

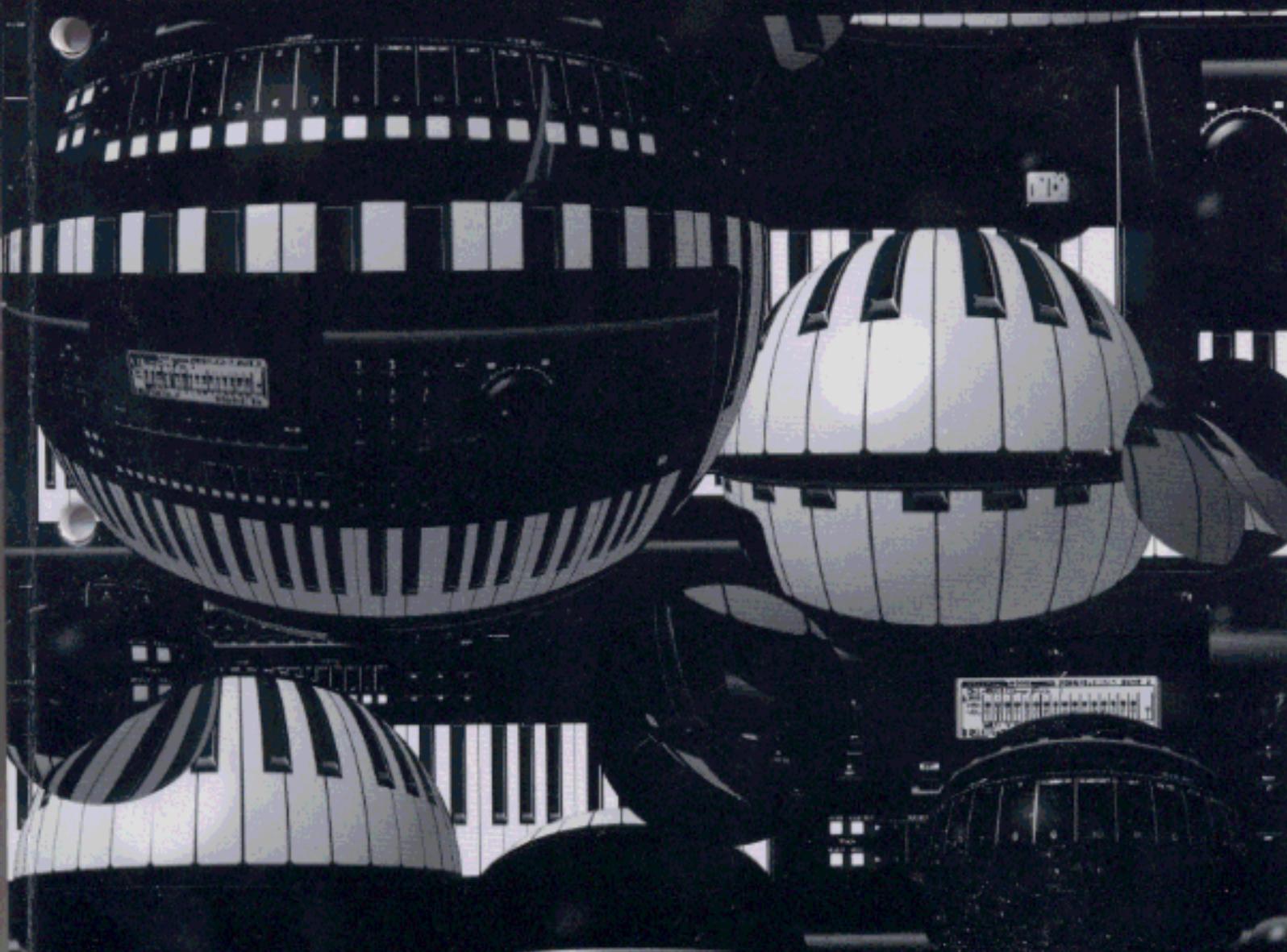
MUSIC SYNTHESIZER

# WS/W7

## Version 2

### System Upgrade Information Guide

Information zur Systemerweiterung (Ver.2)  
Information sur extension du système (Ver.2)



YAMAHA

GENERAL  
MIDI

# CE GUIDE D'INFORMATION POUR AMÉLIORATION DE SYSTÈME W5/W7 VERSION 2

Bienvenue à la Version 2, un puissant ensemble d'amélioration pour votre Synthétiseur Musical Yamaha W5/W7. Il apporte une nouvelle dimension passionnante à un des instruments de production musicale les plus polyvalents qui aient jamais été créés.

La Version 2 procure des banques de sonorités prédéfinies supplémentaires, plus de cent nouvelles sonorités de haute qualité, une longue liste de performances uniques, les fonctions de jeu de morceaux, enregistrement et remixage, plus de nombreux raccourcis pratiques et d'autres nouvelles fonctions utiles qui simplifient encore le fonctionnement du W5/W7 déjà bien simple.

## Par ces nouvelles caractéristiques

- Trois banques de sonorités prééglées, plus de nouvelles techniques, de la musique de danse et d'autres sonorités qui ajoutent une dimension sonore et une plage musicale sans précédent aux sons numériques de haute qualité du W5/W7. (Pour les détails, cf. page 8.)
- Cue Play, vous permet de lancer un morceau ou une phrase de séquence à partir d'une mesure spécifiée simplement en appuyant sur une touche Piste. En préparant une phrase différente pour chacune des 16 touches Piste, vous pouvez obtenir le sillon ou le "hit" musical exact au moment précis où l'ambiance le demande. (Pour les détails, cf. page 11.)
- Multitrack Loop Recording (enregistrement à boucle multipiste), vous permet de sauter d'une piste à l'autre et de localiser de nouvelles parties dans une série spécifiée de mesures, afin de saisir l'inspiration telle qu'elle vient. (Pour les détails, cf. page 13.)
- Song Remix (remixage de morceau), vous permet de mixer des versions différentes de vos morceaux, avec solo de piste automatique, sourdine et autres commandes, utilisables en temps réel. Il en résulte des options "mixdown automatisées" largement étendues. (Pour les détails, cf. page 14.)
- Playback Effect (effet de lecture), vous permet d'appliquer des "gabarits de sillon" avec des facteurs de quantification et de swing préprogrammés lors de la lecture de pistes particulières sans altérer les données musicales originales. Des Effets de Lecture corrects peuvent littéralement insuffler une nouvelle vie à vos pistes. (Pour les détails, cf. page 15.)
- Quick Split/Layer (Partage/Superposition rapide), vous permet de sélectionner facilement deux sonorités partagées, ou d'ajouter une seconde sonorité superposée en vol pendant que vous jouez. La nouvelle fonction Dynamic Split vous autorise à jouer deux sonorités avec un "point de partage flottant", déterminé par la priorité de note, basée sur votre façon de jouer sur le clavier. (Pour les détails, cf. page 19.)
- Tempo Delay (retard de tempo), calcule automatiquement la durée du retard de l'Effet de Système 3 par rapport au tempo du morceau, ce qui élimine les aspects sonores peu naturels, de manière à adoucir ou raffermir le mixage. (Pour les détails, cf. page 22.)
- Sélection plus rapide des sonorités, assignation simplifiée des éléments de sonorité et d'autres fonctions pratiques pour l'édition de sonorités, des fonctions élargies de sonorités et de mémorisation multiple, de nouvelles fonctions d'enregistrement et d'édition de morceau, le chargement automatique de morceau depuis le disque, etc.

## Comment utiliser ce

- Ce Guide d'information pour amélioration de système W5/W7 Version 2 est fourni comme supplément du *Mode d'emploi* du W5/W7 original et du livret intitulé Informations techniques du W5/W7.
- Le "Aperçu des nouvelles fonctions" permet de voir d'un coup d'œil ce qu'il y a de neuf et où ces nouveautés se situent par rapport aux fonctions existantes. La section "Nouvelles Fonctions de la Version 2" fournit une description de chaque nouvelle fonction et de la façon d'y avoir accès.

# TABLE DES MATIERES

<b>Aperçu des nouvelles fonctions .....</b>	<b>2</b>
<b>A propos des disquettes accompagnatries.....</b>	<b>6</b>
<b>NOUVELLES FONCTIONS DE LA VERSION 2.....</b>	<b>8</b>
<b>1 BANQUES DE SONORITES PREREGLEES .....</b>	<b>8</b>
<input type="checkbox"/> Recherche de Catégorie de Sonorité .....	9
<input type="checkbox"/> Affichage de Catégorie de sonorité dans le Répertoire de sonorité.....	9
<input type="checkbox"/> Sélection rapide de Banque de sonorité .....	10
<input type="checkbox"/> Changement rapide de programme.....	10
<b>2 JEU A REPERE.....</b>	<b>11</b>
<input type="checkbox"/> Jeu à repère comme points de localisation de mesure additionnels .....	12
<b>3 ENREGISTREMENT A BOUCLE MULTIPISTES.....</b>	<b>13</b>
<b>4 REMIXAGE .....</b>	<b>14</b>
<input type="checkbox"/> Mode Solo .....	14
<input type="checkbox"/> Sourdine de piste .....	15
<b>5 EFFET DE LECTURE .....</b>	<b>15</b>
<input type="checkbox"/> Liste de Type d'effet de lecture .....	17
<input type="checkbox"/> Effet de Lecture Normalisé (Opération 1, Song Job).....	18
<input type="checkbox"/> Paramètres de quantification (Type, Sens, Strength) .....	18
<b>6 PARTAGE/SUPERPOSITION RAPIDE ET PARTAGE DYNAMIQUE ..</b>	<b>19</b>
<input type="checkbox"/> Partage/Superposition Rapide.....	19
<input type="checkbox"/> Partage Dynamique.....	19
<b>7 AUTRES FONCTIONS DE LA VERSION 2 .....</b>	<b>21</b>
<input type="checkbox"/> Mode Jeu de Morceaux.....	21
<input type="checkbox"/> Effet de Système .....	22
<input type="checkbox"/> Mode Création de Morceau.....	22
<input type="checkbox"/> Mode Enregistrement de Morceau.....	22
<input type="checkbox"/> Mode Edition de Morceau .....	23
<input type="checkbox"/> Mode Jeu de Morceau/Sonorité .....	23
<input type="checkbox"/> Mode Edition de Sonorité .....	24
<input type="checkbox"/> Mode Sauvegarde .....	24
<input type="checkbox"/> Mode Utilitaire.....	25
<input type="checkbox"/> Mode Disque .....	26
<b>CHANGES TO THE TECHNICAL INFORMATION BOOKLET .....</b>	<b>27</b>

## SONG MODE



Pour enregistrement, édition et jeu de morceau.....72

### SONG PLAY

SONG

#### Pour jeu de morceau & performance normale

- Accès à Création Morceau pendant jeu de morceau \*21
- Lancement de morceau après lecture des données de programme antérieur \*21
- Accès jeu solo de piste unique \*14
- Vue numéro de mesure dans mixeur & écrans Jeu de Séquence \*21

### Jeu Des Multi de Morceaux

(Ecran Mixeur)

F1

Accès à assignation Sonorité, Volume, Pano, Marche/Arrêt d'Effet Insertion Niveau Envoi Effect de Système 1 ~ 3, Type Effect et Paramètre déffet, shift, réglages Tonalité et Plage Pitch Bend 75

(Ecran Inst)

SHIFT + F2

Affiche mixeur à 16 canaux pour réglage de paramètres multi \*21

Catégorie de Recherche  
Répertoire de Sonorité

SHIFT + F1

Saut à la fonction de mixeur désignée 75

F5

Affiche la liste de réglages de paramètres Instrument \*22

F8

Accès à Recherche par Catégorie Sonorité \*9

Alterne entre Catégorie de Sonorité et Numéro Programme \*9

### Jeu de Séquence

F2

Accès aux réglages Jeu de Séquence 80

Nom du Morceau

F7

Réglage des valeurs de note Click Beat par pavé numérique \*22

Repertoire des Morceaux

F8

Valeur de tempo Sync Vue Externe \*21

Effet de Lecture

SHIFT + F1

Nom du morceau 81

Jeu à Repère

SHIFT + F2

Affiche la liste des morceaux 81

Applique des gabarits de sillon non à la lecture de morceau sans écrasement \*15

Assigne des séquences aux boutons Track pour déclencher la lecture \*11

### Création d'un Morceau

F3

Réglages MIDI, Clavier et autres 82

Filtere MIDI

F5

Détermine comment le W5/W7 répond aux diverses données MIDI 82

Canal de Transmission de Piste

F6

Détermine le canal de transmission MIDI pour chaque piste 82

Definition du Clavier

F7

Réglages Mode Clavier (Normal, Split, Layer, 4-zone) 82

Assigne les réglages Partage Dynamique (point de partage flottant) \*19

Accès à Partage/Superposition Rapide \*19

Transpose l'octave depuis Mode Clavier Normal \*22

Autres Configurations

F8

Accès aux fonctions Morceau suivant, Contrôle MIDI, Sync & Transposition 84

### STORE MULTI

STORE

Pour stockage des réglages multi dans une mémoire Sonorité 129

F2

Assigne le réglage Sauvegarde Auto/Manuelle de Multi \*25

### SONG RECORD

RECORD

#### Pour sélection de méthode d'enregistrement et enregistrement d'un morceau

Remixage d'un son avec opérations solo, sourdine et autres \*14

#### Enregistrement en temps réel

Overdub(Doublage)

F6

Enregistre les données de note, contrôleur et programme à mesure que vous jouez 87

Remplacement(Replace)

F7

Sélectionne la valeur Count-in avant de commencer l'enregistrement \*22

Punch-in

F8

Sélectionne la valeur Quantize, Click Beat avec pavé numérique \*22

Enregistre les nouvelles données au-dessus des existantes sur la piste 88

Enregistre les nouvelles données dans la piste sans effacer les existantes 88

Remplace l'enregistrement entre une série de mesures désignées 88

Sélectionne la piste et effectue le doublage entre une série de mesures \*13

désignées(Enregistrement à Boucle Multipistes)

#### L'enregistrement pas à pas

F5

Entre une à une les données note, contrôleur, programme et autres 89

Sélectionne la valeur Click Beat par pavé numérique \*22

Déplace le curseur au poste de note suivant \*22

Transposition

SHIFT + F1

Transpose le réglage d'octave de clavier entré \*23

SHIFT + F2

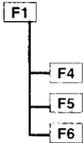
FRANÇAIS

## SONG EDIT

EDIT

### Piste de Séquences

- Insertion
- Changement
- Graphique



Pour édition spécifique de données de morceau enregistrées 91

Edite la piste de séquence	91
<b>Entre les données de changement de paramètre</b>	<b>*23</b>
Insère les données de piste de séquence	93
Change les données de piste de séquence	92
Affiche graphique les données de note	91
Déplace le curseur au poste de note suivant	<b>*23</b>
Entrée du nombre de mesures par pavé numérique	<b>*23</b>

### Piste Tempo

- Insertion
- Changement



Edition de piste tempo 93

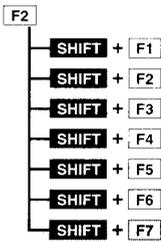
Insère les données de changement de tempo au milieu d'un morceau	93
Change la valeur des données de tempo	92

## SONG JOB

JOB

### Opération 1

- Copie de Morceau
- Annexe de Morceau
- Effacement de Morceau
- Copie de Piste
- Effacement de Piste
- Melange de Pistes
- Effet de Lecture Normalisé

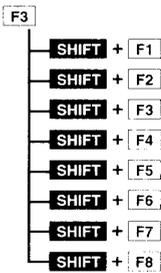


Pour édition de données de morceau, piste et mesure 95

<b>Opérations pour édition de morceau &amp; piste</b>	96
Copie un morceau d'un emplacement en mémoire vers un autre	96
Fait succéder un morceau à un autre à partir d'une mesure spécifiée	96
Annule toutes les données multi & performance d'un morceau spécifié	96
Copie les données de piste d'un morceau vers un autre	97
Annule toutes les données de performance d'un morceau	97
Combine des données d'une piste avec des données d'une autre piste	97
Ecrit les données Effet de Jeu spécifiées dans le morceau	<b>*18</b>

### Opération 2

- Copie de Mesures
- Effacement de Mesures
- Création de Mesures
- Suppression de Mesures
- Insertion de Mesures
- Elagage
- Extraction
- Tri des accord

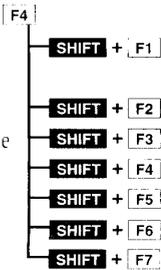


Opérations pour édition de mesure, note et autre du morceau actuel 98

Copie les mesures spécifiées à un emplacement spécifié	98
Efface les données des mesures spécifiées	98
Insère de nouvelles mesures vides à l'endroit spécifié sur toutes les pistes	98
Efface une série spécifiée de mesures sur toutes les pistes	99
Spécifie une série de mesures et la copie à l'emplacement spécifié	99
Efface les données inutiles de contrôleur une piste	99
Extrait les postes désignés d'une piste et les place dans une autre	99
Réarrange une série de notes en ordre ascendant/descendant	100

### Opération 3

- Quantification
- Déplacement D'horloge
- Modification du Temps de Porte
- Modification de la Vitesse
- Transposition
- Changement de Note
- Crescendo

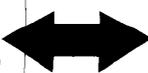


Opérations pour édition de morceau actuel 100

Corrige le timing des données de performance	100
<b>Quantifie les paramètres Sensibilité &amp; Intensité</b>	<b>*18</b>
Déplace les données dans les mesures spécifiées selon une valeur spécifiée	101
Modifie la durée des notes dans les mesures spécifiées	101
Modifie les valeurs de vitesse note-on dans les mesures spécifiées	102
Transpose les notes dans les mesures spécifiées selon l'intervalle désigné	102
Décale un numéro de note vers un autre selon les mesures spécifiées	103
Ajoute un crescendo ou diminuendo sur une série spécifiée de mesures	103

## SONG ↔ VOICE PLAY

Accède à l'écran Sélection de Sonorité en mode Jeu de Sonorité \*23



## VOICE MODE

# VOICE MODE



Pour sélection et jeu des sonorités..... 106

Transposition	VOICE	Sélectionne la sonorité par dernier chiffre dans groupe de 10 (Quick PC)	*10
	F1, F2	Transpose l'octave (en Mode Clavier Normal)	*22
Recherche de Sonorité	F5	Affichage mode Clavier (Partage/Superposition Rapide, Partage Dynamique)	*19
	F8	Sélectionne le No. de programme de sonorité suivant dans la même Catégorie Sonorité	*9
Répertoire des Sonorité		Visualise la liste des sonorités Appuyez deux fois sur [F8] pour voir les Catégories de sonorités	107
Sélection rapide de Banque de Sonorité	SHIFT + F1 ~ F8	Sélection directe d'une banque de sonorités	*10
	SHIFT + SONG	Repasse aux réglages multi lors d'un retour au Mode Sonorité	*23

# VOICE EDIT MODE

Pour édition des paramètres spécifiques qui font une sonorité..... 108

## STORE VOICE

Sauvegarde de Sonorités  
Répertoire Sonorité



Mémorise la sonorité éditée dans le numéro de programme spécifié 130

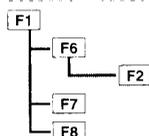
Mémorise la sonorité dans la banque Interne (ou Sonorité) \*24  
Visualise la liste des sonorités; appuyez deux fois sur [F8] pour voir les Catégories de Sonorité \*9

## NORMAL VOICE EDIT

Edite la Sonorité Normale 109

### Parametre "Common"

Catégorie/Volume  
Nom de Sonorité  
Ré-initialisation Sonorité

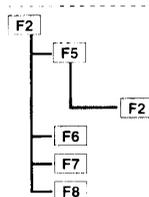


Paramètres communs à la sonorité entière 110

Assigne le code Catégorie de Sonorité et règle le Volume de Sonorité 110  
Copie les paramètres Effet et Groupe de Contrôle vers une autre sonorité \*24  
Nomme la Sonorité 110  
Initialise toutes les données de sonorité 110

### Groupe Élément

Assignment Élément  
Panoramique  
Limite de vélocité  
Limite de note



Paramètres liés aux éléments individuels 112

Assigne jusqu'à quatre éléments à la sonorité 112  
Sélectionne la catégorie d'élément suivante \*24  
Copie les paramètres Groupe d'Élément vers une autre sonorité \*24  
Positionne chaque élément dans le champ stéréo 112  
Spécifie la Limite Vélocité de chaque élément 112  
Spécifie la Limite Note de chaque élément 113

### Groupe L'Amplitude

Niveau  
Enveloppe



Paramètres liés aux caractéristiques de volume de chaque élément 113

Spécifie le niveau de volume de chaque élément 113  
Assigne les caractéristiques Enveloppe amplitude de chaque élément 114

### Groupe Filtre

Ton  
Enveloppe



Paramètres liés à la qualité tonale de chaque élément 115

Spécifie le type de filtre et les paramètres de chaque élément 116  
Assigne les caractéristiques Enveloppe de filtre de chaque élément 116

# DISK MODE



Pour sauvegarde et chargement des données vers et depuis une disquette..... 132

Statut de la Disquette	F2	Visualise les types de fichiers sur la disquette insérée	133
Sauvegarde sur Disque	F3	Sauvegarde les données sonorité, morceau et autres sur une disquette	134
Chargement a Partir D'une Disquette	F4	Charge les données sonorité, morceau et autres depuis une disquette	136
Renommer Fichier	F5	Renomme un fichier sur la disquette insérée	139
Effacer un Fichier	F6	Efface un fichier spécifié sur la disquette insérée	140
Formatage de disquette	F7	Formate une disquette en vue de son emploi avec le W5/W7	141
Chargement automatique		Charge automatiquement le fichier désigné lors de la mise sous tension	*26
Jeu automatique		Charge et joue automatiquement le fichier désigné lors de la mise sous tension	*26

# VOICE BANK

## Banque Sonorité GM

128 Sonorités Normales et 8 Sonorités Rythmiques

## Banque Sonorité Interne

128 Sonorités Normales et 2 Sonorités Rythmiques

## Banque Sonorité Externe

(Carte Onde/Sonorité d'expansion en option)

## Banques Sonorités préréglées

**P1** : 128 Sonorités Normales  
**P2** : 128 Sonorités Normales \*8  
**P3** : 128 Sonorités Normales \*8  
**PD** : 4 Sonorités Rythmiques

## Banques Sonorités de morceau 1jeu/morceau

STORE  
VOICE

### Groupe Hauteur de son

Echelle  
 Accordage  
 Changement de note  
 Sensibilité à la Vitesse  
 Enveloppe

F5  
 F4  
 F5  
 F6  
 F7  
 F8

Paramètres liés aux caractéristiques de hauteur du son de chaque élément 117  
 Spécifie les paramètres Echelle de chaque élément 117  
 Spécifie les paramètres Accord de chaque élément 118  
 Spécifie les paramètres Décalage de Note de chaque élément 118  
 Spécifie les paramètres Sensibilité de chaque élément 118  
 Assigne les caractéristiques Enveloppe hauteur de son de chaque élément 118

### Groupe Effets

Niveau D'envoi des Effets du Système  
 Type d'Effet d'Insertion  
 Paramètre Effet d'Insertion  
 Commande des Effets d'Insertion

F6  
 F4  
 F6  
 F7  
 F8

Paramètres liés aux assignations d'effets de sonorité 119  
 Spécifie le niveau d'envoi Sonorité pour chaque Effet Système 119  
 Spécifie le Type d'Effet Insertion pour la sonorité 119  
 Spécifie les paramètres Effets Insertion 120

### Groupe LFO

Paramètre LFO  
 Modulation LFO

F7  
 F7  
 F8

Paramètres liés aux caractéristiques d'Oscillateur de basse fréquence 121  
 Spécifie les réglages Paramètres LFO pour chaque élément 121  
 Spécifie les paramètres Modulation LFO pour chaque élément 121

### Groupe Contrôleur

Sustain/Limite Inférieure d'Expression  
 Pitch Bend  
 Après-Toucher  
 Molette de Modulation  
 Commande au Pied  
 Contrôle MIDI 1  
 Contrôle MIDI 2

F8  
 F2  
 F3  
 F4  
 F5  
 F6  
 F7  
 F8

Paramètres liés aux divers contrôleurs 122  
 Spécifie les réglages Soutien et Limite Inférieure Exp. pour chaque élément 122  
 Spécifie les réglages Pitch Bend pour chaque élément 122  
 Spécifie les réglages After Touch pour chaque élément 122  
 Spécifie les réglages Molette de Modulation pour chaque élément 123  
 Spécifie les réglages Contrôleur au pied pour chaque élément 123  
 Spécifie les réglages Contrôle MIDI 1 pour chaque élément 124  
 Spécifie les réglages Contrôle MIDI 1 pour chaque élément 124

## DRUM VOICE EDIT

### Edition Sonorité rythmique 124

Groupe commun F1  
 Groupe Touche F2  
 Groupe Effet F7  
 Groupe Contrôleur F8

Paramètres communs à la sonorité entière 125  
 Assignations d'éléments pour chaque touche 125  
 Paramètres liés aux assignations d'effets de sonorité 127  
 Paramètres liés aux divers contrôleurs 128

# UTILITY MODE

Pour accès et assignation des réglages qui affectent tout le système..... 142

Mémoire F1  
 Initialisation F2  
 Transfert global des Sonorités F3  
 Configuration du Synthétiseur F4  
 Commandes F5  
 Configuration MIDI F6  
 Autres configurations F7  
 Message de bienvenue F8

Copie une banque de sonorité en mémoire RAM 143  
 Copie depuis la banque de Sonorité de Morceau vers la banque Sonorité Interne \*25  
 Initialise la banque Sonorité Interne 144  
 Efface les éléments inutilisés (Elément libre) \*25  
 Effectue le transfert global des sonorités Interne vers un dispositif externe 144  
 Assigne les réglages Accord Principal, Courbe de Vitesse et Contrôleur 145  
 Assigne les réglages CS, Volume au pied et Contrôleur au pied 147  
 Règle Assignation Contrôleur au pied et fonctions d'entrée de données CS \*25  
 Assigne les réglages liés MIDI 148  
 Définit l'état Contraste Ecran à cristaux liquides et Confirmation Edition 149  
 Assigne l'état sauvegarde Multi Auto/Manuel \*25  
 Personnalise le Message de bienvenue 149

# A propos des disquettes accompagnées

La disquette de démonstration intitulée “W5/W7 FACTORY & DEMONSTRATION” est fournie avec la Version 1 et une disquette appelée “W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION” est livrée en supplément avec la Version 2. Chaque disquette contient des données de morceaux programmés en usine et autres qui mettent particulièrement en valeur les capacités du W5/W7. (En ce qui concerne le chargement des fichiers d’un disque, cf. le *Mode d’emploi*, pages 52 et 136.)

Le contenu de chaque disquette de démonstration est répertorié et expliqué ci-après.



## Disquette “W5/W7 FACTORY SET & DEMONSTRATION”

Les deux types de fichiers suivants existent sur la disquette:

W_DEMO.A1A	Fichier de type Toutes Données (All Data)
INTVOICE.A1V	Fichier de type Sonorité (Voice)

### REMARQUE

Lors du chargement d’un fichier de type All Data, les réglages en mode Utilitaire seront remplacés également. Dès lors, veuillez à sauvegarder les réglages de type All Data importants sur une disquette avant de charger un fichier de type All Data.

### Fichier W\_DEMO.A1A

Cinq morceaux sont arrangés successivement dans le fichier:

- SONG 01 : Isn’tItHip
- SONG 02 : Metal Bomb
- SONG 03 : Gavotte
- SONG 04 : Halftime
- SONG 05 : RAM-Jam

Les différents morceaux illustrent comment le W5/W7 se comporte avec brio dans les différents genres musicaux. Chaque morceau de démonstration n’est pas seulement une superbe interprétation; il est également un magnifique exemple pour étudier des façons intelligentes d’allouer les sonorités, d’optimiser les différents effets, etc. Remarquez que, dans les Song 01 et Song 05, il existe des sonorités spéciales qui ne sont pas incluses dans les préréglages en usine.

### Fichier INTVOICE.A1V

Ce fichier contient une copie de sécurité de la banque des sonorités internes, programmée en usine.



## Disquette “W5/W7 Version 2 DEMONSTRATION”

*Les trois types de fichiers suivants existent sur la disquette:*

W_DEMO2.A1A	Fichier de type Toutes Données (All Data)
AUTOPLAY.A1S	Fichier de type 1 Morceau + Sonorité
VCE_EDIT.A1S	Fichier de type 1 Morceau + Sonorité

### REMARQUE

Lors du chargement d'un fichier de type All Data, les réglages en mode Utilitaire seront remplacés également. Dès lors, veillez à sauvegarder les réglages de type All Data importants sur une disquette avant de charger un fichier de type All Data.

### Fichier W\_DEMO2.A1A

*Trois morceaux sont arrangés successivement dans le fichier:*

- SONG 01 : Dancyndrom
- SONG 02 : Whale Song
- SONG 03 : Push Track

La Version 2 présente une banque de sonorité Preset 3 qui comprend diverses sonorités, idéales pour la musique techno et de danse.

Le Song 3 (“Push Track”) est un morceau de démonstration spécial qui vous permet d'essayer la nouvelle fonction Cue Play (cf. page 11). Si vous commencez le morceau dès le début, le W5/W7 passe automatiquement au mode Cue Play. Sur l'écran, vous noterez quelle mesure a été assignée comme point initial pour chaque touche Track. Appuyez sur une touche Track pour lancer la Cue Play à partir de la mesure désignée.

### Fichier AUTOPLAY.A1S

Ce fichier contient les mêmes données de morceau que “SONG 01 Dancyndrom”. Cependant, comme ceci a été sauvegardé comme fichier Auto Play (cf. page 26), si vous insérez la disquette alors que l'appareil est hors tension, puis que vous le mettez sous tension, le fichier sera automatiquement chargé dans la première mémoire de morceau et il commencera à jouer.

### Fichier VCE\_EDIT.A1S

Ce fichier est une démonstration spéciale pour l'édition d'une sonorité. Quand vous commencez le morceau au début, le W5/W7 joue l'introduction du morceau “Isn't It Hip” (le même que sur la disquette “W5/W7 FACTORY SET & DEMONSTRATION” ci-avant), puis il s'arrête, choisit la Piste 7, puis il fournit une démonstration visuelle de la façon d'éditer la sonorité “Needle”. Une note sur l'écran expliquera ce qui se passe. Observez l'écran à mesure que les divers paramètres sont sélectionnés, y compris affectation d'élément, sélection gabarit et ajustements de paramètre, sélection du type Effet Insertion et ajustements de paramètre, et autres — dont ajustements Effet de Système aux diverses pistes. Les nouvelles fonctions Remixage (cf. page 14) et Effect de Lecture (cf. page 15) sont également introduites.

### REMARQUE

N'arrêtez pas la lecture au milieu d'un morceau lors du jeu de VCE\_EDIT.A1S car ceci pourrait entraîner une erreur de données.

# NOUVEAUX FONCTIONS

## VERSION 2

### 1

## BANQUES DE SONORITES PREREGLEES

La Version 2 vous apporte deux banques de sonorités préréglées supplémentaires, ce qui porte à trois le total de ces banques, soit 384 sonorités normales prédéfinies dans la ROM. La Banque de sonorités préréglées 2 contient les mêmes sonorités que la banque Interne (mémoire RAM). La banque de sonorités préréglées 3 comprend 128 nouvelles sonorités, notamment beaucoup orientées vers la musique techno et de danse, ainsi que plusieurs sonorités uniques, qui apporteront diverses particularités à votre interprétation, en faisant appel à la molette de modulation.

Avec la banque de sonorités GM, la Version 2 s'accompagne de 512 sonorités normales et 12 sonorités rythmiques en ROM (à l'exception de celles qui sont disponibles dans la banque de sonorités externes quand une carte d'extension onde/sonorité est installée), et 128 sonorités normales et 12 sonorités rythmiques en RAM — soit un total de 640 sonorités normales et 14 sonorités rythmiques.

En outre, 128 mémoires de sonorités de morceau et 2 mémoires de sonorité de morceau peuvent recevoir jusqu'à 10 morceaux.

Voici une ventilation de ce qui se trouve dans chaque banque de sonorité:

<b>G</b>	GM	Jeu General MIDI standard	128 sonorités normales
<b>P (P1)</b>	Préréglage 1	Même que banque Préréglage précédente .	128 sonorités normales
<b>P (P2)</b>	Préréglage 2	Même que banque Interne précédente .	128 sonorités normales
<b>P (P3)</b>	Préréglage 3	Nouvelle banque de sonorités .	128 sonorités normales
<b>I</b>	Interne	Même que banque Interne précédente .	128 sonorités normales
<b>S</b>	Morceau	—	128 sonorités normales/morceau
<b>GD</b>	Rythme GM	Divers kits de rythmes GM	8 sonorités rythmiques
<b>PD</b>	Rythme préréglé	Deux nouveaux kits de rythmes préréglés	4 sonorités rythmiques
<b>ID</b>	Rythme interne	Même que deux premiers kits de rythmes GM	2 sonorités rythmiques
<b>SD</b>	Rythme de morceau	—	2 sonorités rythmiques/morceau

Pour une liste des nouvelles sonorités normales dans la Banque de sonorités préréglées 3, et les deux nouvelles sonorités rythmiques dans la Banque de sonorité rythmique préréglée, ainsi que les nouveaux éléments disponibles, reportez-vous en page 27.

Le processus de sélection des sonorités et des banques de sonorités dans la Version 2 est la même qu'auparavant, mais il existe certaines nouvelles options pratiques, telles que la Recherche de catégorie de sonorité, la Sélection rapide de banque de sonorité ou le Changement rapide de programme.

La banque de sonorité Preset 3 de la Version 2 offre un assortiment de sons modernes, tels que de la musique techno, de danse et d'autres sonorités, qui apportent une dimension toute nouvelle aux possibilités sonores du W5/W7. Voici une description de quelques-unes des sonorités les plus intrigantes qui dépendent du Curseur linéaire (CS) et de la Molette Modulation pour fournir une flexibilité et un impact maximum.

<b>P3-03:Blue Lead</b>	Il s'agit d'une sonorité lead classique de type synthétiseur analogique à haute résonance. La coupure du filtre est assignée au Curseur CS, de manière à pouvoir contrôler à tout moment le degré de résonance appliquée à la sonorité, par déplacement du Curseur CS pendant que vous jouez.
<b>P3-10:N-Hall</b>	Sonorité de type à effet sonore aéré et futuriste. La coupure du filtre est assignée au Curseur CS, de manière à pouvoir modifier fortement la qualité de la sonorité en temps réel par déplacement du Curseur CS.
<b>P3-13:HaHahaha</b>	Sonorité de type rire simulé étonnant. Contrôlez la vitesse du rire par la vélocité de touche et la qualité du son par le Curseur CS et la Molette de Modulation.
<b>P3-17:MwScratch1</b>	Sonorité très utile, simulant le son du grattement de disque souvent utilisé pour le rap et d'autres musiques de danse. Ajustez le Curseur CS pour contrôler les caractéristiques du son et simuler le grattement DJ par la Molette de Modulation.
<b>P3-32:Gang</b>	Sonorité synth douce, mais puissante, polyvalente et résonante où l'Effet Insertion de haut-parleur rotatif est appliqué. Contrôlez le degré de résonance par la vélocité de touche et servez-vous du Curseur CS pour contrôler la vitesse de l'effet Haut-parleur rotatif.
<b>P3-53:Feed Pad</b>	Sonorité pad à distorsion grungy mais très agréable. Contrôlez le degré de distorsion avec la vélocité de touche et le degré de résonance par le Curseur CS.
<b>P3-120:S.O.S.</b>	Chaos cumulatif d'un signal S.O.S. frénétique provenant d'un sous-marin en détresse. Servez-vous du Curseur CS pour contrôler la balance entre le timbre de cloche et les "sonorités étouffées".

## ❑ Recherche de Catégorie de Sonorité

La fonction Recherche de catégorie de sonorité de la Version 2 facilite encore plus qu'avant la localisation de la sonorité souhaitée quand vous le désirez. Ce point est essentiel quand on pense au centaines de sonorités qui sont désormais disponibles à tout moment.

La Recherche de catégorie de sonorités vous permet de sélectionner le numéro de sonorité suivant avec le même code Catégorie de sonorité que l'actuelle, simplement en appuyant sur la touche de fonction F5 (Ctg) soit en Mode Multi Morceau, soit en Mode Sonorité - y compris quand le Répertoire Sonorités est affiché. Ceci s'avère vraiment utile lors de la recherche de types de sonorités similaires à celui qui est actuellement choisi - tel que, par exemple, des sonorités de type piano assignés du code Catégorie de Sonorité "Pf".

**Pour sélectionner le numéro de sonorité suivant avec le même code Catégorie de Sonorité que la sonorité actuelle:**

**Appuyez sur [F5].**

A chaque poussée sur F5, la sonorité suivante, portant le même code Catégorie de sonorité, sera sélectionnée dans la banque de sonorités actuelle, en commençant par la sonorité du plus petit numéro après que la sonorité du plus grand numéro a été sélectionnée. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche Enter.

Mode Morceau



[F5]

Mode Sonorité



[F5]

## ❑ Affichage de Catégorie de sonorité dans le Répertoire de sonorité

Version 2 vous permet non seulement de voir les numéros de programme de sonorités dans le Répertoire de sonorités, mais elle vous offre aussi l'option de voir les codes de catégorie de sonorité à deux lettres, assignés à chaque sonorité, tant en Mode Jeu de Multis de Morceaux qu'en Mode Sonorité.

**Pour voir les codes Catégorie de Sonorité dans le Répertoire Sonorité:**

**Appuyez deux fois sur [F8] (Dir).**



[F8]

Quand le Répertoire Sonorité est sélectionné, une poussée sur F8 permettra d'alterner entre l'affichage des numéros de programme de sonorité et l'affichage des codes Catégorie Sonorité dans le Répertoire Sonorité.

## ❑ Sélection rapide de Banque de Sonorité

La Version 2 apporte un raccourci pratique pour la sélection des banques de sonorité en Mode Sonorité ou depuis le Répertoire Sonorité dans le mode Jeu Multi de Morceau.

Une simple poussée sur la touche Shift affichera la première lettre de chaque banque Sonorité (E\*, I, S, G, P1, P2, P3) au-dessus des touches de fonction F1\* ~ F7, ce qui vous permettra de sauter directement à la banque de sonorité souhaitée.

### Pour sélectionner une banque de sonorités différente:

Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur une touche de fonction [F1] à [F7] au-dessus de la banque de sonorités souhaitée.



SHIFT [F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F6] [F7] [F8]

Quand vous appuyez sur une touche de fonction, la banque souhaitée est sélectionnée. Le numéro de sonorité est le même que pour la banque sélectionnée auparavant. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur Enter comme pour la procédure normale de sélection de banques.

Quand vous sélectionnez une des banques de sonorités pré-réglées, le préfixe de banque qui apparaît à la gauche du numéro de programme de sonorités sera accompagné respectivement d'un, deux ou trois points, comme suit:

- Préréglage 1      P.
- Préréglage 2      P.
- Préréglage 3      P.

Notez qu'une poussée sur F8 (Batterie) en maintenant la touche Shift enfoncée vous permet d'alterner entre les banques de sonorités normale ("Norm") et rythmique.\*\*

### Pour sélectionner une banque de sonorités rythmiques:

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F8].
2. Appuyez sur une touche de fonction [F2] à [F5] au-dessus de la banque de sonorités rythmiques souhaitée.



[F1] [F2] [F3] [F4] [F5] [F8]

\* La touche F1 peut servir uniquement pour avoir accès à la banque de sonorités Externe quand une carte d'extension Onde/Sonorité est installée.

\*\* Quand la Piste 10 est sélectionnée, il n'est pas possible d'avoir accès aux sonorités normales puisque le canal 10 est dédié aux sonorités rythmiques.

## ❑ Changement rapide de programme

La Version 2 possède une nouvelle fonction Changement Rapide de Programme en Mode Sonorités. Quand cette fonction est mise en service, vous pouvez rapidement sélectionner des numéros de programme dans un groupe de dix, ayant le même premier chiffre, en utilisant les touches 0 ~ 9 du pavé numérique. Chacune d'elles correspond au dernier chiffre du numéro de programme de chaque sonorité.

Par exemple, supposons que le numéro de sonorité actuellement choisi soit 35. Par la fonction Changement rapide de programme, vous pouvez sauter directement à une sonorité quelconque entre 30 et 39 par une simple poussée sur les touches 0 à 9 du pavé numérique.

### Pour actualiser le Changement rapide de programme:

1. En Mode Sonorité, appuyez sur la touche [VOICE].
2. Appuyez sur la touche [0] ~ [9] du pavé numérique correspondant au dernier chiffre du numéro de programme que vous désirez sélectionner.



Quand vous êtes en Mode Sonorités (cf. le *Mode d'emploi*, page 106), une poussée sur la touche Voice permettra de basculer entre le Changement Rapide de Programme et le Mode Jeu de Sonorités normal. Les mots "Quick PC" (changement rapide de programme) apparaissent dans le haut de l'écran quand le Changement Rapide de Programme est en service.

Quand vous appuyez sur le chiffre souhaité du pavé numérique, la sonorité correspondante ayant le même dernier chiffre sera instantanément sélectionnée et, par conséquent, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur Enter pour verrouiller votre sélection comme dans la procédure de sélection normale de sonorité. Vous pouvez également appuyer sur F6 et F7 pour sélectionner une banque de sonorité différente, puis appuyer sur un chiffre du pavé numérique pour la sélectionner, dans le groupe des dix qui ont le même premier chiffre.

Le Changement Rapide de Programme vous permet aussi de sélectionner des sonorités en dehors du groupe de dix en faisant appel à la molette Jog et aux touches Inc/Dec. Notez également que si vous appuyez sur F8 pour voir le Répertoire de sonorités, le Changement Rapide de Programme sera court-circuité et vous pourrez alors sélectionner les sonorités et les banques de la façon normale. Cependant, si vous quittez le Répertoire de sonorités, le Changement Rapide de Programme sera réactivé.

## JEU A REPERE

La Version 2 vous propose le Jeu à Repère (Cue Play) en Mode de Jeu des Séquences de Morceaux (cf. le *Mode d'emploi*, page 80), qui vous permet de compiler une liste de 16 morceaux ou phrases de séquences, et de les déclencher à partir de n'importe quelle mesure par une simple poussée sur les touches de pistes (Track). Par le Jeu à Repère, vous pouvez "mettre le feu" au plancher de danse en déclenchant le sillon précis au moment précis — en sautant de l'un à l'autre en temps réel selon que le demande l'ambiance.

Le Jeu à Repère agit en assignant un des 16 morceaux à une quelconque des touches de piste (Track) avec la mesure à partir de laquelle commencer.

*Pour passer au Mode Jeu à Repère:*

1. En Mode Morceau, appuyez sur [F2] (Seq) pour passer au Mode Jeu de Séquence de Morceaux.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F2] (Cue) pour passer au Mode Jeu à Repère.

L'écran Jeu à Repère indique quels morceaux sont assignés à chacune des touches Track et quelles mesures sont désignées comme points de départ pour chaque repère.

Numéro de Touche de Piste		Numéro de Morceau		Numéro de Mesure de départ	
SONG PLAY M001 SONG#01[Dancycndrom]					
Cue Play [1]03:Push Track					
[1]3-	[0]3-	[5]3-	[0]30	[9]3-	[0]51
[2]3-	[0]09	[6]3-	[0]37	[10]3-	[0]55
[3]3-	[0]18	[7]3-	[0]46	[11]3-	[0]66
[4]3-	[0]26	[8]3-	[0]47	[12]3-	[0]79
[13]3-	[0]83	[14]3-	[0]91	[15]3-	[0]92
[16]3-	[0]93				

Le nombre entre parenthèses représente le numéro de Piste. Le numéro à la droite du numéro de Piste représente le numéro de morceau (1 ~ 16). Le numéro à la droite du numéro de morceau représente le numéro de mesure initiale.

*Pour assigner des numéros de morceau et des mesures initiales aux touches Pistes (Track):*

1. Positionnez le curseur sur le numéro de morceau d'une touche Piste souhaitée.
2. Spécifiez un numéro de morceau en utilisant la touche [INC], [DEC], [JOG] ou [KEYPAD].
3. Positionnez le curseur sur le numéro de mesure initiale.

4. Spécifiez un point initial de mesure en utilisant la touche [INC], [DEC], [JOG] ou [KEYPAD].

Notez que vous pouvez assigner le même morceau à plusieurs touche Piste (Track) en désignant une mesure différente comme point initial pour chacune. De cette façon, avec diverses sections du morceau assignées à des touches Piste différentes, vous pouvez littéralement créer un arrangement de lecture au vol, simplement en actionnant les touches Track.

Vous pouvez désigner le morceau Cue pour jouer depuis la mesure initiale et continuer jusqu'à la fin du morceau, ou pour jouer seulement pendant que vous maintenez la touche Track enfoncée.

*Pour faire qu'un morceau à repère continue à jouer depuis la mesure initiale jusqu'à la fin:*

Appuyez sur [F7] (Cnt) une ou plusieurs fois de sorte que "Cnt" soit accentué en noir.

Numéro de Touche de Piste		Numéro de Morceau		Numéro de Mesure de départ	
SONG PLAY M001 SONG#01[Dancycndrom]					
Cue Play [1]03:Push Track					
[1]3-	[0]06	[5]3-	[0]30	[9]3-	[0]51
[2]3-	[0]09	[6]3-	[0]37	[10]3-	[0]55
[3]3-	[0]18	[7]3-	[0]46	[11]3-	[0]66
[4]3-	[0]26	[8]3-	[0]47	[12]3-	[0]79
[13]3-	[0]83	[14]3-	[0]91	[15]3-	[0]92
[16]3-	[0]93				

[F7]

Quand "Cnt" (Continue) est accentué, une poussée sur une touche Track fera que le morceau qui lui est assigné jouera depuis la mesure initiale jusqu'à la fin, à moins qu'on n'appuie sur une autre touche Track pendant que le morceau à repère est restitué. Une poussée sur une autre touche Track finit le morceau en cours et commence le suivant. (Ceci vous permet aussi de relancer le même morceau pendant qu'il est reproduit en appuyant à nouveau sur sa touche Track.)

*Pour qu'un morceau à repère continue seulement pendant que vous appuyez sur la touche Track:*

Appuyez sur [F7] (Cue) une ou plusieurs fois de sorte que "Cnt" soit accentué en noir.

Une poussée sur une touche Track lancera le morceau à repère depuis le point initial de la mesure spécifiée, mais le morceau s'arrêtera si vous relâchez la touche. Ceci vous permet de déclencher à volonté des succès d'orchestre et d'autres phrases musicales de morceaux.

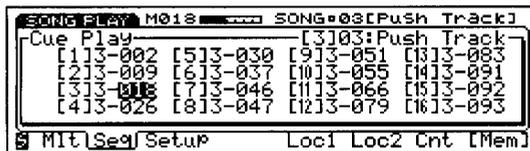
Une fonction "Mémorisation" vous apporte un raccourci pratique pour assigner un numéro de mesure à une touche Piste (Track) pendant que joue un morceau.

#### REMARQUE

Si vous sautez d'un morceau à un autre ou à une mesure assez distante, il faudra un certain temps avant que le second morceau commence.

*Pour utiliser la fonction Mémorisation:*

1. Positionnez le curseur soit sur le numéro de morceau, soit sur le numéro de mesure initiale de la touche Track souhaitée.
2. Pendant la restitution du morceau, appuyez simplement sur [F8] (Mem.) quand le morceau arrive à la mesure que vous désirez assigner.



**F8**

La fonction Mémorisation peut être utilisée aussi quand le morceau est arrêté.

## ❑ Jeu à repère comme points de localisation de mesure additionnels

En plus des fonctions de Jeu à repère standards décrites ci-dessus, vous pouvez aussi utiliser les affectations de Jeu à Repère comme 16 points de localisation de mesure additionnels (cf. le *Mode d'emploi*, page 81). Il suffit d'assigner au préalable les divers points initiaux de mesure, puis de passer à l'écran Jeu à repère (Cue Play) et d'appuyer sur la touche Track appropriée pour lancer un morceau à partir de ce point. La restitution du morceau continuera tandis que vous repassez à l'écran mixeur en appuyant sur la touche de morceau (Song).

Notez que, bien que vous pouvez arrêter un morceau à Repère à tout moment en appuyant sur la touche Sequencer Stop, la touche Run est sans relation avec le Jeu à repère. Une poussée sur la touche Run pendant le Jeu à repère lancera simplement le morceau actuellement sélectionné (comme affiché dans le coin supérieur droit de l'écran).

Pour sauvegarder les données Jeu à Repère sur une disquette, il suffit de mémoriser les données actuelles dans le W5/W7 sous forme de fichier "All Data". (Pour les détails sur la sauvegarde et le chargement, cf. le *Mode d'emploi*, page 131.)

#### REMARQUE

Le morceau de démonstration 03L Push Track (W\_DEMO02.A1A) fournit un bon exemple de la fonction "Cue Play" - Jeu à repère. (Pour un complément d'information, cf. page 7)

## ENREGISTREMENT A BOUCLE MULTIPISTES

La Version 2 possède la fonction Enregistrement à boucle multipistes qui fournit plus d'options flexibles de mise en séquence des morceaux. La fonction Enregistrement à boucle multipistes vous permet de spécifier une série de mesures qui formeront une boucle répétée à mesure que vous doublez des parties supplémentaires. Vous pouvez sauter d'une piste à l'autre pour ajouter de nouvelles parties sans arrêter le séquenceur.

L'Enregistrement à boucle multipistes est accessible à partir du Mode d'enregistrement par Punch in (cf. le *Mode d'emploi*, page 88).

*Pour utiliser l'Enregistrement à boucle multipistes:*

1. Appuyez sur [RECORD] pour passer au Mode Enregistrement de Morceau (attente).
2. Appuyez sur [F8] (Pnch) pour sélectionner Enregistrement Puch in.
3. Appuyez sur [F4] (AllTr) pour désigner Enregistrement Toutes Pistes.
4. Positionnez le curseur sur le champ de paramètre "From" et entrez le numéro de mesure que vous souhaitez avoir comme première mesure dans la boucle.
5. Positionnez le curseur sur le champ de paramètre "To" et entrez le numéro de mesure que vous souhaitez avoir comme dernière mesure dans la boucle.

6. Positionnez le curseur sur le champ de paramètre "Loop" et utilisez la touche [INC], [DEC] ou [JOG] pour mettre la boucle en marche.
7. Appuyez sur [RUN] pour lancer la boucle d'enregistrement.

```

SONG REC M001 SONG=01IIsn'tItHipJ
SONG 01: Isn't It Hip
From-To= 001-008 Quantize = off
Meas = 001:1 Click Beat = 1/4 J
J = 105 Mode = rec
Time = 4/4 Level = 15
Loop = On (Over)
Mit [Seq] AllTr Step Over RPlc Pnch
  
```

[F4]

[F8]

Vous pouvez effacer une note erronée pendant que l'enregistrement à boucle est encore actif. A cet effet, appuyez sur la touche Shift et appuyez à nouveau sur la note en question quand elle revient. (Tenez compte de la limitation dans le nombre de notes qui peuvent être enregistrées en se basant sur la polyphonie disponible.)

Notez que si l'Enregistrement Toutes Pistes n'est pas spécifié, vous pouvez quand même lancer l'enregistrement à boucle, mais vous pouvez seulement effectuer un doublage sur la piste actuellement choisie; vous ne pourrez pas sélectionner d'autres pistes sans arrêter au préalable le séquenceur.

Remarquez également que si vous engagez l'enregistrement à boucle pendant que l'Effet Quantification ou Lecture est sélectionné, les valeurs de paramètre seront également enregistrées dans la boucle désignée.

Gardez à l'esprit le nombre maximum de notes qui peuvent être enregistrées (32 notes), car vous risquez d'effacer par inadvertance des données de notes existantes tandis que vous effectuez le doublage de notes pendant l'enregistrement à boucle.

## REMIXAGE

La Version 2 comporte la fonction Remixage (Remix) qui vous permet de créer un autre mixage "doublé" qui inclut les commutations de solo de piste, sourdine et marche/arrêt à mesure que le morceau est restitué.

Chaque fois que vous appuyez sur la touche Song, Voice, Select ou une des 16 touches Track, le W5/W7 produit un message de changement de paramètre exclusif pour le système MIDI correspondant ("Switch Remote").

La Version 2 vous permet d'enregistrer ces messages Switch Remote dans le séquenceur en temps réel (ou Edition pas à pas) sur une piste libre, de sorte qu'ils soient rappelés automatiquement pendant la restitution de morceau. De cette façon, vous pouvez programmer un solo de piste, une sourdine ou d'autres commandes dans la version Remix de votre morceau, afin de réaliser un mixage automatisé multi-dimensionnel sans changer aucune des données de notes originales, contrôleur ou autres données du morceau.

Pour créer une version Remix du morceau actuellement choisi:

1. Sélectionnez une piste libre dans le morceau actuellement sélectionné.
2. Appuyez sur [RECORD], puis sur [RUN] pour lancer l'enregistrement.
3. Appuyez sur [SONG], [VOICE], [SELECT], [SOLO], [TRACK 1 ~ 16] et effectuez les ajustements de paramètre souhaités pendant l'enregistrement.

Notez qu'au cours de l'enregistrement, toute touche actionnée sur le clavier sera aussi enregistrée sur la piste actuellement sélectionnée comme donnée de note. Vous constaterez qu'il est très pratique de conserver tous les messages Switch Remote sur une même piste, séparées des données de notes et autres, car de cette façon, il sera plus facile de localiser et d'éditer les messages Switch Remote.

SONG EDIT		SONG#01[ISn'tItHip]		
Tr:2	-Type-	Param	Val-	
01-37/96	Pitch Bend		+1040	
01-38/96	Pitch Bend		+ 390	
01-39/96	Pitch Bend		+ 0	
02-32/96	SwR	1	[TR4]	127
02-61/96	SwR	1	[TR4]	0

### REMARQUE

Lorsque vous effacez les données on/off de Switch Remote, existant sur une piste en Mode Edition de Morceau, veillez à effacer les commandes "on" et "off".

### ☐ Mode Solo

Rappelez-vous que quand il y a des données de séquence dans le morceau actuellement sélectionné, les touches Track des pistes qui contiennent des données seront allumées en vert, tandis que la touche Track actuellement sélectionnée sera allumée en rouge. (La touche Select sera allumée en vert, ce qui indique que le W5/W7 est en Mode Sélection des Pistes. Cf. le *Mode d'emploi*, page 74.)

En entrant en Mode Solo (par une poussée de la touche Solo), vous pouvez "isoler" en solo une ou plusieurs pistes pour écouter seulement elles, mettant les autres en sourdine. Une poussée sur une touche Track permettra de basculer entre l'état solo (rouge) et sourdine (vert). Plusieurs plages peuvent être "isolées" en solo d'un seul coup.

Vous pouvez quitter le Mode Solo et, la prochaine fois que vous appuyerez sur la touche Solo, le W5/W7 se rappellera quelles pistes ont été isolées et mises en sourdine.

La Version 2 vous permet aussi d'isoler et de jouer une seule plage simplement en appuyant sur la touche Track correspondante.

*Pour isoler et jouer une seule piste:*

**Maintenez [SELECT] enfoncée et appuyez sur [SOLO].**

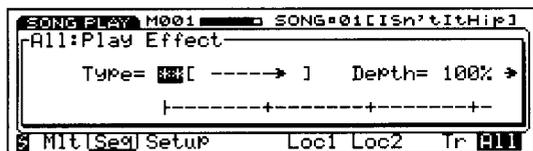
En Mode Solo de piste unique, une poussée sur une touche Track met cette piste en service (allumé en rouge) et met toutes les autres hors service (allumées en vert). De cette façon, vous pouvez isoler facilement une seule piste que vous souhaitez examiner pendant le mixage ou pour la jouer à partir d'un point spécifique du morceau quand vous enregistrez un Remix.

Une nouvelle poussée sur Solo vous ramènera au Mode Solo multi-pistes.



• **Type 00 ~ 27, \*\***

Il existe 27 types Effets de Lecture différents. Les types Effets de Lecture 01 à 29 ont été programmés en usine, mais vous pouvez quand même ajuster leurs paramètres à volonté. Si vous souhaitez désigner vos propres paramètres Effets de Lecture à partir de zéro, il suffit de choisir le type Effet de Lecture "00" (aucun effet de lecture n'est appliqué) et de commencer à ajuster les paramètres. Notez que si vous ajustez les paramètres d'un type Effet de Lecture, ils seront stockés dans une mémoire utilisateur Effet de Lecture sous l'en-tête de type "\*\*\*".



• **Depth(Profondeur) 0 ~ 100%**

Le paramètre de profondeur Effet de Lecture aura un effet différent — tel que longueur de quantification, vitesse de swing, etc. — selon l'Effet de Lecture (01 à 27) qui est sélectionné. (Pour une liste complète des paramètres de profondeur pour chaque type, cf. Liste des types d'Effet de Lecture en page 17.)

• **Quantize(Quantification)**

La fonction Quantification aligne les notes dans la piste spécifiée au battement le plus proche, tel que désigné par les paramètres de valeur et d'intensité Quantification. Ceci est pratique pour resserrer un timing relâché. Notez que la quantification "parfaite" tend à provoquer un sentiment artificiel et mécanique, ce qui être une bonne ou une mauvaise chose selon le type de sentiment que vous souhaitez obtenir.

**Val (Valeur)**

♩, ♪, ♫, ♪♩, ♪♩♩, ♪♩♩♩, ♪♩♩♩♩, off

"Val" détermine sur quel battement les données de note dans la piste correspondante seront alignées. Si vous sélectionnez "16th-note", par exemple, toutes les notes de la piste seront alignées sur le plus proche battement de double croche, selon un degré déterminé par le paramètre d'intensité, ci-après. Vous pouvez sélectionner une valeur de quantification en appuyant sur la touche du pavé numérique ayant la valeur de note correspondante, imprimée au-dessus. En appuyant plus d'une fois sur la touche 7, vous Basculez entre le triolet de croche et la croche + triolet de croche; appuyer plus d'une fois sur la touche 0 permet de basculer entre le triolet double croche et la double croche + triolet double croche. (Pour une liste complète des paramètres de quantification pour chaque type, cfr. la Liste de type Effet de lecture en page 17.)

**Str (Intensité) 0 ~ 100%**

"Str" détermine avec quelle force les notes sont attirées par la valeur de quantification spécifiée. A un réglage de 0%, aucune quantification ne se produit, tandis qu'un réglage de 100% fera que toutes les notes sont alignées avec précision sur la valeur de battement spécifiée la plus proche.

• **Swing**

L'effet Swing ~ utilisable uniquement quand la fonction Quantification est réglée à une valeur autre que "off" - produit un effet "Swing" plus naturel en décalant le timing des off-beats, tel que spécifié par le réglage Quantification.

Par exemple, si la valeur Quantification spécifiée est la croche, l'effet Swing va décaler les 2e, 4e, 6e et 8e battement de chaque mesure vers l'avant de manière à créer une impression de "swing". Si la valeur Quantification est réglée à une longueur de triolet, la dernière note dans chaque triolet sera décalée.

**Rate (Taux) 50 ~ 83%**

"Rate" détermine la force de l'impression swing ou de combien le timing des notes affectées sera décalé. Appliquez de 50% (pas de swing) à 75% (swing maximum) pour des longueurs de note paire. Appliquez de 66% à 83% pour des longueurs de triolet. Appliquez de 50% à 66% pour des longueurs de note paire plus triolet (p.ex. croche + croche triolet).

**Vel (Vélocité) 0 ~ 200%**

"Vel" détermine l'augmentation ou la diminution relative de la valeur de vitesse off-beat (telle que définie par la valeur Quantification) en relation avec la valeur on-beat. Un réglage à 100% ne produit aucun effet, tandis qu'un réglage entre 0 et 99% produira une réduction de la valeur de vitesse off-beat, et qu'un réglage de 101 à 200% produira une augmentation de la valeur.

**Gate (Temps de porte) 0 ~ 200%**

"Gate" détermine la longueur relative de la durée de note off-beat (telle que définie par la valeur Quantification) en relation avec la valeur on-beat. Un réglage à 100% ne produit aucun effet, tandis qu'un réglage entre 0 et 99% réduira le temps de porte de off-beat et un réglage entre 101 et 200% allongera le temps de porte.

• **ClockSft (Décalage de clock) -99 ~ + 99**

"ClockSft" détermine de combien toutes les notes d'une piste seront décalées en temps - vers l'avant ou l'arrière - par le nombre spécifié de clocks (96 clocks pour une noire). Remarquez qu'étant donné que les paramètres Clock Shift décalent vers l'avant ou l'arrière le timing de toutes les notes et autres éléments d'une piste donnée, ils peuvent modifier de façon significative l'impression d'un morceau. Vous pourrez déplacer les notes vers l'avant (valeurs positives) pour créer un sentiment plutôt apaisé, ou vers l'arrière (valeurs négatives) pour produire un sentiment plus puissant et entraînant. Bien entendu, Clock Shift est extrêmement pratique si vous voulez corriger un timing qui est continuellement décalé.

• **Vel.Ofst (Décalage de Vélocité) -99 ~ + 99**

"Vel.Ofst" détermine le degré de changement de vitesse pour toutes les données de note par une même valeur relative. Un réglage à 00 ne produira aucun changement, tandis que des valeurs négatives réduiront les niveaux de vitesse et les valeurs positives les augmenteront.

• **Vel.Rate (Rapport de Vélocité) 0 ~ 200%**

"Vel.Rate" détermine le rapport entre les valeurs inférieures et supérieures de vitesse. Un réglage à 100% maintient la relation originale entre les notes, tandis que des valeurs plus petites produisent une plage dynamique plus étroite (minimum 1%), et des valeurs plus grandes produisent une plage dynamique plus large (maximum 200%).

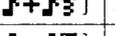
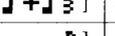
• **GateRate (Rapport de temps de porte) 0 ~ 200%**

"GateRate" détermine le rapport entre les valeurs de temps de porte courtes et longues. Un réglage à 100% maintient la relation originale entre les notes, tandis que des valeurs plus petites produisent une plage de temps de porte plus étroite (minimum 1%) et des valeurs plus grandes produisent une plage de temps de porte plus large (maximum 200%). Vous pouvez utiliser Temps de Porte pour donner un sentiment plus staccato ou legato, selon les besoins.

**REMARQUE**

Le fichier VCE\_EDIT.A1S introduit la fonction "Playback Effect" - effet de lecture. (Pour un complément d'information, cf. page 7)

## ☐ Liste de Type d'Effet de Lecture

Gabarit	Description	Paramètre de profondeur
00[ ————— ]	Off. Pas effet lecture appliqué	—
01[Just  ]	Aligne sur double croche la plus proche.	Quantifie Intensité
02[Just  ]	Aligne sur croche la plus proche.	Quantifie Intensité
03[Just  ]	Aligne sur noire la plus proche.	Quantifie Intensité
04[Just  ]	Aligne sur triolet double croche la plus proche.	Quantifie Intensité
05[Just  ]	Aligne sur triolet croche la plus proche.	Quantifie Intensité
06[Just  ]	Aligne sur double croche + triolet double croche la plus proche.	Quantifie Intensité
07[Just  ]	Aligne sur croche + triolet croche la plus proche.	Quantifie Intensité
08[Shuffle  ]	Quantifie double croche et retarde off-beats.	Quantifie Intensité et Rapport de Swing
09[Shuffle  ]	Quantifie croche et retarde off-beats.	Quantifie Intensité et Rapport de Swing
10[Shuffle  ]	Quantifie noires et retarde off-beats.	Quantifie Intensité et Rapport de Swing
11[Shuffle  ]	Quantifie triolet croche et retarde 3e off-beats.	Quantifie Intensité et Rapport de Swing
12[Loose  ]	Retarde double croche off-beats et allonge temps de porte.	Rapport de Swing et Temps de Porte
13[Loose  ]	Retarde croche off-beats et allonge temps de porte.	Rapport de Swing et Temps de Porte
14[Loose  ]	Retarde noires off-beats et allonge temps de porte.	Rapport de Swing et Temps de Porte
15[Loose  ]	Retarde triolet croche off-beats et allonge temps de porte.	Rapport de Swing et Temps de Porte
16[Off  ]	Accentue vitesse et temps de porte de off-beats.	Vitesse de Swing et Temps de Porte
17[Off  ]	Accentue vitesse et temps de porte de off-beats.	Vitesse de Swing et Temps de Porte
18[Off  ]	Accentue vitesse et temps de porte de off-beats.	Vitesse de Swing et Temps de Porte
19[Off  ]	Accentue vitesse et temps de porte de off-beats.	Vitesse de Swing et Temps de Porte
20[On  ]	Accentue vitesse et temps de porte de on-beats.	Vitesse de Swing et Décalage de Vitesse
21[On  ]	Accentue vitesse et temps de porte de on-beats.	Vitesse de Swing et Décalage de Vitesse
22[On  ]	Accentue vitesse et temps de porte de on-beats.	Vitesse de Swing et Décalage de Vitesse
23[On  ]	Accentue vitesse et temps de porte de on-beats.	Vitesse de Swing et Décalage de Vitesse
24[Heavy ]	Retarde noires off-beats et les accentue.	Rapport de Swing et Vitesse
25[Humanize ]	Quantifie légèrement noires et rend valeurs aléatoires.	Quantifie Vitesse
26[Techno ]	Quantifie double croche et rend la vitesse plate.	Décalage de Vitesse et Rapport de Vitesse
27[Acid ]	Quantifie double croche et retarde off-beats.	Rapport Swing
**[ —————> ]	Gabarit original (00) ou modifié (01 ~ 27).	(Dépend du gabarit choisi.)

## ❑ Effet de Lecture Normalisé (Opération 1, Song Job)

Bien que les Effets de Lecture s'appliquent seulement à la lecture de morceau et qu'ils n'affectent pas les données originales de morceau, la fonction Effet de Lecture Normalisé de la Version 2 vous permet d'appliquer de façon permanente les effets de lecture désignés au morceau actuel. La fonction Effet de Lecture Normalisé se trouve dans Song Job 1 (cf. le *Mode d'emploi*; page 95).

*Pour utiliser l'Effet de Lecture Normalisé:*

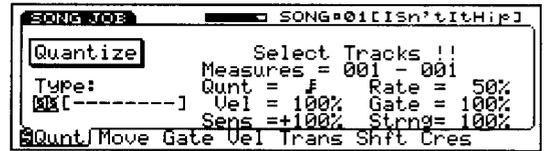
1. Appuyez sur [JOB], puis sur [F2] (Job1) pour passer au Mode Song Job 1.
2. Positionnez le curseur sur "Normalize Effect" et appuyez sur [ENTER].



3. Appuyez sur les touches [TRACK] pour les pistes auxquelles vous désirez appliquer les Effets de Lecture. (Les touches Track sélectionnées s'allument en rouge.)
4. Appuyez sur [ENTER] pour actualiser l'Effet de Lecture Normalisé.

## ❑ Paramètres de quantification (Type, Sens, Strength)

La Version 2 inclut des Paramètres Quantize supplémentaires dans Opération de morceaux 3 (Song Job 3), y compris Type, Sensibilité et Intensité, qui élargissent fortement votre capacité d'apporter exactement le feeling approprié à votre musique.



Il existe 19 types Quantize, où "00" représente "off" et où 01 ~ 19 représentent les mêmes types que dans Mode Effet de Lecture (pour les descriptions, consultez la Liste des Type d'Effet de Lecture en page 17, 00 ~ 19).

Le paramètre Sensibilité ("Sens") détermine la plage sur laquelle les notes seront quantifiées. Ce paramètre peut être réglé de -100 à 0% (pas de quantification) à +100. Un réglage de -100% ou +100% fera que toutes les notes seront quantifiées.

Le paramètre Intensité ("Strng") détermine dans quelle mesure les notes sont attirées vers la valeur de quantification spécifiée. A un réglage de 0%, aucune quantification n'est produite, tandis qu'un réglage de 100% fait que toutes les notes seront alignées avec précision sur la valeur de battement spécifiée la plus proche.

Notez que la Version 2 vous permet de sélectionner une valeur de quantification ("Qunt") en appuyant sur la touche du pavé numérique au-dessus de laquelle la valeur de note correspondante est imprimée. Plusieurs poussées sur la touche 7 permettent de basculer entre le triolet de croche et la croche + triolet croche; plusieurs poussées sur la touche 8 permettent de basculer entre le triolet double croche et double croche + triolet double croche.

## PARTAGE/SUPERPOSITION RAPIDE ET PARTAGE DYNAMIQUE

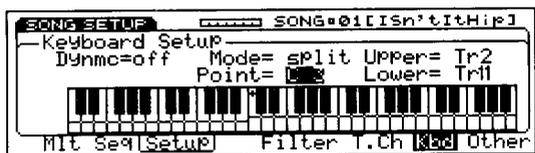
La Version 2 met à votre disposition les fonctions Partage Rapide et Superposition Rapide qui permettent de diviser le clavier ou de superposer deux sonorités. Quand le W5/W7 est en Mode Sonorités ou en Mode Jeu de Sonorités et que l'écran Configuration de Clavier est visible (cf. le *Mode d'emploi*, page 83), il est facile d'activer le Partage Rapide ou la Superposition Rapide.

### ❑ PARTAGE/SUPERPOSITION RAPIDE

*Pour activer le Partage Rapide:*

Maintenez une touche [TRACK] enfoncée et appuyez sur une autre touche [TRACK].

La première touche Track maintenue devient la partie haute (côté droit) et la seconde touche Track devient la partie basse (côté gauche), comme indiqué sur l'écran.



Notez que si le Partage Dynamique (cf. ci-après) est désigné en Mode Partage, l'accès au Partage Rapide engagera l'état Partage Dynamique. Une poussée sur une seule touche Track rétablira le Mode Clavier Normal.

*Pour activer la Superposition Rapide:*

1. D'abord, en Mode Clavier Normal, sélectionnez une touche [TRACK] avec une des sonorités que vous voulez superposer.
2. Maintenez la touche [SHIFT] et appuyez sur la touche [TRACK] de la seconde sonorité que vous voulez superposer.



Les deux numéros Track superposés sont indiqués sur l'écran. Pour changer la sonorité superposée (la seconde), il suffit de maintenir la touche (Shift) et d'appuyer sur une autre touche Track.

Une poussée sur une seule touche Track rétablira le Mode Clavier Normal.

### ❑ PARTAGE DYNAMIQUE

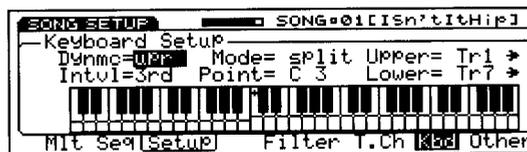
La fonction Partage Dynamique de la Version 2 vous libère des limitations d'un point de partage fixe. Quand la fonction Partage Dynamique est en service, le point de partage est déterminé par la première note que vous jouez lorsqu'aucune touche n'est actionnée.

Les paramètres de Partage Dynamique sont accessibles sur l'écran Configuration de Clavier, Mode de Jeu de Morceaux (cf. le *Mode d'emploi*, page 82).

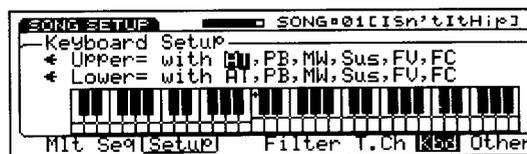
*Pour passer au mode Partage Dynamique:*

1. En Mode Configuration Jeu de Morceaux, appuyez sur [F7] pour afficher l'écran Configuration de Clavier.
2. Positionnez le curseur sur le paramètre Mode et réglez-le à l'état de partage en utilisant la touche [INC], [DEC] ou [JOG].
3. Positionnez le curseur sur le paramètre "Dymnc" et sélectionnez une des options Partage Dynamique.

Gauche



Droite



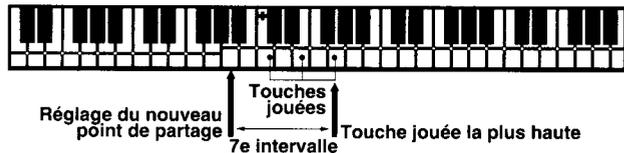
Selon l'option Partage Dynamique que vous sélectionnez, vous pourrez régler de manière à jouer d'abord la sonorité supérieure ou l'inférieure; vous pourrez aussi spécifier une zone d'intervalle de chaque côté du point de partage, afin de disposer d'une souplesse de jeu sans précédent.

• **off**

Lors d'un réglage à "off", le Partage Dynamique n'est pas actif et le point de partage est fixé tel qu'il a été déterminé par le réglage du Point.

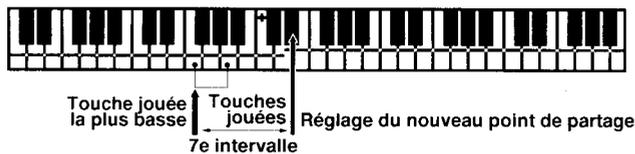
• **upr (Upper)**

Lors d'un réglage à "upr", les premières notes que vous jouez seront la sonorité supérieure et la plus haute note sera désignée par le nouveau point de partage, selon le réglage Intervalle spécifié (cf. ci-après).



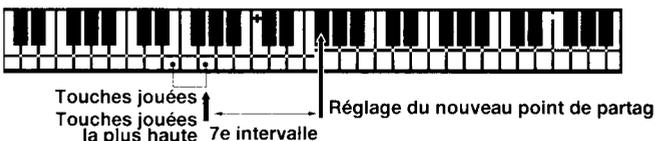
• **lwrL (Lower Low)**

Lors d'un réglage à "lwrL", si la partie supérieure du clavier est utilisée, la touche en dessous de l'intervalle spécifié à partir de la plus haute note jouée deviendra le point de partage (semblable à "upr"); quand la partie inférieure du clavier est utilisée, la touche au-dessus de l'intervalle spécifié à partir de la plus basse note jouée deviendra le point de partage.



• **lwrH (Lower High)**

Lors d'un réglage à "lwrH", si la partie supérieure du clavier est utilisée, la touche en dessous de l'intervalle spécifié à partir de la plus haute note jouée deviendra le point de partage (semblable à "upr"); quand la partie inférieure du clavier est utilisée, la touche au-dessus de l'intervalle spécifié à partir de la plus basse note jouée deviendra le point de partage.

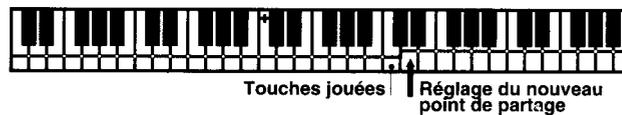


**REMARQUE**

Quand "lwrL" ou "lwrH" est sélectionné, si le point de partage, tel que déterminé en jouant sur la partie inférieure du clavier, est plus bas que le réglage du point de partage effectué sous Configuration du Clavier, ce dernier réglage obtiendra la priorité.

• **1stL (1st Lower)**

Lors d'un réglage à "1stL", la touche juste au-dessus de la première note jouée sera la sonorité basse.



• **1stU (1st Upper)**

Lors d'un réglage à "1stU", la touche juste au-dessous de la première note jouée sera la sonorité haute.

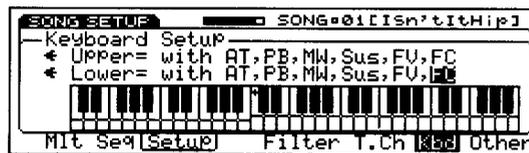


**Intvl (Intervalle)**

Le réglage "Intvl" détermine l'intervalle. Il est possible de sélectionner un réglage de 3e, 5e, 7e ou 9e intervalle.

**Upper/Lower AT, PB, MW, Sus, FV, FC**

Comme en Mode Partage en 4 zones (cf. le *Mode d'emploi*, page 83), le Partage Dynamique vous permet de mettre les contrôleurs en service et hors service pour les sonorités supérieures et inférieures. Les contrôleurs que vous pouvez mettre en/hors service comprennent l'aftertouch, pitch bend, la molette de modulation, sustain, la commande de volume au pied et la commande au pied.



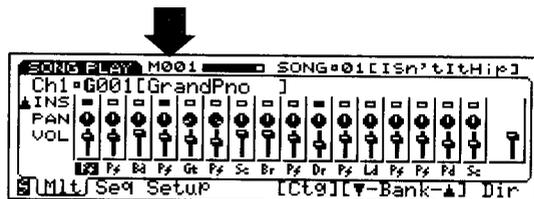
## AUTRES FONCTIONS DE LA VERSION 2

La Version 2 incorpore une série d'autres fonctions qui facilitent l'exploitation du W5/W7 tout en élargissant nettement vos options à l'interprétation.

### ☐ Mode Jeu de Morceaux

#### Affichage de mesure

La Version 2 affiche toujours le numéro de mesure actuelle du morceau sélectionné dans le haut de l'écran mixeur, sur la gauche de la jauge de mémoire disponible, en Mode Jeu de Morceaux (Song Play Mode) (à l'exception de Création de Morceau). Par conséquent, vous pouvez toujours voir l'emplacement de la mesure actuelle pendant le mixage et vous ne devez pas d'abord afficher l'écran Jeu de Séquence de Morceaux.



#### Saut à l'Écran Mixeur

La Version 2 assure une navigation plus facile dans le mixeur grâce à la fonction Saut à l'Écran Mixeur. Elle vous permet, par exemple, de passer rapidement entre le bouton Envoi d'Effet 1 et le fader Volume pour la piste choisie.

En Mode Jeu de Multis de Morceaux, maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F2]. Pour assigner une fonction différente à chaque flèche, utilisez les touches de curseur haut/bas.



#### Affichage de Tempo à Synchronisation Externe

La Version 2 affiche la valeur de tempo d'un séquenceur externe raccordé quand le W5/W7 est réglé à l'état d'horloge MIDI (externe). La valeur du tempo de l'horloge du séquenceur externe apparaîtra entre parenthèses dans le champ tempo du Mode Jeu de Séquences de Morceaux. (Pour les détails sur le statut de clock, cf. le *Mode d'emploi*, page 84.)



#### Sélection Rapide de Morceau

La Version 2 vous permet de sélectionner directement un des 16 morceaux à partir du Mode Jeu de Multis de Morceaux (écran de mixeur) ou du Mode Jeu de Séquence de Morceaux (cf. le *Mode d'emploi*, page 80), à l'aide des 16 touches de piste [Track]. Dans ce cas, le numéro de chaque touche Track correspond au morceau du même numéro. Il suffit de maintenir [SONG] et d'appuyer sur la touche [TRACK] portant le même numéro que le morceau du morceau que vous souhaitez sélectionner.

#### Localisation Rapide de Mesure

La Version 2 vous permet de sauter directement à un des deux points de localisation de mesure dans un morceau à partir de l'écran Mode Jeu de Multis de Morceaux. Quand le mixeur est affiché, il suffit de maintenir [SHIFT] et d'appuyer sur la touche [F5] (Localisation 1) ou [F6] (Localisation 2). (Pour les détails sur la façon d'assigner les deux points de localisation de mesure, cf. le *Mode d'emploi*, page 81.)



#### Restitution de Morceaux à partir d'une Mesure spécifiée

La Version 2 vous permet de lancer la restitution d'un morceau à partir de n'importe quelle mesure et de faire en sorte que soient appliquées les données exclusives de système, de changement de programme, de changement de contrôle, etc. En maintenant [SHIFT], une poussée sur [RUN] fera commencer le morceau à partir de la mesure actuellement spécifiée après la lecture des données dans les mesures précédentes, de sorte que les sonorités correctes, etc., soient appliquées à la restitution.

#### Création de Morceau pendant la Restitution

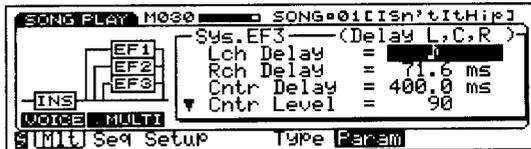
La Version 2 vous permet de sélectionner les fonctions Clavier Création de Morceau et Autres Configurations (Morceau suivant, Transposition) pendant la restitution d'un morceau.

## ❑ Effet de Système

### Retard de Tempo

Dans la Version 2, le tempo du morceau peut être utilisé pour déterminer automatiquement la durée du retard sur l'Effet de Système 3.

La fonction Retard de Tempo vous permet de faire correspondre rapidement et facilement le temps de retard dans l'Effet de Système 3 avec le tempo du morceau. Différentes valeurs de note sont accessibles par les paramètres de retard en-dessous de la valeur 0.1 ms en appuyant sur [DEC].

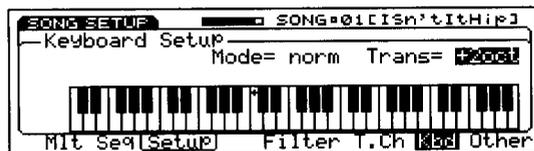


Remarquez qu'un tempo plus lent, dépassant la plage du retard, va réduire de moitié le temps de retard réel. Notez aussi que l'emploi d'une horloge externe ou le changement du tempo risquent de produire des bruits.

## ❑ Mode Création de Morceau

### Transposition

La Version 2 apporte la fonction Transposition d'octave en Mode Clavier Normal (écran Configuration de Clavier; cf. le *Mode d'emploi*, page 82) qui vous permet de décaler l'octave entre -3 et +3 octaves vers le haut ou le bas.



Un raccourci pour avoir accès à la fonction Transposition d'octave à partir du Mode Sonorité consiste à appuyer sur [F1] (octave vers le bas) ou [F2] (octave vers le haut).



## ❑ Mode Enregistrement de Morceau

### Comptage variable

La Version 2 vous permet de déterminer le nombre de mesures pour le comptage avant que ne commence l'enregistrement (Doublage ou Remplacement) en temps réel. (Pour les détails sur le Mode Enregistrement de Morceau, cf. le *Mode d'emploi*, page 86.). Les quatre options suivantes sont disponibles:

#### key

Quand "Key" est sélectionné, l'enregistrement commence dès que vous appuyez sur une touche du clavier.

#### 0

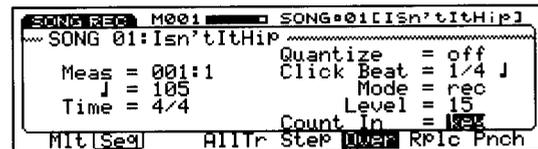
Quand "0" est sélectionné, l'enregistrement commence dès que vous appuyez sur la touche "Run".

#### 1

Quand "1" est sélectionné, l'enregistrement commence à un comptage d'une mesure après la poussée sur la touche "Run".

#### 2

Quand "2" est sélectionné, l'enregistrement commence à un comptage de deux mesures après la poussée sur la touche "Run".



### Battement de Click et Quantification

La Version 2 affiche graphiquement les valeurs de note à la droite des paramètres Quantification et Battement de Click. Vous pouvez aussi sélectionner Quantification et Battement de Click via le pavé numérique en accord avec les valeurs de note, tel qu'imprimé au-dessus des diverses touches du pavé numérique.

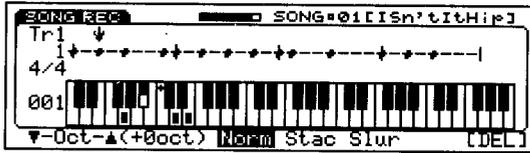


### Saut à Événement de Note Suivante

En Mode Enregistrement pas à pas, (cf. le *Mode d'emploi*, page 89), quand la touche Données/ Curseur est réglée sur "Curseur" (voyant rouge), vous pouvez sauter directement à chaque note suivante en utilisant la molette [JOG] ou les touches [CURSOR-GAUCHE/DROITE], plutôt que d'avoir à faire défiler chaque segment des 12 blocs.

## Transposition

Comme en Mode Clavier Normal (écran Création de Morceau) et en Mode Sonorité, vous pouvez transposer le pitch entre -3 et +3 octaves à partir du Mode Enregistrement pas à pas (cf. le *Mode d'emploi*, page 90), en maintenant [SHIFT] et en appuyant sur [F1] (octave en bas) ou [F2] (octave en haut).



[SHIFT] [F1] [F2]

## Mode Edition de Morceau

### Entrée Exclusive de Système

Quand vous sélectionnez un type autre que "Excl", tel que VceC (Voice Common), VceE (Voice Element), DrmC (Drum Voice Common), Song Mlt (Multi), Sys (System) et SwR (Switch Remote), les divers types de paramètres pour les changements de paramètres peuvent être édités.

### Types de Paramètres

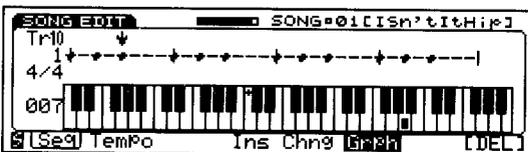
D (Numéro de Dispositif)	entré numériquement
C (Canal Inst)	entré numériquement
Param (Type de paramètre)	dépend du type choisi
E (Numéro d'Élément)	entré seulement quand le type est "VceE"
Val (Valeur)	entré numériquement



Pour un complément d'informations sur les données exclusives du système MIDI, consultez le "Format de données MIDI" dans la brochure séparée *Informations techniques du W5/W7*.

## Sélection de Mesure graphique à l'Édition de Morceau

Vous pouvez désormais localiser une mesure spécifique en Mode Graphique des Pistes de Séquences à l'Édition de Morceau (cf. le *Mode d'emploi*, page 91) en utilisant le pavé numérique. De même, quand la touche Données/ curseur est réglée sur "Cursor" (voyant rouge), vous pouvez sauter directement à chaque note ultérieure à l'aide de la molette [JOG] ou des touches [CURSEUR GAUCHE/DROITE] plutôt que d'avoir à faire défiler chaque segment des 12 blocs.



## Mode Jeu de Morceau/Sonorité

La Version 2 apporte plusieurs nouvelles fonctions pratiques en Mode Sonorité Morceau (cf. le *Mode d'emploi*, page 106).



Rappelez-vous que quand vous passez au Mode Sonorité, les réglages pour la sonorité sélectionnée sont réinitialisés aux valeurs définies en usine, et que l'Effet Insertion désigné sera également appliqué.

La Version 2 vous offre l'option de choisir les sonorités à partir de l'écran Mode Sonorité, sans que les valeurs définies en usine soient automatiquement réinitialisées. Pour cela, maintenez [SONG] et appuyez sur [VOICE] ou maintenez [SHIFT] et appuyez sur [VOICE]. Le voyant rouge au-dessus des touches Song et Voice s'allumera.



Dans ce "Mode Jeu de Morceau/Sonorité", le W5/W7 reste encore techniquement en mode Jeu de Morceau, mais vous avez l'avantage des fonctions du Mode Sonorité, telles que l'affichage visuel dont l'Effet Insertion est spécifié pour la sonorité sélectionnée, ainsi que des nouvelles fonctions, telles que le Décalage Rapide d'Octave et la Sélection Rapide de Banque de Sonorités.

Remarquez que quand vous passez au Mode Sonorité, si tous les trois Effets Insertion sont en service par les autres canaux, l'un d'eux sera "volé" et appliqué à la sonorité dans le canal actuellement sélectionné. En Mode Jeu de Morceau/Sonorité, un Effet d'Insertion ne sera pas automatiquement appliqué au canal actuellement sélectionné.

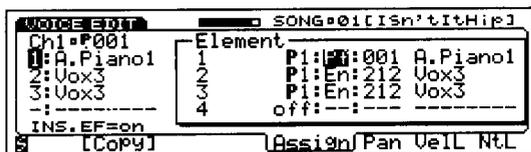
Quand le W5/W7 est en Mode Jeu de Morceau/Sonorité, pour revenir au Mode Sonorité, il vous suffit d'appuyer sur [VOICE]. Pour repasser au Mode Jeu Multis de Morceaux, il vous suffit d'appuyer sur [SONG]. Quand vous repassez au Mode Jeu de Morceau, les réglages pour la sonorité ne seront pas modifiés.

Un autre aspect nouveau de la Version 2, c'est que si vous passez du Mode Jeu de Morceau au Mode Sonorité, vous pouvez maintenir [SHIFT] et appuyer sur [SONG] pour que les réglages multis soient rétablis tels qu'ils étaient avant l'entrée en Mode Sonorité.

## ❑ Mode Edition de Sonorité

### Assignation d'Elément

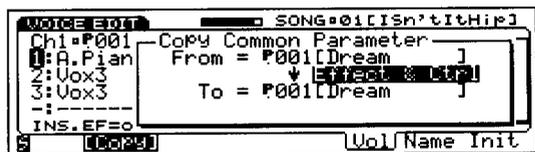
La Version 2 apporte un raccourci pour sélectionner les éléments de sonorité à partir de la fonction Assignation d'Elément de Sonorité (cf. le *Mode d'emploi*, page 112). Désormais, vous pouvez positionner le curseur sur le code de catégorie d'élément à 2 lettres (si P1 ou P2 est sélectionné) et sélectionner directement une catégorie d'élément différente. Dans ce cas, le premier élément de chaque catégorie sera rappelé.



### Copie de Sonorité Commune

La Version 2 apporte une fonction Copie de Sonorité Commune qui s'avère pratique en mode Edition de Sonorité (cf. le *Mode d'emploi*, page 110). La Copie de Sonorité Commune permet de copier uniquement les paramètres de contrôleur de copie, ou les paramètres d'effet uniquement, ou les paramètres de contrôleur et d'effet à partir d'une sonorité désignée vers la sonorité actuelle.

Pour avoir accès à la Copie de Sonorité Commune, appuyez sur [F1] (Com) pour sélectionner les paramètres Common, suivie par [F6] (Vol) pour sélectionner la fonction Volume. Appuyez ensuite sur [F2] (Copy).



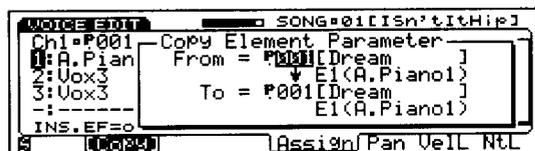
[F2]

[F6]

### Copie d'Elément de Sonorité

La Version 2 possède une fonction Copie Elément de Sonorité (cf. le *Mode d'emploi*, page 112) qui vous permettra de copier un élément et la hauteur du son d'une sonorité désignée vers un élément spécifié (1 ~ 4) de la sonorité actuelle.

Pour avoir accès à Copie d'Elément de Sonorité, appuyez sur [F2] (Elem) pour sélectionner les paramètres Elément, suivi par [F5] (Assign) pour sélectionner la fonction Assignation. Appuyez ensuite sur [F2] (Copy).



[F2]

[F5]

L'élément de destination ("To") peut aussi être choisi en appuyant sur [TRACK 1 ~ 4].

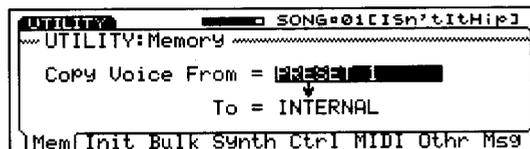
## ❑ Mode Sauvegarde

### Copie de banque Morceaux/Sonorités Internes

La Version 2 apporte plus de facilité pour mémoriser et gérer les sonorités utilisateur. En particulier, vous pouvez désormais transférer le contenu de n'importe quelle banque Sonorité de Morceau vers la banque Sonorités Internes, pourvu que les Sonorités de Morceau n'utilisent pas l'Elément de Morceau.

Ceci vous donne l'option de mémoriser une série de Sonorités de Morceau comme une banque de sonorité normale sur une disquette, plutôt que comme données "Morceau + Sonorité" uniquement, ce qui ne peut pas être chargé vers la banque de Sonorité Interne.

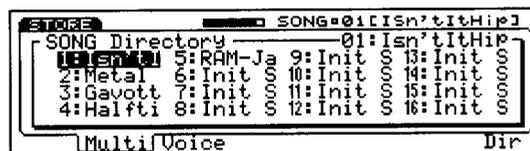
La banque GM (General MIDI), Preset ou Sonorité Interne peut être mémorisée dans la banque Sonorité de Morceau existante si les sonorités n'utilisent pas les Eléments Internes.



Les banques Sonorité peuvent être échangées en utilisant la fonction Memory du Mode Utilitaire (cf. page 25).

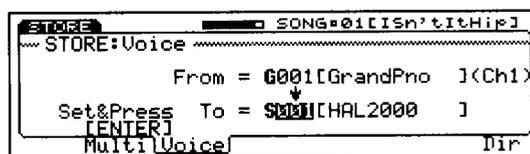
### Répertoire de Sonorité en Mode Sauvegarde

Lors de la mémorisation d'un multi ou d'une sonorité en Mode Sauvegarde (cf. le *Mode d'emploi*, page 129-130), vous pouvez désormais appeler respectivement le Répertoire de Morceaux ou le Répertoire de Sonorités en appuyant sur [F8] (Dir).



[F8]

Lors de la mémorisation d'une sonorité, remarquez que la piste actuellement sélectionnée (numéro de canal) sera indiquée sur la droite de la sonorité actuellement choisie qui doit être sauvegardée.



La Version 2 vous permet de désigner la sauvegarde automatique ou manuelle de multis en Mode Utilitaire, Autres Configurations (cf. page 25).

## ☐ Mode Utilitaire

### Copie de Mémoire

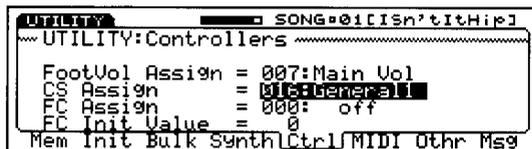
La fonction Mémoire (cf. le *Mode d'emploi*, page 143) a été élargie pour vous procurer l'option d'échange entre diverses banques de sonorités. Par exemple, en plus de pouvoir copier la banque Interne, Préréglage, GM ou Sonorités de Morceau (1 ~ 16) sur les banques Interne et Sonorités de Morceau (1 ~ 16).

Selon la banque Sonorité à partir de laquelle vous copiez, les banques Sonorités rythmiques spécifiques seront aussi copiées comme suit:

- GM GM1 (StdKit) et GM2 (RoomKit)
- Preset 1 Preset 1 (QY10 Kit) et Preset 2 (SY85 Kit)
- Preset 2 GM1 (StdKit) et GM2 (RoomKit)
- Preset 3 Preset 3 (HipHopKit) et Preset 4 (Lofi Kit)

### Assignation CS et Assignation FC

Il s'agit d'un nouvel aspect de la fonction CS Assign sur l'écran Contrôleur (cf. le *Mode d'emploi*, page 147), ainsi que d'une nouvelle fonction, la FC Assign.



#### • Assignation CS (curseur linéaire)

Vous pouvez assigner une des nombreuses fonctions à contrôler par le curseur linéaire sur le panneau du W5/W7. "000" devient la valeur par défaut qui permet au curseur linéaire de servir comme curseur d'entrée de données; "032" met le curseur linéaire (CS) hors service.

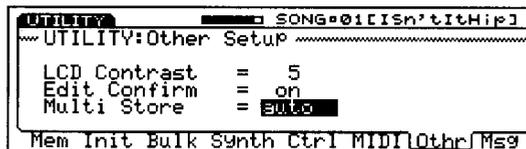
#### • Assignation FC (commande au pied)

Vous pouvez assigner une des nombreuses fonctions à contrôler par une commande au pied raccordée. Les paramètres sélectables incluent 000 (Off), 001 ~ 031, 032 (Off) et 033 ~ 119. Quand vous désirez utiliser la commande au pied à sa capacité normale, sélectionnez le paramètre "004: FootCtrl".

Remarquez que lors du chargement d'un fichier de type All Data (toutes données) qui avait été sauvegardé en Version 1, l'Assignation FC passera automatiquement à la valeur par défaut "000: off".

## Sauvegarde de Multi Automatique/Manuelle

Dans la Version 1.0, chaque fois que vous apportiez des changements à un Multi, ils étaient sauvegardés dans le Multi automatiquement. La Version 2 présente une fonction Sauvegarde Multi accessible depuis l'écran Autres Configurations (cf. le *Mode d'emploi*, page 149) qui vous permet de choisir si vous souhaitez ou non que les changements apportés à un Multi soient sauvegardés automatiquement ou manuellement en Mode Sauvegarde.



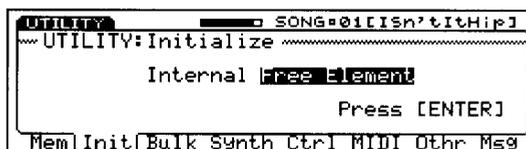
Le réglage "auto" est le réglage par défaut, ce qui signifie que tous les changements apportés aux paramètres Multi seront sauvegardés automatiquement et qu'ils seront conservés même si vous passez d'un morceau à un autre.

Le réglage "manual" conserve dans une mémoire-tampon les changements apportés et ils seront perdus si vous passez d'un morceau à un autre, à moins que vous n'utilisiez la fonction Sauvegarde Multi en Mode Sauvegarde. Le réglage Manual vous permet d'effectuer des changements sur un Multi, sans craindre de perdre les réglages originaux dans le morceau.

## Elément Interne Libre

La fonction Initialisation Élément Libre de la Version 2 sur l'écran Initialisation (cf. le *Mode d'emploi*, page 144) vous permet d'initialiser les éléments Internes inutilisés qui ont été mémorisés de façon inintentionnelle en utilisant un disque disponible dans le commerce, afin de disposer de davantage d'espace en mémoire pour les sonorités nécessaires.

Pour avoir accès à Initialisation d'Élément Libre, appuyez sur [F2] (Init) et sélectionnez "Free Element" à l'aide de [INC] et [JOG].



[F2]

## ☐ Mode Disque

### Chargement automatique et Jeu automatique

La Version 2 apporte les nouvelles options Chargement Automatique (Auto Load) et Jeu Automatique (Auto Play) en Mode Disque (cf. le *Mode d'emploi*, page 131).

Le Chargement Automatique vous permet d'insérer une disquette quand l'alimentation est coupée de manière qu'un fichier de cette disquette soit automatiquement chargé lors de la mise sous tension — de sorte que le fichier soit prêt pour le jeu. Le Jeu Automatique vous permet de charger le fichier dans Morceau 1 et la restitution commence automatiquement quand le système W5/W7 est mis en service.

Le Chargement Automatique fonctionne en sauvegardant un fichier de morceau sur une disquette comme fichier de type "1 Morceau + Sonorité" (.A1S), en utilisant le nom AUTOPLAY ("AUTOPLAY.A1S")

Remarquez que vous ne pouvez sauvegarder qu'un fichier Chargement Automatique ou Jeu Automatique sur une seule disquette. Notez aussi que si vous chargez un fichier de morceau du type .A1S, ses données de sonorité seront chargées dans la banque Sonorité de Morceau et que, par conséquent, elles écraseront les sonorités de Morceau existantes.

#### REMARQUE

Le fichier AUTOPLAY.A1S est inclus dans la disquette accompagnatrice. (Pour un complément d'information, cf. page 7)

#### ATTENTION

La mise hors tension pendant le chargement ou l'éjection de la disquette peut entraîner une perte irréversible des données ou une défaillance du lecteur de disquette.

# Changes to the *Technical Information Booklet*

Please use the new information below in conjunction with the *W5/W7 Technical Information booklet*.

## ● Voice List

Two new Preset voice banks, P2 and P3, are included in Version 2. Please note the following:

- The voices in Preset voice bank P1 are the same as those in the “Preset Voice List” on pages 6 ~ 11 of the *Technical Information booklet*.
- The voices in Preset voice bank P2 are the same as those in the “Internal Voice List” on pages 12 ~ 17 of the *Technical Information booklet*.
- The voices in Preset voice bank P3 are listed under “Preset Voice Bank 3” on pages 28 ~ 31, herein.

## ● Drum Voice Key Assignments

Two new Preset drum voices (PD03 and PD04) are included in the Preset Drum voice bank, which include some differences in key assignments. Please note the following:

- A listing of the key assignments for PD03 and PD04 are provided in the “DRUM VOICE LIST” chart on page 32, herein.

## ● Element List

Eleven new preset elements (246 ~ 256) are added to the P2 element bank, as listed on pages 19 ~ 24 of the *Technical Information booklet*. Please add the following to the list which ends on page 24:

Element Bank	Element Number	Category	LCD	Name
P2	246	Se	VBInsect	Vibraslap Insect
	247		Sine 5th	Sine 5th
	248		Science	Science
	249		OffMumin	Off Mumin
	250		Ghost	Ghost
	251		TapeSpin	Tape Spin
	252		Bell Dly	Bell Dly
	253		Bird	Bird
	254		Reviw	Reviw
	255		PlsSiren	Pulse Siren
	256		GhostCH	Ghost Choir

# NORMAL VOICE LIST

Normal-Voice-Liste  
Liste des Sonorités Normales

## Preset Voice Bank 3 (001~064)

VOICE			INSERTION EFFECT		MIDI CONTROL					
Voice Number	Voice Category	Voice Name	Effect Mode	Effect Type	MC 1			MC 2		
					Device	Parameter	Enable*	Device	Parameter	Enable*
001	Ld	Bass&Lead	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
002		Fat&fat	on	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	---	ModWheel	off	---
003		Blue Lead	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
004		YellowLead	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
005		Pump 7sus4	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
006		Pump Tri 1	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
007		Pump Tri 2	on	Flanger A	General1(CS)	sys.ef 3	1234	ModWheel	off	---
008		Koff Lead	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
009		Digi Sync	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
010	Se	N-Hall	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
011		DOWN	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	---	ModWheel	off	---
012		L.F.O.	on	Auto PAN	General1(CS)	lfo speed	12--	ModWheel	off	---
013		HaHahaha	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	---
014		Tek Boy	on	Dist+Comp	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	off	---
015		Tek Loop	on	Phaser	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	flt cutof	1---
016		Tek S&H	on	Flanger A	General1(CS)	lfo speed	1---	ModWheel	flt cutof	1---
017		MWScratch1	on	Dist+Wah	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
018		MWScratch2	on	Dist+Wah	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
019		Tape Spin	on	Distortion	ModWheel	off	---	ModWheel	off	---
020		Choral Hit	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	---	ModWheel	off	---
021	Dr	4spHipHop1	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
022		4spHipHop2	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
023		4spTekno 1	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
024		4spTekno 2	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
025	Ba	Super Sub	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	---	ModWheel	off	---
026		ElekTight	on	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	123-	ModWheel	off	---
027		Joy Bass	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
028		Tek Line	on	Flanger B	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
029		Tight Syn	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
030		LatelyBass	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
031		Star Dust	on	Phaser	ModWheel	off	---	General1(CS)	flt cutof	_2--
032		Gang	on	Rotary Sp.	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
033		VocoBass	on	Dist->Flange	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	1234
034		P Funk	on	Dist+Wah	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
035		Pick Comp	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
036		LoFiAcBass	on	Early Ref. 1	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
037		Upright	on	Dist+Comp	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
038	Fx	Rave Hit 1	on	Aural Exc	General1(CS)	flt band	12--	ModWheel	off	---
039		Rave Hit 2	on	Aural Exc	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
040		Acid Hit1	on	Early Ref. 1	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
041		Acid Hit2	on	Early Ref. 1	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
042		Acid Hit3	on	Reverb Room	General1(CS)	ins.ef	1234	ModWheel	off	---
043		Saxes Hit	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	---
044		Brass Hit	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	---
045		Staring	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
046		End Time	on	Flanger B	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	---
047		Tek Liner	on	Flanger A	ModWheel	lfo speed	1234	General1(CS)	ins.ef	1234
048		OverTheSky	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	lfo speed	123-
049	Pd	Square St	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	---
050		Ambient St	off	Cross Delay	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	---
051		BeautyPad	on	3 Band EQ	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
052		ReverseRR	on	Cross Delay	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	---
053		Feed Pad	on	Dist->Flange	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	flt reso	123-
054		AngelHair	on	Chorus B	ModWheel	ins.ef	1234	General1(CS)	flt cutof	1234
055		Ice Doll	on	Chorus A	ModWheel	ins.ef	1234	General1(CS)	flt cutof	1234
056		Flute Pad	on	Pitch Chng 2	ModWheel	flt reso	123-	General1(CS)	ins.ef	123-
057		BuzzDrone	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	flt cutof	123-
058		Lily	on	"Delay L,C,R"	General1(CS)	ins.ef	123-	General1(CS)	sys.ef 2	123-
059	Pf	Dance CP	on	Dist->Phaser	General1(CS)	flt cutof	1--	ModWheel	off	---
060		Ana EP	off	Pitch Chng 1	General1(CS)	feg decay	12--	ModWheel	off	---
061		EP Phaser	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
062		ClaviPhase	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	---
063		60Vintage	on	Rotary Sp.	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	---
064		AcP & EP	off	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 1	_23-	ModWheel	off	---

\*The "Enable" column indicates Element on/off and MIDI control status, where 1,2,3 and 4 represent Elements 1,2,3 and 4, respectively. A horizontal line at the baseline ("\_") or a number indicates that an element is turned on, with the number indicating that the element can be controlled by MIDI, and the horizontal line indicating that it cannot. A horizontal dash ("-") indicates that the element is turned off. For example, an Enable situation coded with "12\_-" indicates that Elements 1, 2 and 3 are turned on, with Elements 1 and 2 able to be controlled by MIDI. Element 4 is turned off.

ELEMENT

Element 1				Element 2				Element 3				Element 4			
Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name
P1	238	Br	SynBrs10	P2	30	Ld	BrsLd1	P1	166	Ba	SynBs17	off	--	--	
P2	20	Ld	Sweep	P2	20	Ld	Sweep	P2	20	Ld	Sweep	off	--	--	
P1	152	Ba	SynBs3	P1	152	Ba	SynBs3	off	--	--		off	--	--	
P1	157	Ba	SynBs8	P1	157	Ba	SynBs8	off	--	--		off	--	--	
P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	off	--	--	
P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	P1	234	Br	SynBrs6	off	--	--	
P2	13	Ld	Saw3												
P2	13	Ld	Saw3	P2	13	Ld	Saw3	P1	36	Pf	Harpsi1	off	--	--	
P2	116	Pc	DigiWobb	P2	116	Pc	DigiWobb	P2	116	Pc	DigiWobb	off	--	--	
P2	33	Ld	RezLd	P2	159	Se	Shilling	off	--	--		off	--	--	
P2	26	Ld	Digi6	P2	25	Ld	Digi5	off	--	--		off	--	--	
P2	158	Se	Seq2	P2	142	Se	Insect	off	--	--		off	--	--	
P2	138	Se	Guffaw1	P2	139	Se	Guffaw2	off	--	--		off	--	--	
P2	248	Se	Science	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	165	Ba	SynBs16	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	24	Ld	Digi4	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	234	Dr	Scrach	P2	92	Fx	WindLoop	off	--	--		off	--	--	
P2	234	Dr	Scrach	P2	154	Se	Burst	off	--	--		off	--	--	
P2	251	Se	TapeSpin	P2	251	Se	TapeSpin	off	--	--		off	--	--	
P1	198	En	Choir1	P1	198	En	Choir1	P2	35	Pd	Pad1	P1	61	Cp	Hndbel1
P2	179	Dr	BdStd	P2	185	Dr	SDRock	P2	202	Dr	HHClose	P2	203	Dr	HHAnOpn
P2	172	Dr	BDStdH	P2	184	Dr	SDRmH2	P2	204	Dr	HHAnClis	P2	203	Dr	HHAnOpn
P2	178	Dr	BDAnalog	P2	192	Dr	SDAna9	P2	204	Dr	HHAnClis	P2	203	Dr	HHAnOpn
P2	178	Dr	BDAnalog	P2	199	Dr	TMEle	P2	202	Dr	HHClose	P2	200	Dr	HHOpen
P1	165	Ba	SynBs16	P1	161	Ba	SynBs12	off	--	--		off	--	--	
P1	118	Gt	Mute3	P1	139	Ba	AlenBs4	P1	139	Ba	AlenBs4	off	--	--	
P1	155	Ba	SynBs6	P1	155	Ba	SynBs6	P1	155	Ba	SynBs6	off	--	--	
P2	17	Ld	Squ	P2	17	Ld	Squ	off	--	--		off	--	--	
P1	156	Ba	SynBs7	P1	153	Ba	SynBs4	off	--	--		off	--	--	
P1	153	Ba	SynBs4	P1	155	Ba	SynBs6	off	--	--		off	--	--	
P1	45	Pf	Stuff7	P1	155	Ba	SynBs6	off	--	--		off	--	--	
P2	11	Ld	Saw1												
P1	215	En	Vox6	P1	216	En	Vox7	P1	0	Pi	Whistle	P2	161	Se	SlapAtk
P1	140	Ba	BeatleBs	P1	149	Ba	SlapBs2	off	--	--		off	--	--	
P1	134	Ba	PickBs1	P1	141	Ba	Fretls1	off	--	--		off	--	--	
P1	132	Ba	A.Bass2	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	141	Ba	Fretls1	P1	132	Ba	A.Bass2	off	--	--		off	--	--	
P1	218	En	OrchHit	P1	218	En	OrchHit	off	--	--		off	--	--	
P1	218	En	OrchHit	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	207	Dr	CyCrush	P1	244	Rd	TenorSx1	P1	222	Br	MuteTp	P1	132	Ba	A.Bass2
P2	208	Dr	CyChina	P1	243	Rd	AltGrwl	P1	219	Br	Trumpet	P1	137	Ba	AlenBs2
P2	208	Dr	CyChina	P1	243	Rd	AltGrwl	P1	219	Br	Trumpet	P1	159	Ba	SynBs10
P1	242	Rd	AltoSx	P1	245	Rd	TenorSx2	P1	246	Rd	BariSx	off	--	--	
P1	219	Br	Trumpet	P1	219	Br	Trumpet	P1	222	Br	MuteTp	off	--	--	
P1	238	Br	SynBrs10	P2	164	Se	TuneRes2	off	--	--		off	--	--	
P1	180	St	SynSt2	P1	180	St	SynSt2	P2	54	Pd	Pad20	off	--	--	
P2	78	Fx	RevSyn												
P2	60	Pd	Pad26	P2	57	Pd	Pad23	P2	47	Pd	Pad13	off	--	--	
P2	17	Ld	Squ	P2	17	Ld	Squ	off	--	--		off	--	--	
P2	19	Ld	SquSaw	P2	18	Ld	SawSqu	P2	19	Ld	SquSaw	off	--	--	
P1	183	St	SynSt5	P1	183	St	SynSt5	off	--	--		off	--	--	
P2	61	Pd	Pad27	P2	61	Pd	Pad27	off	--	--		off	--	--	
P2	67	Pd	Pad33	P2	63	Pd	Pad29	P1	0	Pi	Whistle	off	--	--	
P2	53	Pd	Pad19	P2	65	Pd	Pad31	P2	83	Fx	DigiEcho	P1	211	En	Vox2
P2	63	Pd	Pad29	P2	123	Se	Bush	P2	87	Fx	TimpMute	P2	41	Pd	Pad7
P2	39	Pd	Pad5	P2	1	Pi	Flute1	P2	1	Pi	Flute1	off	--	--	
P2	65	Pd	Pad31	P2	74	Pd	Pad40	P2	65	Pd	Pad31	off	--	--	
P1	44	Pf	Stuff6	P2	5	Pi	PanFlt1	P2	5	Pi	PanFlt1	off	--	--	
P1	11	Pf	E.Grand3	P1	36	Pf	Harpsi1	off	--	--		off	--	--	
P2	24	Ld	Digi4	P2	24	Ld	Digi4	off	--	--		off	--	--	
P1	13	Pf	EP2	P1	17	Pf	EP6	off	--	--		off	--	--	
P2	22	Ld	Digi2	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	28	Pf	EP17	P1	93	Or	Stuff1	off	--	--		off	--	--	
P1	1	Pf	A.Piano1	P1	14	Pf	EP3	P1	14	Pf	EP3	off	--	--	

# Preset Voice Bank 3 (065~128)

VOICE			INSERTION EFFECT		MIDI CONTROL					
Voice Number	Voice Category	Voice Name	Effect Mode	Effect Type	MC 1			MC 2		
					Device	Parameter	Enable*	Device	Parameter	Enable*
065	Pf	TX816 EP	on	Symphonic	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
066		Mod Roades	on	Flanger B	ModWheel	ins.ef	1---	General1(CS)	sys.ef 1	1---
067	Or	House Orgn	on	Aural Exc	ModWheel	off	1---	General1(CS)	flt cutof	1---
068		The Cat	on	Rotary Sp.	ModWheel	ins.ef	___	General1(CS)	aeg decay	___4
069	Gt	HeavyMetal	on	Dist->Delay	General1(CS)	sys.ef 3	12_-	General1(CS)	sys.ef 1	12_-
070		Prince	on	Distortion	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
071		Stratus	on	Dist->PtChng	General1(CS)	ins.ef	12_-	ModWheel	off	12_-
072		Eleki Man	on	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	__-
073	St	Progressiv	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
074	Br	Elec Mute	on	Dist+Wah	General1(CS)	ins.ef	___	ModWheel	off	__-
075	Rd	LoFi Sax	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt band	1---	ModWheel	off	__-
076	Pi	Shaku8	on	Early Ref.2	General1(CS)	flt cutof	1_3-	ModWheel	off	__-
077	Sc	Ana Pluck	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
078		Acid Digi	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
079		SquareSeq	off	3 Band EQ	General1(CS)	sys.ef 2	1---	ModWheel	off	__-
080		Pulse Seq	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
081		Saw Stab	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	1---	ModWheel	off	__-
082		Harpy	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	123-	ModWheel	off	__-
083		Wire Comp	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
084		DeCaY	off	3 Band EQ	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
085		Platinum	on	Dist->Delay	ModWheel	sys.ef 3	123-	General1(CS)	sys.ef 1	123-
086	Fx	Polaris	on	3 Band EQ	ModWheel	off	1234	General1(CS)	flt cutof	1234
087		Moon Base	on	"Delay L,C,R"	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
088		WaterMalet	on	Symphonic	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
089		Sun Set	on	3 Band EQ	ModWheel	off	123-	General1(CS)	amp level	__2-
090		Fly Sine	on	Cross Delay	General1(CS)	amp level	__2__	General1(CS)	amp level	__3__
091		Space Dust	on	Stereo Echo	General1(CS)	flt reso	__2__	General1(CS)	flt cutof	___
092		Galaxy	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	___	ModWheel	off	___
093		Ice Land	on	Stereo Echo	ModWheel	amp level	___4	General1(CS)	sys.ef 2	___
094		Insectoid	on	Cross Delay	General1(CS)	sys.ef 2	___	General1(CS)	amp level	12__
095		Ambi S&H	on	3 Band EQ	General1(CS)	lfo speed	12--	ModWheel	off	__-
096		LisWat	on	Gate Reverb	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
097		Deep Ambi 1	on	Auto PAN	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
098		Deep Ambi2	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	off	__-
099		Psychic	on	3 Band EQ	ModWheel	off	1234	General1(CS)	lfo speed	1234
100		Myth	on	Pitch Chng 1	ModWheel	off	1234	General1(CS)	ins.ef	1234
101		Maria	on	"Delay L,R"	ModWheel	off	12--	General1(CS)	amp level	1__-
102		Puppet	on	Pitch Chng 1	ModWheel	lfo speed	123-	General1(CS)	flt reso	123-
103		Stoma	on	Phaser	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	12--
104		SnowFlakes	on	Chorus A	ModWheel	ins.ef	123-	General1(CS)	lfo speed	123-
105		Shanbala	on	3 Band EQ	ModWheel	flt cutof	12--	General1(CS)	amp level	__2--
106		Spell	on	Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
107	Et	Beijing	on	Pitch Chng 2	General1(CS)	flt reso	12--	ModWheel	off	__-
108		Chiang Mai	on	Early Ref.2	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	__-
109	Pc	Jungle Tom	off	Reverb Plate	General1(CS)	ins.ef	1---	ModWheel	off	__-
110		EthnicPerc	on	Reverb Room	General1(CS)	ins.ef	12--	ModWheel	off	__-
111	Se	Meadow	on	Auto PAN	General1(CS)	ins.ef	___	ModWheel	lfo speed	__2__
112		GhostRiver	on	Cross Delay	General1(CS)	flt cutof	1___	ModWheel	off	___
113		Feed	on	Dist->Delay	ModWheel	lfo pmd	12_-	General1(CS)	ins.ef	1__-
114		Bell Crash	on	"Delay L,R"	General1(CS)	sys.ef 3	___	General1(CS)	sys.ef 2	___
115		SpaceLab	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
116		Feedle	on	Flanger A	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
117		Mad Man	on	3 Band EQ	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	12--
118		Going Up	on	Cross Delay	General1(CS)	flt cutof	123-	ModWheel	off	__-
119		Apollo	on	Phaser	General1(CS)	ins.ef	123-	ModWheel	flt cutof	123-
120		S.O.S	on	Flanger A	General1(CS)	flt reso	123-	ModWheel	ins.ef	__3-
121		Teleport	on	Pitch Chng 1	General1(CS)	lfo speed	1__-	ModWheel	flt reso	12--
122		Torpedo	on	Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt reso	12--
123		Emergency	on	Dist->Phaser	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	lfo speed	12--
124		Planet X	on	Dist->Flange	ModWheel	ins.ef	12--	General1(CS)	flt cutof	12--
125		CuicaWomen	on	Early Ref.1	General1(CS)	flt cutof	12--	ModWheel	off	__-
126	Co	Bahama	on	3 Band EQ	ModWheel	sys.ef 2	___	General1(CS)	sys.ef 3	___
127		RckBandHit	on	Distortion	General1(CS)	aeg decay	__23_	ModWheel	off	___
128		MerryXmas	on	Early Ref.1	General1(CS)	flt band	1234	ModWheel	off	___

ELEMENT

ELEMENT															
Element 1				Element 2				Element 3				Element 4			
Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name	Element Bank	Element Number	Element Category	Element Name
P1	16	Pf	EP5	P1	17	Pf	EP6	P1	47	Pf	Stuff9	off	--	--	
P1	12	Pf	EP1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	76	Or	Organ2	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	96	Or	Stuff4												
P1	121	Gt	Ovdrv1	P1	121	Gt	Ovdrv1	P1	116	Gt	Mute1	off	--	--	
P1	184	St	Violin1	P1	184	St	Violin1	off	--	--		off	--	--	
P1	103	Gt	Clean1	P1	116	Gt	Mute1	P2	161	Se	SlapAtk	off	--	--	
P1	116	Gt	Mute1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	174	St	Strings6	P1	174	St	Strings6	off	--	--		off	--	--	
P1	222	Br	MuteTp	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	244	Rd	TenorSx1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	10	Pi	Noise	P2	9	Pi	Bottle	P1	254	Pi	Shaku8	off	--	--	
P1	152	Ba	SynBs3	P1	152	Ba	SynBs3	off	--	--		off	--	--	
P2	27	Ld	Digi7	P2	27	Ld	Digi7	off	--	--		off	--	--	
P2	17	Ld	Squ	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	18	Ld	SawSqu	P2	18	Ld	SawSqu	off	--	--		off	--	--	
P2	11	Ld	Saw1	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P1	97	Gt	Nylon1	P1	97	Gt	Nylon1	P1	190	St	Harp	off	--	--	
P1	49	Pf	Stuff11	P1	129	Gt	Stuff5	off	--	--		off	--	--	
P1	43	Pf	Stuff5	P2	35	Pd	Pad1	off	--	--		off	--	--	
P1	44	Pf	Stuff6	P1	39	Pf	Stuff1	P2	151	Se	MtIBel1	off	--	--	
P2	32	Ld	VoxLd	P2	32	Ld	VoxLd	P2	80	Fx	Dissolve	P1	204	En	Choir7
P1	217	En	Vox8	P1	217	En	Vox8	off	--	--		off	--	--	
P2	76	Fx	SlwSweep	P2	72	Pd	Pad38	off	--	--		off	--	--	
P2	69	Pd	Pad35	P1	46	Pf	Stuff8	P1	0	Pi	Whistle	off	--	--	
P2	249	Se	offMumin	P1	254	Pi	Shaku8	P1	206	En	Choir9	P1	70	Cp	Digi4
P2	248	Se	Science	P2	36	Pd	Pad2	P2	248	Se	Science	P2	185	Dr	SDRock
P2	17	Ld	Squ	P2	46	Pd	Pad12	P2	46	Pd	Pad12	P1	71	Cp	Digi5
P2	247	Se	Sine 5th	P2	247	Se	Sine 5th	P2	35	Pd	Pad1	P2	37	Pd	Pad3
P2	35	Pd	Pad1	P2	35	Pd	Pad1	P2	246	Se	VibrInlc	P2	246	Se	VibrInlc
P2	80	Fx	Dissolve	P2	80	Fx	Dissolve	off	--	--		off	--	--	
P1	69	Cp	Digi3	P1	69	Cp	Digi3	P1	69	Cp	Digi3	off	--	--	
P2	158	Se	Seq2	P2	86	Fx	AtkChr2	off	--	--		off	--	--	
P2	24	Ld	Digi4	P2	53	Pd	Pad19	P2	157	Se	Seashore	off	--	--	
P2	44	Pd	Pad10	P2	33	Ld	RezLd	P2	76	Fx	SlwSweep	P2	88	Fx	Octivate
P1	123	Gt	Harm1	P1	209	En	Choir12	P2	94	Fx	EP-S&H	P2	87	Fx	TimpMute
P2	149	Se	Quasar	P1	202	En	Choir5	off	--	--		off	--	--	
P1	51	Cp	Ciste1	P1	69	Cp	Digi3	P2	73	Pd	Pad39	off	--	--	
P2	129	Se	Simmer	P2	65	Pd	Pad31	off	--	--		off	--	--	
P2	63	Pd	Pad29	P2	233	Dr	SleiBell	P2	83	Fx	DigiEcho	off	--	--	
P2	38	Pd	Pad4	P2	87	Fx	TimpMute	off	--	--		off	--	--	
P2	59	Pd	Pad25	P2	160	Se	Simpl'n'	off	--	--		off	--	--	
P2	100	Et	Sitar	P2	100	Et	Sitar	off	--	--		off	--	--	
P2	115	Pc	TnkIBell	P2	115	Pc	TnkIBell	P2	115	Pc	TnkIBell	off	--	--	
P2	197	Dr	TMJazz	off	--	--	--	off	--	--		off	--	--	
P2	241	Dr	Tumba	P2	241	Dr	Tumba	off	--	--		off	--	--	
P2	0	Se	GorstCH	P2	255	Se	PulsCire	P2	254	Se	Reviw	P2	253	Se	Bird
P1	198	En	Choir1	P2	128	Se	Stream	P1	208	En	Choir11	P2	250	Se	Gorst
P2	22	Ld	Digi2	P2	22	Ld	Digi2	P2	140	Se	Guffaw3	off	--	--	
P2	220	Dr	BellTree	P2	162	Se	Telephon	P2	162	Se	Telephon	P2	162	Se	Telephon
P2	146	Se	CymSir	P2	160	Se	Simpl'n'	off	--	--		off	--	--	
P2	144	Se	LFO Xylo	P2	144	Se	LFO Xylo	off	--	--		off	--	--	
P2	242	Dr	VbSlp	P2	242	Dr	VbSlp	off	--	--		off	--	--	
P2	87	Fx	TimpMute	P2	130	Se	Seq1	P2	14	Ld	Saw4	off	--	--	
P2	150	Se	MadTinke	P2	163	Se	TuneRes1	P2	159	Se	Shilling	off	--	--	
P2	164	Se	TuneRes2	P2	150	Se	MadTinke	P1	217	En	Vox8	off	--	--	
P2	74	Pd	Pad40	P2	80	Fx	Dissolve	off	--	--		off	--	--	
P2	20	Ld	Sweep	P2	157	Se	Seashore	off	--	--		off	--	--	
P2	33	Ld	RezLd	P2	166	Se	Tweet 2	off	--	--		off	--	--	
P2	94	Fx	EP-S&H	P2	128	Se	Stream	off	--	--		off	--	--	
P2	227	Dr	CuiKL	P2	226	Dr	CuiKH	off	--	--		off	--	--	
P2	252	Se	Bell Dly	P2	81	Fx	LoopXylo	P1	64	Cp	StIDrum	P2	223	Dr	CongaOp
P1	137	Ba	AlenBs2	P1	119	Gt	Dist1	P1	119	Gt	Dist1	P2	172	Dr	BDStdH
P1	183	St	SynSt5	P1	183	St	SynSt5	P1	65	Cp	Marimba	P1	60	Cp	Glock1

# DRUM VOICE LIST Dum-Voice-Liste Liste des Sonorités Rythmiques

		GM										Preset			
	pgm#	Key Off	Alt	GM-1(GD01)	GM-9(GD02)	GM-17(GD03)	GM-25(GD04)	GM-26(GD05)	GM-33(GD06)	GM-41(GD07)	GM-49(GD08)	Pre-1(PD01)	Pre-2(PD02)	Pre-3(PD03)	Pre-4(PD04)
Note#	Note			Standard Kit	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Classic Kit	Preset1(OY10)	Preset2(SY85)	HipHop Kit	Lofi Kit
24	C 0			Click H											
25	C# 0			Brush Tap											
26	D 0	O		Brush Swirl L											
27	D# 0			Brush Slap											
28	E 0	O		Brush Swirl H			Reverse Cymbal	Reverse Cymbal							Crash Cymbal 1
29	F 0	O		Snare Roll											
30	F# 0			Castanet			Hi O	Hi O							Hi O
31	G 0			Snare L		SD Power M	Snare M	SD Power H		Brush Slap L					Snare M
32	G# 0			Sticks											
33	A 0			Bass Drum L		Bass Drum M	Bass Drum H	Bass Drum M						Bass Drum M	Bass Drum H
34	A# 0			Open Rim Shot										Open Rim Shot	
35	B 0			Bass Drum M		Bass Drum H	BD Power	BD Analog L						BD RoomS	Bass Drum L
36	C 1			Bass Drum H		BD Power	BD Gate	BD Analog H			Gran Cassa	Bass Drum H	BD Power	Bass Drum L	Bongo H
37	C# 1			Side Stick				Analog Side Stick				BD Gate	BD RoomS	Side Stick L	Analog Side Stick
38	D 1			Snare M		SD Rock	SD Power L	Analog Snare L		Brush Slap		SD Rock	Bass Drum H	Snare M	HHAnOpn
39	D# 1			Hand Clap								Snare M	Bass Drum L	Hand Clap	
40	E 1			Snare H		SD Power Rim	SD Power H	Analog Snare H		Brush Tap		Room Tom 1	Room Tom 1	SD Rim H	Chinese Cymbal
41	F 1			Floor Tom L	Room Tom 1	Power Tom 1	E Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1	Room Tom 2	Room Tom 2	Jazz Tom 1	Conga HH Closed 1
42	F# 1		1	Closed Hi Hat				Analog HH Closed *				Room Tom 3	Room Tom 3		Analog HH Closed 1
43	G 1			Floor Tom H	Room Tom 2	Power Tom 2	E Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2	Hand Clap	Room Tom 4	Jazz Tom 2	Conga H Open
44	G# 1			Pedal Hi-Hat				Analog HH Closed 2				Crash Cymbal	Bass Drum L		Analog HH Closed
45	A 1			Low Tom	Room Tom 3	Power Tom 3	E Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3	Side Stick	Bass Drum H	Jazz Tom 3	Conga H Open
46	A# 1		1	Hi-Hat Open				Analog HH Open				Ride Cymbal Cup	SD Power M		HHAnOpn
47	B 1			Mid Tom L	Room Tom 4	Power Tom 4	E Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4	Closed Hi Hat	Tom 1	Jazz Tom 4	Conga H Open
48	C 2			Mid Tom H	Room Tom 5	Power Tom 5	E Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5	Hi-Hat Open	Tom 2	Jazz Tom 5	Conga H Open
49	C# 2			Crash Cymbal 1							Hand Cym Open L		Snare 1		HHAnOpn
50	D 2			High Tom	Room Tom 6	Power Tom 6	E Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6	Tom 3	Tom 3	Jazz Tom 6	Conga H Open
51	D# 2			Ride Cymbal 1							Hand Cym Closed L		Side Stick		
52	E 2			Chinese Cymbal									Snare 2		
53	F 2			Ride Cymbal Cup									Tom 4		
54	F# 2			Tambourine									Hand Clap		
55	G 2			Splash Cymbal									Cowbell		
56	G# 2			Cowbell									Shaker		
57	A 2			Crash Cymbal 2							Hand Cym Open H		Closed Hi Hat		
58	A# 2			Vibraslap									Closed Hi Hat2		
59	B 2			Ride Cymbal 2							Hand Cym Closed H		Hi-Hat Open		
60	C 3			Bongo H								BDAnalog	Crash Cymbal 1		
61	C# 3			Bongo L								Cowbell	Crash Cymbal 2		
62	D 3			Conga H Mute				Analog Conga H				SDPower	Ride Cymbal		
63	D# 3			Conga H Open				Analog Conga M				SDAna9	Ride Cymbal Cup		
64	E 3			Conga L				Analog Conga L				CongaOpL	Conga L Open		
65	F 3			Timbale H								CongaOpH	Conga H Mute		
66	F# 3			Timbale L								CongaMt	Conga H Open		
67	G 3			High Agogo								AgogoL	Bongo L		
68	G# 3			Low Agogo								AgogoH	Bongo H		
69	A 3			Cabassa								TimbleL	Timble L		
70	A# 3			Maracas								TimbleH	Timble H		
71	B 3	O		Samba Whistle H								HHAnClis	Tombrn		
72	C 4	O		Samba Whistle L								Shaker	Clave		
73	C# 4			Guro Short									Wood Block		
74	D 4	O		Guro Long									Agogo L		
75	D# 4			Claves									Agogo H		
76	E 4			Wood Block H									Samba Whistle		
77	F 4			Wood Block L									BDAnalog		
78	F# 4			Curca Mute			Scratch Push	Scratch Push					Squ		Scratch Push
79	G 4			Curca Open			Scratch Pull	Scratch Pull					BDGate		Scratch Pull
80	G# 4		2	Triangle Mute									HHAnClis		
81	A 4		2	Triangle Open									SDAna9		
82	A# 4			Shaker									HHAnOpn		
83	B 4			Jingle Bell									SDAna8		
84	C 5			Bell Tree									SynBsc		
85	C# 5			Hi O									SynBscC		
86	D 5												SynBsd		
87	D# 5												SynBsdI		
88	E 5												SynBse		
89	F 5												SynBsf		
90	F# 5												SynBsfI		
91	G 5												SynBsg		
92	G# 5												SynBsgI		
93	A 5												SynBsa		
94	A# 5												SynBsaI		
95	B 5												SynBsb		
96	C 6												SynBsc		

Same as Standard Kit  
No Sound

# ● MIDI DATA FORMAT

Please note that there are a few changes in the “MIDI DATA FORMAT” specifications (see the *W5/W7 Technical Information* booklet, page 39). Items shaded in gray, below, are the new additions to Version 2.

## Technical Information – page 39

### 1.2 Channel Message

#### 1.2.1 Transmission

##### 1.2.1.1 Note on/off

Transmission note range = C-2(0)...G8(127)  
Velocity range = 1...127

##### 1.2.1.2 Control change

Control change is output via MIDI when the following controllers are used.

ctrl#	parameter	data rng
1	Modulation Wheel	0 ~ 127
4	Foot Controller	0 ~ 127
7	Foot Volume	0 ~ 127
11	Expression	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0, 127
1 ~ 119	Continuous Slider	0 ~ 127
1 ~ 119	Foot Controller	0 ~ 127

## Technical Information – page 40

#### 1.2.1.3 Program change

When a voice is selected, the bank select and program change is transmitted according to the following chart.

	Bank No. MSB / LSB	PGM CNG No.
Normal Voice GM	0(\$00) / 0(\$00)	1 ~ 128(\$00 ~ \$7F)
PRESET 1	1(\$01) / 0(\$00)	↓
INTERNAL	2(\$02) / 0(\$00)	↓
SONG	3(\$03) / 0(\$00)	↓
EXTERNAL	4(\$04) / 0(\$00)	↓
PRESET 2	5(\$05) / 0(\$00)	↓
PRESET 3	6(\$06) / 0(\$00)	↓
Drum Voice GM	127(\$7F) / 0(\$00)	*1
PRESET	17(\$11) / 0(\$00)	*2
INTERNAL	18(\$12) / 0(\$00)	*2
SONG	19(\$13) / 0(\$00)	*2
EXTERNAL	20(\$14) / 0(\$00)	*2

#### 1.2.2.2 Control change

Parameters in the table below can be controlled by MIDI.

ctrl#	parameter	data rng
0	Bank Select MSB	0 ~ 127 *1
32	Bank Select LSB	0 ~ 127 *1
1	Modulation wheel	0 ~ 127
4	Foot control	0 ~ 127
6	Data Entry	0 ~ 127
7	Inst Volume	0 ~ 127
10	Pan	0 ~ 127
11	Expression	0 ~ 127
71	Harmonic Content	0 ~ 127
72	Release Time	0 ~ 127
73	Attack Time	0 ~ 127
74	Brightness	0 ~ 127
84	Portament Control	0 ~ 127
91	EF Send 1 (Reverb)	0 ~ 127
93	EF Send 2 (Chorus)	0 ~ 127
94	EF Send 3 (Delay/Rev)	0 ~ 127
1 ~ 119	MIDI Control 1	0 ~ 127
1 ~ 119	MIDI Control 2	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0, 127

\*1: See Program Change 1.2.1.3

#### 1.2.2.3 Program Change

When a program change message is received, the W5/W7 performs the operations below. Three types of reception modes can be set with the System Setup.

In Store Mode and Voice Edit Mode program changes will not be received.

- 1) Off: Program changes will not be received.
- 2) Ignore Bank Select: Individual program number (001 ~ 128) change messages will be received but bank select messages will be ignored.
- 3) On: Bank select and program change messages will be received according to the following chart.

	Bank No. MSB / LSB	PGM CNG No.
Normal Voice GM	0(\$00) / 0(\$00)	1 ~ 128(\$00 ~ \$7F)
PRESET 1	1(\$01) / 0(\$00)	↓
INTERNAL	2(\$02) / 0(\$00)	↓
SONG	3(\$03) / 0(\$00)	↓
EXTERNAL	4(\$04) / 0(\$00)	↓
PRESET 2	5(\$05) / 0(\$00)	↓
PRESET 3	6(\$06) / 0(\$00)	↓
Drum Voice GM	127(\$7F) / 0(\$00)	*1
PRESET	17(\$11) / 0(\$00)	*2
INTERNAL	18(\$12) / 0(\$00)	*2
SONG	19(\$13) / 0(\$00)	*2
EXTERNAL	20(\$14) / 0(\$00)	*2

## Technical Information – page 41

### 2.2 Parameter Change

The W5/W7 will transmit and receive the eight types of parameter change messages listed below. When recording is activated and “All Track” and “Punch-in” are not designated, parameter change messages will be transmitted when the [SONG], [VOICE], [SELECT], [SOLO] and [TRACK 1]-[TRACK 16] buttons are pressed.

However, 6) Switch Remote will only receive and it will act the same function as the panel switches.

- 1). Song/Multi Data
- 2). Normal Voice Data
- 3). Drum Voice Data
- 4). Element Data
- 5). Setup Data
- 6). Switch Remote
- 7). Master Tuning
- 8). Universal System Exclusive Message

Except for Device Number off, the parameter change reception cannot be turned off with each MIDI switch.

**6. Appended Table**

**(1) MIDI Parameter Change table (Song / Multi)**

\$F0,\$43,\$1n,\$33,\$04,sub\_group,p\_msb,p\_lsb,v\_msb,v\_lsb,\$F7

NOTES: n: Device Number  
 s: parameter sub group number  
 000cccc  
 c: 1..16; Inst Channel (1..16), 0: common data  
 p: parameter number  
 v: parameter value

[SONG\_MULTI PARAMETERS]

1.COMMON c=0

PARAMETER	PARAMETER NUMBER	BULK NUMBER	DATA RANGE	DISPLAY	NOTES
SNG_NAME0	0	0	32..127	ASCII	song name top
SNG_NAME1	1	1	32..127	ASCII	song name
SNG_LOC1	-	72,73	0..998	1..999	location point 1
SNG_LOC2	-	74,75	0..998	1..999	location point 2
SNG_KEY_MODE	76	76	b0..b1	norm, split, layer, 4zone	keyboard mode
			b2..b4	off, 1st, upr, lwrL, lwrH	dynamic split mode
			b5..b6	3rd, 5th, 7th 9th	dynamic split interval
SNG_SPLIT	77	77	0..127	C-2..G8	split point
reserved	-	78			reserved

**(5) MIDI Parameter Change table (Setup)**

\$F0,\$43,\$1n,\$33,\$07,sub\_group,p\_msb,p\_lsb,v\_msb,v\_lsb,\$F7

NOTES: n: Device Number  
 s: parameter sub group number = 0  
 p: parameter number  
 v: parameter value

1. SYSTEM s=0

PARAMETER	PARAMETER NUMBER	BULK NUMBER	DATA RANGE	DISPLAY	NOTES
SYS_GRTU00	0	0	32..127	ASCII	Greeting Message upper 0
SYS_GRTU11	1	1	32..127	ASCII	upper 1
SYS_LOCAL	44	44	0..1	off,on	local switch
SYS_DEVNO	45	45	0..17	off,1..16,all	device number
SYS_PROT	46	46	0..1	auto, manual	multistore
SYS_PGMSW	47	47	0..2	off,ignore,on	program change switch
reserved	-	48			reserved
SYS_CTRL_RST	49	49	0..1	hold,reset	controller hold
SYS_EDIT_CONF	50	50	0..1	off,on	edit confirm
SYS_MVOL	51	51	0..127	0..127	master volume
reserved	-	52..56			reserved
SYS_CS	57	57	0..119	off,1..119	cs assign
SYS_FC	58	58	0..119	off,1..119	foot ctrl assign
SYS_FV	59	59	0..1	fc, exp	foot vol assign
SYS_FCINIT	60	60	0..127	???	foot ctrl init val.
SYS_FIX_VEL	61	61	0..127	off,1..127	play fix velocity

The Implementation Chart on pages 35 ~ 36 now replaces the chart on pages 56 ~ 57 of the *Technical Information* booklet.

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x x	memorized
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 1 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o v=1-127 x	
After Touch Key's Ch's	x o	x o	
Pitch Bender	o	o 0-12 semi	7 bit resolution
Control Change	0,32 1 4 6 7 10 11 64 71 72 73 74 84 91 93 94 1-31,33-119 120 121	o *2 o M.Wheel o Foot cont. x o Foot volume x o Foot volume o Sustain sw. x x x x x x x x o CS, Foot Cont. x x	o *2    Volume Pan  Sustain Harmonic Content Release Time Attack Time Brightness Porta Cont. Effect Send1 Effect Send2 Effect Send3 Assignable All Sounds Off Reset All Cont.
Prog Change : True #	o 0-127 *3 *****	o 0-127 *3	
System Exclusive	o *1	o *1	voice etc.
: Song Pos Common : Song Sel : Tune	See the sequencer part.		
System :Clock Real Time :Commands			
Aux :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	x x o x	x o o x	
Note *1 ; transmit/receive if device No is not off. *2 ; transmit/receive if program sw is on. *3 ; transmit/receive if program sw is not off.			

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorized
Mode Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	o v=1-127 x	
After Touch Key's Ch's	o o	o o	*6 *6
Pitch Bender	o	o	
Control Change 0,32 1 - 31,33 - 121	o o	*3 o	*10 Bank Select
		*5	*7
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	*4 o 0 - 127	*9
System Exclusive	o	o	*8 Song data etc.
System : Song Pos : Song Sel Common : Tune	o x x	*2 o x	*2 *2 except REC mode
System :Clock Real Time :Commands	o o	*2 *2	*1 *2
Aux :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset	o x o x	o x x x	
Notes: *1 = receive in MIDI sync mode. *2 = transmit/receive if MIDI control is not off. *3 = transmit if playback filter bank select is not ignore. *4 = transmit if playback filter program change is not ignore. *5 = transmit if playback filter control change is not ignore. *6 = receive if record filter after touch is not ignore. *7 = receive if record filter control change is not ignore. *8 = receive if record filter system exclusive is not ignore. *9 = receive if program switch is not off. *10 = receive if program switch is on.			

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF, MONO      x : No

