

FRANÇAIS

KORG

WAVEDRUM

Global Edition

Guide de prise en main

Précautions	2	Edition	8
Précautions lors d'utilisation	3	Procédure d'édition de base	8
A propos de la documentation	3	Sauvegarde de vos changements	9
		Paramètres d'édition importants	9
Introduction	4	Appendice	11
Caractéristiques principales	4	Rétablir les réglages d'usine	11
Description du WAVEDRUM	5	Dépannage	11
		Fiche technique	11
Préparatifs	6	Voice Name List	i
Connexion d'appareils audio	6	Programs	i
Mise sous tension	6	Live mode	ii
Monter le WAVEDRUM sur un pied	6	Algorithms	iii
		PCM Instruments	iii
Jeu	7	Loop Phrases	iv
Techniques de jeu	7		
Sélectionner des programmes	7	Program structure for Single-size/Double-size	
Assigner des programmes aux boutons 1~4	7	Algorithms	v

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

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

Précautions

Emplacement

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

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

Alimentation

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

Interférences avec d'autres appareils électriques

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

Maniement

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

Entretien

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

Conservez ce manuel

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

Évitez toute intrusion d'objets ou de liquide

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

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

Note concernant les dispositions (Seulement EU)



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

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

Précautions lors d'utilisation

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

Ne posez pas d'objets lourds sur la peau

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

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

Larsen

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

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

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

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

Gestion des données

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

A propos de la documentation

Structure de la documentation

Votre WAVEDRUM Global Edition dispose de la documentation suivante.

- Guide de prise en main (version imprimée, PDF) (ce document)
- Guide des paramètres (PDF)

Le "Guide de prise en main" décrit de façon concise les fonctions principales du WAVEDRUM. Veuillez lire ce manuel en premier lieu.

Le "Guide des paramètres" décrit tous les paramètres et algorithmes du WAVEDRUM. Consultez ce guide si vous voulez en savoir davantage sur un paramètre spécifique.

Ces guides sont disponibles sous forme de fichiers PDF sur le disque fourni.

Abréviations désignant les manuels

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

GPM: Guide de prise en main

GP: Guide des paramètres

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

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

Introduction

Caractéristiques principales

Technologie de synthèse révolutionnaire

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

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

Sonorités uniques générées par 60 algorithmes différents

Le WAVEDRUM exploite la technologie de traitement numérique DSP pour appliquer différentes méthodes de synthèse telles que les synthèses analogique, additive, non linéaire et par modélisation physique puis combine ces sonorités pour créer le son final. Ces combinaisons sont appelées "algorithmes". Le WAVEDRUM propose 60 algorithmes différents, de taille simple et double. Le WAVEDRUM Global Edition vous propose les 36 algorithmes du WAVEDRUM (WD-X) ainsi que les 9 algorithmes pour instruments de percussion du Proche-Orient du WAVEDRUM ORIENTAL et 15 algorithmes de batterie/percussion extrêmement polyvalent tels que "Snare", "Conga", "Djembe" et "Cajon". Selon l'algorithme choisi, vous obtenez des sons absolument inédits, qui ne peuvent être générés que par le WAVEDRUM, ainsi que divers sons d'instruments ou naturels.

400 instruments PCM pour la peau et l'anneau

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

200 programmes d'usine, 200 programmes utilisateur

Les 200 programmes d'usine ("Preset") combinent des sons de percussion, de batterie et des effets spéciaux de façons complexes afin de générer des sons complètement différents selon votre technique de jeu. Quand vous modifiez un programme, vous pouvez le sauvegarder dans une des 200 mémoires pour programmes utilisateur.

Mode Live

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

140 phrases pour boucle

Les 140 boucles d'usine couvrent une vaste palette de genres et de tempos et vous permettent d'improviser en les accompagnant.

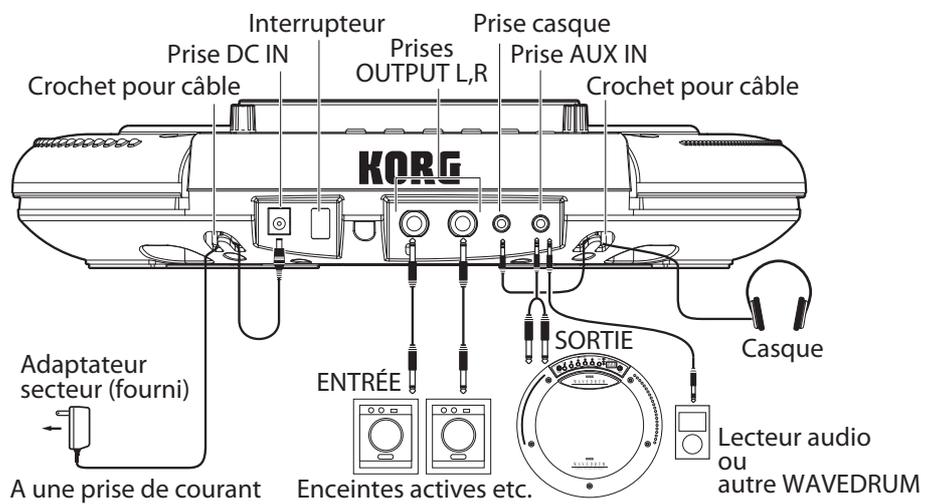
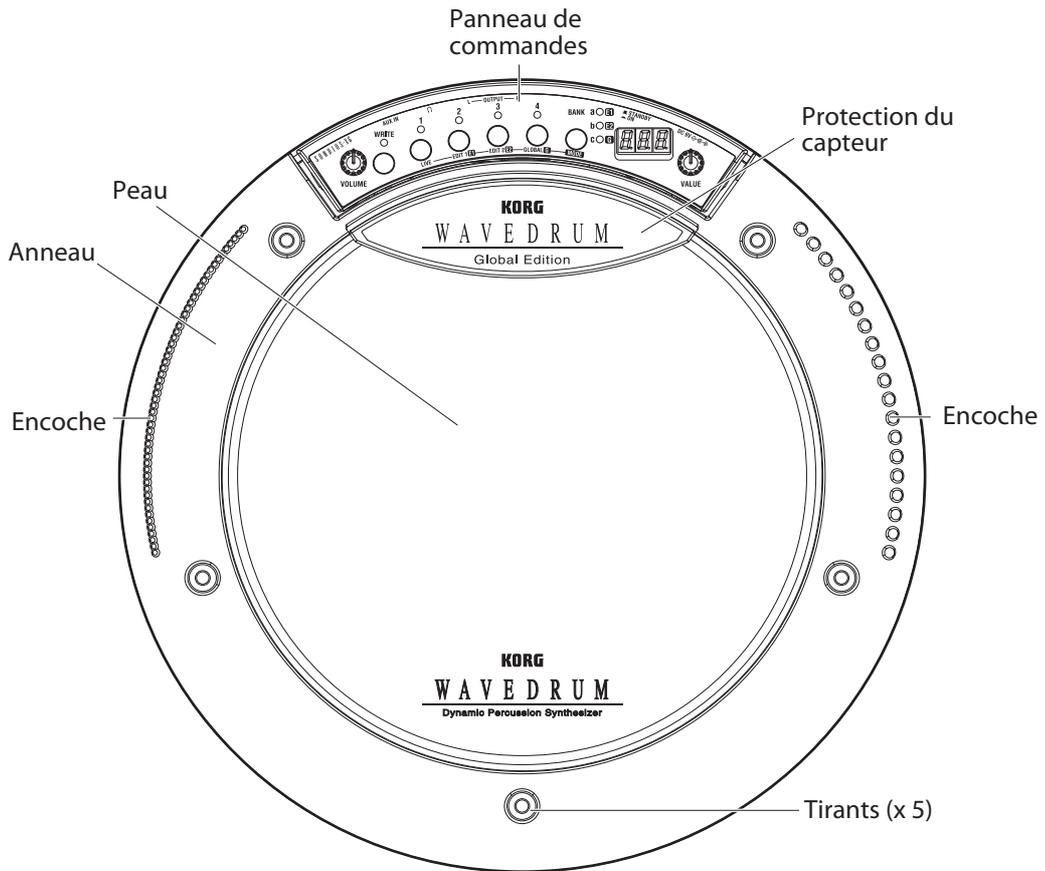
Prise AUX IN

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

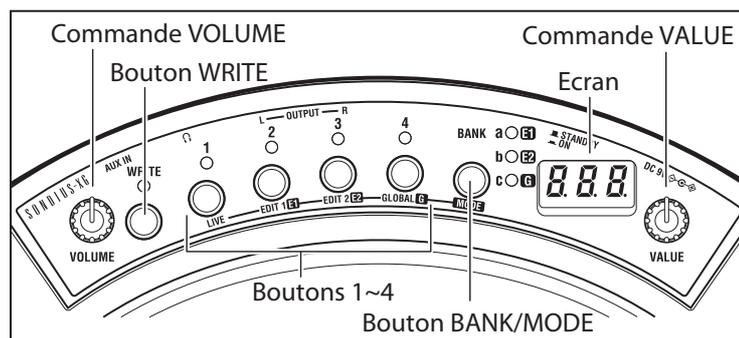
Léger et compact

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

Description du WAVEDRUM



Panneau de commandes



Préparatifs

Connexion d'appareils audio

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

Les connexions possibles sont illustrées à la page précédente.

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

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

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

Connexion d'un dispositif audio à l'entrée

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

Remarque: Pour entendre le signal d'un appareil branché à la prise AUX IN, il faut passer en mode Global et régler le niveau du signal d'entrée AUX IN sur un niveau adéquat. Par défaut, le niveau de ce signal est réglé sur "0" (Voyez GP page 7).

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

Mise sous tension

Connexion de l'adaptateur secteur

1. Branchez l'adaptateur secteur fourni à la prise DC IN en face arrière du WAVEDRUM.

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

2. Branchez l'adaptateur à une prise secteur.

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

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

Mise sous tension

1. Vérifiez que le WAVEDRUM et les appareils branchés sont hors tension et que toutes les commandes de volume sont réglées sur "0".
2. Mettez le dispositif branché à la prise AUX IN sous tension.

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

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

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

5. Réglez le volume sur chaque dispositif. Réglez le volume du WAVEDRUM en actionnant sa commande VOLUME. Si vous utilisez la prise AUX IN, réglez le niveau du signal d'entrée (Voyez GP page 7).

Mise hors tension

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

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

1. Diminuez le volume puis coupez l'alimentation de vos enceintes actives ou de tout autre matériel branché aux prises OUTPUT L, R.

2. Tournez la commande VOLUME du WAVEDRUM à fond à gauche et maintenez l'interrupteur enfoncé jusqu'à ce que l'écran s'éteigne (environ 1 seconde).

3. Mettez le dispositif branché à la prise AUX IN hors tension.

Coupe automatique de l'alimentation

Le WAVEDRUM Global Edition propose une fonction de coupe automatique de l'alimentation.

La fonction "Auto-Off" coupe automatiquement l'alimentation si l'instrument reste inutilisé (à l'exception de la commande Volume) durant environ 4 heures. Si vous le souhaitez, vous pouvez désactiver cette fonction de coupe automatique d'alimentation. Pour savoir comment procéder, voyez le GP page 6. Par défaut, la coupe automatique d'alimentation est activée.

Monter le WAVEDRUM sur un pied

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

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

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

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

Jeu

Techniques de jeu

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

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

Pour en savoir plus sur les différents programmes, voyez la "Voice Name List" et lisez les descriptions données dans ce manuel à partir de la GP page 8.

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

Sélectionner des programmes

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

Vous sélectionnez ainsi le mode Live permettant de jouer sur le WAVEDRUM. L'écran affiche $1 \ 1 \ 0$ puis indique le numéro du programme (000-199, P. 00-P. 99-Q. 00-Q. 99).

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

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

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

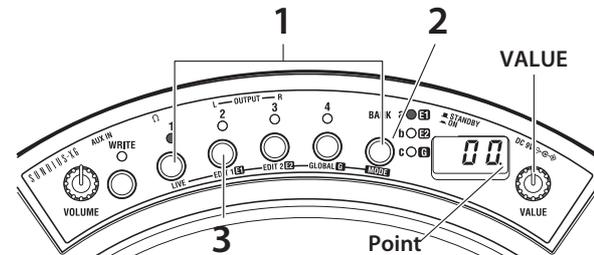
3. Appuyez sur un bouton 1-4 pour sélectionner le programme.

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

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

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

Remarque: Le WAVEDRUM contient des boucles de batterie etc. Vous pouvez jouer en accompagnant ces boucles (Voyez GP page 7).



Jouer avec tous les programmes successivement

- Quand l'écran affiche le numéro du programme, vous pouvez tourner la commande VALUE pour sélectionner successivement les différents programmes (000-199, P. 00-P. 99-Q. 00-Q. 99).

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

A propos des programmes

Le WAVEDRUM contient 200 mémoires pour programmes utilisateur (000-199) et 200 programmes d'usine "Preset" (P. 00-P. 99-Q. 00-Q. 99). Vous pouvez sauvegarder les programmes que vous avez modifiés dans les mémoires de programmes utilisateur. Il est impossible de remplacer les programmes d'usine (Preset). A la sortie d'usine, les mémoires pour programmes utilisateur contiennent les mêmes programmes que les mémoires Preset.

Assigner des programmes aux boutons 1~4

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

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

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

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

3. Appuyez sur le bouton WRITE. Le témoin situé au-dessus du bouton clignote. La banque et le numéro de la mémoire $\beta - 1$ ainsi que le numéro de programme clignent à l'écran.

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

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

Edition

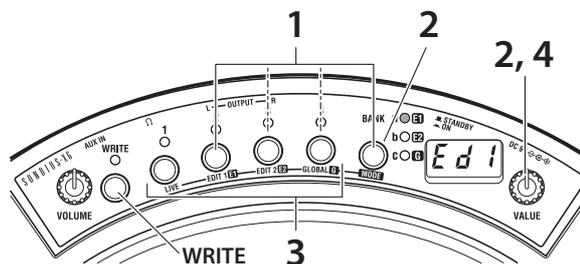
Vous pouvez modifier un programme pour l'adapter à votre style de jeu ou le transformer et créer un son complètement nouveau.

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

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

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

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



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

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

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

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

Procédure d'édition de base

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

1. Sélectionnez ensuite un mode Edit.

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

Le mode Edit 1 permet de régler des paramètres comme "Tune", "Decay", "Level", "Curve" et "Effect" (Reverb, Delay) ainsi que de choisir l'algorithme et l'instrument PCM (Voyez *GP page 3*).

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

Le mode Edit 2 permet de régler l'algorithme (Voyez *GP page 5*).

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

En mode Global, vous pouvez régler l'image stéréo (le panoramique), lancer des boucles et calibrer le WAVEDRUM (Voyez *GP page 6*).

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

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

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

Si, par exemple, vous avez choisi le mode Edit 1 avec le bouton BANK/MODE, les pages défilent selon l'ordre suivant: Tune ($t u n$) → Decay ($d c y$) → Level ($l e v$) →... (Voyez *GP page 3*).

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

Le témoin situé au-dessus du bouton s'allume. L'écran affiche le nom du paramètre puis son réglage.

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

4. Tournez la commande VALUE pour modifier le réglage.

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

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

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

Remarque: Si vous retournez en mode Live sans sauvegarder le programme modifié (Voyez "Sélectionner des programmes" à *GPM page 7*), le témoin du bouton sélectionné (1~4) clignote et un point s'allume dans le coin inférieur droit de l'écran. Cela indique que le programme n'a pas été sauvegardé.

Sauvegarde de vos changements

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

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

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

Sauvegarder un programme

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

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

Le bouton WRITE clignote et le numéro de la mémoire de destination du programme 000-199, P, 00-P, 99-9, 00-9, 99 clignote à l'écran. Il est impossible de sauvegarder des données dans les mémoires P, 00-P, 99-9, 00-9, 99.

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

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

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

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

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

Sauvegarder les paramètres du mode Global

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

1. En mode Global, appuyez sur le bouton WRITE. Le bouton WRITE clignote et la mention "G L B" clignote à l'écran.

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

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

Paramètres d'édition importants

Tune et Decay

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

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

Pour les algorithmes où le paramètre "Tune" a une fonction spéciale, cette fonction est décrite séparément pour chaque algorithme (voyez GP pages 8, 18).

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

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

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

Pour les algorithmes où le paramètre "Decay" a une fonction spéciale, cette fonction est décrite séparément pour chaque algorithme (voyez GP pages 8, 18).

Volume et pan de la peau et de l'anneau

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

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

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

Réverbération et delay

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

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

Algorithme

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

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

densité d'un objet métallique. Ces quantités peuvent être modifiées pour créer le son d'instruments ou d'autres objets générant du son qui n'existent pas en réalité.

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

Structure de programme pour algorithmes simples

(Voyez GPM page v)

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

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

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

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

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

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

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

Structure de programme pour algorithmes doubles

(Voyez GPM page v)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Edit 1 – Algorithm Select (A L 5): Sélectionne l'algorithme.

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

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

Entrée audio et lecture de boucle

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

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

Appendice

Rétablir les réglages d'usine

Il est possible de rétablir les réglages d'usine pour les programmes ("Preset" et "User") du WAVEDRUM, le mode Live et le mode Global. Vous pouvez rétablir les réglages d'usine d'un des deux groupes suivants de données.

- Données des programmes et du mode Live
- Toutes les données (programmes, mode Live et mode Global)

⚠ Lorsque vous effectuez une de ces opérations, les données correspondantes retrouvent leurs réglages d'usine. Tous les réglages personnels que vous avez effectués sont perdus.

Si vous choisissez l'option "b)", il faut également recommencer le calibrage (*Voyez GP page 22*).

Cette opération ne change pas la hauteur du capteur.

- Maintenez le bouton WRITE enfoncé et appuyez sur l'interrupteur pour mettre l'instrument sous tension. Quand "PL ⑆" clignote à l'écran, relâchez les boutons.
- Si vous voulez rétablir les réglages d'usine pour les données citées sous "a)" ci-dessus, maintenez le bouton WRITE clignotant enfoncé durant environ 1 seconde. Si vous voulez rétablir les réglages d'usine pour les données citées sous "b)" ci-dessus, maintenez le bouton BANK/MODE enfoncé et maintenez ensuite le bouton WRITE clignotant enfoncé durant environ 1 seconde. La mention "PL ⑆" clignote à l'écran.

Le chargement des réglages d'usine démarre. Quand le chargement est terminé, la mention "E ⑆ ⑆" clignote à l'écran.

⚠ Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il charge des données. Cela risque de détruire les données.

- Mettez l'instrument hors tension puis à nouveau sous tension.

Dépannage

Le son est différent de celui d'un autre WAVEDRUM

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

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

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

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

Vous pouvez l'éviter en calibrant la peau. *Voyez GP page 22*

Effet larsen

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

Vous pouvez parfois l'éviter en calibrant la peau. *Voyez GP page 22*

Pas de réaction à la pression exercée sur la peau

La peau est-elle trop tendue? Si la peau est trop tendue, le capteur de pression ne fonctionne pas correctement.

Corrigez la tension de la peau. *Voyez GP page 21*

Calibrez également le capteur de pression de la peau pour corriger sa réponse. *Voyez GP page 22*

Le dispositif branché à la prise AUX IN est inaudible

Avez-vous augmenté le niveau du signal AUX IN en mode Global? *Voyez GP page 7*

Le volume du dispositif branché est-il bien réglé?

Voyez GPM page 6

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

Fiche technique

Synthétiseur dynamique de percussion

Algorithmes: Simples: 26, Doubles: 34

Instruments PCM: Peau: 200, Anneau: 200

Programmes: 400 (utilisateur: 200, Preset: 200)

Phrases pour boucle: 140

Effets: Reverb, Delay

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

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

Ecran: LED, 3 caractères de 7 segments

Fréquence d'échantillonnage: 48kHz

Conversion A/N, N/A: 24 bits

Alimentation: DC9V 1,7A

Dimensions (LxPxH): 344×349×75mm

Poids: 2,0kg

Accessoires fournis: Adaptateur secteur, Clé de tension, Clé hexagonale (Allen), Disque accessoire contenant les manuels en version PDF (Guide de prise en main, Guide des paramètres)

Options: Pied de percussion ST-WD

Etuis rigides HC-WD

Housses SC-WD

Amplificateur portable MMA130 (alimentation secteur possible)

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

Voice Name List

Programs

No.	Program	Head		Rim	
		Algo.	Inst.	Algo.	Inst.
Real Instrument					
0	Snare 1 (Double-size)	29	-	-	-
1	Snare 2 (Double-size)	30	-	-	-
2	Snare 3 (Double-size)	31	-	-	-
3	Velo Ambi Snare	19	17	2	12
4	Multi Powerful Tom	5	22	24	21
5	Krupa Abroad	2	26	7	10
6	Pitched Toms w/Cowbell	19	24	4	22
7	Ambi Taiko	9	23	19	12
8	Viking War Machine	12	34	9	20
9	Vintage Electronic Toms	26	31	2	14
10	Okonkolo → Iya Dynamics	10	60	18	21
11	Iya Boca/Slap Dynamics	10	58	14	29
12	Itotele Boca	10	59	18	29
13	Talk Drum	17	29	24	31
14	Apocalypse Now	25	28	7	26
15	Djembe (Double-size)	34	-	-	-
16	Djembe	19	52	2	34
17	BigHand Cowbell	10	7	2	41
18	Bongo (Double-size)	28	-	-	-
19	Conga (Double-size)	27	-	-	-
20	Tricky Lo Conga / Shaker	3	44	18	54
21	Conga Circle	19	42	22	25
22	Congo Bells & Rattle	19	43	18	35
23	Timbales Lo/Hi + Paila (Rim)	19	66	10	38
24	Timbale + Paila (Double-size)	32	-	-	-
25	Samba Snare & Agogo (Rim)	22	18	18	36
26	Guero, Mambo Set	19	68	18	53
27	Reco Reco, Mambo Set	19	69	18	39
28	Hot Salsa Combo	22	39	19	27
29	Shaker & Triangle	8	41	18	55
30	Surdo	3	70	17	62
31	Pandeiro	22	71	18	76
32	Rek	10	73	22	59
33	Metal Dumbek	10	74	6	30
34	Darabuka WD Dynamics	17	63	22	61
35	Tabla Drone	14	77	13	75
36	Shaken Udus	1	75	1	52
37	Udu Udu	1	7	1	51
38	Cajon (Double-size)	33	-	-	-
39	Flamenco Castanet & Tap	22	67	18	67
40	Taiko & Tsuzumi (Pressure)	10	78	6	68
41	Wa-Daiko	12	80	2	64
42	Eastern Velo Cym Drum	9	82	21	12
43	Timpani Lo/Hi Orch Cymbal	17	81	18	71
44	China/Splash Set for Drummer	15	83	18	69
45	Mini TamTam/Gong for Drummer	9	84	15	73
Pitched Instrument					
46	Jews Harp	16	100	9	65
47	Berimbau	18	40	11	83
48	Pressure Wah Drum	24	32	16	87
49	Steel Drum (F-A-B ⁺ -C-F)	10	36	10	50
50	Broken Kalimba	7	50	22	32

No.	Program	Head		Rim	
		Algo.	Inst.	Algo.	Inst.
51	Balafon	7	51	25	81
52	Gamelan	9	76	18	63
53	EthnoOpera	7	61	15	72
54	Koto Suite	20	79	20	66
55	Compton Kalling	20	5	22	15
56	Wind Bonga	7	8	19	28
57	Personality Split	7	10	16	78
Bass Drum/Snare Drum split					
58	Snare/Kick 1 (Double-size)	35	-	-	-
59	Snare/Kick 2 (Double-size)	36	-	-	-
60	Kick The Synth	4	11	4	1
61	D&B Synth	4	16	23	85
62	Voice Perc. BD/SD/HH	7	13	18	74
63	Harmonic Kikodus	1	9	1	16
64	Powerful Udu & Snare	1	38	10	6
65	Kick & Snare Combo: Orchestral	26	14	22	9
66	Orky Perky Duet	7	19	7	84
67	Kenya Street Rap	9	5	22	8
68	Drum Whistler	25	3	16	2
69	Kick & Snare Combo: Pop	26	15	22	5
70	Movin'Air Club Beat	11	2	11	17
71	AlienCommunication	4	12	4	79
72	Drums and Keys	2	10	4	78
Synth					
73	The Thinking Man	25	98	5	7
74	Club India 120bpm	13	92	21	60
75	Dance Hit Drone (Key of F)	2	37	14	86
76	The Serengeti	5	53	10	11
Original Wavedrum Taste					
77	Water SE	9	45	15	94
78	Angry Gods	17	62	25	82
79	Dancing with Tigers	3	4	14	13
80	Yoga Breathing Drum	17	35	21	40
81	Bass Canyon	19	1	10	17
82	DDL Mystic Jam	10	30	3	23
83	Epic Film Toms	9	33	10	19
84	DonHya And	23	7	23	93
85	Suikin '09	23	85	2	95
86	3624	26	6	1	90
SE					
87	Cold Wind	4	7	2	77
88	Always a Mystery	4	99	3	26
89	Aliens in the Basement	15	91	23	24
90	When the Clock Strikes 12	15	97	23	4
91	Tom the Robot	19	25	9	37
92	Night Market	10	96	15	36
93	Industrial Perc	10	93	18	91
94	Industrial BD/SD/HH/Cym	10	94	18	92
95	Vinyl Drummer	7	89	23	18
96	Creepin'	17	88	24	58
97	Rainy Day Drum (Rim Velo SW)	10	90	18	80
98	The Forest Drum	10	27	19	48
99	MAYA	13	95	23	3
Real Simulation of Middle East Instrument					
100	Darabuka Ensemble (Double-size)	38	-	-	-
101	Darabuka (Double-size)	37	-	-	-
102	Darabuka Tarkish (Double-size)	39	-	-	-
103	Daf (Double-size)	41	-	-	-
104	Daf Iranian (Double-size)	44	-	-	-
105	Daf Egyptian	22	110	18	119
106	Iranian Hard Daf - Lo	10	109	18	121

No.	Program	Head		Rim	
		Algo.	Inst.	Algo.	Inst.
107	Tar (Double-size)	40	-	-	-
108	Bendir (Double-size)	45	-	-	-
109	Dark Bendir	12	112	10	106
110	Big Bendir	1	111	15	124
111	Doyra (Double-size)	42	-	-	-
112	Req (Double-size)	43	-	-	-
113	Req-Clap Set	19	130	18	133
114	Big Req	10	129	1	120
115	Sagat Egyptian	18	131	8	125
116	Bells and Sagat	18	132	8	128
117	Tabil	12	108	2	111
118	Katim	10	117	10	110
119	Nakrazan	19	118	1	113
120	Bongos Hi/Lo	19	114	19	136
121	Zeer & Tweasat	19	115	18	129
122	Zeer Pitched	19	116	18	121
123	Khishbah	25	123	19	115
124	Sagool Combination	22	120	5	118
Creative Sound of Middle East Instrument					
125	Katim Gated	10	107	7	108
126	Tantan-Katim	10	128	19	109
127	Group Percussion	12	127	19	135
128	Asma Davul Electronic	26	121	15	116
129	Mix Doholla-Drum	26	106	22	104
130	Daf Pitched	7	119	10	105
131	Ceramic Mini Dbk	1	101	1	124
132	Egyptian String	13	135	13	132
133	Egyptian Playground	13	126	19	112
Real Simulation of Non Middle East Instrument					
134	Ghatam	1	125	1	117
135	Shekele	22	136	18	137
Synthy Simulation of Middle East Instrument					
136	Voice Percussion	25	148	18	150
137	White Blocks	22	143	22	130
138	Minimal Logs	23	137	17	131
139	Tar Drum Kit	12	146	19	107
140	Unhappy Camels	14	124	10	127
141	Suspicious Eyes	19	122	18	122
142	Darabuka Roll	10	104	7	102
143	World DnB K/H/S	6	134	19	122
144	The Price of Oil	10	113	5	114
SFX					
145	Breathe in the Amber	4	141	2	141
146	Wind Chimes	23	144	18	140
147	Bottle Synth	5	142	1	142
148	Rain Stick	18	140	18	134
149	Border Crossing	10	105	21	123
Real Instrument					
150	Snare 4 Piccolo (Double-size)	50	-	-	-
151	Snare 5 12" (Double-size)	49	-	-	-
152	Snare 6 Acryl (Double-size)	47	-	-	-
153	Snare 7 Z (Double-size)	46	-	-	-
154	Snare 8 Deep Shell (Double-size)	48	-	-	-
155	Djembe Cowskin Hi (Double-size)	55	-	-	-
156	Djembe Cowskin Lo (Double-size)	56	-	-	-
157	Djembe Fiber (Double-size)	54	-	-	-
158	Dundunba	12	176	2	190
159	Bata Drums	19	174	19	174
160	Shekere 2	7	156	19	157
161	Quinto Wood (Double-size)	51	-	-	-
162	Conga Wood (Double-size)	52	-	-	-

No.	Program	Head		Rim	
		Algo.	Inst.	Algo.	Inst.
163	Tumba Wood (Double-size)	53	-	-	-
164	Timbale 2 Hi	10	177	2	177
165	Timbale 2 Lo	12	178	2	188
166	Pandeiro 2	17	164	18	165
167	Samba Suite	26	163	19	189
168	Surdo 2	12	160	2	161
169	Hiradaiko	12	180	10	179
170	Okedaiko	17	182	10	181
171	Shimedaiko	19	181	19	180
172	Taiko & Chappa	12	183	8	191
173	Snake Drum	26	184	22	166
174	Octave'n Tom	17	154	2	184
175	Wild Rotate Tom	7	155	22	151
176	Cajon 2 (Double-size)	57	-	-	-
177	Acoustic Kit (Double-size)	58	-	-	-
178	Djembe Lo-Fi	10	173	10	173
179	Flange Hi Timbal	19	179	9	178
180	Portamento Tambourine	9	162	9	187
181	Talking Frame Drum	12	161	12	156
Pitched Instrument					
182	Mill-Tn Finger Random	5	168	9	171
183	Cicket Log Drum	10	170	23	160
184	Balafon 2	21	167	21	158
185	Jegog	21	166	24	167
186	Berimbau 2	11	172	18	159
187	Thunder Theater	7	193	18	192
188	Sneaky Pursuit	21	171	21	200
Bass Drum/Snare Drum split					
189	Dub Step Kit	15	151	7	199
190	Angry Man (K+S Dub)	18	199	18	153
191	World Party (K+S Moombahton)	14	152	19	154
192	Piggy (DubStep K/S/Hats)	21	153	10	155
Bass					
193	Bass 1 (Reso Bass)	5	197	10	183
194	Bass 2 (Analog Bass)	10	198	10	183
SFX					
195	Spacy SFX	10	195	14	196
196	The Night of the Storm	2	191	2	193
197	Praying for Rain	17	192	18	195
198	Meditation Ball	2	187	2	186
199	Terminator 2048	10	196	15	198

Live mode

Button	Program
Bank-a	
1	157 Djembe Fiber (Double-size)
2	152 Snare 6 Acryl (Double-size)
3	182 Mill-Tn Finger Random
4	190 Angry Man (K+S Dub)
Bank-b	
1	100 Darabuka Ensemble (Double-size)
2	175 Wild Rotate Tom
3	197 Praying for Rain
4	164 Timbale 2 Hi
Bank-c	
1	74 Club India 120bpm
2	162 Conga Wood (Double-size)
3	106 Iranian Hard Daf - Lo
4	199 Terminator 2048

Algorithms

PCM Instruments

No.	Algorithm
1	Udu
2	Temple
3	WoodDrum
4	Analog
5	Arimbao
6	Sawari-A
7	WindDrum
8	Triangle
9	Water
10	BigHand
11	Steel ST
12	Mo'Daiko
13	Sawari-B
14	Tabla
15	Gong
16	Wah Harp
17	TalkDrum
18	Jingle
19	Bonga
20	Koto
21	Bamboo
22	JingDrum
23	Don-Hya
24	Mariko
25	Upo
26	1812
27	Conga
28	Bongo
29	Snare Drum 1
30	Snare Drum 2
31	Snare Drum 3
32	Timbales
33	Cajon
34	Djembe
35	BassDrum+SnareDrum 1
36	BassDrum+SnareDrum 2
37	Darabuka
38	Darabuka ensemble
39	Darabuka Turkish
40	Tar
41	Daf
42	Doyra
43	Req
44	Daf Iranian
45	Bendir
46	Snare (Z) 14"x6.5"
47	Snare (Acrylic) 14"x6.5"
48	Snare (Wood) 14"x7.5"
49	Snare (Wood) 12"x6"
50	Piccolo Snare (Brass) 13"x4"
51	Quinto (Wood)
52	Conga (Wood)
53	Tumba (Wood)
54	Djembe (Fiber)
55	Djembe (CowSkin Hi)
56	Djembe (CowSkin Lo)
57	Cajon 2
58	Bass Drum+Snare Drum 3
59	Bass Drum+Snare Drum 4
60	Bass Drum+Snare Drum 5

No.	Head PCM Instrument
1	Multi Tubb Kick
2	Dance Kicks w/reverse
3	Whistle Kick
4	Tubby Kick /TOM
5	88 Hat/Kick
6	Kick 99
7	BD Ambi
8	BD Dry
9	Kick & Snare
10	Dance Kick & Snare 2
11	Kick, Snare & Hat
12	Dance BD & 99 SD
13	Voice BD/SD/HH
14	Orch SD to Orchestra BD
15	SD to BD
16	Dance BD & SD
17	Velo Ambi Snare
18	Samba Snare
19	Orch Snare w/ Cym
20	Hand Claps
21	Kompton Klaps
22	Multi Powerful Tom
23	Ambi Drum
24	Two Pitched Tom
25	Rock Toms
26	Brushes 3 Toms
27	Low Tom/ velo Forest
28	Tom Vintage Hi
29	Tom Soul
30	Mark Tree Chord w/Thump
31	E.Tom Velo Set
32	Tiki Tiki Tom Tom
33	Epic Hi-Toms Head
34	Low War Tom Rim
35	Guitar and Ghost
36	Steel Drum (F-A-Bb-C-F)
37	Mouth Harp C Drone
38	Shaker/Kick
39	Shaker to Clave
40	Caxixi
41	Triangle
42	Conga Clap
43	Conga Hi-Close/Open
44	Bassish Lo Conga
45	Conga Lo-Basstone
46	Conga Gliss
47	Low Conga
48	Super Conga
49	Tumba Open
50	Broken Kalimba
51	Balafon
52	Djembe
53	Dynamic Djembe
54	Djembe Closed Slap
55	Iya Boca Choke
56	Boca Open
57	Iya Chacha UP
58	Iya Boca Open+Slap
59	Itotele Boca Open
60	Okonkolo -> Iya (Open)

No.	Head PCM Instrument
61	Tom/Iya Drum Corps
62	Itotele/Iya Mix
63	Darbuka Head
64	Paila Lo
65	Paila Hi
66	Lo Hi Timbales
67	Castanet
68	Guiro
69	RecoReco 4 Velo
70	Surdo Open
71	Pandeiro
72	Tambourine
73	Rek Head
74	Rek
75	Udu/ Shaker
76	Gamelan
77	Tabla"Tele"
78	Japanese Tsuzumi
79	Tsuzumi 2
80	Oodaiko
81	Timpani Lo/Hi
82	Velo Splash Cym
83	New China Cymbal
84	Mini TamTam
85	Bells
86	Jingle
87	Metal tree
88	Fly in Jungle
89	Vinyl Crash
90	Rainy Day Bird
91	Low Bull Roar Loop
92	Synth Stab (Key of C)
93	Industry
94	Industrial BD/SD/HH
95	Industs
96	Industry Hit
97	Shaker & Church Bell
98	Synthy G Melody
99	Velo Vocoder
100	Berimbau Attack
101	Tiny Darabuka
102	Darabuka Bend
103	Darabuka Grace Hit
104	Egypt Drb Roll Center
105	Darabuka Tek to Vox Kick
106	Doholla Center
107	Katim Center
108	Tabil Open
109	Daf 21" Hard Bak
110	Daf Tek Egypt
111	Big Bendir 14"
112	Bendir Dum
113	Low Pitch ADDum 3VS
114	Bongos Low
115	Zeer
116	Zeer Pitch Head
117	Katim
118	Nakrazan
119	Tar Snip
120	Sagool Head
121	Asma Davul Head
122	Gulf Jam Set 3VS
123	Khishbah

No.	Head PCM Instrument
124	Wacky 3VS Khishbah
125	Yahal Dum
126	World DnB 2A
127	Group Drums
128	Tantan
129	Req Center
130	Req Egypt
131	Sagat Egypt
132	Sagat Bells
133	Sagat Dynamic Head
134	World DnB 1A
135	Ghost Note
136	Rattle Maracas
137	Caxixi Off Beat
138	Angklung
139	Steel Drum 2
140	Rain Stick 1
141	Heart Beat Breath
142	Synth Perc
143	Noise Scale
144	Bell Tree
145	SD-HH
146	Two Brushed Toms
147	Tom Mid
148	Tuunn
149	Hey! Zil
150	SFX - Rim
151	Dub Step Kit
152	Moombah Snare&Hits
153	Dub Step Snare&Bass
154	Octave'n Tom
155	Rotate Tom
156	Shekere 2
157	Shekere 2
158	Shaker2
159	Caxixi2
160	Surdo
161	Frame Drum Tek
162	Frame Drum/w jingle
163	Pande-Tambo-Surdo
164	Pandeiro 2 Open
165	Wood blocks
166	Log drum
167	Balafon 2
168	Mill-Tn Finger Random
169	Mill-Tn Rute
170	Clicket Log Drum
171	VibraMarimba VS Chordplay
172	Berimbau 2
173	Djembe Lo-Fi
174	Bata Left
175	Bata Right
176	Dundunba
177	Timbale 2 Hi
178	Timbale 2 Lo
179	Natural Hi Timbal
180	Hiradaiko
181	Shimedaiko
182	Okedaiko
183	Nagadoudaiko
184	H-Eccs Crash
185	HH for Basses
186	Stacked Cymbal

No.	Head PCM Instrument
187	Finger Cymbal
188	Wind Chime
189	Jingle Roll
190	Chappa
191	Ocean Wave
192	Thunder
193	Rain&Thunder Drum VS
194	Rain
195	Spacy SFX
196	Seq Computer 7xVS
197	Bass 1 (Reso Bass)
198	Bass 2 (Analog Bass)
199	Dub Step Snare&Hits
200	Synth Hit +SD

No.	Rim PCM Instrument
1	Multi Pitched BDs
2	2 Tone Dance Kick
3	Kick 99
4	Snare 3 Velo
5	SD Dance
6	Velo 99 SD
7	Hat/Dance Snare
8	Cybernetik SD
9	Orchestra SD
10	Brush Swirls
11	Deep Tom Tom (Key of C)
12	Ambi Rim
13	Dance Clap
14	Hand Claps
15	Kompton Klaps
16	Kick & Snare
17	Dance Kick & Snare 1
18	Dance Kick & Snare 2
19	Epic Lo-Toms Rim
20	War Toms Head
21	Jazz Tom
22	Cowbell
23	Bongoish
24	Hi Bongoish
25	Conga Gliss
26	Low Conga
27	Super Conga
28	Tumba Open
29	Iya Boca Choke
30	Boca Open
31	Iya Chacha UP
32	Broken Kalimba
33	Log drum
34	Djembe Closed Slap
35	Agogo/Cuica
36	Agogo
37	Tambourine
38	Paila Lo
39	Paila Hi
40	Timbale Attack
41	Timbales Lo-Paila
42	Lo Hi Timbales
43	Castanet
44	Guiro
45	RecoReco 4 Velo
46	Pandeiro

1-26: Single-size, 27-60: Double-size

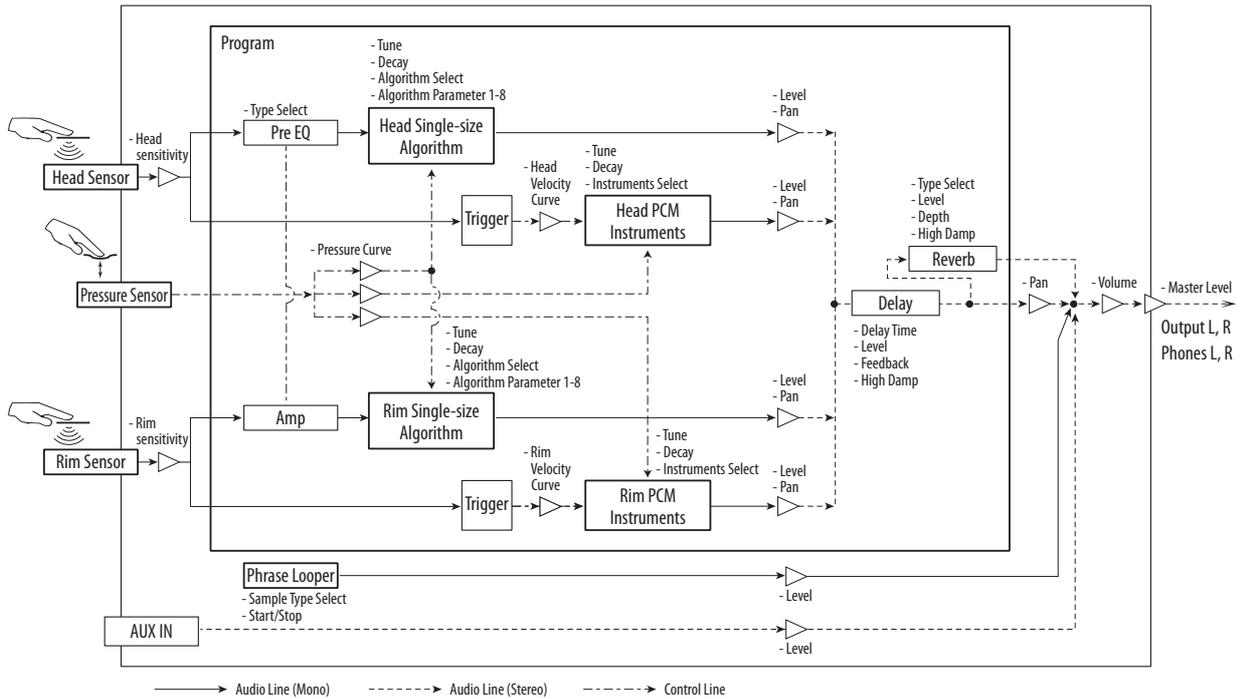
No.	Rim PCM Instrument	No.	Rim PCM Instrument	No.	Rim PCM Instrument	No.	Loop Phrase [bpm]	No.	Loop Phrase [bpm]
47	Rek Head	111	Tabil Rim	175	Timbale 2 Hi	33	Reggae [129]	97	Bossa 1 [65]
48	Rek	112	World DnB 2B	176	Timbale 2 Lo	34	Rhumba [109]	98	Bossa 2 [168]
49	Gamelan	113	Nakrazan Mute	177	Paila Hi	35	Salsa 1 [97]	99	Percussion 1 [90]
50	Steel Drum (Low F)	114	Tricky Tek Mix 6VS	178	Natural Hi Timbal Paila	36	Salsa 2 [97]	100	Percussion 2 [90]
51	Udu	115	Kasur Rim	179	Hiradaiko Fuchi	37	SambaDeSol [113]	101	7/8 [96]
52	Udus/ Shaker Accent	116	Asma Davul Tek Rim	180	Shimedaiko Fuchi	38	Sambalegre. [112]	102	Arabic Rumba [96]
53	Shaker 1	117	Yahal Tek	181	Okedaiko Fuchi	39	Turkish Pop 1 [128]	103	Ayoub [94]
54	Shaker 2	118	Sagool Rim	182	H-Eccs Crash	40	Turkish Pop 2 [128]	104	Baladi 1 [112]
55	Velo Accent Shaker	119	TD Jingle	183	HH for Basses	41	Vahde [80]	105	Baladi 2 [130]
56	Shaker/Kick	120	Req Edge	184	Stacked Cymbal	42	2/4 Oyun 1 [113]	106	Baladi 3 [130]
57	Shaker to Clave	121	Req - Tik	185	Finger Cymbal	43	2/4 Oyun 2 [113]	107	Benderi [174]
58	Caxixi	122	World DnB 1B	186	Wind Chime	44	5/8 [91]	108	Eskandarani [140]
59	Rek Rim	123	Ragaf Riqq to Vox Snare	187	Jingle Roll	45	9/8 [136]	109	Fallahi [220]
60	Multi-Tabla	124	Lo Pitch Req Open	188	Cowbell 2	46	Rock 1 [105]	110	Gorgina 10/8 [170]
61	Darbuka Rim	125	Sagat Egypt Open	189	Samba Rim	47	Rock 2 [110]	111	Hajaa Soudasi 6/8 [124]
62	Surdo Hand&Rim	126	Sagat Dynamic Head	190	Dundunba Metal	48	Rock 3 [112]	112	Karatchi [110]
63	Gamelan Celesta	127	Sagat Silver Cl->Opn 5VS	191	Chappa	49	Rock 4 [112]	113	Katakofiti 1 [113]
64	Taiko Rim	128	Sagat Roll	192	Orch SD->Timp 6x VS	50	Rock 5 [150]	114	Katakofiti 2 [110]
65	Tsuzumi 1	129	Tweasat	193	Wave Attack	51	Rock 6 [Swing, 95]	115	Katakofiti Modern [113]
66	Tsuzumi 2	130	Splash Jingle	194	Thunder	52	Rock 7 [Swing, 95]	116	Khbeti 6/8 [152]
67	Foot Step	131	Snake Drum	195	Rain	53	Rock 8 [Swing, 90]	117	Laf 1 [112]
68	Short Finger Cymbal	132	Ghost Note	196	Piano Harp SFX	54	Rock 9 [Triplet, 130]	118	Laf 2 [110]
69	Velo Splash Cym	133	Clap	197	Spacy SFX	55	Heavy Rock 1 [75]	119	Maksoum 1 [127]
70	New China Cymbal	134	Rain Stick 2	198	Bass Computer 4xVS	56	Heavy Rock 2 [85]	120	Maksoum 2 [130]
71	Orchestra Cymbal	135	Chacha OpenSlap	199	Dub Step Bass Velo SW	57	Heavy Rock 3 [115]	121	Maksoum Sarih [160]
72	Deep Orch Crash	136	Bongos High Open	200	Vocoder Vox 9xVS	58	Pop 1 [130]	122	Mallaya [220]
73	Chinese Gong	137	Caxixi 2			59	Pop 2 [110]	123	Masmoudi [126]
74	Voice HH/Cym	138	Angklung			60	Pop 3 [125]	124	Nobi [95]
75	Bells	139	Steel Drum 2			61	Pop 4 [128]	125	Rumba [138]
76	Jingle	140	Wind Chime			62	Pop 5 [Swing, 104]	126	Saidi 1 [109]
77	Metal tree	141	Whistle			63	Pop 6 [124]	127	Saidi 2 [120]
78	Synth Hits	142	Synth Perc			64	Pop 7 [100]	128	Saidi 3 [120]
79	PC Voice	143	Guitar Chord			65	Pop 8 [100]	129	Saidi 4 [120]
80	Rain -> Thunder Velo SW	144	Tom Mid			66	Pop 10 [124]	130	Saidi 5 [120]
81	Gop Pitch Up	145	Hi Toms Pitch			67	Pop 11 [120]	131	Saidi 6 [120]
82	Angry Gods RIM	146	Stick Cymbal			68	Pop 12 [Triplet, 120]	132	Saidi 7 [120]
83	Berimbau Attack	147	SD-HH			69	Pop 13 [90]	133	Saidi Modern [130]
84	Timpani w/Orch Hits	148	SFX - Rim			70	Ballad 1 [77]	134	Samai [120]
85	Code	149	Hey! Zil			71	Ballad 2 [100]	135	Shabi [160]
86	Synth Switch	150	Uuh			72	Ballad 3 [70]	136	Soudasi 6/8 [122]
87	WaveDrum Splat	151	BD + Splash			73	Ballad 4 [123]	137	Wehda 1 [120]
88	Industry	152	Hat->Kick 3xVS			74	Ballad 5 [75]	138	Wehda 2 [120]
89	Industs	153	Dub Step Hats->Kick 4xVS			75	Ballad 6 [3beat, 128]	139	Wehda 3 [120]
90	Industrial 1	154	Moombah Pandier/Kik			76	Ballad 7 [Swing, 75]	140	Zaffa [96]
91	Industrial 2	155	Dub Step Kick&Hats			77	Funk 1 [120]		
92	Industrial Cym	156	Sidestick			78	Funk 2 [84]		
93	Industry Hit	157	Shekere 2			79	Funk 3 [Swing, 90]		
94	Bubble	158	Shaker2			80	Funk 4 [Swing, 100]		
95	Rain Stick	159	Caxixi			81	Funk 5 [100]		
96	Fly in Jungle	160	African Shaker			82	Funk 6 [100]		
97	Vinyl Crash	161	Surdo Rim			83	Funk 7 [95]		
98	Rainy Day Bird	162	Frame Drum/w jingle			84	Soul 1 [Triplet, 124]		
99	Low Bull Roar Loop	163	Pande-Tambo-Surdo			85	Soul 2 [80]		
100	Synth Stab (Key of C)	164	Pandeiro 2 Open			86	16beat 1 [90]		
101	Darbuka Bend	165	Pandeiro 2 Jingle			87	16beat 2 [120]		
102	Egybt Drb Grace Edge	166	Doyra Edge			88	16beat 3 [104]		
103	Darbuka Grace Hit	167	Wood blocks			89	16beat 4 [120]		
104	Doholla Edge	168	Log drum			90	16beat 5 [92]		
105	Daf Tek Mute	169	Balafon 2			91	16beat 6 [122]		
106	Bendir Tek Mute	170	Mill-Tn Finger Random			92	Jazz 1 [Swing, 120]		
107	Tar Tek Mute	171	Mill-Tn Rute			93	Jazz 2 [Swing, 92]		
108	Katim Edge	172	Clicket Log Drum			94	Jazz 3 [Swing, 92]		
109	Katim Tak	173	Djembe Lo-Fi Mute			95	Latin 1 [108]		
110	Katim Mute	174	Bata Right			96	Latin 2 [130]		

Loop Phrases

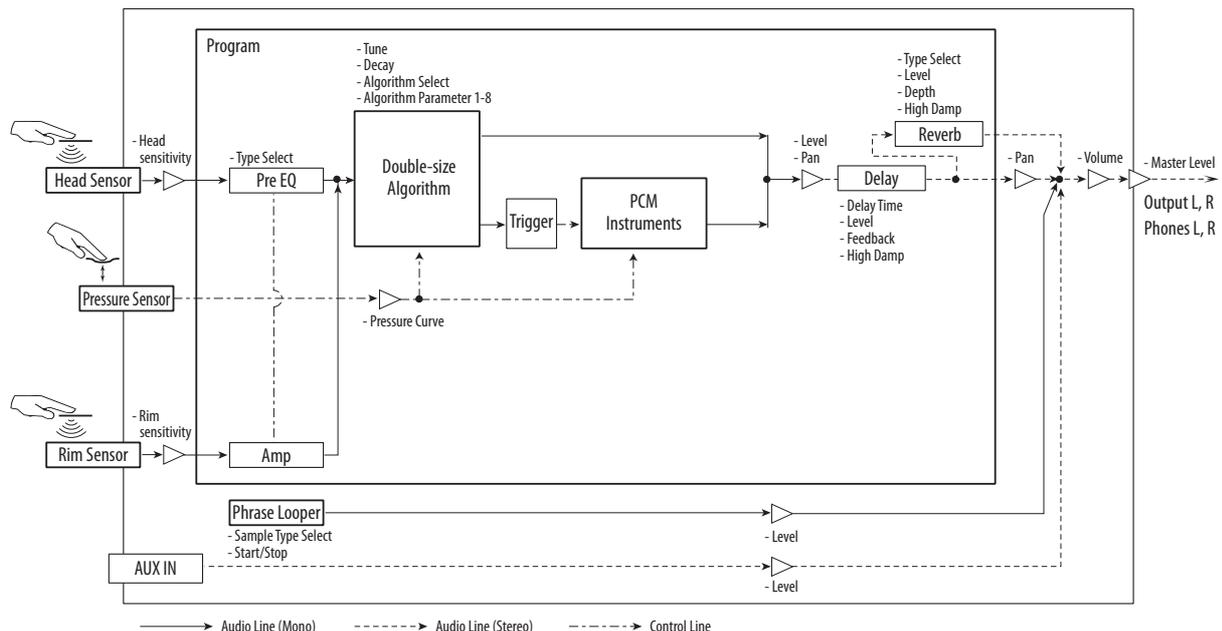
No.	Loop Phrase [bpm]
1	ClubLatin [120]
2	Andean [110]
3	Bachata [123]
4	Beguine [112]
5	Brazilian Samba1 [102]
6	Brazilian Samba2 [101]
7	Calypso [84]
8	ChaCha 1 [122]
9	ChaCha 2 [142]
10	Giffetelli [154]
11	Cool Bossa 1 [148]
12	Cool Bossa 2 [148]
13	Cuban ChaCha [140]
14	DiscoSamba [118]
15	Fast Bossa 1 [105]
16	Fast Bossa 2 [105]
17	Fast Bossa 3 [105]
18	Gipsy Dance [114]
19	Groove Bossa [95]
20	Halay 1 [115]
21	Halay 2 [115]
22	Lambada 1 [109]
23	Lambada 2 [109]
24	LatinBigBand 1 [111]
25	LatinBigBand 2 [124]
26	LatinBigBand 3 [102]
27	Macarena [108]
28	Mambo Party [105]
29	Mariachi [106]
30	Meditation Bossa [120]
31	Merengue [131]
32	Orch.Bossa [136]

Program structure for Single-size/ Double-size Algorithms

Single-size Algorithm Type



Double-size Algorithm Type



REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

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

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

KORG KORG INC.

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