



GW50

REFERENCE

SECTION DE SUPPORT (FONCTION DU SEQUENCEUR)

LE MODE PATTERN	73	ENREGISTREMENT ET EDITION DE MORCEAUX	83
Sélection et jeu des motifs	73	ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL (MODE D'ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL)	83
Commande du curseur en mode Pattern.	74	Fonctions de bloc assignable et de commutateur à pédale en enregistrement de morceau en temps réel	86
Changement des accords	74	Conseils concernant l'enregistrement en temps	87
Changement du tempo	76	ENREGISTREMENT PAS A PAS (MODE D'ENREGISTREMENT PAS A PAS)	88
Assourdissement de l'accompagnement, des basses et des percussions	76	MODE SONG EDIT (EDITION DE MORCEAUX)	90
Fonctions de bloc assignable et de commutateurs à pédale dans le mode Pattern ...	77	Visualisation des événements enregistrés	90
BACKING CONTROL (Contrôle des supports)	77	Edition (Changement) des Evenements Enregistres	92
Rappel des accords	77	Effacement d'évenements Enregistres	92
Sélection de la note fondamentale d'un accord	78	Operations Avec Set-A et Set-B	92
LE MODE SONG	79	Définition de la mesure A et de la mesure B	92
MODE SONG (LECTURE DE MORCEAUX)	79	Saut à la mesure A ou à la mesure B	92
Sélection et jeu des morceaux	79	Restitution en cycle (Répétition) (de A à B) ...	92
Commande du curseur dans le mode Song ...	80	Enregistrement à répétitions (loop) de A à B	93
Changement du tempo	80	MODE D'OPERATIONS DE SONG	94
Assourdissement de l'accompagnement, des basses et des percussions	80	Copie des mesures entre A et B	94
Commandes de position	81	Effacement des mesures entre A et B	94
Fonctions de bloc assignable et de commutateurs à pédale en mode Song	82	Assignation de nom aux morceaux	95
Backing Control (Contrôle des supports) — sélection et jeu d'un morceau	82	RETABLISSEMENT DES MORCEAUX PRE -PROGRAMMES D'USINE	95
Triggered Run	82		



LE MODE PATTERN

En mode Pattern, vous pouvez sélectionner et jouer des motifs rythmiques et d'accompagnement. Le GW50 contient 248 motifs préprogrammés qui couvrent une grande variété de styles musicaux. Ils représentent les percussions conventionnelles, les basses et autres sons d'accompagnement. Combinés avec les commandes d'accords sophistiquées du GW50, ces motifs pré-programmés fournissent des pistes de support faciles à utiliser pour jouer.

Remarque: Sauf indications contraires, toutes les opérations du mode Pattern décrites ci-dessous peuvent être réalisées soit quand le motif est arrêté, soit quand il joue.



TYPES DE MOTIFS — Les motifs peuvent être scindés en groupes de quatre types, chacun destiné à remplir un rôle spécifique au sein d'un morceau. Les différents types sont indiqués par le dernier ou les deux derniers caractères du nom du motif:

- ...A** — Motif de base, généralement utilisé pour la partie "A" d'un morceau, telle que le vers.
- ...AF** — Fill in basé sur le motif de base.
- ...B** — Motif de variation, généralement utilisé pour la partie "B" d'un morceau, telle que le pont ou le chorus.
- ...BF** — Fill in basé sur le motif de variation.

Pour sélectionner le mode Pattern, appuyez sur [SONG/PATTERN] jusqu'à ce que le voyant PATTERN s'allume. (Le nom du motif sélectionné apparaît à l'écran.)

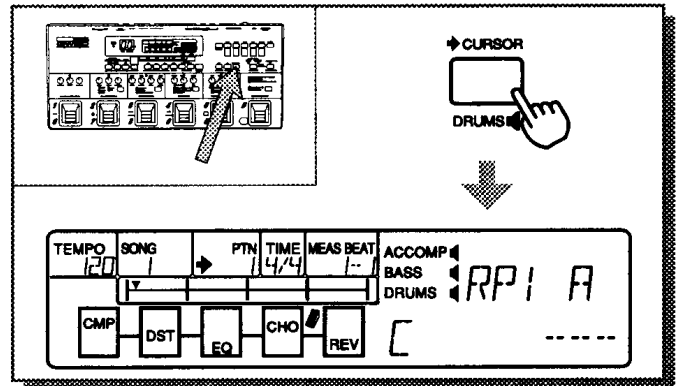


Les opérations couvertes dans cette section du mode Pattern appartiennent tout spécialement à ce mode. Veillez bien à ce que le mode Pattern soit sélectionné avant de tenter toute opération.

Sélection et jeu des motifs

Operation —

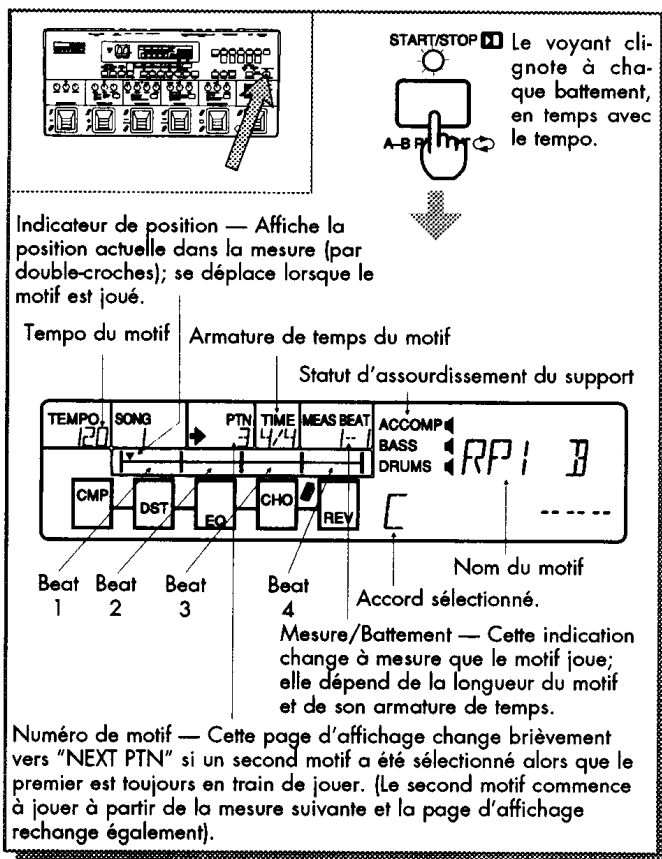
1. A l'aide de la touche [⇐] CURSOR, déplacez la flèche à l'écran vers la case PTN (Pattern).



2. A l'aide des boutons [-]/[+], sélectionnez le numéro de motif souhaité. (Veuillez consulter la page 144 et 145 pour la liste des motifs disponibles avec leur description.)

Remarque: Seuls les numéros de motifs impairs de 1 à 239 (motifs de base) peuvent être sélectionnés ici en mode Pattern. Les motifs Fill in ou de remplissage (numéros pairs de 2 à 240) ne peuvent pas être sélectionnés à ce point; cependant, lorsqu'un motif de base a commencé à jouer, son compagnon Fill in peut être appelé en appuyant sur le commutateur à pédale 3. (Voir page 144 et 145 pour de plus amples détails.) Les motifs 241 à 248, qui comprennent les motifs spéciaux de redéclenchement, finaux, Métronome et des motifs vierges peuvent tous être sélectionnés.

3. Pour jouer le motif sélectionné, appuyez sur [START/STOP].



START/STOP Le voyant clignote à chaque battement, en temps avec le tempo.

Indicateur de position — Affiche la position actuelle dans la mesure (par double-croches); se déplace lorsque le motif est joué.

Tempo du motif Armature de temps du motif Statut d'assourdissement du support

TEMPO 120 SONG PTN 3 4/4 TIME MEAS BEAT 1- ACCOMP BASS DRUMS **RP1** **B**

CMP DST EQ CHO REV C -----

Beat 1 Beat 2 Beat 3 Beat 4 Nom du motif

Accord sélectionné.

Mesure/Battement — Cette indication change à mesure que le motif joue; elle dépend de la longueur du motif et de son armature de temps.

Numéro de motif — Cette page d'affichage change brièvement vers "NEXT PTN" si un second motif a été sélectionné alors que le premier est toujours en train de jouer. (Le second motif commence à jouer à partir de la mesure suivante et la page d'affichage rechange également).

Commande du curseur en mode Pattern.

Qu'un motif soit en train de jouer ou non, vous pouvez déplacer la flèche de curseur (à l'aide de [\Rightarrow **CURSOR**]) parmi les sections TEMPO et PTN de l'affichage du mode de support et du mode d'effets. (La flèche de curseur disparaît en fait de l'écran lorsque l'affichage du mode d'effet est sélectionné.)

Changement des accords.

Le GW50 est équipé d'une fonction automatique et élaborée de basse et d'accompagnement qui ajoute instantanément et automatiquement les lignes basses correspondantes et les voix d'accords en fonction des accords spécifiés. 25 différents types d'accords au total sont disponibles pour chacune des 12 touches.

Outre les méthodes décrites ci-dessous, les commutateurs à pédale peuvent aussi être utilisés pour assigner les accords aux commutateurs à pédale et changer les accords pré-assignés. Voir la section "RAPPEL DES ACCORDS", page 77, pour de plus amples détails.

Changement de la note fondamentale d'un accord

Operation —

Pour changer la note fondamentale d'un accord, appuyez sur le bouton d'accord correspondant à la note souhaitée (telle qu'inscrite au-dessus du bouton). Appuyez de manière répétitive jusqu'à ce que la note désirée s'affiche à l'écran.

Remarque: Le symbole "Ø" sur l'ACL sert à représenter "♯" ou "dièse".

4. Pour arrêter le motif, appuyez à nouveau sur [START/STOP].



Vous pouvez également utiliser les commutateurs à pédale pour sélectionner et jouer les motifs; voir page 12 pour de plus amples informations.

Remarque: Pour cette opération et pour toutes les autres de sélection de note/d'accord, les boutons d'accord "rappellent" la dernière sélection effectuée. Par exemple, si vous avez sélectionné "E" comme note fondamentale en appuyant trois fois sur [D/E^bE] puis que vous avez appuyé sur un autre bouton, il vous suffira d'appuyer une seule fois sur [D/E^bE] pour rappeler "E".

Changement du type d'accord

Opération —

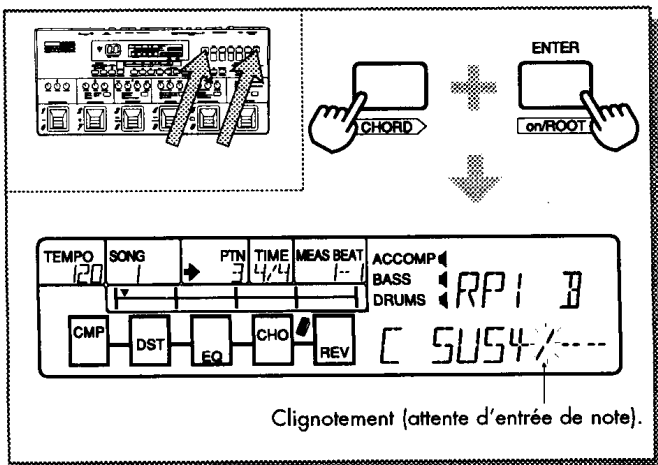
Pour changer le type d'accord, maintenez **[CHORD]** enfoncé et appuyez simultanément sur le bouton d'accord correspondant au type d'accord désiré (tel qu'inscrit sous le bouton). Appuyez de manière répétitive jusqu'à ce que le type d'accord souhaité apparaisse à l'écran.

Changement de la note basse de l'accord

Cette fonction s'utilise lorsque vous souhaitez que la basse joue une autre note que la note fondamentale. Elle est efficace pour ajouter une complexité d'harmonies à des transitions ou pour ajouter une certaine tension avant de résoudre les principaux accords d'une progression.

Opération —

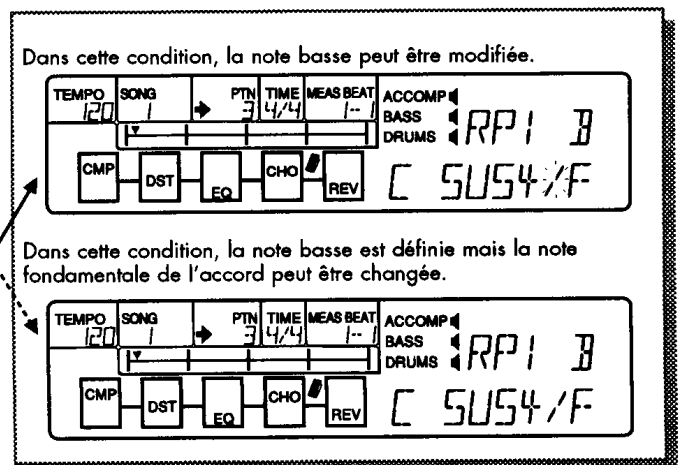
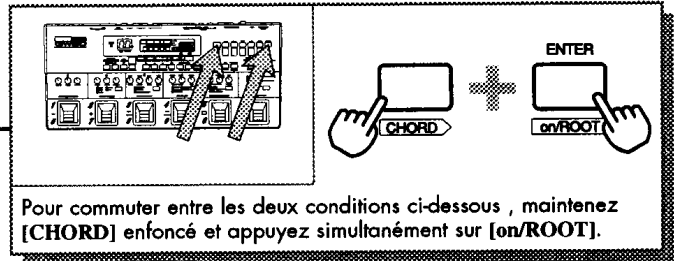
1. Maintenez **[CHORD]** enfoncé et appuyez simultanément sur **[on/ROOT]**.



2. Appuyez sur le bouton d'accord correspondant à la note désirée (telle qu'indiquée au-dessus du bouton). Appuyez de manière répétitive jusqu'à ce que la note souhaitée s'affiche à l'écran.

Tant que la barre oblique (/) clignote à l'écran, différentes notes basses peuvent être sélectionnées.

Si vous souhaitez changer la note fondamentale de l'accord à ce stade (tout en gardant la note basse sélectionnée), vous pouvez également maintenir à nouveau **[CHORD]** enfoncé et appuyer simultanément sur **[on/ROOT]**. (La barre oblique arrête de clignoter). La note basse sélectionnée va continuer à jouer même lorsque vous passez à d'autres notes fondamentales.



3. Pour annuler la note basse sélectionnée et faire en sorte que la ligne des basses change automatiquement avec la note fondamentale, maintenez **[CHORD]** enfoncé et appuyez sur un des boutons d'accords pour resélectionner le type d'accord.

List of Chord Types

M	m	7	m7	M7
Majeur	Mineur	7ème	Mineur septième	Majeur septième
Madd9	madd9	9	m9	M9
Majeur augmentée neuvième	Mineur augmentée neuvième	9ème	Mineur neuvième	Majeur neuvième
sus4	m6	7+9	m7-11	7-9
4ème suspendu	Mineur neuvième	Septième plus plus neuvième	mineur septième moins onzième	septième + onzième
7sus4	mM7	7+11	6	7-13
septième suspendu quatrième	mineur avec septième majeur	7ème plus onzième	sixième	septième moins treizième
dim	m7-5	13	6.9	aug
Diminué	mineur septième moins fifth quinte	treizième	sixième, neuvième	augmenté

Remarque: Un tableau comportant tous ces accords (clé de do) est fourni à la page 152.

- Utilisez les boutons [-]/[+] pour régler le tempo. (Maintenez le bouton pour un défilement rapide - voir page 5). La plage s'étend de 30 à 250 BPM (battements par minute).

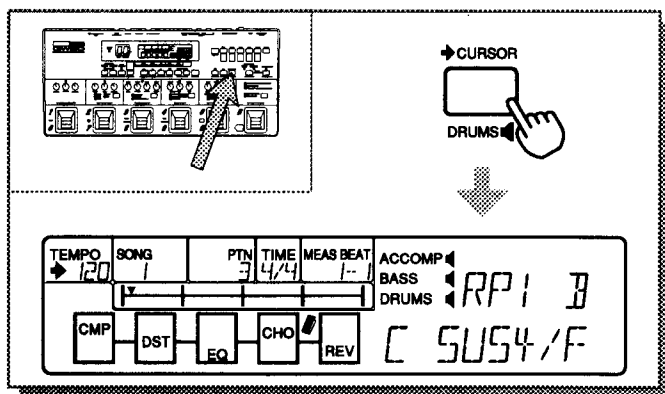
Remarque: CHANGEMENTS DE TEMPO ET GROUPES DE MOTIFS — Les changements de tempo faites à ce stade restent effectives tant que l'on reste dans le "groupe" de motifs A/B. Par exemple, les motifs 201 (JT2 A) et 203 (JT2 B), avec leurs motifs Fill in 202 et 204 sont inclus dans ce groupe. Tout motif sélectionné au sein de ce groupe, y compris son compagnon Fill in, restera au même tempo. Cependant, si l'on sélectionne un motif d'un autre groupe (par exemple, le 205 — JT3 A), ce nouveau motif jouera à son propre tempo par défaut. Si l'on revient par après au premier groupe (par exemple, le 203 — JT2 B), les modifications de tempo effectuées auparavant seront annulées et le motif jouera à son propre tempo par défaut.

Changement du tempo

Bien que chaque motif rythmique ait son propre tempo pré-programmé de manière appropriée, vous pouvez modifier cette fonction soit avant de jouer le motif soit pendant.

Opération —

- A l'aide de la touche [⇒] **CURSOR**, déplacez la flèche dans l'écran vers la case TEMPO.

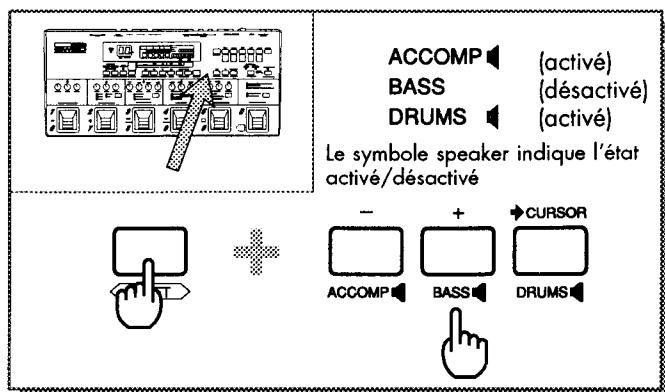


Assourdissement de l'accompagnement, des basses et des percussions

Cette fonction permet d'activer ou de désactiver individuellement le son des parties de support (accompagnement, basses et percussions), soit avant de démarrer un motif soit pendant le jeu.

Opération —

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur le bouton approprié: [ACCOMP], [BASS], ou [DRUMS].



Fonctions de bloc assignable et de commutateurs à pédale dans le mode Pattern

Les commutateurs à pédale peuvent être utilisés en mode Pattern soit pour sélectionner et jouer les motifs (Contrôle des supports) soit pour changer les accords (Rappel des accords).



COMMUTATEUR A PEDALE: COMMUTER ENTRE LE CONTROLE DES SUPPORTS ET LE RAPPEL DES ACCORDS — Bien que le commutateur de Type du bloc ASSIGNABLE s'utilise généralement pour sélectionner le contrôle des supports et le rappel des accords, vous pouvez utiliser le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE dans le mode Pattern pour commuter entre les deux, après la sélection de l'un ou l'autre.

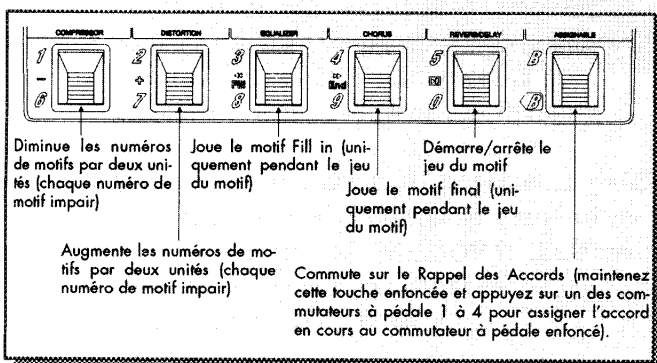
Remarque: Lorsque vous appuyez sur [SONG/PATTERN] pour sélectionner le mode Pattern ou Song, le contrôle des supports sera automatiquement sélectionné.

BACKING CONTROL (Contrôle des supports)

■ Sélection et jeu des motifs

Opération —

1. Utilisez le commutateur de type du bloc ASSIGNABLE pour sélectionner BACKING CONTROL. (Le voyant à côté du nom de la fonction s'allume.)
2. Les commutateurs à pédale fonctionnent comme indiqué ci-dessous. Appuyez sur le commutateur à pédale correspondant à la fonction désirée.



JOUER LES MOTIFS FILL IN — Vous pouvez utiliser le commutateur à pédale 3 (Fill in) pour jouer le motif Fill in à tout moment de la mesure. En d'autres termes, si vous appuyez sur le commutateur à pédale au troisième temps de la mesure, le motif Fill in sera restitué à partir du troisième temps jusqu'à la fin de la mesure puis le motif normal reviendra.

De même, le fait de maintenir enfoncé le commutateur à pédale Fill sur plusieurs mesures permet de faire continuer le motif fill in.

Remarque: Si vous appuyez sur le commutateur à pédale de remplissage à la dernière double-croche de la mesure, le motif Fill in jouera dans son intégralité à partir de la mesure suivante.



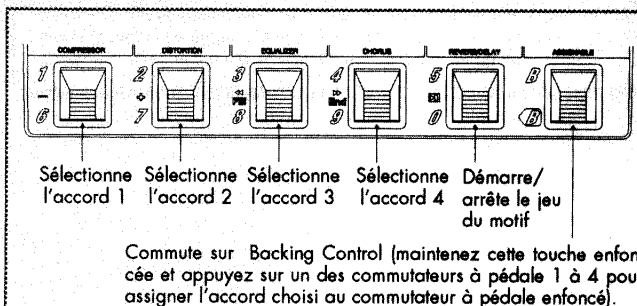
JOUER UN MOTIF FINAL — Plutôt que d'arrêter le motif à l'aide de la touche [START/STOP], vous pouvez utiliser le commutateur à pédale 4 (final) pour jouer un simple motif final. Utilisez-le durant la mesure avant l'endroit souhaité.

Rappel des accords.

■ Sélection des accords

Opération —

1. Utilisez le commutateur de type du bloc ASSIGNABLE pour sélectionner CHORD RECALL. (Le voyant à côté du nom de la fonction s'allume.)
2. Les commutateurs à pédale fonctionnent comme indiqué ci-dessous. Appuyez sur le commutateur à pédale correspondant à la fonction désirée. Les accords peuvent être sélectionnés pendant le jeu d'un motif ou lorsqu'il est arrêté.



■ Assignation d'accords aux commutateurs à pédale**Opération —**

1. Sélectionnez CHORD RECALL ou BACKING CONTROL dans le bloc ASSIGNABLE.
2. Sélectionnez une note fondamentale pour l'accord, un type d'accord et (si vous le souhaitez) une note basse à l'aide des boutons d'accords. (Consultez les instructions de la section "Changement des Accords" à la page 74.)
3. Pour assigner l'accord sélectionné à un commutateur à pédale, maintenez le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE enfoncé et appuyez simultanément sur un des commutateurs à pédale 1 à 4. (Le commutateur à pédale 5 est réservé au démarrage et à l'arrêt du motif.)

Remarque: Des accords peuvent être assignés qu'un motif soit en cours de jeu ou non.

Sélection de la note fondamentale d'un accord

La fonction "Root Select" permet de modifier la note fondamentale d'un accord en faveur de la note que vous jouez sur l'instrument qui est raccordé au GW50.

Opération —

1. Veillez à ce que la fonction BACKING CONTROL ou CHORD RECALL ait été sélectionnée dans le bloc ASSIGNABLE puis démarrez le motif.
2. Appuyez sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE et maintenez-le enfoncé.

3. Tout en maintenant le commutateur à pédale enfoncé, jouez une note sur l'instrument raccordé au GW50. Si vous avez joué une note autre que la note fondamentale de l'accord joué, la note fondamentale deviendra la note que vous venez de jouer.

La note que vous jouez sur l'instrument est étouffée et ne sortira que quand vous relâcherez le commutateur à pédale. De cette manière, vous pouvez maintenir le commutateur à pédale enfoncé, jouer une note pour changer la note fondamentale puis relâcher le commutateur et jouer avec la partie de support comme d'habitude. (Lorsque cette opération est terminée, CHORD RECALL sera automatiquement sélectionné dans le bloc ASSIGNABLE.)



Pour obtenir les meilleurs résultats avec la fonction de sélection de note fondamentale (Root Select), l'instrument raccordé au GW50 doit être correctement accordé. Utilisez la fonction de Tuner du GW50 (voir page 99) pour accorder l'instrument, si nécessaire.



Rappelez-vous que cette fonction n'est pas instantanée; le GW50 a besoin d'un bref moment pour "entendre" la hauteur de son de la note et y répondre conformément. Jouez quelque peu avec cette fonction pour avoir une notion du temps de réponse avant de tenter de l'utiliser lors d'une représentation.



Le GW50 détecte et répond aux notes aiguës plus rapidement qu'aux graves.



LE MODE SONG

Dans les modes Song, vous pouvez sélectionner et jouer les morceaux pré-programmés. Vous pouvez également utiliser les fonctions du séquenceur pour enregistrer et créer vos propres morceaux.

Pour sélectionner le mode Song, appuyez sur [SONG/PATTERN] jusqu'à ce que le voyant Song s'allume. (Le nom du morceau sélectionné apparaît brièvement à l'écran.)



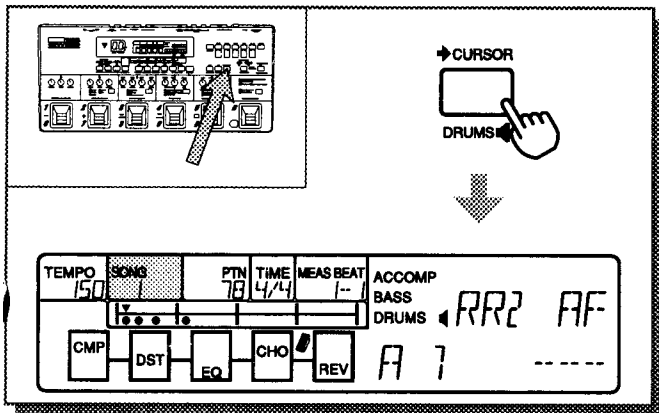
Les opérations couvertes dans cette section du mode Song appartiennent tout spécialement à ce mode. Veillez bien à ce que le mode Song soit sélectionné avant de tenter toute opération.

MODE SONG (LECTURE DE MORCEAUX)

Sélection et jeu des morceaux

Opération —

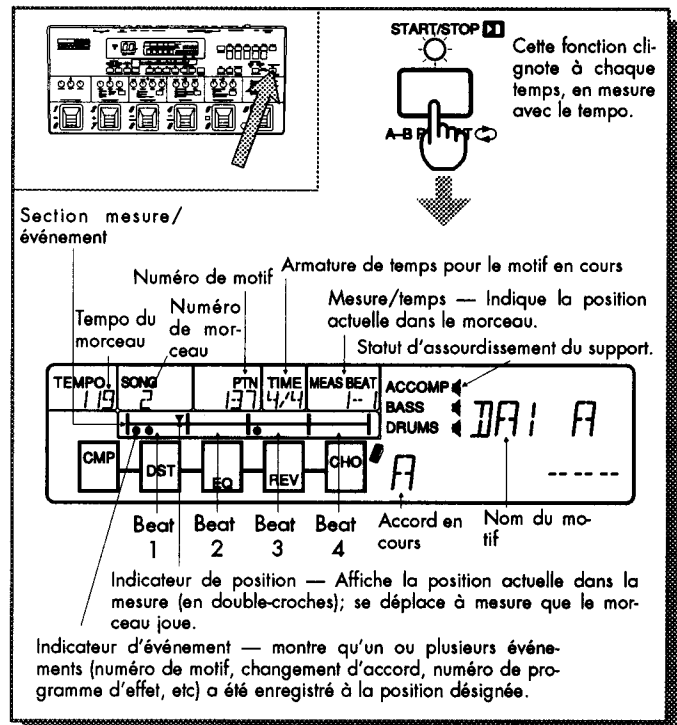
1. A l'aide de la touche [⇐] [CURSOR], déplacez la flèche à l'écran vers la case SONG (morceau).



2. A l'aide des boutons [-]/[+], sélectionnez le numéro de morceau souhaité. (Veuillez consulter la page 147 pour la liste des morceaux pré-programmés d'usine avec leur description.)

Le nom du morceau apparaît brièvement à l'affichage et le numéro de morceau apparaît brièvement à l'indicateur BAN/MEMORY. (Le numéro de morceau est affiché en permanence dans l'encadré SONG de l'affichage.)

3. Pour jouer le morceau sélectionné, appuyez sur [START/STOP].



Remarque: Si la flèche du curseur a été déplacée, il se peut que la mention "MANUAL" ou le nom du programme d'effets actuellement sélectionné s'affiche au lieu du nom du motif et de l'accord. (C'est l'affichage du mode Effet.) Pour rétablir l'affichage du mode de support repris ci-dessus, appuyez sur [⇒ **CURSOR**]. (Voir le paragraphe **COMMANDE DU CURSEUR EN MODE SONG** ci-dessous pour plus de détails.)

Remarque: Si de nombreux événements (et plus particulièrement ceux afférent aux changements de programmes d'effets) ont été enregistrés au sein d'une mesure d'un morceau, il se peut que l'indicateur de position se déplace de manière saccadée dans la mesure. Ceci ne se produit qu'à l'écran; la restitution réelle n'est en aucun cas affectée.



Une fonction de répétition (Répétition de A à B) permet de répéter à souhait et en permanence une partie précise d'un morceau. (Voir page 92 pour de plus amples détails.)

4. Pour arrêter le morceau, appuyez à nouveau sur [START/STOP].

Remarque: **INTERRUPTION DE MORCEAUX** — Si vous laissez le morceau jouer jusqu'au bout, il s'arrêtera automatiquement et reviendra à la première mesure. Si vous avez arrêté le morceau au milieu de la restitution, la touche [START/STOP] fonctionne comme un bouton de pause, arrêtant la restitution et la continuant alternativement à partir du point de pause. Pour revenir à la première mesure du morceau, appuyez simultanément sur les touches [⇐] et [⇐].

Commande du curseur dans le mode Song

La flèche du curseur peut être déplacée (à l'aide de la touche [⇒ **CURSOR**]) parmi les différentes sections de l'écran, comme nous l'indiquons ci-dessous:

Lorsqu'aucun morceau n'est pas en train de jouer —

La flèche de curseur peut être déplacée parmi les sections TEMPO, SONG et PTN de l'affichage du mode de support et du mode d'effets ("MFNLF" ou nom de programme d'effet.) (La flèche du curseur disparaît en fait de l'écran lorsque l'affichage du mode d'Effets est sélectionné.)

Pendant le jeu d'un morceau —

Le curseur peut uniquement être déplacé entre le TEMPO et l'affichage du mode d'Effets.

Remarque: Bien qu'il soit possible de changer l'accord affiché et le numéro de motif, cela n'aura aucun effet sur la restitution du morceau, étant donné que le GW50 revient à l'accord et au numéro de motif programmés d'origine avant de démarrer le morceau. (Pour de plus amples informations sur la façon d'entrer ces événements ou d'autres, voyez l'"Enregistrement pas à pas", à la page 88.)

Changement du tempo

Il est possible de changer le tempo d'un morceau, soit avant la restitution soit pendant.

Pour ce faire, il suffit d'utiliser la touche [⇒ **CURSOR**] pour déplacer la flèche de curseur à l'écran vers TEMPO et de régler le tempo à l'aide des boutons [−]/[+].

Remarque: Les modifications de tempo effectuées ici sont automatiquement sauveées et constituent le réglage de tempo pour le morceau, effaçant ainsi les réglages précédents. (En d'autres termes, le dernier réglage de tempo effectué est le seul valide.)

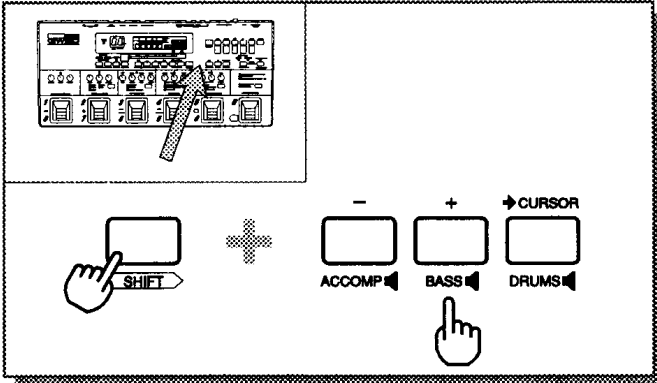
Assourdissement de l'accompagnement, des basses et des percussions

Cette fonction permet d'activer ou de désactiver individuellement le son des parties de support (accompagnement, basses et percussions), soit avant de démarrer un morceau (en supposant qu'il n'y a aucun assourdissement au début du morceau) soit pendant le jeu.

Remarque: Si des événements d'assourdissement ont été entrés dans un morceau, l'état d'assourdissement se modifiera en conséquence pendant la lecture.

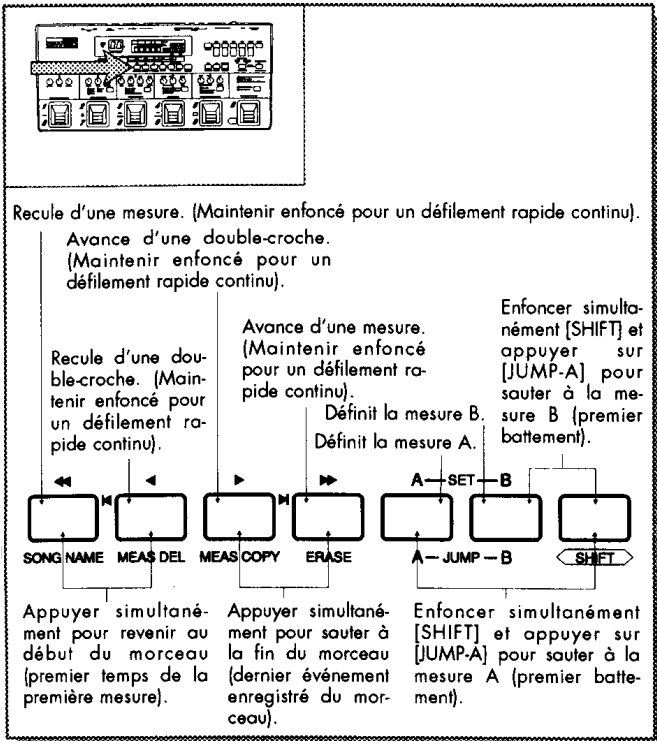
Opération —

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur le bouton approprié: [ACCOMP], [BASS] ou [DRUMS].



Commandes de position.

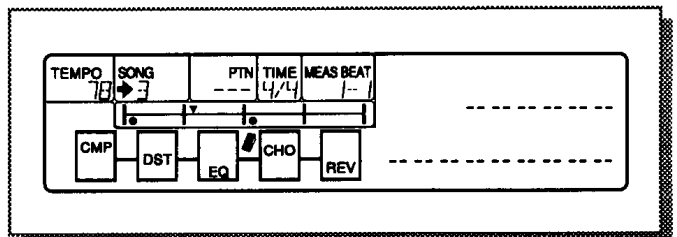
Elles sont utilisées pour déplacer l'indicateur de position dans la section Mesure/Événement de l'affichage dans Song Play.



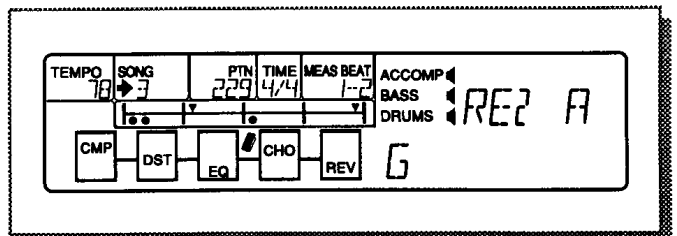
Remarque: UTILISER LES COMMANDES DE POSITION PENDANT LA LECTURE — A l'exception des commandes de mesures A et B, toutes les commandes de position reprises ci-dessus peuvent également être utilisées lors de la restitution d'un morceau. Lors de l'utilisation des boutons [◀◀] et [◀] pour reculer pendant la restitution, maintenez le bouton correspondant enfoncé jusqu'à atteindre la position souhaitée.

Remarque: VISUALISER DES EVENEMENTS ENREGISTRES A L'AIDE DES COMMANDES DE POSITION — Lorsque vous appuyez sur l'une des quatre commandes de position principales ([◀◀], [◀], [▶] ou [▶▶]), le numéro du programme en cours, son statut d'assourdissement, le nom du motif et l'accord apparaissent à l'écran. (Si la flèche du curseur se trouve dans l'affichage de mode Effet - la flèche de curseur disparaîtra de l'affichage — MANUAL" ou un programme d'effet apparaîtra à la place du nom de motif et de l'accord.) Pour rétablir l'affichage du mode de support, appuyez sur [⇒ CURSOR].

Dans l'écran représenté ci-dessous comme exemple, aucun événement n'a été enregistré à la position actuelle:



Lorsque vous appuyez sur [▶] pour déplacer le curseur à la division de double-croche suivante, même si cette double-croche n'a pas d'événement non plus, l'affichage montre le numéro de motif opérationnel, son statut d'assourdissement, le nom du motif et l'accord:



Remarque: VISUALISER PLUSIEURS EVENEMENTS ENREGISTRES — Le morceau étant arrêté et la flèche du curseur étant dans l'affichage de mode de support lorsque l'indicateur de position s'est déplacé sur une position où certains événements multiples ont été enregistrés, chaque événement apparaîtra brièvement l'un après l'autre dans l'affichage. (Pour plus de détails, voir la section "Visualisation des événements enregistrés", page 90.)

Fonctions de bloc assignable et de commutateurs à pédale en mode Song

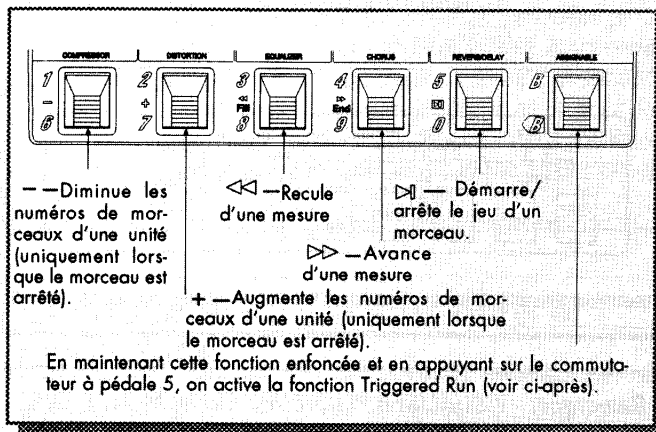
Backing Control (Contrôle des supports) — sélection et jeu d'un morceau

Opération —

1. Utilisez le commutateur de Type bloc ASSIGNABLE pour sélectionner BACKING CONTROL (le voyant situé à côté du nom de la fonction va s'allumer).

Remarque: Le Rappel des Accords ou CHORD RECALL ne peut pas être sélectionné ici. En effet, seule la fonction Backing Control est disponible pour la restitution en mode Song. Si vous appuyez sur [SONG/PATTERN] pour sélectionner le mode Song ou Pattern, la fonction Backing Control sera automatiquement sélectionnée.

2. Les commutateurs à pédale fonctionnent de la manière suivante. Appuyez sur le commutateur à pédale correspondant à la fonction souhaitée.

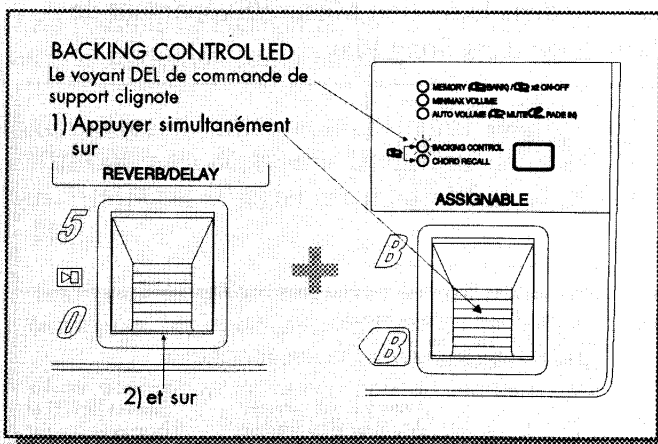


Triggered Run

La fonction Triggered Run permet de démarrer le morceau sélectionné en jouant simplement une note sur l'instrument raccordé au GW50.

Opération —

1. Veillez à ce que BACKING CONTROL ait bien été sélectionné dans le bloc ASSIGNABLE.
2. Appuyez sur le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE et maintenez-le enfoncé.
3. Tout en maintenant le commutateur à pédale de bloc ASSIGNABLE enfoncé, appuyez sur le commutateur à pédale 5 (marche/arrêt).



Le son de sortie de l'instrument sera coupé provisoirement et la restitution de morceau est en condition d'attente d'un signal d'entrée.

4. Jouez une note sur l'instrument raccordé au GW50. Si le niveau d'entrée du GW50 a été réglé correctement et que la note n'est pas trop basse, le morceau démarrera.

La note initiale est étouffée. Néanmoins, lorsque le morceau démarre, le son de l'instrument sort à nouveau.

ENREGISTREMENT ET EDITION DE MORCEAUX

Presque toutes les fonctions du mode Pattern -y compris la sélection de motifs, le changement des accords, l'assourdissement et la réactivation des pistes de support, etc. - peuvent être programmées dans un morceau pour obtenir une restitution tout-à-fait automatique. Vous pouvez également faire changer les programmes d'effets automatiquement au sein d'un morceau, ou désactiver/réactiver (supprimer) des effets individuels. De plus, à l'aide de plusieurs techniques décrits dans la section Indications (page 87), vous pourrez adapter à la carte les motifs d'accompagnement et les lignes de basse pour créer des enregistrements hautement élaborés.

Deux méthodes d'enregistrement distinctes sont disponibles: l'enregistrement en temps réel ou pas à pas. (Voir page 37 pour une description plus détaillée des deux méthodes.)

Huit morceaux au total peuvent être enregistrés, chacun pouvant avoir une longueur maximum de 299 mesures,

et 4000 événements d'accords sont disponibles pour l'ensemble des morceaux. (Aussi, si des morceaux individuels ont une quantité importante de données enregistrées, il se peut qu'il n'y ait plus huit morceaux disponibles.)

Ne perdez pas de vue une fois que vous enregistrez ou éditez un morceau, les changements que vous effectuez sont automatiquement sauvegardés sur ce numéro de morceau. Le morceau original est modifié ou perdu. Pour cette raison, faites attention de ne pas effacer des données de morceau importantes. Si vous souhaitez les conserver, il est préférable d'utiliser la fonction de transmission de Données MIDI (voir page 102) pour les sauvegarder avant de continuer. Si vous avez effacé un des morceaux pré-programmés d'usine par inadvertance, il est possible de le retrouver. (Voir "Rétablissement des morceaux pré-programmés d'usine", page 95 pour plus de détails.)

ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL (MODE D'ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL)

L'enregistrement en temps réel permet d'entrer des données à mesure que le morceau est joué. Le type de données qui peuvent être enregistrées en temps réel, ainsi que la manière et le moment de les enregistrer, sont indiqués dans le tableau suivant:

Type de données	Méthode d'entrée	Position d'enregistrement disponible
Motif	Par commandes du panneau.	Au début de la mesure actuelle. *
Accords	Par commutateurs à pédale uniquement.	Au début d'un morceau et à tout moment par après.
Numéros des programmes d'effets	Par commutateurs à pédale ou commandes du panneau.	Au début d'un morceau et à tout moment par après.
Réglage d'activation/désactivation d'effets	Par commutateurs à pédale uniquement; également par commandes au panneau pendant l'enregistrement d'attente.	Au début d'un morceau et à tout moment par après.
Statut d'assourdissement des supports (Accompagnement, basses, Percussions)	Par commandes du panneau.	Au début d'un morceau et à tout moment par après.

* Lorsqu'un morceau ne contient pas de motifs enregistrés, un seul motif peut être sélectionné pendant l'attente d'enregistrement et il sera entré lorsque le morceau aura démarré. En enregistrement en temps réel, un motif ne peut être entré qu'une seule fois et les modifications de motif ne peuvent être entrées qu'en enregistrement par pas.

Remarque: CHANGEMENTS DE TEMPO ET ENREGISTREMENTS — Des changements de tempo seuls ne peuvent pas être enregistrés. Cependant, le tempo d'un morceau peut être modifié manuellement pendant, avant ou après l'enregistrement d'un morceau, et le dernier réglage de tempo effectué est celui qui sera utilisé ensuite dans le morceau. Par exemple, si vous avez d'abord enregistré un morceau avec un tempo de 120 et que vous le changez à 135 pendant la restitution, la prochaine fois que vous sélectionnez ce morceau, il jouera avec le nouveau tempo de 135 et non avec celui de 120.

Cette section concernant l'enregistrement en temps réel se divise en trois parties fondamentales: 1) **Instructions de fonctionnement générales**, 2) **Instructions individuelles pour l'enregistrement de différents types de données** et 3) **Indications utiles**. Vous pouvez d'abord parcourir les trois parties puis suivre les instructions des deux premières parties pour l'enregistrement d'un morceau. **La section des indications, à la fin, donne certains conseils pratiques et des informations supplémentaires utiles pour l'enregistrement.**

1) Instructions d'opération globales

1. Tout d'abord, veillez à ce que le mode Song soit bien sélectionné (le voyant SONG doit être allumé). Puis, à l'aide de [↔] **CURSOR**, dépla-

cez la flèche de curseur vers la mention SONG à l'écran et sélectionnez un numéro de morceau vierge pour l'enregistrement à l'aide des touches [-]/[+]. (Le morceau numéro 8 a délibérément été laissé vierge dans ce but.)

S'il n'y a aucun morceau vierge, il faudra effacer un morceau avant de continuer (Voir page 94 - 95). Utilisez la fonction Measure Delete. Vous pouvez vérifier s'il n'y a pas de morceau vierge en essayant de restituer chacun des morceaux; la mention "SONG EMPTY" apparaît brièvement à l'écran si le morceau ne contient aucune donnée et le morceau ne sera pas restitué; de même l'actionnement de [START/STOP] ne produit aucun effet dans ce cas.



VERIFIER LE CONTENU D'UN MORCEAU — Une autre façon de vérifier si un morceau est vide ou non, veillez à ce que l'indicateur de position soit bien au début du morceau puis appuyez simultanément sur [▷] et sur [▷▷] pour avancer jusqu'au dernier événement enregistré du morceau. Si l'indicateur de position reste à la même place, le morceau est vide.

2. Veillez à ce que l'indicateur de position dans l'affichage soit bien au début du morceau. (Appuyez simultanément sur les touches [◀◀] et [◀] si nécessaire.)

Remarque: En général, il convient de commencer l'enregistrement au début d'un morceau, étant donné que le GW50 doit d'abord reconnaître un accord et un motif avant d'entamer la restitution. Si les mesures de début sont vides, mais que les mesures suivantes contiennent des données de motif, le GW50 fournira automatiquement un accord par défaut (Do) ainsi qu'un motif METRO (No 246) pour les mesures vides du début. (Cependant, comme le motif METRO ne possède aucune partie de basse ou d'accompagnement, le son de l'accord ne pourra pas être entendu tant que le motif METRO jouera.) Si le morceau n'a pas de données de motif, mais que d'autres données existent, le GW50 fournit automatiquement un motif METRO pour tout le morceau.

3. Pour permettre l'enregistrement de morceaux, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [SONG REC]. L'enregistrement est à présent en attente. (Le voyant SONG clignote et

la flèche de curseur se déplace automatiquement à l'écran vers la case PTN ou TEMPO.)

Remarque: Vous pouvez annuler l'enregistrement à ce stade en appuyant à nouveau sur [SONG REC] (sans [SHIFT]).

4. A l'aide de [⇐] CURSOR, déplacez la flèche de curseur sur PTN à l'affichage et sélectionnez le numéro de motif par lequel vous souhaitez commencer l'enregistrement à l'aide des touches [-]/[+].

Remarque: Lorsqu'un motif a été désigné pour un morceau, il ne peut pas être changé pendant l'enregistrement en temps réel (la flèche de curseur ne peut pas être déplacée vers la case PTN à l'écran). Néanmoins, vous pouvez changer et entrer des motifs en utilisant les opérations d'enregistrement pas à pas, si nécessaire. (Voir page 88.)

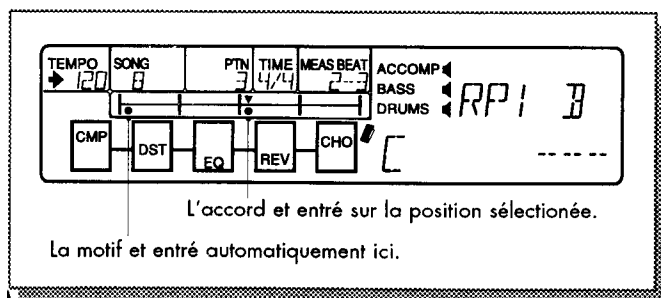
5. Il se peut que vous souhaitiez également sélectionner l'accord pour le début du morceau. Faites-le à partir de la section des accords (voir page 74) ou à l'aide de la fonction CHORD RECALL des commutateurs à pédale (voir page 86).

6. Appuyez sur [START/STOP] pour commencer l'enregistrement. (Le motif et l'accord sélectionnés aux points 4 et 5 ci-dessus sont automatiquement entrés à la première double-croche du morceau et un point apparaît à cette position pour indiquer des événements enregistrés.)

Les commandes de position ([◀◀], [◀], [▷], [▷▷]) peuvent être utilisées pour marquer une pause dans le morceau pendant l'enregistrement en temps réel (pour l'enregistrement d'attente) et sélectionner une mesure ou une position différente dans un morceau. Pour continuer l'enregistrement, appuyez simplement sur [START/STOP]. (Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Information 7 à la page 88.)

Remarque: Lorsqu'un morceau est lu, l'affichage de l'enregistrement temps réel est le même que celui de la restitution de morceaux (voir page 79).

Remarque: Si pour l'une ou l'autre raison, l'indicateur de position ne se trouve pas à la première double-croche du morceau mais bien quelque part au milieu de la mesure, l'accord sera entré correctement à la position indiquée mais le motif lui sera bien entré au début de la mesure (car les motifs ne peuvent pas commencer au milieu d'une mesure).



Remarque: ENTRER UN EVENEMENT DE DEBUT AU DEBUT D'UN MORCEAU — Si vous avez l'intention d'enregistrer des événements de statut d'assourdissement des supports, de numéros de programmes d'effets, d'activation/désactivation d'événements à un endroit du morceau, il faut également entrer des événements de début pour ce type de données. Si aucun de ces événements n'est entré au début du morceau, le GW50 restitue simplement les réglages en vigueur. Dès lors, il se peut que le début du morceau (jusqu'aux données entrées correctement) ne ressemble pas à ce que vous attendiez.

Pour enregistrer des événements de statut d'assourdissement des supports, des numéros de programmes d'effets et d'activation/désactivation des effets au début d'un morceau:

Opération: —

1. Appuyez simultanément sur **[SHIFT]** et **[SONG REC]** pour activer l'enregistrement.
2. Effectuez les réglages souhaités. (Même si les réglages en vigueur sont ceux que vous souhaitez utiliser, vous devez utiliser le panneau pour les sélectionner à ce point; le GW50 n'enregistrera pas les réglages actuels de ce type d'événement sauf s'ils sont établis correctement à partir du panneau.)
3. Appuyez sur **[START/STOP]** pour démarrer l'enregistrement. La donnée est automatiquement entrée au début du morceau.

7. Entrez les données supplémentaires à mesure que le morceau joue, selon les instructions ci-dessous. (Des points d'indications d'événements à l'affichage apparaissent à la position donnée chaque fois qu'une donnée de temps est entrée.)
8. Arrêtez l'enregistrement en appuyant sur **[START/STOP]**.

Remarque: En effectuant cette opération, vous quittez le mode d'enregistrement en temps réel et vous retournez automatiquement au mode Song.

2) Instructions individuelles sur les types différents d'enregistrement de données

Les sections ci-dessous fournissent des instructions détaillées pour l'enregistrement d'événements précis.

■ Pour enregistrer des changements d'accords en temps réel:

1. Avant d'enregistrer le morceau, passez au mode Pattern et assignez les accords que vous souhaitez enregistrer aux quatre commutateurs à pédale disponibles. (Voir page 78.)
2. Revenez au mode d'enregistrement temps réel et assurez-vous que la fonction CHORD RECALL est sélectionnée dans le bloc ASSIGNABLE, puis commencez l'enregistrement (voir la partie ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL, points 3 et 6 ci-dessus).
3. Ensuite, tout en enregistrant le morceau, appuyez sur les commutateurs à pédale appropriés là où vous voulez introduire des changements d'accord.



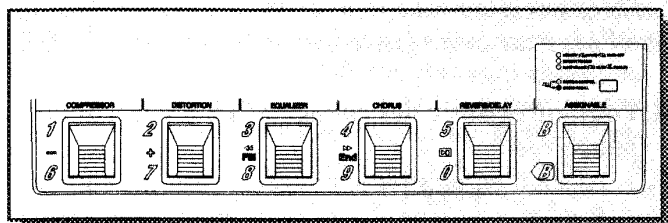
Seuls quatre accords différents peuvent être assignés aux commutateurs à pédale bien que le morceau puisse en nécessiter davantage. Dans ce cas, il suffit de répéter l'opération susmentionnée — cette fois, après avoir assigné quatre nouveaux accords aux commutateurs à pédale — et de redémarrer l'enregistrement là où vous l'aviez arrêté.

Fonctions de bloc assignable et de commutateur à pédale enregistrement de morceau en temps réel

RAPPEL D'ACCORDS

La commande de support ne peut être sélectionnée en mode d'enregistrement en temps réel. Seul le rappel d'accords est disponible ici. Lorsque vous utilisez [SHIFT] + [SONG REC] pour sélectionner le mode d'enregistrement en temps réel, la fonction de rappel d'accord sera automatiquement sélectionnée.

Les accords préassignés dans le mode Pattern peuvent être utilisés ici.



■ Pour enregistrer des données d'assourdissement (activation/désactivation des parties d'accompagnement, de basses et/ou de percussions):

Pendant l'enregistrement du morceau, maintenez simplement [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le bouton adéquat ([ACCOMP], [BASS] ou [DRUMS]).

■ Pour enregistrer des changements de programmes d'effets en temps réel:

1. Avant d'enregistrer le morceau, sélectionnez le mode Mémoire ([MEMORY]).
2. Veillez bien à ce que MEMORY soit sélectionné dans le bloc ASSIGNABLE. (Le voyant restera allumé de manière continue, sans clignoter.)
3. Sélectionnez le numéro de banque dans laquelle se trouvent les programmes d'effets souhaités.

Remarque: Ce point est facultatif car vous pouvez également sélectionner le numéro de banque à l'aide des commutateurs à pédale, au point 5.

4. Assurez-vous que l'enregistrement en temps réel est activé et que MEMORY est sélectionné dans le bloc ASSIGNABLE (le voyant est allumé), puis commencez l'enregistrement (voir la partie ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL, points 3 et 6 ci-dessus).
5. Ensuite, tout en enregistrant le morceau, appuyez sur les commutateurs à pédale appropriés à l'emplacement du morceau où vous souhaitez changer les programmes d'effets.

Remarque: TIMING D'ÉVÉNEMENTS DE PROGRAMMES D'EFFETS — Comme les événements de programmes d'effets sont un peu plus longs à assimiler, il convient de les enregistrer un peu avant la position où il doivent prendre effet. Une vieille règle consiste à enregistrer un programme d'effet environ quatre double-croches plus tôt pour un tempo de 120).

■ Pour enregistrer des changements de suppression d'effets en temps réel:

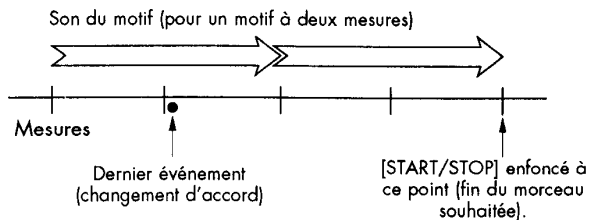
1. Avant de mener à bien cette opération, vous devez enregistrer un programme d'effet adéquat pour lequel vous activerez ou désactiverez les effets individuellement ou en groupe.
2. Assurez-vous que 1) le mode Mémoire est bien sélectionné 2) que la fonction MEMORY ON/OFF est sélectionnée dans le bloc ASSIGNABLE (le voyant clignote) et que 3) l'enregistrement en temps réel est activé, puis commencez l'enregistrement (voir la partie ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL, points 3 et 6 ci-dessus).
3. Après cela, tout en enregistrant le morceau, appuyez sur les commutateurs à pédale appropriés aux endroits du morceau où vous souhaitez supprimer ou activer des blocs d'effets.

3) Conseils concernant l'enregistrement en temps réel

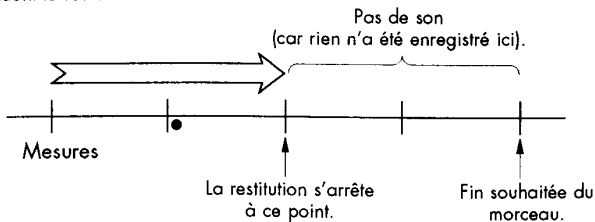
POUR UNE FIN DE MORCEAU CORRECTE — Rappelez-vous que la fin du morceau ne se situe pas nécessairement au point où vous avez appuyé sur la touche [START/STOP] pour terminer l'enregistrement mais est déterminée par le dernier événement entré dans le morceau.

Dans l'exemple donné ci-dessous, le dernier événement enregistré sur le morceau est un changement d'accord et l'on a appuyé sur la touche [START/STOP] pour terminer l'enregistrement plusieurs mesures après.

Pendant l'enregistrement:

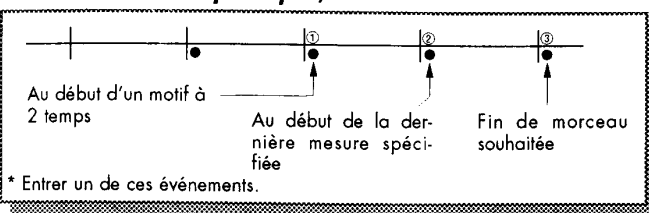


Pendant la restitution:



Pour terminer réellement le morceau là où vous le souhaitez, il faut entrer un événement à un endroit approprié. Des événements types à cet effet sont:

- ① Accord (le même accord que le dernier entré convient très bien.)
- ② Assourdissement de l'accompagnement, des basses et des percussions (tous désactivés en même temps; le faire de préférence en enregistrement pas à pas.)
- ③ Motif final (uniquement dans l'enregistrement pas à pas.)



ORDRE D'ENREGISTREMENT RECOMMANDE — Même s'il n'existe pas de règles immuables à suivre pour l'enregistrement d'un morceau, il vaut généralement mieux commencer par l'enregistrement des changements d'accords sur un simple motif rythmique de base, puis ajouter des événements supplémentaires à mesure qu'on en a besoin.



POUR UN TIMING CORRECT DANS L'ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL — Dans l'enregistrement en temps réel, le timing est très important. Il peut s'avérer plus facile d'enregistrer des événements dans le temps en enregistrant le morceau sur un tempo lent. Cela donne une meilleure possibilité de placer chaque événement avec précision. Néanmoins, si une erreur de timing se produit lors de l'enregistrement d'un événement, il est toujours possible d'utiliser les techniques de l'enregistrement pas à pas et d'édition de morceau (voir page 88) pour effacer la faute puis entrer l'événement à l'endroit adéquat.



ENREGISTREMENTS EN SECTIONS — Rappelez-vous que l'enregistrement peut également commencer au milieu du morceau. Cette caractéristique peut s'avérer utile dans le cas de morceaux complexes avec de nombreux changements d'accords et de statuts d'assourdissement qu'il serait difficile, voire impossible, d'enregistrer en une fois.

Divisez le morceau en sections et arrêtez l'enregistrement (ou marquez une pause à l'aide des commandes de position) à la fin de chaque section. Pour enregistrer la section suivante, utilisez les commandes de position pour passer à la mesure souhaitée (ou un peu avant) et commencez ou continuez l'enregistrement normalement. Bien sûr, si vous le désirez, vous pouvez commencer l'enregistrement à partir du début et le "prendre au vol" lorsque vous êtes prêt à enregistrer la partie suivante.



ENREGISTREMENTS AVEC SUPERPOSITIONS — Vous pouvez utiliser la même technique que celle décrite dans l'encadré N°2 pour "superposer" des événements, ou enregistrer différents événements sur des mesures à deux ou plusieurs reprises. Par exemple, au premier passage, vous pouvez enregistrer des changements d'accords puis des changements de programmes au second.



Une fonction de répétition (répétition de A à B) permet d'enregistrer de manière répétitive et continue sur une section donnée du morceau. (Voir page 93 pour plus de détails.)



UTILISER LES COMMANDES DE POSITION PENDANT L'ENREGISTREMENT — Les commandes de position ([<<], [<], [>] et [>>]) peuvent être utilisées pour arrêter temporairement le morceau dans l'enregistrement en temps réel (pour mettre l'appareil en attente d'enregistrement) et pour sélectionner une mesure ou une position différente dans le morceau. Il est également possible de placer des événements tels qu'un numéro de programme d'effets ou des réglages d'activation/de désactivation d'effets à l'emplacement de la pause. Ceux-ci seront automatiquement entrés lorsque l'enregistrement reprendra.

Opération:

1. Pendant l'enregistrement d'un morceau en temps réel, appuyez sur l'une des commandes de position ([<<], [<], [>] et [>>]). L'enregistrement du morceau sera provisoirement arrêté.
2. Utilisez les commandes de position pour sélectionner une autre position dans le morceau. (Les commandes de retour au début ([<<]) ou d'avance à la fin ([>>]) peuvent également être utilisées dans ce cas.) Les événements effectifs d'accords, de motifs, d'activation ou de désactivation d'assourdissement se trouvant à la position actuelle sont indiqués sur l'écran, lorsque l'affichage du mode de support (Backing) est sélectionné (la flèche de curseur apparaît dans la case PTN ou TEMPO).
3. Si vous le souhaitez, vous pouvez introduire des événements supplémentaires à cet endroit pendant que l'enregistrement est provisoirement arrêté. Ceux-ci seront automatiquement enregistrés à la position où vous vous trouvez lorsque vous appuyez sur [START/STOP] pour continuer l'enregistrement en temps réel. Ainsi, à mesure que l'enregistrement en temps réel continue, il est possible de "superposer" également des événements supplémentaires.



MUTE, USER BASS ET RETRIGGER — Les diverses fonctions d'accompagnement automatique et d'enregistrement du GW50 permettent de créer facilement des compositions élaborées et peaufinées. Voici trois outils importants et quelques idées sur la façon de les utiliser:

• **Mute (page 86)** — La fonction Mute peut être utilisée pour créer des arrangements et des textures complexes, ce qui vous permet de sélectionner des instruments selon le cas et apporte davantage de variété au son.

• **Fonction User bass (page 75)** — Cette fonction vous permet de créer vos propres lignes de basse; ne perdez pas de vue que vous pouvez entrer une note de basse différente pour chaque double-croche dans une mesure.

• **Fonction Retrigger** — La fonction Retrigger vous permet d'enregistrer des "hits" rythmiques dans lesquels certaines des parties de support produisent du son ensemble pour créer des accents dans un morceau. Des motifs spéciaux Retrigger (N° 241-244) sont prévus à cet effet, vous permettant d'entrer les hits de déclenchement en entrant un événement d'accord à la position souhaitée de double croche. Cependant, il est possible d'utiliser la fonction Retrigger avec n'importe lequel des autres motifs en entrant un accord d'événement pendant qu'une note de données de motif est sélectionnée (en d'autres termes pas pendant une pause).

Pour avoir une meilleure idée de la façon dont les moyens mentionnés ci-dessus peuvent être utilisés efficacement, reportez-vous à la section "USE OF ADVANCED RECORDING TECHNIQUES-FACTORY SET SONG 1" à la page 153.



ETOUFFER LES SONS MAINTENUS — Comme les événements d'étouffement n'affectent que les notes à l'endroit de l'événement ou après l'événement, il est possible que certains sons de support peuvent continuer à se produire même après l'étouffement. Par exemple, si toute une note de basse commençant au début d'une mesure est étouffée au milieu de la mesure, la note continuera à se produire jusqu'à la fin de la mesure. Vous pouvez étouffer la partie de note dans la mesure en entrant à la fois un événement d'étouffement et un redéclencheur ou événement d'accord à la position souhaitée. En effet, cela coupera la note en cours, la remplaçant par un nouvel redéclencheur ou un événement d'accord. Cependant, cet événement n'est pas entendu, étant donné qu'un événement d'étouffement apparaît au même endroit. (Voir également à la page 154.)

ENREGISTREMENT PAS A PAS (MODE D'ENREGISTREMENT PAS A PAS)

L'enregistrement pas à pas permet d'entrer des données individuelles avec beaucoup de précision en procédant "pas à pas" pour chaque double-croche d'une mesure. De ce fait, il ne faut plus se soucier des problèmes de timing inhérents à l'enregistrement en

temps réel.

Le tableau suivant indique les types de données qui peuvent être enregistrées en enregistrement par pas ainsi que des informations sur le mode d'enregistrement et le moment où cet enregistrement se produit.

Type de données	Méthode d'entrée	Position d'enregistrement disponible
Motifs (y compris remplissage, finaux)	Par commandes du panneau uniquement.	Au début de n'importe quelle mesure.
Accords	Par commandes du panneau uniquement.	A n'importe quel endroit du morceau.
Statut d'assourdissement du support (Accompagnement, basses, Percussions)	Par commandes du panneau uniquement.	A n'importe quel endroit du morceau.

Remarque: CHANGEMENTS DE TEMPO ET ENREGISTREMENTS — Des changements de tempo seuls ne peuvent pas être enregistrés. Cependant, le tempo d'un morceau peut être modifié manuellement, soit avant soit pendant soit après l'enregistrement d'un morceau et le dernier réglage de tempo effectué est celui qui sera utilisé dans le morceau.

Opération —

1. Tout d'abord, veillez à ce que le mode Song a été sélectionné. (Le voyant SONG doit s'allumer.) Ensuite, à l'aide de [⇨ CURSOR] déplacez la flèche de curseur vers la mention SONG à l'écran et sélectionnez un numéro de morceau vierge pour l'enregistrement. (Vous pouvez également utiliser un morceau existant qui contient des données et ajouter des données supplémentaires.)

Remarque: Dans l'enregistrement pas à pas, vous ne devez pas utiliser le bouton [SONG REC]. Tant que vous êtes dans le mode Song et que le morceau est arrêté, vous pouvez toujours enregistrer pas à pas, à n'importe quel moment.

Remarque: Si vous devez effacer un morceau pour faire un morceau vide, reportez-vous à l'étape 1 de "ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL", page 83, et aussi à la page 95 pour les détails sur l'effacement d'un morceau.

2. Veillez à bien vous trouver au début du morceau, puis déplacez la flèche de curseur sur PTN à l'aide de [⇨ CURSOR] à l'affichage et sélectionnez le numéro de motif par lequel vous souhaitez commencer l'enregistrement.

3. Définissez également toutes les autres données que vous souhaitez enregistrer au début du morceau: l'accord de début (voir page 84) et le statut initial de l'assourdissement des supports (voir remarque ci-dessous pour les instructions correspondantes).
(Pour plus de détails sur l'enregistrement des données au début d'un morceau, reportez-vous à l'étape 2 de la page 84, à "ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL".)

Remarque: DEFINIR LE STATUT D'ASSOURDISSEMENT DES SUPPORTS — Pour définir le statut d'assourdissement des supports, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur le bouton correspondant à la partie que vous souhaitez étouffer ou activer ([ACCOMP], [BASS] ou [DRUMS]). (Le symbole du micro apparaît à l'écran à côté de chaque ensemble lorsqu'il a été activé.)

4. Pour enregistrer toutes les données définies aux points 2 et 3 ci-dessus, appuyez sur [ENTER]. (En appuyant une seule fois sur [ENTER], tous les événements sont automatiquement enregistrés à cette position; un point apparaît à la position pour indiquer les événements enregistrés.)

Remarque: Dans l'enregistrement pas à pas, les numéros de motifs peuvent uniquement être enregistrés à la première fraction de double-croche d'une mesure. Un motif ne peut pas commencer à jouer au milieu d'une mesure (Si vous tentez d'effectuer cette opération, un message "ONLY MEAS TOP" apparaîtra à l'affichage.)

5. Après le point 4, l'indicateur de position de la section Mesure/Événement à l'écran avance automatiquement (par noire) au temps suivant de la mesure. Vous pouvez y enregistrer le ou les événements suivants ou utiliser les commandes de position pour avancer ou reculer à toute division de double-croche au sein de n'importe quelle mesure.



ENREGISTRER LES CHANGEMENTS D'EFFETS — Bien que les changements de programmes d'effets et de suppression d'événements (effet activé/désactivé) ne peuvent être entrés dans l'enregistrement pas à pas, il est possible d'arrêter provisoirement l'enregistrement en temps réel et de les entrer individuellement (voir indication N° 7 à la page 88).

Remarque: EVENEMENTS MULTIPLES — Souvenez-vous que plusieurs événements de types différents peuvent se trouver au même emplacement d'un morceau. Cependant, comme deux événements d'un même type ne peuvent pas être au même endroit (par exemple, deux accords différents), l'événement le dernier enregistré va prévaloir et le précédent sera effacé.



UTILISER CONJOINTEMENT L'ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL ET PAS A PAS — L'enregistrement en temps réel et pas à pas peuvent très bien être utilisés en tandem. Bien que les utilisations possibles soient trop nombreuses pour être expliquées dans ce manuel, vous trouverez ci-dessous une application courante:
Opération —

1. Entrez un simple motif au début d'un morceau et enregistrez les changements d'accords fondamentaux en enregistrement en temps réel.
2. Utilisez l'enregistrement pas à pas pour ajouter des changements de motifs dans le morceau, en y introduisant des motifs Fill in et des variations, ainsi qu'une indication de changement vers un nouveau motif de base.
3. Commutez entre les deux méthodes tant que cela

est nécessaire. En général, il convient d'utiliser l'enregistrement en temps réel pour enregistrer "au vol" des changements d'accords et de statut d'assourdissement des supports et d'employer l'enregistrement pas à pas pour ajouter des changements de motifs ou pour entrer des événements à des endroits précis du morceau, si vous le souhaitez.

4. Profitez également des différentes opérations d'édition de morceaux (décrites dans les sections "EDITION DE MORCEAUX" et "MODE SONG JOB ci-dessous) pour corriger des erreurs, effacer ou copier des parties d'un morceau et réaliser toute autre fonction.



Reportez-vous également aux indications N° 1, N° 3, N° 8 et N° 9 aux pages 87 et 88, ces informations étant très utiles en enregistrement par pas.

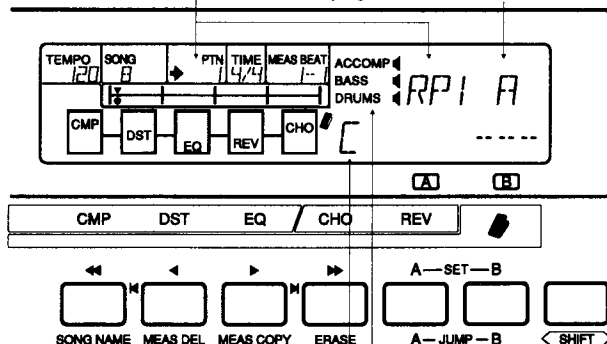
MODE SONG EDIT (EDITION DE MORCEAUX)

Visualisation des événements enregistrés

Il est facile de voir si un événement a bien été enregistré dans la mesure ou non et à quelle position il a été enregistré, car il apparaît comme un point (ou "un indicateur d'événement") dans la section Mesure/Événement de l'écran (Lorsque la lecture d'un morceau est arrêtée dans le mode Song et lorsque la flèche de curseur est dans l'affichage de mode de support). En déplaçant l'indicateur de position vers un de ces points (à l'aide des commandes de position), il est aussi possible de vérifier quel(s) événement(s) a ou ont été enregistrés à cette position. Les différents types d'événements sont indiqués sur le GW50 de la manière suivante:

Motifs — Les numéros de motifs sont indiqués dans la case PTN (Pattern = Motif) et le nom du motif apparaît dans la partie supérieure droite de l'écran.

Numéros de programmes d'effets et réglages d'activation/désactivation d'effets — ceux-ci apparaissent en alternance ou à la place du nom de motif et de l'accord dans la partie droite de l'affichage. (Voir la remarque "VISUALISER PLUSIEURS EVENEMENTS ENREGISTRES", page 91).



Accords — Les accords sont indiqués dans la partie inférieure droite de l'écran.

Assourdissement des parties de support — Le symbole du micro à droite de BASS, ACCOMP et DRUM, à l'écran, indique que les parties correspondantes seront activées à partir de cette position. L'absence du symbole indique que la partie sera étouffée.

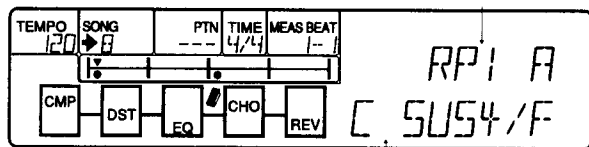
Remarque: MODE DE SUPPORT ET MODE D'EFFET: DIFFERENCES DE L'AFFICHAGE — Les événements d'accords, de motifs ou d'activation/désactivation du statut d'assourdissement enregistrés à la position actuelle sont indiqués dans la page d'affichage, lorsque le mode de support est sélectionné (la flèche de curseur apparaît dans les cases TEMPO, SONG et PTN de l'écran.) Lorsque l'affichage de mode d'effet est sélectionné (le curseur fléché disparaît), "MANUAL" ou le nom de programme d'effet en vigueur apparaît à l'affichage LCD à la place du nom de motif et de l'accord en vigueur.

Remarque: VISUALISER PLUSIEURS EVENEMENTS ENREGISTRES — Lorsque des événements multiples ont été enregistrés au même emplacement d'un morceau, chaque événement apparaît rapidement à l'écran, l'un après l'autre. Par exemple:

Quand quatre événements (motif, accord, numéro de programme d'effets et activation/désactivation d'effet) ont été entrés à la même position, les trois indications suivantes vont apparaître successivement à l'écran.

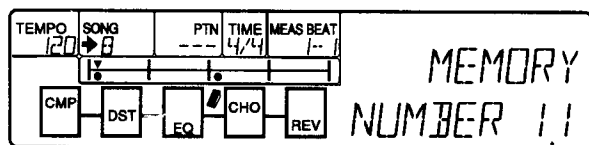
Événements de motif et d'accord

Nom du motif



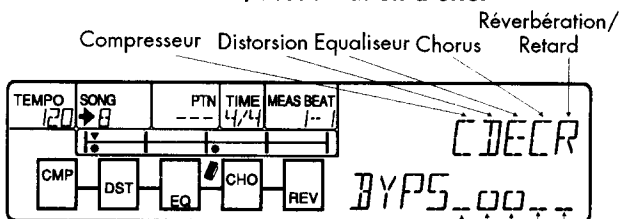
Accord

Événement de numéro de programme d'effet



Numéro d'effet

Événement d'activation/désactivation d'effet

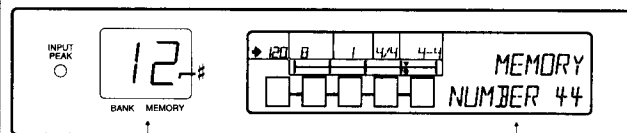


"-" indique que l'effet (correspondant à la lettre directement au-dessus du marqueur) est désactivé ou supprimé.

"□" indique que l'effet (correspondant à la lettre directement au-dessus du marqueur) est activé.

Remarque: EVENEMENTS D'EFFETS — Des événements de numéro de programme d'effets et d'activation ou de désactivation des effets sont indiqués à l'écran pour les positions où ils ont été enregistrés. Par contre, le numéro de programme d'effets qui apparaît dans le voyant indicateur BANK/MEMORY et le statut d'activation/désactivation d'effet montré par les voyants lumineux dans les blocs d'effets indiquent l'état actuel de la section d'effets du GW50.

Prenons par exemple le programme d'effets numéro 12 enregistré au début d'un morceau et un changement vers le programme numéro 44 enregistré à la treizième double-croche de la quatrième mesure (comme illustré ci-dessous). Lorsque vous déplacez l'indicateur de position à cet endroit, l'écran affiche "44" alors que le voyant lumineux BANK/MEMORY donne "12".



Indique le programme d'effet en vigueur (le 12)

Indique l'événement de numéro de programme d'effet à la position actuelle du morceau (n° 44)

Les deux indications diffèrent du fait que la section de support est arrêtée et que l'événement (n° 44) n'a pas encore été joué.

Si vous avancez l'indicateur de position d'une double-croche, le voyant BANK/MEMORY affichera "44".

Pensez également que le numéro du programme d'effets en cours peut être changé via les commutateurs à pédale ou les commandes de panneau sans déplacer l'indicateur de position.

Dès lors, il y aura toujours une différence entre les données d'événement de numéro de programmes d'effets pour la section de support et le numéro de programme d'effets réellement opérationnel dans la section Effets. (Toutes les indications ci-dessus s'appliquent également aux événements d'activation/désactivation d'effets).

En bref, l'indicateur BANK/MEMORY et les voyants des blocs d'effets indiquent la condition actuelle de la section Effets; l'écran, par contre, indique les événements qui ont été enregistrés sur le morceau dans la section de support, ce qui explique les différences.

Remarque: Lorsqu'il n'y a aucun événement à la position donnée et que vous appuyez sur une des quatre commandes de position ([<<], [<], [>] ou [>>]), le numéro du motif sélectionné, ainsi que le statut d'assourdissement, le nom du motif et l'accord apparaissent à l'écran. (Veuillez également lire la remarque dans la partie "COMMANDES DE POSITION" à la page 81.)

Assurez-vous que le mode Song soit bien sélectionné avant de tenter les opérations suivantes.

Edition (changement) des événements enregistrés

L'édition d'un événement enregistré s'effectue de la même manière que l'enregistrement pas à pas. Déplacez d'abord l'indicateur de position sur l'événement que vous souhaitez changer, sélectionnez une nouvelle valeur ou un nouveau réglage puis appuyez sur [ENTER]. (Les données qui peuvent être entrées sont les mêmes que pour celles utilisées pour l'enregistrement par pas; voir page 89.)

Effacement d'événements enregistrés

Pour effacer un simple événement enregistré (ou tous les événements situés à une position précise), déplacez l'indicateur de position à la position du ou des événements puis maintenez [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur [ERASE].

Opérations avec set-A et set-B

Les opérations Set-A et Set-B permettent de définir toute une série de mesures consécutives, et de les répéter, de les copier à un autre emplacement du morceau ou de les effacer. Vous pouvez également utiliser les marques A et B pour "sauter" instantanément à une mesure spécifiée.

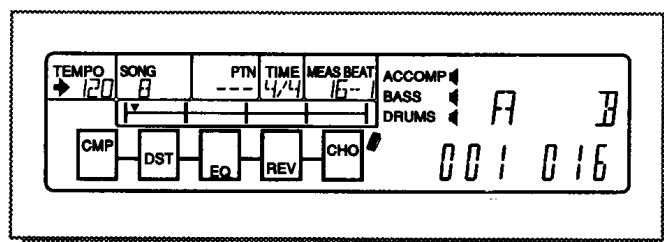
Définition de la mesure a et de la mesure B

Opération —

1. Utilisez les commandes de position [<<] [<] [>] [>>] pour sélectionner la mesure qui devra être marquée "A".
2. Appuyez sur [SET-A].

3. Utilisez les commandes de position pour définir la mesure qui devra être marquée "B".
4. Appuyez sur [SET-B].

Vous pouvez vérifier les réglages en vigueur pour les mesures A et B en maintenant [SHIFT] enfoncé. Les réglages apparaissent aussi rapidement lorsque vous les définissez aux points 2 et 4 ci-dessus.



Remarque: LES MARQUES "A" ET "B" — Lorsque vous utilisez les fonctions de répétition ou de copie, la marque "A" correspond au début de la mesure A et la marque "B" à la fin de la mesure "B". Lors de l'utilisation de la fonction "auto", les marques "A" et "B" correspondent toutes deux au début des mesures respectives. Un temps bien spécifique ou une double-croche (autre que la première) ne peuvent pas être définis ici car les marques concernent uniquement les mesures. Il est un fait que la marque "B" ne peut pas non plus correspondre à une mesure antérieure à "A".

Saut à la mesure A ou à la mesure B

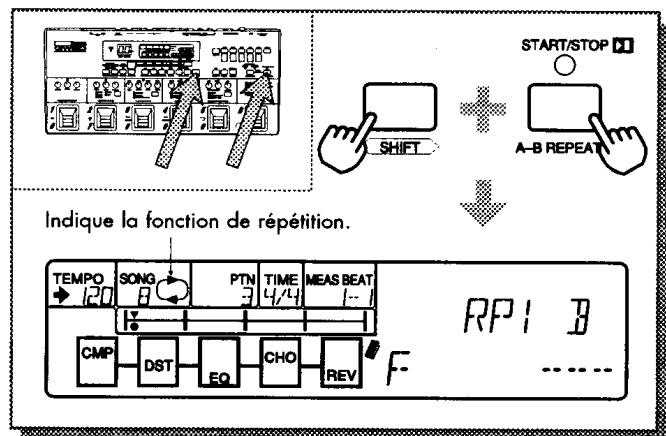
Pour passer directement à une mesure définie, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [JUMP-A] pour aller à la mesure A ou sur [JUMP-B] pour la mesure B.

Restitution en cycle (Répétition) (de A à B)

Cette fonction permet de répéter indéfiniment les mesures se trouvant entre A et B.

Opération —

1. Marquez les points A et B des mesures que vous souhaitez répéter.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [A-B REPEAT]. L'indication "repeat" apparaît dans la case SONG.



3. Avancez à une position de départ dans le morceau à l'aide des commandes de position, avant la mesure B ou à celle-ci.
4. Appuyez sur [START/STOP] pour commencer la restitution. La restitution commencera à partir du point sélectionné et continuera jusqu'à la mesure B, reviendra à la mesure A et répétera les mesures entre A et B à l'infini.

Remarque: Pour que la fonction de répétition entre A et B s'enclenche correctement, il est nécessaire de commencer la restitution A PARTIR d'un point de la mesure B ou ANTERIEUR.

Si vous commencez la répétition à partir d'un point POSTERIEUR à la mesure B, le morceau sera restitué jusqu'à la fin puis s'arrêtera simplement, sans répéter l'intervalle de mesures compris entre A et B.

Ce phénomène se produit parce que la fonction de répétition A-B "cherche" la mesure B et si elle ne la trouve pas (en d'autres termes, s'il n'y a pas de mesure B après le point de départ de la restitution), il n'y aura aucune répétition.

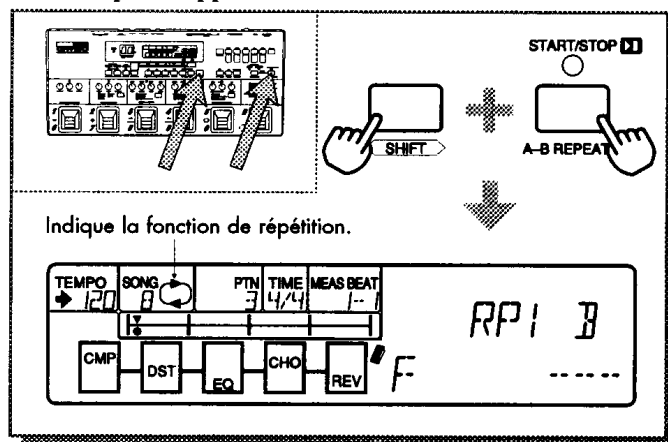
5. Appuyez sur [START/STOP] pour arrêter la restitution.
6. Pour désactiver la fonction de répétition, maintenez à nouveau [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [A-B REPEAT].

Enregistrement à répétitions (loop) de A à B

Cette fonction permet d'enregistrer des événements en temps réel, pendant qu'une gamme de mesures bien déterminées (de A à B) se répète indéfiniment, en cycle.

Operation —

1. Marquez les points A et B des mesures que vous souhaitez répéter.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [A-B REPEAT]. L'indication "repeat" apparaît dans la case SONG.



3. Appuyez simultanément sur [SHIFT] et [SONG REC] pour enclencher l'enregistrement.

Remarque: En enregistrement par répétition, si la position actuelle se trouve quelque part en dehors de la zone comprise entre A et B (avant ou après cette zone), l'indicateur de position se déplace au début de la mesure A pour la position de départ lorsque l'étape N°3 est exécutée.

4. Déplacez le point de départ dans la zone A-B à l'aide des commandes de position comme vous le souhaitez.

Remarque: COMMANDES DE POSITION EN ENREGISTREMENT PAR REPETITION — Les commandes de position n'agissent cependant que dans la zone A-B en enregistrement par répétition. De plus, les commandes de retour au début (⏮) et d'avance à la fin (⏭) fonctionnent respectivement de la même manière que les commandes JUMP-A et JUMP-B. En d'autres termes, si l'on appuie sur [⏮] + [⏮], la position sera déplacée au début de la mesure A et non au début du morceau; de même, si l'on appuie sur [⏭] + [⏭] la position sera déplacée au début de la mesure B et non au dernier événement du morceau.

5. Appuyez sur [START/STOP] pour commencer l'enregistrement. L'enregistrement démarrera au point sélectionné, continuera jusqu'à la mesure B, reviendra à la mesure A et répétera le passage entre A et B à l'infini.
6. Appuyez sur [START/STOP] pour arrêter la restitution.
7. Pour désactiver la fonction de répétition, maintenez à nouveau [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [A-B REPEAT].

MODE D'OPERATIONS DE SONG

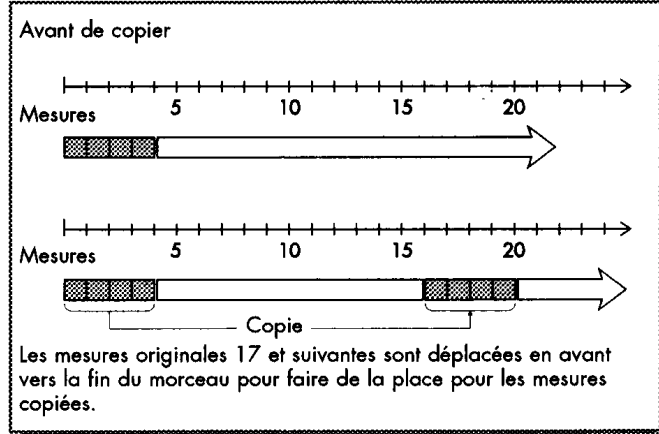
Copie des mesures entre A et B

Cette fonction permet de copier les données comprises entre deux mesures déterminées à une autre position du morceau. C'est là un outil de composition très intéressant car il permet de copier aisément des parties similaires d'un morceau (telles que les sections de vers), sans devoir programmer chaque mesure.

Opération —

1. Marquez les points A et B des mesures que vous souhaitez copier.
2. Utilisez les commandes de position pour sélectionner la mesure de destination.
3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [MEAS COPY]. (Il est toujours possible d'utiliser les commandes de position à ce stade pour choisir la mesure de destination, si vous le souhaitez.)
4. Appuyez sur [SET-B] (en-dessous de "[G]") pour copier les mesures ou sur [SET-A] (sous "[EXIT]") pour annuler l'opération.

Remarque: Dans les opérations de copie et d'effacement, le nombre des mesures pour les points A et B ne changent pas après les opérations, mais le contenu réel peut changer. C'est pourquoi vous devez faire attention quand vous copiez la même section dans différentes parties du morceau, par exemple. La section souhaitée peut avoir été déplacée de son emplacement original, à cause d'une opération de copie ou d'effacement.



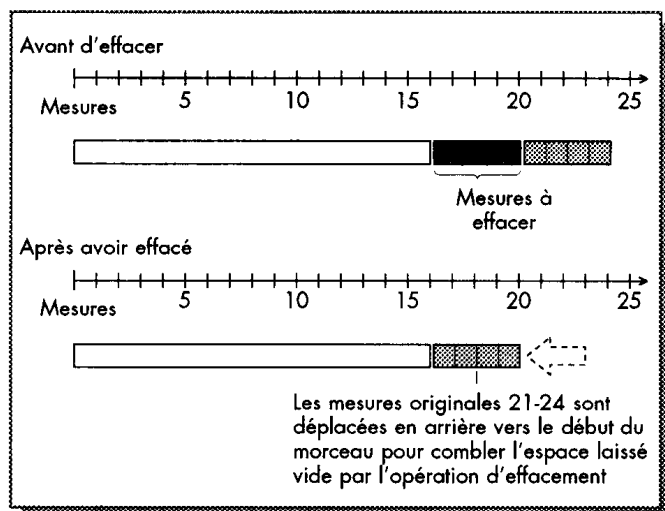
Remarquez que cette opération insère les mesures à l'emplacement de destination, avançant toutes les mesures existantes vers la fin du morceau après ce point pour laisser la place nécessaire aux mesures copiées.

Effacement des mesures entre A et B

Cette fonction permet d'effacer une gamme déterminée de mesures d'un morceau.

Opération —

1. Marquez les points A et B des mesures que vous souhaitez effacer.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [MEAS DEL].
3. Appuyez sur [SET-B] (en-dessous de "[G]") pour effacer les mesures ou sur [SET-A] (sous "[EXIT]") pour annuler l'opération.



Remarquez qu'après cette opération, toutes les mesures existantes situées après la mesure B sont reculées vers le début du morceau.



EFFACEMENT DE TOUTES LES DONNÉES D'UN MORCEAU — L'opération suivante sert à effacer toutes les données d'un morceau. Il suffit de marquer la mesure A à la mesure initiale du morceau et la mesure B à la mesure finale (utilisez les commandes [←] + [←] et/ou [→] + [→] si nécessaire), puis d'effacer l'ensemble des mesures.

ASSIGNATION DE NOM AUX MORCEAUX

Opération —

1. Sélectionnez le morceau auquel vous souhaitez assigner un nom ou utilisez le morceau en cours d'enregistrement.

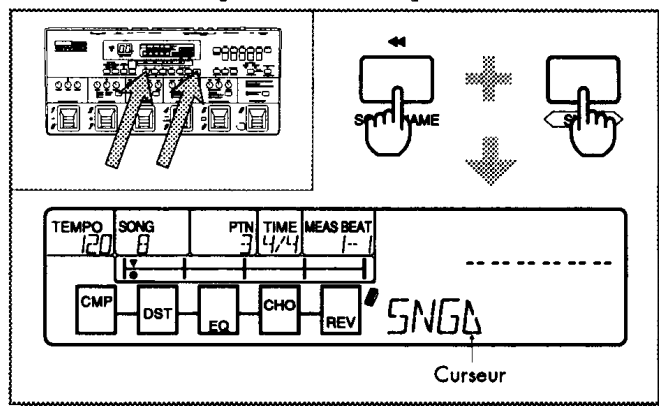
RETABLISSEMENT DES MORCEAUX PRE-PROGRAMMES D'USINE

Si vous avez effacé un des morceaux originaux en le remplaçant par un morceau de votre propre création, cette fonction permet de rétablir le morceau pré-programmé.

Opération —

1. Mettez le GW50 hors tension.



2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [SONG NAME].



3. A l'aide des boutons [−]/[+], sélectionnez le caractère désiré à la position du curseur. Utilisez la touche [⇐] [CURSOR] pour déplacer le curseur (Δ) à l'écran. Vous trouverez ci-dessous la liste des caractères disponibles pour le nom:

(Space) 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z * + - /

4. Appuyez sur un des boutons de mode pour quitter l'opération. Le nom sera automatiquement sauvé sur le morceau et il apparaîtra rapidement chaque fois que le morceau est sélectionné.

4. Appuyez sur [SET-B] (sous “”) pour rétablir le morceau ou sur [SET-A] (sous “”) pour annuler l’opération. (Vous pouvez également annuler l’opération en appuyant sur un des boutons de mode: [MANUAL], [MEMORY] ou [SONG/PATTERN].)



Vous pouvez continuer à charger successivement des morceaux pré-programmés d’usine en répétant les points 3 et 4 ci-dessus autant de fois que cela s’avère nécessaire.

Remarque: *Souvenez-vous que cette opération efface automatiquement et irrémédiablement le morceau créé sous le numéro sélectionné. Pour éviter de le perdre complètement, il est conseillé de le sauver, ainsi que tous les autres morceaux créés, à l’aide de la fonction de transmission de données MIDI (voir page 102).*



GW50

REFERENCE

OTHER FUNCTIONS

(TUNER/MIDI)

TUNER 99

MIDI 101

TRANSMISSION DE DONNÉES MIDI
(MIDI BULK DUMP) 102

CHANGEMENT DES PROGRAMMES
D'EFFETS DU GW50 A PARTIR D'UN
APPAREIL QUI Y EST RACCORDE 103

CHANGEMENT DE PROGRAMME SUR UN
APPAREIL RACCORDE AU GW50 A
PARTIR DE CE DERNIER 104

ACTIVATION OU DESACTIVATION DES
EFFETS INDIVIDUELS A PARTIR D'UN
APPAREIL CONNECTE 104

SYNCHRONISATION D'UN AUTRE
APPAREIL AVEC LE GW50 105

UTILISATION DES MOTIFS DE SUPPORT
POUR JOUER SUR D'AUTRES MODULES
DE SONS 106



TUNER

Le tuner incorporé du GW50 permet d'accorder votre instrument facilement et rapidement sans devoir le débrancher de la fiche INPUT.

Opération —

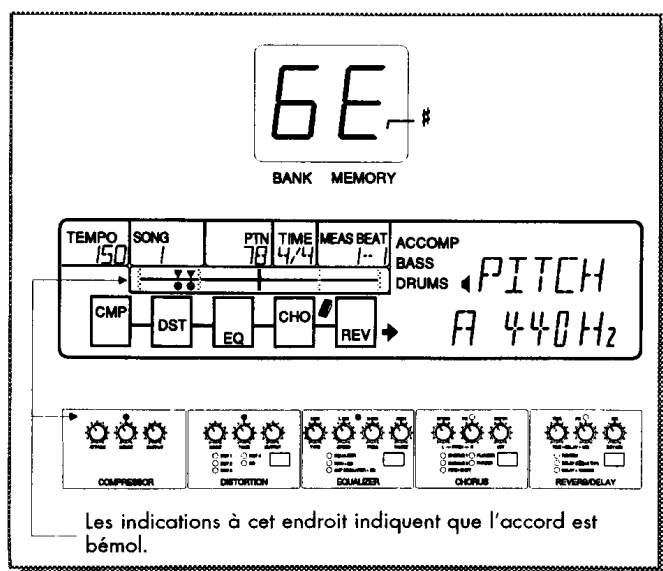
1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [TUNER] (ou enfoncez et maintenez enfoncés simultanément les commutateurs à pédale 1 et 2 jusqu'à ce que l'affichage du mode tuner "PITCH" apparaisse à l'écran).



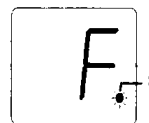
Le son de sortie est automatiquement coupé lorsque le tuner est activé, afin que la guitare puisse être accordée en silence sur scène.

2. Jouez une seule corde de la guitare.

Le numéro de la corde (lorsqu'une corde résonne librement — E,A,D,G,B ou E) et le nom de la note apparaissent dans l'indicateur BANK/MEMORY. L'accord apparaît dans la section Mesure et d'Événement et il est signalé par les voyants rouges des blocs d'effets, comme illustré ci-dessous.



Remarque: Le point clignotant dans l'indicateur BANK/MEMORY représente "♯" ou "dièse".



3. Accordez la corde afin que les indicateurs se trouvent le plus possible au centre.

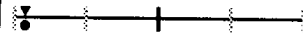
L'accord se fait sur une hauteur de son standard avec A = 440 Hz (comme l'indique l'écran). Cet accord peut cependant être ajusté jusqu'à 445 Hz à l'aide des boutons [-]/[+]. (Cette opération augmente également la hauteur de son des pistes de support.) Le dernier réglage effectué est conservé même à la mise hors tension de l'appareil.

4. Procédez de la même manière avec les autres cordes.
5. Revenez au fonctionnement normal en appuyant sur un des boutons de mode (ou sur un des commutateurs à pédale).

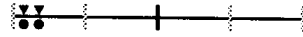
L'illustration ci-dessous montre les différentes indications d'accord dans la section de Mesure et d'Événement et dans les voyants des blocs d'effets, avec la distance en centièmes par rapport à la hauteur de son normale.

Indications de l'ACL

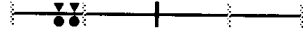
-50 centièmes (ou pas de signal)



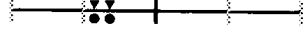
entre -40 et -50 centièmes



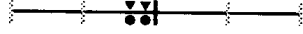
entre -30 et -40 centièmes



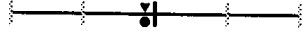
entre -20 et -30 centièmes



entre -5 et -20 centièmes



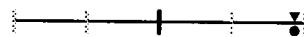
-4 centièmes*



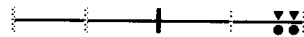
±2 centièmes*



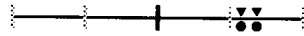
+50 centièmes



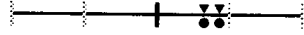
entre +40 et +50 centièmes



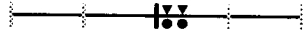
entre +30 et +40 centièmes



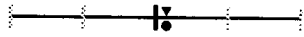
entre +20 et +30 centièmes



entre +5 et +20 centièmes



+4 centièmes*



* Le signal est considéré accordé selon ces indications

DEL du bloc d'effet

-20 centièmes ou plus



entre -5 et -20 centièmes



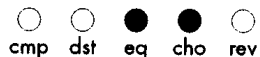
±4 centièmes ou moins*



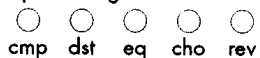
+20 centièmes ou plus



entre +5 et +20 centièmes



pas de signal



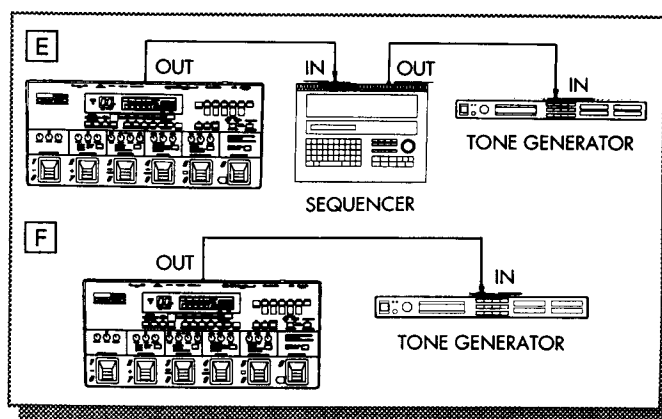
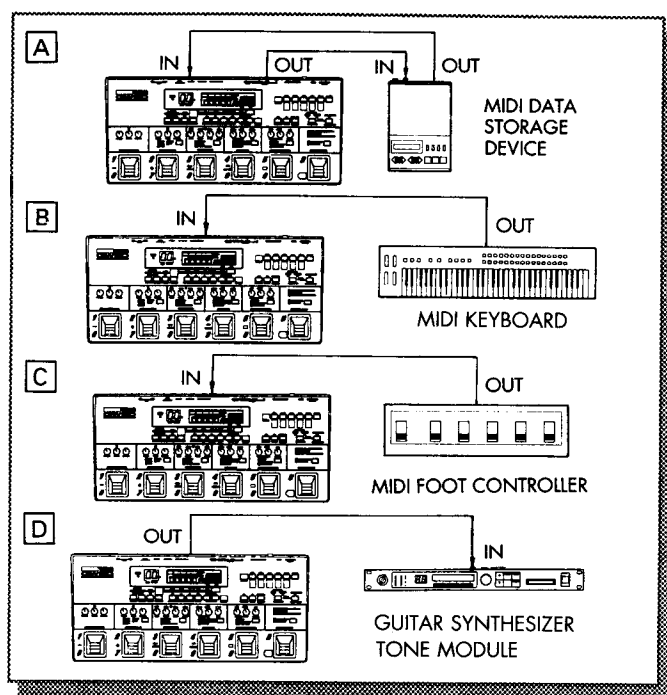
MIDI

Le terme **MIDI** vient de l'anglais "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique d'instrument de musique électronique) et il s'agit d'un système incorporé à de nombreux instruments de musique électroniques et numériques. Il permet à bon nombre d'appareils - et non seulement à des instruments mais aussi à des ordinateurs, à des processeurs d'effets, etc. - de "communiquer" entre eux. Certaines applications typiques comprennent le jeu d'un instrument en le contrôlant à l'aide d'un autre, l'enregistrement de concerts sous forme de données MIDI sur un séquenceur pour les éditer et les contrôler par la suite, et le changement instantané des programmes et des réglages de plusieurs appareils interconnectés à partir d'un seul.

Les fonctions et applications MIDI du GW50 comprennent:

- * La transmission de données MIDI, pour sauvegarder un programme d'effets, des données de morceaux sur un autre appareil MIDI.
- * La réception de changement des programmes d'effets du GW50 à partir d'un autre appareil MIDI.
- * La transmission de changement des programmes d'un autre appareil MIDI à partir du GW50.
- * La réception de changement de commande pour l'activation et la désactivation des effets individuels à partir d'un autre appareil MIDI (par le biais de messages de changements de commandes).
- * La synchronisation d'un autre appareil MIDI (comme une boîte à rythme ou un séquenceur) par rapport à la section de support du GW50.
- * L'utilisation des motifs rythmiques, d'accompagnement et de basses pour jouer les sons sur d'autres modules de sons MIDI.

La suite de cette section fournit des explications sur l'utilisation de ces fonctions. Pour toutes les applications MIDI données ci-dessous, veuillez connecter les appareils comme montré sur l'illustration



Remarque: Ce manuel ne peut malheureusement pas couvrir toutes les possibilités de connexions et d'applications. Pour de plus amples informations sur l'utilisation du GW50 dans un système MIDI, veuillez consulter les manuels des autres appareils MIDI utilisés ou lire les nombreux livres et articles de magazines concernant les applications et les réglages MIDI.

TRANSMISSION DE DONNÉES MIDI (MIDI BULK DUMP) ■

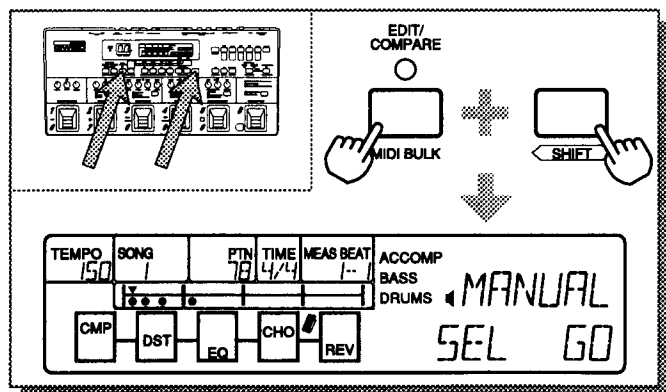
Bien que la capacité de mémoire du GW50 s'étende à 50 programmes d'effets et à 8 morceaux, il est parfois préférable de libérer cette mémoire pour laisser la place à d'autres programmes ou morceaux. Vous pouvez également sauvegarder les programmes et les morceaux existants sur un autre appareil simplement pour en avoir une copie. La fonction de transmission de données MIDI permet toutes ces opérations et, pour une sauvegarde rapide, sûre et économique des données du GW50, nous vous recommandons d'utiliser le Midi Data Filer MDF2 de Yamaha.

Remarque: UTILISER D'AUTRES APPAREILS DE STOCKAGE DE DONNÉES MIDI — Bien que les points repris dans les opérations ci-dessous pour la transmission et la réception des données considèrent que l'on utilise le Midi Data Filer MDF2, ils s'appliquent généralement à tout appareil de stockage de données MIDI. (Consultez le manuel de l'appareil utilisé pour plus d'informations.)

Stockage de données du GW50 sur le MDF2 (transmission).

Opération —

1. Raccordez le Midi Data Filer MDF2 de Yamaha au GW50 comme dans l'exemple de connexions MIDI [A] ci-à la page 101.
2. Préparez le MDF2 pour la réception de données MIDI. (Voyez le manuel du MDF2.)
3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez simultanément sur [MIDI BULK].



4. Utilisez [SET-A] (en-dessous de "SEL", sélectionner) pour déterminer le type de données à transmettre. Vous disposez des différents réglages suivants:

MANUAL — Les réglages d'effets actuels en mode Manuel, à l'exception des réglages du bouton des paramètres (pour les paramètres principaux).

1MEM — Un programme d'effets (sélectionné avant le point 3); ceci comprend tous les réglages d'effets pour le programme.

ALLMEM — Tous les 50 programmes d'effets en mémoire.

1SONG — Un morceau (sélectionné avant le point 3).

ALLSNG — Tous les 8 morceaux en mémoire.

SETUP — Données diverses du GW50 (comprenant: les modes sélectionnés, les numéros de banque et de programmes, les numéros de morceaux ou de motifs, les assignations d'accords de la fonction de rappel d'accords, hauteur de tuner, etc.).

ALL — Tous les réglages repris ci-dessus.

Pour de plus amples informations sur les données spécifiques transmises pour chacun des réglages, veuillez consulter le chapitre des "SPECIFICATIONS MIDI" à la page 148.

Remarque: "1 MEM" ET "1 SONG" — Si vous utilisez "1 MEM" ou "1 SONG" pour transmettre un simple programme ou un simple morceau, il est nécessaire de sélectionner ce programme ou ce morceau avant le point 3 ci-dessus. Si vous passez au point 4 sans l'avoir sélectionné, retournez au mode approprié (Memory ou Song) en appuyant sur [MEMORY] ou [SONG/PATTERN], sélectionnez le numéro souhaité à l'aide des boutons [-]/[+], puis revenez au point 3.

5. Pour envoyer des données au MDF2, appuyez sur [SET-B] (en-dessous de "GO").

Lorsque l'opération est achevée, le message "COMPLETE" apparaîtra à l'affichage. La transmission de bloc de données MIDI restera activée de telle sorte que vous pouvez continuer à envoyer d'autres types de données si nécessaire (à l'exception de 1MEM et de 1 SONG; voir ci-dessus). Pour quitter le mode de transmission de données MIDI ou quitter l'opération sans envoyer de données, appuyez sur une des touches de mode: [MANUAL], [MEMORY] ou [SONG/PATTERN].

Recouvrement de données du GW50 provenant du MDF2 (Réception).

Opération —

1. Raccordez le Midi Data Filer MDF2 de Yamaha au GW50 comme dans l'exemple de connexions MIDI [A] à la page XX et préparez-le pour la réception de données MIDI. (Voyez le manuel du MDF2.)
2. Veillez à ce que le type de données adéquat soit sélectionné sur le MDF2, puis exécutez la fonction de transmission de données MIDI à partir du MDF2. Lorsque vous transmettez un programme d'effet ("1MEM") ou un morceau ("1SONG"), veillez à sélectionner le numéro de programme de destination ou le numéro de morceau sur lequel vous souhaitez transférer les données avant de tenter l'opération.

Les données MIDI peuvent uniquement être reçues dans les modes principaux et ne peuvent être reçues lorsqu'un orceau est joué.

Remarque: Les données de morceau simples ("1SONG") ne peuvent être reçues que si le numéro de destination de morceau sur le GW50 est vide. Si des données de morceau existent sous ce numéro, le message "SONG EXISTS" apparaît. Sélectionnez un morceau vide ou effacez le morceau en cours avant de continuer. Ne perdez pas de vue non plus que les types de données autres que "1SONG" sont traitées différemment et qu'aucun message d'avertissement du type "SONG EXISTS" n'apparaît; les données transmises remplacent automatiquement les données d'origine à l'endroit de destination.

CHANGEMENT DES PROGRAMMES D'EFFETS DU GW50 A PARTIR D'UN APPAREIL QUI Y EST RACCORDE

Cette fonction permet de changer les programmes d'effets du GW50 à distance, à partir d'un autre appareil MIDI, tel qu'un clavier MIDI ou un séquenceur. Cette fonction s'avère pratique si vous utilisez un clavier plutôt qu'une guitare avec le GW50 et que vous souhaitez changer les programmes à partir du clavier. Elle est également utile si vous possédez déjà un système de séquenceur MIDI et que vous voulez contrôler les changements de programmes à partir de ce séquenceur. Une commande au pied MIDI (comme la commande au pied MIDI MFC06 de Yamaha) peut aussi être utilisée dans ce but.

Opération —

1. Veillez à ce que tous les raccords MIDI soient corrects (voir les exemples de connexion [B] et [C] à page 101) et assurez-vous que le canal de transmission MIDI de l'appareil raccordé au GW50 soit bien réglé sur 1. (Voyez le manuel de l'appareil pour de plus amples détails).

2. Transmettez le message de changement de programme à partir de l'appareil raccordé au GW50. Le nouveau programme d'effets doit à présent être sélectionné sur le GW50.


Remarque: Cette fonction peut s'utiliser à partir des modes principaux de la section Effet et de n'importe quel mode de la section Support.

Remarque: Veuillez consulter le tableau, "Correspondance des numéros de programmes MIDI du GW50 à la page 104, ", pour plus d'informations sur les numéros de programmes à utiliser.

CHANGEMENT DE PROGRAMME SUR UN APPAREIL RACCORDE AU GW50 A PARTIR DE CE DERNIER

Cette fonction permet de sélectionner des programmes à distance sur un autre appareil MIDI, tel qu'un module de sons externe ou un autre processeur d'effets. Des applications de cette fonction comprennent le changement des programmes sur une unité d'effets supplémentaire à partir du panneau du GW50. De même, elle pourrait être utilisée pour changer automatiquement les programmes de sons d'un module synthétiseur de guitare lors du changement des programmes sur le GW50.

Opération —

1. Veillez à ce que tous les raccords MIDI soient corrects (voir l'exemple de connexion  à la page 101) et assurez-vous que le canal de réception MIDI de l'appareil raccordé au GW50 soit bien réglé sur 1 (ou sur OMNI ON). (Voyez le manuel de l'appareil pour de plus amples détails.)
2. A partir du mode Mémoire, changez le programme d'effets du GW50. Le programme de l'appareil qui y est raccordé doit changer également.

Correspondance des numéros de programmes MIDI du GW50

Etant donné que le système de numérotation des programmes du GW50 diffère du système MIDI, le tableau suivant montre la correspondance des numéros de programmes MIDI à transmettre pour sélectionner le programme d'effets souhaité sur le GW50 et vice-versa. Consultez ce tableau avant de tenter tout changement de programme par système MIDI.

MIDI	GW50
0-4	11-15
5-9	21-25
10-14	31-35
15-19	41-45
20-24	51-55
25-29	61-65
30-34	71-75
35-39	81-85
40-44	91-95
45-49	01-05

Remarque: Veuillez consulter le tableau ci-dessous, "Correspondance des numéros de programmes MIDI du GW50", pour plus d'informations sur les numéros de programmes à utiliser.

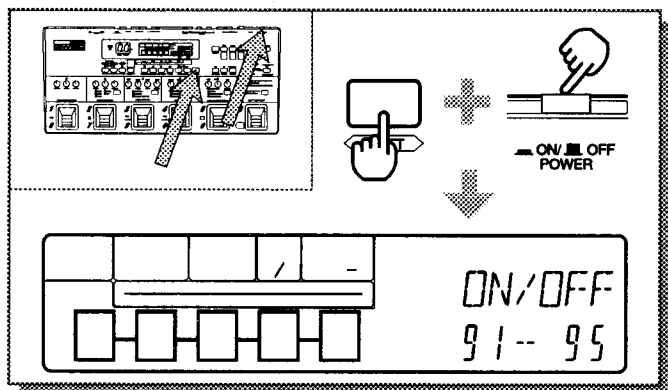
ACTIVATION OU DESACTIVATION DES EFFETS INDIVIDUELS A PARTIR D'UN APPAREIL CONNECTE

Cette fonction permet d'activer ou de désactiver des effets individuels, à partir d'appareils MIDI raccordés au GW50, par le biais de messages de changements de commandes. Elle comprend des applications telles que l'activation ou la désactivation automatique des effets commandées à partir d'un séquenceur MIDI raccordé au GW50. Une commande au pied MIDI (comme la commande au pied MIDI MFC06 de Yamaha) peut être utilisée dans ce but.

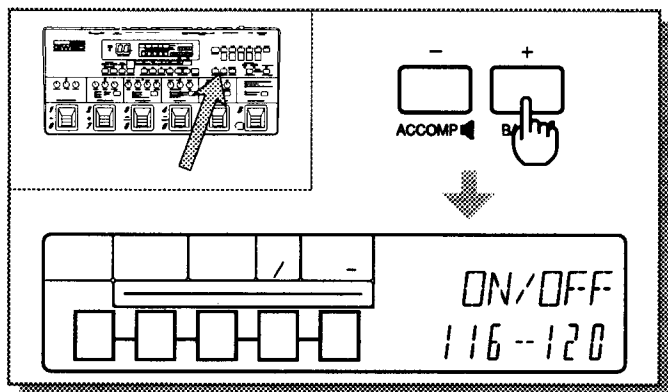
Avant d'utiliser cette fonction, il convient d'effectuer l'opération reprise ci-dessous pour définir les numéros de changements de commandes auxquels le GW50 répondra (91-95 ou 116-120).

Opération —

1. Mettez le GW50 hors tension et remettez-le sous tension en maintenant simultanément [SHIFT] enfoncé. L'affichage suivant va apparaître:



2. Deux séries différentes de numéros de changements de commandes peuvent être utilisées pour cette opération: de 91 à 95 ou de 116 à 120. Sélectionnez la série de numéros souhaitée à l'aide des boutons [-]/[+].



Remarque: Si vous utilisez la commande au pied MIDI MFC06 de Yamaha, mettez le réglage sur "116-120". Si vous utilisez un autre appareil, consultez les configurations MIDI de l'appareil pour déterminer quels numéros de changements de commandes utiliser.

3. Appuyez sur un des boutons de modes [MANUAL], [MEMORY] ou [SONG/PATTERN] pour revenir au fonctionnement normal.

Lorsque vous avez défini les numéros de changements de commandes dans l'opération ci-dessus, effectuez l'opération suivante pour que le GW50 puisse réellement recevoir des messages de changements de commandes.

Opération —

1. Assurez-vous que toutes les connexions MIDI ont été correctement effectuées (voir les exemples de connexion B et C à la page 101). Réglez également le canal de transmission MIDI de l'appareil raccordé au GW50 sur 1.
2. Transmettez une valeur de 0 avec le message de changement de commande approprié pour activer ou désactiver l'effet désiré (le message transmis agit comme un interrupteur marche/arrêt. Consultez le tableau suivant pour la correspondance entre les numéros de changements de commandes et les effets).

Effet	Numéro de changement de commande
Compresseur	92 (ou 116)
Distorsion	94 (ou 117)
Equaliseur	95 (ou 118)
Chorus	93 (ou 119)
Réverbération/Retard	91 (ou 120)

Remarque: Les messages de changements de commandes peuvent être reçus dans les modes principaux et dans le mode d'édition de mémoire.

SYNCHRONISATION D'UN AUTRE APPAREIL AVEC LE GW50

Etant donné que le GW50 transmet des messages d'horloge MIDI, il est possible d'y raccorder un séquenceur et un générateur de son qui vont restituer les données en accord parfait avec les parties de support du GW50. De cette manière, il est possible d'ajouter des parties instrumentales supplémentaires à partir du générateur de son (telles que des mélodies, des riffs, etc.) aux motifs d'accompagnement, de basses et de percussions du GW50.

Opération —

1. Veillez à ce que toutes les connexions MIDI soient correctes (voir "Exemple de connexion, page 101).

2. Réglez la boîte à rythmes ou le séquenceur branché pour qu'il reçoive sur un des canaux 6-16 (les canaux 1-5 doivent être évités étant donné que ceux-ci sont utilisés pour les changements de programme et les données de notes de partie d'accompagnement du GW50). Réglez également son fonctionnement sur "external sync" (synchronisation externe) ou sur la dénomination équivalente, (consultez le manuel de l'appareil en question pour plus de détails).
3. A présent, sélectionnez un morceau ou un motif sur le GW50 et appuyez sur [START/STOP] pour le démarrer. La boîte à rythmes ou le séquenceur vont restituer les sons en parfaite synchronisation avec les parties de support du GW50.




AJOUTER DES PARTIES DE SEQUENCEUR AU SUPPORT DU GW50 — Vous pouvez enregistrer des parties supplémentaires sur le séquenceur pour compléter les parties du morceau du GW50. Le séquenceur peut alors être synchronisé avec le GW50 en lecture, ce qui permet de jouer à la fois les parties du GW50 et les parties de séquenceur en même temps.

Remarque: Etant donné que le GW50 ne répond pas aux messages d'horloge entrant (il ne fonctionne pas en synchronisation externe), il est impossible de synchroniser et de contrôler le GW50 à partir d'un autre appareil.

UTILISATION DES MOTIFS DE SUPPORT POUR JOUER SUR D'AUTRES MODULES DE SONS

Les motifs d'accompagnement, de basses et de percussions du GW50 sont stockés dans l'instrument sous forme de données MIDI et ils peuvent être utilisés pour restituer les sons provenant de synthétiseurs, de boîtes à rythmes ou de modules de sons raccordés au GW50. Par exemple, le GW50 pourrait être connecté au générateur de son TG-500 de Yamaha, et l'on pourrait ainsi l'utiliser pour jouer les différents sons de basses, de percussions et d'autres instruments d'accompagnement (tels que le piano, la guitare, l'orgue, etc.) sur le TG-500, pour compléter ou même remplacer les sons de support du GW50.

Opération —

1. Veillez à ce que tous les raccords MIDI soient corrects (voir l'exemple de connexion  à la page 101).
2. Effectuez les réglages suivants sur l'instrument raccordé au GW50 (en consultant le manuel dudit instrument pour plus de détails):
 - * Définissez différentes parties instrumentales (par exemple, le piano, la guitare, les basses et les percussions) pour qu'elles fassent partie d'un programme multi-timbres.

- * Le GW50 transmet les sons d'accompagnement sur les canaux 2 et 3, les basses sur le canal 4 et les percussions sur le canal 5.

Remarque: Les messages de changement de programme (les changements de programme sur le GW50 sont transmis sur le canal 1.)



BIEN CHOISIR LES SONS D'ACCOMPAGNEMENT — Comme les instruments d'accompagnement spécifiques varient en fonction du motif sélectionné, veuillez consulter la liste des motifs pré-programmés à la page 144; cela permettra de décider du genre de sons d'accompagnement à sélectionner sur le générateur de son, en fonction du motif de support. Consultez également le tableau d'assignation des touches (page 146) pour les assignations spécifiques de sons de boîte à rythmes et de percussions.

3. A présent, sélectionnez un morceau ou un motif sur le GW50 et appuyez sur [START/STOP] pour le démarrer. Les parties de support vont jouer tant sur le GW50 que sur l'appareil qui y est raccordé. (Si le NIVEAU DE SUPPORT ou BACKING LEVEL est réglé sur 0, vous entendrez uniquement le générateur de son.)

Remarque: PROBLEMES AVEC LES CHANGEMENTS DE MOTIFS — Si le morceau contient des changements de motifs, il se peut que les sons d'accompagnement du GW50 changent également (dans un cas extrême, de la guitare aux cordes lors d'un changement de motif rock vers une ballade). Le générateur de son lui ne changera pas et il continuera à jouer le son d'accompagnement programmé au début du morceau. Pour résoudre ce problème, suivez l'indication ci-dessous et enregistrez d'abord l'accompagnement sur un séquenceur puis effectuez les changements de programmes requis à partir du séquenceur.



ENREGISTRER LES PISTES DE SUPPORT DU GW50 SUR UN SEQUENCEUR — Dans une variante de l'opération ci-dessus, il est possible de connecter un séquenceur MIDI au GW50 et de raccorder le générateur de son au séquenceur comme le montre l'exemple de connexion **E** à la page 101, puis d'enregistrer les pistes de support sur le séquenceur. De cette façon, vous profitez des fonctions d'édition et des avantages du séquenceur, en effectuant des changements de programme, en changeant les pistes librement, puis en les restituant sur un autre module de son. (Notez cependant que les sons de support du GW50 ne peuvent pas être joués à partir d'un autre appareil.)

