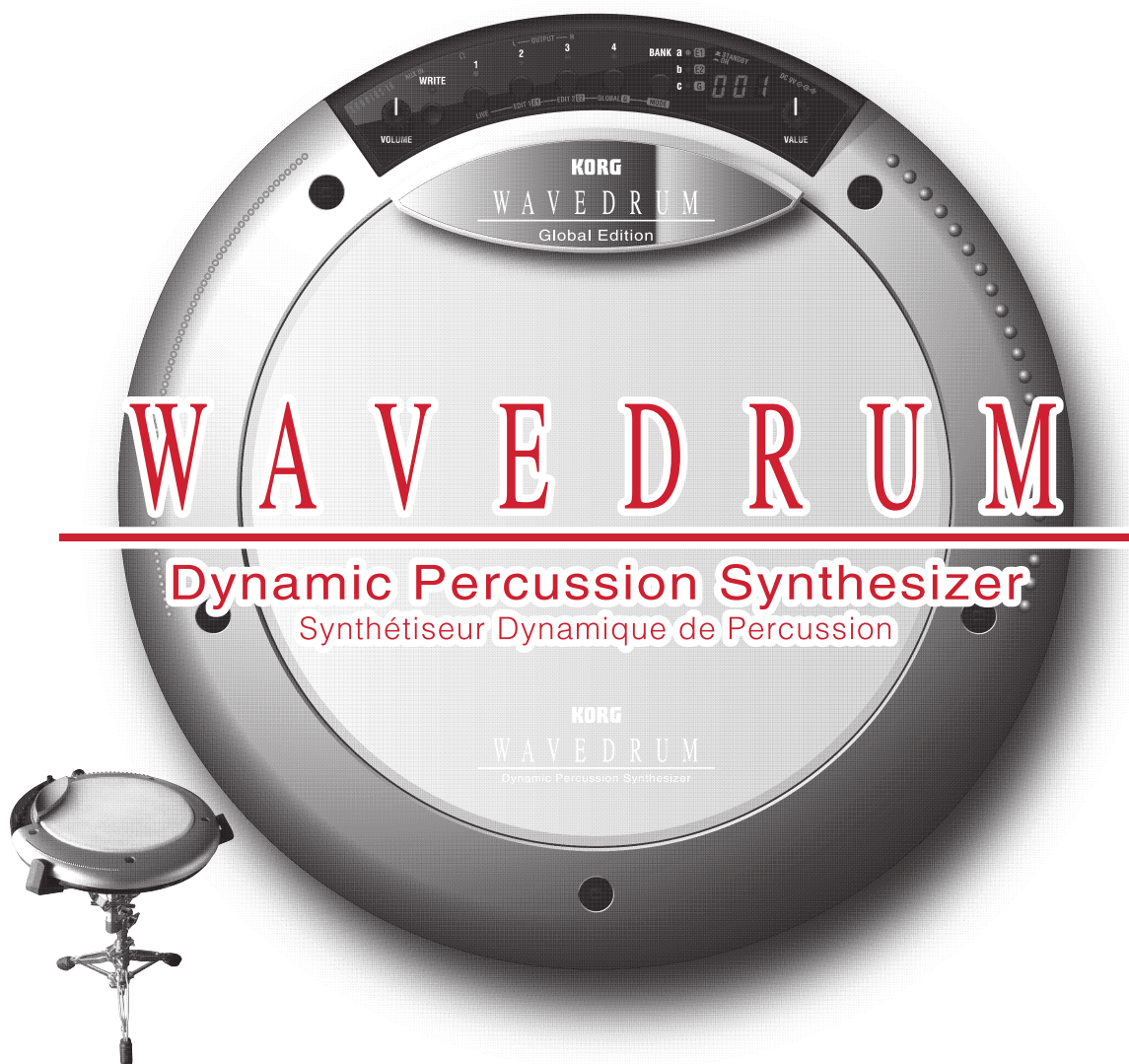


KORG



Global Edition

Guide des paramètres

SONDIUS-XG

Sommaire

Liste de paramètres	3		
Edit 1 (E d 1)	3	48 Snare (Wood) 14"x7.5"	18
Edit 2 (E d 2)	5	49 Snare (Wood) 12"x6"	18
Global (G L b)	6	50 Piccolo Snare (Brass) 13"x4"	18
Algorithme simple	8	Algorithmes de type 3	19
01 Udu	8	33 Cajon 1	19
02 Temple	8	34 Djembe	19
03 WoodDrum	8	35 Bass Drum+Snare Drum 1	19
04 Analog	9	36 Bass Drum+Snare Drum 2	19
05 Arimba	9	57 Cajon 2	19
06 Sawari-A	9	58 Bass Drum+Snare Drum 3	19
07 WindDrum	10	59 Bass Drum+Snare Drum 4	19
08 Triangle	10	60 Bass Drum+Snare Drum 5	19
09 Water	10	Algorithmes de type 4	19
10 BigHand	11	37 Darabuka	19
11 Steel ST	11	38 Darabuka ensemble	19
12 Mo'Daiko	11	39 Darabuka Turkish	19
13 Sawari-B	12	40 Tar	19
14 Tabla	12	41 Daf	19
15 Gong1	13	42 Doyra	19
16 Wah Harp	13	54 Djembe (Fiber)	19
17 TalkDrum	13	55 Djembe (CowSkin Hi)	19
18 Jingle	14	56 Djembe (CowSkin Lo)	19
19 Bonga	14	Algorithmes de type 5	19
20 Koto	15	43 Req	19
21 Bamboo	15	Algorithmes de type 6	20
22 JingDrum	15	44 Daf Iranian	20
23 Don-Hya	16	45 Bendir	20
24 Mariko	16	Appendice	21
25 Upo	17	Remplacer la peau	21
26 1812	17	Tendre la peau	21
Algorithmes doubles	18	Calibrage	22
Algorithmes de type 1	18	Messages d'erreur	23
27 Conga (Fiber)	18		
28 Bongo	18		
51 Quinto (Wood)	18		
52 Conga (Wood)	18		
53 Tumba (Wood)	18		
Algorithmes de type 2	18		
29 Snare Drum 1	18		
30 Snare Drum 2	18		
31 Snare Drum 3	18		
32 Timbales	18		
46 Snare (Z) 14"x6.5"	18		
47 Snare (Acrylic) 14"x6.5"	18		

Abreviations designant les manuels

Dans la documentation, les différents manuels sont désignés par les abréviations suivantes:

GPM: Guide de prise en main

GP: Guide des paramètres

Liste de paramètres

Edit 1 (E d 1)

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

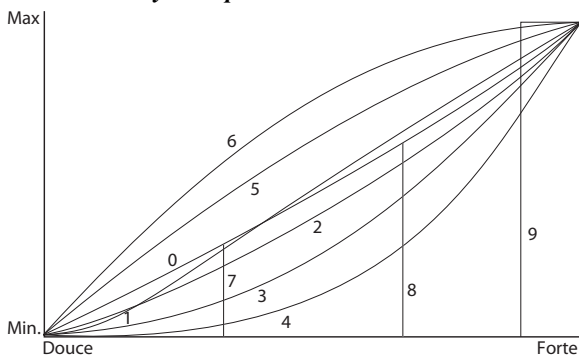
* Dans la liste ci-dessous, "S" et "D" indiquent si l'algorithme est simple ou double. Les paramètres disponibles

varient selon que le paramètre "5. Algorithm Select (ALG)" du mode Edit 1 est réglé sur un algorithme simple 01~26 ou double 27~60. 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.

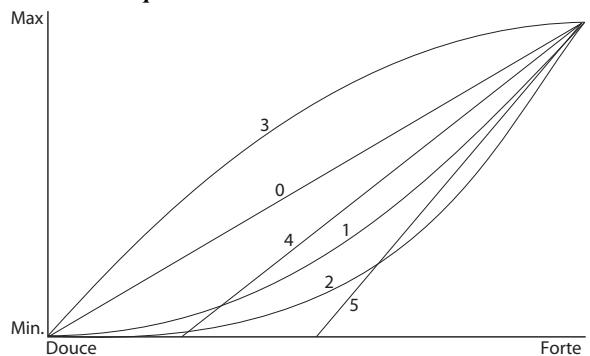
Page. Paramètre	Bouton 1	Bouton 2*	Bouton 3*	Bouton 4*
1. Tune (TUR)	hd.A 000...100 S*: Détermine la hauteur de l'algorithme de la peau. D*: Détermine la hauteur de l'algorithme (Voyez <i>GPM page 9</i>).	hd.P -24...24 S*: Détermine la hauteur de l'instrument PCM de la peau par demi-tons (100 cents). Plage: 4 octaves vers le haut/le bas. D*: ---	ra.A 000...100 S*: Détermine la hauteur de l'algorithme de l'anneau (Voyez <i>GPM page 9</i>). D*: ---	ra.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 <i>GPM page 9</i>).	hd.P -99...99 S*: Détermine le temps de chute du son de l'instrument PCM de la peau. D*: ---	ra.A 000...100 S*: Détermine le temps de chute du son de l'algorithme de l'anneau. (Voyez <i>GPM page 9</i>) D*: ---	ra.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*: ---	ra.A 000...100 S*: Détermine le niveau de l'algorithme de l'anneau. D*: ---	ra.P 000...100 S*: Détermine le niveau de l'instrument PCM de l'anneau. D*: ---
4. Pan (PDR)	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*: ---	ra.A L50...r50 S*: Règle le panoramique de l'algorithme de l'anneau. D*: ---	ra.P L50...r50 S*: Règle le panoramique de l'instrument PCM de l'anneau. D*: ---
5. Algorithm Select (ALG)	hd.A 01...60 Sélectionne l'algorithme (Voyez <i>GP page 8, 18</i>). 01...26: Algorithme simple pour la peau. 27...60: Algorithme double.	hd.P 001...200 S*: Sélectionne l'instrument PCM de la peau. (Voyez <i>GPM page i</i>) D*: ---	ra.A 01...25 S*: Sélectionne un algorithme simple pour l'anneau (Voyez <i>GP page 8</i>). 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*: ---	ra.P 001...200 S*: Sélectionne l'instrument PCM de l'anneau. (Voyez <i>GPM page i</i>) 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*: ---	---	ra.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, C r)	h d . 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.)	h d . 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*: ---	---	r n . 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, t n)	---	h d . 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*: ---	---	r n . 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, d c)	---	h d . 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*: ---	---	r n . 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 (r E b)	t y P 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	b d L 000..100 Détermine le niveau de l'effet.	d E P 00..90 Détermine le temps de chute de la réverbération.	H d P 000..100 Détermine le taux d'atténuation des hautes fréquences.
11. Delay (d L y)	t n 000..200 Détermine le temps de retard par pas de 0,01 secondes (temps de retard maximum: 2 secondes).	b d L 000..100 Détermine le niveau de l'effet.	F b 00..99 Règle la quantité de réinjection ("feedback").	H d P 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 *GPM 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

(R L E)” du mode Edit 1 est réglé sur un algorithme simple 01~26 ou double 27~60.

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)	h d P H - H . . S - n	---	---	---
	<p>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 - S : Vous jouez avec la main sur la peau et une baguette sur l’anneau. S - S : 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. S - n : Vous jouez avec une baguette sur la peau et avec les encoches sur l’anneau.</p> <p> Si vous frappez le bord avec une baguette alors que “H - H” est sélectionné, le volume produit est très élevé.</p>			
2. Head Algorithm1 (H.1 4)	h d 1 *	h d 2 *	h d 3 *	h d 4 *
	<p>S*: Edition des paramètres 1~4 de l’algorithme simple de la peau (<i>Voyez GP page 8</i>). D*: Edition des paramètres 1~4 de l’algorithme double (<i>Voyez GP page 18</i>).</p>			
3. Head Algorithm2 (H.5 8)	h d 5 *	h d 6 *	h d 7 *	h d 8 *
	<p>S*: Edition des paramètres 5~8 de l’algorithme simple de la peau (<i>Voyez GP page 8</i>). D*: Edition des paramètres 5~8 de l’algorithme double (<i>Voyez GP page 18</i>).</p>			
4. Rim Algorithm1 (r.1 4)	r n 1 *	r n 2 *	r n 3 *	r n 4 *
	<p>S*: Edition des paramètres 1~4 de l’algorithme simple de l’anneau (<i>Voyez GP page 8</i>). D*: ---</p>			
5. Rim Algorithm2 (r.5 8)	r n 5 *	r n 6 *	r n 7 *	r n 8 *
	<p>S*: Edition des paramètres 5~8 de l’algorithme simple de l’anneau (<i>Voyez GP page 8</i>). D*: ---</p>			

Global (G L B)

Pour savoir comment accéder à ces paramètres, voyez “Procédure d’édition de base” à la *GPM page 8*.

Page. Paramètre	Bouton 1	Bouton 2*	Bouton 3*	Bouton 4*
1. Common (C O N)	P B n 150...r50 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. I n 000...100 Détermine le niveau du signal AUX IN. (Réglage par défaut: 0) (Voyez <i>GP page 7</i>)	L o P 000...140 Sélectionne la phrase produite en boucle. (Réglage par défaut: 117) (Voyez <i>GP page 7</i>)	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) (Voyez <i>GPM page i</i>)
2. Head Calibration (H. c d)	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. (Réglage par défaut: 7) (Voyez <i>GP page 22</i>)	S P 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 d)	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. (Réglage par défaut: 7) (Voyez <i>GP page 22</i>)	S P 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 d)	U B 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. ” si nécessaire (Voyez <i>GP page 22</i>).	P. L o 00...99 Détermine la valeur minimum détectée comme pression exercée sur la peau. (Réglage par défaut: 5)	P. H. 00 1...100 Détermine la valeur maximum détectée comme pression exercée sur la peau. (Réglage par défaut: 100)	---
5. Option (G P E)	R. o F E n d / d. 5 Réglage de la coupure automatique de l’alimentation. “Enable (E n d)” active la coupure automatique de l’alimentation. L’alimentation se coupe automatiquement si l’instrument reste inutilisé durant 4 heures. “Disable (d. 5)” désactive la coupure automatique de l’alimentation. (Réglage par défaut: E n d)	H. S P 000... 100 Règle la sensibilité d’entrée de la peau. (Réglage par défaut: 50)	r. S P 000... 100 Règle la sensibilité d’entrée de l’anneau. (Réglage par défaut: 50)	U O L 000... 100 Règle le niveau de sortie global. (Réglage par défaut: 50)

Régler le volume du dispositif branché à la prise AUX IN

1. Comme décrit sous “Connexion d’appareils audio” et “Mise sous tension” à la *GPM page 6*, branchez votre dispositif audio à la prise AUX IN du WAVEDRUM et mettez-le sous tension.
2. Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et actionnez le bouton 4 pour passer en mode Global.
3. Appuyez (plusieurs fois) sur le bouton BANK/MODE. L’écran affiche “COMMON (Common)”.
4. Appuyez sur le bouton 2 pour afficher “R. L. N” et la valeur.
5. 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 *GPM page 9*.

Lecture d’une boucle

1. Maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et actionnez le bouton 4 pour passer en mode Global.
2. Appuyez (plusieurs fois) sur le bouton BANK/MODE. L’écran affiche “COMMON (Common)”.
3. Appuyez sur le bouton 4. La boucle démarre. Chaque pression sur ce bouton lance (“P L Y”) et arrête (“OFF”) alternativement la boucle.
4. Pour régler le volume, actionnez la commande VALUE quand le bouton 4 est sélectionné.
5. 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”).
6. 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 “COMMON (Common)”.

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

Algorithme simple

Algorithm # Name

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 chœur, 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 tût. 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.

Tune (70), Decay (61)

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 tût.

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 sa chute est brève. De faibles valeurs produisent un son plus sourd avec une chute plus longue.

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 *GPM page 17*.

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)

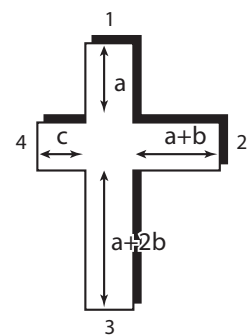
Ce paramètre règle le temps de chute du bruit.

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 sonnailles, 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.

09 Water

Cet algorithme produit un son de tambour affichant des changements de hauteur complexes, à la façon d'un “tambour parlant”. Il y ajoute le son d'eau qui coule quand vous exercez une pression sur la peau.

Vous pouvez spécifier la hauteur et le timbre de chaque élément sonore. **Tune (58), Decay (82)**

hd1/rm1: Pitch Change 000...100 (99)

Ce paramètre détermine la plage de changement de hauteur du son de tambour.

hd2/rm2: Brightness 000...100 (32)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus les hautes fréquences du tambour sont mises en évidence, ce qui rend le son plus métallique.

hd3/rm3: Drum Type 1 000...100 (42)

Modélisation d'un fût dont les diamètres supérieur et inférieur sont différents, comme sur un djembé. Plus cette valeur augmente, plus le diamètre supérieur du fût change.

hd4/rm4: Drum Type 2 000...100 (82)

Plus cette valeur augmente, plus le diamètre inférieur du fût change.

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

Ce paramètre règle l'intensité de portamento qui crée des changements fluides de hauteur, sans paliers.

hd6/rm6: Pressure= Level 000...100 (90)

Ce paramètre règle le volume du son d'eau produit lorsque vous exercez une pression sur la peau.

hd7/rm7: Water Pitch 000...100 (28)

Ce paramètre règle la hauteur du son d'eau coulant dans le tambour.

hd8/rm8: Water Strength 000...100 (63)

Ce paramètre règle la force de l'eau coulant dans le tambour.

10 BigHand

Cet algorithme produit un son très agressif avec une résonance plutôt longue, similaire à la sonorité d'un baril métallique. En attaquant le bord de la peau, vous obtenez un son "slap" mordant et bruyant.

Vous pouvez obtenir des effets d'oscillation évoquant la saturation d'un filtre analogique. Les réglages de filtre peuvent donc produire des sons d'oscillation similaires à ceux d'un synthé analogique. **Tune (46), Decay (86)**

hd1/rm1: Drum Type 000...100 (66)

Ce paramètre produit des changements complexes de hauteur et de la structure d'harmoniques.

hd2/rm2: Bass Tone Level 000...100 (98)

Ce paramètre vous permet de spécifier le volume de la résonance du fût. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le niveau de la résonance grave et longue augmente.

hd3/rm3: Slap Level 000...100 (40)

Ce paramètre vous permet de spécifier le volume de la tape ("slap").

hd4/rm4: Slap Decay 000...100 (80)

Spécifie le temps de chute du son "Slap".

hd5/rm5: Slap Color 000...100 (37)

Spécifie le timbre du son "Slap". Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son "Slap" est défini et proche d'un son de caisse claire.

hd6/rm6: Slap Filter 000...100 (86)

Ce paramètre permet de spécifier la fréquence du filtre du son "Slap".

hd7/rm7: Slap Resonance 000...100 (55)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le volume de l'oscillation ajoutée par le filtre devient important.

Notez qu'il y a moyen de modifier la hauteur de l'oscillation avec le paramètre "Slap Filter".

hd8/rm8: Threshold 000...100 (25)

Spécifie le seuil à partir duquel les frappes plus fortes sur les bords de la peau entraînent des "Slaps" plus bruyants.

11 Steel ST

Cet algorithme produit le son d'un *berimbau*, un instrument brésilien constitué d'un arc de chasse attaché à une calebasse servant de caisse de résonance. Pour produire du son, il faut frapper la corde de l'arc avec une baguette. La hauteur du berimbau peut être modifiée en attachant une pierre à la corde, tandis que le timbre de cet instrument est fonction de la distance entre la calebasse et le corps du musicien. Ces effets peuvent être simulés en exerçant une pression sur la peau.

Vous pouvez régler l'intensité des variations de hauteur et de timbre et régler la pression nécessaire pour influencer le son. **Tune (40), Decay (94)**

hd1/rm1: Brightness 000...100 (75)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son est métallique et long. De faibles valeurs raccourcissent la résonance du son qui finit par ressembler à l'étouffement d'une corde.

hd2/rm2: Pressure Pitch 000...100 (21)

Ce paramètre détermine le changement de hauteur en fonction de la pression exercée sur la peau.

hd3/rm3: Pressure Color 000...100 (6)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son devient clair et brillant. Plus cette valeur est basse, plus le son est sombre et sourd. Ce paramètre permet de modifier la taille de la caisse de résonance (calebasse).

hd4/rm4: Pressure Range -50...50 (15)

Ce paramètre détermine la direction et la largeur de bande du balayage du filtre.

hd5/rm5: Threshold 000...100 (50)

Ce paramètre détermine la pression requise sur la peau pour augmenter la hauteur.

hd6/rm6: Balance -50...50 (10)

Ce paramètre détermine la balance entre le son "wah" du filtre et le son non filtré. Des valeurs positives (+) augmentent le volume du son "wah" et des valeurs négatives (-) augmentent le volume du son non filtré.

hd7/rm7: Wah Depth 000...100 (59)

Ce paramètre détermine l'intensité de l'effet "wah" obtenu en appuyant sur la peau. Plus cette valeur est basse, plus l'effet "wah" est prononcé.

hd8/rm8: Gauge 000...100 (82)

Ce paramètre détermine l'épaisseur de la corde.

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 WAVEDRUM, 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...6 (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". Pour en savoir plus sur les gammes, voyez "Les gammes préprogrammées" à la *GP page 17*.

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: le *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 indépendam-

ment 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 le 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.

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 pro-

voquer 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 *GP page 17*.

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.

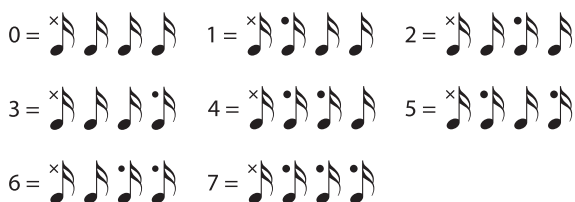
Vous pouvez sélectionner un motif rythmique et apporter des changements au timbre du son de tambour ainsi qu'à celui du son métallique. **Tune (70), Decay (84)**

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.)



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 la 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 la 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: Snare Level 000...100 (50)

Ce paramètre règle le niveau du timbre de la caisse claire.

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 *GPM page 10*)

"13 Sawari-B" (voyez *GPM page 12*)

"21 Bamboo" (voyez *GPM page 15*)

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 six 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)

Algorithmes de type 1

27 Conga (Fiber)

28 Bongo

51 Quinto (Wood)

52 Conga (Wood)

53 Tumba (Wood)

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.

Algorithmes de type 2

29 Snare Drum 1

30 Snare Drum 2

31 Snare Drum 3

32 Timbales

46 Snare (Z) 14"x6.5"

47 Snare (Acrylic) 14"x6.5"

48 Snare (Wood) 14"x7.5"

49 Snare (Wood) 12"x6"

50 Piccolo Snare (Brass) 13"x4"

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: Snare Decay 000...100

Ce paramètre règle le temps de chute du son du timbre.

hd7: Snare Level 000...100

Ce paramètre règle le niveau du timbre de la caisse claire.

hd8: Shell Type 000...4

Vous avez le choix entre cinq types de fût.

Algorithmes de type 3

- 33 Cajon 1
- 34 Djembe
- 35 Bass Drum+Snare Drum 1
- 36 Bass Drum+Snare Drum 2
- 57 Cajon 2
- 58 Bass Drum+Snare Drum 3
- 59 Bass Drum+Snare Drum 4
- 60 Bass Drum+Snare Drum 5

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: Snare Decay 000...100

Ce paramètre règle le temps de chute du son du timbre.

hd7: Snare Level 000...100

Ce paramètre règle le niveau du timbre de la caisse claire.

hd8: Shell Type 0...4

Vous avez le choix entre cinq types de fût.

Algorithmes de type 4

- 37 Darabuka
- 38 Darabuka ensemble
- 39 Darabuka Turkish
- 40 Tar
- 41 Daf
- 42 Doyra
- 54 Djembe (Fiber)
- 55 Djembe (CowSkin Hi)
- 56 Djembe (CowSkin Lo)

Ces algorithmes sont conçus pour instruments de percussion à main, comme le darabuka, qui disposent d'une seule peau relativement mince et dont la tonalité change entre le centre le bord.

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'instrument PCM est plus fort et avec des valeurs positives (+), l'algorithme est plus fort.

hd4: Drum Type 000...100

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

hd5: Slap Level 000...100

Ce paramètre vous permet de spécifier le volume de la tape ("slap").

hd6: Slap Decay 000...100

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

hd7: Slap Color 000...100

Ce paramètre règle le timbre du son "slap". Plus cette valeur est élevée, plus l'accent du son est fort, comme une caisse claire.

hd8: Sensitivity 000...100

Ce paramètre règle la sensibilité d'entrée de la surface de frappe. Une augmentation de cette valeur rend la surface de frappe plus sensible.

Algorithmes de type 5

43 Req

Cet algorithme est idéal pour les instruments de percussion à peau simple et à sonnailles comme le req (tambourin).

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'instrument PCM est plus fort et avec des valeurs positives (+), l'algorithme est plus fort.

hd4: Drum Width 000...100

Plus cette valeur est élevée, plus le son de tambour devient grave et sourd. Le résultat est le même que si vous détendiez considérablement la peau.

hd5: Jingle Pitch 000...100

Ce paramètre règle la hauteur des sonnailles de l'algorithme.

hd6: Jingle Decay 000...100

Ce paramètre détermine le temps de chute des sonnailles.

hd7: Brightness 2 000...100

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

hd8: Sensitivity 000...100

Ce paramètre règle la sensibilité d'entrée de la surface de frappe. Une augmentation de cette valeur rend la surface de frappe plus sensible.

Algorithmes de type 6

44 Daf Iranian

45 Bendir

Ces algorithmes sont conçus pour simuler des instruments de percussion à deux peaux dotés d'un timbre, comme le bendir.

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'instrument PCM est plus fort et avec des valeurs positives (+), l'algorithme est plus fort.

hd4: Curve 000...100

Ce paramètre détermine la façon dont la frappe résonne dans le fût et la résonance du fût.

hd5: Brightness 000...100

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le fût et le timbre produisent des harmoniques de fréquence élevée.

hd6: Snare Decay 000...100

Ce paramètre règle le temps de chute du son du timbre.

hd7: Snare Level 000...100

Ce paramètre règle le niveau du timbre de la caisse claire.

hd8: Sensitivity 000...100

Ce paramètre règle la sensibilité d'entrée de la surface de frappe. Une augmentation de cette valeur rend la surface de frappe plus sensible.

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	51
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
37	50	82	62	-4	-20	90	28	39	44	90
38	50	83	45	-11	-24	63	28	50	48	82
39	53	86	62	-3	-18	85	28	50	48	90
40	60	88	40	0	-18	86	8	50	50	90
41	40	84	40	-5	-32	79	8	50	50	90
42	50	86	40	-8	-26	83	8	50	50	90
43	59	74	36	0	-28	34	35	50	100	90
44	30	85	42	-4	-34	86	28	87	42	90
45	50	54	34	-8	-37	82	33	78	63	90
46	61	100	52	-18	-36	40	15	75	63	2
47	63	89	48	-12	-33	63	33	85	66	2
48	31	50	45	-4	-36	10	9	85	58	2
49	73	100	47	-13	-36	66	31	75	64	2
50	59	70	46	-12	-34	42	24	75	72	4
51	49	50	34	10	-34	17	28	70	34	24
52	63	50	34	10	-32	14	21	68	34	22
53	58	50	33	7	-35	10	17	65	47	19
54	64	67	58	-10	-38	86	70	72	22	2
55	62	77	58	-9	-38	89	86	70	21	2
56	54	73	55	-4	-38	98	84	82	12	6
57	56	50	58	-11	-36	16	8	82	12	2
58	50	50	88	-12	-43	78	10	62	69	3
59	50	100	85	0	-40	86	9	70	77	2
60	50	50	85	-12	-40	86	9	70	77	2

Appendice

Remplacer la peau

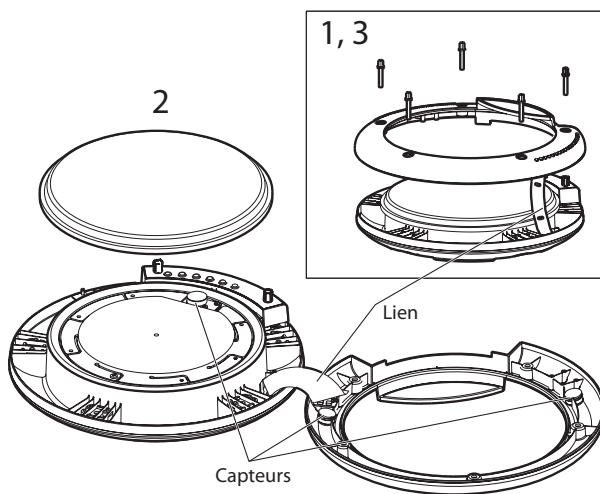
Si vous devez remplacer la peau, utilisez la peau de remplacement HD-WD disponible en option. Vous pouvez également utiliser des peaux de 10" fabriquées par Remo Inc.

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 GP page 22).



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 GP page 22).

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 0" 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 "5E 0" 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 *GPM 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 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.

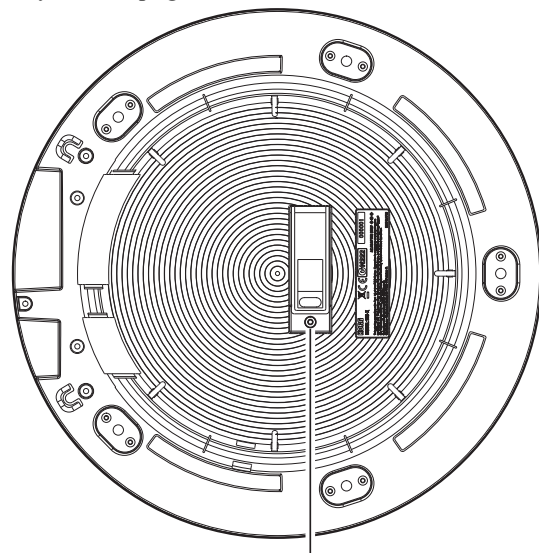
- **Si la valeur du capteur est "0" mais le WAVEDRUM ne répond pas à la pression**, la distance entre la peau et le capteur est trop grande et le capteur doit être relevé.

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 0" et la valeur puis utilisez la commande VALUE pour entrer la valeur minimum.
7. Appuyez sur le bouton 3 pour afficher "P. H 0" 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 *GPM 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 3 L" = "0". Voyez *GP page 22*

E.01: Les données utilisateur sont perdues. Initialisez les réglages en effectuant les opérations décrites sous "Remplacer la peau" à la *GPM page 21*.

E.02: 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 3 L" = "0". Si vous ne parvenez pas à régler la valeur sur "0", veuillez contactez votre revendeur Korg. Voyez *GP page 22*

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

REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.

ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

KORG KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-city, Tokyo 206-0812 Japan