

KORG



W A V E D R U M

Dynamic Percussion Synthesizer Synthétiseur Dynamique de Percussion



Manuel d'utilisation

Ce circuit utilise des technologies de modélisation physique brevetées par la Stanford University USA et Yamaha Corporation (<http://www.soundius-xg.com>)

SONDIUS-XG

F ①

Nous vous remercions d'avoir choisi le synthétiseur dynamique de percussion WAVEDRUM de Korg.

Ce manuel d'utilisation contient des informations qui vous permettront de maîtriser le WAVEDRUM et d'en exploiter tout le potentiel. Pour profiter au mieux de votre WAVEDRUM, veuillez lire attentivement ce manuel et utiliser le produit selon les instructions données.

Précautions

Emplacement

L'utilisation de cet instrument dans les endroits suivants peut en entraîner le mauvais fonctionnement.

- En plein soleil
- Endroits très chauds ou très humides
- Endroits sales ou fort poussiéreux
- Endroits soumis à de fortes vibrations
- A proximité de champs magnétiques

Alimentation

Branchez l'adaptateur secteur mentionné à une prise secteur de tension appropriée. Évitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Les postes de radio et de télévision situés à proximité peuvent par conséquent souffrir d'interférences à la réception. Veuillez dès lors faire fonctionner cet appareil à une distance raisonnable de postes de radio et de télévision.

Maniement

Pour éviter de les endommager, manipulez les commandes et les boutons de cet instrument avec soin.

Entretien

Lorsque l'instrument se salit, nettoyez-le avec un chiffon propre et sec. Ne vous servez pas d'agents de nettoyage liquides tels que du benzène ou du diluant, voire des produits inflammables.

Conservez ce manuel

Après avoir lu ce manuel, veuillez le conserver soigneusement pour toute référence ultérieure.

Évitez toute intrusion d'objets ou de liquide

Ne placez jamais de récipient contenant du liquide près de l'instrument. Si le liquide se renverse ou coule, il risque de provoquer des dommages, un court-circuit ou une électrocution.

Veuillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le boîtier (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

Note concernant les dispositions (Seulement EU)



Quand un symbole avec une poubelle barrée d'une croix apparaît sur le produit, le mode d'emploi, les piles ou le pack de piles, cela signifie que ce produit, manuel ou piles doit être déposé chez un représentant compétent, et non pas dans une poubelle ou toute autre déchetterie conventionnelle.

Disposer de cette manière, de prévenir les dommages pour la santé humaine et les dommages potentiels pour l'environnement. La bonne méthode d'élimination dépendra des lois et règlements applicables dans votre localité, s'il vous plaît, contactez votre organisme administratif pour plus de détails. Si la pile contient des métaux lourds au-delà du seuil réglementé, un symbole chimique est affiché en dessous du symbole de la poubelle barrée d'une croix sur la pile ou le pack de piles.

Précautions lors d'utilisation

Chaque WAVEDRUM se distingue des autres en fonction du type de peau utilisé et selon la façon dont il est accordé et entretenu. Veuillez tenir compte des points suivants au même titre que des précautions mentionnées plus haut.

Ne posez pas d'objets lourds sur la peau

Si la peau est soumise à une pression prolongée, le coussin en caoutchouc et le capteur situés sous la peau risquent de se déformer et de compromettre le jeu sur l'instrument.

Évitez de placer des objets lourds sur la peau ou de placer le WAVEDRUM à l'envers de façon prolongée.

Larsen

Les capteurs du WAVEDRUM détectent les vibrations produites au niveau de la peau et du fût lorsque vous frappez le WAVEDRUM avec la main ou une baguette. Il peut arriver que le WAVEDRUM agisse comme un microphone et capte des sons forts produits par des enceintes puissantes placées à proximité en plus des vibrations produites directement par les frappes sur le WAVEDRUM.

Quand le WAVEDRUM est utilisé au sein d'une grande installation de sonorisation notamment, les sons du WAVEDRUM émis par les enceintes peuvent être transmis par le sol ou le pied (voire directement par l'air) et être à nouveau captés par le WAVEDRUM.

Quand le WAVEDRUM détecte et retransmet de telles vibrations aux enceintes, il engendre un effet larsen générant un son continu et incontrôlable.

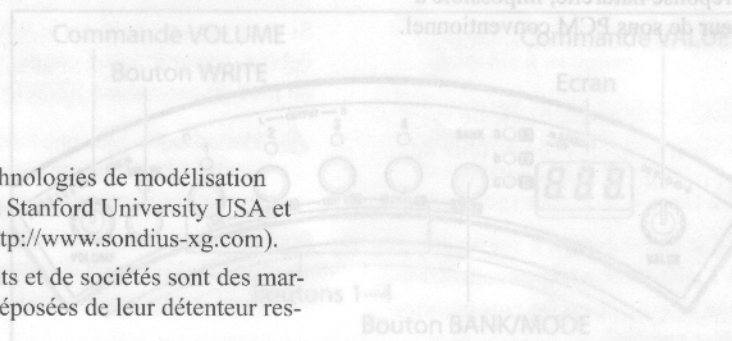
Un effet larsen peut être redoutable pour les amplis et les enceintes, et risque d'endommager sérieusement le matériel. Quand un puissant système de sonorisation est utilisé, les égaliseurs et limiteurs de la console doivent être réglés de sorte à éviter tout larsen produit par le WAVEDRUM, comme pour les micros de chant et d'instruments acoustiques.

Gestion des données

Des dysfonctionnements imprévisibles peuvent entraîner une perte de données. Korg décline toute responsabilité pour toute perte ou dommage résultant de la perte de données.

Sommaire

Précautions	2
Précautions lors d'utilisation	3
Introduction	4
Description du WAVEDRUM	5
Préparatifs	6
Connexion d'appareils audio	6
Mise sous tension	6
Monter le WAVEDRUM sur un pied	6
Jeu	7
Techniques de jeu	7
Sélectionner des programmes	7
Assigner des programmes aux boutons 1~4	7
Edition	8
Procédure d'édition de base	8
Sauvegarde de vos changements	9
Paramètres d'édition importants	9
Liste de paramètres	12
Edit 1 (E d 1)	12
Edit 2 (E d 2)	14
Global (G L b)	15
Algorithme simple	16
Algorithmes doubles	26
Appendice	28
Rétablir les réglages d'usine	28
Remplacer la peau	28
Tendre la peau	28
Calibrage	29
Messages d'erreur	30
Dépannage	30
Fiche technique	30
Index	31



* Ce circuit utilise des technologies de modélisation physique brevetés par la Stanford University USA et Yamaha Corporation (<http://www.sondius-xg.com>).

* Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

Introduction

Caractéristiques principales

Technologie de synthèse révolutionnaire

Le WAVEDRUM génère du son en détectant le son de vos frappes avec les capteurs de l'anneau et de la peau de l'instrument puis en traitant ces données audio par DSP (traitement numérique des signaux) pour créer des sonorités uniques. Simultanément, vos frappes servent de déclencheurs à un générateur de sons PCM.

En combinant ces méthodes de génération de sons, le WAVEDRUM produit une palette extrêmement riche de sons de percussion, offrant une incroyable liberté et un très large éventail de possibilités de jeu et d'expression. En utilisant des mouvements subtils des doigts ou de la main pour frapper, frotter ou gratter le WAVEDRUM, ou en jouant avec des baguettes, des mailloches ou des balais, vous disposez d'une vaste plage d'expression et de dynamique, rivalisant avec celle des instruments acoustiques.

Sonorités uniques générées par 36 algorithmes différents

Le WAVEDRUM exploite la technologie de traitement numérique DSP pour appliquer différentes méthodes de synthèse telles que les synthèses analogique, additive, non linéaire et par modélisation physique puis combine ces sonorités pour créer le son final. Ces combinaisons sont appelées "algorithmes". Le WAVEDRUM propose 36 algorithmes différents, de taille simple et double. Selon l'algorithme choisi, vous obtenez des sons absolument inédits, qui ne peuvent être générés que par le WAVEDRUM, ainsi que divers sons d'instruments ou naturels.

200 instruments PCM pour la peau et l'anneau

Les instruments PCM (ou générateurs de sons PCM) produisent une vaste palette de sons s'ajoutant aux sons générés par les algorithmes. Les programmes utilisant un algorithme simple vous permettent d'assigner un algorithme et un instrument PCM à la peau et à l'anneau, offrant ainsi un éventail de sons extrêmement large. Les programmes utilisant un algorithme double sont optimisés pour simuler des instruments acoustiques tels qu'une caisse claire, un djembé ou un cajón. Ces programmes analysent votre jeu en temps réel dans le cadre de l'algorithme et, sur base de cette analyse, pilotent l'instrument PCM pour générer une réponse naturelle, impossible à obtenir avec un générateur de sons PCM conventionnel.

Veillez à ne pas laisser tomber des objets métalliques dans le bûcher (trombones, par ex.). Si cela se produit, débranchez l'alimentation de la prise de courant et contactez votre revendeur Korg le plus proche ou la surface où vous avez acheté l'instrument.

100 programmes d'usine, 100 programmes utilisateur

Les 100 programmes d'usine ("Preset") combinent des sons de percussion, de batterie et des effets spéciaux de façons complexes afin de générer des sons complètement différents selon votre technique de jeu. Quand vous modifiez un programme, vous pouvez le sauvegarder dans une des 100 mémoires pour programmes utilisateur.

Mode Live

Vous pouvez assigner 12 programmes fréquemment utilisés (4 programmes x 3 banques) aux boutons 1-4 pour y accéder rapidement. C'est pratique sur scène notamment.

100 phrases pour boucle

Les 100 boucles d'usine couvrent une vaste palette de genres et de tempos et vous permettent d'improviser en les accompagnant.

Prise AUX IN

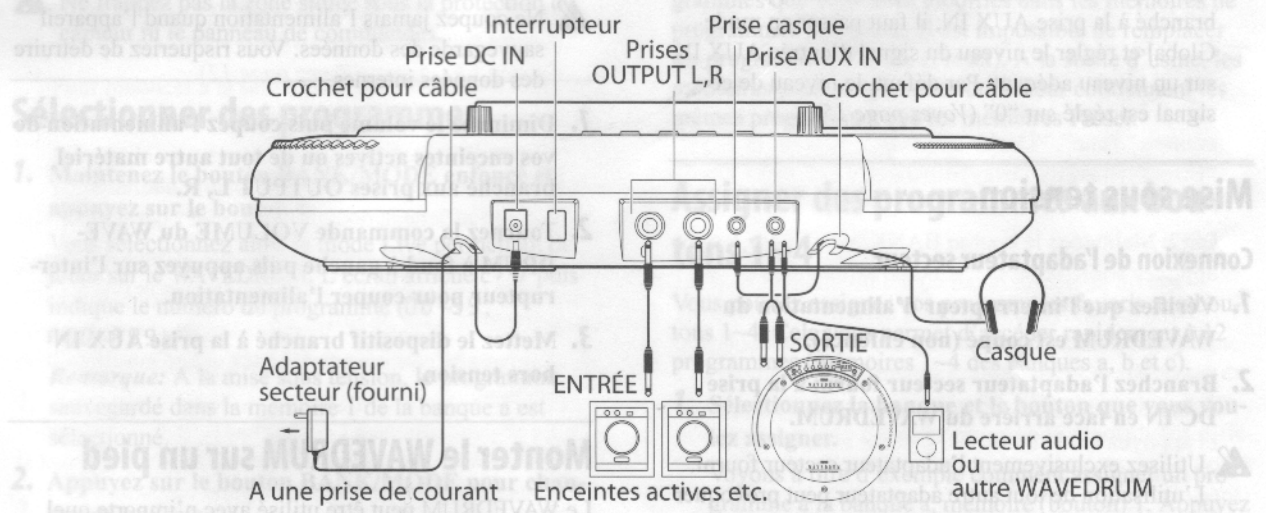
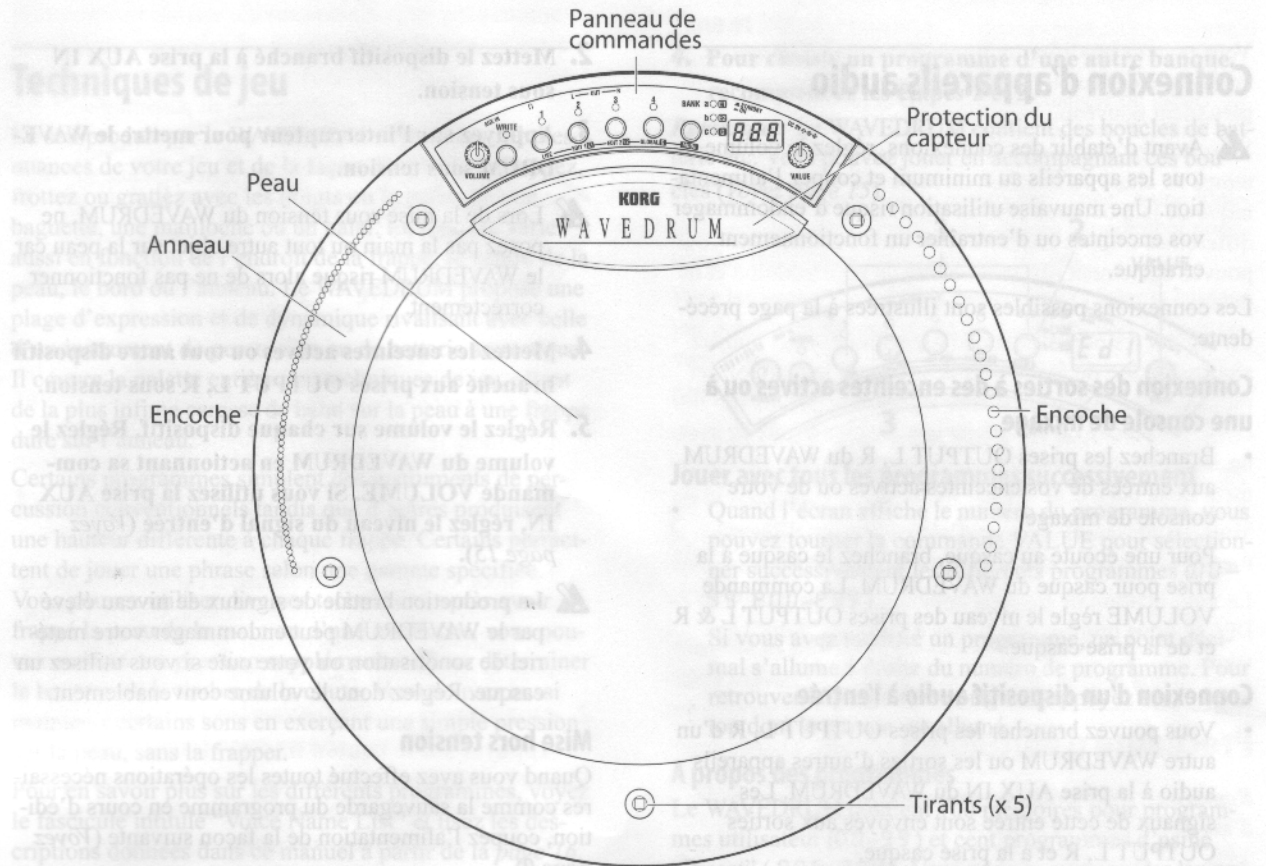
La prise AUX IN vous permet de brancher un autre WAVEDRUM, un dispositif audio ou un module externe et d'accompagner cette source audio.

Léger et compact

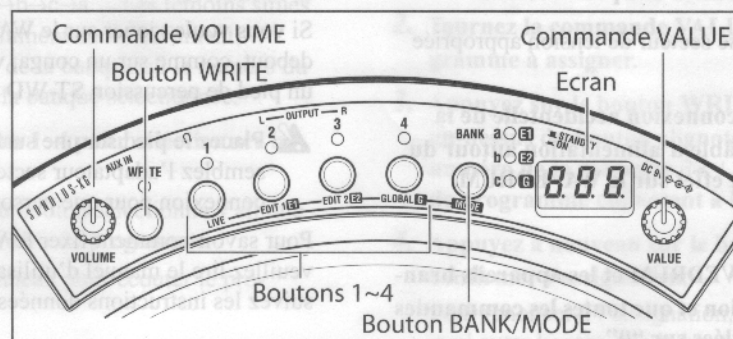
Le WAVEDRUM est léger et compact, ce qui permet d'en jouer sur les genoux et facilite son transport. Vous pouvez également le monter sur un pied (disponible en option) pour en jouer debout (pied de percussion ST-WD) ou sur un pied de caisse claire disponible dans le commerce.

* Ce circuit utilise des technologies de modélisation physique brevetées par la Stanford University USA et Yamaha Corporation (<http://www.soundus-zg.com>).
* Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

Description du WAVEDRUM



Panneau de commandes



Préparatifs

Connexion d'appareils audio

⚠ Avant d'établir des connexions, réglez le volume de tous les appareils au minimum et coupez l'alimentation. Une mauvaise utilisation risque d'endommager vos enceintes ou d'entraîner un fonctionnement erratique.

Les connexions possibles sont illustrées à la page précédente.

Connexion des sorties à des enceintes actives ou à une console de mixage

- Branchez les prises OUTPUT L, R du WAVEDRUM aux entrées de vos enceintes actives ou de votre console de mixage.

Pour une écoute au casque, branchez le casque à la prise pour casque du WAVEDRUM. La commande VOLUME règle le niveau des prises OUTPUT L & R et de la prise casque.

Connexion d'un dispositif audio à l'entrée

- Vous pouvez brancher les prises OUTPUT L, R d'un autre WAVEDRUM ou les sorties d'autres appareils audio à la prise AUX IN du WAVEDRUM. Les signaux de cette entrée sont envoyés aux sorties OUTPUT L, R et à la prise casque.

Remarque: Pour entendre le signal d'un appareil branché à la prise AUX IN, il faut passer en mode Global et régler le niveau du signal d'entrée AUX IN sur un niveau adéquat. Par défaut, le niveau de ce signal est réglé sur "0" (Voyez page 15).

Mise sous tension

Connexion de l'adaptateur secteur

1. Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation du WAVEDRUM est coupé (non enfoncé).
2. Branchez l'adaptateur secteur fourni à la prise DC IN en face arrière du WAVEDRUM.

⚠ Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation de tout autre adaptateur peut provoquer des dysfonctionnements.

3. Branchez l'adaptateur à une prise secteur.

⚠ Choisissez une prise secteur de tension appropriée pour l'adaptateur.

4. Pour éviter une déconnexion accidentelle de la fiche, enroulez le câble d'alimentation autour du crochet prévu à cet effet sur le WAVEDRUM.

Mise sous tension

1. Vérifiez que le WAVEDRUM et les appareils branchés sont hors tension et que toutes les commandes de volume sont réglées sur "0".

2. Mettez le dispositif branché à la prise AUX IN sous tension.

3. Appuyez sur l'interrupteur pour mettre le WAVEDRUM sous tension.

⚠ Lors de la mise sous tension du WAVEDRUM, ne posez pas la main ou tout autre objet sur la peau car le WAVEDRUM risque alors de ne pas fonctionner correctement.

4. Mettez les enceintes actives ou tout autre dispositif branché aux prises OUTPUT L, R sous tension.

5. Réglez le volume sur chaque dispositif. Réglez le volume du WAVEDRUM en actionnant sa commande VOLUME. Si vous utilisez la prise AUX IN, réglez le niveau du signal d'entrée (Voyez page 15).

⚠ La production brutale de signaux de niveau élevé par le WAVEDRUM peut endommager votre matériel de sonorisation ou votre ouïe si vous utilisez un casque. Réglez donc le volume convenablement.

Mise hors tension

Quand vous avez effectué toutes les opérations nécessaires comme la sauvegarde du programme en cours d'édition, coupez l'alimentation de la façon suivante (Voyez page 9).

⚠ Ne coupez jamais l'alimentation quand l'appareil sauvegarde des données. Vous risqueriez de détruire des données internes.

1. Diminuez le volume puis coupez l'alimentation de vos enceintes actives ou de tout autre matériel branché aux prises OUTPUT L, R.
2. Tournez la commande VOLUME du WAVEDRUM à fond à gauche puis appuyez sur l'interrupteur pour couper l'alimentation.
3. Mettez le dispositif branché à la prise AUX IN hors tension.

Monter le WAVEDRUM sur un pied

Le WAVEDRUM peut être utilisé avec n'importe quel pied de caisse claire de 14" à trois bras, disponible dans le commerce.

Si vous voulez jouer sur le WAVEDRUM en restant debout, comme sur un conga, vous pouvez le monter sur un pied de percussion ST-WD (disponible en option).

⚠ Placez le pied sur une surface plane et stable. Rassemblez l'adaptateur secteur et tous les câbles de connexion pour que personne ne trébuche dessus.

Pour savoir comment fixer le WAVEDRUM au pied, veuillez lire le manuel d'utilisation livré avec le pied et suivez les instructions données.

Jeu

Techniques de jeu

Le son produit par le WAVEDRUM dépend des subtiles nuances de votre jeu et de la façon dont vous le frappez, frottez ou grattez avec les doigts ou la main, ou une baguette, une mailloche ou un balai. La réponse varie aussi en fonction de l'endroit de la frappe: le centre de la peau, le bord ou l'anneau. Le WAVEDRUM propose une plage d'expression et de dynamique rivalisant avec celle d'un instrument de percussion ou de batterie acoustique. Il couvre la palette entière des techniques de jeu, allant de la plus infime caresse de balai sur la peau à une frappe dure sur l'anneau.

Certains programmes simulent des instruments de percussion conventionnels tandis que d'autres produisent une hauteur différente à chaque frappe. Certains permettent de jouer une phrase selon une gamme spécifiée. Vous pouvez utiliser diverses techniques: après avoir frappé la peau de la main ou d'une mailloche, vous pouvez exercer une pression supplémentaire pour déterminer la hauteur ou le timbre de la chute. Vous pouvez aussi maintenir certains sons en exerçant une simple pression sur la peau, sans la frapper.

Pour en savoir plus sur les différents programmes, voyez le fascicule intitulé "Voice Name List" et lisez les descriptions données dans ce manuel à partir de la page 16.

⚠ Ne frappez pas la zone située sous la protection du capteur ni le panneau de commandes.

Sélectionner des programmes

1. Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et appuyez sur le bouton 1.

Vous sélectionnez ainsi le mode Live permettant de jouer sur le WAVEDRUM. L'écran affiche $\text{L} \text{!} \text{U}$ puis indique le numéro du programme (00~99, P00~P99).

Remarque: A la mise sous tension, le programme sauvegardé dans la mémoire 1 de la banque a est sélectionné.

2. Appuyez sur le bouton BANK/MODE pour changer de banque.

Chaque pression sur ce bouton fait défiler les banques dans l'ordre suivant: a→b→c→a... Les témoins situés à droite du bouton s'allument successivement. L'écran affiche le nom de la banque ou le numéro du programme au sein de la banque sélectionnée.

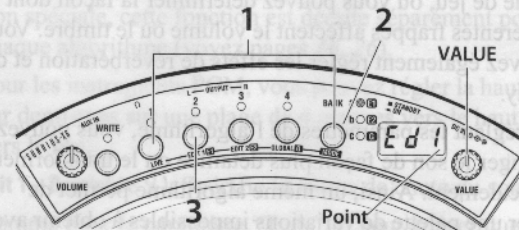
3. Appuyez sur un bouton 1~4 pour sélectionner le programme.

Le témoin au-dessus du bouton sélectionné s'allume et l'écran affiche le numéro du programme.

Frappes la peau ou l'anneau pour écouter le programme.

4. Pour choisir un programme d'une autre banque, recommencez les étapes 2 et 3.

Remarque: Le WAVEDRUM contient des boucles de batterie etc. Vous pouvez jouer en accompagnant ces boucles (Voyez page 15).



Jouer avec tous les programmes successivement

- Quand l'écran affiche le numéro du programme, vous pouvez tourner la commande VALUE pour sélectionner successivement les différents programmes (00~99, P00~P99).

Si vous avez modifié un programme, un point décimal s'allume à droite du numéro de programme. Pour retrouver le programme original, appuyez sur le bouton dont le témoin est allumé.

A propos des programmes

Le WAVEDRUM contient 100 mémoires pour programmes utilisateur (00~99) et cent programmes d'usine "Preset" (P00~P99). Vous pouvez sauvegarder les programmes que vous avez modifiés dans les mémoires de programmes utilisateur. Il est impossible de remplacer les programmes d'usine (Preset). A la sortie d'usine, les mémoires pour programmes utilisateur contiennent les mêmes programmes que les mémoires Preset.

Assigner des programmes aux boutons 1~4

Vous pouvez assigner vos programmes favoris aux boutons 1~4. Cela vous permet d'accéder rapidement à 12 programmes (mémoires 1~4 des banques a, b et c).

1. Sélectionnez la banque et le bouton que vous voulez assigner.

Voyons à titre d'exemple comment assigner un programme à la banque a, mémoire (bouton) 1. Appuyez sur le bouton BANK/MODE pour sélectionner la banque a puis appuyez sur le bouton 1.

2. Tournez la commande VALUE pour choisir le programme à assigner.

3. Appuyez sur le bouton WRITE. Le témoin situé au-dessus du bouton clignote. La banque et le numéro de la mémoire $\text{a} - \text{!}$ ainsi que le numéro de programme clignotent à l'écran.

4. Appuyez à nouveau sur le bouton WRITE pour confirmer l'assignation.

Pour renoncer à l'assignation, appuyez sur n'importe quel autre bouton que le bouton WRITE.

PrÉdition

Vous pouvez modifier un programme pour l'adapter à votre style de jeu ou le transformer et créer un son complètement nouveau.

Vous pouvez, par exemple, changer la hauteur ou le temps de chute en fonction du morceau ou de votre technique de jeu, ou vous pouvez déterminer la façon dont différentes frappes affectent le volume ou le timbre. Vous pouvez également régler les effets de réverbération et de delay.

En réglant les paramètres de l'algorithme, vous pouvez changer le son de façon plus détaillée ou le transformer radicalement. Ainsi, un même algorithme permet de créer une palette de variations impossibles à obtenir avec un instrument de percussion typique comme le remplacement de la peau d'un fût par du métal.

Vous pouvez aussi changer d'algorithme ou d'instrument PCM et créer des sons dans leur intégralité.

La modification de sons est appelée "édition". Le WAVEDRUM vous propose les modes d'édition ("Edit") suivants.

Procédure d'édition de base

Remarque: Pour éditer un programme, sélectionnez-le d'abord en mode Live (Voyez page 7).

1. Sélectionnez ensuite un mode Edit.

Edit 1: Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et appuyez sur le bouton 2. L'écran affiche "Ed 1" durant quelques secondes.

Le mode Edit 1 permet de régler des paramètres comme "Tune", "Decay", "Level", "Curve" et "Effect" (Reverb, Delay) ainsi que de choisir l'algorithme et l'instrument PCM (Voyez page 12).

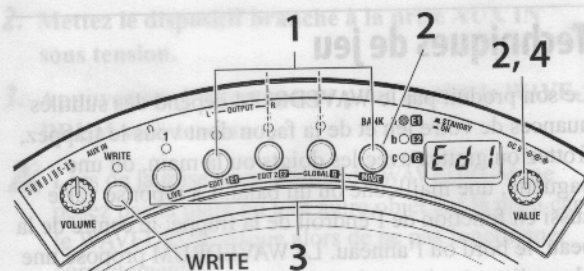
Edit 2: Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et appuyez sur le bouton 3. L'écran affiche "Ed 2" durant quelques secondes.

Le mode Edit 2 permet de régler l'algorithme (Voyez page 14).

Global: Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et appuyez sur le bouton 4. L'écran affiche "G L b" durant quelques secondes.

En mode Global, vous pouvez régler l'image stéréo (le panoramique), lancer des boucles et calibrer le WAVEDRUM (Voyez page 15).

Remarque: Les modes Edit 1 et 2 permettent d'éditer le son d'un programme individuel. Les paramètres du mode Global, par contre, s'appliquent à tout le WAVEDRUM; ils ne se limitent pas à un programme individuel.



Pour en savoir davantage sur chaque mode, voyez les pages de référence indiquées.

Le témoin [E1], [E2] ou [G] clignote à droite du bouton BANK/MODE.

Si vous choisissez le mode Edit 1 ou 2, l'écran affiche Ed 1 ou Ed 2 puis indique la page en cours.

En mode Global, l'écran affiche G L b puis indique le paramètre sélectionné en dernier lieu. (Après l'étape 3, l'instrument est dans cet état. A la mise sous tension, le paramètre "Pan" est sélectionné.)

2. Choisissez la page (le paramètre) à éditer.

Appuyez sur le bouton BANK/MODE. Appuyez sur le bouton jusqu'à ce que la page voulue apparaisse. Vous pouvez aussi tourner la commande VALUE pour choisir une page.

Si, par exemple, vous avez choisi le mode Edit 1 avec le bouton BANK/MODE, les pages défilent selon l'ordre suivant: Tune (t u n) → Decay (d c y) → Level (l e v) →... (Voyez page 12).

3. Appuyez sur un des boutons 1-4 pour choisir le paramètre à éditer.

Le témoin situé au-dessus du bouton s'allume.

L'écran affiche le nom du paramètre puis son réglage.

Remarque: Si un autre bouton que le bouton sélectionné (1-4) clignote, cela indique que le réglage du paramètre a été modifié.

4. Tournez la commande VALUE pour modifier le réglage.

Le réglage affiché à l'écran change et le point décimal à droite du réglage s'allume. (Le point s'éteint si vous rétablissez le réglage original du paramètre.)

5. Pour modifier un paramètre d'une autre page, appuyez sur le bouton BANK/MODE pour changer de page (voyez l'étape 2). Changez ensuite le réglage comme décrit aux étapes 3 et 4.


6. Pour conserver vos changements, sauvegardez-les. Veuillez lire la page suivante.

Remarque: Si vous retournez en mode Live sans sauvegarder le programme modifié, le témoin du bouton sélectionné (1-4) clignote et un point s'allume dans le coin inférieur droit de l'écran. Cela indique que le programme n'a pas été sauvegardé.

Sauvegarde de vos changements

Pour pouvoir utiliser ultérieurement votre programme modifié, sauvegardez-le. Si vous sélectionnez un autre programme ou coupez l'alimentation sans sauvegarder vos changements, ils sont perdus.

Les changements effectués en mode Global sont également perdus si vous coupez l'alimentation sans les sauvegarder. Après l'édition, n'oubliez pas de sauvegarder vos changements si vous voulez les conserver.

 Ne coupez jamais l'alimentation durant la sauvegarde de données. Cela risque d'endommager la mémoire.

Sauvegarder un programme

Cette opération sauvegarde tous les paramètres des modes Edit 1 et Edit 2 du programme sélectionné.

1. En mode Edit 1 ou Edit 2, appuyez sur le bouton WRITE.

Le bouton WRITE clignote et le numéro de la mémoire de destination du programme 00~99 clignote à l'écran. Il est impossible de sauvegarder des données dans les mémoires P00~P99.

2. Sélectionnez la mémoire de destination du programme avec la commande VALUE.

Remarque: Quand vous sauvegardez un programme dans une mémoire, les données originales de cette mémoire sont remplacées par les nouvelles.

3. Appuyez de nouveau sur le bouton WRITE: le programme est sauvegardé et vous retournez en mode Live.

Pour renoncer à la sauvegarde, appuyez sur n'importe quel autre bouton que le bouton WRITE.

Lors de la sauvegarde, le bouton auquel le programme édité était assigné se voit assigner le (numéro de) programme nouvellement sauvegardé.

Sauvegarder les paramètres du mode Global

Cette opération sauvegarde tous les paramètres du mode Global à l'exception du réglage de lancement et d'arrêt de boucle. A la mise sous tension, la boucle est à l'arrêt.

1. En mode Global, appuyez sur le bouton WRITE.

Le bouton WRITE clignote et la mention "G L B" clignote à l'écran.

2. Appuyez à nouveau sur le bouton WRITE pour sauvegarder les réglages.

Pour renoncer à la sauvegarde, appuyez sur n'importe quel autre bouton que le bouton WRITE.

Paramètres d'édition importants

Tune et Decay

Edit 1 – Tune (T U N): Règle la hauteur.

Selon l'algorithme, la hauteur peut changer de façon continue ou par demi-tons. De plus, la hauteur peut affecter la vibration de la peau ou la résonance du fût.

Pour les algorithmes où le paramètre "Tune" a une fonction spéciale, cette fonction est décrite séparément pour chaque algorithme (voyez pages 16, 26).

Pour les instruments PCM, vous pouvez régler la hauteur par demi-tons sur une plage de 4 octaves vers le haut ou vers le bas.

Edit 1 – Decay (D C Y): Spécifie le temps de chute du son.

Comme pour le paramètre "Tune", il peut arriver que le paramètre "Decay" n'affecte que la vibration de la peau ou la résonance du fût.

Pour les algorithmes où le paramètre "Decay" a une fonction spéciale, cette fonction est décrite séparément pour chaque algorithme (voyez pages 16, 26).

Volume et pan de la peau et de l'anneau

Edit 1 – Level (L E U): Règle la balance entre le son de la peau et de l'anneau.

Edit 1 – Pan (P A N): Règle le panoramique du son de la peau et de l'anneau.

Edit 2 – Pre EQ (E Q): Ce paramètre permet de sélectionner le type d'égalisation/d'ampli le plus approprié selon que vous utilisiez les mains ou des baguettes.

Réverbération et delay

Edit 1 – Reverb (R E B): Règle la réverbération ajoutée au son. Vous pouvez choisir le type et l'intensité de la réverbération.

Edit 1 – Delay (D L Y): Règle le delay ajouté au son. Vous pouvez régler le temps de retard et l'intensité de l'effet.

Algorithme

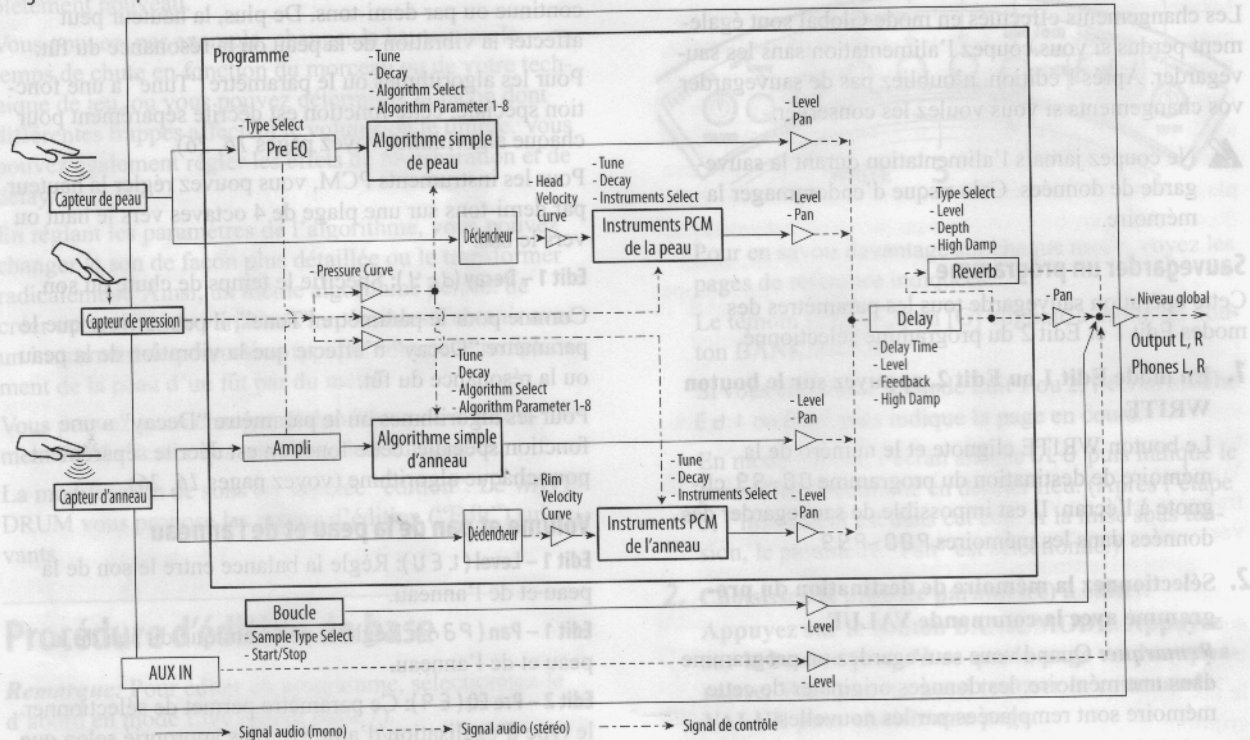
Le WAVEDRUM émule de façon logicielle diverses méthodes de synthèse telles que les synthèses analogique, additive, non linéaire et par modélisation physique. Ces méthodes sont ensuite combinées et le signal qui en résulte est traité. Ces combinaisons sont appelées "algorithmes". Le WAVEDRUM propose 36 algorithmes différents. Un algorithme rassemble les éléments déterminant le son d'un instrument ou de tout autre objet produisant du son et combine ces éléments de façons extrêmement variées. Cela signifie que quand un signal (le son d'une frappe sur la peau, par exemple) passe par un algorithme, il est transformé par les caractéristiques de cet algorithme et se mue, par exemple, en son de caisse claire, de cloche ou de tube métallique.

Chaque algorithme est constitué d'éléments déterminant le son de différentes manières et chaque élément est exprimé sous forme de "quantité" (grand/petit, long/bref, positif/négatif), comme la taille de la caisse d'une guitare, la profondeur d'un fût, la longueur d'un tube ou la densité d'un objet métallique. Ces quantités peuvent être

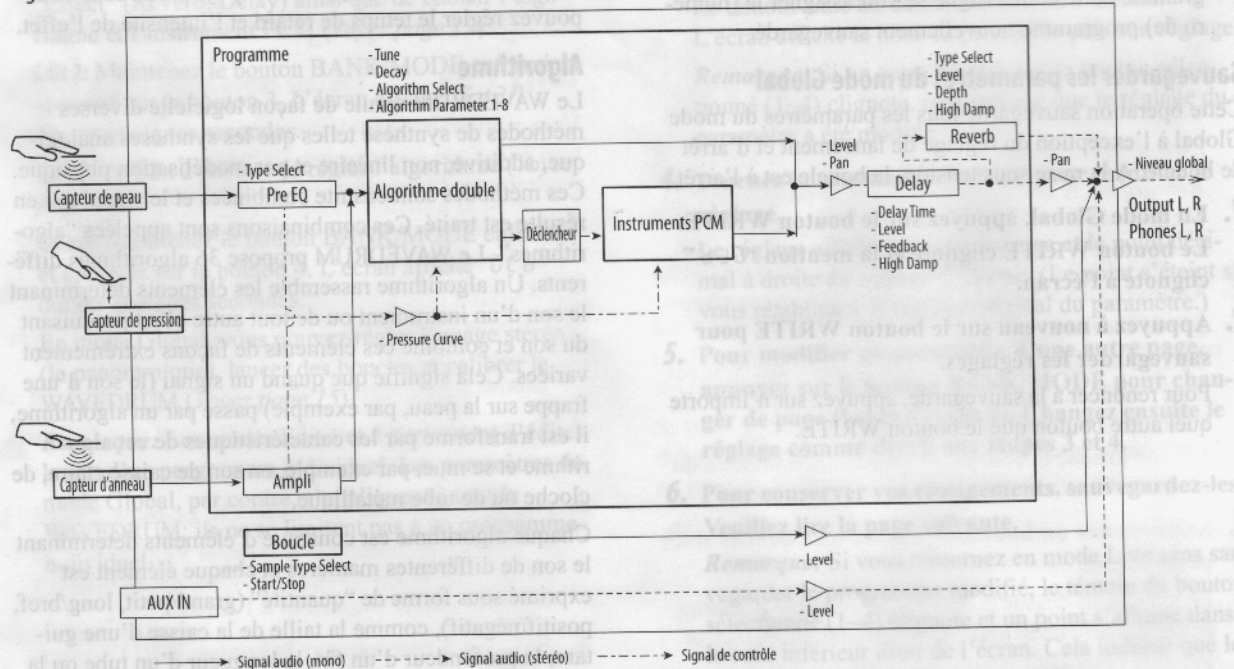
modifiées pour créer le son d'instruments ou d'autres objets générant du son qui n'existent pas en réalité.

Les algorithmes du WAVEDRUM ont une structure variable selon qu'ils sont "simples" ou "doubles".

Algorithme simple



Algorithme double



Structure de programme pour algorithmes simples

Les algorithmes simples permettent de combiner deux algorithmes par programme: un algorithme pour la peau et l'autre pour l'anneau.

Les programmes utilisant des algorithmes simples permettent également d'exploiter des *instruments PCM* (sources PCM) pour la peau et l'anneau.

Vous pouvez assigner librement ces quatre sources de signaux et éditer leurs paramètres pour créer des sons extrêmement diversifiés, allant des instruments de percussion traditionnels aux sons non conventionnels, voire sortant de la catégorie des sons de percussion.

Le flux du signal démarre lorsque vous frappez la peau: le signal audio de cette frappe est envoyé à l'algorithme de la peau, traité numériquement par DSP et envoyé à la section de mixage. Simultanément, le signal audio de la frappe déclenche l'instrument PCM qui est aussi envoyé à la section de mixage. Un égaliseur situé juste avant l'entrée de l'algorithme vous permet de sélectionner le réglage le plus approprié selon que vous jouiez avec les mains ou des baguettes sur le WAVEDRUM. Vous pouvez régler la courbe de dynamique ("Velocity curve") immédiatement avant que le signal ne soit envoyé à l'instrument PCM, ce qui vous permet de déterminer la façon dont la force de frappe affecte le volume ou le timbre.

Vous pouvez, par exemple, régler cette courbe pour qu'une frappe douce ne produise que le son traité par le processeur DSP: le son PCM ne devient audible que lorsque vous augmentez progressivement la force de frappe.

Quand vous frappez l'anneau, le flux du signal est semblable à celui du signal produit par la peau: le signal audio de cette frappe est traité par l'algorithme de l'anneau et l'instrument PCM puis envoyé à la section de mixage.

De plus, vous pouvez contrôler les algorithmes et les instruments PCM de la peau et de l'anneau en exerçant une pression sur la peau. La courbe de pression est également réglable et permet de déterminer l'impact de la pression sur le volume et le timbre. L'instrument se comporte alors différemment selon que vous exercez une pression ou non. Vous pouvez, par exemple, régler ce paramètre pour que la pression sur la peau coupe le son traité par processeur DSP tout en produisant le son de l'instrument PCM.

Le niveau et le panoramique des divers signaux audio envoyés à la section de mixage sont réglés, transmis aux effets de réverbération et de delay puis envoyés aux sorties.

Structure de programme pour algorithmes doubles

Les algorithmes doubles sont spécialement conçus pour la simulation d'instruments acoustiques.

Pour cette raison, les deux instruments PCM distincts de la peau et de l'anneau sont combinés pour n'en former qu'un afin de permettre le traitement d'un volume plus important de données PCM.

Votre jeu est analysé en temps réel au sein de l'algorithme et le résultat de l'analyse sert à piloter l'instrument PCM, offrant une réponse à votre jeu d'un naturel impossible à émuler avec un module PCM conventionnel.

Les programmes exploitant un algorithme double n'en utilisent qu'un seul.

Cet algorithme contient des entrées pour la peau et l'anneau mais cela ne signifie pas que ces entrées aient des sources distinctes: les signaux de la peau et de l'anneau sont mixés avant d'être envoyés à l'algorithme double.

Comme l'instrument PCM est lié à l'algorithme, il est impossible de le choisir indépendamment.

Le flux du signal démarre lorsque vous frappez la peau ou l'anneau: ces signaux audio sont envoyés à l'algorithme.

Le signal envoyé à l'algorithme est traité par le processeur DSP puis envoyé à la section de mixage. Simultanément, ce signal est analysé et déclenche l'instrument PCM adéquat.

L'instrument PCM produit du son en réponse à ce déclenchement. Ce signal est envoyé à la section de mixage.

Vous pouvez utiliser un égaliseur pour régler le signal de la peau juste avant l'entrée de l'algorithme. Vous pouvez également exercer une pression sur la peau pour déterminer le volume ou le timbre de l'algorithme et de l'instrument PCM. La courbe de pression est réglable.

Le niveau et le panoramique des signaux audio envoyés à la section de mixage sont réglés, transmis aux effets de réverbération et de delay puis envoyés aux sorties.

Edit 1 – Algorithm Select (ALG): Sélectionne l'algorithme.

Edit 2 – Head Algorithm 1, 2 (H. 1 4, H. 5 8),

Edit 2 – Rim Algorithm 1, 2 (r. 1 4, r. 5 8): Règle les paramètres de l'algorithme.

Entrée audio et lecture de boucle

Le signal audio stéréo du programme, le signal audio stéréo de l'entrée AUX IN et la phrase audio de la boucle sont finalement combinés et transmis aux sorties du WAVEDRUM.

Global – Common (C o n): Ici, vous pouvez régler le panoramique après l'effet delay et le réglage du volume pour la prise AUX IN. Vous pouvez aussi sélectionner la phrase de la boucle, la lancer et l'arrêter, et en régler le niveau.

Liste de paramètres

Edit 1 (Ed 1)

Pour savoir comment accéder à ces paramètres, voyez "Procédure d'édition de base" à la page 8.

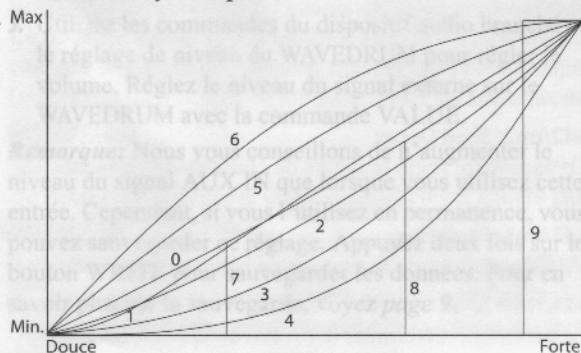
* Dans la liste ci-dessous, "S" et "D" indiquent si l'algorithme est simple ou double. Les paramètres disponibles

varient selon que le paramètre "5. Algorithm Select (ALG)" du mode Edit 1 est réglé sur un algorithme simple 01~26 ou double 27~36. Sauf pour les paramètres 10, Reverb (REV) et 11. Delay (DLY), une pression sur les boutons 2~4 affiche "---" et ne permet d'effectuer aucun réglage.

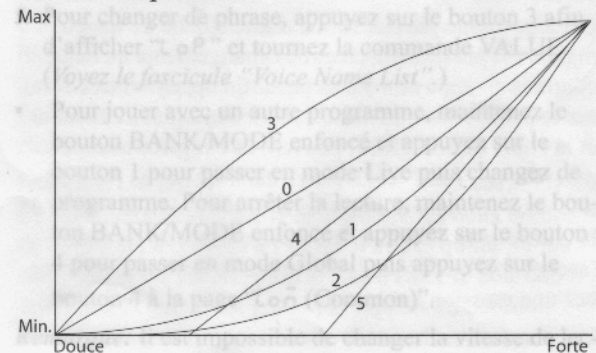
Page Paramètre	Bouton 1	Bouton 2*	Bouton 3*	Bouton 4*
1. Tune (TUR)	hd.A 000...100 S*: Détermine la hauteur de l'algorithme de la peau. D*: Détermine la hauteur de l'algorithme (Voyez page 9).	hd.P -24...24 S*: Détermine la hauteur de l'instrument PCM de la peau par demi-tons (100 cents). Plage: 4 octaves vers le haut/le bas. D*: ---	r.n.A 000...100 S*: Détermine la hauteur de l'algorithme de l'anneau (Voyez page 9). D*: ---	r.n.P -24...24 S*: Détermine la hauteur de l'instrument PCM de l'anneau par demi-tons (100 cents). Plage: 4 octaves vers le haut/le bas. D*: ---
2. Decay (DCY)	hd.A 000...100 S*: Détermine le temps de chute du son de l'algorithme de la peau. D*: Détermine le temps de chute du son de l'algorithme (Voyez page 9).	hd.P -99...99 S*: Détermine le temps de chute du son de l'instrument PCM de la peau. D*: ---	r.n.A 000...100 S*: Détermine le temps de chute du son de l'algorithme de l'anneau. (Voyez page 9) D*: ---	r.n.P -99...99 S*: Détermine le temps de chute du son de l'instrument PCM de l'anneau. D*: ---
3. Level (LEU)	hd.A 000...100 S*: Détermine le niveau de l'algorithme de la peau. D*: Détermine le niveau de l'algorithme.	hd.P 000...100 S*: Détermine le niveau de l'instrument PCM de la peau. D*: ---	r.n.A 000...100 S*: Détermine le niveau de l'algorithme de l'anneau. D*: ---	r.n.P 000...100 S*: Détermine le niveau de l'instrument PCM de l'anneau. D*: ---
4. Pan (PAN)	hd.A L50...r50 S*: Règle le panoramique de l'algorithme de la peau. Des valeurs "L" placent le son à gauche, des valeurs "r" le placent à droite et le réglage "00" le place au centre. D*: Règle le panoramique de l'algorithme.	hd.P L50...r50 S*: Règle le panoramique de l'instrument PCM de la peau. D*: ---	r.n.A L50...r50 S*: Règle le panoramique de l'algorithme de l'anneau. D*: ---	r.n.P L50...r50 S*: Règle le panoramique de l'instrument PCM de l'anneau. D*: ---
5. Algorithm Select (ALG)	hd.A 01...36 Sélectionne l'algorithme (Voyez page 16, 26). 01...26: Algorithme simple pour la peau. 27...36: Algorithme double.	hd.P 001...100 S*: Sélectionne l'instrument PCM de la peau. (Voyez le fascicule "Voice Name List") D*: ---	r.n.A 01...25 S*: Sélectionne un algorithme simple pour l'anneau (Voyez page 16). Cependant, il est impossible de sélectionner "26 1812". Cette option n'est disponible que si un algorithme simple a été sélectionné pour le paramètre hd.A à gauche. D*: ---	r.n.P 001...100 S*: Sélectionne l'instrument PCM de l'anneau. (Voyez le fascicule "Voice Name List") D*: ---
6. Velocity Curve (UCR)	---	hd.P 0...9 S*: Sélectionne une courbe déterminant l'impact de la dynamique de la frappe sur le volume ou le timbre de l'instrument PCM de la peau. (Voyez l'illustration plus bas.) D*: ---	---	r.n.P 0...9 S*: Sélectionne une courbe déterminant l'impact de la dynamique de la frappe sur le volume ou le timbre de l'instrument PCM de l'anneau. (Voyez l'illustration plus bas.) D*: ---

Page. Paramètre	Bouton 1	Bouton 2*	Bouton 3*	Bouton 4*
7. Pressure Curve (P.Cr)	hd.P 0..5 Sélectionne une courbe déterminant l'impact de la pression exercée sur la peau sur le volume ou le timbre de l'algorithme. (Voyez l'illustration plus bas.)	hd.P 0..5 S*: Sélectionne une courbe déterminant l'impact de la pression exercée sur la peau sur le volume ou le timbre de l'instrument PCM de la peau. (Voyez l'illustration plus bas.) D*: ---	---	rn.P 0..5 S*: Sélectionne une courbe déterminant l'impact de la pression exercée sur la peau sur le volume ou le timbre de l'instrument PCM de l'anneau. (Voyez l'illustration plus bas.) D*: ---
8. Pressure Tune (P.tn)	---	hd.P -12...12 S*: Détermine la façon dont la hauteur de l'instrument PCM de la peau est influencée par la pression exercée sur la peau. Ce réglage détermine le nombre de demi-tons (max. ±1 octave) correspondant au changement de hauteur induit par une pression maximum. D*: ---	---	rn.P -12...12 S*: Détermine la façon dont la hauteur de l'instrument PCM de l'anneau est influencée par la pression exercée sur la peau. Ce réglage détermine le nombre de demi-tons (max. ±1 octave) correspondant au changement de hauteur induit par une pression maximum. D*: ---
9. Pressure Decay (P.dc)	---	hd.P -50...50 S*: Détermine la façon dont le temps de chute de l'instrument PCM de la peau est influencé par la pression exercée sur la peau. Ce réglage détermine le changement induit par la pression maximum. D*: ---	---	rn.P -50...50 S*: Détermine la façon dont le temps de chute de l'instrument PCM de l'anneau est influencé par la pression exercée sur la peau. Ce réglage détermine le changement induit par la pression maximum. D*: ---
10. Reverb (rEb)	tyP 00...10 Sélectionne le type de réverbération. 00: Coupée, 01: Slap, 02: Ressort 1, 03: Ressort 2, 04: Plaque, 05: Garage, 06: Chambre, 07: Canyon, 08: Pièce, 09: Studio, 10: Salle	bzl 000...100 Détermine le niveau de l'effet.	dEP 00...90 Détermine le temps de chute de la réverbération.	HdP 000...100 Détermine le taux d'atténuation des hautes fréquences.
11. Delay (dLy)	tyñ 000...200 Détermine le temps de retard par pas de 0,01 secondes (temps de retard maximum: 2 secondes).	bzl 000...100 Détermine le niveau de l'effet.	Fb 00...99 Règle la quantité de réinjection ("feedback").	HdP 000...100 Détermine le taux d'atténuation des hautes fréquences.

6. Courbe de dynamique



7. Courbe de pression



Edit 2 (E d 2)

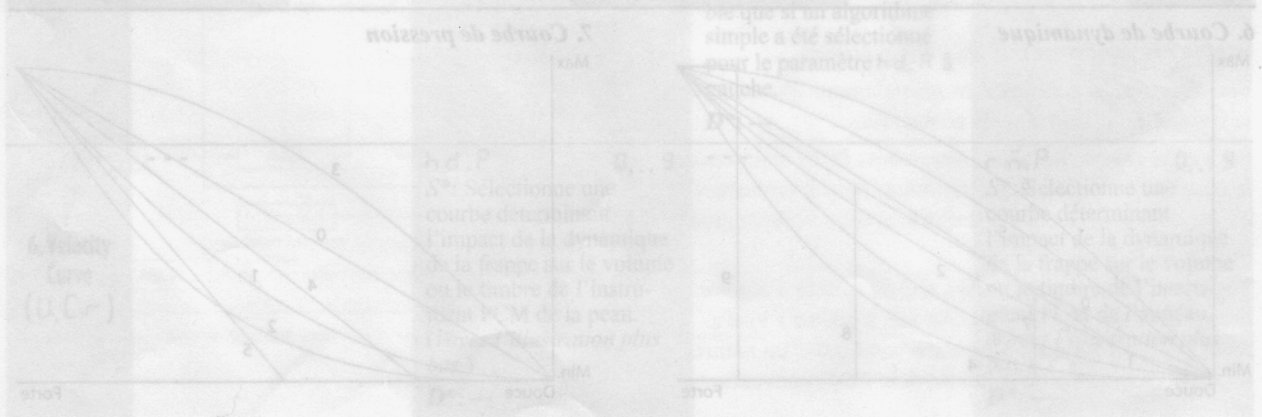
Pour savoir comment accéder à ces paramètres, voyez "Procédure d'édition de base" à la page 8.

* Dans la liste ci-dessous, "S" et "D" indiquent si l'algorithme est simple ou double. Les paramètres disponibles varient selon que le paramètre "5. Algorithm Select

(RLG)" du mode Edit 1 est réglé sur un algorithme simple 01~26 ou double 27~36.

Comme les paramètres diffèrent selon l'algorithme, leur plage de réglage varie également. Pour en savoir plus sur les paramètres et leur plage de réglage, veuillez lire les descriptions des différents algorithmes.

Page. Paramètre	Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3	Bouton 4
1. Pre EQ (E 9)	ε Y P H - H . . 5 - n	---	---	---
	Ce paramètre vous permet de spécifier si vous utilisez les mains ou des baguettes pour jouer sur le WAVEDRUM. Pour l'anneau, vous pouvez choisir des réglages appropriés pour jouer en frottant les encoches. Ce réglage utilise l'égaliseur de la peau et l'ampli de l'anneau pour traiter le signal envoyé à l'algorithme. Choisissez une des 5 combinaisons suivantes selon la façon dont vous jouez sur le WAVEDRUM. H - H : Vous utilisez la main pour jouer sur la peau et l'anneau. H - 5 : Vous jouez avec la main sur la peau et une baguette sur l'anneau. 5 - 5 : Vous jouez avec des baguettes sur la peau et l'anneau. H - n : Vous jouez avec la main sur la peau et avec les encoches sur l'anneau. 5 - n : Vous jouez avec une baguette sur la peau et avec les encoches sur l'anneau.			
	▲ Si vous frappez le bord avec une baguette alors que "H - H" est sélectionné, le volume produit est très élevé.			
2. Head Algorithm1 (H.1 4)	hd 1	* hd 2	* hd 3	* hd 4
	S*: Edition des paramètres 1~4 de l'algorithme simple de la peau (Voyez page 16). D*: Edition des paramètres 1~4 de l'algorithme double (Voyez page 26).			
3. Head Algorithm2 (H.5 8)	hd 5	* hd 6	* hd 7	* hd 8
	S*: Edition des paramètres 5~8 de l'algorithme simple de la peau (Voyez page 16). D*: Edition des paramètres 5~8 de l'algorithme double (Voyez page 26).			
4. Rim Algorithm1 (r.1 4)	r n 1	* r n 2	* r n 3	* r n 4
	S*: Edition des paramètres 1~4 de l'algorithme simple de l'anneau (Voyez page 16). D*: ---			
5. Rim Algorithm2 (r.5 8)	r n 5	* r n 6	* r n 7	* r n 8
	S*: Edition des paramètres 5~8 de l'algorithme simple de l'anneau (Voyez page 16). D*: ---			



Global (GLB)

Pour savoir comment accéder à ces paramètres, voyez "Procédure d'édition de base" à la page 8.

Page. Paramètre	Bouton 1	Bouton 2*	Bouton 3*	Bouton 4*
1. Common (C O ñ)	P ð n 050...150 Règle le panoramique après l'effet delay. Des valeurs "L" placent le son à gauche, des valeurs "r" le placent à droite et le réglage "00" le place au centre. (Réglage par défaut: 0)	R. l n 000...100 Détermine le niveau du signal AUX IN. (Réglage par défaut: 0)	L o P 000...100 Sélectionne la phrase produite en boucle. (Réglage par défaut: 0)	P L Y, o F F / 000...100 Lance la boucle. "Play"/ "off" s'affichent alternativement chaque fois que vous appuyez sur le bouton 4. Durant le jeu, vous pouvez régler le volume avec la commande VALUE. (Réglage par défaut: off/38)
2. Head Calibration (H. c ð)	L o 000...100 Le signal d'entrée de la peau est atténué quand il chute sous un seuil fixé. Ce paramètre détermine ce niveau seuil (Voyez page 29). (Réglage par défaut: 7)	S E n 000...100 Règle la sensibilité à la force de frappe sur la peau et détermine la façon dont elle affecte l'instrument PCM de la peau ou l'instrument PCM d'un double algorithme. (Réglage par défaut: 20)	---	---
3. Rim Calibration (r. c ð)	L o 000...100 Le signal d'entrée de l'anneau est atténué quand il chute sous un seuil fixé. Ce paramètre détermine ce niveau seuil (Voyez page 29). (Réglage par défaut: 7)	S E n 000...100 Règle la sensibilité à la force de frappe sur l'anneau et détermine la façon dont elle affecte l'instrument PCM de l'anneau. (Réglage par défaut: 20)	---	---
4. Pressure Calibration (P. c ð)	U ð L 000...100 Indique la valeur en cours du capteur de pression. Exercez une pression sur la peau et notez les valeurs minimum et maximum puis réglez les paramètres "P. L o" et "P. H. i" si nécessaire (Voyez page 29).	P. L o 00...99 Détermine la valeur minimum détectée comme pression exercée sur la peau. (Réglage par défaut: 5)	P. H. i 001...100 Détermine la valeur maximum détectée comme pression exercée sur la peau. (Réglage par défaut: 100)	---

Régler le volume du dispositif branché à la prise AUX IN

- Comme décrit sous "Connexion d'appareils audio" à la page 6 et "Mise sous tension" à la page 6, branchez votre dispositif audio à la prise AUX IN du WAVEDRUM et mettez-le sous tension.
- Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et actionnez le bouton 4 pour passer en mode Global.
- Appuyez (plusieurs fois) sur le bouton BANK/MODE. L'écran affiche "C O ñ (Common)".
- Appuyez sur le bouton 2 pour afficher "R. l n" et la valeur.
- Utilisez les commandes du dispositif audio branché et le réglage de niveau du WAVEDRUM pour régler le volume. Réglez le niveau du signal externe sur le WAVEDRUM avec la commande VALUE.

Remarque: Nous vous conseillons de n'augmenter le niveau du signal AUX IN que lorsque vous utilisez cette entrée. Cependant, si vous l'utilisez en permanence, vous pouvez sauvegarder ce réglage. Appuyez deux fois sur le bouton WRITE pour sauvegarder les données. Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez page 9.

Lecture d'une boucle

- Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et actionnez le bouton 4 pour passer en mode Global.
- Appuyez (plusieurs fois) sur le bouton BANK/MODE. L'écran affiche "C O ñ (Common)".
- Appuyez sur le bouton 4. La boucle démarre. Chaque pression sur ce bouton lance ("P L Y") et arrête ("o F F") alternativement la boucle.
- Pour régler le volume, actionnez la commande VALUE quand le bouton 4 est sélectionné.
- Pour changer de phrase, appuyez sur le bouton 3 afin d'afficher "L o P" et tournez la commande VALUE. (Voyez le fascicule "Voice Name List").
- Pour jouer avec un autre programme, maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et appuyez sur le bouton 1 pour passer en mode Live puis changez de programme. Pour arrêter la lecture, maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et appuyez sur le bouton 4 pour passer en mode Global puis appuyez sur le bouton 4 à la page "C O ñ (Common)".

Remarque: Il est impossible de changer la vitesse de lecture de la phrase mise en boucle.

Algorithme simple

Tune (Réglage par défaut), Decay (Réglage par défaut)

No. du paramètre: Nom du paramètre Valeur min...max (réglage par défaut)

01 Udu

Cet algorithme recrée le son que vous obtenez en frappant sur un pot en grès. En frappant près du centre de la peau, vous obtenez le son d'un pot qui est frappé près du goulot. La durée de résonance dépend du paramètre "Decay" ainsi que de la durée du contact de la main avec la peau. La hauteur du son de goulot peut être modifiée au moyen du paramètre "Tune". Plus vous exercez de pression sur la peau, plus le son se rapproche de celui que vous obtenez en bouchant le goulot. De plus, la hauteur se situe une octave sous la valeur programmée. En variant la pression, vous pouvez donc simuler des effets de vibrato.

Tune (18), Decay (76)

hd1/rm1: Clang Pitch 000...100 (78)

Sert à spécifier la hauteur du son ("clang") que vous entendez lorsque vous frappez sur le côté d'un pot en grès.

hd2/rm2: Clang Decay 000...100 (80)
Ce paramètre règle le temps de chute du "clang".

hd3/rm3: Clang Color 000...100 (87)
Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la durée de la résonance augmente lorsque vous frappez sur le bord du pot en grès. Le son a aussi plus d'harmoniques et devient plus métallique.

hd4/rm4: Clang Height 000...100 (13)
Plus cette valeur est élevée, plus le pot simulé est haut.

hd5/rm5: Clang Width 000...100 (33)
Plus cette valeur croît, plus le diamètre du goulot du pot simulé augmente.

hd6/rm6: Clang Level 000...100 (35)
Ce paramètre détermine le volume du son produit par la frappe sur le pot.

hd7/rm7: Boom Level 000...100 (100)
Ce paramètre détermine le volume du son lorsque vous frappez le goulot du pot en grès.

hd8/rm8: Clang Type 000...100 (80)
Plus cette valeur est élevée, plus les harmoniques sont nombreuses et plus la résonance est complexe. L'importance du changement dépend de la valeur "Clang Pitch".

02 Temple

Cet algorithme produit le son d'une cloche de temple mais il est possible de créer des changements de hauteur continus en appuyant sur la peau. En appuyant très fort sur la peau, vous obtenez un son métallique. La hauteur et la chute du son global peuvent être réglées avec les paramètres "Tune" et "Decay" mais les autres paramètres vous permettent de régler avec précision le timbre de la cloche et la direction des changements de hauteur (ascendants ou descendants) produits lorsque vous exercez une pression sur la peau.

Les paramètres de cet algorithme interagissent de façon importante et complexe les uns avec les autres. Le fait de

changer le réglage d'un de ces paramètres modifie aussi l'effet des autres paramètres sur le son.

Tune (50), Decay (97)

hd1/rm1: Bell Color 000...100 (60)

Plus cette valeur est élevée, plus le son devient brillant et plus elle diminue, plus le son devient sourd.

hd2/rm2: Harmonic Shift -50...50 (0)

Ce paramètre agit sur les harmoniques. Selon les valeurs de "Bell Color" et "Bell Type", le résultat du réglage de ce paramètre peut varier de façon drastique: il peut générer des changements de hauteur simples ou complexes, allant jusqu'à modifier considérablement le timbre.

hd3/rm3: Bell Type 000...100 (100)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la hauteur et les harmoniques du son de cloche changent et rendent le son plus brut. En modifiant les valeurs de "Bell Color" et "Harmonic Shift", il est possible de créer des sons semblables à une basse électrique.

hd4/rm4: Bend Range 000...100 (74)

Ce paramètre spécifie l'intervalle et la direction du changement de hauteur produit par une pression sur la peau. Avec des valeurs positives (+), la hauteur monte quand vous appuyez sur la peau et avec des valeurs négatives (-) la hauteur baisse.

hd5/rm5: Pressure Level 000...100 (55)

Ce paramètre règle le niveau du bruit continu généré lorsque vous appuyez sur la peau.

hd6/rm6: Bell Height 000...100 (20)

Plus cette valeur est élevée, plus la cloche est haute.

hd7/rm7: Bell Width 000...100 (32)

Ce paramètre change le diamètre de la cloche.

hd8/rm8: Bell Thickness 000...100 (75)

Plus cette valeur est élevée, plus la cloche est épaisse.

03 WoodDrum

Cet algorithme génère un son évoquant des congas. Des frappes ouvertes entraînent une résonance très riche tandis que des tapes (slaps) ou des étouffements de la main ont le même résultat que sur un conga. Vous pouvez programmer des effets similaires à l'ajout de résonance à un filtre (un effet souvent utilisé sur des synthés analogiques). Selon les réglages, vous pouvez même programmer une oscillation constante (comme sur un synthé analogique) dont la hauteur peut cependant varier en fonction de la pression exercée sur la peau.

Tune (85), Decay (70)

hd1/rm1: Wood Type 000...100 (48)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son a d'harmoniques et plus la résonance devient longue et métallique, ce qui produit un son similaire à une frappe sur un tuyau en PVC.

hd2/rm2: Shell Decay 000...100 (76)

Ce paramètre règle le temps de chute de la résonance du fût.

hd3/rm3: Shell Pitch 000...100 (95)

Ce paramètre règle la hauteur de la résonance du fût.

hd4/rm4: Shell Level 000...100 (62)

Ce paramètre détermine le niveau de la résonance du tût

- hd5/rm5: Mute Cutoff** 000...100 (2)
Ce paramètre règle la fréquence centrale du filtre de résonance piloté par l'étouffement.
- hd6/rm6: Mute Resonance** 000...100 (9)
Ce paramètre sert à spécifier la résonance du filtre activé lorsque vous exercez une pression sur la peau. Selon les réglages des autres paramètres, vous pouvez même générer un son d'oscillation constante dont la hauteur est fonction de la pression exercée sur la peau.
- hd7/rm7: Mute Pitch** 000...100 (25)
Ce paramètre régit les changements de la fréquence de coupure du filtre activé par la pression exercée sur la peau. De plus, ce paramètre influence la façon dont la hauteur du son d'oscillation change quand vous augmentez la valeur "Mute Resonance".
- hd8/rm8: Velocity Curve** 000...100 (0)
Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus il faut frapper fort pour obtenir un son. Notez cependant que ce paramètre n'a aucune influence sur l'effet produit par la frappe sur la peau.
- 04 Analog**
Cet algorithme produit un son similaire à celui d'un synthétiseur à deux oscillateurs. La force de frappe régit la différence de hauteur entre les deux oscillateurs ou la fréquence de coupure du filtre. La fréquence du filtre peut également être modifiée en exerçant une pression sur la peau. **Tune (2), Decay (97)**
- hd1/rm1: Filter Cutoff** 000...100 (15)
Ce paramètre vous permet de spécifier la fréquence de coupure du filtre passe-bas (Low Pass).
- hd2/rm2: Resonance** 000...100 (0)
Ce paramètre sert à spécifier le degré de résonance du filtre. Des valeurs élevées entraînent un son oscillant continu.
- hd3/rm3: Pitch EG Depth** 000...100 (0)
Ce paramètre spécifie la différence de hauteur entre les deux oscillateurs chaque fois que vous frappez l'instrument. Des valeurs plutôt élevées produisent un effet similaire à un chorus, ce qui donne plus de coffre au son.
- hd4/rm4: Filter EG Depth** 000...100 (100)
Ce paramètre spécifie le degré de variation de la fréquence de coupure du filtre pour chaque frappe.
- hd5/rm5: Pressure Resonance** -50...50 (-25)
Ce paramètre détermine la plage de changement du filtre de résonance concerné par la pression exercée sur la peau.
- hd6/rm6: Filter EG Decay** 000...100 (22)
Ce paramètre régit la vitesse à laquelle la fréquence de coupure retombe à son niveau programmé après l'attaque (autrement dit, il s'agit du temps de chute de l'enveloppe du filtre).
- hd7/rm7: Mute Depth** 000...100 (1)
Ce paramètre spécifie le degré d'étouffement généré par la pression sur la peau.
- hd8/rm8: Effects Level** 000...100 (30)
Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet stéréo de cet algorithme est prononcé et plus le son devient riche.

05 Arimbao

Cet algorithme simule le son d'un grand tambour à deux peaux. Le son est constitué de plusieurs sons: le son clair d'un marimba, le son des vibrations de deux peaux (avant et arrière) et le son du fût. La hauteur du son de marimba est fonction de la force de frappe. Il est également possible d'obtenir des changements de hauteur continus en appuyant sur la peau. Vous pouvez régler le volume et le timbre de chacun des composants de ce son.

- hd1/rm1: Tone Pitch** 000...100 (55)
Ce paramètre règle la hauteur du son marimba.
- hd2/rm2: Tension Balance** 000...100 (0)
Une augmentation de cette valeur rend la tension de la peau irrégulière.
- hd3/rm3: Tone Level** 000...100 (87)
Ce paramètre vous permet de spécifier le volume du son de marimba.
- hd4/rm4: Drum Type** 000...100 (26)
Ce paramètre agit sur les harmoniques du son généré par les vibrations de la peau. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son devient grave et le timbre brut.
- hd5/rm5: Damping** 000...100 (50)
Plus cette valeur est basse, plus le temps de chute est bref et plus les changements de la structure d'harmoniques seront importants. De plus, le son ressemble alors à celui d'un tambour étouffé d'une main pendant que vous le frappez de l'autre.
- hd6/rm6: Bark Level** 000...100 (12)
Ce paramètre détermine le niveau le volume de la résonance grave du fût.
- hd7/rm7: Pitch Interval** 000...100 (74)
Ce paramètre règle l'intervalle entre les deux peaux (la peau de frappe et la peau de résonance).
- hd8/rm8: Dry Level** 000...100 (35)
Ce paramètre permet de spécifier le volume du son direct de la frappe sur la peau (ou l'anneau).
- 06 Sawari-A**
Lorsque vous frappez le WAVEDRUM d'une façon normale, cet algorithme simule le son d'un tambour indien. Si, par contre, vous appuyez sur la peau pendant que vous la frappez, vous ajoutez deux bourdons *tambura* placés à gauche et à droite dans l'image stéréo. Vous pouvez régler la balance, le timbre etc. du tambour et des tamburas. **Tune (50), Decay (56)**
- hd1/rm1: Buzz Intensity** 000...100 (21)
Ce paramètre spécifie l'intensité du son de bourdons. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son devient métallique et plus son temps de chute est long. De faibles valeurs produisent un son plus sourd avec une chute plus brève.
- hd2/rm2: L-R Delay** 000...100 (10)
Ce paramètre détermine le retard entre les deux cordes de bourdon (accordées à l'unisson et à la quinte). Plus cette valeur est élevée, plus le retard entre le bourdon accordé à la quinte est grand par rapport au bourdon accordé à l'unisson.

hd3/rm3: Drone Pitch -50...50 (0)

Sert à spécifier la hauteur des bourdons par rapport à la hauteur du son de tambour. La valeur 0 signifie que la hauteur du tambour et du bourdon gauche sont identiques, tandis que le bourdon droit est plus haut d'une quinte. En spécifiant une valeur positive (+), vous augmentez la hauteur des bourdons gauche et droit tandis que des valeurs négatives (-) baissent la hauteur des bourdons.

hd4/rm4: Drone Decay 000...100 (100)

Ce paramètre détermine le temps de chute des bourdons.

hd5/rm5: Drone Balance -50...50 (2)

Ce paramètre règle la balance entre les deux cordes de bourdon. Des valeurs positives (+) augmentent le volume du bourdon à l'unisson et des valeurs négatives (-) augmentent le volume du bourdon à la quinte.

hd6/rm6: Brightness 000...100 (37)

Ce paramètre règle le timbre du tambour. Des valeurs élevées rendent le son plus métallique avec une chute plus longue tandis que des valeurs basses produisent un son plus sourd et plus bref.

hd7/rm7: Drone Level 000...100 (76)

Ce paramètre vous permet de spécifier le volume des bourdons.

hd8/rm8: Drum Level 000...100 (100)

Ce paramètre vous permet de spécifier le volume du tambour.

07 WindDrum

Cet algorithme produit un son de percussion à hauteur distincte qui ressemble à un *balafon* (xylophone africain). Chaque fois que vous frappez l'instrument, une note aléatoire de la gamme est produite. Le volume et le timbre du bruit peuvent subir des changements importants selon la force de frappe.

"Tune" sert à spécifier la hauteur de base par pas chromatiques (de demi-tons) et dans une plage 39-70. La valeur "50" signifie que la hauteur de base équivaut à un *Do* (C).

Vous pouvez modifier la balance des éléments sonores et sélectionner la gamme à utiliser. **Tune (53), Decay (93)**

hd1/rm1: Fine Tuning 000...100 (50)

Ce paramètre ajuste la hauteur (plage maximale: un ton) spécifiée par "Tune". Avec la valeur "50", la hauteur est identique à celle réglée avec le paramètre "Tune".

hd2/rm2: Scale Select 0...7 (3)

Ce paramètre permet de sélectionner une gamme parmi huit (0-7). Voyez "Les gammes préprogrammées" à la page 25.

hd3/rm3: Balance -50...50 (30)

Ce paramètre détermine la balance entre le son à hauteur distincte et le bruit. Des valeurs positives (+) augmentent le volume du son à hauteur distincte tandis que des valeurs négatives (-) augmentent le volume du bruit.

hd4/rm4: Tone Decay 000...100 (70)

Ce paramètre règle le temps de chute du son à hauteur distincte.

hd5/rm5: Interval 000...100 (10)

Ce paramètre détermine l'intervalle entre les deux sons à hauteur distincte.

hd6/rm6: Noise Filter 000...100 (10)

Ce paramètre règle l'effet du filtre de résonance appliqué au bruit en fonction de la force de la frappe.

hd7/rm7: Noise Decay 000...100 (53)

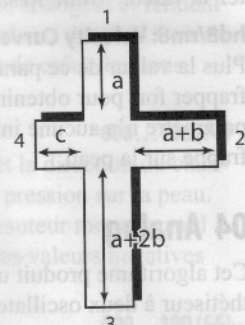
Ce paramètre règle le temps de chute du bruit.

hd8/rm8: Noise Color 000...100 (46)

Ce paramètre apporte des changements drastiques au timbre du bruit.

08 Triangle

Cet algorithme génère le son d'instruments de percussion métalliques, tels que sonnaillles, cloches agogo, triangles etc. Cet algorithme fait appel au processeur DSP (traitement de signal numérique) pour créer un modèle physique d'un dispositif métallique en forme de croix qui vibre (voyez l'illustration).



Vous pouvez modifier la longueur et l'épaisseur des quatre bras (extrémités) pour générer divers sons métalliques.

Tune (76), Decay (98)

hd1/rm1: Brightness 000...100 (99)

Plus cette valeur est basse, plus la résonance est brève et plus le son est grave. L'effet simule l'étouffement d'un triangle avec la main.

hd2/rm2: Pitch 1 000...100 (90)

Dans l'illustration ci-dessus, ce paramètre détermine la longueur "a" (la longueur du bras 1).

hd3/rm3: Pitch 2 000...100 (90)

Dans l'illustration ci-dessus, ce paramètre détermine la longueur "b".

hd4/rm4: Pitch 3 000...100 (90)

Ce paramètre détermine la longueur "c" (du bras 4).

hd5/rm5: Metal Type 1 000...100 (8)

Ce paramètre spécifie l'épaisseur du bras 1.

hd6/rm6: Metal Type 2 000...100 (18)

Ce paramètre spécifie l'épaisseur du bras 2.

hd7/rm7: Metal Type 3 000...100 (24)

Ce paramètre spécifie l'épaisseur du bras 3.

hd8/rm8: Metal Type 4 000...100 (13)

Ce paramètre spécifie l'épaisseur du bras 4.

12 Mo'Daiko

Cet algorithme produit le son d'un taiko avec vibrato. La pression exercée sur la peau modifie la hauteur et la chute du son.

Vous pouvez régler la vitesse et l'intensité du vibrato, et déterminer l'intervalle de changement de hauteur.

Tune (80), Decay (87)

hd1/rm1: Drum Type 000...100 (94)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son de tambour est grave et plus l'intensité du vibrato augmente.

hd2/rm2: Pitch EG Depth 000...100 (18)

Ce paramètre détermine l'influence de la force de frappe sur la hauteur du son. Des valeurs comprises dans la plage "000~010" diminuent la hauteur et des valeurs comprises dans la plage "011~100" augmentent la hauteur.

hd3/rm3: LFO Rate 000...100 (12)

Ce paramètre spécifie la vitesse du vibrato appliqué au son de tambour.

hd4/rm4: LFO Depth 000...100 (25)

Ce paramètre règle l'intensité du vibrato appliqué au son de tambour.

hd5/rm5: Damping 000...100 (52)

Une valeur peu élevée produit une résonance brève et une impression de sourdine.

hd6/rm6: Pressure Pitch 000...100 (100)

Ce paramètre détermine la façon dont la pression exercée sur la peau change la hauteur.

hd7/rm7: Resonance Sweep 000...100 (10)

Ce paramètre détermine l'intensité du balayage de résonance en fonction de la force de frappe.

hd8/rm8: Mute Depth 000...100 (100)

Ce paramètre détermine l'intensité de la sourdine en fonction de la force de frappe.

13 Sawari-B

Cet algorithme produit le son de deux instruments à cordes indiens, le *sitar* et le *tambura*.

Le sitar est un instrument mélodique doté de nombreuses cordes de résonance sympathique. Le tambura, par contre, sert de bourdon dont la hauteur est invariable.

Les deux instruments sont construits de façon à ce que la corde vibrante touche un chevalet arrondi, ce qui ajoute un bourdonnement caractéristique au son.

Tant que vous jouez normalement sur votre WAVE-DRUM, vous entendez uniquement le tambura. Si vous appuyez sur la peau en jouant, vous entendez aussi le sitar. En variant la pression sur la peau, vous pouvez modifier la hauteur du sitar. En exerçant une pression supplémentaire, vous pouvez changer la hauteur du sitar soit de façon fluide, soit au sein d'une gamme déterminée.

Vous pouvez régler le niveau du bourdonnement ainsi que le timbre du sitar et du tambura. **Tune (50), Decay (96)**

hd1/rm1: Bend Range 000...100 (48)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur obtenu quand vous appuyez sur la peau. Ce paramètre est

pris en compte quand "Bend/Scale Select" est réglé sur "0".

hd2/rm2: Decay Balance -50...50 (0)

Ce paramètre règle les temps de chute (ou de maintien) du sitar et du tambura. Avec des valeurs négatives (-), la chute du son de sitar est plus longue que celle du tambura. Avec des valeurs positives (+), c'est l'inverse.

hd3/rm3: Level Balance -50...50 (0)

Ce paramètre règle la balance entre le sitar et le tambura. Avec des valeurs négatives (-), le volume du sitar est plus élevé et avec des valeurs positives (+), le volume du tambura est plus élevé.

hd4/rm4: Top Color 000...100 (89)

Ce paramètre spécifie le timbre du sitar. Plus cette valeur est élevée, plus le son est long et brillant.

hd5/rm5: Drone Color 000...100 (89)

Ce paramètre spécifie le timbre du tambura. Plus cette valeur est élevée, plus le son est long et brillant.

hd6/rm6: Buzz Intensity 000...100 (20)

Ce paramètre spécifie l'intensité du bourdonnement.

hd7/rm7: Scale Select 0...7 (3)

Si vous faites varier la hauteur du sitar au sein d'une gamme, ce paramètre permet de choisir une des sept gammes (0~6) pour lesquelles la hauteur change en fonction de la pression exercée sur la peau. Ce paramètre est pris en compte quand "Bend/Scale Select" est réglé sur "1". Il est impossible de sélectionner la gamme 7. Pour en savoir plus sur les gammes, voyez "Les gammes pré-programmées" à la page 25.

hd8/rm8: Bend/Scale Select 0...1 (1)

Ce paramètre vous permet de déterminer si la hauteur du sitar change de façon continue ou selon une gamme donnée lorsque vous exercez une pression sur la peau. Le changement de hauteur se produit en continu si vous réglez ce paramètre sur "0" ou selon une gamme avec le réglage "1".

14 Tabla

Cet algorithme produit le son de deux instruments de percussion indiens: le *tabla* et le *baya*. Le tabla est un tambour cylindrique en bois, tandis que le baya ressemble plus à un pot (car pratiquement sphérique) en cuivre. Les deux instruments sont couverts de deux couches de peau de chèvre et sont joués par paires. En variant la technique, on peut obtenir une multitude de sons différents dont nous ne pouvons pas vous donner les noms ici car ils dépendent de l'école ainsi que du système de musique.

Le son caractéristique du tabla provient de l'étouffement d'une zone de la peau avec les doigts lors de la frappe, ce qui fait que les deux couches de peau de chèvres commencent à vibrer et à s'exciter mutuellement. Le son généré ne ressemble ni à une voix humaine ni à un instrument à cordes et s'appelle *na* (entre autres noms).

Le son typique du baya provient de la pression exercée sur la peau au moyen du poignet pendant que l'on frappe la peau du bout des doigts. La position du poignet ainsi que la pression exercée sur la peau agissent sur la hauteur de la résonance. Ce son s'appelle *gue* (entre autres noms).

Avec cet algorithme, le bord de la peau du WAVEDRUM produit le son na et le centre le son gue.

Tune (47), Decay (89)

hd1/rm1: Baya Pitch 000...100 (66)

Ce paramètre règle la hauteur du son "gue".

hd2/rm2: Baya Level 000...100 (100)

Ce paramètre règle le volume du son "gue".

hd3/rm3: Baya Decay 000...100 (61)

Ce paramètre règle la chute du son "gue".

hd4/rm4: Bend Curve 000...100 (58)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur du son "gue" lorsque vous exercez une pression sur la peau. Avec une valeur élevée, une pression très légère suffit pour changer la hauteur.

hd5/rm5: Damping 000...100 (46)

Une valeur basse produit une résonance brève et une impression de sourdine.

hd6/rm6: Shell Pitch 000...100 (37)

Ce paramètre règle la hauteur du son bref et clair (proche du son "te" d'un tabla) que vous obtenez lorsque vous frappez sur le bord de la peau tout en exerçant une forte pression sur la peau pour l'étouffer.

hd7/rm7: Shell Damping 000...100 (56)

Ce paramètre règle le timbre du son "te". Plus la valeur de ce paramètre est basse, plus le son devient clair et métallique.

hd8/rm8: Shell Decay 000...100 (44)

Une valeur élevée allonge la chute de la résonance du fût.

15 Gong1

Cet algorithme simule plusieurs types d'instruments de percussion métalliques comme des gongs, à l'attaque relativement lente et dont la bande des graves est très grossière ainsi qu'investie d'oscillation. En appuyant sur la peau, vous pouvez étouffer la chute de la résonance.

Ces sons proviennent d'un traitement de la source sonore par des "résonateurs virtuels" (simulés par DSP). De ce fait, le son final présente une structure d'harmoniques complexe. Ce son est envoyé à un filtre modulé par un LFO afin de créer des battements.

Vous pouvez modifier ce son de diverses manières afin d'obtenir des clochettes, voire des grattements métalliques ou des raclements. **Tune (39), Decay (95)**

hd1/rm1: Gong Color 000...100 (41)

Ce paramètre détermine le timbre du son original transmis aux "résonateurs virtuels".

hd2/rm2: LFO Depth -50...50 (-5)

Ce paramètre spécifie l'intensité de modulation du filtre par le LFO.

hd3/rm3: LFO Rate 000...100 (4)

Ce paramètre spécifie la vitesse du LFO créant l'effet de battement.

hd4/rm4: Damping 000...100 (4)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son devient bref et percutant.

hd5/rm5: Gong Type 000...100 (7)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son contient du bruit et des hautes fréquences qui se gênent mutuellement.

hd6/rm6: Harmonic Shift 000...100 (90)

Ce paramètre spécifie les différences de hauteur entre les différentes caisses de résonance. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la hauteur et la structure d'harmoniques changent de façon complexe.

hd7/rm7: Thickness 000...100 (7)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son devient clair et plus les hautes fréquences sont accentuées. Des valeurs basses rendent le son plus lourd et accentuent les basses fréquences. L'effet revient à changer l'épaisseur d'un gong.

hd8/rm8: Model Select 0...7 (0)

Ce paramètre permet de sélectionner un type de gong (0-7).

16 Wah Harp

Cet algorithme produit un son de guimbarde (Brummeisen autrichien ou mukkuri des Aïnous, au nord du Japon). L'effet "wah" du filtre produit d'étonnants sons avec des changements plutôt drastiques de la structure d'harmoniques. Il suffit d'appuyer sur la peau pour obtenir des effets "wah" impressionnants.

Cet effet est particulièrement efficace pour le son que vous obtenez en frappant sur l'anneau car ce dernier contient beaucoup d'harmoniques. Modifiez la pression exercée sur la peau pendant que vous frappez l'anneau ou grattez les encoches pour générer des sons étonnants.

Vous pouvez régler l'intensité et la largeur de la bande de fréquence de l'effet wah. **Tune (54), Decay (90)**

hd1/rm1: Damping 000...100 (68)

Ce paramètre détermine le type d'étouffement du son. Plus la valeur est basse, plus le son est étouffé.

hd2/rm2: Wah Color 000...100 (16)

Ce paramètre règle la fréquence centrale du filtre piloté par l'effet wah.

hd3/rm3: String Character 000...100 (27)

Ce paramètre détermine le caractère du son de corde. Une diminution de cette valeur assourdit le son de corde.

hd4/rm4: Wah Balance 000...100 (50)

Ce paramètre règle le niveau de l'effet wah appliqué. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est marquant.

hd5/rm5: LoDamp 000...100 (72)

Plus la valeur est élevée, plus les basses fréquences du son de corde sont atténuées.

hd6/rm6: Attack Level 000...100 (30)

Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est forte.

hd7/rm7: Attack LoDamp 000...100 (78)

Plus la valeur est élevée, plus les basses fréquences du son de l'attaque sont atténuées.

hd8/rm8: Bend Range -50...50 (25)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur en fonction de la force de frappe.

17 TalkDrum

Cet algorithme simule le son d'un instrument africain: la *talking drum* ou "tambour parlant". En appuyant sur les cordes tendant les peaux de ce tambour, la tension de la peau change et crée des changements de hauteur parfois spectaculaires.

Avec cet algorithme, la pression exercée sur la peau de l'instrument produit des changements de hauteur semblables. Vous pouvez régler le timbre des sons indépendamment pour la peau au repos et pour la peau soumise à une pression, et régler le niveau du son de l'anneau.

Tune (26), Decay (78)

hd1/rm1: Bend Range 000...100 (68)

Ce paramètre règle l'augmentation de la hauteur engendrée par la pression sur la peau.

hd2/rm2: Brightness 1 000...100 (15)

Ce paramètre règle le timbre du son quand vous n'appuyez pas sur la peau. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son est brut et plus il contient d'harmoniques.

hd3/rm3: Brightness 2 000...100 (45)

Ce paramètre règle le timbre du son quand vous appuyez sur la peau. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son est brut et plus il contient d'harmoniques.

hd4/rm4: Decay Interval 000...100 (40)

Ce paramètre détermine la différence du temps de chute entre le son produit avec pression sur la peau et le son produit sans pression sur la peau. Avec des valeurs élevées, la chute est plus brève lorsque vous n'appuyez pas sur la peau.

hd5/rm5: Tension 000...100 (80)

Une valeur peu élevée produit un son de peau moins tendue. Ce paramètre simule la diminution de la tension de la peau.

hd6/rm6: Drum Type 000...100 (90)

Ce paramètre modifie la hauteur et les harmoniques de façon complexe.

hd7/rm7: Attack 000...100 (51)

Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est accentuée.

hd8/rm8: Pressure Filter 000...100 (20)

Détermine la façon dont la pression exercée sur la peau ouvre le filtre.

18 Jingle

Cet algorithme produit le son d'un instrument comprenant plusieurs clochettes, tels un hochet ou un croissant turc. La hauteur des clochettes peut être augmentée ou diminuée en appuyant sur la peau.

Le paramètre "Decay" détermine la durée de l'agitation des cloches. Vous pouvez modifier le timbre des clochettes etc.

Tune (55), Decay (20)

hd1/rm1: Jingle Type 000...100 (99)

Des valeurs basses produisent le son de deux ou trois clochettes qui résonnent librement. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus il y a de clochettes et plus elles sont rapprochées les unes des autres, ce qui en atténue la chute.

Ce paramètre détermine le changement de hauteur obtenu quand vous appuyez sur la peau. Ce paramètre est

hd2/rm2: Jingle Size -50...50 (-2)

Ce paramètre permet de modifier considérablement "l'ampleur" du tintement. Des valeurs négatives (-) produisent un son bref et assourdi comme si on étouffait les clochettes de la main. Des valeurs positives (+) produisent un son beaucoup plus étendu, évoquant le son d'une horloge sonnante l'heure.

hd3/rm3: Repeat 000...100 (89)

Ce paramètre permet de régler la durée du tintement.

hd4/rm4: Bell Decay 000...100 (83)

Ce paramètre spécifie le temps de chute global des clochettes. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus les clochettes mettront du temps à s'étouffer, ce qui produit un son continu qui rappelle quelque peu les notes aiguës d'un orgue d'église.

hd5/rm5: Brightness 000...100 (100)

En réduisant la valeur de ce paramètre, vous éliminez la résonance métallique des clochettes, ce qui produit un son similaire à celui d'un cabasa ou d'un shaker.

hd6/rm6: Pressure Decay -50...50 (32)

Ce paramètre détermine la façon dont la pression exercée sur la peau change la chute du tintement.

hd7/rm7: Pressure Pitch -50...50 (0)

Ce paramètre détermine la façon dont la pression exercée sur la peau change la hauteur du tintement.

hd8/rm8: Model Select 0...2 (0)

Ce paramètre permet de choisir le type de matériau des clochettes (0-2).

19 Bonga

Cet algorithme simule le son d'un tambour en forme de baril ou de cuve, comme un bongo ou un conga. Notez qu'il vous permet d'utiliser les mêmes techniques (frappes ouvertes, slaps, étouffement etc.) que sur un conga.

Vous pouvez modifier le timbre etc. du son étouffé et du son slap.

Tune (73), Decay (43)

hd1/rm1: Shell Size 000...100 (16)

Ce paramètre détermine la hauteur de la résonance du fût produite lors de l'attaque.

hd2/rm2: Shell Damp 000...100 (41)

Ce paramètre ajuste les harmoniques de la résonance du fût produite lors de l'attaque.

hd3/rm3: Sub Harmonics 000...100 (2)

Ce paramètre règle les basses fréquences du son. Plus cette valeur est élevée, plus le son devient clair et dur et moins il contient de basses fréquences.

hd4/rm4: Brightness 000...100 (45)

Plus cette valeur est élevée, plus les hautes fréquences sont accentuées et plus le son devient strident.

hd5/rm5: Drum Size 000...100 (66)

Plus cette valeur est élevée, plus le son devient grave et moins défini. Le résultat est le même que si vous changez les dimensions du fût.

hd6/rm6: Slap Level 000...100 (80)

Ce paramètre détermine le volume du bourdonnement qui accompagne les frappes "slap".

hd7/rm7: Slap Decay 000...100 (1)

Ce paramètre spécifie le temps de chute du son "slap".

hd8/rm8: Slap Color 000...100 (21)

Ce paramètre détermine le timbre du son "slap". Plus cette valeur est élevée, plus le bourdonnement est audible et plus le son devient mordant.

20 Koto

Cet algorithme simule le son d'un koto japonais. Chaque fois que vous frappez la peau, vous produisez une note de hauteur aléatoire de la gamme japonaise. En appuyant sur la peau, vous pouvez simuler le glissement de hauteur vers le haut obtenu en appuyant sur une corde.

"Tune" détermine la hauteur de base par pas chromatiques sur la plage "45~62". Avec la valeur "50", la hauteur correspond à C (Do).

Vous pouvez spécifier l'endroit où la corde doit être pincée ainsi que le nombre de cordes utilisées.

Tune (50), Decay (78)

hd1/rm1: Fine Tune -50...50 (0)

Ce paramètre affine le réglage de hauteur effectué avec "Tune" sur une plage d'un ton. Avec la valeur "50", la hauteur correspond à la valeur programmée pour "Tune".

hd2/rm2: Pluck Position -50...50 (47)

Avec ce paramètre, vous spécifiez l'endroit où la corde est pincée. En programmant la valeur "0", vous choisissez l'endroit qui se situe exactement au milieu (1/2) de la longueur totale de la corde. Des valeurs négatives (-) signifient que la corde est pincée près du chevalet mobile. Des valeurs positives (+) signifient que la corde est pincée près du chevalet fixe. Plus le pincement s'éloigne du centre de la corde, plus le son se rapproche du son produit au niveau du chevalet (fixe ou mobile).

hd3/rm3: Damping 000...100 (25)

Plus cette valeur est élevée, plus la chute est brève et plus le timbre change pour évoquer le son d'une corde étouffée.

hd4/rm4: String Type 1 000...100 (22)

Ce paramètre modifie les harmoniques de la corde entre le chevalet mobile et le chevalet fixe, du côté où la corde est pincée. Plus cette valeur est élevée, plus le son devient métallique et se rapproche d'une onde carrée d'un synthétiseur.

hd5/rm5: String Type 2 000...100 (0)

Ce paramètre modifie les harmoniques de la corde entre le chevalet mobile et le chevalet fixe, du côté où la corde n'est pas pincée. L'effet est le même que pour "String Type 1".

hd6/rm6: Plucked Noise 000...100 (30)

Ce paramètre règle le volume du bruit occasionné lorsque la corde est pincée.

hd7/rm7: Bottom String 0...12 (3)

Ce paramètre sert à spécifier la plus grave des 13 cordes disponibles selon un ordre ascendant. La valeur "00" signifie que vous avez "accès" à toutes les cordes tandis que la valeur "12" ne met que la corde la plus haute à votre disposition.

hd8/rm8: String Range 0...12 (7)

Détermine le nombre de cordes disponibles en commençant par la corde du bas.

21 Bamboo

Cet algorithme simule un instrument de percussion en bambou qui peut être utilisé comme un marimba. Cependant, en variant votre force de frappe, vous pouvez provoquer des changements de hauteur qui se situent tous dans la même octave de la gamme sélectionnée.

Le paramètre "Tune" détermine la hauteur de base par pas chromatiques sur la plage "26~69". Avec la valeur "50", la hauteur de base est "C (Do)".

Vous pouvez sélectionner la gamme ainsi que la plage de force de frappe qui correspond aux différentes notes de la gamme choisie. **Tune (50), Decay (90)**

hd1/rm1: Fine Tune -50...50 (0)

Ce paramètre permet d'affiner le réglage de hauteur effectué avec "Tune" sur une plage d'un ton. Avec la valeur "50", la hauteur correspond au réglage "Tune".

hd2/rm2: Accent Level 000...100 (35)

Spécifie le volume de l'accent sans hauteur définie.

hd3/rm3: Velocity Range 000...100 (15)

Spécifie la force de frappe requise pour déclencher la note affectée à la force de frappe maximum. (Il s'agit là de la note la plus haute lorsque "Sequence Type=0" ou de la note la plus grave lorsque "Sequence Type=1".)

hd4/rm4: 2nd Pitch -50...50 (0)

Ce paramètre règle la hauteur du partiel 2 dans une plage de plus ou moins une quinte.

hd5/rm5: Pressure Pitch -50...50 (0)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur produit lorsque vous exercez une pression sur la peau.

hd6/rm6: Pressure Range -50...50 (24)

Spécifie la pression nécessaire pour étouffer un son en appuyant sur la peau.

hd7/rm7: Scale Select 0...7 (4)

Ce paramètre permet de sélectionner une des 8 gammes (0~7) disponibles. Pour en savoir plus sur les gammes, voyez "Les gammes préprogrammées" à la page 25.

hd8/rm8: Sequence Type 0...2 (0)

Ce paramètre permet de spécifier la façon dont la force de frappe est traduite en notes: 0: Plus vous frappez fort, plus les notes sont hautes. 1: Plus vous frappez fort, plus les notes sont basses. 2: La force de frappe n'a aucune influence sur la hauteur des notes. (Dans ce cas, la hauteur est choisie de façon aléatoire.)

22 JingDrum

Cet algorithme produit le son d'un tambour auquel on a attaché des sonnailles. En frappant sur la peau, vous déclenchez tant le son de tambour que les sonnailles. En appuyant sur la peau, vous pouvez augmenter la hauteur du tambour.

"Tune" et "Decay" portent uniquement sur le son de tambour.

Vous pouvez modifier la hauteur et le timbre du tambour ainsi que des sonnailles. **Tune (74), Decay (74)**

hd1/rm1: Jingle Level 000...100 (42)

Ce paramètre spécifie le volume du tintement.

hd2/rm2: Drum Level 000...100 (100)

Ce paramètre spécifie le volume du son de tambour.

hd3/rm3: Brightness 1 000...100 (34)

Ce paramètre permet de modifier le timbre du son de tambour. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son est métallique et maintenu, comme celui d'une guitare.

hd4/rm4: Drum Width 000...100 (90)

Plus cette valeur est élevée, plus le son de tambour devient grave et plus la structure d'harmoniques change de façon à produire un son moins défini. Le résultat est le même que si vous relâchiez considérablement la tension de la peau.

hd5/rm5: Pressure Decay -50...50 (50)

Ce paramètre règle la chute en fonction de la pression exercée sur la peau.

hd6/rm6: Jingle Pitch 000...100 (39)

Sert à spécifier la hauteur du son de sonnaïles.

hd7/rm7: Jingle Decay 000...100 (47)

Ce paramètre spécifie le temps de chute du son de sonnaïles.

hd8/rm8: Brightness 2 000...100 (100)

Une diminution de cette valeur réduit la résonance métallique du son et le transforme en son de shaker ou de cabasa.

23 Don-Hya

Chaque fois que vous frappez la peau, l'instrument produit quatre notes successives. Avec des frappes douces, ces quatre notes ont toutes la même hauteur mais des frappes plus fortes modifient la hauteur des notes.

Comme le changement de hauteur est régi par le paramètre "Portamento", le résultat ressemble plus à un glissement ondulant qui peut néanmoins être très complexe.

De plus, en appuyant sur la peau, vous déclenchez un son bruyant et maintenu dont la hauteur et le timbre changent doucement.

"Tune" n'affecte que le son de tambour.

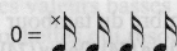


Vous pouvez sélectionner un motif rythmique et apporter des changements au timbre du son de tambour ainsi qu'à celui du son métallique. **Tune (70), Decay (84)**



hd1/rm1: Seq. Note Volume 000...100 (50)

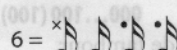
Ce paramètre spécifie le volume des notes étouffées du motif sélectionné avec "Motif Select".

hd2/rm2: Motif Select 0...7 (7)

Cet algorithme produit quatre notes de tambour et vous pouvez spécifier le type d'étouffement (0-7) des trois notes qui suivent la frappe initiale. Comme le paramètre "Seq. Note Volume" vous permet de spécifier le volume des notes étouffées, vous pouvez programmer des motifs (Patterns) rythmiques en diminuant le niveau des notes étouffées par rapport à celui des notes non étouffées. Choisissez un de motifs suivants. (Les points indiquent les notes étouffées et les "x" renvoient aux notes normales.)

0 =  1 =  2 = 

3 =  4 =  5 = 

6 =  7 = 

hd3/rm3: Delay Time 000...100 (20)

Ce paramètre règle le retard (tempo) des trois notes retardées.

hd4/rm4: Portamento 000...100 (69)

Ce paramètre spécifie l'intensité du portamento entre les notes.

hd5/rm5: Brightness 000...100 (38)

Ce paramètre spécifie le timbre du son de tambour. Plus cette valeur est élevée, plus le son devient métallique et plus sa résonance est longue.

hd6/rm6: Noise-Color 000...100 (40)

Ce paramètre détermine le timbre du bruit produit lorsque vous exercez une pression sur le peau. Plus cette valeur est élevée, plus le son est agressif et ses hautes fréquences accentuées.

hd7/rm7: Noise-Level 000...100 (62)

Ce paramètre détermine le volume du bruit audible lorsque vous exercez une pression sur le peau.

hd8/rm8: Pitch Interval 000...100 (100)

Ce paramètre détermine à quel point la hauteur du son de tambour change de façon aléatoire.

24 Mariko

Cet algorithme produit un son de type tom normal. De plus, en frappant près du bord de la peau, vous obtenez un son qui ressemble à un instrument de percussion en bois (marimba etc.) dont la hauteur dépend de la force de frappe. Si vous frappez sur l'anneau, vous obtenez un son plus aigu et bref qui rappelle celui d'un xylophone ou d'un instrument de percussion en verre.

"Tune" spécifie la hauteur du son de tambour.

Vous pouvez régler la hauteur et le volume du son de marimba etc. **Tune (53), Decay (78)**

hd1/rm1: Tone Pitch 000...100 (14)

Spécifie la hauteur de base du son de marimba produit en frappant le bord de la peau.

hd2/rm2: Pitch Response 000...100 (100)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur produit par la frappe.

hd3/rm3: Pressure Pitch 000...100 (40)

Ce paramètre détermine la façon dont la pression exercée sur la peau change la hauteur.

hd4/rm4: Tone Level 000...100 (100)

Ce paramètre règle le volume du son de marimba.

hd5/rm5: Resonance Balance 000...100 (70)

Ce paramètre détermine la résonance du son de marimba et du fût.

hd6/rm6: Brightness 000...100 (19)

Plus cette valeur est élevée, plus le son devient brillant et plus les hautes fréquences sont accentuées.

hd7/rm7: Drum Type1 000...100 (86)

Plus cette valeur est élevée, plus le son de tambour devient grave et sourd. L'effet de ce paramètre dépend considérablement des réglages des autres paramètres.

hd8/rm8: Drum Type2 000...100 (44)

Ce paramètre règle le timbre du tambour.

25 Upo

Avec une frappe normale, cet algorithme produit un son de tom normal. Cependant, si vous maintenez la pression sur la peau après l'avoir frappée, un son "pop" est produit au moment où vous relâchez la peau. Le volume et la hauteur du "pop" dépendent de la force de la initiale ainsi que de la pression exercée sur la peau.

"Tune" et "Decay" déterminent la hauteur et le temps de chute du son de tambour. **Tune (63), Decay (71)**

hd1/rm1: Pitch EG Depth 000...100 (36)

Ce paramètre détermine l'intensité du changement de hauteur produit par la frappe.

hd2/rm2: Harmonics 000...100 (43)

Ce paramètre modifie la structure d'harmoniques du son de tambour.

hd3/rm3: HiDamp 000...100 (28)

Ce paramètre règle la chute des harmoniques du son de tambour.

hd4/rm4: Filter Level 000...100 (25)

Ce paramètre règle le niveau du son de tambour encore audible en dépit de l'étouffement. Plus cette valeur est élevée, plus le son est défini.

hd5/rm5: Filter Cutoff 000...100 (9)

Ce paramètre règle la hauteur du son de tambour encore audible en dépit de l'étouffement.

hd6/rm6: Pop Level 000...100 (100)

Ce paramètre règle le volume du son "pop".

hd7/rm7: Pop Pitch 000...100 (13)

Ce paramètre règle la hauteur de base du son "pop".

hd8/rm8: Pop Random 000...100 (23)

Ce paramètre change la hauteur du son "pop" de façon aléatoire.

26 1812

Cet algorithme produit un ensemble de cinq caisses claires. Des rim shots ouverts produisent un son de canon.

"Tune" et "Decay" ne s'appliquent qu'au son de caisse claire. **Tune (86), Decay (32)**

Remarque: Cet algorithme n'est disponible que pour la peau.

hd1: Pressure Pitch 000...100 (30)

Ce paramètre détermine la façon dont la pression exercée sur la peau change la hauteur ou le timbre du son.

hd2: Brightness 000...100 (8)

Ce paramètre change radicalement le timbre de la caisse claire. Plus la valeur est élevée, plus les harmoniques sont nombreuses et plus le son se rapproche d'un son de guitare ou de piano.

hd3: Ensemble Size 000...100 (58)

Ce paramètre sert à "désynchroniser" les cinq caisses claires. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le décalage des cinq caisses claires est important, ce qui rend le son plus riche et simule un effet d'ensemble.

hd4: Delay Control 000...100 (50)

L'augmentation de cette valeur ajuste la cohérence des cinq caisses claires lorsque vous frappez fort sur le WAVEDRUM.

hd5: Snappy Level 000...100 (50)

Ce paramètre règle le niveau des timbres des caisses claires.

hd6: LoDamp 000...100 (12)

Plus cette valeur est élevée, plus les basses fréquences du son des timbres des caisses claires sont atténuées.

hd7: HiDamp 000...100 (100)

Diminuez cette valeur pour couper les hautes fréquences du son des timbres des caisses claires.

hd8: Resonance 000...100 (50)

Ce paramètre règle l'intensité du changement du filtre de résonance "LoDamp/HiDamp".

Les gammes préprogrammées

Certains algorithmes du WAVEDRUM vous permettent de jouer des phrases mélodiques reposant sur un certain type de gamme. Pour certaines phrases, le choix des notes au sein de la gamme est aléatoire. Dans d'autres cas, par contre, la note produite dépend de la force de frappe.

Vous avez le choix parmi huit types de gammes.

Notez qu'il existe des algorithmes où le choix des gammes est plus limité. Pour en savoir plus, voyez la description des différents algorithmes.

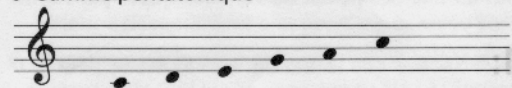
Le paramètre "Scale Select" est disponible pour les algorithmes suivants.

"07 WindDrum" (voyez page 18)

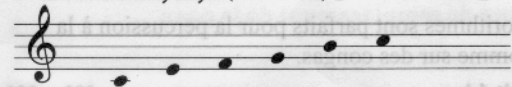
"13 Sawari-B" (voyez page 20)

"21 Bamboo" (voyez page 23)

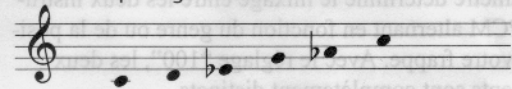
0 Gamme pentatonique



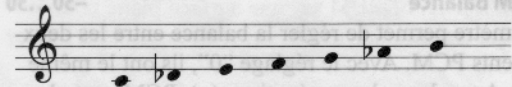
1 Gamme de Ryukyu (Okinawa)



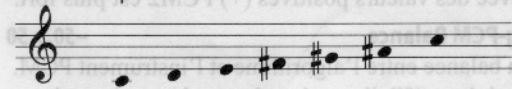
2 Gamme pour gamelan



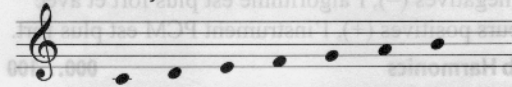
3 Gamme indienne



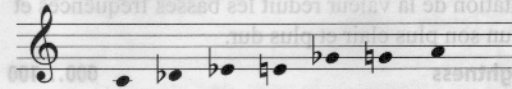
4 Gamme par tons



5 Gamme majeure



6 Combinaison diminuée



7 Tonique uniquement.... chaque note est produite à la hauteur spécifiée par le paramètre "Tune".

Algorithmes doubles

Les algorithmes doubles sont répertoriés selon trois types proposant chacun trois ou quatre algorithmes. Les algorithmes du même type ont des paramètres identiques.

Contrôle du son avec des algorithmes doubles

Les programmes utilisant un double algorithme vous permettent de contrôler la source sonore PCM (l'instrument PCM) non seulement par la force de frappe ("velocity") comme sur un module PCM conventionnel mais aussi par le genre de frappe sur la peau. Comme la force et le genre de frappe affectent le son, cela vous permet de jouer d'une façon beaucoup plus expressive et plus proche de celle utilisée sur un instrument acoustique.

Ces techniques de contrôle du son permettent de différencier des sons doux (épais) et des sons durs (extrêmement définis).

Voici trois exemples spécifiques:

- Contrôle par la position de frappe
Frappe près du centre de la peau (son doux) ou près du bord de la peau (son dur).
- Contrôle par l'objet servant à frapper
Frappe avec un objet doux ou dur.
- Contrôle par la technique de frappe
Frappe avec percussion de la main comme sur un conga ou un djembé: frappe ouverte (son doux) ou "slap" (son dur).

No. de paramètre: Nom du paramètre Valeur min...max (réglage par défaut)

Type 1:

27 Conga, 28 Bongo

Ces algorithmes sont parfaits pour la percussion à la main comme sur des congas.

hd1: Switching 000...100

Ce paramètre détermine le mixage entre les deux instruments PCM alternant en fonction du genre ou de la position de votre frappe. Avec le réglage "100", les deux instruments sont complètement distincts.

hd2: PCM Balance -50...50

Ce paramètre permet de régler la balance entre les deux instruments PCM. Avec le réglage "0", ils ont le même volume. Avec des valeurs négatives (-), PCM1 est plus fort et avec des valeurs positives (+) PCM2 est plus fort.

hd3: Alg-PCM Balance -50...50

Règle la balance entre l'algorithme et l'instrument PCM. Avec le réglage "0", ils ont le même volume. Avec des valeurs négatives (-), l'algorithme est plus fort et avec des valeurs positives (+), l'instrument PCM est plus fort.

hd4: Sub Harmonics 000...100

Ce paramètre règle les basses fréquences du son. Une augmentation de la valeur réduit les basses fréquences et produit un son plus clair et plus dur.

hd5: Brightness 000...100

Plus cette valeur est élevée, plus le son est défini et plus il contient de hautes fréquences.

hd6: Slap Level 000...100

Ce paramètre règle le niveau de la vibration ajoutée à une frappe claquée ("slap").

hd7: Slap Delay 000...100

Ce paramètre spécifie le temps de chute du son "slap".

hd8: Slap Color 000...100

Ce paramètre règle le timbre du son "slap". Plus cette valeur est élevée, plus le son est clair et défini et plus la vibration est accentuée.

Type 2:

29 Snare Drum 1, 30 Snare Drum 2, 31 Snare Drum 3, 32 Timbales

Ces algorithmes sont conçus pour simuler des tambours dotés d'un timbre et sur lesquels on joue avec des baguettes (caisse claire etc.).

hd1: Switching 000...100

Ce paramètre détermine le mixage entre les deux instruments PCM alternant en fonction du genre ou de la position de votre frappe. Avec le réglage "100", les deux instruments sont complètement distincts.

hd2: PCM Balance -50...50

Ce paramètre permet de régler la balance entre les deux instruments PCM. Avec le réglage "0", ils ont le même volume. Avec des valeurs négatives (-), PCM1 est plus fort et avec des valeurs positives (+) PCM2 est plus fort.

hd3: Alg-PCM Balance -50...50

Règle la balance entre l'algorithme et l'instrument PCM. Avec le réglage "0", ils ont le même volume. Avec des valeurs négatives (-), l'algorithme est plus fort et avec des valeurs positives (+), l'instrument PCM est plus fort.

hd4: Curve 000...100

Ce paramètre règle la réponse du fût à votre frappe ainsi que la résonance du fût.

hd5: Brightness 000...100

Plus cette valeur est élevée, plus les hautes fréquences du son du fût et du timbre sont accentuées.

hd6: Snappy Decay 000...100

Ce paramètre règle le temps de chute du timbre.

hd7: Snappy Level 000...100

Ce paramètre règle le niveau du timbre.

hd8: Shell Type 000...4

Vous avez le choix entre cinq types de fût.

Type 3:

33 Cajon, 34 Djembe,

35 Bass Drum + Snare Drum 1,

36 Bass Drum + Snare Drum 2

Ces algorithmes sont parfaits pour des instruments de percussion produisant deux sons, comme le cajon.

hd1: Switching 000...100

Ce paramètre détermine le mixage entre les deux instruments PCM alternant en fonction du genre ou de la position de votre frappe. Avec le réglage "100", les deux instruments sont complètement distincts.

hd2: PCM Balance -50...50

Ce paramètre permet de régler la balance entre les deux instruments PCM. Avec le réglage "0", ils ont le même volume. Avec des valeurs négatives (-), PCM1 est plus fort et avec des valeurs positives (+) PCM2 est plus fort.

hd3: Alg-PCM Balance -50...50

Règle la balance entre l'algorithme et l'instrument PCM. Avec le réglage "0", ils ont le même volume. Avec des valeurs négatives (-), l'algorithme est plus fort et avec des valeurs positives (+), l'instrument PCM est plus fort.

hd4: Curve 000...100

Ce paramètre règle la réponse du fût à votre frappe ainsi que la résonance du fût.

hd5: Brightness 000...100

Plus cette valeur est élevée, plus les hautes fréquences du son du fût et du timbre sont accentuées.

hd6: Snappy Decay 000...100

Ce paramètre règle le temps de chute du timbre.

hd7: Snappy Level 000...100

Ce paramètre règle le niveau du timbre.

hd8: Shell Type 0...4

Vous avez le choix entre cinq types de fût.

Réglage par défaut

No.	Tune	Decay	hd1	hd2	hd3	hd4	hd5	hd6	hd7	hd8
27	50	36	30	0	0	0	54	50	48	24
28	57	29	50	0	-32	28	85	74	9	15
29	50	56	50	0	-16	14	34	64	66	2
30	50	56	50	0	-20	0	8	83	60	2
31	49	56	50	0	-20	12	34	47	62	3
32	54	60	30	0	-42	35	8	0	0	2
33	50	62	55	0	-35	27	6	55	56	1
34	53	58	46	0	-40	0	18	0	0	2
35	56	52	32	0	-34	27	16	75	30	3
36	54	38	32	0	-36	16	9	85	32	2

Assurez-vous que le capteur de pression est réglé à bonne tension. Dans les deux cas suivants, corrigez la tension du capteur de pression.

1. Si l'indication du capteur diffère de "0", la distance entre la peau et le capteur est insuffisante. Abaissez le capteur.

2. Si l'indication du capteur est "0", la distance entre la peau et le capteur est trop grande. Élevez le capteur.

3. Vérifiez la tension de la peau. Une tension trop faible peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

4. Vérifiez la position du capteur. Il doit être centré sur la peau.

5. Vérifiez la sensibilité du capteur. Une sensibilité trop faible peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

6. Vérifiez la tension de la batterie. Une tension trop faible peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

7. Vérifiez la position de la peau. Elle doit être correctement alignée avec le capteur.

8. Vérifiez la tension de la peau. Une tension trop élevée peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

9. Vérifiez la position du capteur. Il doit être correctement aligné avec la peau.

10. Vérifiez la sensibilité du capteur. Une sensibilité trop élevée peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

11. Vérifiez la tension de la batterie. Une tension trop faible peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

12. Vérifiez la position de la peau. Elle doit être correctement alignée avec le capteur.

13. Vérifiez la tension de la peau. Une tension trop élevée peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

14. Vérifiez la position du capteur. Il doit être correctement aligné avec la peau.

15. Vérifiez la sensibilité du capteur. Une sensibilité trop élevée peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

16. Vérifiez la tension de la batterie. Une tension trop faible peut entraîner une mauvaise lecture du capteur.

17. Vérifiez la position de la peau. Elle doit être correctement alignée avec le capteur.

Appendice

Rétablir les réglages d'usine

Vous pouvez rétablir les réglages d'usine du WAVEDRUM.

- ⚠ Sachez que lorsque vous effectuez cette opération, le contenu des programmes utilisateur est effacé et remplacé par les données d'usine.
- 1. Maintenez le bouton WRITE enfoncé et appuyez sur l'interrupteur pour mettre l'instrument sous tension. La mention "PLD" clignote à l'écran.
- 2. Maintenez le bouton WRITE clignotant enfoncé environ 1 seconde. Le chargement des réglages d'usine démarre. Quand le chargement est terminé, la mention "END" clignote à l'écran.
- ⚠ Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il charge des données. Cela risque de détruire les données.
- 3. Mettez l'instrument hors tension puis à nouveau sous tension.

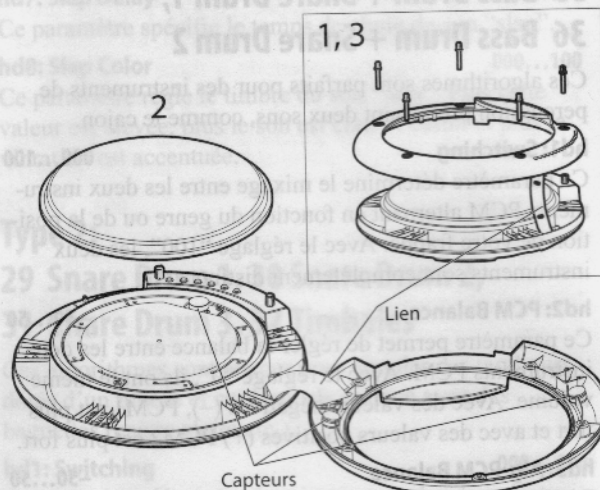
Remplacer la peau

Si vous devez remplacer la peau, utilisez la peau de remplacement HD-WD disponible en option. Vous pouvez également utiliser des peaux de 10" fabriquées par Remo Inc.

Remarque: Sachez que le son du WAVEDRUM peut changer en fonction du type de peau que vous installez.

Procédure de remplacement de la peau

- ⚠ Avant de commencer cette procédure, débranchez le câble d'alimentation du WAVEDRUM et tout autre câble de connexion avec d'autres dispositifs. Effectuez l'opération sur une surface stable et plane.
- 1. Servez-vous de la clé fournie et desserrez successivement les cinq tirants de l'anneau puis retirez l'anneau. Placez le WAVEDRUM sur une surface plane pour éviter toute traction sur le lien reliant l'anneau au boîtier inférieur.
- 2. Retirez l'ancienne peau et remplacez-la par la nouvelle.
Durant cette opération, veillez à ne jamais toucher les composants internes comme les capteurs ou les circuits imprimés avec la main. Veillez aussi à ne pas laisser de corps étrangers pénétrer dans le WAVEDRUM.
- 3. Quand vous avez remplacé la peau, réinstallez l'anneau dans sa position originale et serrez les tirants. Pour savoir comment les serrer, voyez la section suivante: "Tendre la peau".
- 4. Quand vous avez fini de régler la tension de la peau, calibrez les capteurs de la peau, de l'anneau et de pression et réglez-en la sensibilité (Voyez page 29).



Tendre la peau

- Pour régler la tension de la peau, serrez les tirants avec la clé fournie en sautant chaque fois un tirant: cela vous permet de tendre la peau de façon uniforme.
- ⚠ Evitez de serrer les tirants de façon excessive lors du réglage de tension de la peau. Cela risque de déformer la peau et d'entraîner des dysfonctionnements.

Sur les instruments de percussion conventionnels, les tirants doivent être serrés de façon égale afin d'exercer une tension uniforme sur la peau. Si ce n'est pas le cas, l'instrument ne sonne pas bien et la durée de vie de l'instrument peut en pâtir. Il en va de même pour le WAVEDRUM: une tension inégale déforme la peau qui risque de rester en contact avec le coussin et le capteur et d'entraîner des dysfonctionnements.

Si vous devez utiliser des tirants disponibles dans le commerce pour remplacer des tirants originaux usés ou égarés, utilisez des tirants d'une longueur de 28~40mm.

Méthode standard de tension de la peau

La méthode standard de tension de la peau du WAVEDRUM est décrite ci-dessous. Après avoir remplacé la peau, tendez-la de la façon suivante.

Cette méthode démarre avec des tirants complètement desserrés.

1. Servez-vous de la clé fournie et serrez chaque tirant en sautant chaque fois un tirant. N'exercez qu'une force minimale pour tourner le tirant et arrêtez-vous quand le tirant cesse de tourner (au moment où il faut exercer une force plus importante). Faites-le pour les cinq tirants.
2. Serrez chaque tirant d'un tour entier en sautant chaque fois un tirant. Faites-le pour les cinq tirants.
3. Serrez chaque tirant d'environ 45 degrés en sautant chaque fois un tirant. Faites-le pour les cinq tirants.

4. Frappez le bord extérieur de la peau pour vérifier si la peau est tendue uniformément. Si nécessaire, affinez encore le réglage de la tension.

Remarque: Quand vous avez fini de régler la tension de la peau, calibrez les capteurs de la peau, de l'anneau et de pression et réglez-en la sensibilité (Voyez page 29).

Calibrage

Le calibrage du WAVEDRUM consiste à régler les valeurs de référence et la sensibilité pour obtenir une réponse précise en fonction de la tension de la peau et de l'état de l'anneau.

Calibrez le WAVEDRUM s'il ne répond pas avec précision à la pression etc. ou après avoir tendu ou remplacé la peau. Calibrez-le également si des sons produits par d'autres instruments font résonner le WAVEDRUM et génèrent un effet Larsen ou le déclenchement intempestif d'un son de percussion.

Calibrer le capteur de peau

Calibrez le capteur de la peau qui réagit quand vous frappez sur la peau.

1. Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et actionnez le bouton 4 pour passer en mode Global.
2. Appuyez sur le bouton BANK/MODE pour afficher "H. c ð (Head Calibration)".
3. Appuyez sur le bouton 1 pour afficher "L o" et la valeur.
4. Tournez la commande VALUE pour régler la valeur de sorte que vos frappes légères habituelles produisent du son. Si vous augmentez la valeur, il faut frapper plus fort pour produire du son.
5. Appuyez sur le bouton 2 pour afficher "SE n" et la valeur.
6. Tournez la commande VALUE pour régler la valeur de sorte que la plage de dynamique habituelle de vos frappes produise des changements corrects du son. Si vous augmentez cette valeur, la sensibilité devient plus approximative.
7. Sauvegardez le réglage. Appuyez deux fois sur le bouton WRITE. Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez page 9.

Calibrer le capteur de l'anneau

Calibrez le capteur de l'anneau qui réagit quand vous frappez sur l'anneau.

Effectuez les mêmes opérations que ci-dessus mais sélectionnez r. c ð (Rim Calibration) et réglez la sensibilité de façon adéquate pour l'anneau.

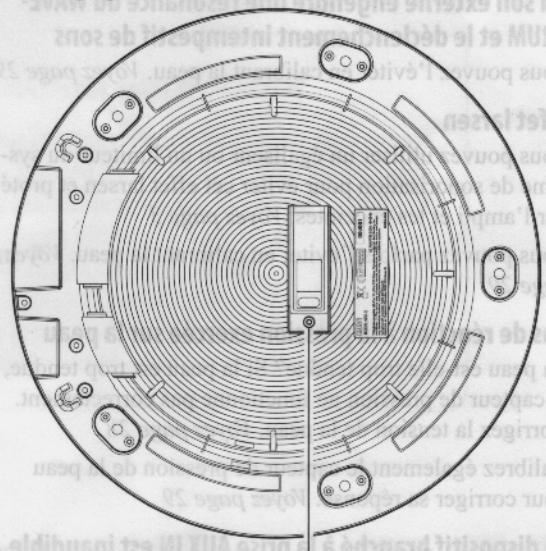
Calibrer le capteur de pression

Calibrez le capteur de la peau qui réagit à la pression exercée sur la peau.

1. Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et actionnez le bouton 4 pour passer en mode Global.
2. Appuyez sur le bouton BANK/MODE pour afficher "P. c ð (Pressure Calibration)".
3. Appuyez sur le bouton 1 pour afficher "U ð L" (valeur) et la valeur.

4. Vérifiez que le capteur de pression est réglé à bonne hauteur. Dans les deux cas suivants, corrigez la hauteur du capteur de pression.

- **Si l'indication du capteur diffère de "0"**, la distance entre la peau et le capteur est insuffisante. Abaissez le capteur.
 - a. Insérez la clé hexagonale (Allen) dans la vis de réglage de hauteur du capteur, placez le WAVEDRUM en position horizontale et tournez lentement la vis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en observant l'écran jusqu'à ce que la valeur affichée soit "0".
 - b. Quand la valeur atteint "0", tournez la clé de 45 degrés supplémentaires.
 - **Si la valeur du capteur est "0" mais le WAVEDRUM ne répond pas à la pression**, la distance entre la peau et le capteur est trop grande et le capteur doit être relevé.
 - a. Insérez la clé hexagonale (Allen) dans la vis de réglage de hauteur du capteur, placez le WAVEDRUM en position horizontale et tournez lentement la vis dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - b. Dès que la valeur indiquée pour le capteur n'est plus "0", cessez de tourner la clé et tournez-la dans l'autre sens.
 - c. Quand la valeur atteint "0", tournez la clé de 45 degrés supplémentaires.
5. Une fois le capteur de pression à bonne hauteur, exercez une pression sur la peau et vérifiez que l'effet engendré est produit selon une plage adéquate (valeurs minimum et maximum). L'écran affiche la valeur correspondant à la pression exercée sur la peau.
 6. Appuyez sur le bouton 2 pour afficher "P. L o" et la valeur puis utilisez la commande VALUE pour entrer la valeur minimum.
 7. Appuyez sur le bouton 3 pour afficher "P. H /" et la valeur puis utilisez la commande VALUE pour entrer la valeur maximum.
 8. Sauvegardez le réglage. Appuyez deux fois sur le bouton WRITE. Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez page 9.



Vis de réglage de hauteur du capteur
Face inférieure du WAVEDRUM

Messages d'erreur

Lors de la mise sous tension, le WAVEDRUM effectue automatiquement un contrôle interne. S'il détecte un problème, il affiche un des messages d'erreur suivants. Prenez les mesures décrites ci-dessous.

E, 00: La valeur du capteur de pression n'est pas bonne. Calibrez le capteur de pression pour afficher la valeur "U 0 L" = "0". *Voyez page 29*

E, 0 1: Les données utilisateur sont perdues. Initialisez les réglages en effectuant les opérations décrites sous "Rétablir les réglages d'usine" à la *page 28*.

E, i0: Le capteur de pression ne fonctionne pas correctement. Vérifiez si votre main ou un autre objet ne repose pas sur la peau. Si un objet repose sur la peau, retirez-le, coupez l'alimentation puis remettez l'instrument sous tension. Si la même indication réapparaît, appuyez sur n'importe quel bouton pour faire démarrer le WAVEDRUM puis calibrez le capteur de pression pour obtenir la valeur "U 0 L" = "0". Si vous ne parvenez pas à régler la valeur sur "0", veuillez contacter votre revendeur Korg. *Voyez page 29*

E, 11: Une erreur système a eu lieu. Cessez d'utiliser le WAVEDRUM et contactez votre revendeur Korg.

Dépannage

Le son est différent de celui d'un autre WAVEDRUM

Comme c'est le cas de nombreux instruments, chaque WAVEDRUM se distingue des autres selon la peau utilisée, la tension de cette dernière ainsi que selon la façon dont l'instrument est utilisé et entretenu.

Cela signifie que plusieurs WAVEDRUMs disposant de la même peau et faisant appel aux mêmes programmes peuvent produire des sons légèrement différents.

En d'autres termes, le WAVEDRUM est un instrument de musique électronique qui présente des caractéristiques propres aux instruments acoustiques.

Un son externe engendre une résonance du WAVEDRUM et le déclenchement intempestif de sons

Vous pouvez l'éviter en calibrant la peau. *Voyez page 29*

Effet larsen

Vous pouvez utiliser un égaliseur ou un limiteur du système de sonorisation pour éviter cet effet larsen et protéger l'ampli et les enceintes. *Voyez page 3*

Vous pouvez parfois l'éviter en calibrant la peau. *Voyez page 29*

Pas de réaction à la pression exercée sur la peau

La peau est-elle trop tendue? Si la peau est trop tendue, le capteur de pression ne fonctionne pas correctement. Corrigez la tension de la peau. *Voyez page 28*

Calibrez également le capteur de pression de la peau pour corriger sa réponse. *Voyez page 29*

Le dispositif branché à la prise AUX IN est inaudible

Avez-vous augmenté le niveau du signal AUX IN en mode Global? *Voyez page 15*

Le volume du dispositif branché est-il bien réglé?

Voyez page 6

Les connexions sont-elles correctes? L'instrument est-il sous tension? *Voyez page 6*

Fiche technique

Synthétiseur dynamique de percussion

Algorithmes: Simples: 26, Doubles: 10

Instruments PCM: Peau: 100, Anneau: 100

Programmes: 200 (utilisateur: 100, Preset: 100)

Phrases pour boucle: 100

Effets: Reverb, Delay

Commandes: Commande VOLUME, WRITE bouton, 1~4 bouton, BANK/MODE bouton, Commande VALUE

Entrées et sorties: Output L, R (jack mono), Casque (mini-jack stéréo), AUX IN (mini-jack stéréo)

Ecran: LED, 3 caractères de 7 segments

Fréquence d'échantillonnage: 48kHz

Conversion A/N, N/A: 24 bits

Alimentation: DC9V 1,7A

Dimensions (LxPxH): 344×349×75mm

Poids: 2,0kg

Accessoires fournis: Adaptateur secteur, Clé de tension, Clé hexagonale (Allen)

Options: Peau de rechange HD-WD, Pied de percussion ST-WD

* Les caractéristiques et l'aspect du produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable pour y apporter des améliorations.

Index

Chiffres

- ALG (Algorithm Select) 12
- CO (Common) 15
- DCY (Decay) 12
- DLY (Delay) 13
- ED1 (Edit 1) 12
- ED2 (Edit 2) 14
- EQ (Pre EQ) 14
- GLB (Global) 15
- H.14 (Head Algorithm1) 14
- H.58 (Head Algorithm2) 14
- H.CB (Head Calibration) 15
- LEV (Level) 12
- P.CB (Pressure Calibration) 15
- P.CR (Pressure Curve) 13
- P.DC (Pressure Decay) 13
- P.TN (Pressure Tune) 13
- PAN (Pan) 12
- R.14 (Rim Algorithm1) 14
- R.58 (Rim Algorithm2) 14
- R.CB (Rim Calibration) 15
- REB (Reverb) 13
- U.CR (Velocity Curve) 12

A

- Adaptateur secteur 6
- Algorithme 9, 14
- Algorithme double 11, 26
 - Jeu 26
- Algorithme simple 11, 16
- Algorithme, sélection 12
- Appareils audio 6
- Assignation 7
- AUX IN 6, 15

B

- Baguette 14
- Banque 7
- Boucle 15
- Volume 15

C

- Calibrage 15, 29
- Common 15
- Courbe de dynamique 12
- Courbe de pression 13

D

- Decay 9, 12
- Delay 13

E

- Edit 1 8
- Edit 1(Edit1) 12
- Edit 2 8, 14
- Edition 8
- Encoches 14
- Entrée 6

F

- Fiche technique 30

G

- Gammes préprogrammées 25
- Global 8, 15

I

- Instrument PCM 12

J

- Jeu 7

L

- Larsen 3

M

- Main 14
- Mise sous tension 6
- Mode Live 7

N

- Niveau 12

O

- OUTPUT L, R 6

P

- Pan 15
- Panoramique (Pan) 12
- PCM 11
- Peau 28
- Pied 6

- Pre EQ 14
- Pressure Decay 13
- Pressure Tune 13
- Programme 7
- Programme Preset 7
- Programme utilisateur 7

R

- Réglages d'usine 28
- Remplacer 28
- Réverbération 13

S

- Sauvegarde
 - Paramètres Global 9
 - Programme 9

T

- Tension de la peau 28
- Tune 9, 12

V

- Vis de réglage de hauteur du capteur 29