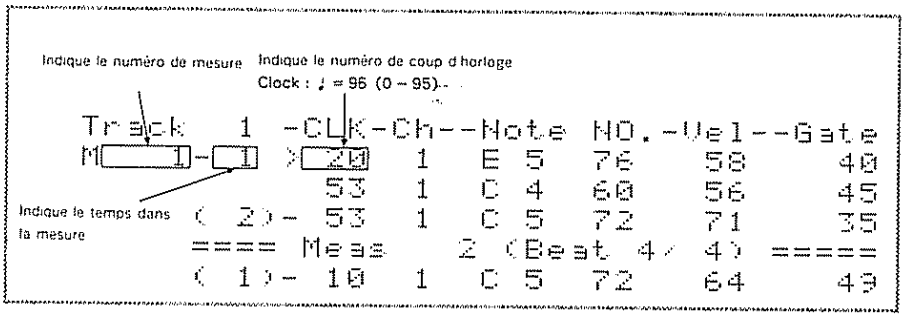


Défilement des données



Localisation des événements

La position de chaque événement MIDI est identifiée par un numéro de mesure, un numéro de temps dans cette mesure et un numéro de coup d'horloge dans ce temps



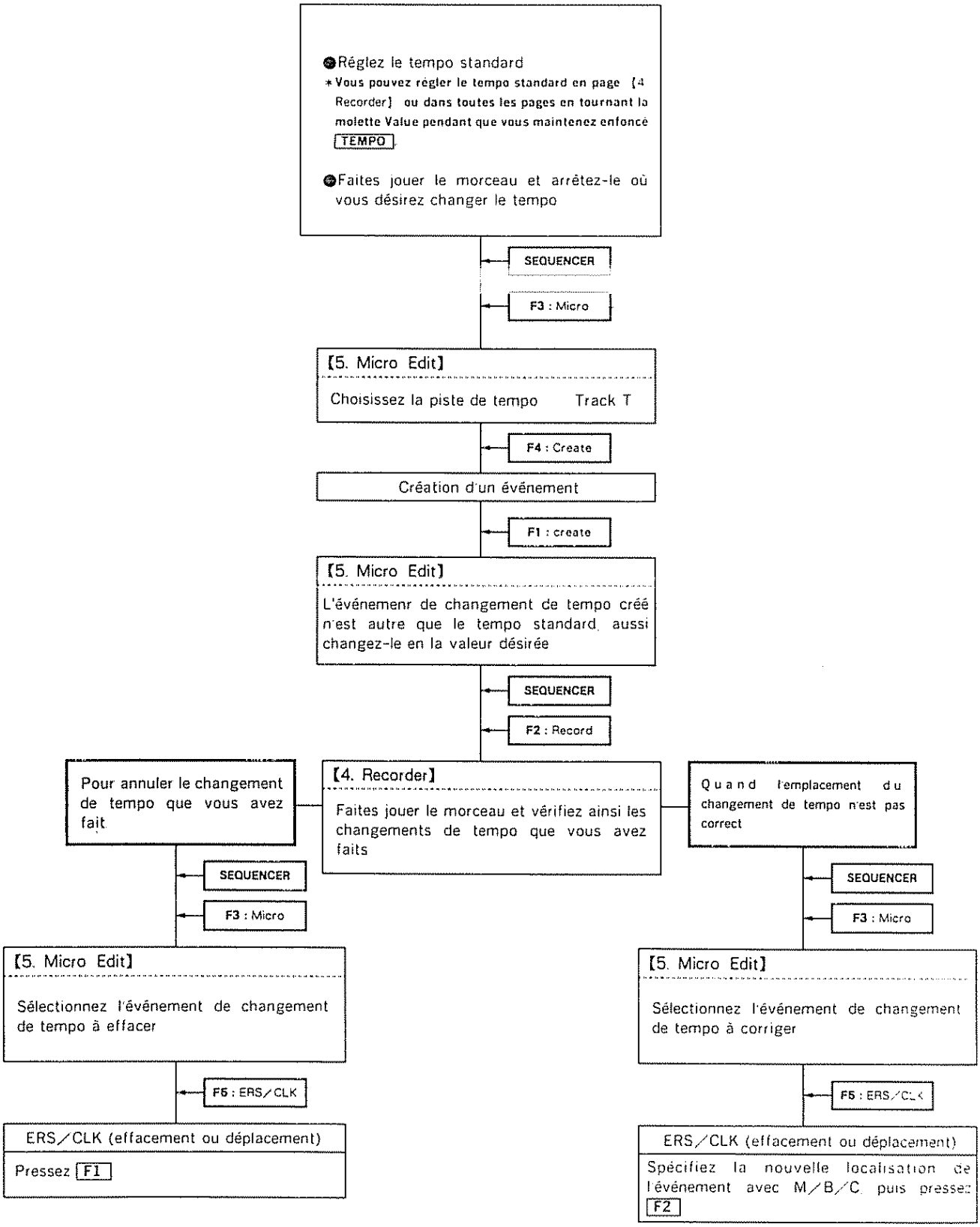
Indication d'événement

Chaque message MIDI enregistré dans un morceau est nommé événement. Il y a plusieurs types d'événements comme indiqué ci-dessous :

Note	MIDI ch.	No. de note	Dynamique	Durée
	Canal MIDI	Détermine la note	Détermine le volume	Détermine la durée
	1 – 16	(do-1)-sol9 (0-127)	1 – 127	1 – 65535
PAf Aftertouch polyphonique	MIDI ch	No. de note		Valeur
	Canal MIDI	Numéro de note		Spécifie les valeurs
	1 – 16	(do-1)-sol9 (0-127)		0 – 127
C. Chg Changement de commande	MIDI ch.	No.		Valeur
	Canal MIDI	Numéro de changement de commande		Spécifie les valeurs
	1 – 16	0-127(121-127 sont des messages de mode)		0 – 127
P. Chg Changement de programme	MIDI ch	Valeur		
	Canal MIDI	Spécifie les valeurs		
	1 – 16	1 – 128		
Channel Af (CAf) Aftertouch par canal	MIDI ch	Valeur		
	Canal MIDI	Spécifie les valeurs		
	1 – 16	0 – 127		
Bender (Bend) Pitch Bend	MIDI ch	Valeur		
	Canal MIDI	Spécifie les valeurs		
	1 – 16	(– 8192) – 0 – 8191		
Exclusive (EX) Système exclusif	La fenêtre peut être ouverte pour réaliser des éditions mais vous êtes limités à un maximum m de 500 octets (F0 de 500 octets (F0 signifie début et F7 fin) Déplacez le curseur sur le n d'identification du constructeur (Manufacturers-ID) pour ouvrir la fenêtre.			
Tune request (TU) Demande d'accord	Aucun paramètre n'existe			
Changement de tempo (Tempo)	En valeur absolue. situé entre 5 et 500. Mémorisé en tant que pourcentage par rapport au tempo standard *Ces informations ne sont indiquées qu'en piste de tempo.			

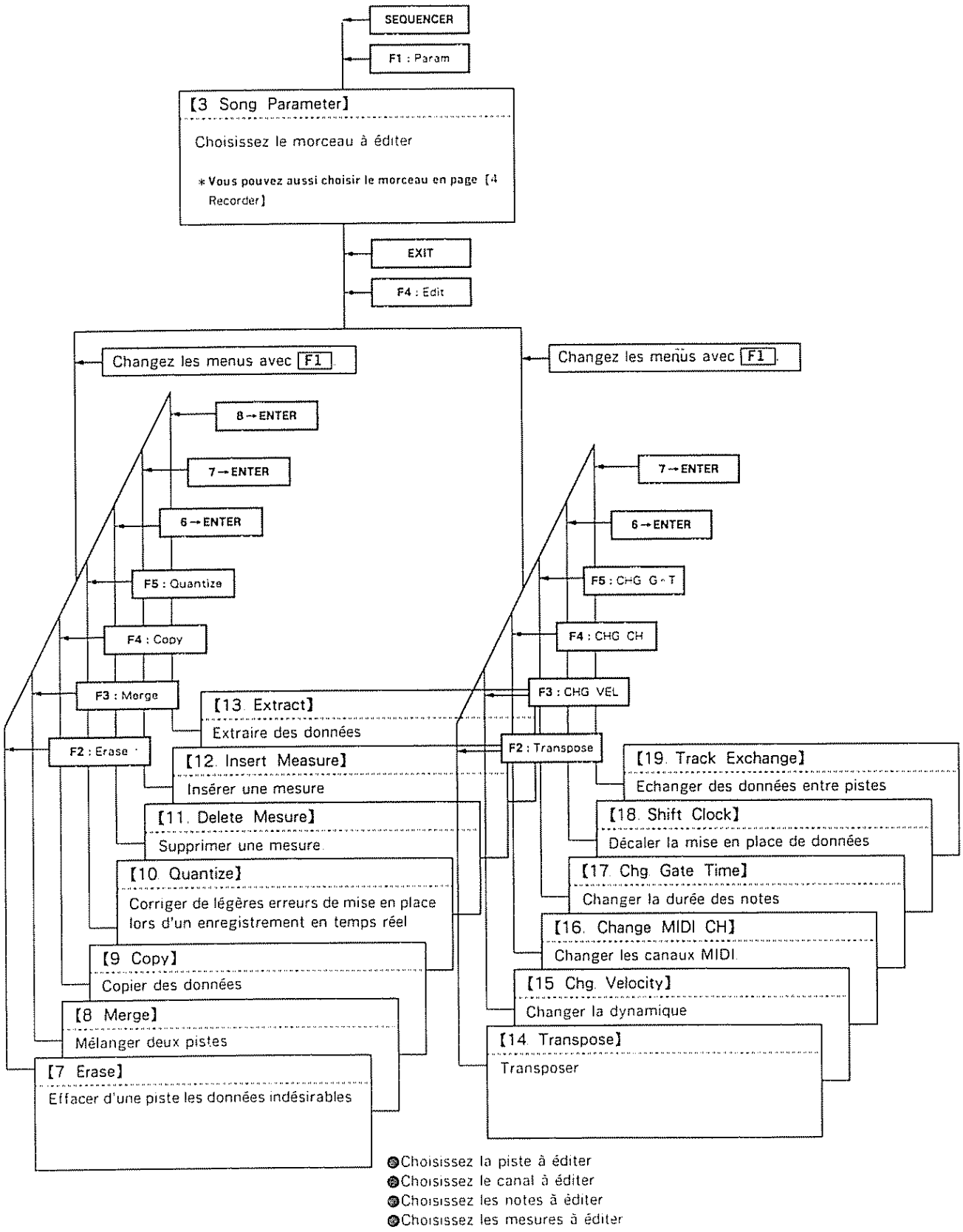
d. Ecrire des changements de tempo

Pour écrire les changements de tempo d'un morceau, créez les données de changement de tempo dans la page de micro-édition.



e. Editer un morceau

La fonction d'édition d'un morceau vous permet d'éditer les données d'une piste mesure par mesure



Sélectionner une piste

Pour spécifier la piste à éditer, faites comme ci-dessous :

[1] -[16] : Sélectionnez une des pistes de jeu

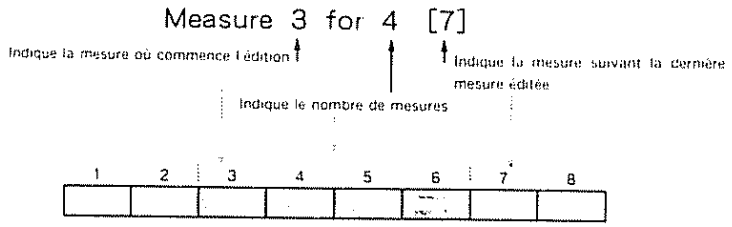
[T] : Sélectionnez la piste de tempo

[1-16] : Sélectionnez toutes les pistes de jeu

[ALL] : Sélectionnez toutes les pistes (jeu et tempo)

Sélectionner une mesure

Pour spécifier les mesures à éditer, indiquez "depuis quelle mesure et pour combien de mesures".



Sélectionner le statut MIDI et la plage d'action.

Quand il est possible de spécifier le type d'événement (statut) à éditer, le statut apparaît dans l'afficheur Dans ce cas, les messages de statut MIDI peuvent être choisis comme ci-dessous :

STATUT MIDI	PLAGED'ACTION
ALL	Tous les statuts MIDI
Note	Numéro de note (0-127)
PAf (aftertouch polyphonique)	Numéro de changement de commande (0-127)
C Chg (changement de commande)	Numéro de changement de programme (1-128)
P Chg (changement de programme)	(La plage d'action n'est pas réglable)
CAf (aftertouch par canal)	(La plage d'action n'est pas réglable)
Bend (pitch bend)	(La plage d'action n'est pas réglable)
EX (système exclusif)	(La plage d'action n'est pas réglable)
TU (demande d'accord)	(La plage d'action n'est pas réglable)

*** Pour régler la plage d'action sur Note, PAf, C. Chg ou P.Chg, pressez [F1] pour ouvrir la fenêtre.**

*** La plage de notes éditables peut aussi être choisie en jouant les notes du clavier.**

Notes sur l'édition de morceau

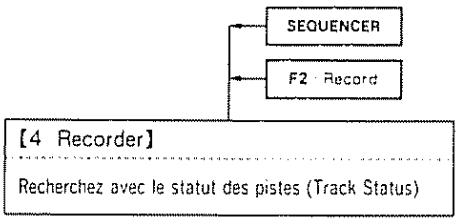
*** Avant d'accomplir une édition, sauvegardez les données de morceau sur une disquette car ces données originales peuvent ne plus être retrouvées après édition.**

*** La totalité des fonctions d'édition de morceau n'est pas accessible quand on travaille entre deux morceaux différents.**

*** Un morceau peut contenir jusqu'à 9998 mesures (la 9999ème devient une mesure de fin).**

f. Vérification des données d'un morceau

Recherche des pistes où des données sont écrites



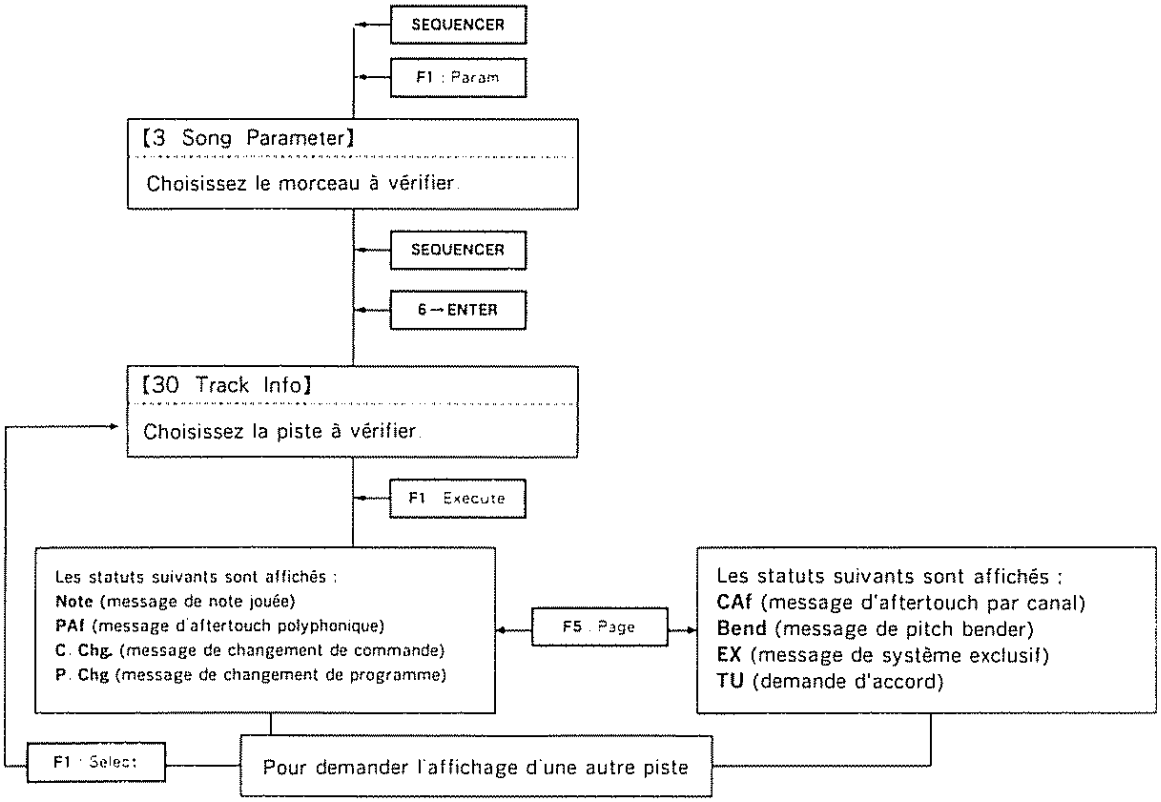
Track status PP--.---P.P-M-.---- 98:

Piste 1 — Marqueur toutes les quatre pistes — Piste 16

Les pistes P et M contiennent des données (dans l'exemple ci-dessus, les pistes 1,2,8,9 et 11 contiennent des données) Les pistes marquées par "—" sont vides

Renseignements par piste

Pour savoir quels types de données sont stockés dans toute piste de tout morceau.



"*" signifie que des données de ce type dans ce canal MIDI existe dans la piste que vous avez choisie.

"." signifie qu'aucune donnée de ce type n'existe dans ce canal MIDI et cette piste

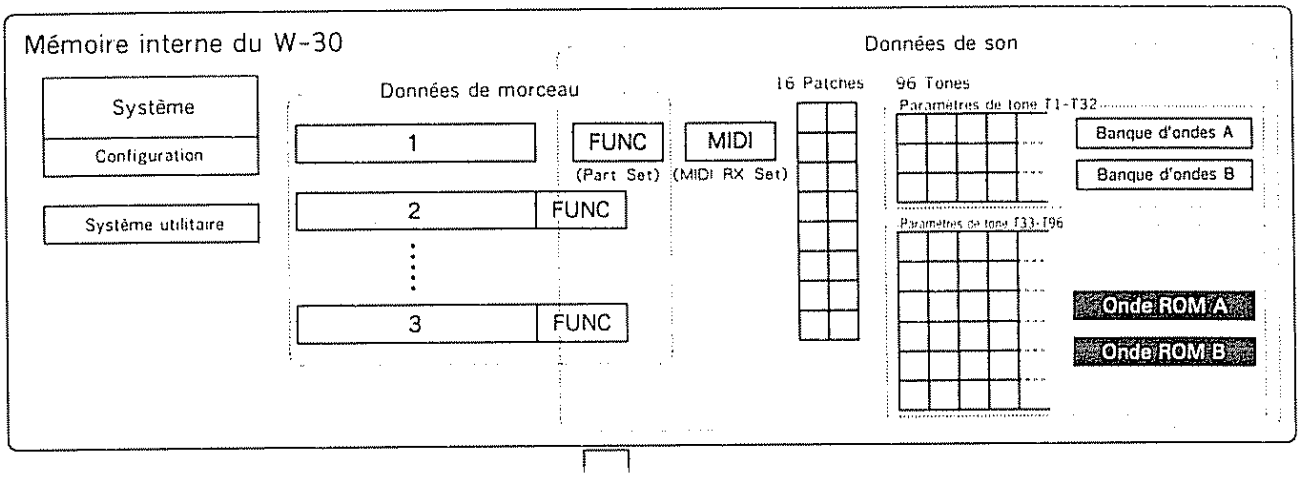
Canal MIDI

```
[30.Track Info.   ]        Complete Stop
 Track  1
        1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6
 Note   *. . . . . . . . . . . . . . .
 PAf    . . . . . . . . . . . . . . . .
 C.Chg  * . . . . . . . . . . . . . . .
 P.Chg  * * . . . . . . . * . . . . . .
 Select | --- | --- | --- | Page
```

* Comme EX et TU ne sont pas des messages par canal, si des données de ce type sont dans la piste choisie, Exist apparaît, sinon No exist est affiché.

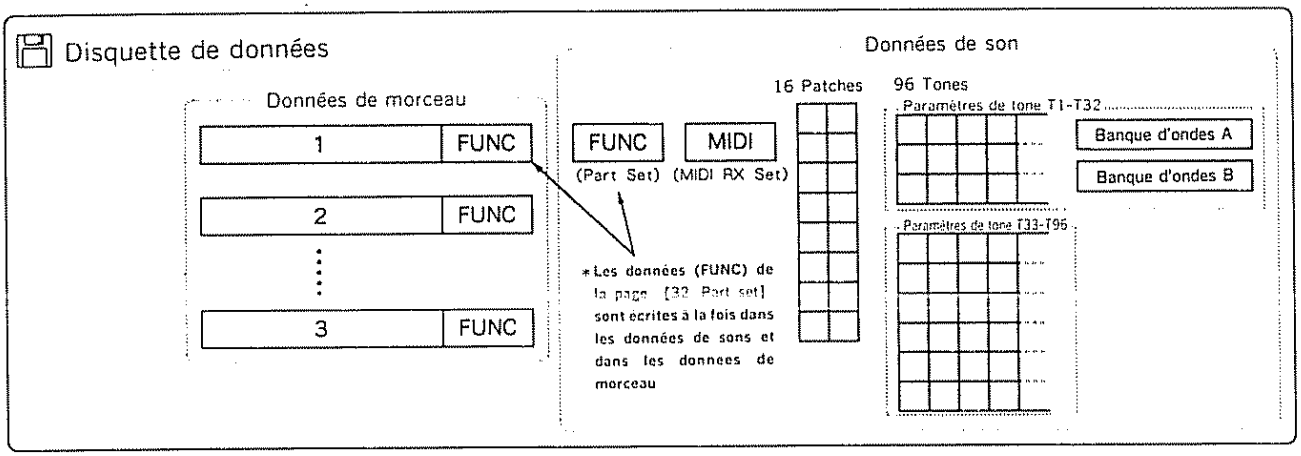
8. Sauvegarder des données sur disquette

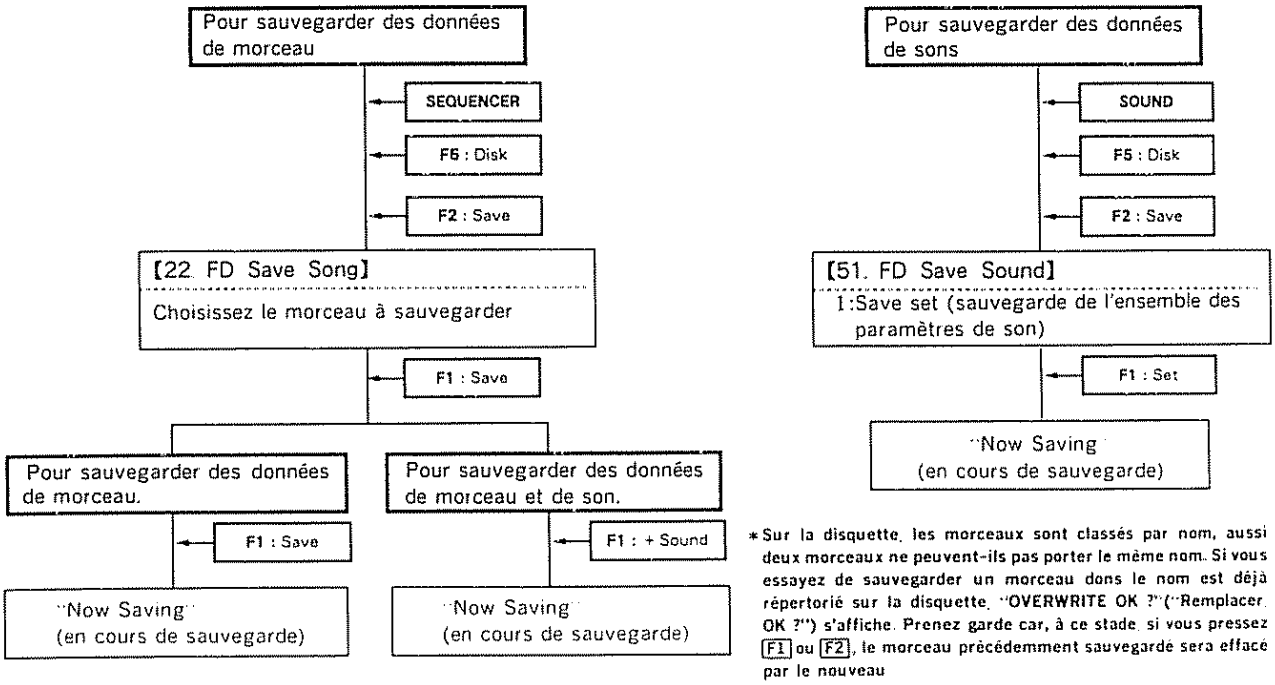
Quand vous avez programmé des données de morceau ou de sons dans le W-30, sauvegardez-les sur une disquette de données



[51 FD Save Sound]

Sauvegardez les données de morceau sur une disquette de données
[22 FD Save Song]





*Sur la disquette, les morceaux sont classés par nom, aussi deux morceaux ne peuvent-ils pas porter le même nom. Si vous essayez de sauvegarder un morceau dons le nom est déjà répertorié sur la disquette, "OVERWRITE OK ?"("Remplacer. OK ?") s'affiche. Prenez garde car, à ce stade, si vous pressez [F1] ou [F2], le morceau précédemment sauvegardé sera effacé par le nouveau

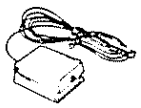
9. Contrôle par pédale [assignation]

Vous pouvez connecter une pédale à l'arrière du W-30

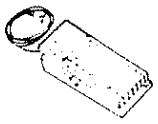
Pédales pouvant être utilisées

Prise DP-2 : Pédale de commutation DP-2. FS-5U

Prise EV-5 : Pédale d'expression EV-5, EV-10



DP-2



EV-5

DP-2

[Hold] En pressant la pédale, on fait tenir (sustain) le son. (Tant que la pédale est pressée. l'état de note jouée est maintenu Changement de commande MIDI no 64).

[Punch] En pressant cette pédale pendant qu'un morceau est en cours d'enregistrement, on fait passer le séquenceur en reproduction ; et si on la presse à nouveau, l'enregistrement démarre. Cette fonction Punch IN ou OUT s'accomplit à chaque pression de la pédale. Son action est identique à celle de la touche **REC** durant l'enregistrement. (Cela fonctionne quel que soit le mode d'enregistrement.)

[Start] La pédale fonctionne comme la touche **START/STOP**

EV-5

[C. Chg #] Une action sur la pédale fait transmettre des messages MIDI de changement de commande dont le numéro, de 0 à 95, est celui que vous avez choisi. La valeur affectée au message dépend de la pression sur la pédale

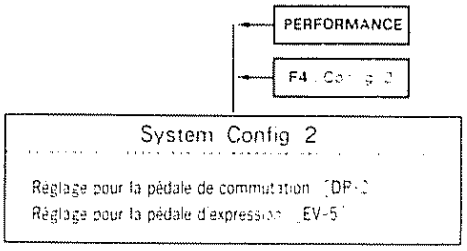
∗Le module de sons interne du W-30 peut recevoir les messages de changement de commande suivants :

No 1 Modulation

No 2 Breath Controller (contrôleur par souffle)

No 7 Volume

No 64 Hold (sustain)



10. Utilisation de données créées sur d'autres instruments

Avec le W-30, on peut charger des données créées sur d'autres instruments pour les utiliser. Les différences trouvées avec de telles données sont indiquées ci-dessous :

Données de morceau

Données à charger	Différences par rapport au W-30		
	Disquette	W-30	Conséquences
SYS-503 (S-50) SYS-333 (S-330) SYS-553 (S-550) ([26. **Load S Song**]) (voir page 139)	Nom de morceau : 44 caractères	Nom de morceau : 28 caractères	Les caractères sont ignorés à partir du 29ème
MRC-500 (MC-500/300) MRC-300 (MC-500/300) ([25. **Load MRC Song**]) (voir page 138)	[illegible] Piste de rythme : 1	Pistes de jeu : 16	[illegible] sont chargées en piste 5
Super-MRC (MC-500/300) ([25. **Load MRC Song**]) (voir page 138)	Pistes de jeu : 8 Piste de rythme : 1	Pistes de jeu :16	Les données de la piste de rythme sont chargées en piste 9

Données de son

Données à charger	Différences par rapport au W-30		
	Disquette	W-30	Conséquences
S-50 Données de son (Ver.1)(Ver.2) (SYS-503 Type A) ([54. **Load/Save S-50**]) (voir page 170)	Parties : 4 (ver 2 SYS-503 Type A)	Parties : 8	Les parties E à H du W-30 sont initialisées
	Parties : 1 (ver. 1)		Les parties B à H du W-30 sont initialisées.
	Patches : 8	Patches : 16	Les patches 9 à 16 du W-30 sont vierges
	***Certaines différences sonores peuvent être notées en raison de différences de paramètres, tels le TVF, entre les différents modèles. Les paramètres absents sont réglés à leur valeur d'initialisation.**		
S-330 Données de son (Ver 1) S-550 Données de son (Ver 1) ([50. **FD Load Sound**]) (voir page 166)	***En raison de différences dans le traitement interne, de légers changements peuvent se produire dans les sons.**		

11. Conversion pour d'autres instruments des données du W-30

Les données créées avec le W-30 peuvent être sauvegardées au format d'autres modèles, pour utilisation avec ces autres modèles. Les cas où le contenu des données sera différent sont les suivants :

Données de morceau

Disquette de sauvegarde	Différences par rapport au W-30		
	W-30	Disquette	Conséquences
Super-MRC (MC-500/300)	Pistes de jeu : 16	Pistes de jeu :8 Piste de rythme : 1	Les pistes 9 à 16 du W-30 sont ignorées
([27. **Save S-MRC Disk**]) (voir page 140)	Nom de morceau : 28 caractères	Nom de morceau : 13 caractères	Les caractères à partir du 14ème sont ignorés

Données de son

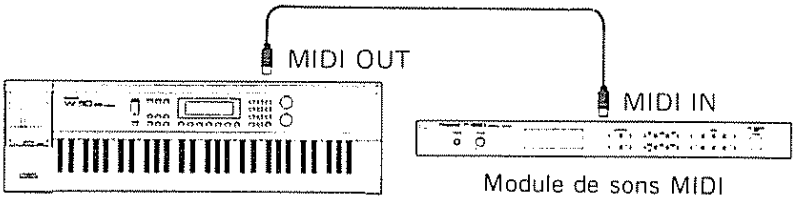
Disquette de sauvegarde	Différences par rapport au W-30		
	W-30	Disquette	Conséquences
S-50 Données de son (ver 2) (SYS-503 Type A) ([54. **Load/Save s-50**]) (voir page 170)	Parties : 8	Parties : 4 (Voice group)	Les parties E à H du W-30 sont ignorées
	Patches : 16	Patches : 8	Les patches 9 à 16 du W-30 sont ignorés Aussi, les réglages de FUNC pour les patches 9 à 16 substituent le patch 1
	Tones : 96	Tones : 32	Les tones 33 à 96 du W-30 sont ignorés Aussi, les touches qui, dans un patch avec split, sont affectées à un tone entre 33 et 96, sont réaffectées à T11, pour le premier et le second tone
	*Certains changements sonores peuvent être notés en raison de différences de paramètres		
S-330 Données de son (ver 1) S-550 Données de son (ver 1) ([51. **FD Save Sound**]) (voir page 167)	Tones : 96	Tones : 32	Les tones 33 à 96 du W-30 sont ignorés Aussi, les touches qui, dans un patch avec split, sont affectées à un tone entre 33 et 96, retournent à un état de non-assignation (OFF) et ne produisent donc aucun son
	*En raison de différences dans le traitement interne, de légers changements peuvent se produire dans les sons.		

*Les disquettes au format W-30 ne peuvent pas être utilisées avec d'autres modèles (S-50, S-330, S-550 MRC-500, MRC-300 et Super-MRC).

12. Utilisation d'instruments MIDI extérieurs

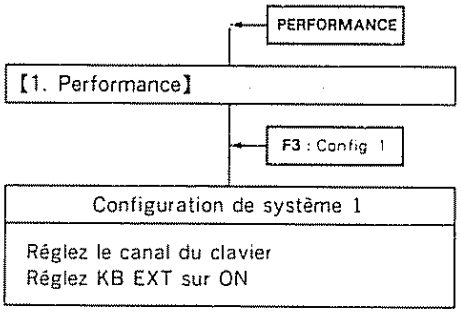
a. Pour faire jouer un module de sons externe connecté à la prise MIDI OUT.

Connexions



●Pour faire jouer un module de sons MIDI externe à partir du clavier

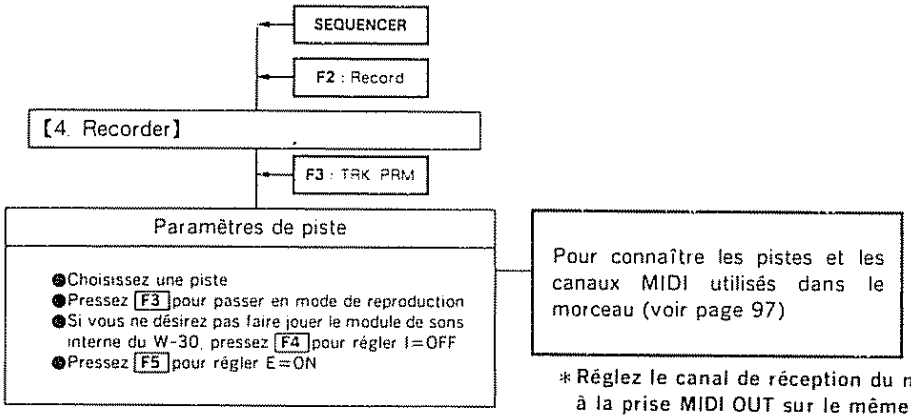
Réglez le canal MIDI de transmission du clavier, puis placez le commutateur MIDI sur ON de façon à ce que les messages venant du clavier soient transmis par la prise MIDI OUT



*** Réglez le canal de réception du module de sons connecté à la prise MIDI OUT sur le même numéro que le canal de transmission du clavier**

●Pour faire jouer un module de sons MIDI externe à partir du séquenceur.

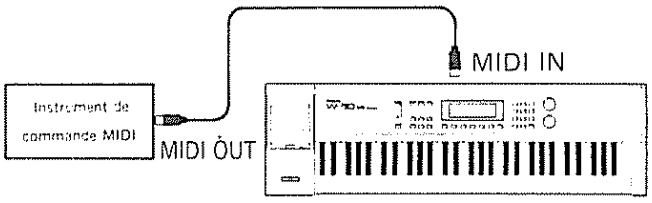
Réglez le commutateur MIDI de la piste sur ON de façon à ce que les messages venant du séquenceur soient transmis par la prise MIDI OUT



*** Réglez le canal de réception du module de sons connecté à la prise MIDI OUT sur le même numéro que le canal de transmission du séquenceur.**

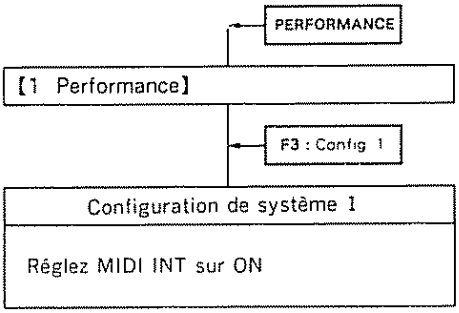
b. Utilisation d'un instrument de commande MIDI connecté à la prise MIDI IN

Connexions



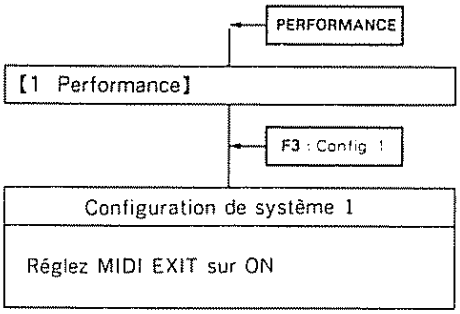
●Pour faire jouer le module de sons interne à partir de messages externes.

Réglez le commutateur MIDI sur ON de façon à ce que le module de sons interne puisse être piloté par des messages MIDI externes



●Pour activer la fonction SOFT THRU

Pour activer la fonction Soft Thru (qui permet la transmission par la MIDI OUT d'une exacte copie des messages reçus à la MIDI IN), faites comme ci-dessous :



c. Synchronisation avec un appareil MIDI externe

Pour synchroniser le W-30 avec un séquenceur externe.
(le W-30 étant esclave)

Connectez la MIDI OUT du séquenceur externe à la MIDI IN du W-30 à l'aide d'un câble MIDI

SEQUENCER

F1 : Param

[3. Song Parameter]

Choisissez le morceau à faire jouer
Réglez Sync sur EXT

*Si l'horloge de synchro est réglée sur EXT dans le W-30, le W-30 ne peut pas reproduire de morceaux tant qu'il ne reçoit pas de signaux d'horloge par la MIDI IN.

Quand le séquenceur externe transmet des messages MIDI de choix de morceau (song select)

Quand un morceau est choisi sur le séquenceur externe, le W-30 choisit le morceau de même numéro

Quand le séquenceur externe ne transmet pas de messages MIDI de choix de morceau (song select).

Le choix de morceau se fait séparément sur le W-30 et le séquenceur externe

Toutefois quand le morceau choisi sur le W-30 est vide, ou quand le numéro est supérieur à 20, le choix est ignoré. Si vous désirez changer le numéro de morceau automatiquement choisi par le MIDI, utilisez le pavé numérique ou la molette Value pour choisir un numéro de morceau

Quand le séquenceur externe transmet des informations de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Le morceau du W-30 sera automatiquement reproduit depuis le début si l'on fait démarrer le morceau du séquenceur externe au début.

Quand le séquenceur externe ne transmet pas d'informations de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Appelez le début du morceau séparément sur le W-30 et le séquenceur externe

Le départ/arrêt du séquenceur externe va automatiquement faire démarrer/arrêter le W-30

*Si vous ne souhaitez pas que le W-30 joue les données du séquenceur externe, pressez F3 en page [1 Performance] et réglez le commutateur MIDI INT sur OFF.

Pour synchroniser un séquenceur externe avec le W-30
(le W-30 étant le maître)

Connectez la MIDI IN du séquenceur externe avec la MIDI OUT du W-30 à l'aide d'un câble MIDI

PERFORMANCE

F3 : Config 1

Configuration de système 1

Réglez MIDI SYNC sur ON

SEQUENCER

F1 : Param

[3. Song Parameter]

Choisissez le morceau à faire jouer
Réglez SYNC sur INT

Quand le séquenceur externe peut recevoir des messages MIDI de choix du morceau (song select)

Quand un morceau est choisi sur le W-30, le séquenceur externe choisit le morceau de même numéro

Quand le séquenceur externe ne peut pas recevoir de messages MIDI de choix de morceau (song select)

Le choix du morceau se fait séparément sur le séquenceur externe et le W-30.

Quand le séquenceur externe peut recevoir des informations de position dans le morceau (Song Position Pointer)

Le morceau du séquenceur externe sera automatiquement reproduit depuis le début si l'on fait démarrer le morceau du W-30 au début

Quand le séquenceur externe ne peut pas recevoir d'informations de position dans le morceau (Song Position Pointer)

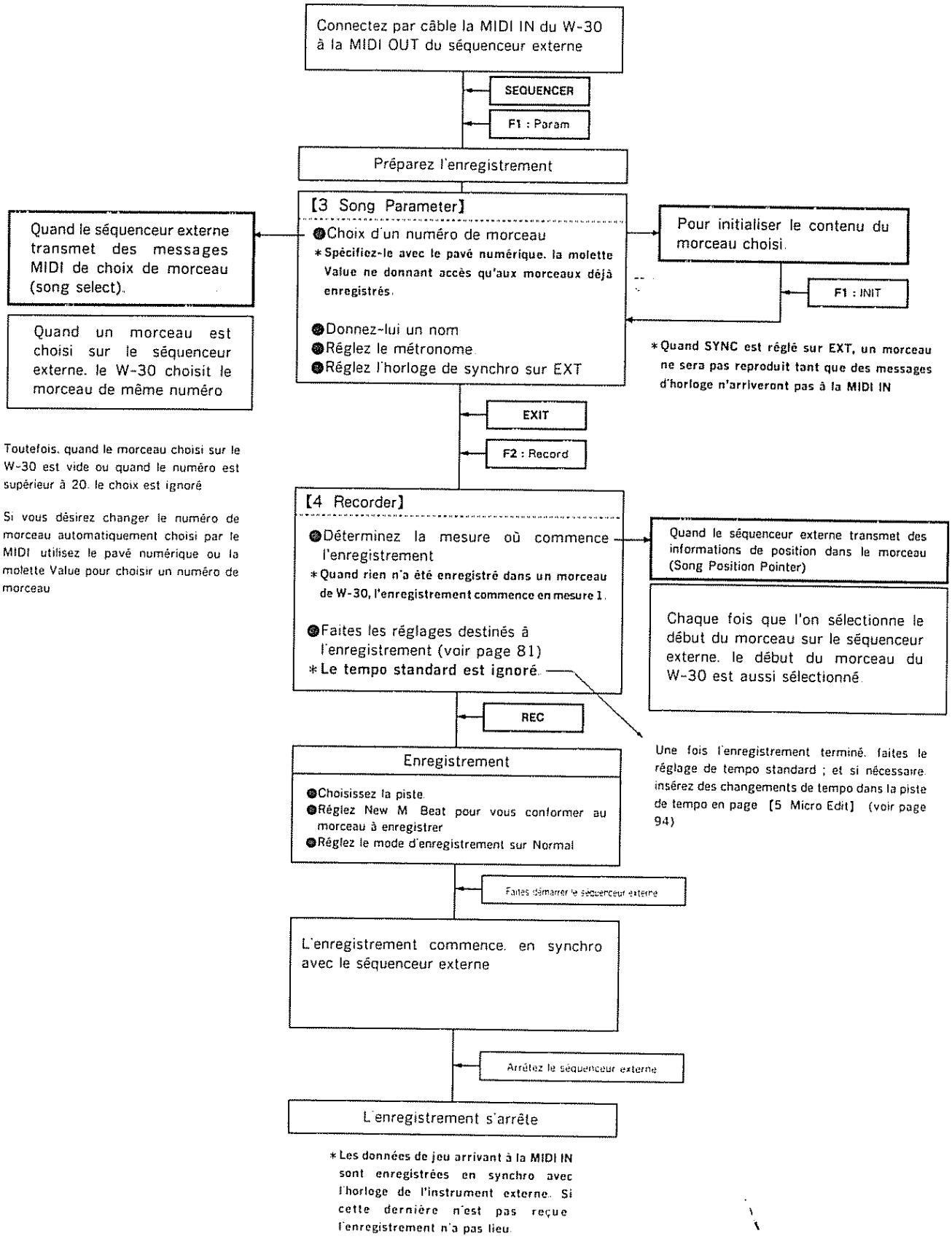
Appelez le début du morceau séparément sur le W-30 et le séquenceur externe

Le départ/arrêt du W-30 va automatiquement faire démarrer/arrêter le séquenceur externe

*Si vous ne souhaitez pas que les données de morceau du W-30 soient transmises par la MIDI OUT, réglez le commutateur MIDI EXT (TRK PRM E=) de chaque piste sur OFF en page [4 Recorder]

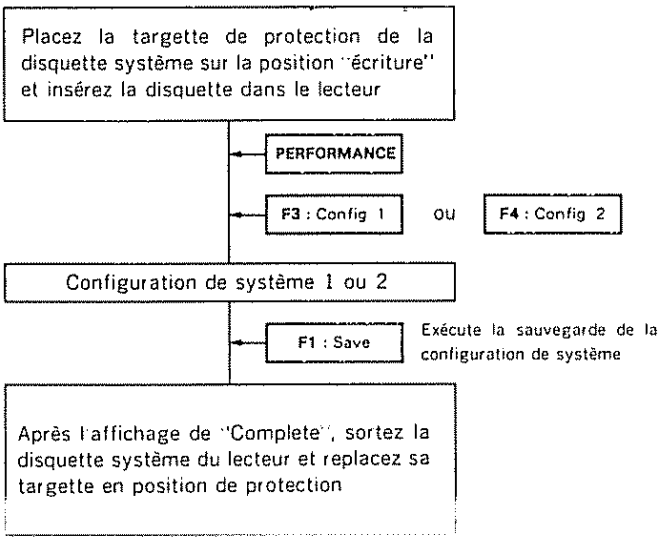
d. Enregistrement synchro avec un séquenceur MIDI externe

Vous pouvez enregistrer dans le W-30 alors qu'il est asservi (synchronisé) à ce qui est joué par un séquenceur MIDI connecté à sa MIDI IN Réglez le séquenceur MIDI externe pour qu'il émette les messages d'horloge



13. Autres fonctions

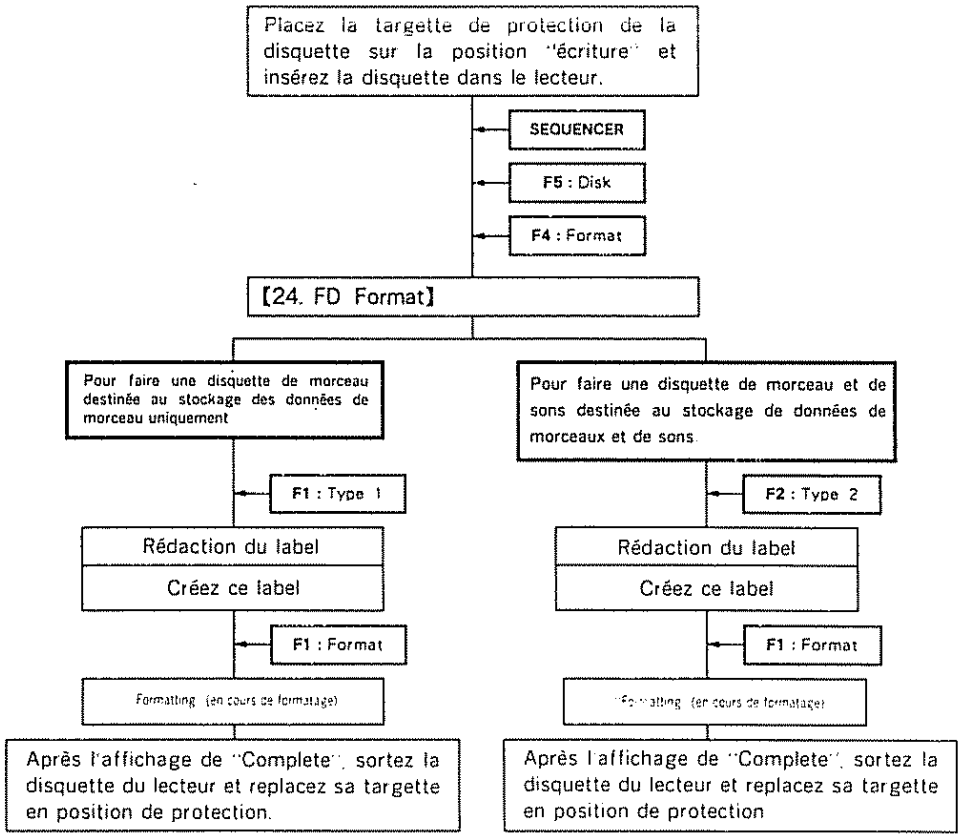
a. Sauvegarde de données de configuration de système.



b. Formater une disquette

Une disquette vierge ou précédemment utilisée pour d'autres appareils doit être formatée pour fonctionner avec le W-30 Le formatage, toutefois, effacera toute donnée antérieurement stockée sur la disquette.

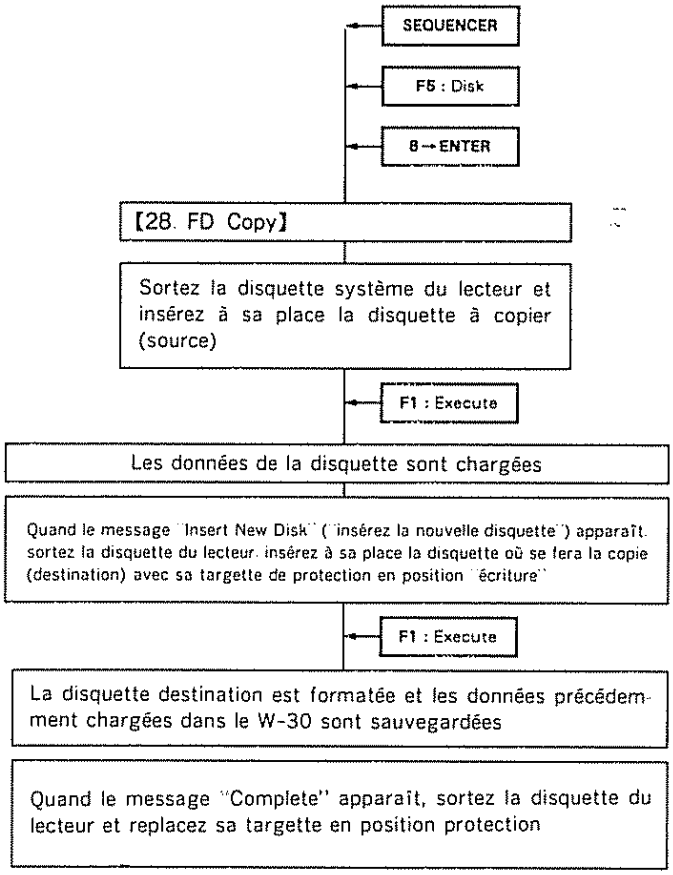
＊Le label d'une disquette ne peut plus être changé par la suite.



c. Copier une disquette

Vous pouvez faire une copie des disquettes du W-30 de la manière suivante. Cela, toutefois, effacera toute donnée de la mémoire interne du W-30. Aussi, si nécessaire, vous devez sauvegarder vos données sur disquette avant toute chose.

*** Des copies des types de disquettes suivants peuvent être faites ; S-50 (Ver. 1, 2), S-330, S-550, SYS-503, SYS 333 et SYS-553.**



CHAPITRE 5
Fonctions de L'afficheur

Une explication des fonctions "écran par écran"

1. MODE PERFORMANCE

Paramètres	Commandes
1.Performance STOP Patch P1 Drums/Perc Level 127 P 1 Drums/Perc P 5 Fretless Bs1 P 2 Slap Bass 1 P 6 Fretless Bs2 P 3 Slap Bass 2 P 7 FingeredBass P 4 Slap Bass 3 P 8 Syn Bass 1 M.Tune P.PRM Config1 Config2 --- **Pour jouer au clavier. Aussi pour faire des réglages relatifs au système du W-30.** **Patch** (Patch joué à partir du clavier) ‹Paramètre de configuration› [P1]-[P16] Appelez le patch dont vous désirez jouer **Level** (Volume du son joué au clavier) ‹paramètre de patch› [0]-[127] Réglez le volume du patch dont vous jouez **F1 M. Tune** **Master Tune** (Accord général) ‹paramètre de fonctions› [-64]-[0]-[63] Accorde le W-30 A une valeur de 0, le W-30 respecte le pitch réglé par les paramètres de tone **F2 P. PRM** **Octave Shift** (Transposition du patch par octave) ‹paramètre de patch› [-2]-[2] La tessiture accessible au clavier peut être déplacée vers le haut ou le bas par paliers d'une octave **Out Assign** (Sortie audio du patch) ‹paramètre de patch› **Détermine la prise de sortie audio par laquelle sont transmis les sons produits par le jeu au clavier. Quand ( ) est affiché, le mode de sortie est réglé sur "Mix", c'est à dire que toutes les parties sont transmises par la sortie 1 (Mix) sans tenir compte de l'assignation de sortie (Out Assign).** [1]-[8] Les données jouées par le patch sortent par la prise de sortie choisie [T] Les données sortent séparément pour chaque tone La prise de sortie de chaque tone est réglée par un paramètre de tone (page 154) Dans ce cas, toutefois, le nombre maximum de voix disponibles est réduit et certains sons peuvent donc manquer **Bend Range** (Plage d'action du pitch bend) ‹paramètre de patch› [0]-[12] Règle l'altération de hauteur maximale que peut causer le levier de bender/modulation quand on l'incline à l'extrême, à droite ou à gauche Le réglage se fait par demi-tons, jusqu'à une octave **F3 Config 1** **KB Ch.** (Canal du clavier) ‹paramètre de configuration› [1]-[16] Règle le canal de transmission MIDI pour les données jouées au clavier	**F1 Save** Sauvegarde les paramètres des données de configuration de système sur la disquette système (pages 37 106)

Paramètres	Commandes
KB Oct (Transposition du clavier par octave) ‹paramètre de configuration› [-2]-[+2] A une valeur de 0, le clavier va de do2 à do7 En changeant de valeur, la zone de jeu peut être transposée vers le haut ou le bas par paliers d'une octave **KB INT** (Commutateur MIDI contrôlant la liaison clavier-module de sons interne) ‹paramètre de configuration› [ON]-[OFF] (Local ON/OFF) Sur ON, les données de jeu venant du clavier sont transmises au module de sons interne **KB EXT** (Commutateur MIDI contrôlant la liaison clavier-MIDI OUT) ‹paramètre de configuration› [ON]/[OFF] Sur ON, les données de jeu venant du clavier sont transmises par la MIDI OUT **MIDI INT** (Commutateur MIDI contrôlant la liaison MIDI IN-module de sons interne) ‹paramètre de configuration› [ON]/[OFF] Sur ON, les données de jeu arrivant à la MIDI IN sont transmises au module de sons interne **MIDI EXT** (Commutateur MIDI contrôlant la liaison MIDI IN/MIDI OUT) ‹paramètre de configuration› [ON]/[OFF] (commutateur Soft Thru) Sur ON, les données de jeu arrivant à la MIDI IN sont retransmises par la MIDI OUT **TX Sync** (Commutateur de transmission d'horloge) ‹paramètre de configuration› [ON]/[OFF] Sur "ON," les messages d'horloge, de démarrage (start), d'arrêt (stop), de démarrage en cours (continue), de position dans le morceau (Song Position Pointer) et de choix de morceau (Song Select) sont transmis par la MIDI OUT **TX Sens** (Commutateur de transmission d'Active Sensing) ‹paramètre de configuration› [ON]/[OFF] Sur ON, les données d'active sensing sont transmises par la MIDI OUT **F4 Config 2** **Assigne une fonction à la pédale commutateur ou à la pédale d'expression (optionnelles). Règle aussi l'effet qu'occasionneront sur le son des messages de contrôleur par souffle ou Breath Controller (Changement de commande MIDI n 2).** **Modulation Depth** (Profondeur de modulation) ‹paramètre de configuration› [0]-[127] Réglage de la valeur transmise par le MIDI quand le levier de modulation est poussé **Pédale SW [DP-2]** (Assignation de la DP-2) ‹paramètre de configuration› [Hold] Assigne la fonction Hold ou Sustain (changement de commande n 64) Tant que la pédale est pressée, le statut de note jouée est maintenu [Start] Fait fonctionner la pédale comme la touche START/STOP [Punch] Si la pédale est pressée durant l'enregistrement d'un morceau le séquenceur passe en reproduction ; si elle est à nouveau pressée l'enregistrement commence Le "Punch IN" ou "OUT" s'accomplit à chaque pression de la pédale quel que soit le mode d'enregistrement	**F1 Save** Sauvegarde les données des paramètres de configuration de système sur la disquette système (pages 37, 106).

Paramètres	Commandes
EXP Pedal [EV-5] (Assignation de l' EV-5) (paramètre de configuration) [C.Chg #] Assigne un message MIDI de changement de commande, du n 0 au n 95 **＊La valeur produite pour cette fonction dépend de l'enfoncement de la pédale.** **＊Les messages de changement de commande suivants peuvent être utilisés pour le module de sons du W-30 :** N 1 Modulation N 2 Breath Controller (contrôleur par souffle) N 7 Volume N 64 Hold 1 (sustain) **Breath controller** (Assignation des messages de Breath Controller) (paramètre de configuration) **Règle comment le module de sons du W-30 se comporte à la réception de messages de Breath Controller (changement de commande MIDI n 2).** [OFF] Aucun effet n'est obtenu [A. Touch] Le même effet que celui créé à la réception de messages d'aftertouch est obtenu [Volume] Le même effet que celui créé à la réception de messages de volume est obtenu [A.T & Vol] Le même effet que celui créé à la réception de messages d'aftertouch puis de volume est obtenu	

2. MODE SEQUENCEUR

Paramètres	Commandes

```
[ 3.Song Parameter ]                    STOP
 Song  1
 Metronome        Off
    Accent CH  10  C#2  37  Vel 127
    Normal CH  10  C#2  37  Vel  64
 Sync Clock INT
 INIT   ----   ----   Metro A  Metro N
```

Les réglages affectant le morceau entier sont faits ici.

[Numéro de morceau] Nom de morceau ‹paramètre de morceau›

[1]-[20] Choisit un morceau et permet de nommer un morceau, avec jusqu'à 28 caractères.

***La molette Value ne permet de sélectionner que les morceaux contenant des données.** Pour choisir un morceau vierge, composez son numéro avec le pavé numérique

Metronome (Métronome) ‹paramètre de morceau›

[OFF] Le métronome est muet.
[REC only] Le métronome ne joue qu'à l'enregistrement
[REC & PLAY] Le métronome joue à l'enregistrement et en reproduction
[Always] Le métronome joue constamment (même à l'arrêt).

Le W-30 n'a pas de source sonore spécifique pour le métronome, aussi lui faut-il déclencher le module de sons interne ou un module externe avec des messages MIDI de note jouée (Note ON). Choisissez le son utilisé par le métronome avec les numéros de canal, de note et réglez le volume avec la dynamique (velocity).

Accent Règle le son pour le premier temps.
Normal Règle le son pour les autres temps

```
Metronome
   Accent Ch  10  C#2  37  Vel 127
   Normal Ch  10  C#2  37  Vel  64
```

Canal MIDI — numéro de note — dynamique

MIDI Channel

[1]-[16] Transmis au module de sons du W-30. Non transmis par la MIDI OUT
[E1]-[E16] Transmis par la MIDI OUT. Non transmis au module de sons interne

Sync Clock (Horloge de synchro MIDI) ‹paramètre de morceau›

[INT] Dans ce mode, le W-30 reproduit (enregistre) au tempo standard.
[EXT] Dans ce mode, le W-30 reproduit (enregistre) synchronisé aux messages d'horloge reçus à sa MIDI IN. Le départ/arrêt (Start/Stop) du W-30 peut aussi être contrôlé par l'instrument externe

***Reçoit l'horloge, le démarrage (start), l'arrêt (stop), le démarrage en cours (continue), la position dans le morceau (Song Position Pointer) et le choix du morceau (Song Select).**

F1 INIT
Initialise le morceau actuellement sélectionné, effaçant toutes les données qu'il contient (voir page 184)

***Le tempo standard et les paramètres de la page [32 Part Set] ne seront pas initialisés.**

F4 Metro A
Pour entendre le son du métronome avec accent.

F5 Metro N
Pour entendre le son du métronome sur les autres temps, c'est à dire sans accent.

Paramètres	Commandes

```
[ 4.Recorder          ]                    STOP
 Song  1

  M=    1 o--------                *Internal*
 ♩= 120 [---]                      [ABCDEFGH]

 Track status ---- ---- ---- ----        98%
REC PRM REC SW TRK PRM KB PRM Locate
```

Régit l'enregistrement d'un morceau.

[Numéro de morceau] Nom de morceau

[1]-[20] Choisit un morceau

***La molette Value ne permet de sélectionner que des morceaux contenant des données. Pour appeler un morceau vide, tapez le numéro du morceau avec le pavé numérique.**

M=

Indique la mesure (position en cours) Si l'on est au milieu d'une mesure, "+" est affiché. Démarrez du point où doit débuter l'enregistrement.

[1]- Si vous enregistrez pour la première fois, [1] est automatiquement choisi.

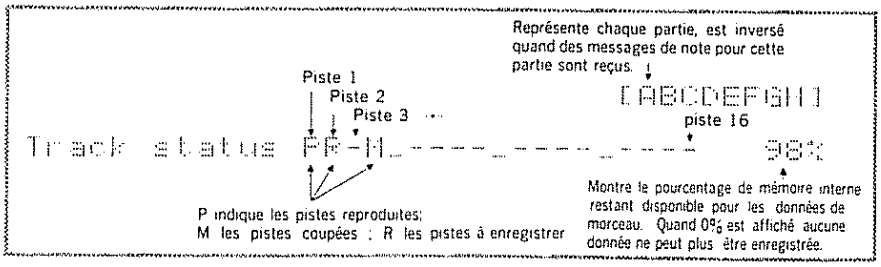
***Presser [◀] [▶] fait avancer ou reculer d'une mesure.**
Presser [⏮] fait retourner à la première mesure.
Presser [⏭] amène à la dernière mesure.

♩= [ ]

[10]-[250] Règle le tempo standard

Le chiffre en [ ] représente le nouveau tempo quand le tempo standard a été modifié avec des messages de changement de tempo en cours de morceau

***Le tempo standard peut aussi être réglé en tournant la molette Value tout en pressant [TEMPO].**



[REC] Enregistrement

Ce sont les paramètres à régler avant d'enregistrer.

TRACK (Piste à enregistrer) (paramètre de morceau)

[1]-[16] Sélectionne la piste à enregistrer

[START/STOP]

Presser cette touche fait débuter l'enregistrement La presser à nouveau le fait s'arrêter

Paramètres	Commandes
New M. Beat (Format des nouvelles mesures à enregistrer) (paramètre de morceau) [1/2]-[32/2], [1/4]-[32/4], [1/8]-[32/8] et [1/16]-[32/16] gère le format des mesures encore vierges	
REC Mode (Mode d'enregistrement) **Sélectionne l'un des sept modes d'enregistrement suivants :**	
[Normal] Une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte, l'enregistrement commence quand vous pressez [START/STOP]. Pressez à nouveau [START/STOP] pour stopper l'enregistrement	
[Key ON] (Déclenché au clavier) Une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte, l'enregistrement commence dès l'instant où vous jouez au clavier (soit le même effet que de presser [START/STOP] en mode normal). Aussi, une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte, si vous pressez [START/STOP], le séquenceur passe en mode de reproduction et n'enregistre que dès l'instant où vous jouez au clavier (c'est à dire à la réception d'un message de note). Pressez à nouveau [START/STOP] pour stopper l'enregistrement.	
[Punch I.O] (Auto Punch IN/OUT) La partie à ré-enregistrer est spécifiée à l'avance en termes de point de début d'enregistrement (0) et de point de fin d'enregistrement (9). Après avoir pressé [REC], ouvrant ainsi la fenêtre, pressez [START/STOP] pour passer en reproduction. Par la suite, quand le point de début d'enregistrement est atteint, l'enregistrement démarre et s'arrête quand le point de fin est à son tour atteint. Le séquenceur repasse en reproduction. On le stoppe en pressant [START/STOP]	
[Punch in] (Auto Punch IN) Comme le précédent, mais sans point de fin. Le point de début d'enregistrement (0) est spécifié à l'avance. Pressez [REC] et la fenêtre s'ouvre. Alors, quand on presse [START/STOP], le séquenceur passe en reproduction. Quand le point de début d'enregistrement est atteint, le séquenceur passe en mode enregistrement et s'arrêtera quand on pressera [START/STOP]	
[Punch OUT] (Auto Punch OUT) Le point où l'enregistrement doit cesser est spécifié à l'avance avec un point de fin d'enregistrement (9). Pressez [REC] et le fenêtre s'ouvre. Alors pressez [START/STOP] et l'enregistrement commence. Par la suite, quand le point de fin d'enregistrement est atteint, le séquenceur passe en mode de reproduction et ne s'arrête que si l'on presse [START/STOP]	
[Punch MAN] (Punch IN/OUT manuel) Une fois [REC] pressé et la fenêtre ouverte, la reproduction commence quand vous pressez [START/STOP]. Par la suite, l'enregistrement est déclenché en pressant [REC]. Si vous pressez à nouveau [REC], vous retrouvez le mode de reproduction. Le séquenceur s'arrête quand on presse [START/STOP]	
[Loop] (boucle) La partie à ré-enregistrer est spécifiée à l'avance par un point de début d'enregistrement (0) et un point de fin d'enregistrement (9). Alors, après avoir pressé [REC] et ouvert la fenêtre, pressez [START/STOP]. Le séquenceur saute directement au point de début d'enregistrement et l'enregistrement débute. Quand le point de fin d'enregistrement est atteint, le séquenceur retourne au point de début et continue à enregistrer. Il s'arrête quand on presse [START/STOP]	

Paramètres	Commandes

* Presser [REC] est équivalent à appuyer sur une DP-2 assignée au Punch IN/OUT manuel.

* Presser [START/STOP] est équivalent à appuyer sur une DP-2 assignée à la fonction START/STOP.

* Dans un enregistrement en boucle, laissez plus d'une mesure entre les points d'enregistrement.
* Durant un enregistrement en boucle, les données sont stockées parallèlement à celles existant déjà sur la piste, donc aucune donnée n'est effacée. Dans les autres modes d'enregistrement, les données existant sur la piste sont effacées.

[F1] REC PRM

Cette fonction gère les paramètres relatifs à l'enregistrement.

Quantize (Quantification à l'enregistrement)

L'enregistrement en temps réel utilise une résolution d'1/96 de noire (quand le réglage est sur [OFF]). La quantification corrige automatiquement de légères erreurs de mise en place lors de l'enregistrement en temps réel. En d'autres termes, elle force les notes à se placer à des emplacements en accord avec la résolution choisie. Vous pouvez choisir une des résolutions de quantification suivante :

[1/2] ···	Blanche	[1/16] ···	Double croche
[1/4] ···	Noire	[1/24] ···	Double croche de triolet
[1/8] ···	Croche	[1/32] ···	Triple croche
[1/12] ···	Croche de triolet	[1/64] ···	Quadruple croche

Offset (Décalage de quantification à l'enregistrement)

[-100]-[100] L'offset peut décaler la mise en place de la quantification, en avant ou en arrière et enregistrer le résultat pour créer une pulsion de rythme, au choix en avance ou en retard sur le temps. L'unité de base pour l'offset est un coup d'horloge (1/96 de noire). Les valeurs "−" font avancer les données avant le temps, les valeurs "+" les plaçant après le temps.
* Quand Quantize = OFF, ce paramètre est sans effet.

Gate Time (Enregistrer la durée de note)

[Real] C'est une valeur particulière grâce à laquelle le W-30 enregistre chaque note exactement comme elle est jouée.

[1]-[9999] Le W-30 vous permet de fixer le temps entre l'enfoncement et le relâchement de la touche (Gate Time). L'unité de base du Gate Time est le coup d'horloge (1/96 de noire). Par exemple, une valeur de 96 fait de chaque note une noire, quel que soit le temps durant lequel elle a été jouée.

Paramètres	Commandes
F2 REC SW diverses ‹paramètre de morceau›	
Vous pouvez sélectionner les événements MIDI devant être enregistrés. Sur ON, les événements seront enregistrés, sur OFF, ils ne le seront pas.	
PAf : Aftertouch polyphonique	
C Chg : Changement de commande (Control change)	
P Chg : Changement de programme	
CAf : Aftertouch par canal	
Bend : Pitch Bend	
Excl : Messages exclusifs et de demande d'accord	
＊Les messages de note sont toujours enregistrés.	
F3 TRK PRM (Paramètres de piste)	
Régit le nom de piste, le statut (reproduction ou non) et les commutateurs MIDI.	
[Numéro de piste] Nom de piste ‹paramètre de piste›	
[1]-[16] Pour choisir une piste Une piste peut être nommée avec jusqu'à 8 caractères	
PLAY／MUTE (Mode de la piste) ‹paramètre de piste›	**F3 Mode**
[Mute] Tous les événements sont reproduits, exceptées les notes	Commute entre le mode Mute et le mode PLAY
[play] Tous les événements sont reproduits	
I (Commutateur MIDI contrôlant la liaison piste-module de sons interne) ‹paramètre de piste›	**F4 INT**
[ON]／[OFF] [ON] autorise la transmission des informations de jeu de la piste vers le module de sons interne	Commute entre ON et OFF
E (Commutateur MIDI contrôlant la liaison piste-MIDI OUT) ‹paramètre de piste›	**F5 EXT**
[ON]／[OFF] [ON] autorise la transmission des informations de jeu de la piste vers la MIDI OUT	Commute entre ON et OFF
F4 KB PRM (Paramètres de clavier)	
Ch (Canal du clavier) ‹paramètre de configuration›	
[1]-[16] C'est le canal MIDI de transmission pour les données de jeu du clavier Si vous jouez au clavier pendant l'enregistrement, les données enregistrées le seront sur ce canal	
Octave (Transposition du clavier par octaves) ‹paramètre de configuration›	
[-2]-[+2] A une valeur de [0], le clavier s'étend de do2 à do7. En changeant de valeur, la tessiture accessible au clavier est transposée vers le haut ou vers le bas par paliers d'une octave	
P (Numéro de changement de programme transmis par le clavier)	**F1 PG Send**
[1]-[128] Le numéro de changement de programme sélectionné ici sera transmis sur le canal du clavier en pressant la touche F1	Cette touche fait émettre le numéro de changement de programme que vous avez choisi
I (Commutateur MIDI contrôlant la liaison clavier-module de sons interne) ‹paramètre de configuration›	**F4 INT**
[ON]／[OFF] (Local ON／OFF) "ON" autorise la transmission des informations de jeu de clavier vers le module de sons interne	Commute entre ON et OFF

Paramètres	Commandes
E (Commutateur MIDI contrôlant la liaison clavier-MIDI OUT) <paramètre de configuration> [ON]/[OFF] [ON] autorise la transmission des données de jeu du clavier vers la MIDI OUT	**F5** EXT Commute entre ON et OFF
F5 **Locate** (Point de localisation) **vous permet de fixer un point de localisation. Les points de localisation sont le point de début d'enregistrement, le point de fin d'enregistrement et huit points définissables par l'utilisateur.** **0** (REC Start Point) <paramètre de morceau> C'est le point de début d'enregistrement en mode Loop (boucle) ou Auto Punch IN **9** (REC End Point) <paramètre de morceau> C'est le point de fin d'enregistrement en mode Loop (boucle) ou Auto Punch OUT	**F1** Jump Pressez cette touche quand le morceau est arrêté pour "sauter" jusqu'au point de localisation choisi **F2** Set Pour faire de la position actuelle un point de localisation (page 90)
*** Avec l'enregistrement en boucle (Loop), laissez plus d'une mesure entre le REC Start Point et le REC End Point. Sinon, le W-30 affiche le message "Point Error" et ne peut assurer l'enregistrement en boucle (il revient en mode normal).** **1-8** (Points de l'utilisateur) <paramètres de morceau> Vous pouvez fixer certains points de localisation auxquels vous pourrez "sauter" ultérieurement	
5.Micro Edit Track 1 -CLK--Ch----------No.--Value M 1-1 > 0 1 *C.Chg 7 127 0 1 *P.Chg 1 ===== Meas 2 (Beat15/ 8) ===== (1)- 0 1 D 6 86 88 41 (3)- 0 1 G 5 79 65 41 Page ↑ Page ↓ Select Create ERS/CLK **Cette page vous permet d'effectuer des éditions précises d'événements MIDI individuels. Placez l'événement que vous désirez éditer à la ligne supérieure de l'afficheur, puis déplacez le curseur sur la valeur à éditer.** Choisissez une piste Déplacez le curseur ici et tournez la molette Value pour changer de mesure Déplacez le curseur ici et tournez la molette Value pour faire défiler les événements Déplacez le curseur ici et tournez la molette Value pour changer de temps	**F1** **F2** Avec ces touches, vous faites défiler les événements un par un, vers le haut ou vers le bas

Paramètres	Commandes
Le numéro de note et la dynamique peuvent être écrits à l'aide du clavier ● Déplacez le curseur jusqu'au numéro de note et, quand vous jouez une note, cette note voit son numéro écrit ● Déplacez le curseur jusqu'à la valeur de dynamique et, quand vous jouez une note, la dynamique que vous lui appliquez sera écrite	
F3 Select **Permet de spécifier les données qui, seules, seront vues en page de micro-édition.**	
Ch (Canal visualisé dans l'afficheur) [All] Les données de tous les canaux sont visualisées [1]-[16] Les données du canal spécifié, seules, sont visualisées	
ON/OFF pour chaque statut	**F1 All On** Entraîne l'affichage de tous les événements sur tous les canaux MIDI
Note Aftertouch polyphonique Changement de commande (Control Change) Changement de programme Note=On 1 1 1 1 1 1 1 1 Demande d accord Système exclusif Pitch bend Aftertouch par canal * 1 fait afficher le statut et 0 non.	**F2 Note** Entraîne l'affichage des notes, uniquement, sur le canal MIDI sélectionné
*** Le réglage ON/OFF de chaque statut n'affecte pas la piste de tempo.** *** Le canal MIDI du clavier sera automatiquement réglé sur le même canal que celui choisi ci-dessus avec la fenêtre "Select". Ainsi, en jouant au clavier, vous pouvez entendre quel son (partie) est à éditer.**	
F4 Create **Sert à créer un nouvel événement** Emplacement de création d'un événement Réglez cette position avec M (mesure) - B (temps) - C (coup d'horloge). Statut (Statut MIDI à créer) [Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU] et [Tempo (seulement quand T est choisi comme piste)] *** Après création, les événements peuvent être édités à loisir.** * Quand on crée des événements autres que [EX] et [TU]. S'ils sont créés avec Ch réglé entre 1 et 16, en F3 Select, les événements sont créés sur ce canal. S'ils sont créés avec Ch réglé sur [All], en F3 Select, les événements sont créés sur le canal du clavier	**F1 Create** L'événement choisi est inséré à l'emplacement spécifié dans la page de micro-édition

Paramètres	Commandes
Edition et création de données exclusives ●Edition de données exclusives Déplacez le curseur sur la droite (numéro d'identification du fabricant) et une fenêtre s'ouvre. C'est la page d'édition des données exclusives (un maximum de 500 octets de données peuvent être édités) ●Création de données exclusives Après avoir pressé F4 et créé un message exclusif avec Status = [EX], une fenêtre s'ouvre ; cela permet de créer des données exclusives. (jusqu'à 500 octets de données exclusives peuvent être créés) (F0) représente le début du message exclusif et (F7) sa fin La valeur affichée après (F0) est le numéro d'identification du constructeur	**F4 Insert** Insèrera 00 à l'emplacement du curseur **F5 Delete** Effacera la donnée à l'emplacement du curseur **F3 C. Sum** Calcule le Sommp de contrôle (octet de vérification) (page 195). **F1 OK** Pressez cette touche quand l'édition est terminée
F5 ERS/CLK **●Efface l'événement de la ligne la plus haute.** **●Déplace l'événement (change le coup d'horloge) de la ligne la plus haute.** **＊L'événement ne peut être déplacé sur une autre piste.** **＊Si vous oubliez de choisir l'événement à éditer en page de micro-édition, la fenêtre ne s'ouvrira pas.** Emplacement de destination Vous permet de choisir l'emplacement où ira l'événement déplacé en termes de M (mesure) - B (temps) - C (coup d'horloge).	**F1 Erase** Efface l'événement choisi. **F2 CHG CLK** Change le coup d'horloge (déplace) de l'événement choisi.
7.Erase STOP Track 1-16 Measure 1 Status All for All [100] MIDI Ch All Execute **Efface les événements d'une piste.** **TRACK** (Piste à éditer) [1]-[16] Choisissez une piste à effacer [1]-[16] [T]	**F1 Execute** Pressez cette touche pour procéder à l'effacement **＊Quand vous avez choisi [Note], [PAf], [C.Chg] ou [P. Chg], spécifiez la plage à éditer.** **＊La valeur de "Note # range" (plage des notes à éditer) pour [Note] et [PAf] peut être aussi bien réglée à partir du clavier.**

Paramètres	Commandes
Status (Spécifie le statut MIDI) [All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU] et [Tempo (seulement quand T est choisi comme piste)] Vous permet de n'effacer que le statut MIDI spécifié **MIDI Ch** (Spécifie le canal MIDI) [1]-[16], [All] Seules les données du canal MIDI choisi sont effacées. **Measure** (Spécifie les mesures) Vous permet de n'effacer les données que dans une certaine zone. Réglez cette zone avec [Measure] (à partir de quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?) [All] effacera les mesures jusqu'à la dernière.	
8.Merge STOP Source Track (1) 1 Source Track (2) 1 Destination Track 1 Execute --- --- --- --- **Deux pistes de jeu peuvent être mixées (merge) et le résultat écrit dans une piste de jeu différente. Ceci vide les deux autres pistes précédemment enregistrées.** **＊Si vous mixez deux pistes ayant le même canal MIDI, les données mixées ne pourront plus être extraites pour retrouver deux pistes séparées.** **Source Track (1)** (La première piste à mixer) [1]-[16] Spécifiez la première piste "source" **Source Track (2)** (La deuxième piste à mixer) [1]-[16] Spécifiez la deuxième piste "source" La même piste que la Source Track (1) ne peut être choisie. **Destination Track** (La piste où les données mixées sont écrites) [1]-[16] Spécifiez la piste où les données mixées devront être écrites. **＊Quand le message est exécuté, toute donnée antérieure de la piste destination sera effacée.**	**F1 Execute** Pressez cette touche pour exécuter le mixage.

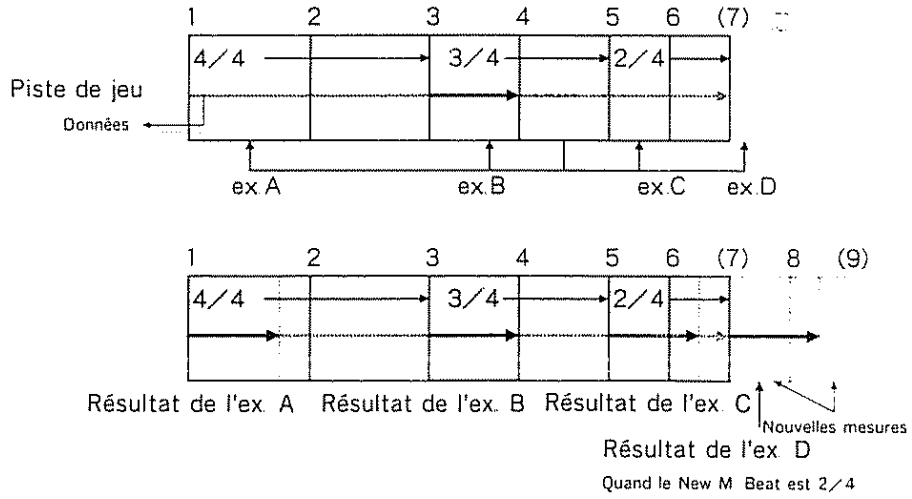
Paramètres	Commandes

```
[ 9.Copy                    ]                    STOP

  Track        All     Measure      1
  Status       All         for   All [ 100]
  MIDI Ch      All     Dest. Track   All
  Copy Times     1         Measure   END

Execute   ---   ---   ---   ---
```

Vous permet de copier une partie de piste à n'importe quel emplacement.

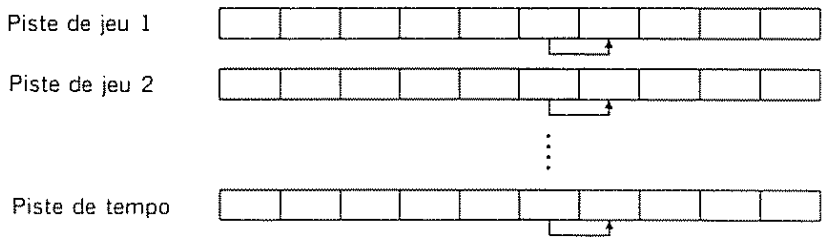
＊La fonction copie ne peut être utilisée entre une piste de jeu et la piste de tempo.
＊Quand les données des mesures sources sont copiées, les données existantes à l'emplacement de destination sont effacées sur une zone équivalente à la zone copiée.

●Copie entre pistes de jeu
Quand on copie entre pistes de jeu, le format des mesures de destination reste inchangé.



Si l'on copie en B, aucun problème puisque la copie prend place sur une mesure de même format. Par contre, en A ou C, la copie se fait sur des mesures de formats différents et, donc, soit la mesure ne sera pas complètement remplie, soit la copie dépassera sur la mesure suivante.
Aussi, quand la mesure finale est choisie comme destination de la copie, comme dans l'ex. D, une nouvelle mesure est créée dont le format dépend du réglage de "New M. Beat" fait quand [REC] est pressé en page 【4. Recorder】. Ainsi, la copie est réussie.

●Pour copier sur toutes les pistes (All)
Cette copie reproduit des mesures spécifiques d'un morceau sur d'autres mesures. La source comme la destination doivent toutes deux être réglées sur "All" sans quoi la copie ne peut être exécutée.

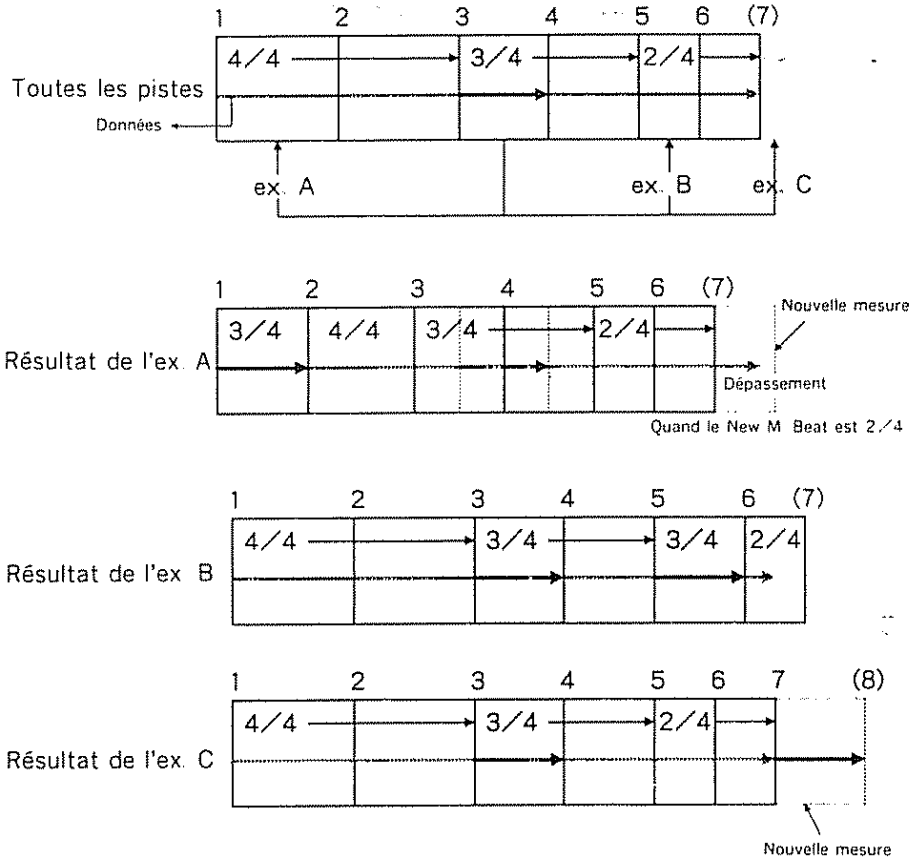


[F1] Execute
Pressez cette touche pour exécuter la copie.

＊Si vous avez [Note], [PAf], [C. Chg] ou [P.Chg], spécifiez-en la plage à copier.

＊La valeur de "Note # range" (plage) pour [Note] et [PAf] peut aussi bien être réglée au clavier.

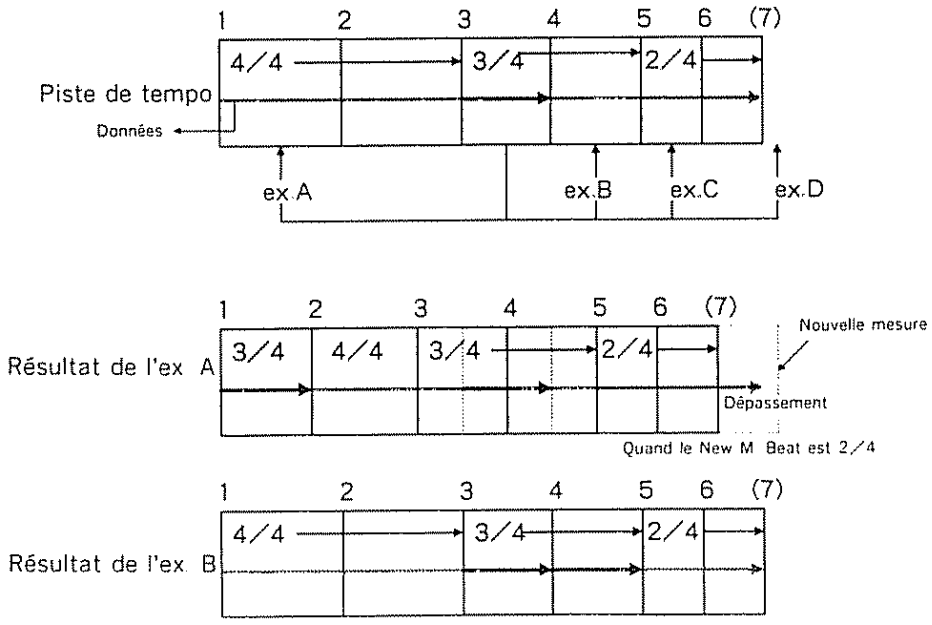
Paramètres	Commandes



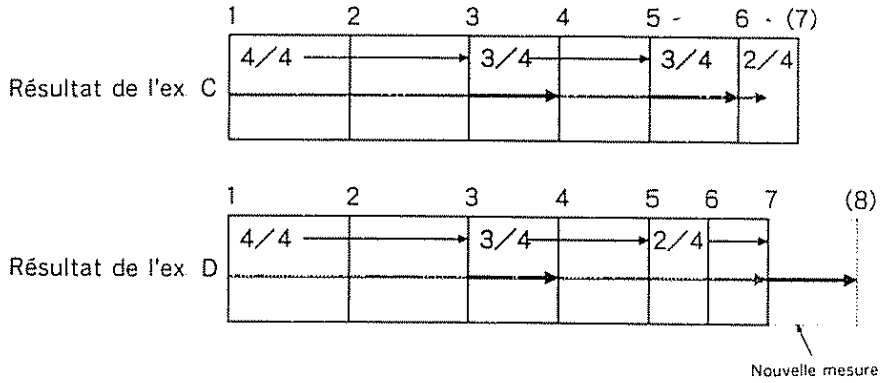
Dans le cas A, les données dépassent la fin de la dernière mesure. Dans ce cas, une nouvelle mesure est automatiquement créée en accord avec le réglage de "New M. Beat" fait quand REC est pressé en page 【4 Recorder】. Les données qui "débordent" y sont logées. Aussi, en prenant l'exemple C, quand la mesure finale est prise comme destination, une nouvelle mesure, dont le format est celui de la source, est créée.

●Copie dans la piste de tempo.

Quand on copie dans la piste de tempo, le format des mesures de destination est recalculé. Les données des pistes de jeu ne sont pas déplacées (en fait, ce sont les barres de mesures qui bougent).



Paramètres	Commandes



B ne présente aucun problème, mais avec A ou C, le format change et donc les barres de mesures se déplacent

En A, les données dépassent la dernière mesure. Dans ce cas, une nouvelle mesure est automatiquement créée en accord avec le réglage de "New M. Beat" tout quand REC est pressé en page 【4 Recorder】. Les données qui dépassent y sont logées. Aussi, dans l'exemple D, quand la mesure finale est prise comme destination, une nouvelle mesure, dont le format est celui de la source, est créée.

Track (Piste source)

[1]-[16], [T] [All] — Choisissez la piste qui doit être copiée

Status (Spécifiez le statut à copier)

[All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX], [TU] et [Tempo (seulement quand T est choisi comme piste)]

Vous permet de ne copier que le statut MIDI spécifié.

MIDI Ch (Spécifiez le canal MIDI)

[1]-[16], [All] — Seules les données du canal MIDI spécifié seront copiées

Copy times (Nombre de copies de l'original)

[1]-[99] — Réglez combien de fois sera copiée la source

Measure (Spécifiez la mesure)

Vous permet de ne copier qu'une certaine zone dont vous réglez les limites avec [Measure] (depuis quelle mesume ?) et [for] (pour combien de mesures ?). [All] fait copier jusqu'à la dernière mesure

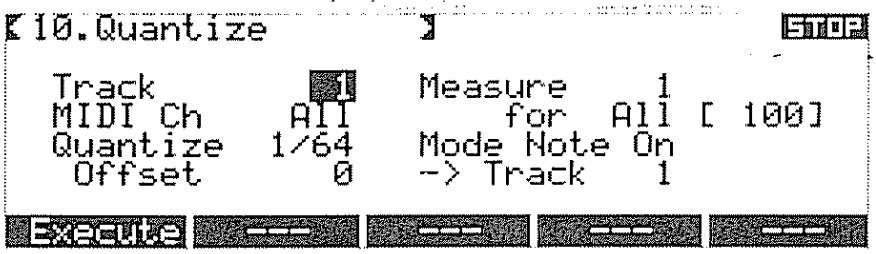
Dest. Track (Piste de destination)

[1]-[16], [T]-[All] — Spécifiez le nouvel emplacement pour les données copiées

Measure (Mesure de destination)

Spécifiez le numéro de mesure, dans la piste, où seront reçues les données copiées ([END] est la dernière mesure du morceau sélectionné)

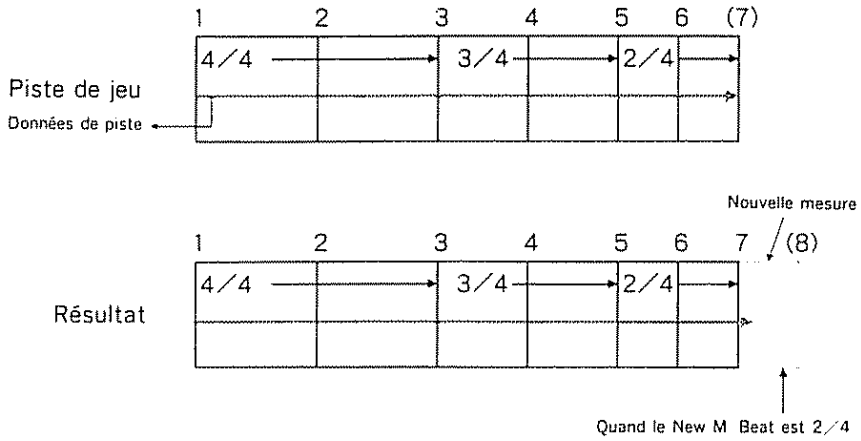
Paramètres	Commandes



Cette fonction corrige automatiquement de petites erreurs de mise en place survenues lors d'un enregistrement en temps réel, cela en replaçant (quantifiant) les Note ON (touche enfoncée) et Note OFF (touche relâchée) selon une résolution spécifique pour une ou plusieurs mesures. Les données corrigées peuvent être écrites dans n'importe quelle piste de jeu.

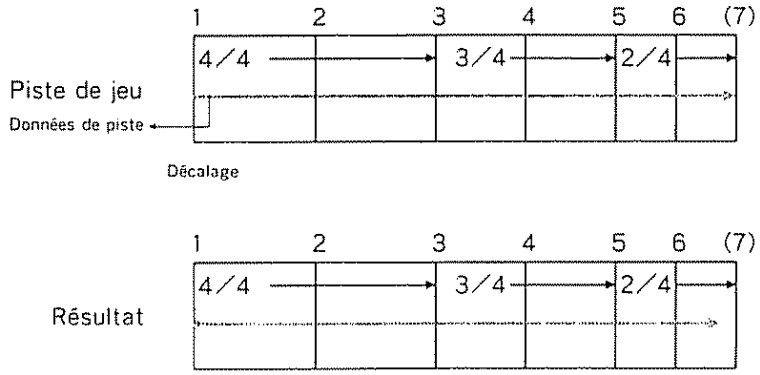
***Toute donnée précédemment contenue par la piste de destination des données quantifiées sera effacée.**
***Les données de morceau quantifiées ne peuvent revenir à leur forme antérieure.**

●Quand les données quantifiées dépassent la mesure finale



Quand les données dépassent la mesure finale, une nouvelle mesure est automatiquement créée, en accord avec le réglage de "New M Beat" fait quand [REC] est pressé en page [4. Recorder]. Les données qui dépassent y sont logées.

●Quand les données quantifiées viennent avant le début de la première mesure (en raison d'un offset)



Elles sont alors placées sur le premier temps de la première mesure (M/B C = 1. 1 0)

[F1] Execute
Pressez cette touche pour exécuter la quantification

***Réglez la plage de [Note] à quantifier.**

***La valeur de "Note # range" (plage) peut aussi bien être choisie au clavier.**

Paramètres	Commandes

Track (Piste à éditer)

[1]-[16] Spécifiez la piste à éditer

MIDI Ch (Spécifiez le canal MIDI)

[1]-[16], [All] Seules les données du canal MIDI spécifié sont éditées

Quantize (Résolution de la quantification)

Choisissez la résolution de la quantification.

[1/2]	Blanche	[1/16]	Double croche
[1/4]	Noire	[1/24]	Double croche de triolet
[1/8]	Croche	[1/32]	Triple croche
[1/12]	Croche de triolet	[1/64]	Quadruple croche

Offset (Décalage de quantification)

[-100]-[100] L'offset peut décaler la position d'événements quantifiés, en avant ou en arrière, par paliers d'un coup d'horloge (1/96 de noire)

***Pour plus de détails, voir page 85.**

Measure (Spécifiez la zone de quantification)

La quantification peut porter sur une ou plusieurs mesures. Réglez [measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?). [All] entraînera une quantification jusqu'à la dernière mesure.

Mode (Mode de quantification)

Sélectionne quels événements sont quantifiés.

[Note ON] La mise en place des Note ON (touche enfoncée) est corrigée

[Note OFF] La mise en place des Note OFF (touche relâchée) est corrigée

[Gate] La durée de note est corrigée

→ **Track** (Piste de destination)

[1]-[16] Spécifiez la piste où seront écrites les données quantifiées

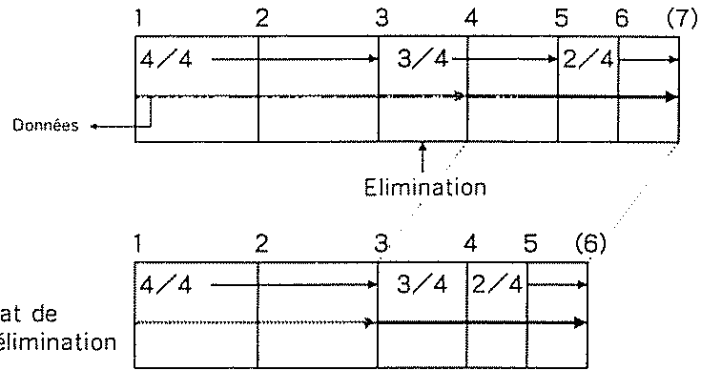
```
【11.Delete Measure】                    STOP
  Track        All     Measure     1
                          for   All [ 100]

 Execute   ---    ---    ---    ---
```

Vous permet, par mesure, d'éliminer les événements d'une piste. Les données suivantes apparaîtront donc plus tôt, remplissant l'espace laissé libre par les données éliminées.

Paramètres	Commandes
Track (Piste à éditer) [1]-[16], Spécifiez la piste à éditer [T] [All] **Measure** (Spécifiez la zone à éliminer) L'élimination peut porter sur une ou plusieurs mesures Réglez [Measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures?) [All] entraînera l'élimination jusqu'à la dernière mesure	**F1 Execute** Pressez cette touche pour exécuter l'élimination

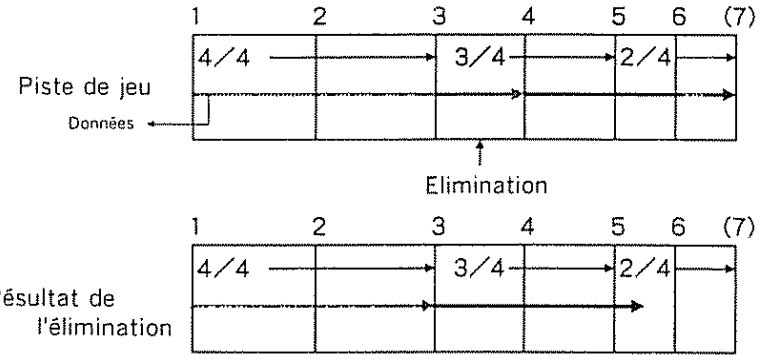
●Elimination (delete) de mesures sur toutes les pistes (All)

Les mesures et les données qu'elles contenaient sont éliminées



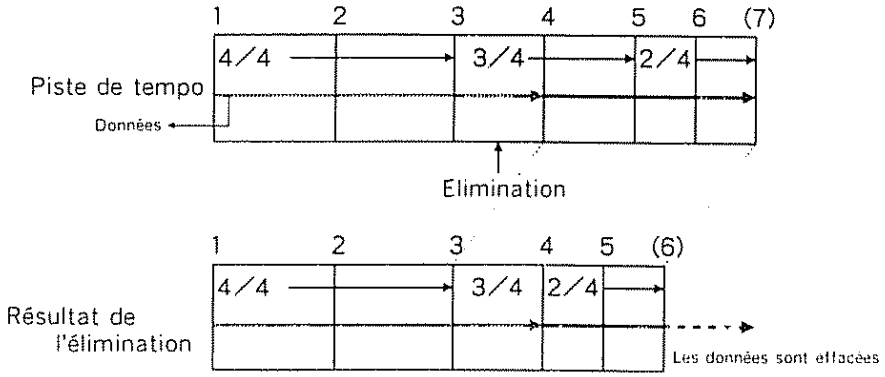
●Elimination de mesures dans les pistes de jeu

Les données à l'intérieur des mesures sont éliminées. et les données suivantes se décalent pour prendre leur place Le format des mesures ne change pas.

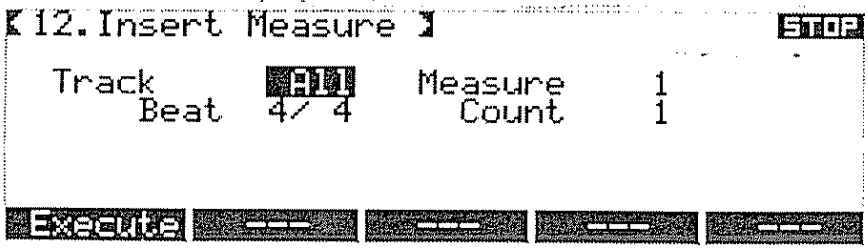


●Elimination de mesures dans la piste de tempo

Les mesures sont effacées Les données des pistes de jeu ne se décalent pas (considérez que les barres de mesures bougent) Toute donnée dépassant la mesure finale est effacée



Paramètres	Commandes



Vous permet d'insérer des mesures vierges dans une ou plusieurs pistes. Toute donnée placée au point d'insertion sera repoussée plus loin sur la piste.

Track (Piste à éditer)

[1]-[16], [T]-[All] Spécifiez la piste où des mesures vierges doivent être insérées

Beat (Format des mesures vierges)

[1/2]-[32/2], [1/4]-[32/4], [1/8]-[32/8] et [1/16]-[32/16]
Choisissez le format des mesures à insérer.

Measure (Lieu d'insertion)

[1]- L'insertion a lieu à cette mesure, et toutes les mesures suivantes sont poussées d'autant

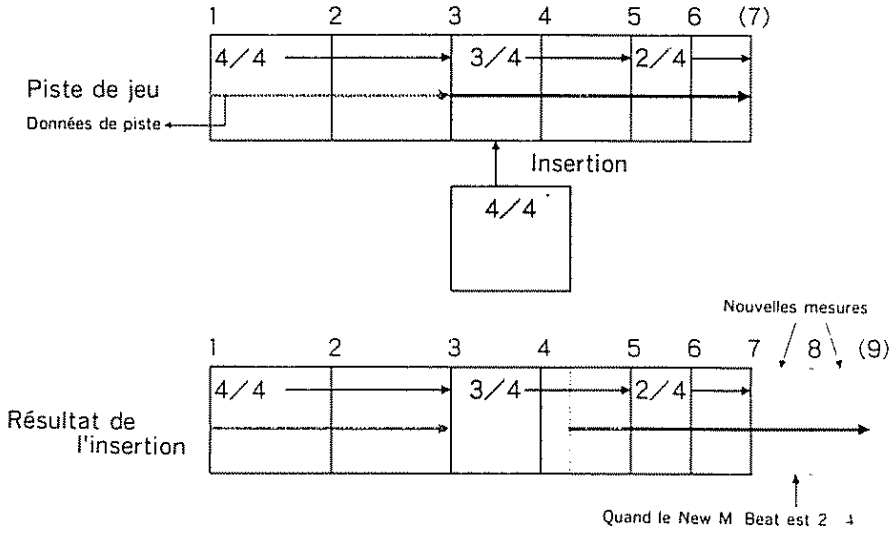
Count (Nombre de mesures à insérer)

[1]- Spécifiez combien de mesures doivent être insérées

＊Un morceau ne peut excéder 9998 mesures (la 9999ème devient une mesure de fin).

●Insertion de mesures dans une piste de jeu

Les données sont repoussées d'une distance égale au nombre de mesures insérées. Le format des mesures ne change pas.



Comme les données vont être repoussées, dépassant la mesure finale, une mesure (ou plusieurs) est créée automatiquement, en accord avec le réglage de "New M. Beat" fait quand [REC] a été pressé en page 【4. Recorder】. Les données excédentaires y sont logées.

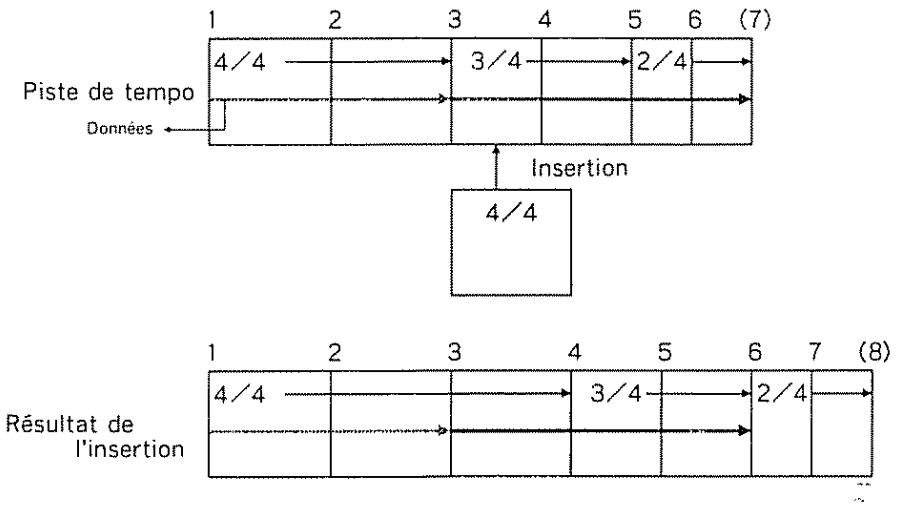
[F1] Execute

Pressez cette touche pour exécuter l'insertion.

Paramètres	Commandes

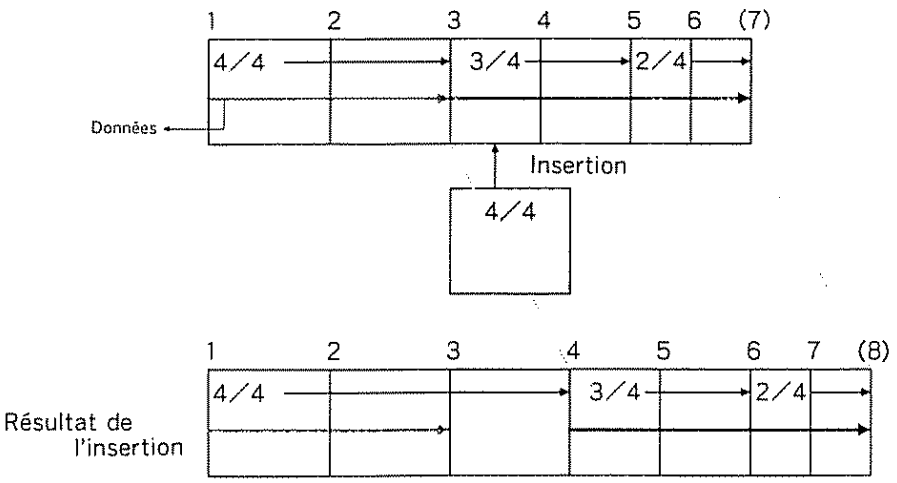
●Insertion de mesures dans la piste de tempo

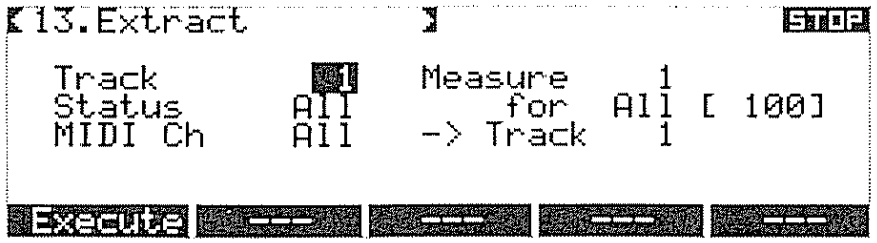
Les mesures sont insérées. Les données des pistes musicales ne sont pas repoussées. (Considérez que les barres de mesure se déplacent)



●Insertion de mesures dans toutes les pistes (All)

Les mesures sont insérées et les données sont repoussées d'autant.





Cette fonction enlève des événements d'une piste musicale (piste source) pour les replacer à des emplacements identiques dans une autre piste (piste destination). Ces événements sont effacés sur la piste source.
Les événements de la piste destination seront effacés s'ils sont à l'emplacement où viennent s'écrire les événements extraits de la piste source.

Paramètres	Commandes
Track (Piste source) [1]-[16] Spécifiez la piste d'où les données doivent être extraites. **＊Une piste identique à la piste destination ne peut être choisie.** **Status** (Spécifie le statut MIDI) [All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX] et [TU] Le statut MIDI spécifié est extrait **MIDI Ch** (Spécifie le canal MIDI) [1]-[16] Les données du canal MIDI spécifié sont extraites [All] **Measure** (Spécifie la zone d'extraction) L'extraction peut porter sur une ou plusieurs mesures. Réglez [Measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?). [All] entraînera une extraction jusqu'à la dernière mesure	**F1 Execute** Pressez cette touche pour exécuter l'extraction **＊Si vous choisissez [Note], [PAf], [C.Chg] ou [P.Chg], assurez-vous de régler la plage d'extraction.** **＊La valeur de "Note = range" (plage) pour [Note] et [PAf] peut aussi être choisie au clavier.**
→ **Track** (Piste destination) [1]-[16] Les données extraites sont écrites sur la piste spécifiée	
【14.Transpose】 STOP Track 1-16 Measure 1 MIDI Ch All for All [100] Transpose 0 Note# Range 0[C -]-127[G 9] Execute **Cette fonction transpose (les événements de notes et d'aftertouch polyphonique) vers le haut ou vers le bas.** **＊Si le numéro de note, une fois transposé, devient inférieur à 0 ou supérieur à 127, il sera automatiquement changé en 0 ou 127 et ne pourra pas retrouver sa valeur originale, même en transposant à nouveau par la suite.** **Track** (Piste à éditer) [1]-[16], [1-16] Spécifiez la piste à transposer **MIDI Ch** (Spécifie le canal MIDI) [1]-[16], [All] Seules les données du canal MIDI spécifié seront transposées **Transpose** (Valeur de la transposition) [-24]-[+24] Spécifiez le nombre de demi-tons de la transposition. La transposition maximale est de −2 ou +2 octaves **Measure** (Spécifie la zone de transposition) La transposition peut s'accomplir sur une ou plusieurs mesures. Réglez [Measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?). [All] entraînera une transposition jusqu'à la dernière mesure	**F1 Execute** Pressez cette touche pour exécuter la transposition

Paramètres	Commandes
Note # range (Spécifie la plage de notes transposées) [0]-[127] Seules les données contenues dans cette plage sont transposées Spécifiez cette plage avec des numéros de note Le do du milieu (C4) est numéroté 60 Vous pouvez aussi délimiter cette plage en jouant les touches au clavier	

```
【15.Chg. Velocity 】                                STOP

  Track        1-16    Measure     1
  MIDI Ch       All        for  All [ 100]
  Magnify       1.0     Note# Range
  Bias            0        0[C -]-127[G 9]

 Execute  ----  ----  ----  ----
```

Cette fonction vous permet de modifier la dynamique des notes situées dans une piste de jeu.

***Si la dynamique, une fois modifiée, devient inférieure à 1 ou supérieure à 127, elle sera automatiquement changée en 1 ou 127 et ne pourra retrouver sa valeur originale même en tentant d'éditer à nouveau la dynamique.**

F1 Execute
Pressez cette touche pour exécuter le changement de dynamique

Track (Piste à éditer)
[1]-[16], [1-16] Spécifiez la piste à éditer

MIDI Ch (Spécifie le canal MIDI)
[1]-[16], [All] Seules les données du canal MIDI spécifié seront éditées

Magnify (Amplification du changement de dynamique)
[0,0]-[2,0] C'est le paramètre utilisé pour accentuer ou diminuer les variations de dynamique S'il est réglé à 1.0, il n'y a aucun changement de dynamique

Bias (Amplitude du changement de dynamique)
[-99]-[99] Vous permet d'éditer globalement la dynamique, en l'augmentant ou en la diminuant

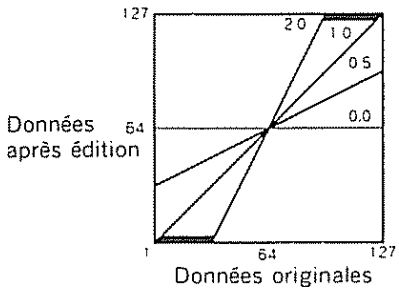
La valeur de dynamique est exprimée par l'équation :

$y = a\,(x - 64) + b + 64$

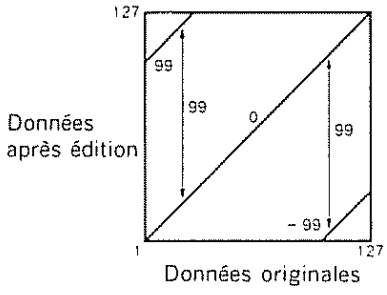
où :

y = nouvelle dynamique x = dynamique d'origine
a = amplification b = amplitude de la variation

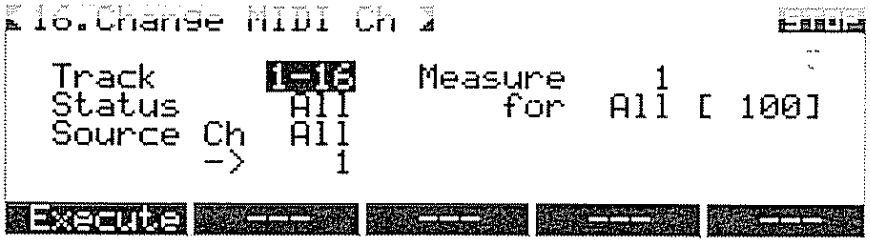
Amplification (magnify)



Changement global (bias)



Paramètres	Commandes
Measure (Spécifie la zone dont la dynamique doit changer) Le changement de dynamique peut s'effectuer sur une ou plusieurs mesures Réglez [Measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?). [All] entraînera une édition jusqu'à la dernière mesure. **Note # Range** (Spécifie la tessiture éditée) [0]-[127] Les données comprises dans cette tessiture seront éditées. Spécifiez-en les limites avec un numéro de note. Le do moyen est 60 (do 4) Vous pouvez aussi utiliser les touches du clavier pour entrer ces valeurs	



Cette fonction vous permet de changer les canaux MIDI des événements d'une piste.

***Si le résultat du changement de canal MIDI est que des données précédemment séparées se retrouvent sur le même canal MIDI, ces données ne pourront plus être séparées ultérieurement.**

Track (Piste à éditer)
[1]-[16], [1-16] Spécifiez la piste à éditer.

Status (Spécifie le statut MIDI à éditer)
[All], [Note], [PAf], [C.Chg], [P.Chg], [CAf], [Bend], [EX] et [TU]
Le statut MIDI spécifié est extrait.

Source Ch(Canal MIDI source)
[1]-[16] [All] Spécifiez le canal MIDI à changer

➡ (Nouveau canal MIDI)
[1]-[16] Spécifiez le nouveau canal MIDI

Measure (Spécifie la zone à éditer)
Le changement de canal MIDI peut s'effectuer sur une ou plusieurs mesures
Réglez [Measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?). [All] entraînera une édition jusqu'à la dernière mesure.

F1 Execute
Pressez cette touche pour exécuter le changement de canal MIDI.

***Si vous avez choisi [Note], [C.Chg] [PAf] ou [P.Chg], réglez bien la plage des événements dont le canal MIDI doit changer.**

***La valeur de "Note # Range" (plage) pour [Note] et [PAf] peut aussi bien être déterminée au clavier.**

Paramètres	Commandes

```
【17.Chg. Gate Time】                    STOP
  Track        1-16    Measure     1
  MIDI Ch       All        for  All [ 100]
  Magnify       1.0     Note# Range
  Bias            0         0[C -]-127[G 9]
Execute  ---  ---  ---  ---
```

Cette fonction vous permet d'éditer la durée des notes d'une piste de jeu.

＊Si la durée d'une note, une fois éditée, devient inférieure à 1 ou supérieure à 65535, elle sera automatiquement changée en 1 ou 65 535 et ne pourra retrouver sa valeur originale en effectuant à nouveau cette procédure d'édition de durée.

Track (Piste à éditer)

[1]-[16], [1-16] Spécifiez la piste à éditer

MIDI Ch (Spécifie le canal MIDI)

[1]-[16]. [All] Seules les données du canal MIDI spécifié peuvent être éditées

Magnify (Amplification du changement de durée)

[0.0]-[2,0] C'est le paramètre utilisé pour amplifier ou diminuer la durée des notes, en fonction de la durée d'origine (les notes les plus longues sont les plus modifiées) S'il est réglé sur 1,0, il n'y a pas de changement de durée

Bias (Amplitude du changement de durée)

[-99]-[99] Ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer la durée des notes uniformément.

La valeur de durée est exprimée par l'équation :

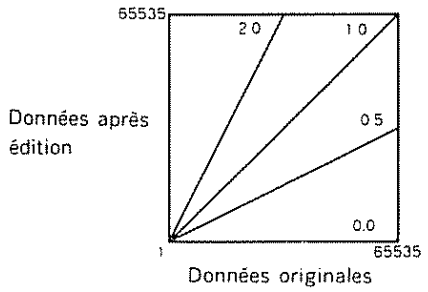
y=ax+b

ou :

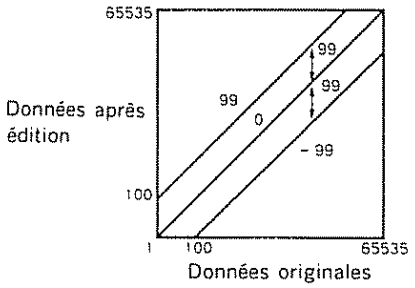
y=nouvelle durée x=ancienne durée

a=amplification b=bias (amplitude du changement)

Amplification (magnify)



Changement global (bias)



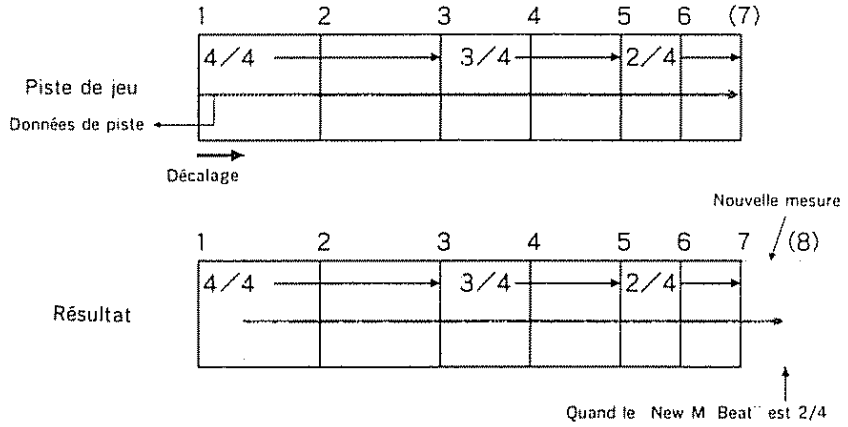
F1 Execute

Pressez cette touche pour effectuer le changement de durée

Paramètres	Commandes
Measure (Spécifie la zone de changement de durée) Le changement de canal MIDI peut s'effectuer sur une ou plusieurs mesures Réglez [Measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?) [All] entraînera une édition jusqu'à la dernière mesure **Note # Range** (Spécifie la tessiture éditée) [0]-[127] Les données comprises dans cette tessiture seront éditées Spécifiez-en les limites avec un numéro de note Le do moyen est 60 (do4) Vous pouvez aussi utiliser les touches du clavier pour entrer ces valeurs	
18.Shift Clock 1 Stop Track 1-16 Measure 1 Status All for All [100] MIDI Ch All Bias 0 Execute --- --- --- --- **Cette fonction décale les événements d'une piste par paliers d'un coup d'horloge (1/96 de noire)** **Track** (Piste à éditer) [1]-[16], [1-16]-[T] Spécifiez la piste à éditer **Status** (Spécifie le statut MIDI à éditer) [All], [Note], [PAf], [C Chg], [P Chg], [CAf], [Bend], [EX] et [TU] et [Tempo (seulement quand T est choisi pour la piste)] Seules les données du statut MIDI spécifié peuvent être décalées **MIDI Ch** (Spécifie le canal MIDI) [1]-[16] [All]Seules les données du canal MIDI spécifié peuvent être éditées **Bias** (Amplitude du décalage) [-99]-[99] Le décalage est indiqué en coups d'horloge (1/96 de noire) Les valeurs positives (+) font reculer les événements **Measure** (Spécifie la zone de décalage) Le décalage d'événements peut s'effectuer sur une ou plusieurs mesures Réglez [Measure] (depuis quelle mesure ?) et [for] (pour combien de mesures ?) [All] entraînera une édition jusqu'à la dernière mesure	**F1 Execute** Pressez cette touche pour exécuter le décalage ***Si vous avez choisi [Note], [C. Chg] [PAf] ou [P. Chg], réglez bien la plage des événements.** ***La valeur de "Note # Range" (plage) pour [Note] et [PAf] peut aussi bien être déterminée au clavier.**

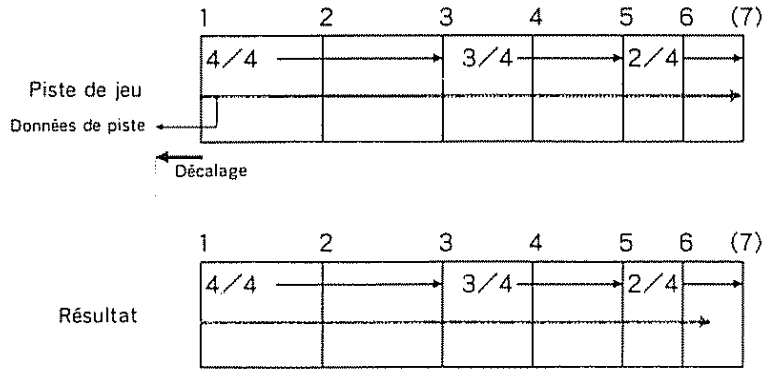
Paramètres	Commandes

●Si les données dépassent la fin du morceau (en raison d'un décalage positif)

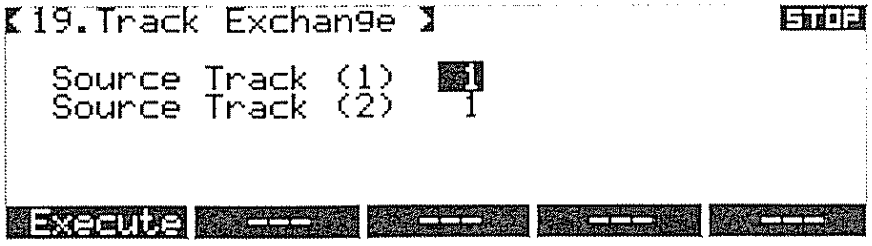


Quand les données dépassent la mesure finale, une nouvelle mesure est automatiquement créée en accord avec le réglage de "New M. Beat" fait quand REC est pressé en page 【4 Recorder】. Les données excédentaires y sont logées.

●Si les données sont décalées avant le début du morceau (en raison d'un décalage négatif)



Les données qui devraient donc précéder le début du morceau sont en fait toutes placées au premier temps de la première mesure (M/B/C=1/1/0)



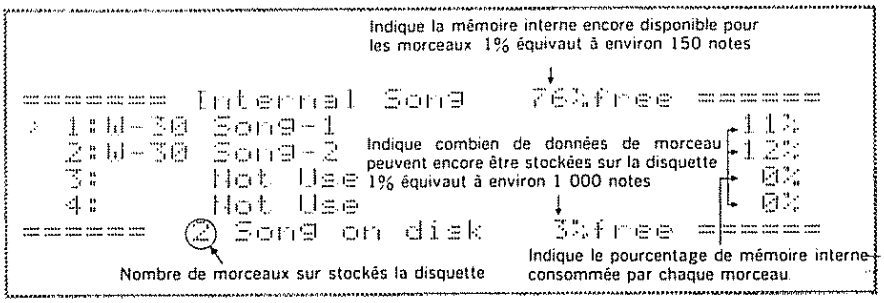
Cette fonction vous permet d'échanger les données de deux pistes de jeu.

Paramètres	Commandes
Source Track (1) (La première des pistes à échanger) [1]-[16] Spécifiez l'une des pistes à échanger **Source Track (2)** (La seconde piste des pistes à échanger) [1]-[16] Spécifiez l'autre des pistes à échanger	**F1 Execute** Pressez cette touche pour exécuter l'échange des pistes
【21.FD Load Song 】 STOP ======= Internal Song 86%free ====== >1: 1% ====== 2 song on disk 3%free ====== --> Vignettes W30 11% SWING CAFE 12% Load +Sound --- --- Label	
Vous permet de charger individuellement un morceau d'une disquette de données dans la mémoire interne du W-30. Insérez une disquette de données dans le lecteur de disquette. Indique la mémoire interne encore disponible pour les morceaux 1% équivaut à environ 150 notes ======= Internal Song 76%free ====== > 2: Not Use 0% ====== 2 Song on disk 3%free ====== --> W-30 Song-1 11% W-30 Song-2 12% Indique combien de données de morceau peuvent encore être stockées sur la disquette 1% équivaut à environ 1 000 notes Nombre de morceaux stockés sur la disquette Indique quel pourcentage de la mémoire interne est consommé par chaque morceau **Internal Song** (Numéro de morceau de destination) [1]-[20] Choisissez le numéro de morceau de destination où le morceau source (de la disquette) doit être chargé **Song on disk** (Morceau à charger) --> Placez le morceau à charger sur la ligne du haut (face à la flèche). Quand plusieurs morceaux sont stockés sur la disquette, les noms des morceaux peuvent être appelés les uns après les autres avec la molette Value. Le pavé numérique ne peut pas être utilisé	**F1 Load** Pressez cette touche pour charger le morceau. **F2 +Sound** Quand une disquette contenant morceaux & sons est utilisée, les données de sons peuvent être chargées (Load Set) en même temps que celles de morceau. Les données de FUNC (fonctions), c'est à dire les paramètres de la page 【Part Set】, sont chargées (page 39) **F5 Label** Vous permet de connaître le mémo de la disquette

Paramètres	Commandes

```
[22.FD Save Song ]                                  STOP
======= Internal Song    76%free ======
> 1:Vignettes W30                          11%
  2:SWING CAFE                             12%
  3:      Not Use                           0%
  4:      Not Use                           0%
======  2 song on disk    3%free ======
Save | +Sound | --- | --- | Label
```

Vous permet de sauvegarder un morceau de la mémoire interne du W-30 dans une disquette de données (data disk).
Insérez une disquette de données dans le lecteur de disquette.



Internal Song (Morceau à sauvegarder)

>[1]-[20] Placez le morceau à sauvegarder sur la ligne du haut

F1 Save
Pressez cette touche pour sauvegarder le morceau.

F2 +Sound
Avec des disquettes de sons et morceaux, cette touche permet de sauvegarder les sons (Save Set) en même temps que le morceau.
Les données FUNC (fonctions) (c'est à dire les paramètres de la page [32. Part Set]) sont sauvegardées dans le morceau et dans les sons (page 98).

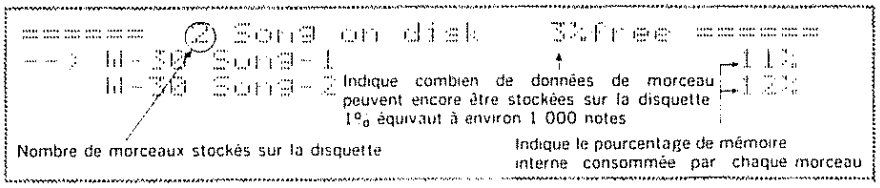
F5 Label
Vous permet de connaitre le mémo de la disquette.

***Sur la disquette, les morceaux sont classés par ordre alphabétique (et non par numéros de morceau). Assurez-vous de mettre un nom à chaque morceau avant de le sauvegarder.**

Si un morceau de même nom existe déjà sur la disquette, le message "Overwrite OK ? " ("écrire à la place OK ? ") apparait. Dans ce cas, si vous sauvegardez quand même le morceau, il remplacera celui du même nom existant sur la disquette. Si vous désirez garder le morceau de même nom sur la disquette, changez le nom du morceau interne en page [3. Song Parameter] avant de le sauvegarder (page 113).

```
[23.FD Delete Song ]                                STOP
======  2 song on disk    3%free ======
--> Vignettes W30                          11%
    SWING CAFE                             12%
Delete | --- | --- | --- | Label
```

Cette fonction permet d'effacer individuellement des morceaux d'une disquette.

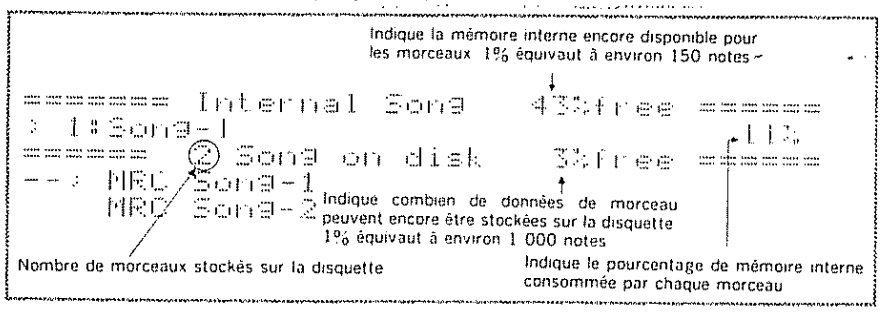


F1 Delete
Pressez cette touche pour exécuter l'effacement.

F5 Label
Vous permet de connaitre le mémo de la disquette.

Paramètres	Commandes
→ (Morceau à effacer) Placez le morceau à effacer sur la ligne du haut Quand plusieurs morceaux sont stockés sur la disquette, les noms des morceaux peuvent être appelés les uns après les autres avec la molette Value Le pavé numérique ne peut pas être utilisé	
【24.FD Format】 STOP 1: Song 2: Sound & Song Type 1 / Type 2 **La fonction Format est utilisée pour créer de nouvelles disquettes programmes du W-30 afin d'y stocker vos morceaux.** **Des disquettes neuves ou déjà utilisées par d'autres appareils ne peuvent pas stocker de données du W-30 sans avoir été formatées au préalable. Il existe deux types de disquettes de données pour le W-30.** Disquette sons & morceaux: Morceaux 64 Morceaux approx 7 000 pas; Sons Disquette de morceaux: Morceaux 64 morceaux approx 100 000 pas	**F1 Type 1** Pour créer une disquette de morceaux. **F2 Type 2** Pour créer une disquette de sons & morceaux Un mémo (Label) de 11 caractères peut être assigné à la disquette Les mémos, une fois créés, ne peuvent plus être changés **F1 Format** Pressez cette touche pour formater la disquette
【25.Load MRC Song】 STOP Insert S-MRC or MRC Disk and press 'F1:Execute' Execute / --- / --- / --- / --- **Cette fonction vous permet de charger des morceaux depuis des disquettes MRC-500/MRC-300/S-MRC.** Quand le message "Insert S-MRC ou MRC Disk and press F1 : Exécute" apparait, insérez la disquette MRC-500/MRC-300/S-MRC dans le lecteur et pressez F1	**F1 Load** Pressez cette touche pour exécuter le chargement

Paramètres	Commandes



Internal Song (Morceau à sauver)

[1]-[20] Placez le morceau à sauver sur la ligne du haut

→ (Morceau à charger)

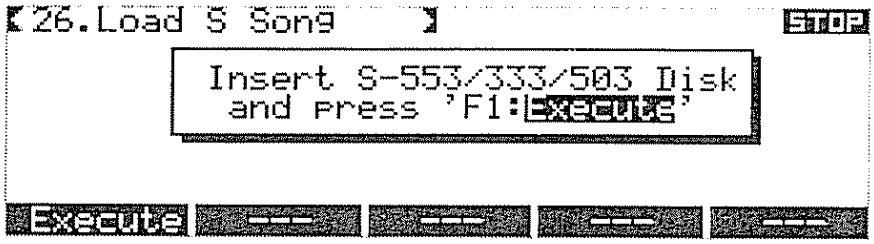
--> Placez le morceau à charger sur la ligne du haut.

Quand plusieurs morceaux sont stockés sur la disquette, les noms des morceaux peuvent être appelés les uns après les autres avec la molette Value. Le pavé numérique ne peut pas être utilisé.

*Les données de la piste de rythme sont converties et chargées dans une piste de jeu.

SUPER-MRC →Piste 9

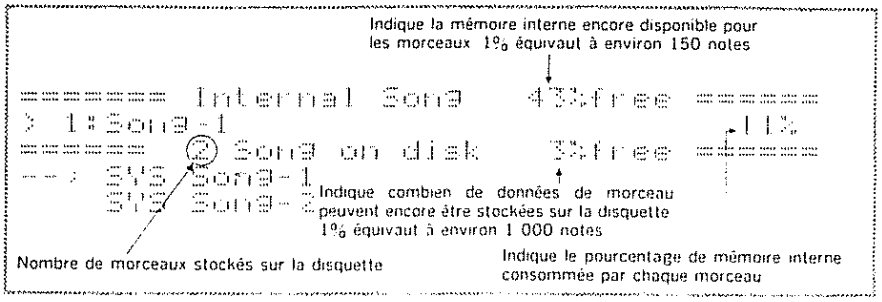
MRC-500, MRC-300 →Piste 5 (voir page 100)



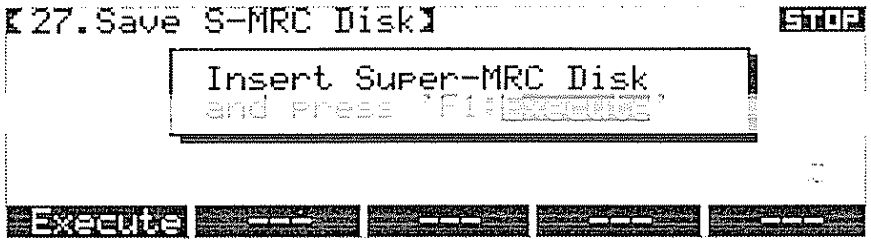
Cette fonction vous permet de charger un morceau depuis une disquette de morceaux pour S-50 (SYS-503), S-550 SYS-553) et S-330 (SYS-333).

Les morceaux des disquettes référencées ci-dessus sont faits de patterns. Toutefois, quand ils sont chargés, les patterns sont joints les uns aux autres pour ne plus faire qu'un tout. De plus, les noms des morceaux, sur de telles disquettes, peuvent avoir jusqu'à 44 caractères mais, le W-30 n'en acceptant que 28, les caractères seront ignorés à partir du 29ème (voir page 100)

Quand le message "Insert S-553/333/503 Disk and press F1 : Execute" apparait, insérez la disquette SYS-553/333/503 dans le lecteur, puis pressez F1

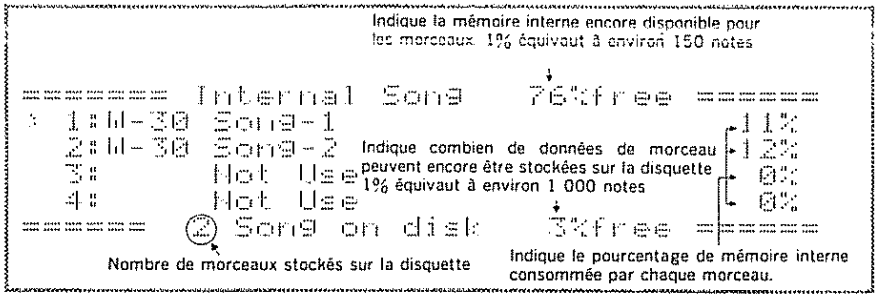


Paramètres	Commandes
Internal Song (Numéro du morceau destination) [1]-[20] Placez le morceau à sauver sur la ligne du haut → (Morceau à charger) Placez le morceau à charger sur la ligne du haut Quand plusieurs morceaux sont stockés sur la disquette, les noms des morceaux peuvent être appelés les uns après les autres avec la molette Value. Le pavé numérique ne peut pas être utilisé.	**F1 Load** Pressez cette touche pour exécuter le chargement



Cette fonction vous permet de sauvegarder un morceau de la mémoire interne du W-30 sur une disquette formatée avec le SUPER-MRC.

Quand le message "Insert Super-MRC Disk and press F1 : Execute" apparaît, insérez la disquette Super-MRC et pressez la touche F1.



＊Les données de morceau du W-30 ne peuvent pas être sauvegarolées surune disquette MRC-500/300.

Internal Song (Morceau à sauvegarder)
>[1]-[20] Placez le morceau à sauver sur la ligne du haut

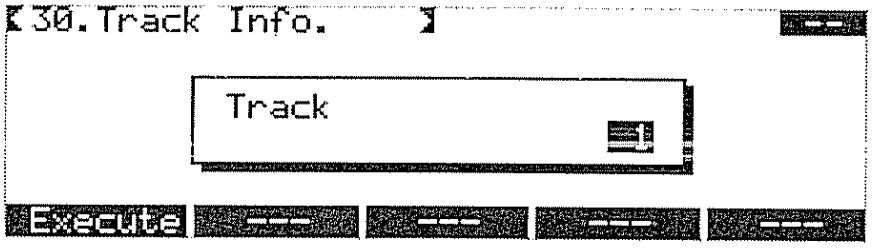
Le SUPER-MRC n'utilise que huit pistes de jeu aussi les pistes 9 à 16 du W-30 sont-elles ignorées. Placez donc les données de ces pistes sur les pistes 1 à 8 à l'aide des fonctions 【8. Merge】 ou 【9. Copy】 avant d'entamer la sauvegarde surune disquette Super-MRC.

Avec le Super-MRC, un nom de morceau a 13 caractères alors qu'il peut en avoir 28 avec le W-30. Cela signifie que seuls les 13 premiers caractères seront reconnus sur la disquette Super-MRC. Surla disquette, les morceaux sont classés par ordre alphabétique (et non par numéro). Assurez-vous de donner un nom à chaque morceau avant de le sauvegarder (voir page 101).
Vous ne pouvez pas sauvegarder le morceau s'il a le même nom qu'un morceau existant déjà sur la disquette.

F1 Save
Pressez cette touche pour exécuter la sauvegarde

Paramètres	Commandes
【28.FD Copy】 STOP WARNING! If you execute 'FD Copy' you'll lose the Sound & Song Data. Insert Source Disk Execute --- --- --- --- Cette fonction vous permet de faire une copie de disquettes de W-30. Tenez prêtes une disquette source et une disquette destination et insérez en premier dans le lecteur la disquette source. * L'exécution de cette fonction effacera toute donnée de sons ou de morceau existant dans la mémoire interne du W-30. Si vous désirez garder ces données internes, sauvegardez-les sur une disquette de données avant d'exécuter le processus de copie. * La fonction de copie ne peut pas copier d'autres disquettes que celles des W-30, S-50 (ver. 1, 2), S-330, S-550, SYS-503, SYS-333 ou SYS-553.	**F1 Execute** Pour exécuter le chargement de données depuis la disquette source Quand le message "Insert New Disk" apparaît, sortez la disquette. puis insérez la disquette destination où se fera la copie **F1 Execute** Après le formatage de la disquette, cette touche permet la sauvegarde des données chargées depuis la source
【29.Song Transfer】 STOP WARNING! If you execute 'Transfer' you'll lose the Sound & Song Data. Insert Source Disk Dir --- --- --- --- Cette fonction vous permet de copier plusieurs morceaux d'une disquette sur une autre. Les morceaux de la seconde disquette ayant le même nom que ceux de la première disquette seront effacés. 1 Tenez prêtes les deux disquettes et insérez la première disquette dans le lecteur. * Ce transfert de morceaux effacera toute donnée, de son ou de morceau, existant dans la mémoire interne du W-30. Si vous désirez retenir ces données, sauvegardez-les sur une disquette de données avant d'exécuter le transfert. * Le transfert de morceaux ne peut pas être effectué sur d'autres disquettes que celles pourle W-30. ====== Song on disk %free ====== --> W-30 Song-1 11% W-30 Song-2 12% Indique combien de données de morceau peuvent encore être stockées sur la disquette 1% équivaut à environ 1 000 notes Nombre de morceaux stockés sur la disquette Indique le pourcentage de mémoire interne consommée par chaque morceau 2 Avec la molette Value, placez le morceau à copier sur la ligne supérieure (— — >). puis pressez F5. Le nom du morceau sélectionné est affiché en inversé Répétez l'étape 2 jusqu'à ce que tous les morceaux à copier soient sélectionnés.	**F1 Dir** Indiquera tous les morceaux stockés sur la disquette **F5 Select** Pour alternativement sélectionner ou non un morceau

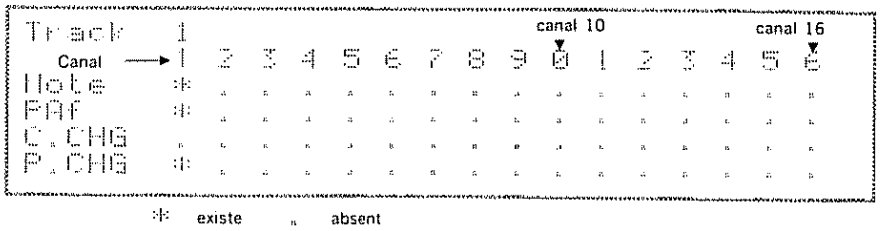
Paramètres	Commandes
③Exécutez le transfert de morceaux Les noms des morceaux en cours de chargement sont inscrits dans l'afficheur Quand le chargement est fini, le message "Insert Destination Disk" apparaît	**F1 Trans** Pour charger les morceaux sélectionnés.
④Sortez la disquette et insérez la nouvelle disquette (de destination) Les noms des morceaux en cours de sauvegarde sont inscrits dans l'afficheur Quand la sauvegarde est terminée, le message "WARNING ! " apparaît	**F1 Trans** Pour sauver sur disquette les morceaux précédemment chargés.
＊Si la disquette contient un morceau dont le nom est identique à celui d'un morceau de la mémoire interne (parmi les morceaux chargés), le message "Overwrite OK ? " ("écrire à la place OK ? ") apparaît **Pour garder le morceau existant sur la disquette destination, commencez par charger le morceau de même nom de la première disquette, changez son nom avec [3 Song Parameter] et renvoyez le morceau sur la disquette avant de procéder au transfert.**	**F1 Yes** Cela remplacera le morceau de la disquette par celui, de même nom, provenant de la mémoire interne. **F2 No** Cela vous amènera au morceau suivant sans sauver le morceau en question.



Cette fonction vous permet de connaître les données contenues dans une piste de jeu (voir page 97).

＊Pour sélectionner un morceau, utilisez les pages [3 Song Parameter] ou [4 Recorder].

Choisissez la piste à étudier



F1 Execute
Pressez cette touche une fois la piste choisie.

Paramètres		Commandes
[Note]	Messages de note	**F1 Select** Pressez cette touche pour changer la piste à étudier
[PAf]	Messages d'aftertouch polyphonique	
[C Chg]	Messages de changement de commande (control change)	
[P Chg]	Messages de changement de programme	
↑ **F5 Page** ↓		
[CAf]	Messages d'aftertouch par canal	
[Bend]	Messages de Bender	
[EX]	Messages de système exclusif	
[TU]	Messages de demande d'accord	
∗[EX] et [TU] sont indépendants des canaux. Quand une piste contient ce genre de données, "EXIST" est affiché alors que dans le cas contraire, "No Exist" apparaît.		

3. MODE SON

Paramètres	Commandes

```
[32.Part Set          ]                    STOP
   [0-9]  Ch  Patch                    Out Level
A   8      1  P 4 Mellow Piano         (1)   127
B   6     10  P 9 Drums/Perc           (1)   127
C   2      2  P 8 FingeredBass         (1)   127
D   0     --  P 4 Mellow Piano         (1)   127
                [ Output Mode     Mix ]
Page  INIT  M.Tune  KB PRM  ---
```

F1 Page
Vous permet d'afficher, soit les parties A-D, soit les parties E-H

Cette fonction vous permet de régler chaque partie.

V＊＊ (Mode de voix) ‹paramètre de fonction› ‹paramètre de morceau›

Le W-30 est polyphonique à 16 voix. (Parfois moins selon les conditions). Vous pouvez choisir un des modes de répartition suivants déterminant comment les 16 voix sont jouées.

[VAL] (Mode automatique avec priorité à la dernière note)
Dans ce mode, le patch assigné à la partie est joué par les messages de note reçus sur le canal auquel est affectée la partie. Si les messages de note reçus demandent plus de 16 voix, les sons les plus faibles seront sacrifiés au profit des nouvelles notes

[VAF] (Mode automatique avec priorité à la première note)
Dans ce mode, le patch assigné à la partie est joué par les messages de note reçus sur le canal auquel est affectée la partie. Si les messages de note reçus demandent plus de 16 voix, les derniers messages seront ignorés

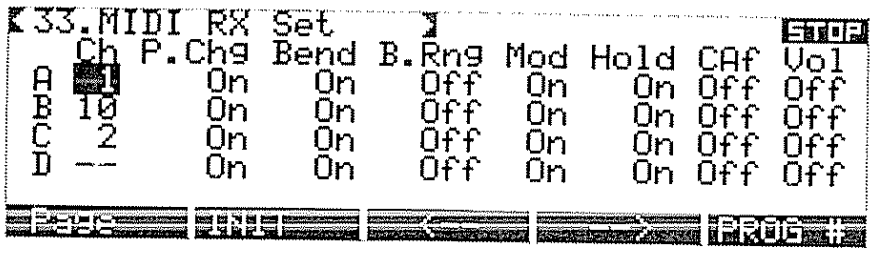
[V1]-[V22] (Mode de répartition fixe)
Ce mode répartit les 16 voix entre les 8 parties, de 22 façons possibles, comme indiqué ci-dessous. Si les messages de note reçus demandent plus de voix que le maximum autorisé par la partie, les dernières notes seront ignorées

Mode de répartition	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	16	14	12	12	10	10	10	8	8	8	8
B	0	2	4	2	6	4	2	8	6	4	4
C	0	0	0	2	0	2	2	0	2	4	2
D	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2
E	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Mode de répartition	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
A	8	6	6	6	6	6	4	4	4	4	2
B	2	6	6	4	4	2	4	4	4	2	2
C	2	4	2	4	2	2	4	4	2	2	2
D	2	0	2	2	2	2	4	2	2	2	2
E	2	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2
F	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2
G	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2
H	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2

Paramètres	Commandes
Ch (Canal de réception) ‹paramètre de fonction› ‹paramètre de morceau› [1]-[16] C'est le canal de réception de chaque partie [– –] Tous les messages MIDI sont ignorés, aussi aucun son n'est généré Pour minimiser le retard, réglez ainsi les parties non utilisées **＊Le W-30 vous permet de régler les parties A à H sur le même canal MIDI. Cela, toutefois, entraînera de légers retards dans le déclenchement des sons, en particulier quand le mode de répartition des voix=VAL (mode automatique avec priorité à la dernière note).**	
Patch (Patch qui sera joué) ‹paramètre de fonction› ‹paramètre de morceau› [P1]-[P16] C'est le patch joué par chaque partie **OUT** (Sortie audio) ‹paramètre de patch› [1]-[8] Quand le patch est joué, le son est produit par la sortie affichée ici [T] La sortie audio se fait par tone. La sortie par laquelle chaque tone sera produit est choisie parmi les paramètres de tone (page 154). Avec ce type de sortie, le nombre de voix est réduit et certains sons peuvent donc manquer	**F2 INIT** Initialisera les paramètres de fonction (voir page 184)
Level (Volume de chaque partie) ‹paramètre de fonction› ‹paramètre de morceau› [0]-[127] Règle le volume de la partie **＊Vous pouvez changer ce paramètre avec des messages de volume envoyés depuis un appareil MIDI externe. Pour cela, réglez le commutateur de réception [Vol] sur ON en page [33. MIDI RX Set].**	
Output Mode (Changement du mode de sortie audio) ‹paramètre de fonction› ‹paramètre de morceau› **Réglable sur [Multi], et alors chaque patch ou tone peut être produit par une des sorties individuelles, ou sur [Mix] et dans ce cas tous les sons sont mixés et produits par la sortie individuelle 1.** **Le même signal que celui envoyé par la sortie individuelle 1 est émis par la sortie casque.** [Multi] (Sorties individuelles) Les sons sont envoyés par les sorties assignées à chaque patch. Le même signal que celui envoyé par la sortie individuelle 1 est émis par la sortie casque. [Mix] (Sortie mélangée) Le signal mixé est émis par la sortie casque et la sortie individuelle 1. Les autres sorties individuelles sont inopérantes	
F3 M. Tune **Master Tune** (Accord général) ‹paramètre de fonction› [-64]-[0]-[63]Règle l'accord général du W-30. Réglé sur 0, le W-30 respecte l'accord fixé par les paramètres de tone	
F4 KB PRM (Paramètre de clavier) **Ch** (Canal du clavier) ‹paramètre de configuration› [1]-[16] Règle le canal de transmission MIDI du clavier. Si vous jouez au clavier tout en enregistrant, ce que vous jouez est enregistré sur ce canal	

Paramètres	Commandes
Octave (Transposition du clavier par octave) ‹paramètre de configuration›	
[-2] -[+2] A la valeur [0], le clavier s'étend de do2 à do7. En changeant cette valeur, la tessiture atteinte est décalée par paliers d'une octave.	
P (Numéro de changement de programme transmis par le clavier)	**F1 PG Send**
[1]-[128] Le numéro de changement de programme choisi ici sera transmis sur le canal du clavier en pressant la touche F1	Cette touche fait émettre le numéro de changement de programme choisi.
I (Commutateur MIDI contrôlant la liaison clavier-module de sons interne) ‹paramètre de configuration›	**F4 INT**
[ON]/[OFF] (Local ON/OFF) [ON] signifie que les données de jeu au clavier sont transmises au module de sons interne	Fait alterner entre ON et OFF
E (Commutateur MIDI contrôlant la liaison clavier-MIDI OUT) ‹paramètre de configuration›	**F5 EXT**
[ON]/[OFF] [ON] signifie que les données de jeu au clavier sont transmises par la MIDI OUT.	Fait alterner entre ON et OFF



Les réglages effectués ici déterminent comment chaque partie répond aux différents messages MIDI.

Ch (Canal de réception) ‹paramètre de fonction› ‹paramètre de morceau›

[1]-[16], C'est le canal de réception de chaque partie

[--] La partie ignore tous les messages MIDI

P. Chg (Changement de programme) ‹paramètre MIDI›

[ON]/[OFF] Sélectionne la réception ou non des messages de changement de programme

***Les messages de changement de programme reçus feront changer les patches du W-30.**
La correspondance entre numéros de changement de programme et numéros de patches du W-30 est réglée avec F5 (PROG #).

Bend (Levier de pitch bend) ‹paramètre MIDI›

[ON]/[OFF] Sélectionne la réception ou non des messages de pitch bend

B. Rng (Plage d'action du pitch bend) ‹paramètre MIDI›

[ON]/[OFF] Sélectionne la réception ou non des messages de Bend Range (changement de commande RPN No. 0).

F1 Page
Fait alterner l'affichage des parties A-D et E-H

F2 INIT
Initialise tous les paramètres de la page exceptés les canaux (page 184)

F3 ←
Déplace le curseur vers la gauche

F4 →
Déplace le curseur vers la droite

Paramètres	Commandes
Mod (Modulation) ‹paramètre MIDI› [ON], [OFF] Sélectionne la réception ou non des messages de modulation (changement de commmande No 1) **Hold** (Sustain) ‹paramètre MIDI› [ON], [OFF] Sélectionne la réception ou non des messages de sustain (tenue) (changement de commande No. 64) **CAf** (Aftertouch par canal) ‹paramètre MIDI› [ON], [OFF] Sélectionne la réception ou non des messages d'aftertouch par canal **Vol** (Volume) ‹paramètre MIDI› [ON], [OFF] Sélectionne la réception ou non des messages de volume (changement de commande No 7) **F5 PROG #** ‹paramètre MIDI› [34.MIDI Promram #] STOP P 1 P 2 P 3 P 4 P 5 P 6 P 7 P 8 1 2 3 4 5 6 7 8 P 9 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 9 10 11 12 13 14 15 16 INIT --- --- --- RX Set **Cette fonction vous permet d'assigner des numéros de changement de programme aux patches du W-30, de 1 à 128.** *** Assurez-vous que le même numéro de changement de programme n'a pas été assigné à plus d'un patch. Si c'était le cas, le patch de plus petit numéro aurait priorité.**	**F1 INIT** Initialisera tous les paramètres de cette page (voir page 184). **F5 RX Set** Vous ramène à la page [33 MIDI RX Set]
[36.Patch Parameter] STOP [1] Ac Piano — Out Level 120 Key Mode Mix — Bend Range 2 Key Assign ROT — AT Assign MOD Uni-Detune 0 — AT Sense 0 V-SW Thresh 80 — Oct. Shift 0 V-Mix Ratio 127 — Out Assign Out1 COPY INIT SWAP --- --- **Cette fonction vous permet de régler les paramètres de Patch.** [Numéro de patch] et nom de patch ‹paramètre de patch› [1]-[16] Choisissez le patch à éditer. Chaque patch peut être nommé à l'aide de 12 caractères	

Paramètres	Commandes

Key Mode (paramètre de patch)

Un des cinq modes de clavier suivants peut être choisi. Dans tous ces modes, chaque Tone sera produit en accord avec une courbe de niveau (level curve, voir page 163) dépendant de la dynamique appliquée au clavier. Deux tones, le 1er et le 2nd peuvent être assignés à n'importe quelle touche du clavier, en page [37 Patch Split]. Le choix de mode de clavier peut aussi être fait en page [37 Patch split].

[Norm] (Normal)
On entend le 1er tone assigné

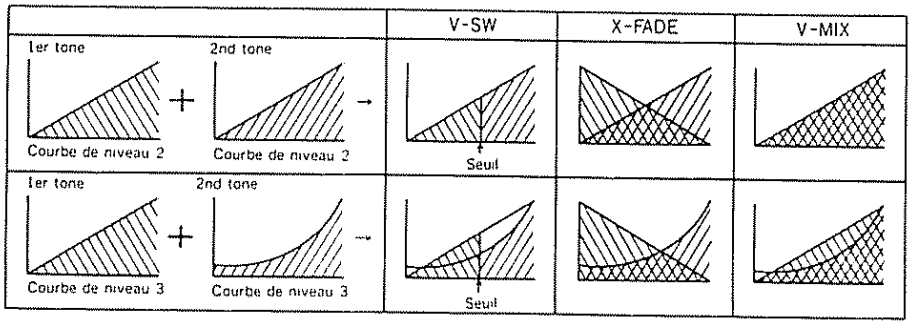
[V-SW] (Velocity switch ou commutation en fonction de la dynamique)
En jouant plus fort qu'un certain niveau (V-SW Thresh), on entend le 2nd tone alors que l'on entend le 1er si l'on joue moins fort

[Fade] (Fondu-enchaîné par la dynamique)
Selon la force avec laquelle vous enfoncez la touche la balance entre le volume du 1er et du 2nd tone diffère. La courbe de niveau du 1er tone est inversée. Comme deux sons sont simultanément produits par une même touche dans ce mode, le nombre de voix de polyphonie est divisé par deux

[Mix] (Mélange par la dynamique)
Le 1er et le 2nd tone sont produits simultanément et par conséquent le nombre de voix de polyphonie est divisé par deux

[Uni] (Unisson)
On entend le 1er tone Comme deux modules de son sont déclenchés par une seule touche, le nombre de voix de polyphonie est divisé par deux. Il est possible de légèrement désaccorder un des sons avec Uni-Detune

Pour reproduire des sons stéréo, comme ceux échantillonnés depuis un compact disc, un disque Laser ou un R-DAT, vous devez d'abord échantillonner séparément le canal droit et le canal gauche, faire correspondre leur point de départ, puis les jouer en mode Mix Vous pourrez alors faire sortir chaque tone séparément par la sortie qui lui est assignée une fois l'assignation de sortie du patch réglée sur T (Tone)



F1 Copy
Copie les réglages des paramètres

F1 1 patch
Copie tous les paramètres du patch choisi avec "Copy from" dans le patch actuellement édité

F2 1 Page
Ne copiera que les paramètres visibles dans la page, du patch source (choisi avec "Copy from") dans le patch actuellement édité.

F3 Load
Copiera les paramètres d'un patch situé sur une disquette de données ou de système et choisi avec "Copy from Disk"

*** Le patch choisi avec "Copy from Disk" peut l'être entre [1] et [16] sur une disquette de données et entre [1] et [32] sur une disquette système.**

F1 1 Patch
Copiera tous les paramètres du patch choisi en "Copy from Disk" dans le patch actuellement édité (voir page 74)

F2 1 Page
Ne copiera que les paramètres visibles dans la page du patch choisi en "Copy from Disk" dans le patch actuellement édité.

Paramètres	Commandes

Key Assign ‹paramètre de patch›

[ROT] Quand le W-30 reçoit une succession de messages de note, il utilisera de façon cyclique, pour produire les notes, différents modules de son

[FIX] Le W-30 utilise le même module de son s'il reçoit des messages de note de même numéro En d'autres termes, si vous jouez deux fois de suite la même note en mode [FIX], la seconde note jouera et coupera la fin de la précédente si elle est assez proche, ce qui peut être intéressant pour retrouver certains effets de roulements de percussions.

Uni-Detune (Désaccord de l'unisson) ‹paramètre de patch›

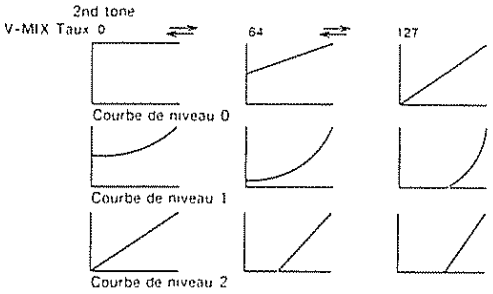
[-64]-[0] [63]Quand le mode "Uni" (unisson) est choisi, un des sons peut être légèrement désaccordé 50 équivaut à environ un demi-ton

V-SW Thresh (Seuil de commutation par la dynamique) ‹paramètre de patch›

[0]-[127] Quand le mode V-SW est choisi, ce paramètre détermine le niveau où se situe la séparation entre les deux tones Si la valeur est élevée, il faudra jouer plus fort pour entendre le 2nd tone.

V-Mix Ratio (Rapport de mélange) ‹paramètre de patch›

[0]-[127] Quand le mode Mix est choisi, la courbe de niveau du 2nd tone peut être changée comme indiqué dans l'illustration A zéro, le volume obtenu est celui prévu par la courbe de niveau.



Out Level (Niveau de sortie du patch) ‹paramètre de patch›

[0]-[127] Permet un réglage individuel du niveau de chaque patch

Bend Range ‹paramètre de patch›

[0]-[12] Règle la variation maximale de hauteur causée par l'inclinaison totale du levier de pitch bend, à l'extrême droite ou à l'extrême gauche Chaque chiffre représente un demi-ton, 2 vaut une seconde majeure, 3 une tierce mineure, 4 une tierce majeure. 7 une quinte juste et 12 une octave

*** Souvenez-vous que la hauteur ne peut pas dépasser de plus de 2 octaves la hauteur d'origine du son échantillonné, Ainsi, selon les autres réglages relatifs à la hauteur, dans certains cas, la hauteur peut ne pas varier à la réception de messages de Pitch Bend.**

*** Si vous désirez que le W-30 reçoive les messages de pitch bend et de bend range, réglez [Bend] et [B. RNG] sur [ON] en page [33 MIDI RX Set].**

F2 INIT

Initialise les paramètres (voir page 184)

- **F1 1 Patch**
  Initialise tous les paramètres du patch édité, les replaçant à leurs valeurs par défaut.
- **F2 1 Page**
  N'initialisera que les paramètres visibles dans la page affichée
- **F3 ALL**
  Initialisera les paramètres de tous les patches de P1 à P16.

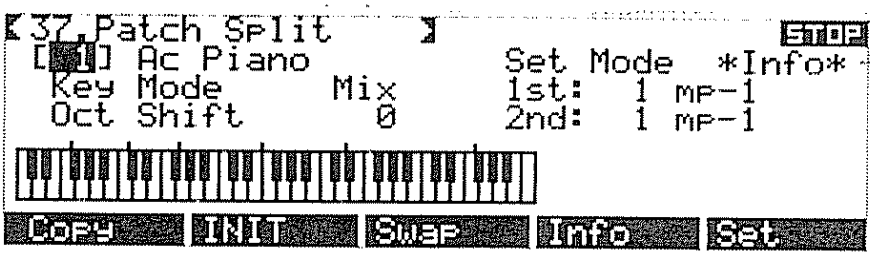
F3 Swap

Echangera les paramètres du patch édité avec ceux d'un patch différent

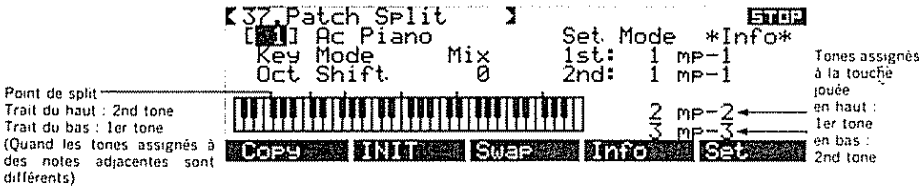
- **F1 1 patch**
  Echangera tous les paramètres du patch choisi dans "Patch Swap" avec ceux du patch édité.
- **F2 1 Page**
  N'échangera que les paramètres visibles dans la page affichée, entre le patch choisi dans "Patch Swap" et le patch édité.

Paramètres	Commandes
AT Assign (assignation de l'aftertouch) ‹paramètre de patch›	
Choisit l'un des cinq effets suivants comme devant être consécutif à la réception des messages d'aftertouch.	
＊L'aftertouch est l'effet obtenu, sur des claviers MIDI qui en dispose (comme le W-30), en appuyant fortement sur la touche après l'avoir jouée normalement.	
[MOD] (Modulation) L'aftertouch contrôle l'effet de vibrato	
[VOL] (Volume) L'aftertouch contrôle le volume du son	
[B+] (Pitch Bend vers le haut) L'aftertouch augmente la hauteur du son	
[B−] (Pitch Bend vers le bas) L'aftertouch diminue la hauteur du son	
＊La variation de hauteur obtenue par B + et B − est déterminée par les deux réglages d'AT Sense et Bend Range.	
[C-O] (Fréquence de coupure du filtre TVF) L'aftertouch élève la fréquence de coupure du son (ne s'applique qu'aux tones dont le paramètre TVF est sur ON) (page 160)	
AT Sense (Sensibilité à l'aftertouch) ‹paramètre de patch›	
[0]-[127] Règle la sensibilité à l'effet d'aftertouch A 127 l'effet est maximum	
Oct Shift (Décalage d'octave) ‹paramètre de patch›	
[-2], [-1], [0], [1], [2] Permet de décaler le clavier de −2 à +2 octaves par paliers d'une octave. Ne s'applique pas quand l'unité est pilotée par le séquenceur ou les messages MIDI arrivant à la MIDI IN.	
Out Assign (Assignation des sorties audio) ‹paramètre de patch›	
Les patches ou les tones peuvent voir leurs sons sortir indépendamment par les 8 sorties individuelles du W-30.	
[Out 1]-[Out 8] Le patch édité utilise la sortie audio choisie ici. [Tone] Les tones sont émis individuellement par les sorties audio choisies par le paramètre concerné dans chaque tone (page 154). Dans ce mode, le nombre de voix capables d'être produites diminue, aussi certains sons peuvent-ils manquer.	

Paramètres	Commandes



Ici les tones sont assignés à des touches, dans un patch. C'est ce que l'on appelle le "Split". C'est un affichage *Info* qui vous permet de vérifier quels Tones sont assignés à une touche. Jouez une note et l'afficheur indiquera deux tones. le 1er et le 2nd, en bas et à droite. Ce sont les deux tones assignés à la note jouée



[Numéro et nom de patch]

[1]-[16] Choisissez le patch à éditer

Key Mode ‹paramètre de patch›

Choisissez un des cinq modes de clavier. Cela peut également être fait en page 【36. Patch parameter】 (page 148).

Oct Shift (Décalage d'octave) ‹paramètre de patch›

[−2], [−1], [0], [1], [2] Permet de décaler le clavier de −2 à +2 octaves par paliers d'une octave (A 0, le clavier s'étend de do2 à do7). En changeant ce paramètre, vous pouvez connaître l'assignation des Tones ou vous-même assigner des tones de do0 à do9

Set Mode

Pour assigner des tones au clavier, pressez F5 jusqu'à la sélection du mode voulu

[1st & 2nd] Le 1er et le 2nd Tone sont ré-assignés.

[1st] Seul le 1er tone est ré-assigné

[2nd] Seul le 2nd est ré-assigné.

[OFF] Ni le 1er ni le 2nd tone ne sont assignés. Aucun son n'est produit.

1 st :

[1]-[96] Choisissez le 1er tone à assigner

2 nd :

[1]-[96] Choisissez le 2nd tone à assigner

Maintenant, enfoncez une touche du clavier pour assigner les tone choisis à cette touche. Assurez-vous de jouer toutes les notes auxquelles vous désirez assigner ces tones

F1 Copy
- F1 1 patch
- F2 1 page
- F3 load
  - F1 1 patch
  - F2 1 page

F2 INIT
- F1 1 tone
- F2 1 page
- F3 All

F3 Swap
- F1 1 patch
- F2 1 page

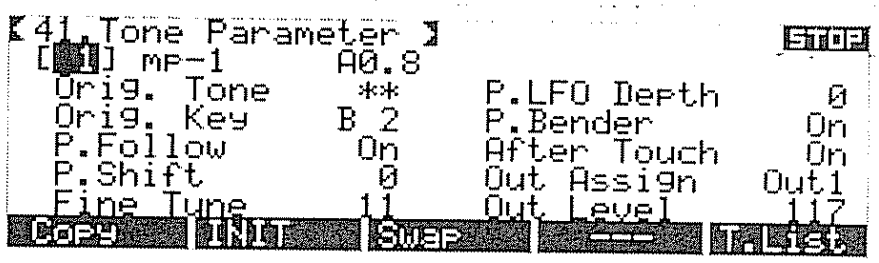
Ces touches fonctionnent comme en page 【36 Patch Parameter】 (voir pages 148, 149)

F5 Set

Pressez cette touche plusieurs fois jusqu'à ce qu'apparaisse le mode d'assignation désiré

Paramètres	Commandes
Presser la touche F4 vous ramènera au mode ＊Info＊ [＊Info] Ce mode vous permet de vérifier les assignations de tones du clavier	**F4 Info** Pressez cette touche pour retrouver le mode ＊Info＊.
【38.Patch Param Map】 STOP Param 1 Out Level [Ac Piano] 1: 120 5: 127 9: 127 13: 0 2: 110 6: 90 10: 0 14: 0 3: 120 7: 110 11: 0 15: 0 4: 127 8: 127 12: 0 16: 0 Home **Cette fonction vous permet d'appeler individuellement chacun des paramètres de patch et de régler leur valeur pour plusieurs patches à la fois.** **Param** (Nom du paramètre) **Appelez le paramètre que vous désirez éditer.** [1 Out Level] [2 Key Mode] [3 Key Assign] [4 Uni-Detune] [5 V-SW Thresh] [6 V-Mix Ratio] [7 Bend Range] [8 AT Assign] [9 AT Sense] [10 Out Assign] Déplacez le curseur sur la valeur du paramètre et changez-la. Quand le curseur est déplacé sur un patch, le nom de ce dernier est affiché en haut à droite	**F1 Home** Ramènera le curseur à la position "Param".
【39.Delete Patch 】 STOP Patch P 1 Ac Piano P 1 Ac Piano P 5 Honky-tonk 1 P 2 Bright Piano P 6 Honky-tonk 2 P 3 Forte Piano P 7 Honky-tonk 3 P 4 Mellow Piano P 8 FingeredBass Delete **Cette fonction vous permet d'initialiser les paramètres d'un patch et d'effacer les Tones assignés à ce patch.** **＊Si toutefois, d'autres patches utilisent les mêmes tones ou des sub-tones basés sur les données d'onde de ces tones, la manoeuvre n'effacera pas ces tones.** **Patch** [Numéro et nom de patch] [P1]-[P16] Appelez le patch que vous désirez	**F1 Delete** Exécute la suppression du patch

Paramètres	Commandes



Cette page vous permet de régler les paramètres de tone les plus importants.

(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume en page [41 Tone Parameter] est aussi réglé à 0 et, par conséquent, le tone ne sera pas audible.

[Numéro de tone] et Nom de tone ‹paramètre de tone›

[1]-[96] Appelez le tone à éditer Chaque tone peut être nommé avec 8 caractères (Distinction des types de tone, voir page 68)

Orig. Tone (Tone original) ‹paramètre de tone›

Appelez un sub-tone (indiqué par Sub) avec le [numéro de tone], puis sélectionnez ici le tone original dont les données d'onde seront utilisées pour faire un sub-tone.

[1]-[32] Choisissez le tone original dont les données d'onde doivent être utilisées Quand un tone original est choisi, les paramètres concernant le bouclage sont copiés

[– –] Si un sub-tone est choisi, [– –] s'affiche et aucun son n'est entendu

[* *] Apparaît quand un tone original est appelé Un tone original possède déjà ses propres données d'onde et ne peut donc en "emprunter" à un autre tone

Orig. Key (Note originale) ‹paramètre de tone›

[C0]-[C8] Permet de changer la note de reproduction de l'échantillon original (page 181) Jouer cette note entraîne la reproduction de l'échantillon à sa hauteur originale Le do moyen est représenté par C4 et un demi-ton par #

***Le W-30 peut reproduire un échantillon transposé jusqu'à deux octaves au-dessus de sa hauteur originelle. Toute note plus aiguë ne produira aucun son.**

P. Follow (Suivi de clavier) ‹paramètre de tone›

[ON] C'est le mode normal Changez de touche et la hauteur du son varie en proportion

[OFF] Quelle que soit la note jouée. le son sera reproduit avec sa hauteur d'origine

F1 Copy

Copiera les réglages de paramètre

F1 1 tone

Copiera tous les paramètres du tone choisi en "Copy from" dans le tone édité

F2 1 page

Copiera les paramètres affichés dans la page du tone choisi en "Copy from" dans le tone édité

F3 load

Copiera les paramètres de tone depuis une disquette (pages 73, 75)

[Pour copier dans les tones 1-32]

→ Ne vous permet de copier que depuis des disquettes de données

[Pour copier dans les tones 33-96]

→ Vous permet de copier depuis des disquettes de données et depuis la disquette système

F1 1 tone

Copiera tous les paramètres du tone source (choisi en "Copy from disk") dans le tone édité

***Les ondes ROM A/B sont aussi reconnues.**

F2 1 page

Ne copiera que les paramètres affichés dans la page. du tone source (choisi en "Copy from disk") au tone édité

***Les ondes ROM A/B ne sont pas reconnues.**

Paramètres	Commandes
P. Shift (Transposition) ‹paramètre de tone› [-24]-[+24] Règle la hauteur quand P Follow est sur [OFF] A[0], la hauteur originale de l'échantillon est obtenue A [+1], la hauteur est un demi-ton au-dessus de la hauteur originale et, à [−1], un demi-ton au-dessous **Fine Tune** (Accord fin) ‹paramètre de tone› [-64]-[0]-[63]Règle précisément la hauteur du tone. ± 50 représente environ un demi-ton **Out Level** (Niveau du tone) ‹paramètre de tone› [0]-[127] Règle le volume de chaque tone **P. LFO Depth** (Intensité de la modulation de hauteur) ‹paramètre de tone› [0]-[127] Règle l'intensité du LFO qui contrôle la modulation de hauteur Les paramètres du LFO sont réglés en page [43 LFO]	**F2 INIT** Initialisera les paramètres (page 184) **F1 1 tone** Initialisera tous les paramètres du tone sélectionné **F2 1 page** N'initialisera que les paramètres affichés dans la page, pour le tone sélectionné **F5 Delete** Initialisera tous les paramètres du tone affiché et effacera les données ‹ON›
P. Bender (Pitch Bend ON/OFF) ‹paramètre de tone› [ON] La hauteur du tone varie en accord avec le Bend Range-réglé pour le patch [OFF] La hauteur n'est pas affectée par les messages de Pitch Bend **After touch** (After touch ON/OFF) ‹paramètre de tone› [ON] L'effet d'aftertouch est obtenu en accord avec les réglages de sensibilité et assignation d'aftertouch faits pour le patch [OFF] Le tone n'est pas affecté par la réception de messages d'aftertouch **Out Assign** (Assignation des tones aux sorties audio) ‹paramètre de tone› [Out 1]-[Out 8]Le tone est émis par la sortie désignée par ce paramètre si l'assignation de sortie du Patch est réglée sur Tone (voir page 150)	**F3 Swap** Echangera les paramètres du tone affiché avec ceux d'un tone différent **F1 1 tone** Echangera tous les paramètres du tone choisi en "tone Swap" avec ceux du tone édité **F2 1 page** Echangera les paramètres de la page affichée, entre le tone choisi en "Tone Swap" et le tone édité **F5 T. List** Affichera la liste des tones de T1 à T96 L'appel de différents numéros de tones fait défiler les pages de liste dans l'afficheur

Paramètres	Commandes

```
【42.Loop                    】
 [ 1] MP-1        A0.8                    STOP
  Loop Mode       Alter    Search Mode    ±1
  Loop Tune           0    Loop Edit  Point
  Start Point        20
  Loop  Point     13882
  End   Point     24326    (Length  10444)
 Copy | INIT | Swap | Auto | Graphic
```

Cette page vous permet de régler les paramètres concernant le bouclage (page 63).

(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36. Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.

[Numéro de tone]

[1]-[96] Appelez le tone à éditer.

Tone original échantillonné à 30kHz A 0,8
(Banque d'onde) (secondes par paliers de 0.4)

Tone original échantillonné à 15 kHz ..... A 0.8×2
(temps d'échantillonnage à 15 kHz)

Sub-tone ..... Sub 10
(tone original duquel le sub-tone tire les données d'onde)

Tone utilisant les données d'onde interne [33]-[96] ..... ROM-A
(Onde ROM)

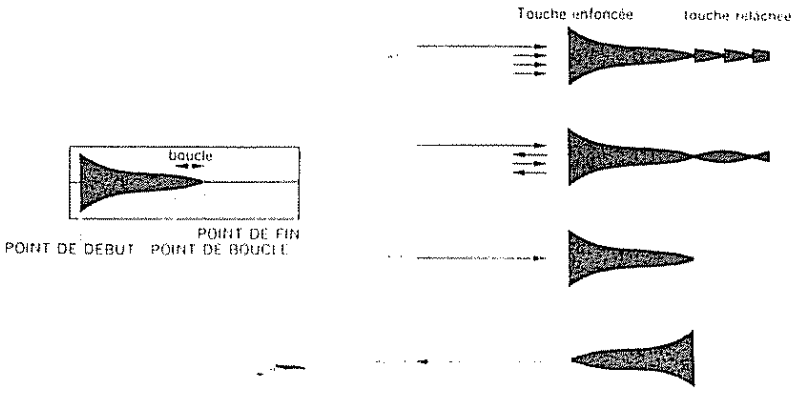
Loop Mode (Mode de bouclage) ‹paramètre de tone›

[Forward] (En avant) L'échantillon est reproduit jusqu'à son point de fin (End Point) puis répétitivement du point de bouclage (Loop Point) au point de fin.

[Alter] (Alterné)
L'échantillon est reproduit jusqu'à son point de fin puis alternativement en arrière et en avant entre le point de bouclage et le point de fin.

[1 Shot] (Simple lecture)
L'échantillon est reproduit une seule fois.du point de départ au point de fin.

[Reverse] L'échantillon est reproduit une seule fois, à l'envers (du point de fin jusqu'au point de départ)



F1 Copy
Copiera les réglages de paramètres.

F1 1 tone
Copiera tous les paramètres du tone choisi en "Copy from" dans le tone édité.

F2 1 page
Copiera les paramètres affichés dans la page, du tone choisi en "Copy from" au tone édité.

F3 load
Copiera les paramètres de tone depuis une disquette (pages 73, 75).

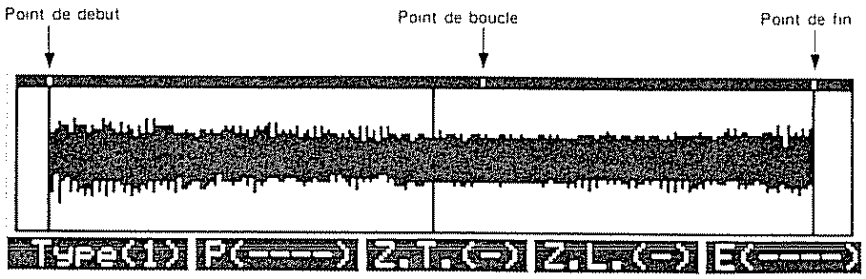
[Pour copier dans les tones 1-32]
→ Ne vous permet de copier que depuis des disquettes de données

[Pour copier dans les tones 33-96]
→ Vous permet de copier depuis des disquettes de données et depuis la disquette système

F1 1 tone
Copiera tous les paramètres du tone source (choisi en "Copy from disk") dans le tone édité.
＊Les ondes ROM A/B sont aussi reconnues.

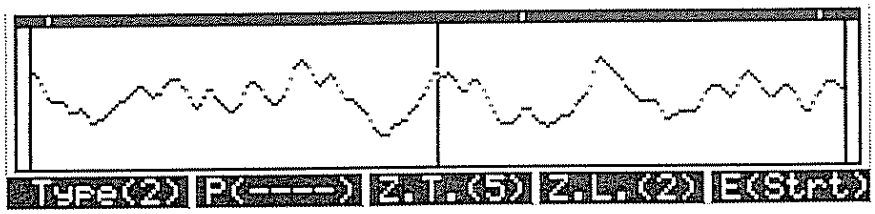
F2 1 page
Ne copiera que les paramètres affichés dans la page. du tone source (choisi en "Copy from disk") au tone édité.
＊Les ondes ROM A/B peuvent être reconnues seulement en page [42. Loop].

Paramètres	Commandes
Loop Tune (Accord de boucle) ‹paramètre de tone›	**F4** Auto
[-64]-[0]-[63]Entre l'échantillon avant la boucle et l'échantillon dans la boucle, la hauteur peut varier Si c'est le cas, utilisez l'accord de boucle pour faire coïncider la hauteur	Placera le W-30 en mode automatique dans lequel l'ordinateur interne trouve le point de bouclage et le point de fin en bouclage Forward C'est le bouclage automatique Cette fonction cherche des nouveaux points de bouclage et de fin entre ceux actuellement réglés
Start Point (Point de départ) ‹paramètre de tone› **Loop Point** (Point de bouclage) ‹paramètre de tone› **End Point** (Point de fin) ‹paramètre de tone›	
[Adresse] Les points sont représentés par leur position en mémoire Cette position est appelée l'adresse Le début des données b'onde a l'adresse 0 (page 71)	
Search Mode (Mode de recherche) **Ce mode définit comment l'adresse est modifiée par la rotation de la molette Value.**	**F1** L→E Ce mode fait chercher dans la boucle, du point de bouclage au point de fin
[±1] L'adresse change point par point [±114] L'adresse change par blocs de 114 points [Peak] [illegible] descente ou une montée), avançant d'une crête à l'autre C'est la recherche de crête	**F2** L←E Ce mode fait chercher dans la boucle, du point de fin au point de bouclage
Loop Edit (Edition de boucle) **Définit la méthode de réglage de boucle.** [Point] (Edition des points de bouclage) Le point de bouclage et le point de fin peuvent être réglés séparément. [Length] (Edition respectant la longueur de boucle) Déplacer le point de fin déplacera parallèlement le point de bouclage, ainsi la longueur de la boucle ne sera pas affectée C'est pratique pour changer la zone de bouclage en mode Forward (déplacer le point de bouclage changera la longueur de la boucle sans déplacer le point de fin)	**＊Le bouclage automatique peut ne pas trouver de boucle selon la boucle déjà réglée. Il peut être efficace de faire une boucle assez longue et d'essayer avec plusieurs types de réglages.** **＊Le bouclage automatique ne cherche qu'en mode [Forward] aussi l'usage de cette fonction change-t-il le mode de bouclage en [Forward].**
F5 Graphic L'onde du tone sélectionné est affichée Dans le cas de sub-tones, c'est l'onde du tone original qui est affichée Trois affichages différents sont possibles, pour visualiser les points de départ, de bouclage et de fin	**F2** INIT **F1** 1 tone **F2** 1 page **F5** Delete **F3** Swap **F1** 1 tone **F2** 1 page
Type ( ) (Choix d'un type d'affichage) [1] L'onde dans son entier peut être visualisée avec cet affichage Quelle que soit la taille de de l'onde, les données l'onde entière sont affichées et occupent la totalité de l'afficheur	Les touches ci-dessus fonctionnent comme en page [41 Tone parameter] Voir page 154

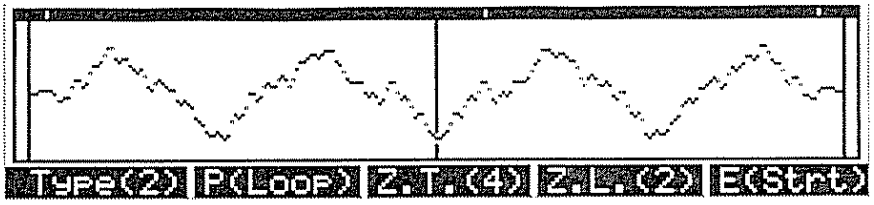


Paramètres	Commandes

[2] Quand le mode de bouclage est Forward, la partie de l'afficheur située à gauche de la ligne centrale montre la forme d'onde jusqu'au point de fin et la partie droite la forme d'onde depuis le point de bouclage. En faisant correctement coincider ces ondes sur la ligne, un son tenu maturel peut être obtenu

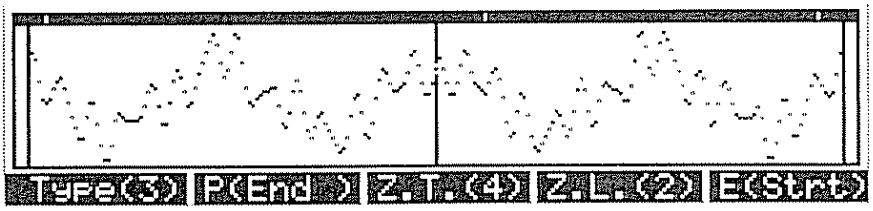


Quand le mode de bouclage est "Alter", si vous pressez F2 pour choisir "P (Loop)" (la ligne centrale est le point de bouclage), vous pouvez voir l'onde s'inverser au point de bouclage. Si vous pressez F2 pour choisir "P (End)" (la ligne centrale est le point de fin), vous pouvez voir l'onde s'inverser au point de fin. En connectant les ondes sans interrompre la forme naturelle de l'onde, un son tenu naturel peut être obtenu.



[3] Chacun des trois points peut être vu en détail.

Pressez F2 pour choisir "P (Strt)" et la ligne centrale devient le point de départ (Start Point).
Pressez F2 pour choisir "P (Loop)" et la ligne centrale devient le point de bouclage (Loop Point).
Pressez F2 pour choisir "P (End)" et la ligne centrale devient le point de fin (End Point).



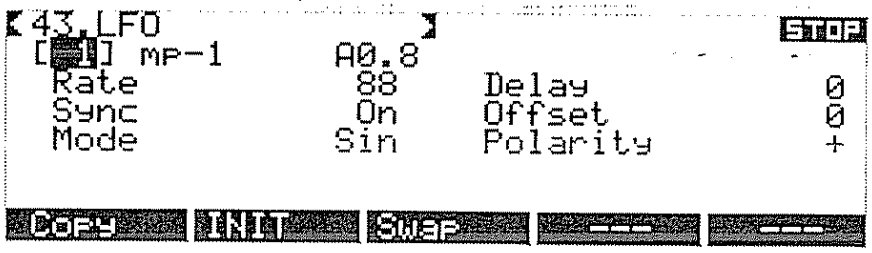
F2 P ( )
Quand l'affichage de type 2 (Alter) ou de type 3 est sélectionné, pressez cette touche pour changer le point symbolisé par la ligne centrale

F3 Z. T. ( )
Quand l'affichage de type 2 ou 3 est sélectionné, l'onde affichée est agrandie ou réduite dans l'axe du temps

F4 Z. L. ( )
Quand l'affichage de type 2 ou 3 est sélectionné, l'onde affichée est agrandie ou réduite dans l'axe du volume

F5 E ( )
Chaque fois que vous pressez cette touche, cela change le point (start, loop, end) choisi pour être changé par la molette Value. Cette molette fonctionne selon le mode de recherche choisi

Paramètres	Commandes



Le LFO contrôle le TVF et le TVA tout en générant une modulation de hauteur (page 62).

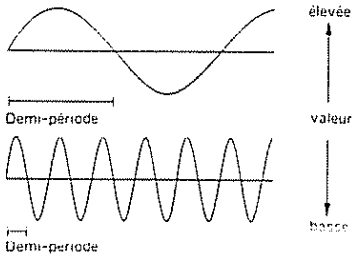
(NOTE) **Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.**

[Numéro de tone]

[1]-[96] Appelez le tone à éditer (construction des types de tone voir page 68)

Rate (Vitesse du LFO) ‹paramètre de tone›

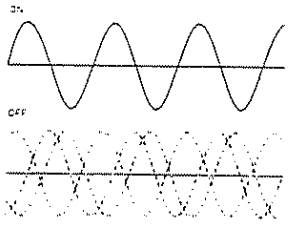
[0]-[127] Règle la vitesse de la modulation par le LFO Des valeurs élevées augmentent la vitesse



Sync (Synchronisation du LFO) ‹paramètre de tone›

[On] La modulation par le LFO commence en début de phase

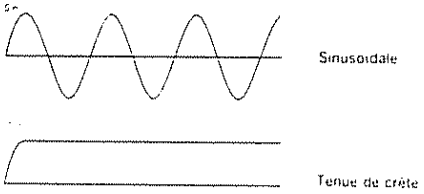
[Off] La phase de la modulation n'est pas définie



Mode (Mode du LFO) ‹paramètre de tone›

[Sin] (sinusoïdale)
L'onde de la modulation par le LFO est une onde sinusoïdale

[P. H] (peak hold ou tenue de crête)
Quand l'onde du LFO atteint sa crête, elle s'y maintient



Commandes

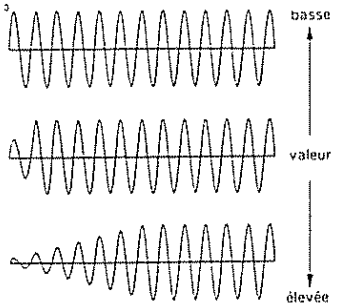
- F1 Copy
  - F1 1tone
  - F2 1page
  - F3 load
    - F1 1tone
    - F2 1page
- F2 INIT
  - F1 1tone
  - F2 1page
  - F5 Delete
- F3 Swap
  - F1 1tone
  - F2 1page

Les touches ci-dessus fonctionnent comme en page [41 Tone Parameter] voir pages 153, 154

Paramètres	Commandes

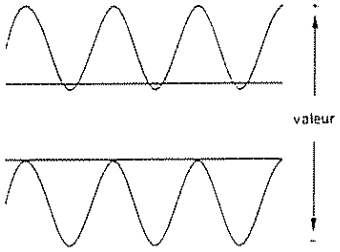
Delay (Retard du LFO) ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Permet de graduellement augmenter l'intensité de l'onde du LFO. Des valeurs élevées augmentent le temps nécessaire à l'onde pour atteindre son intensité maximale



Offset ‹paramètre de tone›

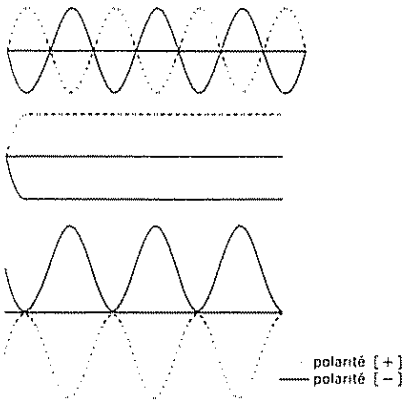
[-64]-[0]-[+63] L'onde du LFO peut être décalée vers le haut ou le bas



Polarity (Polarité) ‹paramètre de tone›

[+] L'onde est produite telle qu'elle est programmée

[−] L'onde est inversée.



∗L'intensité du LFO peut être réglée individuellement pour chaque modulation de hauteur (page 154), [44 TVF Page 1] (page 161) et [46 TVA Page 1] (page 161).

Paramètres

```
【44.TVF Page 1          】                    STOP
 [01] MP-1        A0.8
  TVF Switch      On      L.Curve          2
  Cut-off         35      EG Depth       127
  Resonance        5      EG Pol.          +
  Key Follow     -41      Key-Rate        64
  LFO Depth        0      Vel-Rate        57
 Copy  INIT  Swap  ---  Page
```

Le TVF détermine l'intensité et la durée de l'effet obtenu dans le filtre numérique passe-bas.

(NOTE) **Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.**

[Numéro de tone]

[01]-[26] Appelez le tone à partir [illegible] des types de tone [illegible] page 50.

TVF Switch (TVF ON/OFF) ‹paramètre de tone›

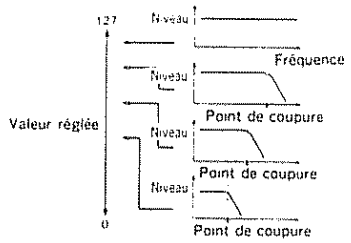
Le TVF (filtre variant dans le temps) contrôle la coupure du filtre numérique.

[ON] Le TVF est en service
[OFF] Le TVF est hors service

Cut-Off (Fréquence de coupure) ‹paramètre de tone›

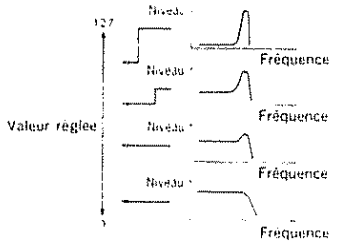
[0]-[127] Règle le point de coupure de base du TVF Plus vous baissez sa valeur, plus les fréquences hautes sont éliminées et l'onde se rapproche d'une onde sinusoïdale.

＊S'il est réglé trop bas, le son peut disparaître.



Resonance ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Amplifie la zone de coupure Plus vous augmentez la valeur, plus sont amplifiées les harmoniques spécifiques de cette zone et plus le son devient synthétique



Commandes

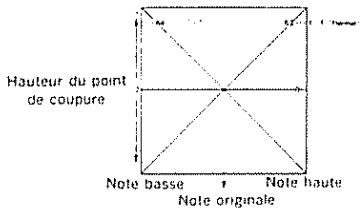
- F1 Copy
  - F1 1tone
  - F2 1page
  - F3 load
    - F1 1tone
    - F2 1page
- F2 INIT
  - F1 1tone
  - F2 1page
  - F5 Delete
- F3 Swap
  - F1 1tone
  - F2 1page

Les touches ci-dessus fonctionnent comme en page [41 Tone Parameter] voir pages 153, 154

Paramètres	Commandes

Key Follow (Suivi du clavier par le point de coupure) ‹paramètre de tone›

[-64]-[0]-[63]Le suivi du clavier peut changer le point de coupure en fonction de la touche jouée. par rapport à la note originale

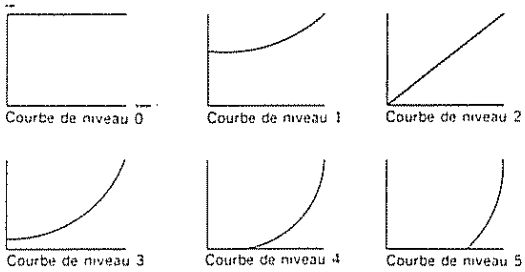


LFO Depth (Intensité de l'action du LFO sur le TVF) ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Si vous désirez moduler la fréquence de coupure à l'aide du LFO, réglez l'intensité de l'effet ici. La façon dont la fréquence de coupure variera est déterminée en page 【43 LFO】

L. Curve (Courbe de niveau) ‹paramètre de tone›

[0]-[5] Cette courbe contrôle le point de coupure de l'enveloppe en fonction de la dynamique appliquée au clavier. Avec la courbe 0, le point de coupure de l'enveloppe n'est pas affecté par la façon de jouer au clavier.



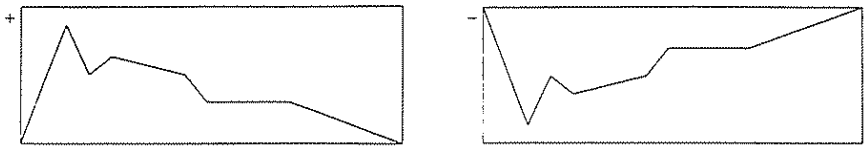
EG Depth (Action du générateur d'enveloppe sur le TVF) ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Détermine l'intensité du contrôle de l'enveloppe sur le point de coupure. Des valeurs élevées amplifient le contrôle.

EG Pol. (Polarité du générateur d'enveloppe du TVF) ‹paramètre de tone›

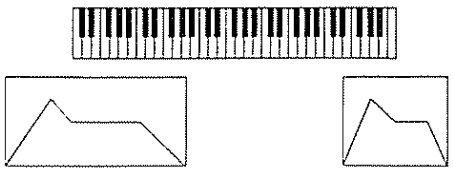
[+] L'enveloppe est générée telle qu'elle a été réglée.

[−] La courbe de l'enveloppe est inversée



Key-Rate ‹paramètre de tone›

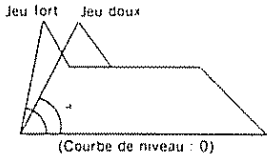
[0]-[127] Ce paramètre peut changer la courbe de l'enveloppe en fonction de la note jouée. Les notes les plus aiguës donnent une courbe plus raide et les notes les plus graves une courbe plus douce.



Paramètres	Commandes

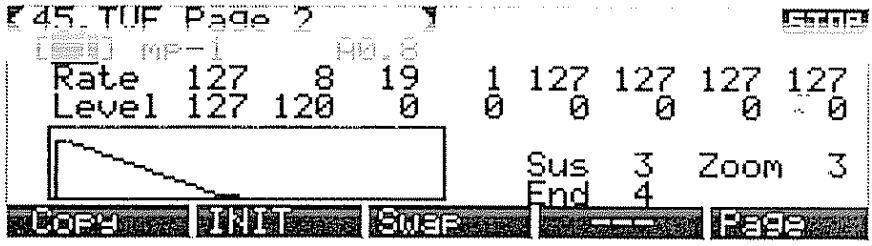
Vel-Rate (Velocity-Rate) ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Peut changer R1 (le premier segment Rate 1) de la courbe d'enveloppe La pente est plus raide si l'on joue plus fort et plus douce si l'on joue plus doucement Plus haute est la valeur, plus grande est la variation due à la dynamique

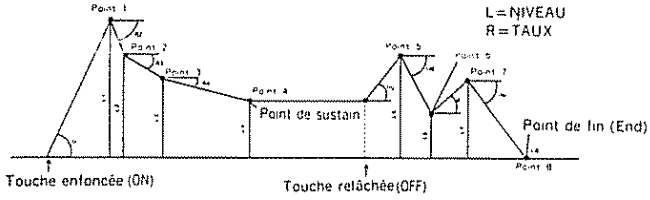


F5 Page

Permet de passer en page 【45 TVF Page 2】.



Jusqu'à huit points d'inflexion peuvent être fixés pour créer une courbe d'enveloppe qui contrôle le point de coupure du filtre passe-bas. La position de chaque point d'inflexion est exprimée en termes de Level (niveau) et de Rate (pente).



Rate ‹paramètre de tone›

[1]-[127] C'est la pente d'un point d'inflexion à un autre Les valeurs élevées donnent des pentes plus raides

Level ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Règle le point de coupure au point d'inflexion

Sus (Point de sustain) ‹paramètre de tone›

[1]-[7] Fixe le point à partir duquel le filtre se stabilise jusqu'à ce que la touche soit relâchée

＊Il n'est pas possible de le fixer après le point de fin (End).

End (Point de fin) ‹paramètre de tone›

[2]-[8] C'est la fin de la courbe Le niveau (Level) du point de fin est 0

＊Il n'est pas possible de le fixer avant le point de sustain (Sus).

Zoom ‹paramètre de tone›

[1]-[5] Permet d'agrandir ou de réduire la représentation graphique de l'enveloppe selon l'axe du temps

Presser F5 à ce niveau rappelera la page précédente.

Paramètres	Commandes

```
【46.TVA Page 1      】          STOP
 [ 1] MP-1          A0.8
  LFO Depth           0
  L.Curve             2
  Key-Rate           64
  Vel-Rate           34
Copy  INIT  Swap  ---  Page
```

Le TVA contient différents éléments qui contrôlent le volume.

(NOTE) **Si le niveau de sortie du patch choisi en page 【36 Patch Parameter】 est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.**

[Numéro de tone]

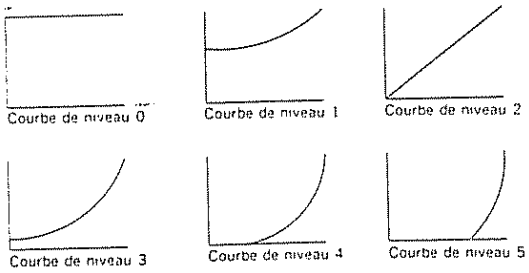
[1]-[96] Appelez le tone à éditer (distinction des types de tone, voir page 68.)

LFO Depth (du TVA) ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Si vous désirez moduler le volume à l'aide du LFO, réglez ici l'intensité de la modulation. La façon dont le volume changera est déterminée en 【43 LFO】.

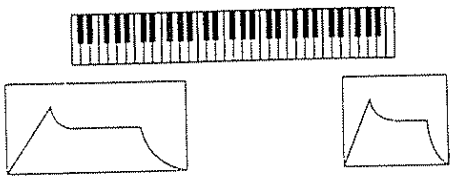
L. Curve (Courbe de niveau) ‹paramètre de tone›

[0]-[5] Cette courbe contrôle le volume de l'enveloppe en fonction de la façon dont on joue au clavier. Avec la courbe 0, l'enveloppe de volume n'est pas affectée par la façon de jouer.



Key-Rate ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Peut changer la courbe de l'enveloppe en fonction de la touche jouée. Les touches hautes donnent une courbe plus raide et les touches basses une courbe plus douce.



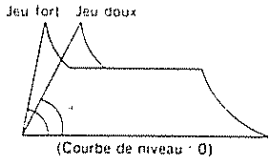
- **F1** Copy
  - **F1** 1tone
  - **F2** 1page
  - **F3** load
    - **F1** 1tone
    - **F2** 1page
- **F2** INIT
  - **F1** 1tone
  - **F2** 1page
  - **F5** Delete
- **F3** Swap
  - **F1** 1tone
  - **F2** 1page

Les touches ci-dessus fonctionnent comme en page 【41 Tone Parameter】 voir pages 153, 154

Paramètres	Commandes

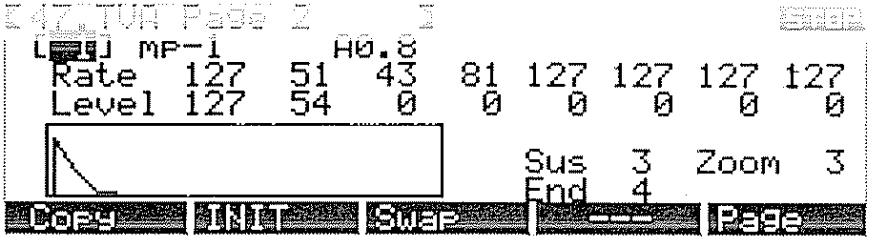
Vel-Rate (Velocity-Rate) ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Peut changer R1 (le premier segment Rate 1) de la courbe d'enveloppe La pente est plus raide si l'on joue plus fort et plus douce si l'on joue plus doucement. Plus haute est la valeur, plus grande est la variation due à la dynamique

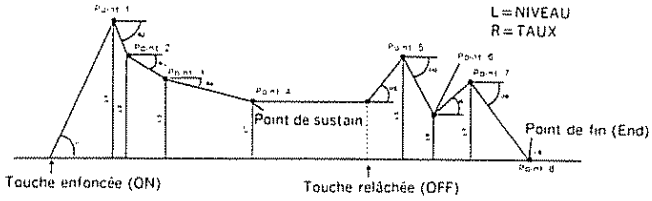


F5 Page

Permet de passer en page [46. TVA Page 2].



En réglant les points d'inflexion d'une courbe d'enveloppe, les données d'onde peuvent être lues (reproduites) avec un volume variant dans le temps. Par exemple, l'attaque d'un son peut être volontairement retardée ou bien un effet de chute de volume peut être ajouté à un bouclage. Toutefois, le volume du son échantillonné représente un maximum, aussi ne peut-on pas rendre l'attaque plus rapide qu'à l'origine, augmenter le volume ou faire se maintenir un son en mode one-shot (lecture unique).
Jusqu'à huit points d'inflexion (Rates et Levels) peuvent être fixés pour créer une courbe d'enveloppe.



Rate ‹paramètre de tone›

[1]-[127] C'est la pente d'un point d'inflexion à un autre. Les valeurs élevées donnent des pentes plus raides

Level ‹paramètre de tone›

[0]-[127] Règle le volume au point d'inflexion

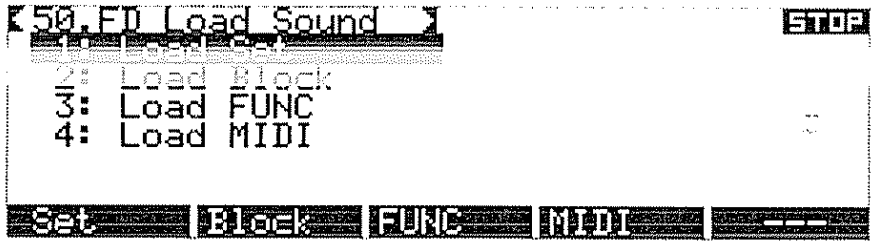
Sus (Point de sustain) ‹paramètre de tone›

[1]-[7] Fixe le point à partir duquel le volume se stabilise jusqu'à ce que la touche soit relâchée.

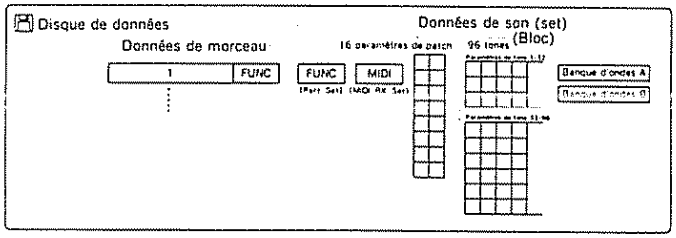
***Il n'est pas possible de le fixer après le point de fin (End).**

Paramètres	Commandes
End (Point de fin) <paramètre de tone> [2]-[8] Décide combien de points d'inflexions seront utilisés Le niveau (level) de point de fin est toujours 0 Une autre valeur que 0 ne peut être choisie ***Il n'est pas possible de le fixer avant le point de sustain (Sus).** ***La pente (Rate) entre le point de sustain et le point de fin dessine en réalité une courbe exponentielle.** **Zoom** <paramètre de tone> [1]-[5] Permet d'agrandir ou de réduire la représentation graphique de l'enveloppe selon l'axe du temps **Presser F5 à ce niveau rappelera la page précédente [46 TVA Page 1].**	
[48.Tone Param Map] STOP Param 1 Orig. Key 1st: 2nd: [Ac Piano] 1: B 2 5: A#4 9: G#2 13: A#4 2: F#3 6: D#5 10: C#3 14: D 5 3: D#4 7: F#5 11: A#3 15: F#5 4: F 4 8: A 6 12: F 4 16: D 6 Home -Page +Page --- Type(P) **Cette fonction vous permet de rappeler chacun des paramètres de tone et de régler leur valeur pour plusieurs tones à la fois.** **(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] et réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.** **Param** (Nom du paramètre) **Appelez le paramètre que vous désirez éditer.** [1 Orig Key] [15 LFO Polarity] [2 P. Follow] [16 TVF Switch] [3 P. Shift] [17 TVF Cut-off] [4 Fine Tune] [18 Resonance] [5 P LFO Depth] [19 TVF Key Follow] [6 P. Bender] [20 TVF LFO Depth] [7 After Touch] [21 TVF L. Curve] [8 Out Assign] [22 TVF EG Depth] [9 Out Level] [23 TVF EG Pol.] [10 LFO Rate] [24 TVF Key-Rate] [11 LFO Sync] [25 TVF Vel-Rate] [12 LFO Mode] [26 TVA LFO Depth] [13 LFO Delay] [27 TVA L. Curve] [14 LFO Offset] [28 TVA Key-Rate] [29 TVA Vel-Rate]	**F1 Home** Ramène le curseur à la position "Param". **F2 −Page** **F3 +Page** Utilisées pour faire défiler la liste des tones

Paramètres	Commandes
Déplacez le curseur sur le tone à éditer. Quand le curseur est placé sur un tone, le nom de celui-ci est affiché en haut et à droite de l'écran.	
Jeu de patch et jeu de tone Le mode de jeu de patch (P) vous permet de jouer le patch actuellement appelé en page 【36. Patch Parameter】, tout en éditant ses tones. Quand une touche est jouée, le 1er et le 2nd tone assignés à cette touche sont indiqués en haut et à droite de l'afficheur. Le mode de jeu de tone (T) vous permet de jouer le tone indiqué par le curseur et de l'éditer.	**F5 Type ( )** Le type (P) est le jeu de patch et le type (T) le jeu de pone. (page 35.)



Cette page vous permet de charger des données de son depuis une disquette.



1 : Load Set　Toutes les données de son de la disquette sont chargées.
2 : Load Block　Les données de son sont chargées à l'exception des paramètres de fonction (FUNC) et des paramètres MIDI.
3 : Load FUNC　Les paramètres FUNC sont chargés.
4 : Load MIDI　Les paramètres MIDI sont chargés.

F1 Set
Exécute Load Set.

F2 Block
Exécute Load Block.

F3 FUNC
Exécute Load FUNC.

F4 MIDI
Exécute Load MIDI.

＊En plus des disquettes de sons et de morceaux du W-30, les disquettes de sons pour le S-550 ou le S-330 peuvent aussi être utilisées. Toutefois, dans de tels cas, le tone [11] du S-550 et du S-330 correspond au tone [1] du W-30 et le tone [48] au tone [32]. Comme les spécifications du W-30, du S-550 et du S-330 sont différentes, les sons obtenus avec chaque instrument peuvent varier quelque peu (page 100).

Paramètres	Commandes

```
【51.FD Save Sound  】                STOP
 1: Save Set
 2: Save Block
 3: Save FUNC
 4: Save MIDI
 5: Sound Memo Set
Set   Block   FUNC   MIDI   Memo
```

Cette fonction vous permet de sauvegarder des données de son sur disquette

1 : Save Set	Toutes les données de son sont sauvées
2 : Save Block	Les données de son sont sauvées à l'exception des paramètres de fonction (FUNC) et des paramètres MIDI
3 : Save FUNC	Les paramètres FUNC sont sauvés
4 : Save MIDI	Les paramètres MIDI sont sauvés
5 : Sound memo Set	Permet d'attacher un mémo aux sons

*** En plus des disquettes de sons et de morceaux du W-30, les disquettes de sons pour S-550 ou S-330 peuvent aussi être utilisées. Comme dans un block de S-550 ou de S-330, il y a 32 tones, [T11]-[T48], les tones [T33] à [T96] du W-30 sont ignorés. De plus, toutes les touches que le split a assignées aux tones [33] à [96] perdront leur assignation (réglées sur OFF).**
Comme les méthodes de traitement du W-30, du S-550 et du S-330 sont différentes, les sons peuvent varier d'un appareil à l'autre (page 101).

F1 Set
Exécute Save Set

F2 Block
Exécute Save block

F3 FUNC
Exécute Save FUNC

F4 MIDI
Exécute Save MIDI

F5 Memo
Permet la création d'un mémo pour les sons (jusqu'à 60 caractères) qui est sauvegardé avec les sons.

```
【52.FD Load Patch  】                STOP
   Insert Sound/System Disk
   and press 'F1:Execute'
Execute   ---   ---   ---   ---
```

Cette page vous permet de charger un patch depuis une disquettez Les données de patch chargées comprennent les paramètres de patch et les tones (paramètres de tone et données d'onde) assignés à ce patch (pages 74, 76).
Quand le message "Insert Sound/System Disk and press F1 : Execute" apparaît, insérez une disquette de données contenant des données de son ou la disquette système et pressez F1

```
【52.FD Load Patch  】                STOP
   Remaining Time A-7.2s B-7.2s
   Free Tone [1-32] 32 [33-96]  0

 Destination      [ 1] Ac Piano
 Disk             [ 1] Drums/Perc
Load   Check   ---   Del P   Del T
```

Destination (numéro de patch destination)
[1]-[16] C'est le numéro du patch dans lequel se chargera le patch source

Disk (patch à charger)
[1]-[16] : quand vous utilisez une disquette de sons
[1]-[32] : quand vous utilisez une disquette système
Choisissez le patch source à charger

F1 Load
Exécute le chargement de patch

F4 Del P
Quand il n'y a pas assez de tones libres ou si la mémoire disponible dans la banque d'ondes est insuffisante, supprimez les patches inutiles avec DEL P. Le patch choisi comme "destination" est supprimé
Cette fonction initialisera les paramètres de ce patch et effacera les tones (paramètres de tone et données d'onde) qui lui sont assignés (page 152)

Paramètres	Commandes
F2 Check Cette fonction vous permet de connaître les tones utilisés par le patch à charger [1-32] [33-96] Le numéro des tones utilisés par le patch à charger (depuis la disquette) est affiché Time (Temps) La durée totale des ondes des tones [1] à [32] utilisés par le patch à charger (depuis la disquette) est affichée en termes d'échantillonnage à 30 kHz **Les données de tone sont chargées dans des zones vides de la mémoire, conservant ainsi intactes les données de tone existant déjà dans la mémoire interne.** (Les tones utilisés par le patch destination ne sont pas effacées) En ce qui concerne les numéros des tones, les tones utilisés par le patch à charger sont chargés du plus petit numéro au plus grand. Dans la mémoire interne, ils sont placés depuis le plus petit numéro de tone inutilisé. Quand le chargement est effectué, il commence avec le tone ayant l'onde la plus longue. Les numéros des tones assignés au patch sont automatiquement changés, il n'est donc pas nécessaire de changer le split (Assignation de tone). Quand le chargement est fini, "Complete" est affiché. ●Quand le nombre de tones "libres" disponibles en mémoire interne est insuffisant pour recevoir les tones utilisés par le patch à charger, "Can't Execute" est affiché et la procédure ne peut être accomplie. Utilisez F4 (Del P) ou F5 (Del P) pour d'abord effacer des tnes. ●Quand l'espace restant dans la banque d'ondes interne est insuffisant pour les données d'onde à charger. Quand il n'y a plus d'espace dans la banque d'onde, le message "Out of memory" apparaît et le chargement s'arrête, affichant les tones qui n'ont pas été chargés. Pour charger ces tones, utilisez F4 (Del P) pour effacer le patch que vous venez de charger, puis utilisez F5 (DELT) pour effacer des tones inutiles. Essayez alors à nouveau le chargement. ●Pour charger des sub-tones Quand le tone original auquel le sub-tone emprunte les données d'onde est aussi utilisé dans le même patch, le sub-tone sera automatiquement chargé en tant que sub-tone. Sinon le sub-tone sera automatiquement chargé avec les données d'onde du tone original et deviendra donc un tone original.	**F5 Del T** Quand le nombre de tones libres ou l'espace mémoire d'une banque d'onde sont insuffisants, effacez les tones inutiles avec cette fonction **F1 1 Tone** Effacera le tone sélectionné en [ ] **F2 Bank-A** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes A **F3 Bank-B** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes B **F4 ROM All** Les tones [33]-[96] passent en statut "utilisés" et donc ne sont plus audibles.
【53.FD Load Tone 】 STOP Remaining Time A-0.0s B-0.0s Destination [1] MP-1 A0.8 == Disk ========== Source [1] MP-1 A0.8 MP-2 A0.8 MP-3 A0.8 Load-A Load-B Delete --- Graphic **Cette fonction vous permet de charger un tone (données d'onde et paramètres de tone) depuis une disquette.**	**F1 Load-A** Exécute le chargement. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes A **F2 Load B** Exécute le chargement. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes B

Paramètres	Commandes
Quand vous chargez un sub-tone, les données d'onde utilisées par le sub-tone sont chargées et cela devient un tone original	
La fonction Load Tone ne peut pas être utilisée pour la disquette système Aussi les tones 33 à 96 d'une disquette de données ne peuvent pas être chargés Si vous désirez les charger, choisissez le tone. [33]-[96] dans une page d'édition de tone telle [41 Tone Parameter] puis suivez la procédure : F1 Copy → F3 Load → F1 1 Tone (pages 73, 75)	**F3 Delete** Si la mémoire disponible dans une banque d'ondes est insuffisante, effacez les tones inutiles avec cette fonction
Destination (numéro de tone destination) [1]-[32] Spécifiez le numéro de tone où sera chargé le tone source (voir page 68 "Cas dans lesquels de nouvelles données d'onde sont créées")	**F1 1 Tone** Effacera le tone sélectionné en [ ].
= = = Disk = = = **Source** (Tone à charger) [1]-[32] Spécifiez le tone à charger (distinction des types de tones, voir page 68)	**F2 Bank-A** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes A.
S'il n'y a plus de place disponible pour écrire dans la banque d'ondes destination, "Can't execute" s'affiche quand vous essayez d'exécuter le chargement et la procédure ne peut s'accomplir Sachez que, quand l'espace mémoire restant est insuffisant, les données d'onde seront chargées à concurrence de la place disponible et la partie en excès sera donc coupée	**F3 Bank-B** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes B.
	F4 ROM All Les tones [33]-[96] passent en statut "non utilisés" et donc ne sont plus audibles
F5 Graphic ***C'est l'affichage de la forme d'onde du tone destination.** **Quand un sub-tone est choisi, c'est la forme d'onde du tone original à laquelle le sub-tone fait référence qui est affichée.** Point de départ / Point de bouclage / Point de fin Type2(1) P(----) Z.T.(-) Z.L.(-) E(----)	**F1 Type ( )** Sélectionne le type d'affichage : 1, 2, ou 3. **F2 P ( )** Quand les affichages 2 ou 3 sont choisis, cette touche change le point indiqué par la ligne centrale **F3 Z. T. ( )** Quand les affichages 2 ou 3 sont shoisis, cette touche agrandit ou réduit l'affichage de l'onde selon l'axe du temps **F4 Z. L. ( )** Quand les affichages 2 ou 3 sont choisis, cette touche agrandit ou réduit l'affichage de l'onde selon l'axe du niveau

Paramètres	Commandes

```
【54.Load/Save S-50 】                    STOP
 1: Load S-50 Sound
 2: Save S-50 Sound
 3: Sound Memo Set

Load   Save   Memo   ---   ---
```

Cette fonction vous permet de convertir les données de S-50 (ver. 1,0, ver. 2,0, SYS-503 Type A) en données pour W-30 et réciproquement.

* Bien que les données d'onde soient pareillement interprétées, S-50 et W-30 n'ont pas exactement les mêmes paramètres (le W-30 en ayant des supplémentaires, comme le TVF), aussi les données converties peuvent-elles "sonner" différemment.
* Les réglages de fonctions et les réglages MIDI du W-30 sont conservées une fois converties pour le S-50 (ver. 2.0). Sinon, les valeurs sont approximées. Vérifiez-les et corrigez les si nécessaire.

1 : Load S-50 Sound	Les données de S-50 sont chargées (converties) dans le W-30
2 : save S-50 Sound	Les données de W-30 sont sauvées sur la disquette S-50 (ver 2.0)
3 : Sound memo set	Permet d'écrire un memo (max 60 caractères) qui sera sauvé avec les données de son

* Les patches du W-30 sont numérotés de 1 à 16 alors que ceux du S-50 le sont de P1 à P8. Par conséquent, les patches 9 à 16 du W-30 ne peuvent être sauvés sur disquette S-50.
* Alors que le W-30 dispose des tones 1 à 96, sur le S-50, 32 tones existent de T11 à T48. Par conséquent, les tones 33 à 96, lorsqu'ils sont utilisés par des patches, seront remplacés lors de la sauvegarde par le tone T11 (pages 100, 101).

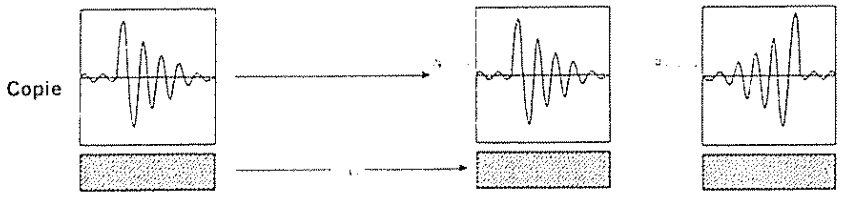
F1 Load
Exécutera le chargement des sons de S-50

F2 Save
Exécutera la sauvegarde des sons pour S-50

F3 Memo
Permet de créer un mémo pour les sons (jusqu'à 60 caractères) qui sera sauvé avec les données de son

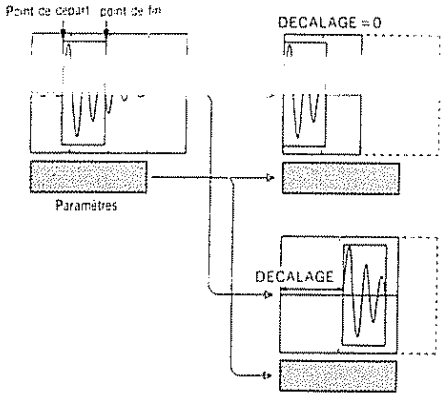
```
【56.Copy*Move      】                    STOP
  Remaining Time A-0.0s B-0.0s

 Source          [ 1] MP-1      A0.8
 Destination     [ 1] MP-1      A0.8
 Mode              Normal

Copy-A  Copy-B  Move-A  Move-B  Delete
```

La fonction Copy vous permet de copier les données d'onde et les paramètres de tone d'un tone source et de créer ainsi un tone original. La fonction Move est similaire à la fonction Copy, mais elle efface par la même occasion le tone source.



Paramètres	Commandes
(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible. **Source** (Tone source à copier) [1]-[32] Sélectionnez le tone que vous désirez copier (copy) ou déplacer (Move) (les sub-tones ne peuvent pas être copiés ou déplacés.) **Destination** (Numéro de tone desination où les données nources sont écrites) [1]-[32] Sélectionnez le numéro de tone destination où vous désirez copier ou déplacer le tone source. (voir page 68 "cas dans lesquels de nouvelles données d'onde sont créées") ***Le numéro de tone destination ne peut pas être le même que celui du tone source. Si vous sélectionnez le même numéro, le message "Can't execute" apparait.** **Mode** (mode de copie) [Normal] Les données d'onde sont simplement copiées, normalement [Reverse] Les données d'onde sont copiées en sens inverse. Les paramètres de tone sont, eux, copiés normalement. aussi corrigez le bouclage avec [42 Loop] après la copie	**F1 Copy-A** Exécute la copie. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes A **F2 Copy-B** Exécute la copie. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes B **F3 Move-A** Copie le tone source dans un emplacement différent et efface la source. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes A **F4 Move-B** Copie le tone source dans un emplacement différent et efface la source. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes B **F5 Delete** Si la mémoire disponible dans une banque d'ondes est insuffisante, effacez les tones inutiles avec cette f nction **F1 1 Tone** Effacera le tone sélectionné en [ ] **F2 Bank-A** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes A **F3 Bank-B** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes B **F4 ROM All** Les tones [33]-[96] passent en statut "non utilisés" et donc ne sont plus audibles

Paramètres	Commandes
【57.Truncate 】 STOP Remaining Time A-0.0s B-0.0s Source [01] MP-1 A0.8 Start Point 20 End Point 24326 Shift 0 Search Mode +1 Truncate --- --- --- Graphic	
Cette fonction vous permet de couper les portions inutiles d'une onde et d'en déplacer d'autres. Si un espace en résulte à la fin des données d'onde et si cet espace est plus grand qu'un segment, le segment sera supprimé et viendra grossir la mémoire disponible. Une fois la coupe exécutée, le point de départ et le point de fin seront changés en fonction du réglage de Shift (décalage)	F1 Truncate Exécute la coupe



＊Quand la coupe (Truncate) est exécutée, tout sub-tone utilisant ces données d'onde est effacé. Si vous désirez garder un de ces sub-tones, appelez-le en page 【41 Tone Parameter】 (page 153) et remplacez temporairement son tone original par un autre, le temps d'exécuter la coupe.

(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page 【36 Patch Parameter】 est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.

[Numéro de tone] (Tone à couper)

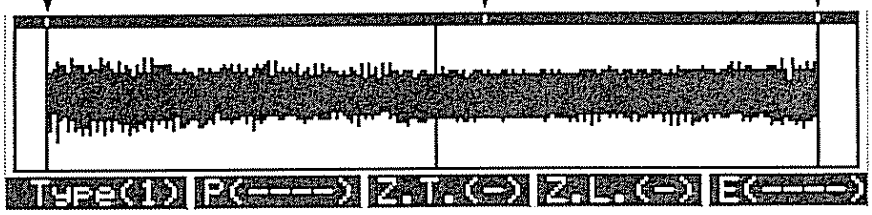
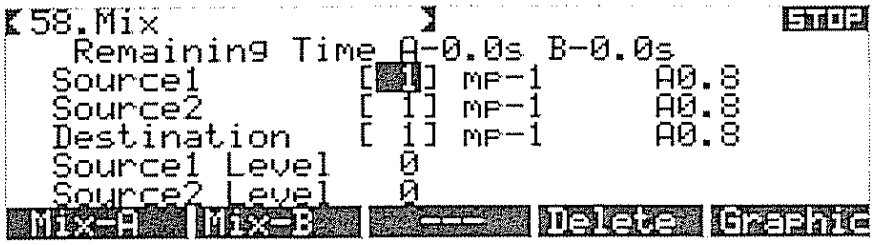
[1]-[32] Sélectionnez le tone original que vous désirez couper (les sub-tones ne peuvent pas être coupés) (Distinction des types de tone, voir page 68)

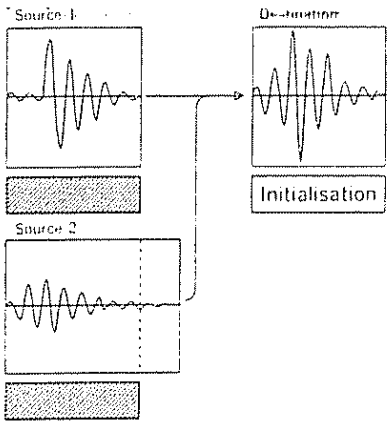
＊La fonction TRUNCATE éditera directement les données d'onde. Si vous désirez conserver la forme d'onde originale, copiez le tone (page 170).

Start Point (L'adresse de départ de la portion utile de l'onde) ‹paramètre de tone›
End Point (L'adresse de fin de la portion utile de l'onde) ‹paramètre de tone›

[Adresse] Cernez la portion utile de l'onde avec les points de départ et de fin Vous pouvez écouter le son obtenu pendant que vous réglez ces points (page 71 "Adresse")

＊Les adresses des points de départ et de fin réglées ici sost identiques à celles réglées en 【42 Loop】. Par conséquent, changer ces adresses modifie automatiquement celles de 【42 Loop】.

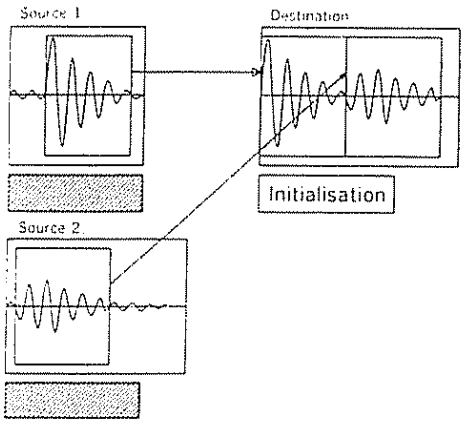
Paramètres	Commandes
Shift (Décalage du point de départ) [Adresse] Les données d'onde situées entre les points de départ et de fin peuvent être décalées vers l'avant ou vers l'arrière. Réglez l'adresse à laquelle le point de départ doit être amené. Quand l'adresse 0 est choisie, le point de départ sera le début de l'onde **Search Mode** (Mode de recherche) **Sélectionne la façon dont l'adresse varie quand on tourne la molette Value.** [±1] L'adresse change point par point [±114] L'adresse change par sauts de 114 points. [Peak] Le W-30 cherche les crêtes de l'onde (points où l'onde débute une montée ou une descente), avançant d'une crête à l'autre. C'est la recherche de crêtes ou "Peak search". **＊Dans le réglage de Shift, la recherche de crête ne fonctionne pas.**	
F5 Graphic Affichage de la forme d'onde du tone sélectionné Quand un sub-tone est choisi, c'est le tone original dont il utilise l'onde qui est affiché Point de départ / Point de bouclage / Point de fin  	**F1 Type ( )** Sélectionne le type d'affichage : 1, 2 ou 3 **F2 P ( )** Quand les affichages 2 ou 3 sont choisis, cette touche change le point indiqué par la ligne centrale **F3 Z. T. ( )** Quand les affichages 2 ou 3 sont choisis, cette touche agrandit ou réduit l'affichage de l'onde selon l'axe du temps **F4 Z. L. ( )** Quand les affichages 2 ou 3 sont choisis, cette touche agrandit ou réduit l'affichage de l'onde selon l'axe du niveau
 **Cette fonction mélange deux ondes pour créer un nouveau tone original.**	**F1 Mix-A** Exécutera le mixage. Les données d'onde sont écrites dans la banque d'ondes A **F2 Mix-B** Exécutera le mixage. Les données d'onde sont écrites dans la banque d'ondes B

Paramètres	Commandes
 **(NOTE)** **Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.**	F5 Delete F1 1tone F2 Bank - A F3 Bank - B F4 ROM All Les touches ci-dessus fonctionnent comme en page [56 Copy * Move] voir page 171
Source 1 (1er tone à mixer) **Source 2** (2nd tone à mixer) [1]-[32] (Les sub-tones ne peuvent être mixés) Spécifiez les deux tones originaux à mixer La longueur du nouveau tone est celle du tone source 1 aussi placez le tone le plus long en source 1 ***Les deux ondes sont toujours mixées depuis l'adresse 0, aussi, devrez-vous peut-être couper l'onde à son début pour faire coïncider les deux points de départ (page 172).** **Destination** (Tone où les données mixées sont écrites) [1]-[32] Le mélange de source 1 et source 2 est écrit dans le tone destination et tous les paramètres de ce tone sont initialisés. (voir page 68 "Cas dans lesquels de nouvelles données d'onde sont créées") ***Le numéro du tone destination ne peut être le même que celui d'un tone source. Si vous choisissez le même numéro, le message "Can't execute" apparaît.** **Source 1 Level** **Source 2 Level** [0]-[127] Règle le niveau de source 1 et source 2 A 127 la forme d'onde est telle qu'échantillonnée ***Le son peut présenter une distorsion si les deux niveaux sont réglés trop haut.**	
F5 Graphic Affichage de la forme d'onde du tone sélectionné. Quand un sub-tone est choisi, c'est le tone original dont il utilise l'onde qui est affiché. ***Quand le curseur est sur source 1, la forme d'onde de source 1 est affichée.** **Quand le curseur est sur source 2, la forme d'onde de source 2 est affichée.** **Quand le curseur est sur destination, la forme d'onde du tone destination est affichée.**	F1 Type F2 P F3 Z T F4 Z L Les touches ci-dessus fonctionnent comme en [57 Truncate] voir page 173

Paramètres	Commandes

```
[59.Combine                    ]                    STOP
  Source1          [ 1] MP-1        A0.8
  Source2          [ 1] MP-1        A0.8
  Destination      [ 1] MP-1        A0.8
  S1 Start          20   End      24326
  S2 Start          20   End      24326
  Search Mode       +1
 Cmbin-A Cmbin-B Time   Delete Graphic
```

Cette fonctionne combine (met bout à bout) deux ondes pour créer un nouveau tone original.



(NOTE) **Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.**

Source 1 (Premier tone à être combiné)
Source 2 (Second tone à être combiné)
[1]-[32] (les sub-tones ne peuvent pas être combinés)
Spécifiez les deux tones originaux à combiner.

Destination (Tone où les données d'onde combinées sont écrites)
[1]-[32] Les données comdinées de source 1 et source 2 sont écrites dans le tone destination et tous les paramètres de ce tone sont initialisés (voir page 68 "cas dans lesquels de nouvelles données d'onde sont créées")

S1 Start (adresse de départ de la portion utile de source 1) ‹paramètre de tone›
End (adresse de fin de la portion utile de source 1) ‹paramètre de tone›
S2 Start (adresse de départ de la portion utile de source 2) ‹paramètre de tone›
End (adresse de fin de la portion utile de source 2) ‹paramètre de tone›
[Adresse] Cernez la portion utile de l'onde avec les points de départ et de fin. Vous pouvez écouter le son obtenu pendant que vous réglez ces points (page 71 "Adresse")

***Les adresses des points de déapart et de fin réglées ici sont identiques à celles réglées en [42 Loop]. Par conséquent, changer ces adresses modifie automatiquement celles de [42 Loop].**

F1 Combin-A
Exécute la combinaison. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes A

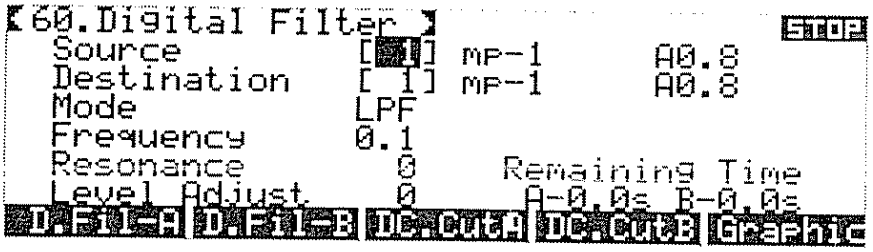
F2 Combin-B
Exécute la combinaison. Les données d'onde sont écrites en banque d'ondes B

F3 Time
Affichera le temps restant dans chaque banque d'ondes

F4 Delete
- F1 1tone
- F2 Bank - A
- F3 Bank - B
- F4 ROM All

Les touches ci-dessus fonctionnent comme en page [56 Copy * Move] voir page 171

Paramètres	Commandes
Search Mode (Mode de recherche) Sélectionne la façon dont l'adresse varie quand on tourne la molette Value. [±1] L'adresse change point par point [±114] L'adresse change par sauts de 114 points [Peak] Le W-30 cherche les crêtes de l'onde (points où l'onde débute une montée ou une descente), "sautant" d'une crête à une autre	
F5 Graphic Affichage de la forme d'onde du tone sélectionné. Quand un sub-tone est choisi, c'est le tone original dont il utilise l'onde qui est affiché. *Quand le curseur est sur source 1, la forme d'onde de source 1 est affichée. Quand le curseur est sur source 2, la forme d'onde de source 2 est affichée. Quand le curseur est sur destination, la forme d'onde du tone destination est affichée.	F1 Type ( ) F2 P ( ) F3 Z T ( ) F4 Z L ( ) Les touches ci-dessus fonctionnent comme en [57 Truncate]. voir page 173



Cette fonction vous permet de traiter les données d'onde avec un filtre numérique et de créer ainsi un nouveau tone original. Vous pouvez choisir un des deux filtres : filtre passe-haut ou filtre passe-bas −12dB/octave, dans lesquels la fréquence de coupure et la résonance peuvent être réglées. En exécutant le filtrage deux fois, on obtient −24dB/octave de filtrage et −36dB/octave en filtrant trois fois. Ce filtrage étant entièrement numérique, il n'altère pas la qualité sonore. De plus, si l'échantillon contient un bruit ("ronflette") dû à la composante continue du courant électrique, vous pouvez éliminer sélectivement ce bruit et créer un nouveau tone original.

(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.

Source (Tone à filtrer numériquement)
[1]-[32] (Les sub-tones ne peuvent pas être filtrés)
Spécifiez le tone à filtrer numériquement

F1 D. Fil-A
Exécute le filtrage numérique Les données d'onde sont écrites dans la banque d'ondes A

F2 D. Fil-B
Exécute le filtrage numérique Les données d'onde sont écrites dans la banque d'ondes B

F3 DC. CutA
Si l'échantillon contient un bruit dû au courant, vous pouvez supprimer cette composante Les données d'onde sont écrites dans la banque d'onde A

F4 DC. CutB
Si l'échantillon contient un bruit dû au courant, vous pouvez supprimer cette composante Les données d'onde sont écrites dans la banque d'onde B

Paramètres	Commandes
Destination (Tone où est écrit le tone filtré numériquement) [1]-[32] Le tone filtré numériquement ou débarrassé du bruit électrique est écrit dans le tone destination et les paramètres de tone y sont copiés (voir page 68 "cas dans lesquels de nouvelles données sont créées") **＊Le numéro du tone destination ne peut être le même que celui du tone source. Si vous choisissez le même numéro, le message "Can't execute" apparait.**	
Mode (Choix d'un deux modes de filtrage) [LPF] (Lowpass Filter ou filtre passe-bas) Ce filtre laisse passer les basses fréquences et coupe les hautes fréquences. [HPF] (Highpass Filter ou filtre passe -haut) Ce filtre laisse passer les hautes fréquences et coupe les basses fréquences.	
Frequency (Fréquence de coupure) [0,1]-[10,0] Règle la fréquence de coupure de 0,1kHz à 10kHz.	
Resonance [0]-[127] A des valeurs élevées, le contenu harmonique, au niveau de la fréquence de coupure choisie, est amplifié. Résonance 0 Résonance augmentée Niveau Point de coupure Fréquence Point de coupure	
Level Adjust (Réglage de niveau d'entrée dans le filtre) [0]-[127] A 127, les données d'onde sont envoyées, avec leur forme originale dans le filtre. Si le son présente une distorsion (en raison sans doute du réglage de résonance), réglez le niveau ici **＊Le procédé de filtrage est accompli par ordinateur, donc le son filtré ne peut être entendu durant le filtrage. Aussi, aurez-vous à répéter la procédure de filtrage pour obtenir les résultats optimum.** **＊Quand Level Adjust est réglé près de 127, le son peut être distordu. Dans ce cas, diminuez le niveau et répétez la procédure.**	
F5 Graphic **Affichage de la forme d'onde du tone sélectionné.** **Quand un sub-tone est choisi, c'est le tone original dont il utilise l'onde qui est affiché.** **＊Quand le curseur est sur Source, la forme d'onde du tone source est affichée. Quand le curseur est sur Destination, la forme d'onde du tone destination est affichée.**	F1 Type ( ) F2 P ( ) F3 Z T ( ) F4 Z L ( ) Les touches ci-dessus fonctionnent comme en 【57. Truncate】 voir page 173

Paramètres	Commandes

```
[61.Wave Loop          ]                    Stop
 [ 1] MP-1        A0.8
  Loop Mode       Alter     Search Mode    ±1
  Loop Tune           0     Loop Edit   Point
  Start Point        20
  Loop  Point    13882
  End   Point    24326     (Length  10444)
Smooth | Auto | --- | --- | Graphic
```

En faisant lire répétitivement une boucle (une zone de données située entre le point de bouclage et le point de fin) vous pouvez faire durer un son.

Les ondes échantillonnées, cependant, ont souvent des formes complexes qui rendent difficile la recherche de points de bouclage et de fin assurant une transition silencieuse. La procédure Smooth du W-30 vous permet de changer l'aspect de l'onde entre les points de bouclage et de fin pour que les boucles soient reliées plus naturellement.

F1 Smooth
Exécute la procédure Smooth

* **La procédure Smooth est exécutée par ordinateur, aussi le son ne peut-il être entendu durant la procédure. (p. 63, 64).**

(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent le tone ne sera pas audible.

Comme les données d'onde du tone sélectionné seront directement modifiées, si vous désirez conserver l'onde originale, copiez d'abord le tone (voir page 170).

F2 Auto
Placera le W-30 en mode automatique dans lequel l'ordinateur interne trouve le point de bouclage et le point de fin en bouclage Forward. Cette fonction cherche des nouveaux points de bouclage et de fin entre ceux actuellement réglés.

F1 L→E
Ce mode fait chercher dans la boucle, du point de bouclage au point de fin.

F2 L←E
Ce mode fait chercher dans la boucle, du point de fin au point de bouclage.

* **Le bouclage automatique peut ne pas trouver de boucle selon la boucle déjà réglée. Il peut être efficace de faire une boucle assez longue et d'essayer avec plusieurs types de réglages.**
* **Le bouclage automatique ne cherche qu'en mode [Forward] aussi l'usage de cette fonction change-t-il le mode de bouclage en [Forward].**

[Numéro de tone] (Tone à modifier far la fonction Smooth)

[1]-[32] Sélectionnez le tone que vous désirez modifier (les sub-tones ne peuvent pas l'être.) (Distinction des types de tone, voir page 68.)

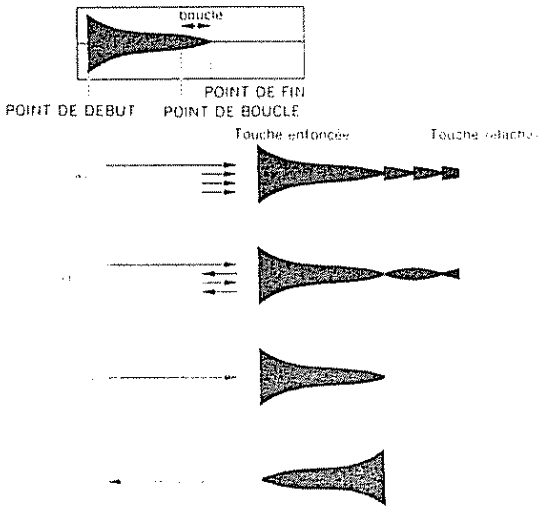
Loop Mode (Mode de bouclage) <paramètre de tone>

[Forward] (en avant)
L'échantillon est reproduit jusqu'à son point de fin (End Point) puis répétitivement du point de bouclage (Loop Point) au point de fin.

[Alter] (alterné)
L'échantillon est reproduit jusqu'à son point de fin puis alternativement en arrière et en avant entre le point de bouclage et le point de fin.

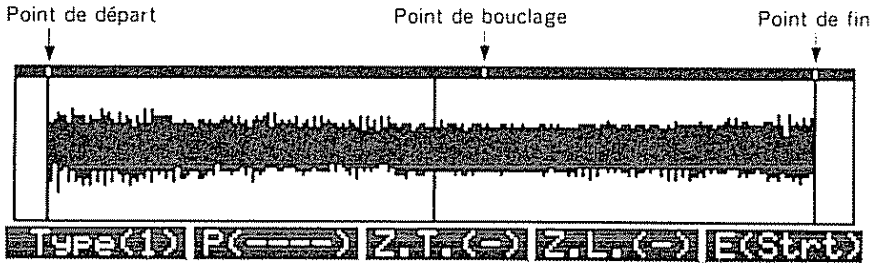
[1 Shot] (simple lecture)
L'échantillon est reproduit une seule fois, du point de départ (Start Point) au point de fin (End Point).

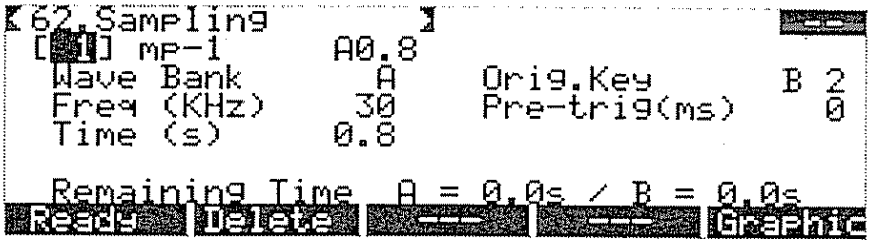
[Reverse] L'échantillon est reproduit une seule fois, à l'envers (du point de fin jusqu'au point de départ).



Paramètres	Commandes
Loop Tune (Accord de boucle) ‹paramètre de tone›	
[-64]-[0]-[63] Entre l'échantillon avant la boucle et l'échantillon dans la boucle, la hauteur peut varier. Si c'est le cas, utilisez l'accord de boucle pour faire coincider la hauteur	
Start Point (Point de départ) ‹paramètre de tone›	
Loop Point (Point de bouclage) ‹paramètre de tone›	
End Point (Point de fin) ‹paramètre de tone›	
[Adresse] L'onde située entre les points de bouclage et de fin choisis ici sera traitée de façon à "adoucir" les liaisons de boucle	
＊Si vous exécutez le bouclage automatique en premier, puis la porcédure de smooth, une boucle plus naturelle sera obtenue.	
＊Les adresses des points fixés ici sont identiques à celles choisies en [42 Loop]. Cela signifie que changer une adresse ici changera automatiquement celle réglée en [42 Loop].	
＊La procédure Smooth ne peut être effectuée dans les cas suivants :	
●Quand la distance entre le point de bouclage et le point de fin est inférieure à 228 adresses	
●Quand la distance entre le point de départ et le point de bouclage est inférieure à 124 adresses	
●Quand l'onde dure plus de 4 secondes.	
Search Mode (Mode de recherche)	
Ce mode définit comment l'adresse est modifiée par la rotation de la molette Value.	
[±1] L'adresse change point par point	
[±114] L'adresse change par blocs de 114 points.	
[Peak] Le W-30 cherche les crêtes de l'onde (les points où l'onde amorce une descente ou une montée), avançant d'une crête à l'autre	
Loop Edit (Edition de boucle)	
Définit la méthode de réglage de boucle.	
[Point] (Edition des points de bouclage) Le point de bouclage et le point de fin peuvent être réglés séparément	
[Length] (Edition respectant la longueur de boucle) Déplacer le point de fin déplacera parallèlement le point de bouclage, ainsi la longueur de la boucle ne sera pas affectée. C'est pratique pour changer la zone de bouclage en mode Forward. (Déplacer le point de bouclage changera la longueur de la boucle sans déplacer le point de fin.)	

Paramètres	Commandes
F5 Graphic	F1 Type ( )
Affichage de la forme d'onde du tone sélectionné. Quand un sub-tone est choisi, c'est le tone original dont il utilise l'onde qui est affiché. * Le point indiqué en F5 E ( ) peut être changé avec la molette Value. Cette molette fonctionne en accord avec les réglages faits pour le mode de recherche.	F2 P ( ) F3 Z T ( ) F4 Z L ( ) Les touches ci-dessus fonctionnent comme en [42 Loop] voir pages 156, 157





Cette fonction vous permet d'échantillonner des sons externes qui sont alors enregistrés comme données d'onde (page 77).

(NOTE) Si le niveau de sortie du patch choisi en page [36 Patch Parameter] est réglé à 0, le volume dans cette page est aussi réglé à 0 et par conséquent, le tone ne sera pas audible.

[Numéro de tone] et nom de tone (Numéro du tone à échantillonné)

[1]-[32] Sélectionnez le tone que vous désirez échantillonner. Vous pouvez choisir n'importe lequel des 32 unméros de tone. (voir page 68 "cas dans lesquels de nouvelles données d'onde sont créées).
Chaque tone peut être nommé avec 8 caractères.

F5 Graphic

Affichage de la forme d'onde du tone sélectionné.
Quand un sub-tone est choisi, c'est le tone original dont il utilise l'onde qui est affiché.

F1 Type ( )
F2 P ( )
F3 Z T ( )
F4 Z L ( )

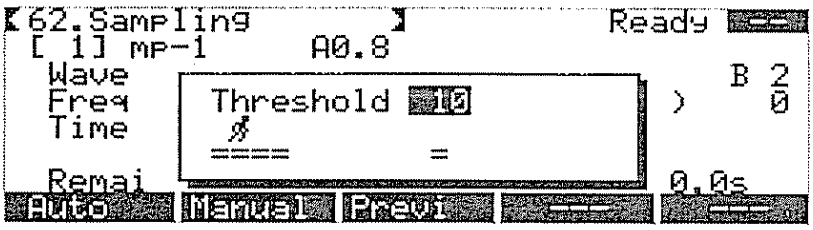
Les touches ci-dessus fonctionnent comme en [57 Truncate] voir page 173

Pressez EXIT vous ramène à la page précédente.

Wave Bank (Banque d'ondes)

[A], [B] Sélectionne la banque A ou B pour écrire l'échantillon

Paramètres	Commandes
Freq (kHz) (Fréquence d'échantillonnage) Sélectionne la fréquence d'échantillonnage [30] Echantillonnage du son à une fréquence de 30kHz [15] Echantillonnage du son à une fréquence de 15kHz **Time** (s) (Temps d'échantillonnage) Règle le temps d'échantillonnage (par paliers de 0,4 secondes) Vous pouvez choisir une valeur qui ne dépasse pas le temps maximum disponible Quand la fréquence d'échantillonnage de 15kHz est choisie, considérez que le temps d'échantillonnage est multiplié par 2 ("×2" est affiché). Quand Time=0,0 , l'échantillonnage ne peut s'accomplir Si le temps d'échantillonnage disponible est plus important que la durée de l'échantillon, utilisez-le quand même pour que l'échantillonnage soit plus sûr d'être réussi Vous pourrez utiliser [57 Truncate] pour retailler l'onde après coup si nécessaire **Orig.Key** (Numéro de note originelle) (paramètre de tone) [C0]-[C8] Le numéro de note originelle concerne la note sur laquelle l'échantillon est joué non transposé Si vous échantillonnez un instrument de musique, tenez compte de son utilisation ultérieure et réglez le numéro de note approprié à la hauteur du son échantillonné. Le do moyen est affiché C4 et un demi-ton est représenté par # **＊La plus haute transposition possible avec le W-30 est de deux octaves au-dessus de la note originelle. Les notes plus hautes ne peuvent pas être jouées.** **Pre-Trig** (ms) (Pre-trigger) **Le pre-trigger permet aux données d'onde d'être enregistrées même avant que leur volume n'atteigne le niveau seuil ou Threshold level (ou, si le niveau seuil est réglé à zéro, avant le début de l'échantillonnage). En d'autres mots, cette fonction commence l'échantillonnage un peu plus tôt et évite ainsi de "manquer" le début de l'échantillon.** [0ms] Au moment où les données d'onde ont un volume atteignant le niveau seuil, l'échantillonnage commence. [10ms] Environ 0.01 seconde avant que les données d'onde n'atteignent le niveau seuil, l'échantillonnage commence. [50ms] Environ 0,05 seconde avant que les données d'onde n'atteignent le niveau seuil, l'échantillonnage commence [100ms] Environ 0,1 seconde avant que les données d'onde n'atteignent le niveau seuil. l'échantillonnage commence **＊Quand la fréquence d'échantillonnage est 15kHz, le temps de pre-trigger est toujours affiché avec "×2".**	**F2 Delete** Si la mémoire disponible dans une banque d'ondes est insuffisante, effacez les tones inutiles avec cette fonction **F1 1 Tone** Effacera le tone sélectionné en [ ] **F2 Bank-A** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes A **F3 Bank-B** Effacera tous les tones utilisant une onde de la banque d'ondes B **F4 ROM All** Les tones [33]-[96] passent en statut "non utilisés" et donc ne sont plus audibles

Paramètres	Commandes
F1 Ready Le W-30 est prêt pour l'échantillonnage. L'afficheur répond avec "Ready" après quelques instants. *Quand un tone original est choisi et F1 pressé, les données d'onde de ce tone original sont effacées. Faites attention car ceci ne peut être annulé. **Threshold** (Niveau seuil d'échantillonnage) [0]-[127] L'auto-échantillonnage commence au moment où un signal d'un certain niveau (niveau seuil) est reçu Quand le niveau seuil est réglé à zéro, l'échantillonnage commence dès le déclenchement du processus **[Input Level Check] (Vérification du niveau d'entrée)** Quand vous faites entrer un signal audio, réglez le niveau aussi haut que possible, sans que l'afficheur indique "over", à l'aide du potentiomètre de gain situé au dos de l'appareil. Le signal audio entrant dans le W-30 est reproduit par la sortie individuelle 1 et par la prise casque, afin d'être vérifié.  *L'échantillonnage avec un microphone peut causer un effet "Larsen". Si cela arrive, baissez le volume de l'amplificateur connecté et écoutez le son au casque. **[Checking the sampled Wave] (Visualiser l'onde échantillonnée)** La forme d'onde échantillonnée est affichée. Vous pouvez écouter l'échantillon en jouant au cavier. (Pour retourner à l'affichage des réglages de paramètres, pressez EXIT.)	**F1 Auto** (Echantillonnage automatique) L'auto-échantillonnage commence au moment où le niveau seuil est atteint, et peut commencer le stockage de l'échantillon (données d'onde) un certain temps (temps de pre-trigger) avant que le signal entrant dans le W-30 n'ait dépassé le niveau seuil Des données d'une quantité équivalente au temps d'échantillonnage choisi sont stockées **F2 Manual** (Echantillonnage manuel) L'échantillonnage manuel commence quand vous pressez cette touche et peut débuter le stockage de l'échantillon un certain temps (temps de pre-trigger) avant la pression sur la touche Des données d'une quantité équivalente au temps d'échantillonnage choisi sont stockées **F3 Previ** (Echantillonnage antécédent) L'échantillonnage antécédest considère la pression sur la touche comme la fin des données d'onde et retient ces données, d'une quantité équivalente au temps d'échantillonnage choisi pour les signaux entrés avant la pression sur la touche C'est très pratique pour trouver ce que vous désirez échantillonner et l'échantillonner après coup

CHAPITRE 6
Références

1. Tableau des données sauvegardées sur disquette

1. Données de configuration de système (Config)

	‹Afficheur›		
Patch	[1 Performance]		
Level	[1 Performance]		
KB Ch	[1 Performance]	F3	Config 1
	[4 Recorder]	F4	KB PRM
	[32 Part Set]	F4	KB PRM
KB Oct	[1 Performance]	F3	Config 1
	[4 Recorder]	F4	KB PRM
	[32 Part Set]	F4	KB PRM
KB INT	[1 Performance]	F3	Config 1
	[4 Recorder]	F4	KB PRM
	[32 Part Set]	F4	KB PRM
KB EXT	[1 Performance]	F3	Config 1
	[4 Recorder]	F4	KB PRM
	[32 Part Set]	F4	KB PRM
MIDI IN	[1 Performance]	F3	Config 1
MIDI EXT	[1 Performance]	F3	Config 1
TX Sync	[1 Performance]	F3	Config 1
TX Sens	[1 Performance]	F3	Config 1
Modulation Depth	[1 Performance]	F4	Config 2
Pedal SW [DP-2]	[1 Performance]	F4	Config 2
EXP Pedal [EV-5]	[1 Performance]	F4	Config 2
Breath Controller	[1 Performance]	F4	Config 2
Pages d'écran assignées aux touches de fonction.	USER	USER	

2. Données de morceau (Song)

◆Paramètres de morceau	‹Valeur par défaut›	‹Afficheur›		
Nom de Morceau	Espace	[3 Song Parameter]		
Metronome	REC Only	[3 Song Parameter]		
Accent	Ch=10 C#2 37 Vel 127	[3 Song Parameter]		
Normal	Ch=10 C#2 37 Vel 64	[3 Song Parameter]		
Sync Clock	INT	[3 Song Parameter]		
♩ =	Non initialisé	[4 Recorder]		
Recording Track	1	[4 Recorder]	REC	Recording
New M. Beat	4/4	[4 Recorder]	REC	Recording
REC SW PAf	Off	[4 Recorder]	F2	REC SW
C. Chg	On	[4 Recorder]	F2	REC SW
P. Chg	On	[4 Recorder]	F2	REC SW
CAf	Off	[4 Recorder]	F2	REC SW
Bend	On	[4 Recorder]	F2	REC SW
Excl (EX & TU)	On	[4 Recorder]	F2	REC SW
0 (REC Start Point)	M=1	[4 Recorder]	F5	Locate
9 (REC End Point)	M=1	[4 Recorder]	F5	
1-8 (User Point)	M=- - - - -	[4 Recorder]	F5	
V＊＊Mode de répartition des voix	Non initialisé	[32 Part Set]		
Ch	Non initialisé	[32 Part Set]		
Patch	Non initialisé	[32 Part Set]		
Level	Non initialisé	[32 Part Set]		
Output Mode	Non initialisé	[32 Part Set]		

◆Paramètres de piste

Nom de piste	Espace	[4 Recorder] [F3] TRK PRM
Play/Mute (mode de piste)	Play	[4 Recorder] [F3] TRK PRM
I=Commutateur MIDI	On	[4 Recorder] [F3] TRK PRM
E=Commutateur MIDI	On	[4 Recorder] [F3] TRK PRM

◆Données d'événement ..... effacées

3. Données de son (SOUND)

◆Paramètres FUNC (fonction)

V＊＊ (Mode de répartition des voix)	VAL	[32. Part Set]
Ch	1-8	[32. Part Set]
		[33. MIDI RX Set]
Patch	P1-8	[32. Part Set]
Level	127	[32. Part Set]
Output Mode	Multi	[32. Part Set]
Master Tune	0	[32. Part Set] [F3] M. Tune

◆Paramètres MIDI

P. Chg	On	[33. MIDI RX Set]
Bend	On	[33. MIDI RX Set]
B. Rng	Off	[33. MIDI RX Set]
Mod	On	[33. MIDI RX Set]
Hold	On	[33. MIDI RX Set]
CAf	Off	[33. MIDI RX Set]
Vol	Off	[33. MIDI RX Set]
PROG #	1-16	[34. MIDI Program #]

◆Paramètres de patch

Nom du patch	Espace	[36 Patch Parameter]
Key Mode	Norm	[36. Patch Parameter]
		[37. Patch Split]
Key Assign	ROT	[36. Patch Parameter]
Uni-Detune	0	[36. Patch Parameter]
V-SW Thresh	64	[36. Patch Parameter]
V-Mix Ratio	0	[36. Patch Parameter]
Out Level	127	[36. Patch Parameter]
Bend Range	2	[36. Patch Parameter]
AT Assgin	MOD	[36. Patch Parameter]
AT Sense	0	[36. Patch Parameter]
Oct. Shift	0	[36. Patch Parameter]
		[37 Patch Split]
Out Assign	Out 1	[36 Patch Parameter]
1st Tone	Off	[37. Patch Split]
2nd Tone	Off	[37. Patch Split]

◆Paramètres de Tone

Nom de Tone	Espace	[41. Tone Parameter]
Orig. Tone	Non initialisé	[41. Tone Parameter]
	(Si effacé : - -)	
Orig. Key	C5	[41 Tone Parameter]

P. Follow	On	[41. Tone Parameter]
P. Shift	0	[41. Tone Parameter]
Fine Tune	0	[41. Tone Parameter]
P. LFO Depth	0	[41. Tone Parameter]
P. Bender	On	[41. Tone Parameter]
After Touch	On	[41. Tone Parameter]
Out Assign	Out 1	[41. Tone Parameter]
Out Level	127	[41. Tone Parameter]
Loop Mode	1 Shot	[42. Loop]
		[61. Wave Loop]
Loop Tune	0	[42. Loop]
		[61. Wave Loop]
[T1] - [T32] Start Point	0	[42. Loop]
		[61. Wave Loop]
[T1] - [T32] Loop Point	0	[42. Loop]
		[61. Wave Loop]
[T1] - [T32] End Point	Dernière adresse	[42. Loop]
		[61. Wave Loop]
[T33] - [T96] Start Point	0	[42. Loop]
[T33] - [T96] Loop Point	0	[42. Loop]
[T33] - [T96] End Point	262143 (Si effacé : 0)	[42. Loop]
LFO Rate	88	[43. LFO]
LFO	On	[43. LFO]
LFO Mode	Sin	[43. LFO]
LFO Delay	0	[43. LFO]
LFO Offset	0	[43. LFO]
LFO Polarity	+	[43. LFO]
TVF Switch	Off	[44. TVF Page 1]
TVF Cut-off	127	[44. TVF Page 1]
TVF Resonance	0	[44. TVF Page 1]
TVF Key Follow	0	[44. TVF Page 1]
TVF LFO Depth	0	[44. TVF Page 1]
TVF L. Curve	2	[44. TVF Page 1]
TVF EG Depth	0	[44. TVF Page 1]
TVF EG Pol.	+	[44. TVF Page 1]
TVF Key-Rate	0	[44. TVF Page 1]
TVF Vel-Rate	0	[44. TVF Page 1]
TVF EG Rate 1-8	127	[45. TVF Page 2]
TVF EG Level 1-2	127	[45. TVF Page 2]
TVF EG Level 3-8	0	[45. TVF Page 2]
TVF EG Sus	2	[45. TVF Page 2]
TVF EG End	3	[45. TVF Page 2]
TVF Zoom	3	[45. TVF Page 2]
TVA LFO Depth	0	[46. TVA Page 1]
TVA L. Curve	2	[46. TVA Page 1]
TVA Key-Rate	0	[46. TVA Page 1]
TVA Vel-Rate	0	[46. TVA Page 1]
TVA EG Rate 1-8	127	[47. TVA Page 2]
TVA EG Level 1-2	127	[47. TVA Page 2]
TVA EG Level 3-8	0	[47. TVA Page 2]
TVA EG Sus	2	[47. TVA Page 2]
TVA EG End	3	[47. TVA Page 2]
TVA Zoom	3	[47. TVA Page 2]

2. Messages (Erreurs et autres)

●Disk Protected
Affiché quand vous avez essayé de sauvegarder des données sur une disquette alors que sa targette est toujours en position PROTECT. Vous devez déplacer la targette de protection sur la position WRITE.

●Disk Error
Affiché quand un phénomène anormal (comme quand des données ont été endommagées) ; apparaît avec la disquette durant le chargement.

●Insert Disk
Affiché quand vous avez essayé de charger ou de sauvegarder sans avoir inséré une disquette dans le lecteur.

●No Song Data
Affiché quand vous avez essayé de charger un morceau depuis une disquette ne contenant pas de données de morceau, ou quand vous avez essayé d'éditer un morceau qui n'a pas de données.

●Disk Full
Affiché quand vous essayez de sauvegarder sur une disquette qui a déjà atteint ses limites de stockage

●Overwrite OK ?
Affiché quand vous essayez de sauvegarder un morceau, et qu'un morceau de même nom existe déjà sur la disquette. Si vous ne désirez pas effacer le morceau déjà existant sur la disquette, changez le nom de celui que vous avez à sauver

***Quand vous sauvegardez sur une disquette SUPER-MRC, vous ne pouvez pas sauvegarder un morceau ayant un nom déjà existant.**

●Out of Memory
La mémoire interne est pleine. Affiché dans le cas d'opérations chargement/enregistrement/édition. Aussi affiché en chargement de patches indiquant que la mémoire de banque d'ondes est déjà pleine

●Not MRC Disk
La disquette n'est pas une disquette MRC-500, MRC-300 ou SUPER-MRC. Affiché quand vous essayez de charger en page [25 Load MRC Song]

●Not S-MRC Disk
Cette disquette n'est pas une disquette Super-MRC. Affiché quand vous essayez de sauvegarder un morceau en page [27 Save S-MRC Disk].

●Not S Song Disk
La disquette n'est pas une disquette SYS-553, SYS-333 ou SYS-503. Affiché quand vous essayez de charger un morceau en page [26. Load S Song].

●Not S-50 Disk
La disquette n'est pas une disquette S-50. Affiché dans la page [54 Load/Save S-50] Quand vous essayez de charger/sauvegarder des données de son. Pour charger, vous pouvez utiliser des disquettes version 1,0 et Version 2,0 ; et pour sauvegarder, des disquettes version 2,0

●Not Song Disk
La disquette n'est pas au format de données de morceau (disquette de morceau ou disquette de sons et morceaux). Affiché quand vous essayez de charger/sauvegarder des données de morceau.

●Not Sound Disk
La disquette n'est pas au format des données de son (disquette de sons et morceaux ; disquettes S-550, S-330). Affiché quand vous essayez de charger/sauvegarder des données de son.

●Not System Disk
Cette disquette n'est pas une disquette système. Affiché quand vous essayez de charger un utilitaire du système.

●Level Over
Affiché quand, en utilisation du filtrage ou du mixage numérique, il y a un risque de création de distorsion car les limites acceptables de niveau sont dépassées.

●Data Size Over
La quantité de données de messages exclusifs est trop grande pour être éditée.
Le maximum est 500 octets.

●Data Error
Le format n'est pas de ceux pour lesquels un checksum pour les données exclusives peut être calculé. Affiché quand le numéro d'identification du fabricant est autre que celui de ROLAND, ou quand la taille des données ne correspond pas au format. Pour plus de détails, référez-vous à la page 192, "Messages exclusifs ROLAND".

●Point Error
Affiché quand on enregistre des morceaux en mode boucle, lorsque les points de localisation (REC start point et REC end point) sont réglés dans la même mesure. Assurez-vous de laisser au moins une mesure entre les deux points.

●Can't Execute
Affiché quand il y a une erreur dans les réglages de paramètres, comme par exemple s'il n'y a plus d'espace pour écrire des données d'onde ou quand le même numéro de tone a été choisi à la fois comme source et comme destination dans une procédure d'écriture. Aussi affiché quand vous avez essayé de copier une disquette différente de celle spécifiée en FD Cop.

●Insert System Disk and press F1 : Load
Affiché quand vous avez choisi une page pour laquelle le chargement de l'utilitaire système correspondant est nécessaire.
Insérez la disquette système et chargez les utilitaires de système requis. Ce message n'apparaît pas quand la disquette système est restée insérée.

●Insert New Disk
Affiché en page [28. FD Copy], vous demandant d'insérer la disquette qui sera la destination de la copie.

●Insert Destination Disk
Affiché en page [29. Song Transfer], vous demandant d'insérer la disquette qui sera la destination de la copie.

●Over Work
Affiché dans des cas où, suite à l'état de traitement des données du W-30, le séquenceur ne peut pas fonctionner normalement.

●MIDI Overflow
Affiché quand une quantité de données MIDI excédant celle qui peut être traitée a été reçue en MIDI IN.

●Active Sense Error
Affiché quand il a été déterminé grâce aux messages d'Active Sensing, que la connexion a été rompue.

3. Dépannage

[Aucun son n'est produit par le W-30]

●Vérifiez que les câbles et les connexions sont corrects.

●Vérifiez que le volume de l'ampli, du mixer ou de l'appareil MIDI externe n'est pas trop bas.

●Avez-vous réglé le volume du W-30 trop bas ?
- ○Position du curseur de volume (P. 5)
- ○Réglage de niveau de chaque partie (P. 145)
- ○Réglage du niveau de sortie de chaque patch (P. 149)
- ○Réglage du niveau de sortie de chaque tone (P. 154)
- ○Niveau du pédal assigné au clavier en page Performance (P. 110)
- ○La valeur du volume envoyé par une EV-5 à laquelle la fonction de volume (Changement de commande n°7) a été assignée. (Avec la pédale totalement relâchée, le volume est 0.) (P. 99, 112)
- ○Le niveau de sortie du patch sélectionné dans la page Patch Edit (P. 149)
  A la fois, dans les pages d'édition de Tone et dans celles d'édition d'onde, le son sera produit au même niveau que celui réglé pour le patch actuellement sélectionné en page Patch Edit.
- ○L'assignation de sortie du patch sélectionné dans la page Patch Edit. (P. 150)
  A la fois, dans les pages d'édition de Tone et dans celles d'édition d'onde, le son sera produit en accord avec le réglage d'assignation de sortie du patch actuellement sélectionné en page Patch Edit.

●Etes-vous sûrs que les canaux MIDI ont été correctement choisis ?
- ○Canal MIDI de chaque partie (P. 145)
- ○Le canal de chaque piste (P. 142)
- ○Le canal du clavier (P. 110)

●Avez-vous les commutateurs MIDI réglés sur "OFF" ?
- ○Les commutateurs MIDI de chaque piste (P. 117)
- ○Le commutateur de transmission MIDI du clavier (P. 111)
- ○Le commutateur MIDI IN : MIDI (INT/EXT) (P. 111)

●Etes-vous sûrs que vos connexions aux sorties individuelles sont correctes ?

- Re-vérifiez le mode de sortie de la partie, et l'assignation de sortie du patch. (P. 53 "Changer les sorties audio")

- Avez-vous des pistes réglées sur "mute" ? Dans ce cas aucun message de note n'est transmis. (P. 117)

- Avez-vous fait une assignation "OFF" quand vous avez réglé les points de split du patch ? (P.151)

- Aucun son ne peut être produit deux octaves au-dessus de la note originelle (P. 153) réglée pour le tone.

[La hauteur sonne anormalement]

- Vérifiez que le Master Tune est réglé correctement. (P. 145)

- Les modules de son MIDI externes sont-ils accordés correctement ? (P. 110)

- Vérifiez que le décalage d'octave du clavier n'a pas été changé. (P. 111)

- Les réglages de transposition d'octave de chaque patch (uniquement en rapport du clavier) et le désaccord d'unisson sont-ils réglés comme ils doivent l'être ? (P. 149, 150)

- Avez-vous, en considérant la façon dont le son sera utilisé lors du jeu, vérifié que votre réglage de note originale du tone permet de suivre la hauteur du son échantillonné. (P. 153)

- Vérifiez pour chaque tone les réglages de pitch follow, pitch shift et fine tune. (P. 153, 154)

[Aucun effet n'est obtenu avec l'aftertouch]

- Vérifiez si les commutateurs de réception de messages MIDI d'after touch de chaque partie sont réglés sur "Off". (P. 147)

- Est-ce que la sensibilité de l'aftertouch est réglée sur 0 pour certains des patches. (P. 150)

- Est-ce que le commutateur d'aftertouch est réglé sur OFF pour certains des tones ? (P. 154)

[Aucun changement de hauteur n'est obtenu quand le levier de Pitch Bend est déplacé]

- Les commutateurs de réception des messages MIDI de pitch bend de chaque partie sont-ils réglés sur OFF ? (P. 146)

- La plage d'action du bender est-elle réglée sur 0 pour certains des patches ? (P. 149)

- Le réglage de pitch bend est-il réglé sur "OFF" pour certains des tones ? (P. 154)

[Vous ne pouvez pas obtenir de variation dynamique comme vous le désirez]

- Re-vérifiez les réglages pour les courbes de niveau, les enveloppes, les Key Rate et velocity rate des tones. (P. 163, 164)

- Vos appareils MIDI externes sont-ils capables de répondre à la dynamique ?

[Les patches ne changent pas correctement]

- Quand vous les changez par le biais de messages de changement de programme, re-vérifiez vos réglages suivants :

  - Le commutateur MIDI est-il réglé sur "OFF", alors que vous désirez recevoir des changements de programme venant d'un apareil MIDI externe ? (P. 11)
  - Le commutateur de transmission MIDI de certaines pistes est-il sur "OFF" ? (P. 117)
  - Alors que vous transmettez des messages de changement de programme depuis le clavier, avez-vous vérifié que le commutateur de transmission MIDI du clavier n'est pas réglé sur "OFF" ? (P. 117, 118)
  - Est-ce que le commutateur de réception de messages MIDI de changement de programme de certaines parties est réglé sur "OFF" ? (P. 146)
  - Avez-vous vérifié que les réglages des numéros de changement de programme et des numéros de patch correspondent bien ? (P. 147)
  - Avez-vous réglé correctement les canaux MIDI ? ("Aucun son n'est produit par le W-30" P. 188)

[Vous avez des problèmes d'enregistrement]

- Certains commutateurs d'enregistrement spécifiant les messages MIDI sont-ils réglés sur "OFF" ? (P. 117)

- Est-ce que le paramètre de morceau Sync clock est réglé sur EXT ? Dans ce cas, l'enregistrement est basé sur la réception en MIDI IN des messages MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select. (P. 198, implantation MIDI)

- Vérifiez que le mode d'enregistrement est réglé comme il doit l'être. Dans tout autre mode que Loop, les données existantes seront effacées.

- Le nombre total de pas pour les morceaux dépasse-t-il 15 000 ?

- En utilisation des modes d'enregistrement Auto Punch et Loop, avez-vous réglé les points de début et de fin d'enregistrement ? En mode Loop, assurez-vous de laisser au moins une mesure entre ces points. (P. 118)

[Le métronome n'est pas entendu]

- Assurez-vous que le métronome n'est pas réglé sur "OFF". (P. 113)

- Vérifiez que le canal MIDI du métronome est correctement choisi. (P. 113)
  S'il est réglé sur les canaux [1] à [16], le patch assigné à la partie répondant à ce canal sonnera. S'il est réglé sur les canaux [E1] à [E16], le métronome sera toujours transmis par la MIDI OUT.

- Vérifiez que le numéro de note du métronome a été correctement choisi. Quand le patch est appelé, aucun son ne sera produit pour des notes situées plus de deux octaves au-dessus de la note originale du tone. (P. 153)

- Assurez-vous que la dynamique du métronome n'est pas réglée à "0". (P. 113)

[Le morceau ne peut être reproduit]

- Le paramètre de morceau Sync Clock est-il réglé sur EXT ? Dans ce cas, la reproduction du morceau est basée sur la réception en MIDI IN des messages MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select. (P. 198, implantation MIDI)

- Vous êtes peut-être à la dernière mesure des données du morceau. Réglez le numéro de mesure à M=1. (P. 114)

[Le format de mesure ne peut être choisi]

- Le format d'une mesure ne peut pas être changé après que l'enregistrement ait eu lieu. Les réglages de format ne sont possibles que quand la mesure n'a pas encore été enregistrée. (P. 83, 115 "New M. Beat")

[L'enregistrement/Reproduction synchronisé ne fonctionne pas correctement]

- Quand vous utilisez le W-30 comme esclave en enregistrement/reproduction synchronisé

  - Vérifiez que le paramètre de morceau Sync Clock est réglé sur EXT. (P. 113) (P. 198 Implantation MIDI)

  - Vérifiez que le séquenceur externe est réglé pour transmettre les messages d'horloge.

- Quand vous utilisez le W-30 comme maître en reproduction synchronisée.
  - Vérifiez que le paramètre de morceau Sync Clock est réglé sur INT. (P. 113)
  - Vérifiez que la synchro MIDI de la configuration du système est réglée sur "ON". (P. 111) (P. 198 implantation MIDI)
  - Assurez-vous que le séquenceur externe est réglé pour recevoir les messages d'horloge.

- Assurez-vous que toutes les connexions ont été correctement faites.

[L'échantillonnage ne fonctionne pas]

- Assurez-vous qu'il y a suffisament d'espace libre dans les banques d'onde (A/B). S'il est insuffisant, effacez des tones originaux inutiles (P. 181).

- Assurez-vous que le temps d'échantillonnage a été réglé sur une autre valeur que 0,0 (P. 181)

[Les réglages de partie ont changé]

- Les données concernant les réglages de parties (FUNC) sont inclues à la fois dans les données de morceau et dans les données de son. Si elles sont chargées séparément, les réglages effectifs seront ceux des données chargées en dernier. Faites donc attention à l'ordre dans lequel s'effectue le chargement.
  (P. 39 "à propos des données de fonction")

[Des sons disparaissent]

- Le W-30 est capable de produire simultanément un maximum de 16 voix. Au delà de cette limite les sons ne seront plus produits.

- Vérifiez le mode de clavier du patch utilisé. En mode Fade, Mix et Uni, deux voix sont utilisées quand une touche est enfoncée. Aussi, le nombre de voix simultanément disponibles est-il réduit.

- Re-vérifiez le réglage du mode de répartition des voix. (P. 144)

- Les sorties individuelles ont-elles été réparties entre les tones ? Dans ce cas, certains sons peuvent disparaître. (P. 53, 150)

- Y a-t-il un bloc de messages exclusifs contenu dans les données de morceau ? Cela peut parfois perturber la reproduction normale d'un morceau

[Les réglages de split ne peuvent pas être faits]

- Assurez-vous que le mode approprié est sélectionné. En "Info", les réglages ne peuvent être faits. (P. 58, 151)

[Les ondes ne peuvent être éditées]

- Vérifiez que les choix des tones source et destination ont été correctement faits. Le même tone ne peut pas être à la fois source et destination

- Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace libre dans les banques d'onde (A/B). S'il est insuffisant, effacez des tones originaux inutiles (P 171)

Roland Exclusive Messages

1. Data Format for Exclusive Messages

Roland's MIDI implementation uses the following data format for all exclusive messages (type IV):

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
CMD	Command ID
[BODY]	Maindata
F7H	End of exclusive

MIDI status : F0H F7H

An exclusive message must be flanked by a pair of status codes starting with a Manufactures ID immediately after F0H (MIDI version1.0)

Manufactures ID : 41H

[illegible] represents Roland's Manufactures ID.

Device ID : DEV

The Device-ID contains a unique value that identifies the individual device in the multiple implementation of MIDI instruments. It is usually set to 00H ~ 0FH, a value smaller by one than that of a basic channel, but value 00H ~ 1FH may be used for a device with multiple basic channels.

Model ID : MDL

The Model-ID contains a value that uniquely identifies one model from another. Different models, however, may share an identical Model-ID if they handle similar data.

The Model-ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Model-IDs each representing a unique model:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Command ID : CMD

The Command-ID indicates the function of an exclusive message. The Command-ID format may contain 00H in one or more places to provide an extended data field. The following are examples of valid Command IDs each representing a unique function:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Main data : BODY

This field contains a message to be exchanged across an interface. The exact data size and contents will vary with the Model-ID and Command-ID.

2. Address-mapped Data Transfer

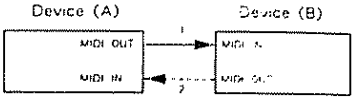
Address mapping is a technique for transferring messages conforming to the data format given in Section 1. It assigns a series of memory-resident records --waveform and tone data, switch status, and parameters for example-- to specific locations in a machine-dependent address space, thereby allowing access to data residing at the address a message specifies.

Address-mapped data transfer is therefore independent of models and data categories. This technique allows use of two different transfer procedures: one way transfer and handshake transfer.

One way transfer procedure (See Section3 for details)

This procedure is suited for the transfer of a small amount data. It sends out an exclusive message completely independ of a receiving device status.

Connection Diagram

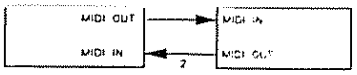


Connectionat point2 is essential for "Request data" procedur (See Section3.)

Handshake transfer procedure (See Section4 for details)

This procedure initiates a predetermined transfer sequer (handshaking) across the interface before data transfer tak place. Handshaking ensures that reliability and transfer spe are high enough to handle a large amount of data.

Connection Diagram



Connectionat points1 and 2 is essential.

Notes on the above two procedures

*There are separate Command-IDs for different transf procedures.
*DevicesA and B cannot exchange data unless they use same transfer procedure, share identical Device-ID and Mo ID, and are ready for communication.

3. One-way Transfer Procedure

This procedure sends out data all the way until it stops wh the messages are so short that answerbacks need not checked.
For long messages, however, the receiving device must acqu each message in time with the transfer sequence which inse intervals of at least 20milliseconds in between.

Types of Messages

Message	Command ID
Request data 1	RQ1 (11H)
Data set 1	DT1 (12H)

Request data # 1 : RQ1 (11H)

This message is sent out when there is a need to acquire da from a device at the other end of the interface. It contains da for the address and size that specify designation and leng respectively, of data required.
On receiving an RQ1 message, the remote device checks memory for the data address and size that satisfy the reque

If it finds them and is ready for communication, the device w transmit a "Data set 1 (DT1)" message, which contains t requested data. Otherwise, the device will send out nothing.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
11H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ssH	Size MSB
⋮	⋮
	LSB
cc	Check sum
F7H	End of exclusive

*The size of the requested data does not indicate the number of bytes that will make up a DT1 message, but represents the address fields where the requested data resides.
*Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
*The same number of bytes comprises address and size data, which, however, vary with the Model-ID.
*The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Data set 1 : DT1 (12H)

This message corresponds to the actual data transfer process. Because every byte in the data is assigned a unique address, a DT1 message can convey the starting address of one or more data as well as a series of data formatted in an address-dependent order.

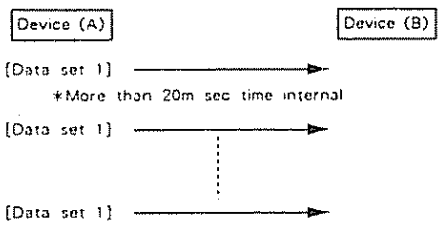
The MIDI standards inhibit non-real time messages from interrupting an exclusive one. This fact is inconvenient for the devices that support a "soft-through" mechanism. To maintain compatibility with such devices, Roland has limited the DT1 to 256 bytes so that an excessively long message is sent out in separate segments.

Byte	Description
F0H	Exclusive
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
12H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ddH	Data
⋮	⋮
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

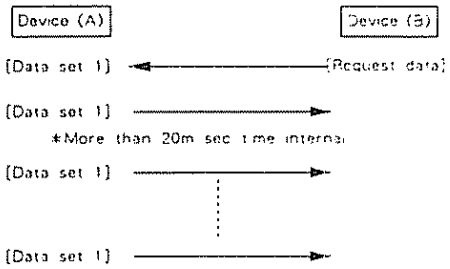
*A DT1 message is capable of providing only the valid data among those specified by an RQ1 message.
*Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
*The number of bytes comprising address data varies from one Model-ID to another.
*The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Example of Message Transactions

● Device A sending data to Device B
Transfer of a DT1 message is all that takes place.



● Device B requesting data from Device A
Device B sends an RQ1 message to Device A. Checking the message, Device A sends a DT1 message back to Device B.



4 Handshake-Transfer Procedure

Handshaking is an interactive process where two devices exchange error checking signals before a message transaction takes place, thereby increasing data reliability. Unlike one-way transfer that inserts a pause between message transactions, handshake transfer allows much speedier transactions because data transfer starts once the receiving device returns a ready signal.

When it comes to handling large amounts of data--sampler waveforms and synthesizer tones over the entire range, for example--across a MIDI interface, handshaking transfer is more efficient than one-way transfer.

Types of Messages

Message	Command ID
Want to send data	WSD (40H)
Request data	RQD (41H)
Data set	DAT (42H)
Acknowledge	ACK (43H)
End of data	EOD (45H)
Communication error	ERR (4EH)
Rejection	RJC (4FH)

Want to send data : WSD (40H)

This message is sent out when data must be sent to a device at the other end of the interface. It contains data for the address and size that specify designation and length, respectively, of the data to be sent.

On receiving a WSD message, the remote device checks its memory for the specified data address and size which will satisfy the request. If it finds them and is ready for communication, the device will return an "Acknowledge (ACK)" message.
Otherwise, it will return a "Rejection (RJC)" message.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
40H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ssH	Size MSB
⋮	⋮
	LSB
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

*The size of the data to be sent does not indicate the number of bytes that make up a "Data set (DAT)" message, but represents the address fields where the data should reside.
*Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
*The same number of bytes comprises address and size data, which, however, vary with the Model-ID.
*The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size, and that checksum are summed.

Request data : RQD (41H)

This message is sent out when there is a need to acquire data from a device at the other end of the interface. It contains data for the address and size that specify designation and length respectively of data required.

On receiving an RQD message the remote device checks its memory for the data address and size which satisfy the request. If it finds them and is ready for communication the device will transmit a "Data set (DAT)" message which contains the requested data. Otherwise it will return a "Rejection (RJC)" message.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
41H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
ssH	Size MSB
⋮	⋮
	LSB
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

*The size of the requested data does not indicate the number of bytes that make up a "Data set (DAT)" message, but represents the address fields where the requested data resides.
*Some models are subject to limitations in data format used for a single transaction. Requested data, for example, may have a limit in length or must be divided into predetermined address fields before it is exchanged across the interface.
*The same number of bytes comprises address and size data which, however, vary with the Model ID.
*The error checking process uses a checksum that provides a bit pattern where the least significant 7 bits are zero when values for an address, size and that checksum are summed.

Data set : DAT (42H)

This message corresponds to the actual data transfer process. Because every byte in the data is assigned a unique address the message can convey the starting address of one or more data as well as a series of data formatted in an address-dependent order.

Although the MIDI standards inhibit non-real time messages from interrupting an exclusive one some devices support a "soft-through" mechanism for such interrupts. To maintaincompatibility with such devices, Roland has limited the DAT to 256bytes so that an excessively long message is sent out in separate segments.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
42H	Command ID
aaH	Address MSB
⋮	⋮
	LSB
ddH	Data
⋮	⋮
sum	Check sum
F7H	End of exclusive

*A DAT message is capable of providing only the valid d among those specified by an RQD or WSD message.
*Some models are subject to limitations in data format u for a single transaction. Requested data, for example, have a limit in length or must be divided into predetermi address fields before it is exchanged across the interfac
*The number of bytes comprising address data varies fr one model ID to another.
*The error checking process uses a checksum that provi a bit pattern where the least significant 7 bits are zero wi values for an address, size and that checksum are summ

Acknowledge : ACK (43H)

This message is sent out when no error was detected reception of a WSD DAT "End of data (EOD)" or some ot message and a requested setup or action is complete. Un it receives an ACK message the device at the other end not proceed to the next operation.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
43H	Command ID
F7H	End of exclusive

End of data : EOD (45H)

This message is sent out to inform a remote device of the e of a message. Communication however will not come to end unless the remote device returns an ACK message ev though an EOD message was transmitted.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
45H	Command ID
F7H	End of exclusive

Communications error : ERR (4EH)

This message warns the remote device of a communicati fault encountered during message transmission due example to a checksum error. An ERR message may replaced with a "Rejection (RJC)" one which terminates current message transaction in midstream.

When it receives an ERR message the sending device m either attempt to send out the last message a second time terminate communication by sending out an RJC message.

Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
4EH	Command ID
F7H	End of exclusive

Rejection : RJC (4FH)

This message is sent out when there is a need to terminate communication by overriding the current message. An RJC message will be triggered when :

a WSD or RQD message has specified an illegal data address or size.

the device is not ready for communication.

an illegal number of addresses or data has been detected.

data transfer has been terminated by an operator.

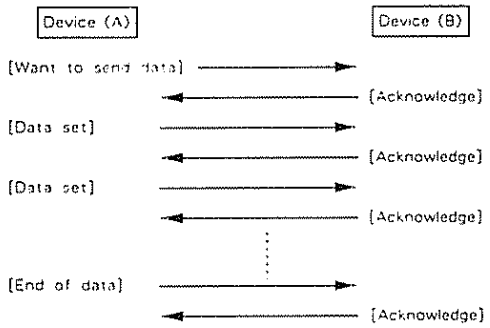
a communications error has occurred.

An ERR message may be sent out by a device on either side of the interface. Communication must be terminated immediately when either side triggers an ERR message.

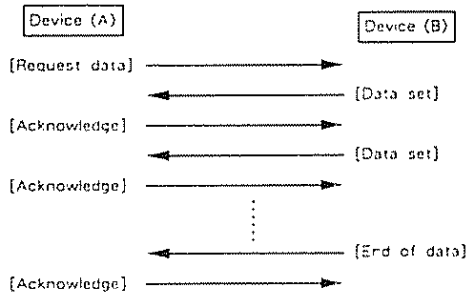
Byte	Description
F0H	Exclusive status
41H	Manufactures ID (Roland)
DEV	Device ID
MDL	Model ID
4FH	Command ID
F7H	End of exclusive

Example of Message Transactions

●Data transfer from device (A) to device (B)

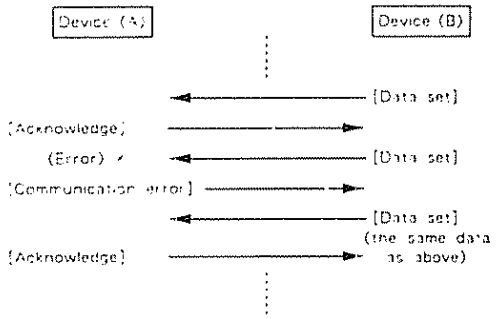


●Device (A) requests and receives data from device (B)

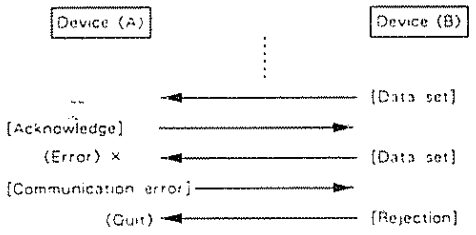


●Error occurs while device (A) is receiving data from device (B)

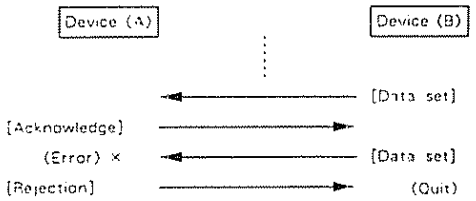
1) Data transfer from device (A) to device (B)



2) Device (B) rejects the data re-transmitted and quits data transfer



3) Device (A) immediately quits data transfer



About W-30 Exclusive Messages

On the W-30, transmission and reception of Exclusive messages occurs only in the Sequencer section. The function is unavailable in the Sound section.

■Recording Exclusive Messages

In the sequencer, Exclusive messages are recorded as song data.

Perform the same operation as you would for recording songs when wishing to record Exclusive messages received at MIDI IN.

* Put the Excl recording switch to "On". (see page 117.)

■Transmitting the Exclusive messages you have recorded

Play the relevant song in order to transmit Exclusive messages from MIDI OUT.

* Set the MIDI (EXT) switch for each track to "On". (see page [illegible])

■Editing Exclusive Messages

Up to a maximum of 500 bytes of exclusive messages can be edited in the Midi Edit screen. (see page [illegible])

Calculation of the checksum cannot be performed, and "Data Error" will be displayed when the manufacturer's ID is one other than that for Roland, and also when the data size does not match the format. When successful, "Calculated Complete" is displayed and the calculated value is automatically inserted to the last byte. For details see page 192, "Roland exclusive Messages".

* Take care whenever exclusive messages are [illegible] sound may at times be [illegible] adversely.

Music Workstation (Keyboard & Internal voice section) Date : May. 10 19

Model W-30

Tableau d'Implémentation MIDI

Version : 1

Function ···		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 1 – 16	1 – 16 ＊4 1 – 16 ＊4	＊2
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 × ＊＊＊＊＊＊＊＊＊	Mode 3 ×	
Note Number	True Voice	12 – 120 ＊＊＊＊＊＊＊＊＊	12 – 120 12 – 120	
Velocity	Note ON Note OFF	○ × 9n v = 0	○ ×	v = 1 – 127
After Touch	Key's Ch's	× ×	× ＊1	
Pitch Bender		×	＊1	
Control Change	1 7 64 100, 101 6, 38	○ × ○ ＊5	＊1 ＊1 ＊1 ＊1	Modulation Breeth Controller Volume Hold 1 RPN LSB, MSB Data entry LSB, MSB Number 0 Pitch Bend Sensitivity
Prog Change	True #	○ ＊＊＊＊＊＊＊＊＊	＊1 0 – 127 0 – 127	＊3
System Exclusive		×	×	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	× × ×	× × ×	
System Real Time	Clock Commands	× ×	× ×	
Aux Message	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	× × ＊1 ×	× ○ (123 – 127) ○ ×	
Notes		＊1 : Se règle sur ○ ou × manuellement, etest mémorisé sur disquette ＊2 : Peut être mémorisé sur disquette. ＊3 : Le numéro de changement de programme de chaque patch est réglable. ＊4 : Réglable avec 8 différents canaux. ＊5 : Le changement de commande (Numéro 0-95) peut être envoyé en déplaçant EV-5 sur lequel le numéro de changement de commande est affecté.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO × : No

Music Workstation (Sequencer section) Date : May. 10 1989

Model W-30

Tableau d'Implémentation MIDI

Version : 1.01

Function ···		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	all ch ×	all ch 1 – 16	not BASIC ch
Mode	Default Messages Altered	× × * * * * * * * * *	× ×	
Note Number	True Voice	0 – 127 * * * * * * * * *	0 – 127 0 – 127	
Velocity	Note ON Note OFF	○ × 9n v = 0	○ ×	v = 1 – 127
After Touch	Key's Ch's	○ ○	* 1 * 1	
Pitch Bender		○	* 1	
Control Change	0 – 63 64 – 121	○ ○	* 1 * 1	
Prog Change	True #	○ * * * * * * * * *	* 1 0 – 127	
System Exclusive		○	○	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	○ (CLOCK = INT) ○ (CLOCK = INT) ○	○ (CLOCK = EXT) ○ (CLOCK = EXT) ○	
System Real Time	Clock Commands	○ (CLOCK = INT) ○ (CLOCK = INT)	○ (CLOCK = EXT) ○ (CLOCK = EXT)	
Aux Message	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	× × * 2 ×	× ○ (123 – 127) ○ ×	
Notes		* 1 : Se règle sur ○ ou × manuellement * 2 : Selon les réglages du clavier et du module sonore interne.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO × : No

Music Workstation

Modèle W-30

Implémentation MIDI

Date : 19 Jan. 1989

Version : 1.00

1. DONNEES REÇUES ET RECONNUES

1.1 Messages mémorisés en mode enregistrement

■Messages de voix par canal

●Note Off

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
kk=numéro de note : 00H-7FH (0-127)
vv=dynamique : ignorée

●Note on

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
kk=numéro de note : 00H-7FH (0-127)
vv=dynamique : 01H-7FH (1-127)

●Afftertouch polyphonique

Statut	Deuxième	Troisième
AnH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
kk=numéro de note : 00H-7FH (0-127)
vv=valeur : 00H-7FH (0-127)

●Changement de commande

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	kkH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
kk=numéro de commande : 00H-78H (0-120)
vv=valeur : 00H-7FH (0-127)

●Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
pp=numéro de programme : 00H-7FH (0-127)

●Aftertouch par canal

Statut	Deuxième
DnH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
vv=valeur : 00H-7FH (0-127)

●Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	mmH	llH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca.1 15=ca.16
mm ll=valeur : 00H 00H- 7FH 7FH 0- 16383
(−8192- +8191)

■Messages de mode par canal

●Local On/Off

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7AH	vvH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
vv=valeur : 00H-7FH (0-127)

■Messages de système exclusif

Statut	Octet de données
F0H	iiH, ddH, ..eeh
F7H	

F0 : Système Exclusif
ii=numéro d'identification : 00H-7FH (0-127)
dd ..ee=données : 00H-7FH (0-127)
F7 : EOX (Fin de message exclusif)

1.2 Seulement reconnus

■Messages de mode par canal

●All Notes Off

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

*Quand le W-30 reçoit ce message, il génère des messages Note Off pour les notes encore produites

●OMNI ON

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16

*Reconnu en temps que All Notes Off uniquement

●OMINI ON

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16

*Reconnu en temps que All Notes Off uniquement

●MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16
mm=nombre de canaux MIDI : 00H-0FH (0-15)

*Reconnu en temps que All Notes Off uniquement

●POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

n=numéro de canal MIDI : 0H-FH (0-15) 0=ca 1 15=ca 16

*Reconnu en temps que All Notes Off uniquement

1.3 Messages reconnus pour la synchro

*Quand sync clock est réglé sur EXT

■Messages communs de système

●Song Position pointer

Statut	Deuxième	Troisième
F2H	mmH	llH

ll.mm=valeur : 00H.00H-7FH.7FH 0-16383

●Song select

Statut	Deuxième
F3H	ssH

ss=valeur : 00H-13H 0-19

■Messages de système en temps réel

●Horloge

Statut
F8H

●Start

Statut
FAH

●Continue

Statut
FBH

●Stop

Statut
FCH

1.4 Messages reçus pour détecter les problèmes de connexion MIDI

■Messages de système en temps réel

●Active sensing

Statut
FEH

2. DONNÉES TRANSMISES

2.1 Tous les messages mémorisés sont transmis en reproduction

2.2 Tous les messages reçus sont transmis quand SOFT THRU est sur ON

2.3 Messages créés

■Messages communs de système

●Song Position pointer

Statut	Deuxième	Troisième
F2H	mmH	llH

ll.mm=valeur : 00H.00H-7FH.7FH 0-16383

*Quand le commutateur de transmission Sync est sur ON

●Song select

Statut	Deuxième
F3H	ssH

ss=valeur : 00H-13H (morceaux 1 - 20)

*Quand le commutateur de transmission Sync est sur ON

■Messages de système en temps réel

●Horloge

Statut
F8H

*Quand le commutateur de transmission Sync est sur ON

●Start

Statut
FAH

*Quand le commutateur de transmission Sync est sur ON

●Continue

Statut
FBH

*Quand le commutateur de transmission Sync est sur ON

●Stop

Statut
FCH

*Quand le commutateur de transmission Sync est sur ON

●Active sensing

Statut
FEH

*Quand le commutateur de transmission d'active sensing est sur ON

SPECIFICATIONS

W-30 : Music Workstation

Maximum de voix simultanément disponibles : 16

Source sonore
Technologie DI

Mémoire de son

Interne
Données d'onde RAM (effaçables) : 512 Kmots
Données d'onde ROM (ineffaçables) : 512 Kmots
Tones utilisant les ondes RAM : 32/paramètres de tone
Tones utilisant les ondes ROM : 64/paramètres de tone
Patches : 16/paramètres de patch
Paramètres FUNC
Paramètres MIDI

Disquette système
Tones utilisant les ondes ROM : 128/paramètres de tone
Patches utilisant les ondes ROM : 32/paramètres de patch

Disquette de sons et de morceaux
Données d'onde : 512 Kmots
Tones utilisant les ondes RAM : 32/paramètres de tone
Tones utilisant les ondes ROM : 64/paramètres de tone
Patches : 16/paramètres de patch
Paramètres FUNC
Paramètres MIDI

Mémoire de morceaux

Interne
Nombre de morceaux : 20 max.
Nombre de pas : max d'environ 15 000 pas (pour les 20 morceaux)

Disquette de morceaux
Nombre de morceaux : 64 max.
Nombre de pas : max d'environ 100 000 pas (pour les 64 morceaux)

Disquette de sons et de morceaux
Nombre de morceaux : 64 max
Nombre de pas : max d'environ 7 000 pas (pour les 64 morceaux)
Fonctions d'édition : par piste, par mesure et par événement
Résolution : 96 coups d'horloge/noire
Synchro externe : compatible avec horloge MIDI, Song select, Start, Stop, Continue et Song Position Pointer
Longueur des données de morceau : max de 9 998 mesures

Pistes
Pistes de jeu (16 canaux MIDI/piste) : 16
Piste de tempo : 1

Maximum de sons simultanément enregistrables
128 (total pour toutes les pistes)

Maximum de sons simultanément reproduisibles
128 (total pour toutes les pistes)

Clavier
61 touches (sensibles à l'aftertouch)

Façade
Levier de Pitch bend/modulation
Curseur de volume
Touche Performance
Touche Sequencer
Touche Sound
Touche Start/Stop
Touche REC
Touche Tempo
Touche Skip
Touche avance/recul
Afficheur LCD
Touche User
Touche de fonction (F1 - F5)
Touche EXIT
Pavé numérique
Molette de curseur
Molette Value

Dos

Interrupteur d'alimentation
Prise casque
Sorties individuelles × 8
Prise d'entrée audio
Potentiomètre de gain
Prises MIDI (THRU, OUT, IN)
Prises de contrôle par pédale (DP-2, EV-5)
Connecteur SCSI (compatible avec le standard SCSI)
Potentiomètre de contraste

Lecteur de disquettes

Lecteur pour disquettes 3,5"
Type de stockage : double face, double densité, double piste

Dimensions

1 014 (L) × 301 (P) × 106 (H) mm

Poids

9,8 kg

Consommation électrique

18 W

Accessoires

Mode d'emploi pour FD
Carte des modes pour FD
Carte des sons
Guide MIDI
Disquette système pour FD
Disquette de données × 3
Câble de connexion PJ-1 × 1

Options

Pédale commutateur DP-2
Pédale d'expression EV-5
KW-30 (kit de modification du W-30)
MF2-DD, disquettes 3,5"
CD-5, lecteur de CD-ROM

*** Les spécifications sont sujettes à modifications sans préavis, dans l'intérêt de l'amélioration de l'instrument**

Index

Remarques importantes

Autres précautions 7
Concernant l'alimentation secteur 7
Concernant l'emplacement 7
Maintenance 7
Maniement des disquettes 7

Procédures de base

Changer des valeurs 49
Commandes 48
Disposition de l'affichage 45
Ecrire un nom 49
Fenêtres 48
Mémorisation des pages d'usage fréquent 47
Menu 46
Mouvements du curseur 49
Pavé numérique 49
Saut à une page d'écran spécifiée 47
Sélection de page 45
Touche EXIT 48
Touches de fonction 48
Touches de Mode 45

Jouer du W-30

Accord général 16
Aftertouch 15
Aftertouch par canal 15, 25, 86, 96
Changements de programme 56, 57
Changer les patches 14
Connexions 10
Dynamique 15, 25, 31
Jeu avec le séquenceur 18
Jeu du séquenceur 17
Jeu "Live" (Performance) 14
Levier de pitch bend/modulation 15
Local ON/OFF 37, 110
Mise sous tension et amorçage 12
Pitch Bend 16, 25, 86, 96
Reproduction de morceau 18, 50
Utilisation du Breath Controller 37, 112

Connexions

Avec un amplificateur 10
Avec un magnétophone radio-cassettes, etc 10
Avec un mixeur 10
Connexion d'un casque 10
Connexion nécessaire à l'échantillonnage 77

Mémoire

Adresse 71
Capacité d'une disquette 40
Capacité mémoire pour les données de morceau 23
CD-5 11
Chargement 17, 38, 72
- Charger des données de morceau et de son 17, 39, 72
- Charger des données de son 72
- Charger des paramètres de patch 73
- Charger des paramètres de tone 73
- Charger des pamamètres de tone avec une onde 73
- Charger un patch avec ses tones 73
- Charger un patch depuis une disquette de données 73
- Charger un patch depuis une disquette système 73
- Charger un tone depuis une disquette de données 73
- Charger un tone depuis une disquette système 73

Copie de la disquette système 13
Configurations de système 37, 106, 110, 111
Copie des disquettes 107
Disquette 7, 13
Disquettes compatibles 41
Disquette de données 11, 17, 39, 40
Disquette de morceaux 40, 106
Disquette de morceaux et de sons 40, 106
Disques durs 11
Disquettes fournies 11
Disquette système 11, 12, 13, 37, 38, 40
Données de système 37
Espace mémoire restant pour les sons 69
Formater une disquette 41, 106
Mémoire interne 38
Sauvegarde 41, 98
- Sauvegarde des données de configuration de système 106
- Tableau des données sauvegardées sur disquette 184

Système 37
Système utilitaire 40
Targette de protection 41
Vérification de l'espace mémoire restant 69

Morceau

Séquenceur 21
Format de mesure 23, 25, 83
Vérification des données d'un morceau 97
Horloge 24, 25
Différences entre un séquenceur et un magnétophone multi-pistes 21
Caractéristiques d'un séquenceur 21
- Comment utiliser un séquenceur 22
- M/B/C 25, 92, 93
- Mesure 24, 25
- Mode séquenceur 44
- Métronome 82
- Numéros de note 25, 96
- Pas 23
- Paramètres de morceau 184
- Point de localisation 90, 118
- Statut 92, 96

Reproduction de morceau 17, 18, 50
Données de morceau 21
- Capacité mémoire pour les données de morceau 23
- Données FUNC (de fonction) 39

Tempo
- Changer le Tempo 18, 25, 94
- Ecriture de changements de tempo 94
- Piste de tempo 22, 23
- Tempo standard 23, 82, 94

Pistes 22
- Indications sur les pistes 24, 97
- Paramètres de piste 86, 117
- Pistes de jeu 22, 23
- Piste de tempo 22, 23

Enregistrement 22, 81, 88
- Auto Punch IN 88, 115
- Auto Punch IN/OUT 88, 115
- Auto Punch OUT 89, 115
- Déclenchement au clavier 84, 87, 88, 115
- Enregistrement en boucle 89, 115
- Enregistrement normal 84, 87, 88, 115
- Punch IN/OUT manuel 89, 115
- Canal du clavier 84
- Emission des changements de programme 84
- Enregistrer la durée 85, 116
- Enregistrer la piste suivante 91
- Enregistrer les paramètres 85, 116
- Enregistrements successifs 21, 81
- Filtres à l'enregistrement 86, 117
- Horloge de synchro 82
- Métronome 82
- Mode d'enregistrement 84, 88, 115
- New Measure Beat 83
- Numéro de mesure où débute l'enregistrement 82
- Piste d'enregistrement 83
- Point de début d'enregistrement 88, 90
- Point de fin d'enregistrement 88, 90
- Points de localisation 90, 118
- Points de l'utilisateur 90
- Préparer un son 81
- Quantification 85, 116
- Ré-enregistrer des portions de données 88
- Sélection de morceau 82
- Tempo (♪ =) 82
- Tempo standard 82
- Transposition par octaves du clavier 84

Micro-édition 24
- Checksum 118
- Défilement des données 93
- Ecrire des changements de tempo 94
- Evénements 24, 25, 92, 96
- Défilement des données 93
- Indication d'événements 25
- Localisation d'événements 24,93

Edition de morceau 95
- Changer la dynamique 131
- Changer le canal MIDI 132
- Changer la durée 133
- Copier 122
- Décaler l'horloge 134
- Echanger des pistes 135
- Effacer 119
- Extraire 129
- Insérer des mesures 126
- Mixer 121
- Quantifier 125
- Supprimer des mesures 126
- Transposer 130

Module de sons

Echantillonneurs 26
- Fréquence d'échantillonnage 26, 78
- Interpolation différentielle 27
- Méthode d'échantillonnage fixe 27
- Mode Sound 44
- PCM 26
- Système DI de Roland 27

Données de son 26
Block 38, 72
Contenu des données de son 28
FUNC 38, 39, 72
MIDI 38, 72
Réglages 38, 72

Tones 28, 61, 68
Créer un sub-tone 61
De nouvelles ondes ne peuvent plus être écrites 68
Distinction des types de tone 68
Effacer un tone 69
Jeu de tone 35
Liste des tones 61
Paramètres de tone 28
Sub-tones 30, 61, 68
Tone ROM 61, 68
Tones originaux 30, 61, 68
1er tone 58, 59
2nd tone 58, 59

Paramètres de tone 28
Bouclage automatique 64, 152
Boucle 63, 151
Edition des paramètres de tone 60
LFO 62
Mode de bouclage 63
Point de bouclage 63, 71
Point de début 63, 71
Point de fin 63, 71
TVA 52, 60, 62
TVF 60, 62
Vérification des zones de split 58

Données d'onde 28, 29
Adresse 71
Affichage d'onde 66
Banques d'onde 29, 78
De nouvelles ondes ne peuvent plus être écrites 68
Données d'onde effaçables 29
Données d'onde non effaçables 29
Effacer un tone 69
Mémoire disponible 69
Ondes ROM A/B 29
Segment 29, 78

Edition des données d'onde 70
Smooth 64, 173

Echantillonnage 26, 77
Connexions nécessaires à l'échantillonnage 77
Echantillonnage à 15 kHz 26, 78
Echantillonnage à 30 kHz 26, 78
Exécuter l'échantillonnage 80
Fréquence d'échantillonnage 26,78
Mode d'attente d'échantillonnage 79
Echantillonnage antécédent 80
Echantillonnage automatique 79, 80
Echantillonnage manuel 80
Note originaleance 79
Pre-trigger 79
Temps d'échantillonnage 78
Vérification du niveau d'entrée 79

Patches 31
Assignation de tones à un patch 58
Changement de patch 56, 57
Changement de sons en fonction du jeu au clavier 31
Confirmation de la répartition des tones 58, 59
Créer un patch 58
Jeu de patch 35
Liste des patches 14
Mode de clavier 31, 59
Paramètres de patch 32, 58
Split 31, 58
1er tone 58, 59
2nd tone 58, 59

Parties 32
Changement du nombre de voix de chaque partie 54
Comprendre les parties 33
Mode de répartition des voix 54
Mode de sortie 10, 53
Multi-timbralité 32

Changer le volume 52
Changer les sorties audio 53
Changer la hauteur 55

Assignation des pédales

DP-2 (FS-5U) 99, 111
EV-5 (EV-10) 99, 112

Utilisation de données créées sur d'autres modèles

MRC-300 ..... 41, 100
MRC-500 ..... 41, 100
S-330 ..... 41, 100, 101

S-50 (Ver 1,0/2,0) 41, 100, 101
S-550 ..... 41, 100, 101
SUPER-MRC 41, 100, 101
SYS-333 ..... 41, 100
SYS-503 ..... 41, 100
SYS-503 Type A 100, 101
SYS-553 ..... 41, 100

MIDI

Active sensing 111
Changements de commande 25, 86, 96
Checksum 118, 198
Continue (MIDI) 111
Exclusif 25, 118, 192, 194
Horloge (MIDI) 104, 105, 111
Utilisation de MIDI OUT et MIDI IN 34

Demande d'accord 25, 86, 96
Enregistrement synchronisé 105
Implantation MIDI 196
Pointeur de position dans le morceau 104, 111
Sélection de morceau 104, 111
Soft thru 37, 103, 111
Start (MIDI) 104, 105, 111
Stop (MIDI) 104, 105, 111
Synchro MIDI 104
Utilisation d'appareils MIDI externes 102

Pour le Canada

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications