Manuel utilisateur Quasimidi Cyber 6

CYBER-6

L'AMÉLIORATION EN TEMPS RÉEL

Quasimidi CYBER-6

Gerat, Typ, Bezeichnung

dans Ubereinstimmung mit den Bestimmungen der

Amtsbl. 1046/ 1984

Amtsblattverfiigimg
funkentstort ist.

Der deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerates angezeigt und die Berechtigung zur Uberpriifung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeraumt.

Quasimidi Musikelektronik GmbH

Nom des Herstellers/ Importateurs

INFORMATIONS IMPORTANTES - LIRE ATTENTIVEMENT AVANT UTILISATION

pour éviter tout risque de choc électrique, ne retirez pas le couvercle du clavier. Entretien et service par

personnel qualifié uniquement. Pour assurer une utilisation à long terme et amusante, veuillez suivre les instructions.

-lisez attentivement toutes les instructions

-ne pas utiliser ce produit à proximité de l'eau

-laisser le clavier dans un endroit avec une ventilation suffisante

-ne pas utiliser le CYBER-6 dans des endroits poussiéreux

-le clavier ne doit être utilisé que sur les systèmes d'alimentation décrits ici et sur le clavier
-lorsque le clavier ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur
-au début d'un orage débrancher la fiche de la prise
-éviter les charges mécaniques comme la pression et la traction
-pour retirer le câble principal, tirez uniquement sur la fiche

-pour connecter ce clavier à d'autres équipements, veuillez suivre les instructions de ce script
-ne pas exposer le clavier à l'humidité

-si un objet liquide ou solide tombe à l'intérieur du clavier, débranchez immédiatement le CYBER-6 et obtenez en contact avec nous

-le clavier doit être vérifié par un personnel qualifié si.

a) la prise d'alimentation est endommagée

b) des objets ou des liquides ont pénétré dans le boîtier

c) le clavier semble fonctionner correctement et présente des défauts qui ne sont pas répertoriés dans ce manuel

d) le clavier a été exposé à la pluie

e) le CYBER-6 est tombé ou le boîtier est endommagé
-conférer l'entretien à du personnel qualifié uniquement

-l'emballage d'origine du Cyber6 est idéal pour l'expédition. Conservez donc l'emballage d'origine et vous n'aurez plus
problèmes en cas d'envoi

-lors de l'ouverture du CYBER-6 sans tirer sur le cordon d'alimentation ou en cas d'objets ou de liquides dans le boîtier
il y a danger pour la vie

TABLE DES MATIÈRES

Présentation	5
Fonctionnement de base	5
Connexion	7
Exercice 1 :	8
Lecture de programmes-exemples	8
Utilisation du Cyber6 comme simple clavier midi avec changement de programmes	10
Organisation des canaux MIDI	10
Éditer les programmes du clavier maître	11
Sélection des canaux MIDI et fenêtre de touches des zones de clavier	12
Exercice 2 : jouer sur différents synthétiseurs	13
playmode et zone-status	13
Sélection du changement de programme et réglage du volume des différentes zones	14
Nommage du programme de clavier maître	15
Mémorisation des programmes du clavier maître	16
Exercice 3 : Programmation des programmes de base	16
Transposeur	16
Exercice 4 : Programmation d'exemples avec la fonction Transpose	17
Activation des contrôleurs temps réel	17
Inversion des contrôleurs temps réel	18
Motivateur - Mission	19
Exercice 5 : Sélection de différents programmes de motivation	19
Affectation du contrôleur temps réel	20
Exercice 6 : affectation des contrôleurs temps réel	22
Affectation de la pédale	22
Contrôle en temps réel du séquenceur et du motivateur	23
Modulation de la motivation	23
Modulation du séquenceur	24
Comment déclencher des motivations à partir du séquenceur	25

Modifier les motivations 26

Les modes opératoires des motivateurs 27

Exercice 7 : connaître les paramètres en mode arpégiateur 29

Rythmer les motifs de motivation 30

Comment éditer les instruments du motivateur 32

Exercice 8 : utiliser toutes les fonctions de motivation 33

Sauvegarder les paramètres de motivation 33

Comment copier d'un facteur de motivation à l'autre 33

Bases du séquenceur CYBER-6 34

Paramètres orientés modèle 34

Paramètres orientés piste 36

Enregistrement en temps réel 38

Exercice 9 : 39

L'enregistrement en temps réel 39

Der TR-909 Drum-Programmer 39

Enregistrement pas à pas 41

Exercice 10 : se familiariser avec la programmation du tambour 41

Enregistrement d'un autre contrôleur 42

Contrôle en temps réel des pistes du séquenceur 42

Suppression des messages du contrôleur MIDI 43

SNAPSHOT-COPY : Transmission des thèmes de motivation dans le séquenceur. 43

Copie des paramètres de piste 44

Copier un motif entier 45

Mixage de pistes utilisant le même canal midi (track-bounce) 45

Copie de piste 45

Le mode chaîne 46

Jouer une chaîne 47

Programmation en chaîne 48

Le motivator-freeze-fonction 50

Fonctions de vidage MIDI 51

Initialisation de la mémoire 52

Kalibrierung der Spielhilfen 52

Sélection de la courbe de vitesse clé 54

Attribution de fonctions spéciales pour les pédales 55

INITIALISATION COMPLÈTE 56

Le format de données Sysex 57

Conversion de fichiers MIDI standard au format de vidage du cyber-6 59

Implémentation MIDI 60

INTRODUCTION

Introduction

Félicitations pour l'achat de Cyber6. Vous obtenez non seulement un clavier maître standard, mais aussi une machine très complexe pour améliorer votre séquençage et votre composition en direct et en studio. Vous créerez l'opéra de votre vie de manière moins stressante et d'abord et plus intéressante. Avec Cyber6 à votre disposition vous disposez d'une gestion rationnelle de votre parc d'instruments et une fonction precios live-sequencing qui vous offre de nouvelles possibilités dans la gestion de la vie. Voici un petit sondage sur Cyber6 vs fonctions principales :

1) clavier avec 5 octaves, vélocité des touches et aftertouch

2) diverses possibilités de manipulation du son avec trois roues, trois contrôleurs, un contrôleur au pied et deux pédales

3) fonctions de clavier maître qui permettent un contrôle simultané et indépendant de max. 8 synthétiseurs et extenseurs

4) deux motivateurs avec de nouveaux effets d'arpégiateur, gated-chords et wave-sequencing

5) un séquenceur puissant avec beaucoup de possibilités et d'interventions lors des opérations en direct

6) programmes de batterie à la manière de TR 909

7) Jusqu'à 32 canaux midi sur deux sorties midi

Tout d'abord, ces fonctionnalités suscitent l'enthousiasme après avoir lu un peu ce manuel. Cependant lire seul ne suffira pas. Nous vous conseillons de mettre en pratique les exercices présentés. Vous trouverez les exercices après chaque chapitre. Avec cette méthode, vous serez en mesure d'obtenir les meilleurs résultats d'apprentissage.

Avec l'exercice, nous essayons de clarifier les paramètres présentés qui pourraient encore être flous après lecture des chapitres : Amusez-vous avec « apprendre en faisant ».

Opération de base

Cyber 6 offre un grand nombre de fonctions. Au début essayez de recevoir les positions du clavier et éléments de commande. Cela facilite les exercices des chapitres suivants. L'illustration montre l'opérating section de Cyber6 :

MOTIVATEUR SEQ. SE CASSER.

MARCHE-ARRÊT-
ARRÊTER

/ \
CONTRLE 1

/ \

CONTRLE 2

/ \

CONTRLE 3

Le cadran de page est un moyen de sélectionner diverses pages d'affichage dans le menu d'édition. Si vous n'êtes pas dans l'un des « menus modifier », vous pouvez passer d'un menu à un autre avec le sélecteur de page.

5

OPÉRATION DE BASE

La touche « info » facilite la gestion des canaux midi. Tout en appuyant sur cette touche, un « channel-usage » un résumé apparaît expliquant quels canaux midi sont contrôlés par quelle section de Cyber6.
Cyber 6 met à votre disposition les rubriques suivantes :

1.) clavier maître (K)

2.) arpégiateur de motivation (A)

3.) facteur de motivation (G)

4.) jeu d'accords de motivation (C)

5.) séquenceur (S)

Les lettres entre parenthèses apparaissent sur le canal- utilisation-affichage sur le canal qui est utilisé par la section. Les petites lettres apparaissent lorsque le canal est occupé mais non utilisé par section.

Exemple :

[

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

K cinquième SS

Canal 1 Utilisation D i sp 1 ay

]

Chacune de ces sections peut piloter jusqu'à 8 canaux en même temps. Pour recevoir un meilleur sondage, vous pouvez utiliser « channel-usage » - s'affiche à tout moment afin d'indiquer clairement quel canal midi est utilisé au moment. Au-dessus de l'écran, les numéros 1-32 sont imprimés, les numéros 1-16 correspondent au canal midi 1-16 sortie A. Les numéros 17 - 32 correspondent aux canaux midi 1 - 16 sortie B. S'il y a un (K) sous le chiffre 1 sur la afficher le canal midi 1 existe.

K signifie que ce canal est utilisé par le clavier maître. S'il y a un A en dessous de 17 sur l'écran, midi-
le canal 1, la sortie B est contrôlé par l'un des deux facteurs de motivation dans le mode arpégiateur. Les 32 premiers ministres
les touches blanches sont également numérotées de 1 à 32. Si vous appuyez sur un canal MIDI occupé avec une touche tout en maintenant la touche « info », Cyber6 passe automatiquement au menu d'édition de la section correspondante. Le bouton « info » est également d'une grande aide dans le choix des canaux midi. Tous les sous-menus pertinents pour le canal midi-sélection fonctionnent avec le bouton « info ». Lorsque la sélection de canal est mise en surbrillance, vous pouvez sélectionner le canal midi en maintenant le bouton « info » enfoncé et en appuyant sur la touche blanche correspondante de la touche- Conseil. Cela facilite la sélection des canaux midi non encore occupés. En cas de double affectation, les sections correspondantes sont affichées à tour de rôle sur l'écran.

Avec les touches du curseur, vous pouvez toucher des paramètres uniques d'une page d'affichage. Après avoir atteint le dernier paramètre d'une page, le curseur revient à la première.

Avec « enter » - les entrées de valeur numérique du numéro sont confirmées. Paramètres, qui permettent la sélection de numéros de touche tels qu'un point de partage ou une transposition peuvent être chargés directement sur le clavier en maintenant appuyez sur la touche « Entrée ». Si vous souhaitez quitter le menu d'édition, appuyez sur « exit ».

Le clavier a deux fonctions différentes. En utilisant des nombres à trois chiffres de 001 à 128 thel28

Les programmes de clavier maître peuvent être appelés pendant le fonctionnement. Si vous ne voulez pas taper un triple chiffre nombre à chaque fois, vous pouvez laisser le zéro correspondant de nombres sans 10 » et 100 ». Pourtant, après avoir entré le numéro, appuyez sur « enter ».

Exemple :

sélection du n° de programme 4:

Soit:
ou

(004) entrée
(4) entrée

Pendant l'édition, les nombres peuvent être perforés de la même manière. De plus, les boutons « +/- » permettent d'augmenter ou diminuer les valeurs.

OPÉRATION DE BASE

©
®

®

®

®

Privilège

®

Avec les quatre boutons « éditer », les quatre menus d'édition peuvent être choisis. Il existe les menus d'édition suivants :

[KEY] = masterkeyboard-edit [MOT 1] = motivateur 1-edit

[MOT 2] = motivateur 2-edit [SEQ] = séquenceur-edit

Comme déjà mentionné au début, le Cyber6 ne contient pas seulement des fonctions de clavier maître, mais aussi deux motivateurs et un séquenceur. Le masterkeyboard peut automatiquement faire appel à motivator-programmes. Ils démarrent automatiquement lorsque vous jouez les touches dans la section de motivation. Si le début de la motivants est à éviter, ils peuvent être désactivés avec la touche « mot. on-off » - après avoir appelé le programme de clavier-maître. Les motivators ne démarrent que lorsque cette touche est à nouveau enfoncée. Avec la « séq.start-stop » - touche une séquence peut être démarrée ou arrêtée.

Ces trois curseurs servent au contrôle en temps réel à l'aide de contrôleurs midi. Quels contrôleurs midi sont envoyés par les curseurs est assignable dans le programme masterkeyboard. Il est donc possible qu'il y ait différentes fonctions sur ces curseurs pour chaque programme de clavier maître. En plus de trois curseurs, Cyber 6 contient d'autres contrôleurs en temps réel librement programmables :

- deux roues en plus du pitch-bender

- aftertouch de canal

- point de connexion pour un contrôleur au pied et deux commutateurs au pied

En plus de l'envoi de contrôleurs midi, ces curseurs peuvent contrôler le motivateur et le séquenceur intérieur paramètres. Les données actuelles des curseurs ne sont pas stockées dans les programmes de clavier maître.

La touche « snap./copy » - permet de copier les notes créées par l'arpégiateur dans la sauvegarde du séquenceur. Comme une séquence Cyber6, un instantané peut être transposé en temps réel sur le clavier.

Le clavier est un autre périphérique d'entrée de données important. C'est la raison pour laquelle il y a une impression au-dessus du clavier. Les touches blanches servent à insérer des lettres pour nommer et avec la touche « info »
les canaux midi peuvent être programmés et les sous-menus sélectionnés (voir aussi la description « info » - touche). Pour les programmations des structures rythmiques dans l'arpégiateur et le séquenceur le clavier contient des fonctions particulières.
Dans ce cadre les 32 premières touches blanches peuvent être utilisées pour mettre des rythmes à la manière du Roland TR 909.
Cette fonction sera décrite en détail plus tard.

MIDI

PÉDALE PIED2 PIED1 OUT B THRU OUT A IN

® (£ ® ® © ©

Connectez la prise de pédale à un contrôleur au pied. Le jack est fabriqué comme une poignée stéréo. La résistance devrait être de 10 à 50 kohms. Nous avons fait de très bonnes expériences avec un pédalier Yamaha FC-7. Comme les roues et autres contrôleurs en temps réel Cyber6, la fonction du contrôleur au pied peut être attribuée pour tous les programmes de clavier-maître.

T w T 1 ?

Les deux prises pour pédales peuvent être connectées avec des pédales. Si les commandes sont déjà connectées lorsque vous allumez le Cyber6, la polarité sera automatiquement détectée. Les footswitches envoient des contrôleurs midi comme ainsi que les paramètres du séquenceur et de l'arpégiateur.*

OPÉRATION DE BASE

Exercice 1 :
Jouer de l'exemple programmes

Les synthétiseurs et expandeurs contrôlés par les canaux midi Bl - B16 sont connectés au midi out B valet. Grâce à cette deuxième sortie midi, Cyber6 peut gérer 32 canaux midi. Connectez les sorties midi avec le entrées midi de vos synthétiseurs, expandeurs et unités d'effets contrôlables par midi.

La prise MID-Input est connectée en interne à la prise MIDI-thru. Si vous souhaitez connecter une source midi à le CYBER-6 et un autre appareil midi, vous pouvez connecter l'autre appareil avec la prise midi-thru. Il reçoit les mêmes données que le CYBER-6. Sur cette prise, Cyber 6 n'envoie aucune donnée propre. Cependant, si plus de cinq appareils MIDI sont connectés dans une ligne traversante, des données peuvent être perdues lors de la transmission midi.

Les canaux midi Al à A16 sont situés au niveau de la « midi out A » - jack. Les synthétiseurs qui doivent être contrôlés par ces canaux doivent être connectés en conséquence avec leur entrée midi à cette prise.

Le « midi-in » - est responsable de la réception des données midi. Cette entrée midi Cyber6 n'est utilisée que pour recevoir des informations de tempo et échanger des données avec d'autres appareils midi (system-exclusive-data). CYBER-6 offre également une fonction soft-thru pour les données sysex d'autres appareils midi. A partir d'un data-filer, vous pouvez transmettre midi-data aux appareils, qui sont connectés à la sortie midi du CYBER-6.

Vous avez appris à utiliser le clavier et à le connecter. Maintenant, nous aimerions vous donner un Exemple. Pour une utilisation immédiate de Cyber6, nous avons programmé 30 programmes de clavier-maître à travers lesquels vous apprendrez à connaître les différents types d'utilisation. Comme nous ne savons pas quel type d'équipement vous êtes allons utiliser, nous avons divisé nos programmes de clavier maître en trois sections :

Les dix premiers programmes 01-10 ont été exclusivement programmés pour le Quasar. Pour une bonne performance Quasar doit être réglé sur les performances et le fonctionnement multicanal. Réglez le canal principal sur 13.
Les dix programmes suivants 1 1 - 20 ont été programmés pour Technox. Afin de les entendre selon nos Programmation, Technox doit être réglé sur le mode séquenceur.

Les clients qui n'ont pas de synthétiseur quasi-midi mais un appareil midi général peuvent essayer le programme 21-30 qui sont compatibles GM. Ainsi, ils peuvent être utilisés avec n'importe quel expandeur ou synthétiseur midi compatible GM.
calibreur. Les utilisateurs de Quasar peuvent utiliser les 10 premiers programmes ainsi que 21 - 30. Néanmoins, lors de l'utilisation du GM-programmes, Quasar doit être réglé sur le mode GM afin d'assurer un bon fonctionnement.

Nous n'avons utilisé que les canaux midi 1 à 16. Il faut donc brancher la sortie midi « A » du CYBER-

6 avec l’entrée midi de votre source sonore. L’expandeur ou le synthétiseur doit certainement être connecté à un amplificateur.

Plan de connexion :

à l’amplificateur

220V/50Hz

220V/50Hz

8

EXERCICE 1 : PLAY INC DE PROGRAMMES-EXEMPLE

Lorsque tout est connecté, veuillez allumer l’appareil dans le bon ordre : (CYBER-6, source sonore, amplificateur). Après la mise sous tension, le CYBER-6 passe au menu principal. Avec le « page-dial » vous peut appeler diverses pages d’affichage. La première page sert à charger les programmes du clavier maître.

I 1> CYBER-6
Canapé Programme 1

Avec les touches +/-, vous pouvez appeler divers exemples de programmes. Il est également possible de charger directement via le pad de numéro de programme correspondant et en appuyant sur la touche « enter ». Le tableau ci-dessous contient les différents exemples programmes. 10 programmes ont la même fonction et ont été programmés pour différents générateurs de sons.

Prg.No.

Nom

une fonction

1&11&21

canapé

pad son de plusieurs voix-couleurs

2&12&22

diviseur

plusieurs sons avec partage de clavier

3&13&23

arp 1

split bass-arpège à gauche et son solo à droite

4&14&24

dualArpel

à gauche deux arpèges et son solo à droite

5&15&25

dualArp2

un arpège à gauche et un arpège à droite

6&16&26

portail

arpège de basse à gauche et effet gater à droite

7&17&27

accords

basse-arpège à gauche et accord-rythme à droite

8&18&28

waveSeql

Différentes séquences d'ondes mono gauche et droite

9&19&29

waveSeq2

basses-arpèges à gauche et séquences d'ondes à droite

10&20&30

chrdHold

couche de maintien. Restez d'accord jusqu'au prochain changement (spécial
fonction gater).

Lors de l'essai des programmes d'exemple, veuillez également utiliser les contrôleurs en temps réel de Cyber6. Roues et curseurs
sont affectés à différentes fonctions. Avec le bouton « info » vous pouvez voir quel midi. le canal est sélectionné par
quelle rubrique.

En plus du programme de clavier maître, il y a des grooves et des séquences en mémoire. Tu peux appeler en mode chain-play (chain-play, page 46). Sur le mode de jeu en chaîne CYBER-6, vous pouvez programmer un cours de séquences-modèles et d'appels de programme-clavier-maître. De cette façon, vous avez la possibilité de programmez des chansons complètes avec Cyber 6. Vous trouverez le mode de lecture en chaîne sur la deuxième page de la page principale.
menu.

< 2> 11111111 < MKE : 1 PAT : 1) SUPPR

Chaîne : 1 Pas : 1 Barres : @ EDIT

Avec les boutons « +/- » vous pouvez charger une « chaîne ». Les numéros de chaîne marqués d'une étoile * sont vides. Donc ça ne fait pas sens de les charger. Avec la touche « enter », vous pouvez confirmer une sélection « chaîne ». Avec « seq.-start/stop », vous pouvez commencer la chaîne-chanson. Au démarrage, le curseur est automatiquement défini sur le paramètre « Step ». Avec « +/-« - boutons, vous pouvez sauter d'un pas en avant et en arrière. Avec le bouton « enter », vous pouvez geler une chanson- position jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur la touche « enter ». Les deux premières chaînes sont programmées pour Quasar, la suivante deux chaînes pour Technox et les deux dernières chaînes pour générateurs de sons GM. Avec mode de jeu en chaîne Le programme de clavier maître et le motif de séquence seront chargés automatiquement.

La première ou les deux premières octaves du clavier sont souvent affectées à la fonction de transposition en temps réel du CYBER-6. A la fin de la chaîne, le séquenceur sera arrêté. Pour redémarrer la chaîne, elle doit être chargée encore. Amusons-nous bien avec les séquences et les programmes de clavier maître !

ORGANISATION DES CANAUX MIDI

Utiliser Cyber6 un simple clavier midi avec changer de programmes comme Organisation de le MIDI-channels

Vous aurez très bientôt une idée des différents types d'utilisation de Cyber 6. En utilisant tous les exemples de programmes, vous éviterez beaucoup de travail. Si vous avez effacé les exemples de programmes, vous obtiendrez les récupérer par initialisation (initialisation totale du Cyber 6, page 57).

Vous connaissez maintenant les fonctionnalités complexes de Cyber 6. Mais si vous voulez n'avoir qu'un très simple clavier MIDI qui n'enverrait que votre jeu de clavier fait à la main à des expandeurs ou des séquenceurs, essayez le prochaine fonction de CYBER-6. Avec le mode suivant Cyber6 envoie sur un seul canal midi comme n'importe quel autre synthétiseur ou clavier standard. Les contrôleurs temps réel sont affectés aux contrôleurs standard.
Vous trouverez ce mode sur l'affichage page 3 du menu principal. Après avoir composé cette page avec alpha-dial, vous devrait obtenir le rapport d'affichage suivant (les numéros de programme et le volume peuvent varier) :

< 3> CYBER-6 Volume : 180

Canal : A 1 Banque : 73 Programme : 52

Entrée souhaitée

paramètre

opération

Changement de canal midi du clavier

Canaliser

changer avec les touches « +/- » ou numérotation directe à l'aide de affichage-utilisation-canal

Changement de banque de changement de programme

Banque

changer avec les touches « +/- » ou directement avec les touches numériques
avec « ENTRER » suivant

Modification du numéro de changement de programme

Programme

changer avec les touches « +/- » ou directement avec les touches numériques
avec « ENTRER » suivant

Changement de volume

Le volume

changer avec les touches « +/- » ou directement avec les touches numériques
avec « ENTRER » suivant

Avec les boutons « cursor », vous pouvez sélectionner les paramètres. Avec les boutons « numéro » ou « +/-« , vous pouvez changer la valeur correspondant. Lors de la sélection du canal midi vous verrez, que selon le canal sélectionné - le changement de banque et les numéros de programme sont encore visibles.

Dans un programme de clavier maître, vous pouvez fixer le synthétiseur que vous chargerez sur le clavier. En changeant seul le numéro de programme du CYBER-6, vous pouvez changer entre différents synthétiseurs, entre les couches et les configurations fractionnées et ainsi de suite. Avec Cyber6, vous pouvez utiliser huit zones de clavier en même temps. Les zones peuvent être superposés ou côte à côte. Chaque zone a une fenêtre clé qui est décrite avec le « clé la plus basse » et le paramètre « clé la plus élevée ».

Pour avoir un accès indépendant à différents synthétiseurs qui sont connectés au même midi-out-mis, il est nécessaire de les régler sur différents canaux midi. Des synthétiseurs multimodes comme notre quasar ont différents canaux midi dans un seul boîtier, de sorte qu'il peut être utilisé comme plusieurs synthés indépendants.

Cela n'a aucun sens d'utiliser les mêmes canaux MIDI pour différentes sections du CYBER-6. Vous ne pouvez pas utiliser le même canal pour le clavier maître et le motivateur en même temps car votre synthétiseur ne travailler en même temps avec plus d'un programme sur un canal midi.

Lorsque vous utilisez certains canaux midi dans les programmes de clavier maître et tous les programmes de motivation et d'autres canaux midi dans les motivations et les séquenceurs, vous pouvez combiner tous les programmes de motivation avec chaque masterkeyboard-programs sans risque de double réservation. Il est également possible de tous les combiner

ORGANISATION DES CANAUX MIDI

masterkeyboard-programs avec des programmes de motivation sans avoir de conflits avec les canaux midi.

Le tableau suivant montre l’affectation des canaux midi dans nos exemples de programmes :

Canaux MIDI ->

A01

A02

A03

A04

A05

A06

A07

A08

A09

A10

Racoleur

A12

A13

A14

A15

A16

Synthétiseur

Canaux MIDI utilisés par : K = clavier maître, Ml = facteur de motivation 1,
M2 = motivateur 2, S = séquenceur

QUASAR

Ml

Ml

Ml

Ml

M2

M2

M2

S

S

s

s

K

K*

K*

K*

K*

TECHNOX

Ml

Ml

Ml

Ml

M2

M2

M2

M2

s

s

s

S

K

K

K

K

Compatible GM

Ml

Ml

Ml

Ml

M2

M2

M2

M2

s

s

s

S

K

K

K

K

K* = Canaux MIDI utilisés par Quasar Performance

Les huit premiers canaux midi sont utilisés par les motivateurs. Les 3 - 4 canaux midi suivants pour le séquenceur plus loin 4-5 pour les programmes de clavier-maître. En utilisant une seule sortie midi, il y a au total 16 canaux à votre disposition disposition. En utilisant également le canal midi B, vous obtiendrez 16 canaux en plus.

édition du master- clavier programmes

Vous allez maintenant apprendre à créer vous-même des programmes de clavier maître. Pour avoir une idée de toutes les possibilités cravates s'il vous plaît prêter attention au tableau suivant:

Page	Menu-Contenu
1	Paramètres de zone : Ces paramètres peuvent être accordé séparément pour chaque zone de clavier. Chaque zone de clavier a sa propre canal midi, changement de programme, etc. vous pouvez décider pour chaque zone de clavier, quel type de données midi sera envoyé, quand les contrôles en temps réel sont utilisés.
2	canal midi et zone de clavier
3	play-mode et global zone-paramètres
4	changements de volume, de banque et de programme
5 à 8	transposition et footswitch On/Off
	contrôleur marche/arrêt et polarité

Ces paramètres ont un effet pour l'ensemble programme de clavier maître. Donc tu ne peux pas modifier ces valeurs pour les zones individuelles. Ici, vous corrigez les fonctions du temps réel commandes, assigner des séquenceurs et motivator-tunings à masterkeyboard- programmes et décider entre interne et synchronisation externe. Le programme fini peut être stocké dans ce menu.

9

affectation de zone de motivation

10 à 13

définition du contrôleur

14 à 15

Motivation : affectation du contrôleur en temps réel

16

sélection de séquence, tempo, Start-Mode

17 à 18

séquenceur : sssignment du contrôleur en temps réel

18

options de synchronisation et de déclenchement

19

choix de nom

20

enregistrer la procédure

11

PROGRAMMATION DE LA CARTE MASTERKEY

Comme le montre le tableau, les paramètres des programmes de clavier maître sont divisés en deux zones. Le premier domaine est responsable de tous les paramètres qui peuvent être modifiés individuellement pour chaque zone de clavier. La deuxième zone est responsable en général pour le programme de clavier-maître sélectionné. Une définition différente de l'indi-les zones de clavier visuel ne sont pas possibles. La conséquence pour le contrôleur de Cyber6 : vous pouvez corriger un contrôleur actif pour chaque zone de clavier. Si une zone de clavier est assignée au canal midi A 01 et au pitch-bending est activé, Cyber 6 pitch-bending envoie sur ce canal midi. Vous pouvez programmer pour le total masterkeyboard-program don't le contrôleur midi est envoyé sur ce canal midi en utilisant un contrôleur. C'est-à-dire la raison pour laquelle il n'est pas possible d'envoyer différents contrôleurs midi sur un contrôleur en même temps, mais le
même contrôleur midi sur plusieurs canaux midi.

Si vous vous sentez à l'étroit, considérez qu'un total gratuit selon toutes les aides de jeu de chaque zone contient un Cyber 6Défilé de puissance de midi-lieu d'intersection de 6. En oubliant cela il serait possible d'envoyer 8 différents contrôleurs midi sur un programme avec un curseur en même temps.

De plus, vous aurez des problèmes de timing. En pratique, notre mode prouve qu'il en vaut la peine. C'est un compromis entre un contrôle temps réel riche et un midi-lieu de restriction de vitesse d'intersection causée par le midi taux de transfert.

Sélection de Canaux MIDI et clé-fenêtre du clavier et des zones

Lorsque Cyber6 est allumé, il est réglé sur le mode clavier maître. Si vous avez recherché dans les menus de Cyber 6, appuyez sur la touche de sortie et tournez le grand cadran de page vers la gauche pour atteindre le mode de lecture du clavier maître. L'affichage
montre ce qui suit :

Je 1> CYBER-6
Programme 881 Couche-

Avant de sélectionner le menu d'édition du clavier maître, veuillez charger le programme 31 (opération : (31) (Entrée)) Ce programme est construit de manière très simple et spartiate, c'est pourquoi c'est une bonne base pour connaître les fonctionnalités. l'écran affiche le contenu suivant :

Je 1> CYBER-6

F'r ogran 83 1 Eas ic

Appuyez sur le bouton « modifier-toucheb ». Maintenant, Cyber6 est dans le menu d'édition du clavier maître. Vous voyez le menu sélectionné page dans la première ligne d'affichage sur le côté gauche. S'il n'est pas encore composé, chargez-le avec la numérotation par page du menu 1. Le rapport d'affichage suivant apparaît :

I 1> Zones de clavier !

Canal : ft 1 LowKeys C 2 HighKey : C 7

Dans la première page d'édition, vous pouvez choisir le synthétiseur qui sera joué dans la zone sélectionnée. Cela marche en utilisant différents canaux midi pour différents synthés. Vous devez donc d'abord vous assurer que tous vos synthétiseurs les calibreurs sont réglés sur différents canaux midi. Sélectionnez le canal midi [canal] du synthétiseur souhaité. À sélectionnez une autre zone, choisissez le paramètre « zone » avec les touches curseur et sélectionnez l'une des huit zones avec les boutons « +/-« . Nous commençons par le clavier-zone 1. Vous pouvez sélectionner la zone dans tous les menus d'édition avec zone- paramètres référencés.

12

EXERCICE 1 : JOUER INC DIFFÉRENTS SYNTHÉTISEURS

Les paramètres d'une page de menu peuvent également être composés avec les touches « curseur ». Placez le curseur sur le paramètre souhaité et modifiez-le comme suit :

fonction souhaitée

paramètre

opération

sélection des canaux midi de zone

canalisateur

Changer avec les touches +/- ou numérotation directe avec
Affichage « utilisation du canal ». Préférez la numérotation avec
affichage « channel-usage » pour éviter un double
réservation de canaux midi. Appuyez sur la touche « info » et
choisissez le canal midi avec les premières touches blanches
(chapitre « opérations principales »). Avec les touches +/- vous
atteindra le montant " — " dans cette position la zone est
pas activé car il n'y a pas d'actif
canal midi.

changer la note la plus basse de la fenêtre clé

Sélectionnez le paramètre avec les boutons « flèche » et
modifiez la valeur avec les boutons « +/-« . Tandis que
en maintenant le bouton « enter », vous pouvez également sélectionner le sélectionner
note la plus basse avec le clavier.

changer la note la plus haute de la fenêtre clé

touche haute

Sélectionnez le paramètre avec les boutons « flèche » et
modifiez la valeur avec les boutons « +/-« . Tandis que
en maintenant le bouton « enter », vous pouvez également sélectionner le sélectionner
note la plus haute avec le clavier.

Ecercise 2: jouer En utilisant la première page d'édition du menu d'édition du clavier maître, il est possible de sélectionner tous les différents synthétiseurs synthétisés. Veuillez saisir les synthétiseurs et expandeurs utilisés - conformément au canal midi composé - aux tables de configuration qui sont jointes au Cyber6. Cela facilite l'orientation de notre système midi.

Il est logique de réserver des groupes de canaux midi pour différentes sections de cyber-6. Alors c'est possibilité de combiner différentes séquences, programmes de motivation et masterkeyboard-settings, parce que vous n'avez pas de problèmes avec les doubles canaux midi utilisés. Dans notre démonstration-
programmes, nous avons réservé les huit premiers canaux midi pour les motivateurs, canaux
9 à 12 pour les séquences et les canaux 13 à 16 pour la section masterkeyboard.
En changeant le canal midi, vous pouvez maintenant sélectionner et jouer tous vos synthétiseurs un après l'autre
un autre, lorsqu'ils sont réglés sur des canaux de réception différents. S'il y a un expandeur ou un synthé, qui correspondent sur chaque canal, il est réglé sur midi-omni-mode. Dans ce cas, éteignez le
Mode OMNI conformément au manuel d'utilisation de votre synthétiseur. Pour une utilisation optimale en combinaison
avec le CYBER-6, utilisez le mode MULTI ou le mode POLY sur vos synthés.
Le changement des paramètres « lowKey » et « highKey » permet de restreindre les synthétiseurs
jouer à une fenêtre clé. La prochaine étape sera de composer une autre zone et d'activer un autre midi-canalisateur. En utilisant la même fenêtre clé dans plus d'une zone avec des canaux midi différents
nels, vous avez la possibilité de créer des sons riches et gras. En utilisant le param-
eters vous permettront de mettre max. 8 synthétiseurs superposés ou côte à côte. Si
vous travaillez avec un expandeur multimode et si plusieurs sections de clavier se chargent différemment sons d'un seul synthétiseur, vous devez faire attention à la polyphonie et à l'instrument-
tal-timing. La raison des problèmes de synchronisation est souvent un problème de générateurs de sons et non un problème
problème du Cyber6.

playmode et sélectionnez la deuxième page de menu de l'édition du clavier avec le cadran alpha. L'affichage suivant-

le message d'état de la zone apparaît :

<2> Clavier
Zone : 1

MODE; Poly St-at-us : Zone de jeu

Dans ce menu, vous pouvez changer le mode de jeu des synthétiseurs contrôlés et des zones de clavier
une fonction. Le tableau suivant montre tous les paramètres :

PROGRAMMATION DE LA CARTE MASTERKEY

Sélection du
changement de programme
et en ajustant le
volume pour le
zones différentes

entrée souhaitée

changer le mode de lecture du générateur de sons

sélection du statut de la zone

paramètre

mode

statut

fonctionnement/explication

Changer avec les touches +/-. Deux valeurs sont possibles :

1.) mono-mode - le synthétiseur ou une partie de
le synthétiseur sera basculé sur le monophone
mode de jeu.

2.) poly-mode - le synthétiseur peut être joué
polyphon. Tous les synthétiseurs n'offrent pas
mode de jeu monophonique.

Changer avec les touches +/-. Trois postes sont

possible:

1.) aire de jeux. Ce statut accorde au principal
réglage. La zone peut être jouée avec le clavier. Utiliser
ce paramètre pour sélectionner un synthétiseur.

2.) périphérique/télécommande : contrôleur en temps réel et
les changements de programme seront envoyés. Mais cette zone fait
pas envoyé d'informations de note. Utilisez ce réglage pour
contrôle de l'unité d'effet. Les changements de programme d'effet peuvent
être automatisé.

3.) contrôle uniquement : dans ce paramètre, ni les notes ni
les changements de programme seront envoyés. Une zone
programmé comme ceci peut être utilisé pour contrôler un
motivateur. Vous pouvez également envoyer un contrôleur à un
synthétiseur qui est joué par le séquenceur ou
motivateur.

Veuillez essayer d'utiliser les deux nouveaux paramètres. Vous pouvez imiter la manière de jouer d'instruments solos naturels ou d'anciens
synthétiseurs analogiques monophoniques. Le mode de jeu monophone de cet instrument permet des techniques qui sont
non disponible en utilisant le mode de lecture polyphonique.

Nous présentons maintenant la fonction la plus importante des claviers maîtres. Après avoir appris à utiliser ce qui suit
paramètres, vous serez en mesure de programmer de vastes configurations en direct. Uniquement en sélectionnant un autre programme Cyber-6
vous sélectionnerez les numéros de changement de programme et de banque souhaités et les réglages de volume du
synthés. Sélectionnez le menu-page 3 du menu d'édition du clavier maître pour atteindre le message d'affichage suivant :

<!3> Clavier

Banque : @ F'rograFi :

Tome : loi

Certains synthés ont plus de 128 programmes. Avec la commande de changement de programme, vous ne pouvez sélectionner que 128
des voix différentes. Pour cette raison, le fabricant du synthétiseur a invité un deuxième message midi pour donner le
possibilité de choisir entre différentes banques de programmes. Ce message Midi est appelé « bank-select com-
mand ». Avant d'envoyer le changement de programme, vous devez utiliser la commande de changement de banque pour sélectionner le

banque de programmes engendrée.

Sur le CYBER-6, le paramètre « bank » permet l'entrée d'une commande de sélection de banque. Comme le programme-
changez également la commande de sélection de banque a 128 valeurs différentes. Le CYBER-6 enverra toujours la banque-
changer automatiquement, si vous sélectionnez un nouveau numéro de changement de programme.

PROGRAMMATION DU CLAVIER MAÎTRE

action souhaitée	paramètre	fonctionnement/explication
réglage de la zone du clavier		
le volume		Saisie du volume avec touches +/- ou directement avec chiffre et « enter » clé.
date du numéro de banque		
Banque		sélection de la banque avec les touches +/-. Au mode GM de Quasar, les 65 premiers les banques de changement de programme sont identiques. Un changement survient à la 66e change de banque. Ceci est nécessaire pour obtenir une compatibilité avec format de données de general-midi.
sélection de numéro-programme		
programme		sélection du changement de programme avec les touches +/- ou directement avec des chiffres suivi du bouton « Entrer ».

Avec les prochaines connaissances acquises, vous serez capable de programmer des programmes en couches, en split et en solo. Salle
chapitre vous apprendrez à sauvegarder votre travail et à donner des noms à vos programmes

Nommer tous les paramètres que vous avez modifiés dans les chapitres précédents ainsi que les paramètres don't vous entendrez parler dans le
masterkeyboard - les chapitres suivants d'édition de masterkeyboard peuvent être enregistrés dans 128 programmes. Néanmoins, vous ne
programme tout savoir sur les capacités du clavier maître du CYBER-6, il est utile d'apprendre maintenant, comment enregistrer

les modifications que vous avez apportées dans un nouveau programme.

Une information importante en association avec les programmes de clavier maître est la motivation paramètres. Ils ne seront pas stockés automatiquement dans le programme masterkeyboard. Dans le mas-ter-keyboard-program, vous ne sélectionnez que le numéro du programme de motivation souhaité. La motivation-
Les paramètres de tor doivent être stockés dans les mémoires de motivation. Après avoir enregistré le programme de motivation, vous
sélectionnez le numéro du programme de motivation dans le menu d'édition du clavier maître qui sera appelé par par
le programme de clavier-maître.

Pour un meilleur accès aux programmes stockés, il est utile de donner des noms à vos programmes. Pour cette raison, la première étape
dans la procédure de sauvegarde est l'entrée du nom souhaité. Vous trouverez ce sous-menu à la page 19 du menu d'édition du clavier maître. Sélectionnez cette page avec la molette alpha. Le message d'affichage suivant disparaîtra
poire:

.,• ypr . c ,g ratT ,-| — nom
(AMÉLIORER 1>

Lorsque vous sélectionnez ce sous-menu, vous trouverez le curseur directement sur le premier caractère du nom. vous tous
devez faire est de sélectionner le caractère que vous souhaitez modifier avec les boutons « curseur » et de changer le caractère
avec les boutons « +/-« . En outre, vous pouvez également modifier le caractère sélectionné avec les touches blanches de la
Clavier. Pour ce faire, vous devez maintenir le bouton « enter » enfoncé.

Lorsque vous avez remarqué la position des différents caractères sur le clavier, la procédure de nommage un programme est très rapide et bien meilleur que d'utiliser les boutons « +/-« .

PROGRAMMATION DES PROGRAMMES DE BASE

Mémorisation du Pour mémoriser le nouveau programme, sélectionnez le sous-menu 20 avec la molette alpha. Le message d'affichage suivant wil

masterkeyboard- disparaître :

les programmes

<20| STORE KEYB Programme dans
? 31 Pate salut

Avec les boutons « +/- » et aussi avec les boutons « numéro », vous pouvez sélectionner un numéro de programme entre 001
et 128. Le nom du programme de destination qui sera écrasé s'affiche à l'écran. Après
en appuyant sur le bouton « enter », une boîte de dialogue disparaîtra, qui vous demandera si vous voulez vraiment stocker le nouveau
programme au numéro sélectionné :

PROGRAMME REALLV STORE KEVE en
? 31 Patchl

Si vous appuyez à nouveau sur la touche « enter », le nouveau programme sera enregistré sous le numéro sélectionné. L'affichage
confirme la procédure de stockage. Avec le bouton « exit », vous pouvez quitter le menu d'édition du clavier maître.

Exercice 3 :
Programmation de
Programmes de base.

Vous avez maintenant entendu parler des fonctionnalités de base de la section Masterkeyboard. Avant de venir à l'avancée
fonctions, il est utile de se rapprocher des fonctionnalités de base. La meilleure façon d'en savoir plus sur le clavier maître
fonctionnalités est de travailler sur les bases en programmant des patchs de base. Plus tard, vous pourrez utiliser ces patchs de base comme
matière première pour des programmes plus complexes. A titre d'exemple, vous pouvez programmer les programmes de base suivants :

1.) Couche 4-Programme

Quatre sons différents superposés dans la même fenêtre clé. Ce genre de programme crée un son riche et gras et
est la programmation de base pour les sons de pad texturés et les voix ambiantes. Pour ce genre de programmes, vous
besoin de 4 zones de clavier en mode de jeu avec différents canaux midi, tous avec la même plage de touches.

2.) Split-programme avec deux sons de chaque côté du clavier

La création de programmes partagés est possible avec deux sons superposés de chaque côté d'un point de partage sélectionnable lorsque
vous utilisez deux paires de zones de clavier avec la même plage de touches.

Avec ces programmes de base, il est très facile de créer d'autres combinaisons de sons en changeant uniquement le pro-
numéros de changement de gramme des synthés utilisés.

Transposition Chacune des huit zones du clavier est transposable dans une plage de 3 octaves vers le haut et vers le bas. Avec cette fonctionnalité

vous avez par exemple la possibilité de jouer une ligne de basse profonde avec votre main droite. Claviériste, avec un
les virtuoses et la main droite rapide accueilleront cette fonctionnalité. Mais aussi pour les sons de nappe superposés, il est très utile de
contrôler différents synthés avec une seule touche dans différentes hauteurs. Pour les gros sons solo, vous pouvez également superposer quatre ou
plus de synthés tous avec des intervalles différents. Avec des formes d'onde simples sur les différents synthés, vous avez une cré-
synthèse additive contrôlée par CYBER-6.

Le paramètre de transposition est disponible dans le sous-menu 4 du menu d'édition du clavier maître. Vous pouvez sélectionner ceci
sous-menu avec le sélecteur de page. L'affichage suivant apparaît après la sélection :

<4> Zone de clavier : 1

TranspsC 3 Foot-Swl : OFF FootSu2 : OFF

Sélectionnez d'abord la zone de clavier que vous souhaitez transposer. Ensuite, vous sélectionnez le paramètre « Transp » (Transpoes)
avec les touches « cursor ». Après avoir sélectionné le paramètre, vous avez deux manières différentes de changer la transposition.
valeur:

1.) changez la valeur de transposition entre CO et C6 avec les boutons « +/- » par pas de demi-teintes. L'original le pas est à la valeur C 4.

ACTIVER LES CONTRLEURS EN TEMPS RÉEL

Exercice 4 : Pro-
grammaire de
exemples avec
Fonction de transposition
tion.

2.) Tout en maintenant le bouton « enter » enfoncé, vous pouvez également modifier la hauteur en appuyant uniquement sur la transposition souhaitée
offset au clavier du CYBER-6. La hauteur d'origine est à C 4 sur le clavier. Au sommet de la
clavier, vous voyez des nombres imprimés entre 1 et 32. La touche directement sous le nombre 15 est la note C 4.
Les notes plus hautes à partir de ce point augmenteront la hauteur et les touches plus basses à partir de ce point diminueront la hauteur.

Pour en savoir plus sur l'effet du paramètre de transposition, il est utile d'essayer la nouvelle fonction avec quelques
exemples de programmes. Pour les exemples suivants, vous avez besoin d'un programme qui contient 4 zones qui sont
superposé avec la même fenêtre de clé. Vous pouvez utiliser pour chaque zone le même canal midi, mais attention aux
l'entrée des changements de programme et et le volume. Il doit être le même dans toutes les zones lors de l'utilisation d'un seul Midi-
canalisateur. Dans la liste ci-dessous, vous voyez quatre exemples différents de paramètres de transposition typiques :

Exemple 1 :
zone 1 : C2
zone 2 : C3
zone 3 : C4
zone 4 : C5

Exemple 2 :

Zone e : C2

Zone 2 : G2

Zone 3 : C3

Zone 4 : G3

Exemple 3 :

Zone 1 : C3

Zone 2 : D#3

Zone 3 : G3

Zone 4 : C4

L'exemple trois est un bon réglage pour les techno-accords. Vérifiez vos propres accords en définissant d'autres valeurs. Dans
le chapitre suivant, vous apprendrez tout sur les contrôleurs temps réel. Si vous voulez lire des programmes avec

zones de clavier superposées et transposées avec le même canal midi, il faut filtrer le temps réel
contrôleurs de toutes les zones sauf une pour réduire le flux de données midi. En activant le contrôleur temps réel
pour toutes les zones, vous envoyez quatre fois chaque message de contrôleur au synthétiseur utilisé. Cela entraînera le chronométrage
problèmes!

Activer le
contrôle en temps réel-
lers.

CYBER-6 possède différents contrôleurs en temps réel pour manipuler les sons de votre synthé en temps réel. Pour chaque
zone que vous pouvez décider, sur quel contrôleur vous souhaitez utiliser et sur lequel vous ne voulez pas envoyer sur les zones
canal midi. Avec cette fonction, vous pouvez décider que, par exemple, la modulation envoyée par la molette 1 contrôler uniquement le synthétiseur, qui est contrôlé par la zone 1 .

La sélection du contrôleur midi, qui sera envoyé en utilisant le contrôleur temps réel sélectionné est spécifique. fied dans un autre sous-menu du menu d'édition du clavier maître. La détermination du contrôleur temps réel, donc le midi-controller qui sera envoyé par le realtime-controller est le même pour toutes les zones. ce serait être un travail difficile pour le midi, si le contrôleur midi serait différent pour chaque zone.

Généralement, vous avez deux types différents de contrôleur midi. Le premier type sont des contrôleurs continus qui
vous avez besoin de modifications de paramètres telles que le contrôle de la coupure du filtre, le contrôle du volume, etc. L'autre type a
uniquement des fonctions de commutation. L'utilisation la plus connue de ce type de contrôle en temps réel est la fonction de maintien comme
au pied des pianos. Dans le tableau suivant, vous voyez les différentes commandes en temps réel du CYBER-6.

contrôleur-temps-réel

page-menu

une fonction

Interrupteur au pied 1

4

contrôleur de fonction de commutation sélectionnable

Interrupteur au pied 2

4

contrôleur de fonction de commutation sélectionnable

Pitch bend

5

réservé au pitch bend

Roue 1

5

contrôleur continu, contrôleur midi sélectionnable

Roue 2

5

contrôleur continu, contrôleur midi sélectionnable

Aftertouch

5

contrôleur continu, contrôleur midi sélectionnable

Pédale-Jack

6

contrôleur continu, contrôleur midi sélectionnable

Contrôle 1

6

contrôleur continu, contrôleur midi sélectionnable

Contrôle 2

6

contrôleur continu, contrôleur midi sélectionnable

Contrôle 3

6

contrôleur continu, contrôleur midi sélectionnable

17

INVERSION DES CONTRLEURS EN TEMPS RÉEL

Inversion de
contrôle-temps-réel-
lers

Pour activer les deux footswitches de la zone-clavier sélectionnée, il faut sélectionner le sous-menu 4 du menu d'édition du clavier maître. Le message d'affichage suivant apparaît :

<4> Clavier

TranspnC 3 FootSul:OFF Foot-Su2 : OFF

: un :

Pour chaque zone, vous pouvez activer et désactiver la fonction footswitch. Outre les messages du contrôleur comme
sustain ou sustenuto, vous pouvez également contrôler certaines fonctions internes du CYBER-6 comme « Start » ou « Stop ».
Lorsque le footswitch 2 est utilisé pour ce genre de fonctions, l'utilisation du contrôleur midi est désactivée. Sinon tu
tiendra par exemple une tonalité (sustain) lors du démarrage du séquenceur. Cela n'a aucun sens.
Vous pouvez connecter toutes sortes de commutateurs au pied, mais ils doivent être déverrouillés. Sinon, le CYBER-6 ne
correctement de fonctionner. La polarité des commutateurs au pied connectés sera reconnue par le CYBER-6 lorsqu'ils
sont connectés avant de mettre le CYBER-6 sous tension.

Dans les deux sous-menus suivants, vous trouverez les contrôleurs continus :

<5> Clavier Uont-r. ACTIF
Pi-tchB : ON NhllsOFF Wh 1 2 : DFF

Z un : 1
Après : OFF

<6> Clavier Uont-r. ACTIF

F’eda 1 : OFF C onl : OFF C on2 : OFF C un

: un ;

3FF

Tous les noms sont un peu raccourcis pour s’adapter au message affiché. Pour cette raison, regardez la liste suivante :

Pas B

Pitch Bender

Whll

Roue 1

Whl2

Roue 2

Après.

Aftertouch

Pédale

Pédale-Jack

Con l

Contrôle 1 (Régler 1)

Con2

Contrôle 2 (Regler 2)

Con3

Contrôle 3 (Régler 3)

La pédale doit avoir une résistance entre 10 et 50 KOhm pour fonctionner correctement avec le CYBER-6. Lorsque
première utilisation, la pédale doit être calibrée. Cette procédure est illustrée au chapitre « Calibrage de commandes » à la page 54. Les meilleurs résultats que nous ayons obtenus avec une pédale Yamaha FC 7.

Parfois, il est agréable d'inverser l'effet du contrôleur en temps réel. Normalement, vous aurez le midi-Controller maximum à la fin de la plage du contrôleur en temps réel. Quand il est inversé, vous aurez le contrôleur midi minimum en fin de gamme. Une très bonne utilisation de cette fonctionnalité est le contrôle du volume
de deux zones de clavier différentes. Le déplacement du contrôleur temps réel provoque sur une zone une augmentation de la
volume et sur l'autre zone en diminuant le volume. La seule chose à faire pour ce résultat est d'inverser le inverser
contrôleur temps réel sur l'une des deux zones. Dans les exemples de programmes 01, 11 et 21, nous avons utilisé ceci
caractéristique. De plus, vous devez sélectionner le contrôleur midi 7 (Volume) pour le contrôleur en temps réel souhaité. le
l'affectation des contrôleurs midi est expliquée dans le chapitre « Affectation du contrôleur temps réel » à la page 20.

MOTI VATO R-ASS IC NM E NT

Motivateur- Attribuer-
ment

Exercice 5 : Sélectionnez-
être différent
motivateur-pro-
grammes

Vous trouverez l'inversion des contrôleurs temps réel aux sous-menus 7 et 8 du menu d'édition du clavier maître :

<7> Contrôle du clavier. INVERSER la zone : 1

P i tc hB : OFF M odW : OFF FreeN : OFF ft* « tente : OFF

<8> Carter clé c
Pécia 1 : OFF

orrtr-. INVERSER la zone : 1

Conl:OFF Con2:OFF Con3:OFF

La prise en main de cette fonctionnalité est très simple. Vous n'avez qu'à sélectionner la zone que le contrôleur temps réel doit
être inversé. Ensuite, vous sélectionnez le contrôleur en temps réel que vous souhaitez inverser et définissez la valeur sur « ON ». À ceci
point, aucun exercice ne suit car vous n'avez pas encore appris l'affectation des contrôleurs. Maintenant nous avons
atteint les derniers paramètres liés à la zone. Tous les paramètres des chapitres suivants ont des paramètres qui
avoir un effet sur l'ensemble du programme de clavier-maître ou qui ne peut être utilisé que par une des huit zones à
en même temps (motivateur-contrôle). Pour cette raison, vous ne trouverez pas le paramètre « zone » dans les sous-menus.

Le CYBER-6 contient deux facteurs de motivation indépendants. Un motivateur est le partenaire idéal pour créer ma-
des séquences chinoises comme vous le savez de Tangerine-Dream, Klaus Schulze, Kraftwerk et bien d'autres musicien tronique. Pour en savoir plus sur les motivations, veuillez lire le chapitre « programmation de la motivation »
tors » à la page 26. En affectant le contrôle des motivators à différentes zones, vous pouvez utiliser les motivators
dans différentes fenêtres-clés. Lorsque vous affectez les deux facteurs de motivation à la même zone de clavier, vous contrôlez
les deux dans la même fenêtre-clé. De plus, il est possible de contrôler les motivations depuis le séquenceur.
Dans le sous-menu 9 du menu d'édition du clavier maître, vous pouvez modifier l'affectation des facteurs de motivation :

<9> CLAVIER NON1

!un : -- PROG-NR : 1
Zone N0T2 : -- PROG-NR :

Dans ce sous-menu, vous pouvez maintenant sélectionner la zone du clavier, qui contrôlera le facteur de motivation. Vous pouvez également
sélectionnez pour les deux facteurs de motivation un numéro de programme. Les deux motivateurs peuvent stocker jusqu'à 64 programmes. Vous pouvez utiliser
dans chaque programme de clavier maître.

Le canal midi de la zone clavier n'est pas important pour les motivators car les motivators ont
leur propre affectation de canal. Si vous réglez le mode de lecture des zones sur « contrôle uniquement », les notes de clavier du
la zone sélectionnée ne sera envoyée qu'aux motivateurs mais pas directement aux modules sonores assignés.

Prenez un exemple de programme ou l'un de vos propres patchs et essayez différents programmes de motivation sur l'un des
les zones. Lorsque vous avez trouvé une combinaison intéressante, vous pouvez la stocker. Plus d'informations pour
motivator-programmation que vous trouverez dans le chapitre « programmation des motivators » à la page 26.
Si vous ne pouvez pas entendre vos propres programmes avec les réglages sonores corrects pendant une session de motivation, vous devez
étant donné à la fois la section clavier-maître et les programmes de motivation, à une ou plusieurs tuiles le même midi-
canalisateur. Appuyez sur le bouton « Info » pour voir s'il y a des canaux midi qui se chevauchent. Quand il y en a un
position sur l'affichage d'utilisation du canal avec un caractère clignotant ou variable, deux sections ou plus sont routées
au même Midi-Channel. Ce canal midi obtiendra alors un changement de programme par exemple depuis le masterkeyboard et un autre du motivateur. Votre synthétiseur ne peut produire qu'un seul son à la
même temps et canal midi. Le CYBER-6 enverra toujours en premier les changements de programme du section du clavier maître, puis le changement de programme de la piste de motivation. Pour cette raison, vous aurez
le son programmé dans le motivateur de votre zone de clavier maître.

AFFECTATION DU CONTRLEUR EN TEMPS RÉEL

Contrôle en temps réel-
affectation

Dans l'un des chapitres que nous avons traités auparavant, nous avons appris l'activation des contrôleurs en temps réel pour
chaque zone de clavier.. Dans ce chapitre, nous allons en apprendre davantage sur les contrôleurs MIDI et les paramètres de ces
contrôleurs en temps réel. Une chose doit être rappelée. L'expandeur connecté ne peut réagir qu'au MIDI-contrôleurs qu'il connaît. Donc, si vous sélectionnez l'aftertouch, cela ne signifie pas que le synthétiseur connecté y réagit.
Regardez dans le tableau d'implémentation MIDI, quels contrôleurs MIDI sont connus de votre synthétiseur, avant
sélection.

Dans de nombreux synthétiseurs, un filtre de données peut être activé qui peut filtrer différents contrôleurs MIDI hors du
Flux de données MIDI. Dans ce cas, le synthétiseur est capable de comprendre les données mais la volonté de réagir a
à allumer en premier. Certains contrôleurs peuvent être désactivés de cette façon. Donc, si vous avez un synthétiseur qui ne
comprenez l'aftertouch, vous pouvez sélectionner un autre contrôleur du CYBER-6 qui est connu du synthé-calibreur.

Si vous n'êtes pas satisfait de la force des changements de tonalité, recherchez la sensibilité de modulation de votre synchronisation.
théoricien. Dans la plupart des synthétiseurs, il peut être modifié. Le CYBER-6 envoie tous les contrôleurs en temps réel en entier
données, pour atteindre la meilleure échelle possible. Il s'agit d'une hypothèse indispensable pour obtenir une variable continue
ajustement. La force de l'influence des contrôleurs en temps réel doit toujours être modifiée à la tonalité.
Générateur.

Les commandes en temps réel peuvent être modifiées aux pages 10 à 13 du menu d'édition du clavier. appuyez sur la
« MASTERKEYBOARD-EDIT » et sélectionnez les pages 10, 11, 12 ou 13 à l'aide de la molette « PAGE ».
Le message suivant doit s'afficher :

<19> ROUE 1- Affecter le module 1

ROUE 2-Assign GenPl 16 ***

< 1 1 > AFTERTOUCH- Ass i gn APRÈS ***

PÉDALE - Ass i gn Dr-unPii-ch C2

<12> CONTROL 1 -AssignEr GenP2 17 ***

C0NTR0L2 -Attribuer GenPS 18 ***

<13> COMMANDES -Attribuer GenP4 19 ***
FOOTl-AsssHold 64 F00T2-Ass : PortaSu65

Dans la mesure où les contrôleurs MIDI sélectionnables ont une signification déterminée, cela est indiqué à l'écran. le
contrôleur pertinent - le numéro est toujours affiché. A côté des contrôleurs MIDI standardisés, le Cyber-6 fonctionne également avec les contrôleurs NRPN étendus.

Ces contrôleurs MIDI possèdent une particularité : Un contrôleur NRPN permet le choix des paramètres Sound et le changement de leurs valeurs aux synthétiseurs avec GS - standard. Aussi nos synthétiseurs QUASAR et

TECHNOX accepte ces contrôleurs. Si autrefois une manipulation directe du générateur de sons n'était que possible en utilisant systemexclusive - data , les contrôleurs NRPN permettent de faire des changements de son au GS-
synthétiseurs de tous fabricants. Étant donné que ces contrôleurs contiennent non seulement le changement de valeur mais aussi le
cible de modulation dans les données envoyées, ces messages MIDI sont plus longs que les messages MIDI restants
lers. Si la manipulation du paramètre souhaité est également possible en utilisant l'un des contrôleurs standards,
vous devriez choisir cette voie, car vous soulagez ainsi l'interface MIDI. Dans les menus concernant le l'affectation des sources de modulation, vous pouvez reconnaître ces contrôleurs au fait qu'aucun contrôleur - le numéro est placé derrière. Certains de ces NRPN sélectionnables - les contrôleurs ont encore une restriction supplémentaire
à côté du canal MIDI : ils se réfèrent uniquement à une certaine note, ce qui signifie que vous pouvez modifier par exemple l'accord de
le charleston dans la batterie par un régulateur du Cyber-6, sans influencer les autres instruments de batterie.

AFFECTATION DES CONTRLEURS TEMPS RÉEL

Nous avons déjà attribué des contrôleurs MIDI aux sources de modulation individuelles. Cela facilite la programmation de nouveaux patchs si l'on veut utiliser ce routage. Si vous préférez une autre norme - routage, vous devez d'abord créer un certain programme de base, qui doit toujours être appelé avant le préparation d'un nouveau programme. Sur la page suivante, vous voyez dans la liste des graphiques, quels contrôleurs MIDI sont
envoyé par les sources de modulation du CYBER-6 si vous n'avez pas encore appelé un programme couvert (« Enhanc x »).

Message MIDI

Les fonctions

Aftertouch de canal

Aftertouch/Dynamique de pression

Contrôleur #1-#31 - à partir de là
sont déterminés : Modulation
(#1), Souffle (#2), Contrôle au pied
(#4), Portamento-Time (#5),
Saisie de données (#6), Volume (#7),
Équilibre (#8), Panorama (#10),
Expression (#1 1), Général
Objectif (#16-19)

Certains de ces contrôleurs ont des fonctions déterminées. Correspond à
qu'ils sont figurés dans l'affichage.

Contrôleur #32-#63 - normal
LSB pour #0-#31

Habituellement, ces contrôleurs sont utilisés pour envoyer les LSB des contrôleurs
#0-#3 1. Cela permettrait une extension extrême de la résolution
des 32 premiers contrôleurs. Comme cette fonctionnalité n'est implémentée dans aucun
appareil bien connu et sinon certains fabricants utilisent ces
numéros de contrôleur d'une autre manière, nous les avons définis comme conventionnels
contrôleurs. Pour cette raison, les propriétaires du Advanced Memorymoog seront
reconnaissant envers nous.

Contrôleur #70-#79 - défini :
Variation sonore (#70),
Contenu Timbre/Harmonique
(#71), Temps de sortie (#72),
Temps d'attaque (#73), luminosité
(#74), le reste n'est pas précisé

Sound-Controller - Selon la spécification Midi, ces contrôleurs
sont utilisés pour le contrôle des paramètres.

Contrôleur #80-#95 - à partir de là
sont déterminés : Général
Objectif (#80-#83), Effet
Profondeur 1-5 (#91 -#95)

Autres contrôleurs Midi

Contrôleur NRPN (#98 LSB,
#99 MSB) : les suivants
les paramètres doivent être utilisés avec
le CYBER-6 : Taux de vibrato,
Profondeur du vibrato, Délai du vibrato,
Fréquence de coupure, résonance,
Attaque, décomposition, libération,
Tambour-Instrument-Pitch,
Batterie-Instrument-Niveau,
Batterie-Instrument-Panorama,
Drum-Instrument-FXl-Send,
Batterie-Instrument-FX2-Send

Les contrôleurs NRPN sont utilisés par paires, liés au
Contrôleur de saisie de données. La succession des NRPN-Controllers #98 et
#99 détermine un paramètre, don't la valeur sera modifiée lors de l'appel
le Data-Entry-Controller pour la prochaine fois. Selon le
GS-Standard les valeurs des contrôleurs NRPN sont couplées ensemble

avec certains paramètres des synthétiseurs. Ces relations sont égales pour tous les équipements correspondant à la norme GS. Les contrôleurs NRPN pris en charge par le CYBER-6 sont compris par tous nos synthétiseurs comme QUASAR, TECHNOX, RAVEN et tous les développements à venir de venir QUASIMIDI.

Nous avons déjà attribué des contrôleurs MIDI aux sources de modulation individuelles. Cela facilite la programmation de nouveaux patchs si l'on veut utiliser ce routage. Si vous préférez une autre norme - routage, vous devez d'abord créer un certain programme de base, qui doit toujours être appelé avant le préparation d'un nouveau programme. Sur la page suivante, vous voyez dans l'index quels contrôleurs MIDI sont envoyés
par les sources de modulation du CYBER-6 si vous n'avez pas encore appelé un programme couvert (" Enhanc x ").

AFFECTATION DU COMMUTATEUR AU PIED

exercice 6 : assigneur
en temps réel-
contrôleurs

Interrupteur au pied
mission

contrôleur en temps réel de CYBER-6

modifier la page

affectation par défaut

Roue 1

dix

Modulation (# 1)

Roue 2

dix

Général d’utilisation 1 (#16)

Aftertouch

11

Canal - Aftertouch

Pédale-AnschluB

11

Expression (#11)

Contrôle 1

12

Général d’utilisation 2 (# 17)

Contrôle 2

12

Général d’utilisation 3 (# 18)

Contrôle 3

13

Général d’utilisation 4 (# 19)

Pour connaître le fonctionnement des contrôleurs MIDI, vous devez inclure l’affectation des modules tion-sources dans le masterkeyboard -programmes que vous avez déjà programmés. Par conséquent, utilisez Principalement la fonction déjà connue de ne pas activer les sources de modulation pour toutes les zones simultanément mais juste pour certains sélectionnés.

Les exemples suivants seraient envisageables comme exercices :

1.) Programmez une couche de son, qui se compose de deux sons simultanés

pad-fils. Attribuez la molette 1 au contrôleur MIDI n°10 « panorama ». Activez cette modulation-
source pour les deux zones et inverser l'effet de la roue pour une zone. Si vous tenez le volant au milieu-
position lorsque vous jouez, le son de votre pad vient du milieu des haut-parleurs. Si vous déplacez le
roue vers le haut les deux impliqués

les sons des pads sont séparés. Si vous déplacez la molette sur toute la plage, les deux sons changent de côté.

2.) Programmez un programme en couches avec trois sons partiels superposés.

Assignez les sources de modulation Control 1 à Control 3 (contrôles en temps réel) avec le contrôleur MIDI 7
« Vol-
ume ». A chaque zone, seul respectivement un des trois régulateurs doit être activé. Maintenant avec les trois
régulateurs, vous pouvez contrôler le niveau des trois sons partiels indépendamment, comme si vous utilisiez
une table de mixage.

Naturellement, il existe de nombreux autres exemples d'utilisation des sources de modulation. Laissez votre
créativ-
cours gratuit. Plus vous investissez de temps dans un programme individuel, plus vous vous amuserez plus tard.

Si vous possédez des commutateurs au pied, vous pouvez également leur fournir différentes fonctions. Avant
d'allumer le
CYBER-6, les commutateurs au pied doivent déjà être connectés aux prises correspondantes, de sorte que le
CYBER-
6 permet de vérifier la polarité des interrupteurs. Il existe des capteurs qui interrompent une connexion
lorsqu'ils sont
commuté et il y a des capteurs qui établissent une connexion lors de la commutation. Le CYBER-6 fonctionne
avec
les deux types de capteurs. Pour déterminer la fonction des capteurs, appelez à nouveau le sous-menu Edition
13 du
les menus d'édition du clavier maître. Vous recevez le message suivant à l'écran :

<13> COMMANDES -
FOOTl-Mss : Mainteneur

■ États membres

gn UenF'4
F00T2-MS !

19 ***
. Port-aSu65

Les commutateurs au pied peuvent soit envoyer des contrôleurs MIDI, soit - dans le cas du commutateur au
pied 2 - contrôler les séquences
et les motivations. Comme cela n'a aucun sens d'exécuter ces directions simultanément sur un capteur, la
pédale

2 n’a aucune fonction concernant les fonctions internes dans la section masterkeyboard. Si cette exclusivité n’existe pas, le démarrage du séquenceur par un footswitch pourrait provoquer par exemple simultanément l’endurance d’un
son ou l’activation d’un portamento sur l’une des zones. La programmation des pilotages internes
de la pédale est décrite dans le chapitre « Affectation de fonctions spéciales pour la pédale 2 » à la page 56.
Les contrôleurs MIDI ou commandes internes suivants peuvent être obtenus avec les commutateurs au pied :

CONTRLE EN TEMPS RÉEL DU SÉQUENCEUR ET DU MOTIVATEUR

contrôle en temps réel pour
séquenceur et
motivation

modulation de la
motivation

Contrôleur MIDI sélectionnable :

Message MIDI

Une fonction

tenir (#64)

Le contrôleur de maintien est également représenté comme sustain : lorsqu’une touche du clavier est frappé et la pédale de maintien est enfoncée en même temps, le
le son joué est enduré.

portamento-switch (#65)

Ce contrôleur est utilisé pour activer et désactiver la fonction portamento du synthétiseur.

sustenuto (#66)

La pédale de sustenuto ne supporte que les notes réellement jouées, toutes les touches qui sont joués plus tard et se terminent normalement.

doux (#67)

La pédale douce diminue un peu la valeur de la vélocité.

contrôleurs non. #68 - #79,
spécifié: Hold 2 (# 69)

Ces contrôleurs n'ont pas de fonction définie. Depuis le premier
Spécification MIDI, le contrôleur #69 est défini comme Hold 2. Nous sommes désolés,
mais nous n'avons pas pu trouver la différence avec le contrôleur #64 (Hold).

utilisation générale 5-8 (#80 - #83)

Ces contrôleurs sont réservés aux changements de paramètres de
générateurs de sons et n'ont pas de fonctions prescrites.

Les sources de modulation du CYBER-6 permettent également un contrôle direct du motivator et du séquenceur.
paramètres, de sorte que les séquences et les modèles d'accompagnement du CYBER-6 deviennent également vivants. Influence-
Les paramètres de coupure sur une piste de séquenceur en cours d'exécution sont également possibles comme le changement de la longueur
de notes (gate-time) d'un motif d'arpégiateur.

Si vous n'avez toujours aucune idée des motivateurs et des séquenceurs pour le moment, vous pouvez laisser de côté ce sous-chapitre
pour le moment et y revenir plus tard. Certaines possibilités de modulation en temps réel sont déjà implémentées
dans les séquences qui se trouvent dans le stockage du CYBER-6 à l'extradition. Ils n'ont qu'à être
activé dans les programmes du clavier maître.

Pour éditer les contrôleurs en temps réel du motivateur, vous choisissez les sous-menus 14 et 15 dans la zone d'édition du
clavier maître. Les deux sous-menus sont égaux : l'affichage-page 14 traite la modulation du motivator 1 et l'affichage-page 15 la modulation de la motivation 2 :

<14> MOTl-Gate-Mod :
MOTl-Dyn-Mod :

Hee 1 je nuert : UFF

OFF Je nuert : OFF

modulation demandée

changer le gate-time d'une piste de motivation

manipulation de la vitesse d'un
motif de motivation

paramètre

Porte-Mod

Dyn-Mod

manipulation/description

choisir une source de modulation qui devrait
influencer le gate-time d'un modèle de motivation.

Ici, vous pouvez également sélectionner une source de modulation, dans
ce cas pour contrôler la vitesse. Afin que vous puissiez
même moduler les filtres lors de l'utilisation d'un
son de synthétiseur don't la fréquence de coupure est
contrôlé par la vitesse. En position médiane
du régulateur la vitesse n'est pas influencée,
les positions au-dessous du milieu abaissent le
valeurs dynamiques des notes, positions au-dessus du
milieu augmente la dynamique. Ce paramètre a
aucune influence dans le mode gater du motivateur.

MODULATION DU SÉQUENCEUR

Modulation de la
séquenceur

Si plusieurs paramètres doivent être contrôlés par un source de modulation, il peut être utile d'inverser l'effet des régulateurs. Monter le régulateur provoque une baisse de l'intensité de la modulation. Si l'inversion est activée pendant une des facteurs de motivation et éteint pour la deuxième un, on peut allonger le temps de porte du premier motivator tandis que le gate-time du second est raccourci.

Mais avec lui, les modulations en temps réel des séquences de motivation ne sont pas encore épuisées. Bien sûr vous pouvez programmez une zone de clavier maître, qui n'envoie les contrôleurs que sur un canal MIDI utilisé par le motivateur. Le statut de cette zone de clavier maître doit être défini sur « Contrôle uniquement » afin qu'aucune note ne soit envoyé de cette zone. La même possibilité est mise en œuvre pour les pistes du séquenceur.

Les sources de modulation pour la modulation en temps réel des séquences sont sélectionnées aux pages 16 et 17 du menu. Concernant la modulation en temps réel des séquences, nous avons créé quelque chose de très spécial. sociale. La plupart du temps, vous déterminerez la modulation souhaitée dès la programmation des séquences et essayez-le alors. Comme les 8 pistes du séquenceur selon les patterns auront une con- struction, il est plus significatif de faire les sélections là-bas. Dans les programmes du clavier maître, le module les sources de tion déterminées dans le séquenceur sont simplement associées aux régulateurs. De cette façon, vous pouvez modifier les séquences lors de la rétention d'un programme de clavier maître sans perdre la configuration en temps réel souhaitée Troller. Les trois cibles de modulation déterminées dans le séquenceur sont marquées par SEQ-Mod 1-3. le des régulateurs/sources de modulation peuvent être associés à ces trois cibles. A ce sujet, lisez aussi le chap- ter : « contrôle en temps réel des pistes du séquenceur » à la page 39.

La détermination se fait dans les sous-menus 16 et 17 de la zone d'édition du clavier maître :

<16> SEQ-Modl :

SEQ-M0D2 :

OFF Je nuert : OFF
OFF Je nuert : OFF

<17> SEQ-Mod3 : OFF I nuert : OFF

MOT 1- Déclencheur : int M0T2-Déclencheur : int

La deuxième ligne de l'affichage n'a toujours pas d'intérêt, vous pouvez trouver plus de détails dans le secteur suivant.

modulation souhaitée

paramètre

fonctionnement/explication

sélection de sources de modulation pour le temps réel
séquenceur-modulation

SEQ-Mod
1-3

Avec ce paramètre, vous choisissez, qui
la source de modulation contrôle le
séquenceur-modulation.

Inversion de l’effet de la modulation

Inverseur

Si un régulateur contrôle plusieurs paramètres à la fois
moment, il peut être utile d’inverser l’effet de la
régulateur. Le fait de monter le régulateur provoque alors un
diminution de l’intensité de la modulation. Si la
l’inversion est activée pour une piste du séquenceur et
éteint pour une autre piste, le filtre de la première
piste peut être ouverte tandis que le filtre de la seconde
la piste est fermée.

COMMENT DÉCLENCHER LES MOTIVATEURS À PARTIR DU SÉQUENCEUR

Si aucune source de modulation n’a été programmée dans les séquences-motifs, la détermination du régulateur
montre toujours aucun effet. Par conséquent, si vous le souhaitez, vous pouvez contrôler un paramètre totalement différent pour chaque motif.

Comment déclencher De plus, ce sous-menu est principalement destiné aux utilisateurs avancés qui ont déjà appris à connaître le séquenceur
motivateurs de et motivateur. A l’aide de cette fonction, le rythme d’une piste de séquenceur librement sélectionnable du

le séquenceur en cours d'exécution du pattern peut être utilisé pour l'adaptation rythmique du motivateur, par exemple vous pouvez

transférer le rythme d'une piste de charleston directement au gater (le gater est un élément de la motivation et peut être
utilisé entre autres pour hacher rythmiquement un synthé-pad). Ainsi, selon un pattern sélectionné, le rythme du

changements de motivation. Un trait vraiment merveilleux qui épargne du travail au Techno-producteur tourmenté.
Le déclenchement des motivateurs se produit différemment, selon le mode choisi du motivateur :

opération sélectionnée

Nom

différents modes de déclenchement

mode arpégiateur

Arpeg

Les notes de déclenchement du séquenceur changent le
pointeur pas à pas de la grille rythmique. Quand toutes les étapes
la grille a été activée, le résultat
rythme-schéma est égal au rythme de la
séquenceur. Mais si contrairement à cela, toutes les étapes ne sont pas
activé, cela provoque une altération du rythme.
Le rythme peut changer de façon permanente en raison d'un
nombre différent de battements dans la séquence et dans
le sillon du motivateur de sorte qu'il en faut beaucoup
continue jusqu'à la première répétition. Une
fonctionnalité merveilleuse pour tous les amis de l'algorithmique
composition!

mode gater

portail

Ici, les définitions de la grille rythmique n'ont pas
n'a plus de sens pour le groove résultant, il
dépend exclusivement de la piste du séquenceur qui
a été sélectionné pour le déclenchement.

jeu d'accords

accord

Fonctionne comme le mode arpégiateur.

La sélection des séquences-pistes qui déclencheront les motivators s'effectue dans le sous-menu 17 de la zone d'édition du clavier maître, l'affichage qui l'accompagne se présente comme suit :

<17> SEQ-Mod3 : OFF I nuert : OFF

MOTl-Trigger : int- M0T2-Trigger : int

Dans ce contexte, seule la deuxième ligne d'affichage présente un intérêt. Pour chaque motivateur un des 8 séquenceurs-
les pistes peuvent être choisies. Dans la position « INT » les motivateurs fonctionnent (sans être déclenchés de l'extérieur)
dans la vitesse interrompue et leur propre schéma rythmique.

MODIFIER LES MOTIVATEURS

Jetons maintenant un coup d'œil aux points forts du CYBER-6 - les facteurs de motivation. Les motivations vous permettent de
produire des thèmes musicaux et des séquences, qui ne sont pas à réaliser avec des méthodes traditionnelles, du moins il
serait très compliqué et - bien sûr - très coûteux. Avant de commencer maintenant une expédition à la possibilité-
capacités des facteurs de motivation, vous devez préparer un programme de base qui fonctionne avec le facteur de motivation. Appelez donc
l'un des programmes encore inutilisés jusqu'à présent. Pour connaître le facteur de motivation, nous aimerions faire un
programme où l'un des deux facteurs de motivation est contrôlé sur l'ensemble du clavier. La zone du clavier de pilotage
lui-même ne devrait pas passer de sons. Sélectionnez la zone clavier 1. Pour cette zone, vous tournez la valeur de la
canal dans le sous-menu d'édition du clavier maître 1 à : « OFF ». Dans le masterkeyboard-edit-submenu 9, vous
sélectionnez la zone de clavier modifiée en conséquence pour le facteur de motivation 1. Choisissez maintenant une zone inutilisée jusqu'à présent
programme de motivation (dans nos exemples de programmes préprogrammés, les programmes de motivation ci-dessus n° 30
sont inutilisés). Si vous jouez maintenant quelques touches du clavier, le

l'arpégiateur devrait démarrer. Si ce n'est pas le cas, veuillez appuyer sur la touche « MOTIVATEUR MARCHE/ARRÊT ». Avec cette touche, vous
peut activer et désactiver les facteurs de motivation à tout moment.

Appuyez maintenant sur la touche « Modifier » du premier facteur de motivation pour accéder au menu Edition du facteur de motivation 1. Après cela, vous
sélectionnez le premier sous-menu avec le « PAGE » -Dial. Si vous avez tout fait correctement, le message suivant
s'affiche à l'écran :

I 1> MOT 1 EDIT Vitesse : 128

Res os 16 Gate-Time : 65 Mode : fiRPEG

Les paramètres sont sélectionnés avec les touches « CURSOR » (comme vous le savez déjà depuis le masterkeyboard-
menu édition) et modifié avec les touches « +/-« . Les paramètres suivants peuvent être modifiés dans ce menu :

entrée souhaitée

paramètre

fonctionnement/explication

changer la vitesse

Vitesse

La vitesse est représentée en quarts de battement par minute.
Ici vous pouvez pré-déterminer la vitesse certes,
mais dans un autre contexte il peut être remplacé par un autre
un lors de l'appel du facteur de motivation. Donc la vitesse de
les motivateurs et le séquenceur peuvent être stockés dans un
programme de clavier-maître. Si le Cyber-6 est
synchronisé ou déclenché en externe par
séquenceur-notes ou par footswitch, le
la vitesse prédéterminée ne sera pas prise en compte.

Changer la résolution du facteur de motivation

Réso

Dans ce menu, vous pouvez sélectionner, quelle valeur d'une note
est égal à un temps du séquenceur. le
les valeurs suivantes sont possibles : 1/8, 1/12, 1/16, 1/24,
1/32

Modification de la longueur des notes

Temps de porte

La longueur des notes peut varier de 1 à 128.
Même une modulation en temps réel du temps de porte est
possible.

changer le mode de motivation

Mode

Les différents modes du motivateur sont expliqués
dans le texte suivant

« Mode » est le paramètre le plus important dans ce sous-menu et il est utilisé pour le choix de la motivation-mode. Cela dépend du mode de motivation ce qui arrive aux notes jouées. Sur la page suivante, vous voyez un tableau où sont expliqués les différents types de modes de motivation. Veuillez noter que ce mode peut être
sélectionnés différemment pour chacun des facteurs de motivation, ce qui conduit à une quantité incroyable de variations.

LES MODES DE FONCTIONNEMENT DES MOTIVATEURS

Le fonctionnement
modes de la
facteurs de motivation

mode de fonctionnement du motivateur

affichage

fonction/explication

arpégiateur

Arpeg

Selon les notes jouées l'arpégiateur du

le motivateur génère des séquences passionnantes. En revanche
aux arpégiateurs conventionnels ces séquences sont
donné avec un rythme beaucoup plus intéressant que
vous avez déjà entendu auparavant.

portail

Gater

Selon les paramètres, le mode gater a
différentes fonctions. Pour le gater, vous pouvez choisir un
Contrôleur MIDI qui change rythmiquement sa valeur.
Le gater tire son nom du contrôle de la
volume : En sélectionnant ce contrôleur, le son utilisé est
haché rythmiquement, de sorte qu'en liaison avec le
déclenchement par le séquenceur que vous pouvez réaliser par le déclenchement
l'utilisation du gater les accords typiquement hachés qui sont
tellement populaire dans le Techno- et
Dancefloor-musique. Plus de détails concernant le
gater-algorithms peut être lu dans le texte ci-dessous.

accord-rythmiseur

Accord

Le rythmiseur d'accords ne coupe pas les accords, mais
les déclenche rythmiquement. En plus de cela ce
La fonction peut être utilisée pour le séquençage d'ondes.

Les modes gater admettent aussi des effets, qui sont complètement nouveaux. En standard, le gater fonctionne avec le
contrôleur 1 1 (Expression). Pour rendre audible l'effet gater sur le QUASAR ou le TECHNOX, sélectionnez le contrôleur 1 1 en tant que contrôleur libre et activez la direction du volume dans la matrice de contrôleur du libre-con-
troller dans le menu commun du QUASAR ou du TECHNOX. Bien sûr, vous pouvez également contrôler d'autres paramètres.
eters avec le gater si vous modifiez le contrôleur-matrice en conséquence.
À ce stade, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination.

Étant donné que nos propres expériences avec le contrôleur-matrice ont conduit à des effets acoustiques et de jeu très inattendus.
expériences, nous avons décidé sans plus attendre d'élargir les possibilités du gater. également propriétaires de
les autres générateurs de sons devraient avoir la possibilité d'influencer les paramètres sonores des synthétiseurs
rythmique. Le gater fonctionne alors comme un LFO rythmique. À l'origine, le gater ne devrait fonctionner qu'avec le
expression-contrôleur. L'extension permet désormais l'inclusion de presque tous les contrôleurs MIDI. Ci-joint vous devez considérer deux faits importants :

1 .) Le gater exige beaucoup du générateur de son utilisé. Juste à haute

vitesses, cela peut arriver, que le générateur de sons utilisé ne peut plus y faire face. Cela conduit par exemple au fait,
que l'effet ne peut pas être produit de manière synchrone ou dans des cas complètement mauvais, cela peut conduire à des fissures et
interférences similaires.

2.) Certains générateurs de sons admettent un pilotage par des contrôleurs, mais ils ne peuvent les traiter qu'en jouant
le ton encore une fois. Dans ce cas, vous n'entendrez rien de l'effet gater. Bien sûr, c'est la même chose avec également pour les contrôleurs qui ne peuvent pas du tout être traités.

Si dans l'affichage le curseur est positionné sur le paramètre « Mode » et comme mode de fonctionnement le gater a été
sélectionné, vous pouvez accéder au menu de sélection du contrôleur à envoyer en appuyant sur la touche « Enter ».
Le message suivant s'affiche à l'écran après avoir appuyé sur la touche « Enter » :

Contrôleur de porte MOT1 : Volume 7

Le contrôleur peut être sélectionné avec les touches « +/-« . A côté des contrôleurs MIDI normaux aussi l'aftertouch
peut être choisi comme type de données MIDI possible. Dans l'affichage toujours - dans la mesure où cela est déterminé - le contrôleur-
nom et le contrôleur-No correspondant. est indiqué.

MODIFIER LES MOTIVATEURS

Comme pour le moment vous n'avez pas encore appris à rythmer les motivator-patterns, les
gater et chord-mode n'est pas encore tout à fait intéressant. Peut-être regardez-vous le chapitre « La rythmisation de
les motivator-patterns » avant d'essayer le mode gater et chord pour faire vos premiers essais avec ces fonctionne de manière plus intéressante. Le gater - comme l'arpégiateur - fonctionne avec les valeurs dynamiques définies du
rythmisation. Au lieu d'utiliser cette emphase directement pour la dynamique, la dynamique change maintenant le
valeur-contrôleur du gater.

Si vous modulez par exemple le filtre de votre synthétiseur avec le gater, le filtre se ferme et s'ouvre différemment
loin selon la dynamique-valeur des grilles. Vous recevez ainsi des pads à impulsions rythmiques qui doivent être réalisé que de cette manière. Si les deux facteurs de motivation contrôlent différents paramètres d'un son que vous obtenez
des possibilités encore plus incroyables et folles. Par conséquent, les deux facteurs de motivation doivent être réglés sur le même MIDI-

canalisateur. En utilisant différents rythmes et différentes longueurs de motifs, le son change ensuite continuellement
et une répétition de la séquence sonore peut durer - en fonction des réglages - très longtemps. Ce qui suit le graphique devrait expliquer l'effet :

Paramètre 1
Longueur : 8

Paramètre2
Longueur : 11

Numéro d'étape 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

Avec ces applications spéciales, un autre grand champ d'expériences émerge. Contrôler deux paramètres en même temps votre générateur de son est demandé naturellement encore plus loin qu'au maniement d'un seul
gater - effet.

Sur la page de paramètres suivante, il y a d'autres paramètres, qui concernent exclusivement le mode arpégiateur :

<2> MODIFICATION DU CT 1

Dirs UP Oct : 1 Sort- : OFF Non-e-Repeat- : 1

entrée souhaitée

paramètre

fonctionnement/explication

changer le sens du jeu

Direction
(Dir.

Avec le paramètre « Direction », vous déterminez la direction comment l'arpégiateur joue les motifs. le les notes des accords joués sont jouées dans le direction prédéterminée lorsque le paramètre « Trier » est activé. Les instructions suivantes peuvent être choisi : « UP » - les notes sont jouées vers le haut à partir de la note la plus basse à la note la plus haute. « DOWN » - les notes

sont joués vers le bas du plus haut au
note la plus basse. « UPDN » - les notes sont jouées haut-
et vers le bas en alternance. « RND » - les notes sont
joué au hasard dans un ordre toujours changeant. Si
la fonction « Trier » est désactivée, ces paramètres
avoir un autre sens. Comme expliqué plus loin, dans le
mode:"Sort:OFF » l'arpégiateur joue les notes
selon l'ordre dans lequel ils ont été joués
le clavier avant. Avec les valeurs « UP »,
« DOWN » et « UPDN » vous pouvez laisser l'arpégiateur
jouer cette petite « séquence » vers l'avant (UP),
vers l'arrière (DOWN) et en alternant for- et
vers l'arrière (UPDN).

EXERCICE 7 : CONNAÎTRE LES PARAMÈTRES ... ARPEGIATEUR

Modification de la plage d'octave du jeu
Remarques

opo

Avec ce paramètre, vous pouvez régler l'arpégiateur
de sorte qu'il répète le motif d'arpégiateur généré
sur la plage de quelques octaves supplémentaires. Réglage de la
valeur à « 4 » le motif généré quatre sonne quatre
fois, mais à chaque fois transposé une octave plus haut.

Commutation du tri des notes en fonction de la
direction de jeu ou selon l'ordre le
des notes ont été jouées.

Trier

Si ce paramètre est réglé sur « ON », les notes sont
joué selon la direction de jeu déterminée.
Si le paramètre - contrairement à cela - est réglé sur « OFF »,
le motivateur joue les notes selon l'ordre
ils ont été joués au clavier. Lié
avec le réglage « Hold=ON » sur le prochain
page de paramètres, vous pouvez utiliser l'arpégiateur - avec
l'aide de ce paramètre - comme une sorte de
mini-séquenceur. Maintenez une touche enfoncée et
après cela, jouez quelques notes supplémentaires dans l'ordre souhaité
et ce modèle sera répété en fonction de cela.

Réglage de la répétition des notes

Remarque-Répétée

Avec ce paramètre, vous pouvez sélectionner, si chaque note de
un motif généré doit être répété ou non. Chaque
note peut être répétée jusqu'à quatre fois avant la
la note suivante est jouée.

exercice 7 : arriver à Choisir le mode « arpégiateur » et « jouer » expérimentalement avec les paramètres qui ont été ex-
connaître le param- plain juste avant. Ce n'est qu'avec ces paramètres que vous obtenez de nombreuses possibilités. D'autres options comme par exemple gratuit
es dans la rythmique, l'accentuation (et ainsi de suite) des motifs deviennent beaucoup plus intéressants si vous connaissez déjà les
Arpeggiator-mode explique maintenant les paramètres et peut les gérer exactement.

La page suivante de l'écran contient d'une part des paramètres qui montrent un effet dans toutes les opérations-
modes, par contre certains qui ne montrent un effet que dans certains modes :

<3> MOT 1 EDIT Boucle : 16

Hold : ON lShot :OFF Velo :OFF LopFit : ON

entrée souhaitée

paramètre

fonctionnement/explication

Activer le mode « Hold »

Tenir

Le paramètre « Hold » est utilisé pour obtenir que le
le motivateur continue de jouer, même lorsque vous soulevez
levez les doigts des touches, ça marche dans tous
modes de motivation. Le modèle réel est
effacé lorsque tous les doigts ont été levés de
le clavier puis une nouvelle combinaison de touches
est pressé. Tant que vous gardez au moins un doigt
sur les touches, toutes les notes jouées par la suite sont ajoutées
au modèle déjà en cours d'exécution.

Les autres paramètres ont en partie un effet en fonction de la rythmique des motivator-motifs de-
écrit dans le chapitre suivant. Si certaines choses semblent rester inexpliquées ou peu claires dans ce chapitre, elles seront
enfin résolu dans le chapitre suivant.

allumer le compteur pour le
passages en revue

Est chaud

Si le paramètre OneShot est activé sur « On », le
motif de motivation traverse complètement pour
seulement une fois. Lié au mode « Hold » a
particularité a lieu: « Hold: ON » - Le motif
traverse complètement pendant une fois, même lorsque
les clés ont déjà été libérées. « Attente : OFF »
- le motif ne traverse complètement que lorsque
les touches sont maintenues enfoncées pendant le parcours.

Basculement entre joué et programmé
rapidité

Rapidité
(Vélo)

Lorsque le paramètre Velocity est réglé sur « ON », le
le motivateur considère la dynamique du joué dans
Remarques. Les valeurs de la dynamique qui ont été
fixés dans la rythmisation ne sont pas considérés
plus. Ce paramètre n’a aucune fonction dans le
arpégiateur et en mode accord.

activer la correction automatique de la
longueur-de-motif

Longueur ajustée
(LenFit)

Normalement, la longueur du motif de motivation dans
le mode arpégiateur dépend du nombre de
les notes jouées. Si le paramètre « Length-Fit » est

commuté sur « ON », la longueur du motif est déterminée
par la rythmisation et la longueur de boucle choisies.
Cela conduit à l'effet, qu'un changement de la
accords joués ne change pas le rythme. Si vous
jouer moins de notes que les pas ont été définis dans le
rythmisation, le motivateur répète le
notes jusqu'à ce que la fin du motif rythmique ait été été
atteint puis recommence avec la première note.
Pour une meilleure compréhension de cette fonction, vous
devrait aussi s'occuper du menu suivant :
« la rythmisation des motifs de motivation ».

Réglage de la longueur de boucle

Boucler

Ce paramètre influence également la rythmisation.
Un rythme-motif programmé peut contenir jusqu'à
32 marches. Le paramètre de boucle détermine le
nombre d'étapes après que le facteur de motivation tourne
revenir à la première position. Parce que les deux facteurs de motivation
travailler de manière totalement indépendante, on peut recevoir lentement
décalages entre les deux modèles de motivation lorsque
définir des longueurs de boucle différentes pour les deux
facteurs de motivation, vous pouvez donc laisser revenir le premier
motivator après 3 1 et le deuxième motivator après
32 marches.

rythmer le
motivateur-pat-
sternes

Dans ce chapitre, nous apprenons à connaître le cœur du facteur de motivation. Les paramètres maintenant
suivants lèvent, par exemple le
arpégiateur-possibilités bien au-delà de ce qui est déjà connu des arpégiateurs traditionnels. Alors que la
rythmique
des arpégiateurs normaux ne se compose que de notes stare 8tel ou 16tel, on peut générer des chiffres vifs
avec notre
arpégiateurs « motivation supported » avec des accentuations qui produisent des notes musicalement
coûteuses et rafraîchissantes
séquences. Avec l'aide des schémas rythmiques, le facteur de motivation devient un générateur d'idées très
délicat.
Avant d'appeler ce menu, vous devez sélectionner le mode arpégiateur et mettre la longueur de boucle sur 16.
En plus de cela, lors de l'essai, il est utile de désactiver le mode One-Shot et d'activer le Hold-
une fonction. Ainsi, il est garanti que le modèle s'exécute lors des changements de paramètres, sans que vous
ayez besoin
pour maintenir enfoncée n'importe quelle touche pendant l'édition. Si tous les préparatifs ont été faits, vous
pouvez obtenir le
afficher-page 4 du motivator-edit-menu. Le message suivant doit apparaître à l'écran :

RHYTHMIZINC LE MOTIVATEUR- MÉCÈNES

<4> 11111111111111111

MOT 1 RHVTHMIC EDIT Mode : PLAY Inst : 1

Si la rythmique du motivateur n'a pas encore été modifiée et que la longueur de boucle a été réglée sur 16, même le
la ligne supérieure correspond exactement au diagramme ci-dessus. Les chiffres indiqués - les 16 « Ones » - sont -
connecté avec les étapes 1-32 imprimées sur l'écran - utilisé pour montrer le rythme momentané. Dans notre exemple chacune des 16 étapes est donnée (loop-longueur 16). Mais une autre information est cachée dans ce indication : pour chacune des étapes maintenant activées, un « Instrument » 1-8 peut être choisi. Huit instruments peuvent être déterminés dans chaque programme de motivation. Chaque « instrument » contient une définition de la
canal MIDI, le changement de banque et de programme et le volume. Si vous souhaitez déterminer un ou plusieurs
instruments avant de changer rythmique de veuillez consulter le chapitre « définition des instruments de motivation ».
Le changement de rythmique se fait avec les 32 premières touches blanches du clavier. Ils représentent les 32 étapes du rythme-motivateur. D'après cela, les chiffres correspondants sont imprimés au-dessus des 32 premiers
touche des blancs. Pour une meilleure orientation dans ce système les battements sont divisés en groupes de 8, en plus que chaque
Le 4e temps a été accentué optiquement. Le raster pour l'entrée de la rythmique s'appelle désormais
« LA GRILLE ». Dans ce Menu le curseur ne peut pas être déplacé, il est fixé sur le paramètre « Mode » qui indique, en
de quelle manière les entrées effectuées avec le clavier sont traitées. Ce paramètre peut être modifié - comme d'habitude -
avec les boutons « +/- » -. Les réglages suivants sont possibles :

action souhaitée

paramètre

fonctionnement/explication

essayer le modèle de motivation édité

Jouer

Comme même nous ne pouvons pas faire de magie du tout, vous ne pouvez pas jouer
un autre accord sur le clavier tandis que les mêmes touches

sont utilisés pour l'édition des rythmes. Alors pendentif
l'édition, vous devez régler le mode sur « PLAY » si
vous aimez jouer de nouvelles notes dans le
motivation-mémoire. Ensuite, le facteur de motivation fonctionne comme si
le mode édition n'aurait pas été appelé du tout.

Choisir un instrument pour définir ses positions
la grille »

Inst

Les 8 premières touches blanches du clavier sont utilisées pour
sélectionner l'un des huit « instruments » définis
(Veuillez lire le chapitre « Définition de
instruments de motivation » pour découvrir comment faire
les paramètres). L'instrument réellement sélectionné est
affiché en bas à droite de l'écran.

Comment définir les étapes dans la grille

Le retour

Dans ce mode, les positions des notes sont arrangées
sur un axe du temps. En fonction de l'ensemble avant
résolution les pas actuels correspondent au 8e, 12e,
16e, 24e ou 32e notes. En appuyant sur une touche pendant
une fois, une étape est désactivée, en faisant cela pendant un
la deuxième fois, il est rallumé.
Simultanément, le CYBER-6 note la dynamique
de la touche enfoncée et considère le maintenant sélectionné
instrument. Si vous aimez en choisir un autre
instrument, vous pouvez le faire - sans changer le
mode - en maintenant le bouton « ENTER » enfoncé
vers le bas et en jouant l'une des 8 premières touches du
clavier (représentant les 8 instruments possibles).

COMMENT MODIFIER LES INSTRUMENTS DU MOTIVATEUR

changer la dynamique individuellement pour chaque
l'étape

Dyna

Si vous êtes déjà satisfait de votre choix de
instruments et la rythmique mais aime corriger le
dynamique, vous pouvez le faire dans le maintenant décrit
mode. La dynamique de chaque étape peut être modifiée
en appuyant sur la touche correspondante dans la grille
avec la dynamique souhaitée, la nouvelle valeur dynamique
est immédiatement lié à l'étape correspondante.

Activation et désactivation d'étapes isolées sans
prise en compte de la dynamique ou du choix
instrument

Activé

Si vous aimez modifier la structure du rythme
sans tenir compte de la définition du
instruments et la dynamique, vous pouvez allumer
et désactiver les étapes individuelles dans ce mode sans
influençant les paramètres restants.

<4> Je.

MOT 1 MODE D'ÉDITION RYTHMIQUE : DYNA Inst : 1

Dans le mode « Dyna », vous pouvez voir les valeurs dynamiques des étapes individuelles sous forme de bargraphes. Le affiché
la hauteur de chaque barre représente le niveau de la valeur dynamique réelle - comme vous l'avez probablement deviné ou
espérait déjà. Jetons maintenant un coup d'œil à une autre partie très importante de l'édition du facteur de motivation : le
définition des canaux MIDI et des sons utilisés par les motifs de motivation.

Comment éditer le En fonction de l'instrument sélectionné, un motif de motivation peut sonner très différemment. Dans le sous-menu 5
les instruments des instruments peuvent être changés. Après la sélection de la page 5 de l'écran, vous devriez recevoir le
message de motivation suivant à l'écran :

<5> MOT 1 INSTRUMENT EDIT Inst : 1

CHAN : A 3 Banque : @ Programme : 1 Volume : 188

entrée souhaitée

paramètre

Fonctionnement/explication

Sélection d’un des 8 instruments

Inst

Le choix d’un instrument se fait avec le « +/- »
- boutons.

Réglage des canaux MIDI pour le
instrument

Chan

Une fois de plus le réglage se fait à l’aide du
« +/- » - boutons. Comme vous l’avez déjà appris dans
le mode d’édition des zones de clavier maître que vous
pouvez utiliser le bouton « INFO » pour trouver jusqu’à
canal MIDI désormais inutilisé. Maintenez simplement le
« INFO »-bouton et appuyez sur la touche du clavier
qui correspond au canal MIDI souhaité.

Choisir une banque de changement de programme

Banque

Synthétiseurs contenant plus de 128
les changements de programme acceptent généralement les
contrôleur de change de banque (contrôleur n° 0). Parce que
de ce contrôleur, vous pouvez sélectionner parmi 128 banques,
chacun contenant jusqu’à 128 programmes.

Réglage du numéro de programme

Programme

Avec ce paramètre, vous sélectionnez le
numéro de programme, cela signifie : le son de votre
synthétiseur

Réglage du volume

Vol.

Avec ce paramètre, vous déterminez le
niveau de volume de l’instrument.

ENREGISTREMENT DES PARAMÈTRES DE MOTIVATION

Le mode Gater du motivateur n'utilise toujours que le premier instrument. Par conséquent, nous recommandons l'utilisation
d'un son de nappe, comme des sons de cordes ou de choeur. En mode accord, les huit instruments possibles peuvent être
utilisé. En réglant les instruments individuels dans la grille, vous pouvez obtenir des séquences d'ondes rythmiques.

exercice 8 : utilisation
tout motivant-
les fonctions

Maintenant, vous avez déjà appris à connaître toutes les fonctions des facteurs de motivation. Le meilleur moyen d'obtenir un vrai
l'appréciation de ces fonctions est de faire de nombreux exercices pratiques. Par exemple, vous devez une fois programmer
les exercices suivants complètement par vous-même:

1.) Construisez votre propre Wave-Station. Par conséquent, vous ne devriez pas avoir peur d'impliquer vos générateurs de sons dans
votre programmation, par exemple : vous devez programmer les enveloppes de manière à ce que les sons se chevauchent et se fondent.
De cette façon, vous pouvez créer de merveilleuses textures pour une musique d'ambiance sophistiquée. Pour ce type de programmes
vous devez utiliser le mode d'accord du facteur de motivation.

2.) Possédez-vous un synthétiseur qui n'a pas de modulation de filtre en temps réel ?

Mais le MIDI-Multimode est-il implémenté ? Programmez simplement 8 instruments, qui jouent - sur différents MIDI-
canaux - un son original et ses variations. Par conséquent, vous devez d'abord copier un son sur différents emplacements de programme et ensuite vous modifiez sur chacun des huit emplacements de programme certains paramètres, par exemple : le
fréquence de coupure du filtre, la résonance ou certains paramètres d'enveloppe. Une autre possibilité joyeuse est de
prenez le même son mais variez les réglages d'effets sur chaque place de programme. Si vous appelez maintenant le - ci-dessus
manière décrite variée - différentes variations-sons les uns après les autres dans la grille, le motif généré sonne comme si votre synthétiseur avait un contrôle en temps réel de ces paramètres. Il n'y a pas de limites à votre fantaisie et votre créativité : -Programmer différentes positions panoramiques dans votre variation- sons que vous pouvez
laissez les variations se déplacer dans le stéréo-panorama.-Utilisez différentes intensités de modulation pour recevoir différentes-

intensités des influences sur chaque instrument lors de l'utilisation des commandes en temps réel. -Variante de programme trans-
pose pour chaque instrument à réaliser comme une sorte de mini-séquences en appuyant sur une seule touche. Venons-en maintenant
à la dernière étape de la programmation : sauvegarde des réglages effectués auparavant.

Sauver la motivation-
tor-paramètres

Lorsque vous appelez maintenant la dernière page de menu de l'édition de motivation avec le cadran de page, vous arrivez à la
Menu « Enregistrer »:

<6| STOCKEZ MOT 1 PrograB dans
? 1 utilisé dans : 1-ENHANC 1

M0T2

Avec les boutons « +/- » - vous pouvez sélectionner un numéro de programme où vous souhaitez stocker votre programme de motivation.
Comme les deux facteurs de motivation utilisent des emplacements de stockage différents, chacun des facteurs de motivation doit être stocké séparément. le
Le numéro du programme où le programme de motivation est stocké peut être sélectionné avec les boutons « +/- » -. Comme un
commande, le CYBER-6 indique si le numéro choisi est déjà appelé par un programme de clavier maître. Dans dans ce cas, le nom du programme représenté s'affiche à l'écran. Si ce n'est pas le clavier maître-
programme que vous éditez en ce moment, vous devez choisir un autre numéro. Un facteur de motivation jusqu'à présent inutilisé-
programme est indiqué par une ligne hachurée sur l'écran. Appelant la routine de stockage, CYBER-6 propose vous un numéro de programme que vous utilisez déjà dans le programme masterkeyboard maintenant activé. Si vous
devez changer le numéro de programme, vous devez également changer l'affectation correspondante, de sorte que le
masterkeyboard-program appelle le bon programme de motivation.

comment copier depuis
un facteur de motivation pour
L'autre

Au lieu du stockage normal dans ce menu, il est également possible d'échanger des programmes de motivation entre les deux
Motivations. Par conséquent, le curseur doit être déplacé (à l'aide des boutons « flèche ») vers les entrées
MOT1

ou MOT2, appuyez ensuite sur la touche « ENTER ». Après cela, le même menu de stockage que décrit précédemment
réussit, mais dans ce cas, la cible du menu de stockage est l'autre facteur de motivation.

LES BASES DU SÉQUENCEUR CYBER-6

En plus des facteurs de motivation, le CYBER-6 contient un séquenceur à 8 pistes avec de nombreuses fonctionnalités extraordinaires.
Traits:

1.) Le programmeur de batterie tel qu'on le trouve dans les boîtes à rythme plus anciennes comme Roland TR-808 ou TR-909.

2.) Contrôle en temps réel des coupures et des transpositions à l'aide du clavier.

3.) Changements directs de la structure de la chanson même dans les live-acts.

4.) Des modulations en temps réel orientées piste qui peuvent être assignées à n'importe quelle source de modulation dans un
programme de clavier-maître.

5.) Algorithmes de groove réglables, en particulier pour tout type de House ou Rap.

6.) Prise en charge d'entrée intelligente qui permet même une entrée séparée des notes et du rythme des séquences. Cette
permet de jouer des séquences très complexes sans avoir à s'occuper des capacités de lecture.

7.) Adaptation simple en boucle dans les motifs qui permet un travail rapide et efficace.

8.) Un programme de conversion pour la conversion de fichiers MIDI standard au format CYBER-6
bas pour accepter des séquences d'autres bases.

9.) Enregistrement de toutes les données de contrôleur dans le séquenceur, par exemple générées à partir des sources de modulation/
régulateurs du CYBER-6.

Le séquenceur du CYBER-6 a été optimisé de manière à ce que toutes sortes de musique électronique moderne,
de TECHNO à AMBIENT et de Berlin à Düsseldorf peut être réalisé et produit dans un tout nouveau
et de manière innovante. La fonction Snapshot permet de copier les motifs du motivateur directement dans le mémoire du séquenceur pour une conservation rapide ou un arrangement ultérieur.

modèle orienté
paramètres

Pour jouer dans vos propres séquences, veuillez utiliser le bouton « EDIT-SEQ » en haut à droite. Si vous avez déjà

utilisé ce menu, veuillez tourner la molette alpha jusqu'à ce que vous atteigniez la première page d'édition. Le message suivant doit
être atteint sur l'écran:

I 1> SÉQUENCEUR

Pat : 1 CLEAR Vitesse : ±20 Rainure : ±6 0

Les paramètres suivants se trouvent sur cette page de l'afficheur :

opération souhaitée

Nom

description/explication

Sélection d'un motif

Tapotement

Le séquenceur du CYBER-6 fonctionne
orienté motif, jusqu'à 99 motifs peuvent être stockés
et géré dans le CYBER-6. Motifs inutilisés
sont signalés par un astérisque derrière le numéro
du motif. La sélection d'un motif doit être
confirmé en appuyant sur la touche « ENTER ». Dans ce
façon don't vous pouvez choisir un motif tandis que le séquenceur
continue à jouer le motif actuellement sélectionné. Si
tu choisis un motif vide tu en trouves un autre
sous-menu sur l'écran, où vous devez
choisissez le type de mesure.

Effacer un motif

DÉGAGER

Si vous déplacez le curseur sur ce paramètre sur le
afficher et valider avec la touche « ENTER »,
le motif actuellement sélectionné est complètement effacé,
mais avant cela, vous devez confirmer une seconde
temps.

Réglage de la vitesse

Vitesse

La vitesse peut être réglée directement en utilisant le
touches numériques ou avec les touches « +/-« . le
la vitesse n'est pas stockée dans les modèles. Dans le
en mode chaîne, une vitesse pour chaque chanson peut être réglée. Cette
la vitesse est valable pour les motivators et les patterns
appelé par la chaîne.

34

PARAMÈTRES ORIENTÉS SUR LE MOTIF

Ce paramètre change la grille de la quantification,
de sorte que les quantifications shuffle et swing deviennent
possible. La grille de quantification est globale et est
valable pour toutes les pistes d'un pattern, il est stocké dans chaque
schéma. Les 8e et 16e rainures sont possibles. Verser
chaque mesure quatre intensités différentes sont
possible, ils sont indiqués en pourcentage.

Pour vos exercices ultérieurs, vous devez choisir un modèle inutilisé si vous ne voulez pas perdre l'un des modèles existants. Bien sûr, vous pouvez également effacer les motifs si vous ne souhaitez pas conserver les exemples de motifs.
Les motifs non utilisés sont marqués - comme mentionné précédemment - d'un astérisque.

I 1> SÉQUENCEUR
Pat : 10*CLEf¥?

Vitesse : 128 Grooue s IS

0

Si vous confirmez ce modèle gratuit sélectionné avec le bouton « ENTER », vous recevrez le sous-menu suivant :

S e '-1 uencer~* s P a 1 1 e \r~ n E ou~ - t ,- ia
Plaisir 1 engt-h : 4/4

Avec le « +/- »
valeurs:

Goûtez, vous pouvez définir la mesure souhaitée. Par conséquent, le CYBER-6 permet ce qui suit

2/4
3/4
4/4
5/4

5/8
7/8
9/8

Après avoir confirmé à nouveau en appuyant sur le bouton « ENTER », le motif est formaté et peut être traité et joué dedans maintenant. Réglez le tempo. Les réglages qui peuvent être effectués sur la page suivante du
affichage sont valables pour tout le séquenceur :

< 2> Horloge du SÉQUENCEUR : OFF
Compteur : ON Chan : A10 Remarque : F#2

Synchronisation : INT

Ici, sur cette page, la synchronisation du séquenceur et du métronome est réglée.

opération souhaitée

Nom

description/explication

envoi du signal d'horloge MIDI

Horloge

Le séquenceur peut - si désiré - envoyer
Signaux d'horloge MIDI pour la synchronisation avec
d'autres séquenceurs ou boîtes à rythmes. Par conséquent, la
l'horloge des paramètres doit être commutée sur « ON ». Si ce
paramètre est commuté sur « OFF » le séquenceur envoie
pas de signaux d'horloge MIDI. C'est très utile
fonction pour le transfert de motifs ou de chaînes de chansons.

35

PARAMÈTRES ORIENTÉS SUR LA PISTE

piste orientée
paramètres

Modification de la plage d'octave du jeu
Remarques

opo

Avec ce paramètre, vous pouvez régler l'arpégiateur
de sorte qu'il répète le motif d'arpégiateur généré
sur la plage de quelques octaves supplémentaires. Réglage de la
valeur à « 4 » le motif généré quatre sonne quatre
fois, mais à chaque fois transposé une octave plus haut.

Commutation du tri des notes en fonction de la
direction de jeu ou selon l'ordre le
des notes ont été jouées.

Trier

Si ce paramètre est réglé sur « ON », les notes sont
joué selon la direction de jeu déterminée.
Si le paramètre - contrairement à cela - est réglé sur « OFF »,
le motivateur joue les notes selon l'ordre
ils ont été joués au clavier. Lié
avec le réglage « Hold=ON » sur le prochain
page de paramètres, vous pouvez utiliser l'arpégiateur - avec
l'aide de ce paramètre - comme une sorte de

mini cuMiiPticur [< t-in n nnp nrpccnii /"irMi/n Mn/n

iiiiii-scijuciicci . jvecp uiie Clé picsacu uuwii aiiu
après cela, jouez quelques notes supplémentaires dans l'ordre souhaité
et ce modèle sera répété en fonction de cela.

Réglage de la répétition des notes

Remarque-Répétée

Avec ce paramètre, vous pouvez sélectionner, si chaque note de
un motif généré doit être répété ou non. Chaque
note peut être répétée jusqu'à quatre fois avant la
la note suivante est jouée.

Les deux pages suivantes de l'affichage - page 3 et 4 - contiennent des paramètres importants concernant le pistes (paramètres orientés piste ou paramètres de piste). Dans toutes les pages traitant de ces paramètres de piste
et dans les menus d'enregistrement suivants, le numéro de piste peut être choisi, il est toujours indiqué comme l'un des
paramètres en haut à droite de l'écran. Appelez maintenant la page 3 du menu d'édition du séquenceur avec la page-
composez pour recevoir le message suivant :

<3> SÉQUENCEUR
Banque Chans ft 18 :

B Prg :

Pister :

24 volumes

Les paramètres suivants peuvent être sélectionnés et modifiés sur cette page pour chaque piste du séquenceur : un
canal, un programme sonore et le volume de la piste choisie. Cette information est envoyée à chaque fois que le
le modèle est lancé.

opération souhaitée

Nom

description/explication

choisir la piste réelle

Pister

Avec ce paramètre, vous appelez la piste à
arrangé. Le clavier est directement basculé sur
le canal MIDI de cette piste, vous pouvez donc déjà
jouez un peu et sélectionnez le son pour cette piste.

Réglage du canal MIDI

Chan

Comme vous le savez déjà, vous pouvez sélectionner le son dans
ce menu de deux manières différentes : 1.) En utilisant le
Touchez « +/- » et 2.) Avec la touche « INFO » et
l'affichage de l'utilisation du canal.

PARAMÈTRES ORIENTÉS SUR LA PISTE

appeler une banque de changement de programme

Banque

En raison de la quantité croissante de sons différents y<
nave lo set a DanK-cndnge-commanu ueiore int
changement de programme pour sélectionner le
programme-change-banque.

Réglage des changements de programme

Prg

Ici, le son peut être réglé pour que la piste soit pi
dans.

Réglage du volume de la piste activée

Vol.

Avec ce paramètre, vous pouvez régler le volume
la piste sélectionnée. Plus tard, quand vous avez alreac
fait quelques pistes supplémentaires, cette fonctionnalité devient l
important, car alors vous pouvez ajuster et coi
les niveaux entre les pistes.

D'autres paramètres de piste se trouvent sur la page suivante de l'écran :

<4> SÉQUENCEUR
Transp sC 3 KBD-

Piste 1
-Transp : OFF Longueur : 2 CLR

opération souhaitée

Nom

description/explication

Choix d'une valeur de transposition pour un élément sélectionné
Piste

Transp

Parfois, on souhaite atteindre des emplacements qui sont
situé en dehors de la portée du clavier du
CYBER-6. Par conséquent, toute la gamme peut être
décalé de 3 octaves vers le haut et vers le bas. par ailleurs
cette fonction peut également être utilisée pour compenser
difficultés concernant les clés extraordinaires... Les
facteur de transposition peut être défini en utilisant le
Touches « +/- » ou à l'aide du clavier :
donc le bouton « ENTER » doit être maintenu
enfoncé, puis appuyez sur la touche correspondante sur le
clavier. Bien entendu dans ce cas le curseur doit être
positionné au paramètre « Transp ».

Activation de la transposition en temps réel du clavier

KBD-Trans

Les séquences déjà jouées peuvent être transposées en
le CYBER-6 pendant qu'ils sont joués. C'est un
fonction merveilleuse et très utile pour les live-acts.
Parfois, il est utile d'exclure plusieurs

pistes à partir de ces transpositions (ex : pistes de batterie etc.). Dans ces pistes le paramètre « KBD-Transp » doit être mis sur « OFF ».

Réglage de la longueur de la piste

Longueur

Chaque piste du CYBER-6 peut avoir un longueur, il peut être choisi entre 1 et 8 barres individuellement. Les pistes plus courtes sont bouclées automatiquement jusqu'à la longueur du motif. Dû à cela, vous pouvez économiser beaucoup de mémoire si par exemple dans un thème à 8 mesures, la longueur d'une 4e grosse caisse est réglé sur 1. Le paramètre « Length » peut être modifié uniquement dans les pistes vides, donc finalement une piste doit être effacé avant de changer la longueur.

Effacer une piste

CLR

Si le curseur est positionné sur ce paramètre une piste peut être effacé en appuyant sur la touche « ENTER ». Si une piste a été effacée par inadvertance elle peut être réinstallé à l'aide de la fonction « UNDO » sur la page suivante de l'affichage.

ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL INC

Enregistrement en temps réel-
morphème lié

Venons-en maintenant à une partie presque acrobatique de l'édition du séquenceur - l'enregistrement en temps réel ! Même aujourd'hui c'est une fonction toujours très appréciée pour jouer des notes dans le séquenceur en temps réel. Bien qu'il arrive parfois peut sembler un peu archaïque ou dépassé aujourd'hui, nous avons implémenté cette fonctionnalité dans le CYBER-6. Appeler jusqu'à la page 5 de l'affichage pour accéder à la fenêtre d'enregistrement pour les enregistrements en temps réel :

< 5) SÉQUENCEUR -Piste d'enregistrement : 4

Enregistrement : Quantification de l'annulation normale : 16 Menl@9

Les paramètres « Undo » et « Quantize » indiqués à l'écran sont d'une grande importance dans cet enregistrement-
mode ing.

opération souhaitée

Nom

description / explication

démarrer l'enregistrement et changer le
méthode d'enregistrement entre « NORMAL »
(efface tout ce qui a été joué avant et
démarre un nouvel enregistrement) et « OVERDUB »
(ajouter quelque chose aux enregistrements effectués
avant de). A part ça une autre spéciale
le mode d'enregistrement peut être choisi pour un
traitement ultérieur de la dynamique avec
l'aide de la Roue 2 ».

Enregistrement

Appuyer sur la touche « ENTER » lance un pré-comptage
signal pendant une mesure, puis l'enregistrement
commencer. Avant de commencer la session d'enregistrement, vous
peut changer le mode d'enregistrement avec le
« +/-« -boutons entre « NORMAL » et
« OVERDUB ». 1.) NORMAL - Toutes les données stockées
avant sont effacés. 2.) OVERDUB - Le play-in
les notes sont ajoutées à celles déjà existantes.
En appuyant à nouveau sur le bouton « + » après avoir
déjà sélectionné le mode « OVERDUB », un autre
Treat suit, une stratégie d'enregistrement spéciale appelée
« DYNAMIQUE ». A l'aide de la « Roue 2 » le
la dynamique des notes déjà existantes est enregistrée
un nouveau. Utiliser des sons don't les fréquences de coupure sont
influencé par la vélocité que vous pouvez enregistrer en changeant
filtre - sons sans avoir besoin de plus
Mémoire.

Annulation d'une opération

annuler

Si vous avez effacé une piste par inadvertance, enregistré un
mauvaise piste d'overdub ou viens de faire un autre boob -
ne me dérange pas ! Avec la fonction Annuler, vous pouvez
réinstallez toujours la dernière version de votre morceau dans
la mémoire.

améliorer par la suite le timing

Quantificateur

Maintenant, vous avez fait de votre mieux, mais le
l'habileté de vos doigts a échoué. Avec l'aide du
Fonction « QUANTIZE » que vous pouvez corriger de manière sale
pistes lues. Avec les boutons « +/-« , vous pouvez
sélectionner la valeur de la quantification, la suivante
les valeurs sont possibles : 8e, 12e, 16e, 24e et 32e
la grille. Mais si les pistes ont été jouées aussi
salement, même la merveilleuse caractéristique de la
quantizing-function ne peut plus corriger cela.

Indication de la mémoire restante

Mem

Ce paramètre ne peut pas être modifié, il indique seulement
la mémoire restante.

Le bouton « INFO » a une autre fonction dans la zone d'édition du séquenceur :
piste choisie pour « Solo ». Ainsi, vous avez un contrôle optimal des pistes qui viennent d'être lues.

Exercice 9 :
Le temps réel
enregistrement

Der TR-909 Tambour-
Programmeur

Avant de vous familiariser avec d'autres stratégies d'enregistrement, vous devez appliquer les fonctionnalités don't vous disposez.
déjà appris en combinaison avec le séquenceur. Sélectionnez une piste et un son de votre choix dans la piste-paramètres et lancer un enregistrement en temps réel. Dans la ligne supérieure de l'écran, un compteur de barres vous indique quel
la position du motif vient d'être enregistrée. L'enregistrement démarre après un pré-comptage d'une durée d'un
bar. A la fin de la piste (la longueur de la piste dépend de la valeur du « paramètre length ») l'enregistrement se termine automatiquement. Si vous n'entendez aucun signal de métronome, vous devriez vérifier les réglages sur le séquenceur-
edit-page 2 une fois de plus. Si vous êtes satisfait de l'enregistrement que vous venez de terminer, vous pouvez choisir une autre piste, ou , si
vous souhaitez réutiliser le même son, vous pouvez ajouter des enregistrements sur la même piste à l'aide du fonction overdub. Découvrez les différentes grilles de quantification et écoutez l'influence des différents groove-
paramètres sur vos recodages. Si vous avez joué un peu avec les menus discutés auparavant et êtes arrivé au connaître les principes, les caractéristiques et les effets, vous pouvez vous tourner vers les deux autres stratégies d'enregistrement.

Appelez la page d'édition du séquenceur 6 et recevez le message suivant à l'écran :

< 6> SÉQUENCEUR -St-eps
Drungr id 16 St-ep-Rec :

Tr

Pas-:

Outre le choix du numéro de piste, vous pouvez voir deux paramètres dans la ligne inférieure, tandis que le premier
est plus intéressant pour le moment. C'est à la fois un paramètre et un bouton d'action. Avec le « +/-« - boutons, vous pouvez choisir la grille pour la programmation de batterie.

La grille détermine les valeurs de note avec lesquelles vous travaillez. Les valeurs suivantes sont possibles : 8e, 12e, 16e,
24e et 32e notes. Si vous appuyez sur la touche « ENTER », vous obtenez un affichage qui peut vous rappeler le grille de rythmisation des motifs de motivation, et vraiment, une certaine similitude était voulue :

Drtm-Edit 1/2

M ode : P 1 ay I nst : CS

Ici aussi, chacun des points de l'affichage représente un temps des valeurs de note réglées auparavant. Si vous appuyez
le séquenceur-bouton Start/Stop, le séquenceur démarre et un petit astérisque en cours d'exécution indique la position réelle
tion dans le tambour-grille. Avec les boutons « +/-« , vous pouvez maintenant choisir une stratégie de jeu. En plus de ça - de-
en fonction de la longueur de la piste sélectionnée - vous pouvez obtenir différentes zones dans la grille de batterie à l'aide de
les boutons du curseur. Outre le marquage « Drumgrid », il est indiqué quelle zone du motif vous êtes
juste arrangeur. Si la longueur de la piste a été réglée sur 4 mesures, vous pouvez traiter max. 2 mesures en même temps
temps, comme max. 32 notes peuvent être affichées à une résolution de 16e. A l'aide des boutons curseurs, vous pouvez
basculer entre les zones. Selon cela, le message « 1/2 » ou « 2/2 » s'affiche à l'écran. Sur le
à droite de l'écran vous pouvez voir quel instrument vient d'être choisi, dans notre cas c'est C2. Corré-
Selon les déterminations de la standardisation GM, il s'agit d'une grosse caisse - si la piste sélectionnée est réglée sur
le canal de batterie. TECHNOX et QUASAR disposent - selon la standardisation - d'une grosse caisse sur C2,
trop. En appuyant sur le bouton « EXIT », vous pouvez quitter la grille de batterie. Dans le tableau suivant, les différents enregistrements
les possibilités sont listées :

fonctionnement souhaité dans le tambour-grille

Nom

description/explication

jouer les drumgrooves sans aucune entrée

Jouer

Ce mode ne contient aucun
possibilités d'enregistrement, juste le réellement activé
le motif est joué. Vous pouvez utiliser cette fonction pour jouer un
peu de batterie sur le clavier il suffit d'essayer.

enregistrement en temps réel

Réel

Encore une fois un mode d'enregistrement en temps réel. Nous
implémenté ce mode, de sorte que vous n'avez pas besoin de
basculer entre le tambour-grille et le
enregistrement overdub juste pour jouer dans un motif simple
en temps réel. Veuillez considérer que lorsque vous faites
enregistrements en temps réel dans la grille uniquement l'ensemble avant
les longueurs de note sont acceptées. Dans une 12e grille, vous ne pouvez pas
jouer en double croches, donc dans ce cas le
le motif peut être extrêmement différent de celui enregistré
ONU.

jouer dans le rythme en temps réel en utilisant le
touches du clavier

Rouleau

L'ordre unifié des sons de batterie dans le réel
La spécification GM présente certains avantages, mais certains
inconvénients aussi. Un avantage est sûrement le
fait, que beaucoup de sons de batterie sont disponibles sur le
clavier en même temps. Mais un certain
l'inconvénient est que pour chaque instrument vous avez
juste une touche pour le jouer, ce qui le rend sûrement très
difficile à jouer dans certains rouleaux rapides. Dans le
Mode « ROLL » un instrument sélectionné peut être
joué sur toutes les touches du clavier en même temps
temps. Par exemple, un jeu en glissando génère un tonneau, comme
chaque touche est routée vers l'instrument sélectionné. Alors
grâce à cette caractéristique, l'enregistrement de données difficiles
rythmes devient aussi simple qu'un jeu. Il y a à
façons de sélectionner les instruments :

1.) En utilisant le mode « Inst » décrit ci-dessous,
c'est seulement pour la sélection des instruments

2.) Maintenez la touche « ENTER » enfoncée et appuyez sur
la touche correspondante du clavier. Si tu as
choisi le bon instrument, vous pouvez commencer le
session d'enregistrement dès le démarrage du séquenceur

rimniTKy I-Tptp un petit astprisli » inHiratp<i thp antiial

1 Llllllllli^ • L \y CI JLLLCILL ClJC^L 1 .1 J\ 111 \-l 1 V CI IV- l> 11 l\s CWy LLLLll

position dans le bar, aussi.

Choisir un autre instrument de batterie ou
une autre hauteur à l'aide du clavier

Inst

Si vous avez sélectionné ce mode, vous pouvez choisir un autre
instrument en appuyant sur la touche correspondante
le clavier sans appuyer sur le
Bouton « ENTER ».

Enregistrement en mode pas à pas avec un
matrice

Le retour

Maintenant, c'est le mode d'édition qui a fait le
Roland-drum-computer est aujourd'hui devenu une légende :
À l'aide des touches blanches du clavier, vous pouvez régler
et effacer chaque pas de la matrice-tambour. Mais en
De plus, le Cyber-6 enregistre même le
vitesse lors du réglage des pas. La valeur de la
la vitesse qui vient d'être enregistrée est indiquée par un bargraphe pour
chaque étape, la longueur de la barre représente le
valeur jouée de la vélocité. Veuillez utiliser le
chiffres imprimés sur l'écran d'affichage comme orientation
pour le nombre de pas, ces nombres ont également été
imprimé sur le blanc. touches du clavier. le
le choix d'un autre instrument est fait - comme décrit
avant - avec le bouton « ENTER » ou avec le
« mode insf.

édition supplémentaire de la vélocité

Dynam

Si vous voulez changer la vitesse, sans
changer le groove, vous devez sélectionner ce mode.
Appuyez sur la touche qui correspond à Grille
position, jusqu'à ce que vous soyez satisfait. L'autre façon est :
appuyer simultanément sur la touche correspondante pour déplacer
« roue 2 ».

Supprimer une ou toutes les étapes (coups) d'un élément sélectionné
instrument

Clr

La façon de sélectionner l'instrument, vous voulez
les suppressions sont également les mêmes. Contrairement au mode pas à pas,
vous ne pouvez supprimer que des étapes. Si vous voulez tout supprimer
étapes, vous devez toucher toutes les touches (peignez le
clavier).

exercice 10 : arriver à
connaître le tambour-
la programmation

Vous saurez que cette façon de programmer le dram est un moyen facile de générer des grooves fantastiques. Vous serez
demandez-vous pourquoi vous utilisez les grilles de tambour des « programmes de séquenceur logiciel » avec une souris. En utilisant
le clavier, vous arrivez à un résultat encore plus rapide. Et aussi cette façon de programmer la batterie est utile pour
apprendre des choses importantes sur (sur) les grooves. Sélectionnez le charleston fermé et « peignez » le clavier. Immédiatement
votre instrument sélectionné jouera dans une quantification directe de 16'. Si vous ajustez le 16'groove sur 50-100%
(page lof sequenzer-edit-menue) tout le monde croira que ce groove a été fait sur un séquenceur hardware, pas à pas d'une autre manière : les notes d'abord puis le groove.

Enregistrement étape par étape-
morphème lié

C'est la dernière façon du mode d'enregistrement. Veuillez appuyer sur le bouton de sortie pour quitter l'éditeur de batterie. Et maintenant
vous sélectionnez la page d'édition 6. Cette façon d'enregistrer est meilleure pour les sons tonaux (piano,basse,...). Veuillez sélectionner
une autre piste de ce modèle pour le nouveau record. Vous verrez le paramètre step-rec à côté du paramètre tambour-grille. Avec les boutons +/-, vous pouvez changer entre

1.) Remarques -

2.) Calendrier -

Veuillez d'abord sélectionner les notes lorsqu'aucune note n'est encore en mémoire, car le timing sans notes ....?? Mettez le param-
eter step-rec sur les notes, puis appuyez sur la touche enter-. bouton. Maintenant, vous avez beaucoup de temps pour jouer votre « mélodie » par exemple

ou « ligne de basse » (une note-tasse de thé-une note-tasse de thé-une). vous pouvez jouer des notes simples ou complètement

accords. Mais vous devriez avoir à lâcher les touches pour toute nouvelle étape du chronométrage suivant, car le CYBER-
6 doivent enregistrer la nouvelle position dans la rainure. (????) . Si l'enregistrement des notes et des accords est prêt,
vous pouvez passer en mode chronométrage (poussoir + bouton). Après avoir appuyé sur le bouton Entrée, vous entendrez le
métronome. Chaque pression sur n'importe quelle touche jouera la note (ou l'accord) suivante. Maintenant, vous pouvez vous concentrer sur le
rythmique seulement. Avec cette option, vous pouvez créer les lignes de séquenceur les plus étranges et virtuoses que votre
synthétiseur jamais « entendu ».

CONTRLE EN TEMPS RÉEL DES PISTES DU SÉQUENCEUR

enregistrement d'autres
manette

Contrôle en temps réel
de séquenceur
des pistes

Le séquenceur CYBER-6 permet l'enregistrement du contrôleur MIDI. Dans le mode d'enregistrement overdub est-il
possible d'enregistrer un contrôleur MIDI sur une piste existante. Maintenant, vous pouvez vous concentrer pour jouer la ligne de basse ou la mélodie
et après cela, vous pouvez enregistrer le contrôleur MIDI. Certains des contrôleurs MIDI importants sont fixés sur
certains contrôleurs (par exemple pitch-wheel). Vous avez également la possibilité de donner n'importe quel contrôleur MIDI à l'autre
contrôleur (par ex. Molette 2). Le tableau suivant vous montre l'affectation du contrôleur MIDI au disque dur. contrôleur de matériel.

Manette

MIDI-Con

fonction/instruction d'exception

Pitch bend

Pitch bend

Ce contrôleur n’est pas un vrai contrôleur MIDI. Cette
n’a pas d’importance pour l’utilisateur. En tout cas tu peux
lancez votre mélodie.

Roue 1

Modulation

Avec ce contrôleur vous avez envoyé le contrôleur MIDI 1 :
Modulation

Roue 2

Rapidité

Avec ce contrôleur, vous pouvez changer la vitesse
plus tard. Ce contrôleur est enregistré dans le
mode dynamique uniquement. Cette fonction est parfaite pour
sons, quelle vélocité est assignée au
fréquence de coupure. De cette façon, vous pouvez enregistrer
changements de timbre sans épuiser inutilement
la mémoire du CYBER-6s avec les données du contrôleur MIDI.

Aftertouch

Aftertouch

Affecté à l’aftertouch de canal. Si tu veux
enregistrer les aftertouch-dates, utiliser le matériel
contrôleur Contrôle 1-3.

Contrôle 1-3

programmable

Le contrôleur 1-3 peut envoyer n’importe quel
Contrôleur MIDI-date. Vous pouvez changer le
affectation pour chaque modèle. Vous avez également le
possibilité d’affecter l’aftertouch au contrôle 1-3

Vous pouvez modifier la fonction des commandes 1-3 dans les menus d’édition du séquenceur 7 et 8. Pour chaque motif ....

Les SeqMod 1-3 sont fixés sur le contrôle 1-3. Vous pouvez enregistrer ce contrôleur MIDI en plus de l'autre contrôleur
(ex. Pitch-bend). Le paramètre « Track » n'a aucune fonction dans ce mode. Le paramètre « Track » est important pour l'affectation de la modulation en temps réel dans le mode de jeu uniquement.

<7> SeqModl : Contrôle 12 Piste : 1
SeqMod2 : Contrôle 13 Piste :

Référencement| Moc!3 : Contrôle 14 Piste : 3

Sur les pages 7 et 8 dans le Sequenzer-Edit-Mode, vous pouvez faire d'autres ajustements. Ces ajustements avoir un effet sur la modulation en temps réel des pistes précédemment jouées dans le séquenceur

via masterkeyboard-programs. Comme vous avez déjà pu le voir en éditant les programmes de masterkeyboard, les trois

INSTANTANÉ : COPIER LES MODÈLES DE MOTIVATION DANS LE SÉQUENCEUR

les commandes en temps réel du séquenceur seq mod 1-3 des programmes du clavier maître peuvent être acheminés vers les contrôleurs
du Cyber6. L'effet réel du contrôleur sur les pistes de séquenceur ne serait pas affecté dans le clavier maître programmes. Cela signifierait qu'un changement de modèle de séquenceur doit nécessiter un changement de programme de clavier maître, bien sûr, vous voulez avoir dans différents modèles différentes affectations de commandes.
Pour cette raison, l'affectation du type de modulation dans le modèle de séquenceur et l'affectation
ment de " hardware-controller dans les programmes masterkeyboard. Par cette astuce la combinaison de sequenzer
pattern aux programmes de clavier maître est gratuit. Quand tu veux dire que trois contrôleurs en temps réel ne suffisent pas
vous pouvez obtenir une zone d'un programme de clavier maître en mode « contrôle uniquement ». Le contrôleur de cette zone
serait assigné aux pistes du séquenceur avec le même canal MIDI. Il est très facile de programmer le temps réel manette. Vous devez régler le contrôleur en temps réel SeqModl-3 avec le bon contrôleur MIDI. Direct
après l'entrée du contrôleur, vous pouvez ajuster la piste. Sélectionnez la piste de séquenceur dans laquelle vous souhaitez moduler
temps réel.

Suppression MIDI- Si vous souhaitez supprimer certaines données du contrôleur MIDI, vous devez aller à la page 9 dans le mode d'édition du séquenceur,
contrôleur mes-
les sages <; g>

SUPPRIMER LES CONTRLEURS de la piste : 1

En appuyant sur le bouton « +/-« , vous pouvez sélectionner la piste que vous souhaitez éditer. Si vous voulez entendre la piste sélectionnée
en solo, vous devez appuyer sur le bouton INFO. Maintenant, appuyez sur le bouton « ENTER » et le contrôleur MIDI sur ce
la piste doit être supprimée. Ce processus peut être annulé par la fonction UNDO.

INSTANTANÉ-
COPIE : Transmettre-
sion de motivation
thèmes dans le
Séquenceur.

En utilisant la fonction d'instantané, vous pouvez transmettre des thèmes Motivator directement dans la section séquenceur. Cette
fonction nous a semblé très importante, car le Motivator produit assez souvent des thèmes passionnants, mélo-
meurt, peu importe, et vous voudrez peut-être les ajouter à vos archives. Une fois ces notes transmises dans le séquenceur, vous pouvez les éditer en les transposant, en les ajoutant ou en les combinant avec d'autres pistes. Puisque
les thèmes Motivator utilisent assez souvent plusieurs canaux MIDI, ils ne peuvent être copiés que dans des motifs vides.
Comme la fonction de copie d'instantané est assez souvent activée spontanément, le CYBER-6
cates le prochain motif vide et y copie le thème. Lorsque plusieurs canaux MIDI sont utilisés, une piste
est créé dans le modèle pour chaque instrument utilisé. Vous ne pouvez transmettre les données que de Motivator I,
mais vous pouvez toujours copier les thèmes de Motivator 2 en les copiant simplement dans Motivator I. Cette fonction
nous a semblé si incroyablement important que nous avons créé le bouton « snapshot-copy » délicieusement bien conçu.
Appuyez simplement sur ce bouton tout en étant en mode Motivateur pour copier la séquence de Motivation actuelle. le
le message suivant devrait apparaître sur votre écran :

RE ALL V Snapshot MOTIVATOR dans Pattern ?
ENTER=Ves/E;-;it=No 1 cycles

COPIE DES PARAMÈTRES DE PISTE

A l'aide des boutons + / - vous pouvez sélectionner combien de fois la grille rythmique sera transmise au séquenceur.

Confirmez l'action avec [ENTER] ou annulez avec [EXIT]. Ensuite, vous pouvez quitter le mode Motivateur et appuyer sur
le bouton START/STOP du séquenceur. Vous devriez maintenant entendre le motif, cette fois joué par le séquenceur.
Si cela ne fonctionne pas, lisez le manuel ou demandez à votre diseuse de bonne aventure locale. De toute façon, quand tu appelles le séquenceur
menu d'édition, il devrait lire la dernière copie d'instantané.

Copie d'une piste En général, vous souhaiterez utiliser des sons similaires tout au long d'une chanson entière, vous ne voudrez donc probablement pas
paramètres ensemble complet d'instruments à changer à chaque fois que vous changez un motif. Avec le CYBER-6, c'est incroyable-

Il est très simple de déplacer tous les paramètres d'un modèle à un autre. Appelez simplement la page 9 à partir de l'édition du séquenceur
menu. Cela devrait apparaître sur votre écran :

< 9| COP V -Fonctions

PARAMÈTRE MODÈLE REBOND TRACK-COPV

Si vous ne voulez rien copier d'autre que les paramètres de la piste dans un autre motif, déplacez le curseur avec le curseur
jusqu'à ce que l'option PARAMETER soit mise en surbrillance et appuyez sur enter. Les lignes suivantes devraient apparaître
sur votre écran :

COPIE— Fonction
Copier les paramètres dans le motif 1

Le CYBER-6 choisit automatiquement le prochain motif vide vers lequel copier. Vous pouvez toujours choisir n'importe quel motif
vous aimez utiliser les boutons « +/-« . Les motifs vides sont marqués d'un « * ». Après avoir sélectionné le bon modèle, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur le bouton « ENTER ». Si vous le souhaitez, vous pouvez saisir une nouvelle mesure dans la
sous-menu suivant :

Séquenceur : Fornat de motif
Trésor 1 longueur : 4/4

Utilisez les boutons + /- pour changer la mesure, puis appuyez sur le bouton « enter ». Maintenant, vous avez un nouveau modèle avec tous
les réglages de l'original.

Les paramètres de piste suivants seront copiés :

canal MIDI

Chan

Les pistes du séquenceur ont le même
Définitions des canaux MIDI comme l'original.

Changement de banque et de programme

Banque & Prg

Les réglages de l'instrument sont les mêmes que ceux du
Langue source.

Le volume

vol

les réglages de volume sont les mêmes

Rainure

pluviométrie

les réglages pour le groove sont - devinez quoi - le
identique à l'original

Paramètres de transposition

Transp &
KBD-Trans

Les réglages de transposition de pistes individuelles sont
copié ainsi que les paramètres de
transposition en temps réel

Sequenzer-modulation-settings

Séq-Mod
1-3

les paramètres de modulation en temps réel du séquenceur sont
copié.

Sequenzer-Modulations-Einstellungen.

Séq-Mod
1-3

Die Definitionen der Echtzeit-Modulationen 1-3
werden iibertragen.

44

PISTE-COPIE

Copier un entier
schéma

Pour copier un motif complet vers un deuxième numéro de motif, veuillez sélectionner le sous-menu 9 de la page d'édition du séquenceur
Encore. Sélectionnez avec les boutons « curseur » l'entrée « MOTIF »:

Mélange de
pistes en utilisant le
même midi-
canal (piste-
rebondir)

< 9 1 Fonctions UUPV

PARAMÈTRE MODÈLE REBOND TRACK-COPV

Après avoir appuyé sur le bouton « enter », le message d'affichage suivant apparaît :

Fonction COPV
Copier euery th i ng dans le modèle 5

Sélectionnez un numéro de modèle libre avec les boutons « +/- » et appuyez à nouveau sur le bouton « enter ». Tout de la
le motif-source sera copié dans le motif-destination. Après cette opération, le motif de destination sera automatiquement être sélectionné.

Parfois, vous voudrez peut-être enregistrer des structures complexes telles que des motifs de batterie sur différentes pistes, même
bien qu'ils utilisent tous le même canal MIDI, vous pouvez donc travailler avec différents réglages de quantification. Une fois la
motif est terminé, vous voudrez peut-être mélanger ces pistes en une seule piste pour économiser de l'espace pour les autres
des choses.

\ 9| Fonctions COPV

PARAMÈTRE MODÈLE REBOND TRACK-COPV

Vous pouvez le faire en choisissant l'option BOUNCE dans le menu ci-dessus. Toutes les pistes partageant le MIDI
canal avec le canal actuel y sont copiés puis effacés pour être utilisés avec d'autres instruments.

Copie de piste La quatrième fonction est la fonction de copie de piste qui peut être utilisée pour copier des pistes individuelles, comme une piste extrêmement

bon pattern de batterie sur une autre piste ou pattern. La fonction de copie de piste est placée dans les sous-fonctions de copie.
menu du menu d'édition du séquenceur.

< 9 | Fonctions de copie

PARAMÈTRE MODÈLE REBOND TRACK-COPV

Choisissez l'option de copie de piste dans le sous-menu de fonction de copie et appuyez sur le bouton « enter ». Dans la suite-
Dans le sous-menu, vous pouvez sélectionner la piste source souhaitée.

Copier depuis la piste 1

Avec les boutons « +/-« , vous pouvez sélectionner la piste source souhaitée. Si le séquenceur est en marche, le CYBER-6
jouera ce que vous sélectionnez. Utilisez la touche « enter » pour confirmer la sélection. Ensuite, vous entendrez la destination
pattern et le message d'affichage change à nouveau :

Copier " dans Pat " tern 1

Dans ce sous-menu, vous pouvez sélectionner le modèle de destination avec les boutons « +/-« . Lorsque vous avez trouvé le
modèle de destination souhaité, vous pouvez choisir la piste de destination.

C o p y t o T r a c k 1

Confirmez la sélection avec le bouton « Entrée ». Après cette procédure, le modèle de destination sera automatiquement
être sélectionné.

LE MODE CHAÎNE

Le mode chaîne

Dans la plupart des cas, vous 11 souhaitez modifier les paramètres de votre clavier principal dans une chanson ou un arrangement à faire
un contraste entre les parties individuelles telles que le refrain et le couplet. Si le sequenzer est utilisé dans la chanson, il
devrait effectuer ces modifications automatiquement. Le CYBER-6 le fait. Vous pouvez programmer masterkeyboard-pro-
changements de gramme et / ou changements de motif de sequenzer. Vous pouvez même programmer le nombre de barres par simple
« step » est joué. Vous pouvez toujours interagir avec le CYBER-6 et changer la structure de la chanson, de sorte que vous n'êtes pas
plus longtemps esclave de votre sequenzer basé sur PC mais partenaire de votre séquenceur sur scène.
Une CHAIN est une séquence d'étapes uniques pour chacune desquelles il existe plusieurs paramètres que vous pouvez manipuler :

paramètre d'une chaîne.

nom

explication

Numéro de modèle

PETITE TAPE

À chaque étape, vous pouvez modifier le modèle. Vous
autant laisser ce paramètre seul si vous le souhaitez
pour modifier uniquement les paramètres du masterkeyboard.

Masterkeyboard-program-number

MKB

Vous pouvez appeler un autre programme masterkeyboard
pour chaque étape. Vous pouvez laisser CE paramètre
seul si vous souhaitez modifier le modèle d'exécution uniquement.
OU vous pouvez donner tout votre argent à n'importe lequel de vos
stations-service locales.

Mise en sourdine des pistes simples

Muet

Pour chaque étape, vous pouvez désactiver une ou plusieurs

pistes du modèle actuel, afin que vous puissiez créer
variations du thème principal. Vous pouvez toujours interagir
avec une chaîne en cours d'exécution à l'aide des touches numériques pour
Inhibition.

Transposition

Transp

Vous pouvez transposer le motif à chaque étape.
Vous pouvez toujours utiliser la fonction de transposition en temps réel
s'il est allumé.

Transposition en temps réel via clavier

Keyb-Trans

Pour chaque étape, vous pouvez sélectionner la transposition via
clavier est valide ou non. Et si c'est le cas, vous pouvez
sélectionnez le nombre d'étapes vers le haut ou vers le bas.

Vous voyez - chaque pas que vous faites est magique. De plus, vous pouvez même dire au CYBER-6 combien de barres jouer
cette étape avant de passer à la suivante. Le résultat est une chanson complète non seulement en changeant le modèle, mais aussi
les programmes de masterkeyboard et leurs programmes de motivation inclus. Exécuter la chanson ne sera plus jamais un
processus fixe, où vous pouvez uniquement exécuter et arrêter l'arrangement. À chaque fois que vous pouvez geler une chanson-
position. Cyber-6 exécute les étapes programmées jusqu'à ce que vous quittiez le mode gel. Vous pouvez également revenir au
dernière ou suivante songposition, couper et démuter les pistes et transposer toutes les séquences en temps réel. Tous ces
fonctions que vous apprendrez dans les chapitres suivants. Jusqu'à 99 chaînes différentes vous attendent pour vous préparer.

Vous atteignez le mode chaîne dans le menu principal à la page 2. Appuyez deux fois sur le bouton « exit » et sélectionnez la page 2 avec
la numérotation des pages. Le message d'affichage suivant s'affiche :

<2> 11111111 d MKB : 1 PAT : 1 > DEL

Chaîne: 1 Étape: 2 Barres: 8 EDIT

Lorsque cette page est appelée, le numéro de chaîne est mis en surbrillance, de sorte que vous pouvez choisir la chaîne que vous souhaitez à l'aide de l'icône
+ / - boutons ou entrer un numéro à deux chiffres et appuyer sur Entrée. Pour avoir une première impression de la façon dont une chaîne

fonctionne, choisissez l'une des chaînes de démonstration adaptées à votre équipement. Il y a 6 démos préprogrammées dans
le CYBER-6. Les deux premiers s'adaptent au QUASAR, 3 et 4 avec le TECHNOX et les deux derniers fonctionnent avec n'importe quel
Périphérique MIDI général. Lorsque vous appuyez sur [ENTRÉE], le curseur passe à la position suivante, ce qui indique le
numéro de l'étape en cours. Appuyez sur le bouton [START / STOP] pour commencer à lire la chanson. Sans plus
interférence, la chanson fonctionnera probablement jusqu'à ce que la fin soit atteinte. Néanmoins, il y a beaucoup de possibles

P POSE D'UNE CHAÎNE

Jouer une chaîne

les actions que vous pouvez entreprendre pour interagir avec la chanson. Vous pouvez transposer la chanson en utilisant les touches de la première octave
sur le clavier ou couper le son des pistes simples à l'aide des boutons numériques. Les pistes actuellement mises en sourdine sont représentées
par un « 0 » dans la première ligne de l'écran, des treks actifs par un « 1 ». Ces actions ne font que changer ce qui est réellement
joué, mais les paramètres des étapes à chaîne unique restent les mêmes. Mais ce n'est pas tout ce que vous pouvez faire. Comme mentionné
ci-dessus, vous pouvez « figer » des étapes simples en appuyant une fois sur le bouton [ENTRÉE], et le motif actuel sera
en boucle jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur [ENTRÉE].

Vous pouvez également utiliser le deuxième footswitch pour cela, appelez simplement la page 4 du menu principal et changez le
deuxième pédale à pas de chaîne. Si ce footswitch est actif dans l'un de vos programmes masterkeyboard, sa fonction est désactivée. Une autre façon d'interférer avec la chaîne est d'appuyer sur les boutons + / - pour passer à l'étape précédente / suivante de la chaîne.

Dans la première ligne de l'écran, vous pouvez voir - en dehors des touches de sourdine - le masterkeyboard actuel
et le modèle sélectionné, par exemple :

< MKE :

PAT: 5 >

signifie que le programme masterkeyboard 5 et le modèle 5 sont actifs dans cette étape, tandis que

(MKB:=== PAT: 6 >

signifie que le programme masterkeyboard n'a pas été modifié, mais que le modèle a été remplacé par le modèle 6.

< MKE :

PAT:===>

signifie que le modèle n'a pas été modifié, mais le programme masterkeyboard, alors que
<MKB:=== PAT:===>

signifie que rien n'a changé. Cela peut être utile si vous ne souhaitez rien modifier d'autre que les paramètres de mise en sourdine
et/ou transposer.

Dans la deuxième ligne, vous pouvez voir - en dehors du numéro de chaîne et du numéro d'étape - les barres à jouer avant le
l'étape suivante est appelée. Si le modèle actuel est mis en boucle, cette valeur est 0. Cela signifie que lorsque vous appuyez sur la touche
Bouton « entrée », le CYBER-6 passe à l'étape suivante.

Chaîne: 1 Étape: 2 Oreilles: 4

ÉDITER

Travailler avec le mode chaîne vous montrera pourquoi CYBER-6 est appelé « realtime-enhancer ». Jamais auparavant
vous avez eu un accès en temps réel absolu à l'ensemble des éléments du clavier pendant un séquenceur en direct par-
formance comme sur le CYBER-6.

Chaîne-programme-
Ming

Vous allez maintenant apprendre à programmer une nouvelle chaîne. Vous pouvez sélectionner un exemple de chaîne et modifier le paramètre
eters ou vous pouvez commencer par le début avec une nouvelle chaîne.

Avant de commencer à bousculer avec cela, vous devriez avoir programmé au moins quelques modèles propres et
/ ou des programmes masterkeyboard. Ou utilisez simplement les trucs préprogrammés. Tout d'abord, vous devez choisir un vide
chaîne. Ils sont marqués d'un « * », à l'exception de la chaîne 1, qui a « * », peu importe si elle est vide ou non. Après
confrimation de votre choix, vous avez une nouvelle chaîne que vous pouvez éditer: déplacez le curseur jusqu'à ce que « EDIT » soit
mis en surbrillance et appuyez sur [ENTRÉE].

I 1> VITESSE CHAIN-EDIT; 129 DEL INS

Étape: 1 MKB: = 1 SPLIT1 PAT: 1 Bars: @

La dernière étape est le marqueur final et est automatiquement générée par le CYBER-6. Le séquenceur est arrêté
au bout d'une chaîne. Pour cette raison, vous trouverez toujours le marqueur de fin à la fin lors de la sélection des étapes. Dans
la liste suivante vous voyez les paramètres de la première page d'édition du menu Chain-edit :

paramètre_chaîne

nom

description

Numéro d'étape

Pas

Le numéro d'étape peut être entré ici, de sorte que vous pouvez
sautez à l'une des étapes de la chaîne.

Numéro de programme Masterkeyboard

MKB

Ici, vous pouvez entrer le numéro de l'
masterkeyboard à utiliser dans l'étape. Si vous
Vous voulez conserver le programme, sélectionnez « NoChange » pour
éviter les changements inutiles.

Changement de modèle

PETITE TAPE

Sélectionnez le modèle de l'étape en cours. Encore une fois, sélectionnez
« NoChange » si vous ne voulez pas le changer.

Nombre de barres de l'étape de chaîne actuelle

Bar

Sélectionnez un nombre compris entre 0 et 99 pour le nombre
des barres que vous voulez que la chaîne soit en cours d'exécution. Si vous sélectionnez
« 0 » l'étape s'exécutera sans fin jusqu'à ce que vous sélectionniez le
étape suivante dans le mode Chain-play.

Vitesse

Vitesse

La vitesse pour l'ensemble de la chaîne.

Supprimer

DEL

Supprime l'étape en cours. Les éléments suivants sont déplacés.

Insérer

INS

Insère une étape à la position actuelle. Le
les étapes suivantes sont déplacées. L'étape insérée est un
copie de l'actuel. Cette fonction est tout à fait

utile pour créer un certain nombre d'étapes similaires, qui
peut être mis en sourdine et/ou transposé ultérieurement.

Avec la numérotation de page, vous pouvez sélectionner le deuxième sous-menu du menu d'édition de chaîne:
< 2| 11111111 Nute

Étape : 1 Transp:C 1 Keyfo-Transp :

Les paramètres suivants sont sélectionnables dans le deuxième sous-menu :

chain-Paramètre

nom

description

Numéro d'étape

Pas

Sélectionnez le numéro d'étape que vous souhaitez modifier. Vous pouvez
ne pas insérer d'étapes sur cette page.

Transposer

Transp

Si vous souhaitez que le modèle actuel soit transposé,
vous pouvez l'ajuster par demi-tons à l'aide du + / -
, ou en appuyant sur le bouton [ENTRÉE] et
la touche souhaitée sur le clavier simultanément. Si
l'une des pistes n'est PAS transposée, ou si le
la batterie sonne étrangement par la suite, les réglages de la piste
dans le séquenceur sont faux. Dans le séquenceur-Edit
menu que vous pouvez sélectionner pour chaque piste si elle
doit être transposé ou non (pour les tambours de préférence

NON).

Activation de la transposition en temps réel

Keyb-Trans

Pour chaque étape, vous pouvez choisir si vous voulez
transposer les motifs en temps réel (via le
clavier) ou non.

Paramètres de mise en sourdine

Muet

Si MUTE est mis en surbrillance, vous pouvez désactiver / démuter
suit à l'aide des boutons numériques. Le « 0 » tourne
tout éteint, le « 9 » allumé.

Dans le tableau suivant, vous verrez les paramètres possibles pour l'option de transposition en temps réel.
Dans le cas où vous avez un
couche de clavier maître active dans la zone désignée pour la transposition en temps réel, sa sortie MIDI sera sup-
pressé!

type de manipulation de transposition

nom

description

Transposition en temps réel OFF

Cela désactive l'option de transposition en temps réel.

Transposition d'une octave vers le haut

1 Oct Up

Appuyer sur le C le plus bas du clavier fera
le motif sonne comme s'il était destiné à l'origine à

son. L’octave ci-dessus peut être utilisée pour transposer
il UP en demi-teintes.

Transposition d’une octave vers le bas

1 oct Dn

Encore une fois, la première octave du clavier est utilisée, et
encore une fois, le C le plus bas est l’original. Ce qui suit
les demi-tons commencent à partir de 1 1 demi-tons vers le bas. Ainsi, l'
l’emplacement d’origine est le plus élevé disponible.

Une octave haut/bas

lUpDn

Encore une fois, le C le plus bas est l’original. Et maintenant, il obtient
un peu compliqué. Jusqu’au F, le motif est
transposé UP, puis, à partir de F#, c’est inférieur à
l’original, puis s’élève à nouveau.

Deux octaves haut/bas

2 Octave

Maintenant, c’est simple. Le do le plus bas est une octave
inférieur à l’original, le deuxième C est le même
pitch comme l’original, et le troisième est un
octave vers le haut.

FONCTION DE SUPPRESSION DE CHAÎNE / DE GEL DE MOTIVATEUR

Maintenant, nous avons appris à programmer une nouvelle chaîne. Maintenant, vous allez apprendre le contraire de la programmation en chaîne:
Suppression de chaîne! La fonction chain-delete se trouve à la page 2 du menu principal du cyber. Sélectionnez cette page
avec la molette de page :

<2> 11111111 d MKB : 1 PAT : 1 > DEL

Chaîne: 1 Étape: 2 Barres: 0 EDIT

Choisissez la chaîne que vous souhaitez supprimer à l'aide des boutons + / - ou en entrant un numéro à deux chiffres. Confirmer
votre choix en appuyant sur [ENTRÉE]. Maintenant, déplacez le curseur sur l'option SUPPR et appuyez à nouveau sur [ENTRÉE]. An-
un autre sous-menu devrait apparaître :

VRAIMENT SUPPRIMER la chaîne 1?
i n c 1 . Pfltte r n s

Avec les boutons + /-, vous pouvez choisir de supprimer la chaîne, y compris tous les motifs utilisés avec cette chaîne.
(le CYBER-6 exclut automatiquement de la suppression celles utilisées par d'autres chaînes) ou

REALLV DELETE Chaîne 1 ?
on 1 y Cha i n

pour supprimer uniquement la chaîne et laisser les motifs tranquilles. Confirmez avec [ENTRÉE] ou abandonnez avec [EXIT]. Deviner
vous le saviez. Confirmez avec [ENTRÉE] ou abandonnez avec [EXIT]. Je suppose que vous le saviez.

Le motivateur-
freeze-funktion.

Comme le mode chaîne, la fonction motivateur-freeze est un autre point fort pour la performance en direct du CYBER-6. Avec la fonction de gel, vous pouvez tenir une séquence de motivation de course avec un pédalier. Le
la zone du clavier, qui contrôlait le motivateur transpose ce motif figé pendant que vous tenez le
pédale vers le bas. La fonction motivateur-gel n'est disponible qu'au footswitch 2. Vous devez donc
connectez un footswitch à la prise footswitch 2 pour utiliser la nouvelle fonction. En outre, vous devez activer ceci
à la page 4 du menu principal. Vous pouvez choisir la page 4 avec la molette de page. L'affichage suivant-
s'affiche :

< 4> CYBER-6

Foot.suit.ch2 Functi sur: Masterkeyb

Avec les boutons « +/-« , vous pouvez maintenant sélectionner la fonction motivateur-freeze. La fonction de gel se désactive
affectations que vous avez effectuées dans le masterkeyboard-program pour footswitch 2. La fonction de gel fonctionne
avec les deux facteurs de motivation en même temps. Si vous avez utilisé 2 zones de clavier différentes pour le contrôle du motivateur,
vous pouvez transposer le motif figé dans les deux zones du clavier.

MID l-D UMP-FUNCTI ONS

MIDI-Dump- Tôt ou tard, la plus grande mémoire est bourrée de bonnes idées que vous ne voulez pas supprimer. Avec un dump MIDI

Fonctions que vous pouvez transmettre les données à un séquenceur externe tel que le Style Drive pour les stocker sur un conven-

disquette tionnelle de 3,5 pouces. Si vous avez un ATARI ST, vous pouvez soit le vendre et acheter des tonnes de drogues, soit l'utiliser avec le
à partir du disque utilitaire fourni en tant que chargeur bancaire. Le CYBER-6 lui envoie des données en exclusivité système
données. En utilisant le Style Drive ou un ATARI, vous pouvez créer votre propre archive ou partager vos chansons et modèles
avec d'autres passionnés de CYBER-6. Choisissez la page 5 dans le menu principal :

INIT/DUMI

Dépotoir

ÉTALONNAGE
Ini-t?

Le menu principal contient plusieurs options différentes. Mais pour l'instant, seule la fonction dump présente un intérêt quelconque pour
nous. Déplacez le curcor jusqu'à ce que « DUMP » soit mis en surbrillance. Vous pouvez maintenant sélectionner le mode de vidage souhaité à l'aide du +
/ - boutons. Une fois que vous avez trouvé le bon, appuyez sur [ENTRÉE] pour démarrer le transfert. Les options suivantes sont les suivantes :
disponible:

type de données

nom

description

Programme masterkeyboard actuel plus
programmes de motivation

acte

Keyb+Mot

Transmet le programme masterkeyboard actuel et
les programmes Motivator. Ceux-ci doivent avoir
a été enregistré avant que vous puissiez le vider. Si vous avez
les a changés et pas encore enregistrés, les anciennes versions
sont transmis. Enregistrez d'abord, puis videz

Tous les programmes masterkeyboard et motivateur
Programmes

tous les Keyb +
Mot

Tous les 128 programmes masterkeyboard plus 64
programmes chacun pour les deux Motivateurs.

Le modèle actuel

Modèle d'acte

Modèle actuel. Vous devrez choisir un modèle
avant de pouvoir le vider.

Tous les modèles

tous les modèles

Cela transmet TOUS les modèles du séquenceur.

Chaîne de courant

act Chaîne

Cette fonction transmet la chaîne. Et rien que
la chaîne. Pas de modèle, pas de programme masterkeyboard.
Ceci est utile si vous souhaitez utiliser une chaîne pour
plusieurs chansons. Il suffit de les changer légèrement, de faire un
peu de nouveaux modèles et vous y êtes.

Toutes les chaînes

toutes les chaînes

Toutes les chaînes, mais - comme avec « chaîne de courant » - non
des motifs et des trucs.

Chaîne actuelle + Motifs + Masterkeyboard
Programmes

1 Chaîne +
données

Toute la chaîne avec tous les motifs et tous les
Les programmes masterkeyboard sont transmis.

Toutes les chaînes + Patterns + Masterkeyboard
Programmes

chaînes +
données

toutes les chaînes avec motifs et masterkeyboard
Programmes.

Tout

tout

Tout

51

INITIALISATION DES ZONES DE MÉMOIRE/ÉTALONNAGE

Initialisation de
la mémoire

Kalibrierung der
Spielhilfen

Avec cette fonction, vous pouvez réinitialiser les zones de mémoire du CYBER-6. Déplacez le curseur jusqu'à ce que le bouton « INIT? » soit

surligné. Avec les boutons « +/-« , vous pouvez choisir l'option, la zone de mémoire que vous souhaitez initialiser.

< 5| INI TV-DUMP
DuT'ip :

ÉTALONNAGE
Init?

Vous pouvez maintenant choisir les zones que vous souhaitez réinitialiser :

zone de mémoire à initialiser

nom

description

Programme masterkeyboard actuel

acte KBD

Le programme actuel de masterkeyboard sera
réinitialisé. Ainsi vous obtenez un programme égal à un vide
Un. Le programme d'origine n'est pas supprimé tant que vous n'avez pas
enregistrez l'initialisé. Rappelez-vous simplement le programme de
mémoire.

paramètres de motivation

actMOTl

Les paramètres de motivator 1 sont réinitialisés

paramètres motivator2

actMOT2

Les paramètres de motivator 2 sont réinitialisés

tous les motifs de sequenzer

tous les PAT

Toute la mémoire du motif sequenzer est effacée

tous les programmes masterkeyboard plus Motivator
Programmes

KBD+'MO

Tous les programmes masterkeyboard et motivateur
les paramètres sont effacés

Toutes les chaînes programmées

ENCHAÎNE

Toutes les chaînes sont effacées, mais PAS les modèles utilisés
là-dedans.

Utilisez cette fonction pour définir les plages et les courbes du contrôleur en temps réel. Normalement, les préréglages d'usine doivent être
ok, sauf pour les pédales externes. Comment devrions-nous savoir quelle pédale vous allez utiliser 111 après quelques
années, il peut être nécessaire de changer la batterie interne du CYBER-6. Ensuite, les paramètres d'étalonnage sont effacés et vous devrez calibrer à nouveau le CYBER -6. Avant d'essayer de calibrer les contrôleurs
après avoir changé la batterie, vous devez d'abord initialiser l'ensemble du CYBER-6. Veuillez lire la section « Complet »
Initialisation » de ce manuel. Le sous-menu pour l'étalonnage est appelé à partir de la page 5 du menu principal:

< 5| INIT/DUMP
DuT'ip :

ÉTALONNAGE
Init?

Déplacez le curseur jusqu'à ce que « CALIBRATION » soit mis en surbrillance et appuyez sur [ENTRÉE]. Le sous-menu suivant
shoukd apparaissent:

I 1 1 Ca 1 i brate Dynam i c s : LI N

C ontr o 1 1 er : AFTER Va 1 ue :

Le paramètre « dynamique » est décrit dans la section « Modification de la courbe de vitesse » de ce manuel. Pour
maintenant, seule la ligne inférieure sur l'écran nous intéresse. Choisissez l'option « Contrôleur » et utilisez le « +/
-« - boutons pour sélectionner le contrôleur à changer. Ensuite, vous pouvez entrer les valeurs les plus basses et les plus élevées pour cela
et passez à la suivante.

ÉTALONNAGE DES CONTRÔLEURS EN TEMPS RÉEL

Mesures à prendre pour calibrer le
Contrôleurs

Options

action

Choisir le contrôleur en temps réel

Aftertouch

Pitch-Bend,

Roue 1,

Roue2,

Pédale

Contrôleur

1-3

Choisissez l'option « Contrôleur » et utilisez le « +/- »
boutons pour sélectionner le contrôleur

Définissez la valeur MINIMUM pour la valeur sélectionnée
contrôleur

MIN

1.) Déplacez le curseur sur le paramètre « value »

2.) Utilisez les boutons + / - pour choisir « MIN »

3.) Réglez le contrôleur sur la valeur minimale. Pour
Aftertouch, appuyez sur une ou plusieurs touches à l'aide de l'icône
quantité de pression qui ne devrait pas déclencher le
Aftertouch

4.) Appuyez sur [ENTRÉE], et la valeur est enregistrée en tant que valeur
valeur minimale.

Définissez la valeur MAXIMUM pour le paramètre sélectionné
contrôleur

MAX

1.) Choisissez les options « MAX » comme décrit ci-dessus
à l'étape 2

2.) Réglez le contrôleur sélectionné sur le MAXIMUM
valeur. Pour définir la sensibilité Aftertouch, appuyez sur un bouton
ou plus de touches avec la pression la plus élevée qui est
normalement utilisé.

3.) Appuyez sur [ENTEr], et la valeur est enregistrée sous
Valeur MAXIMUM

4.) Ensuite, le curseur passe automatiquement à
l'option « Contrôleur » pour que vous puissiez choisir le suivant
contrôleur à calibrer.

Quitter le menu CALIBRER

SORTIE

Appuyez sur [EXIT] pour quitter le menu CALIBRATE

SÉLECTION DE LA COURBE CLÉ-VITESSE

sélection de la clé-
courbe de vitesse

Nous sommes très fiers de la vitesse-comportement de notre clavier. L'évaluation de la vitesse de fonctionnement
Le système est exactement conçu pour s'adapter au clavier. Dans certains cas, cependant, vous voudrez peut-être utiliser un autre
vitesse-sensation. Le CYBER-6 dispose de huit préréglages de courbe de vitesse différents parmi lesquels vous pouvez choisir. À
choisissez la courbe de vitesse, choisissez la page 5 dans le menu principal et sélectionnez l'option « CALIBRATION » avec
les boutons « curseur ».

< 5| INITVDUMP
DuT'ip :

ÉTALONNAGE
Init?

Appuyez ensuite sur [ENTRÉE], et le sous-menu Calibration devrait apparaître :

I 1 1 Ca 1 i brate
Cont-rol lers

Dynan i c
Valeur AFTER :

s: LIN

Choisissez l'option « Dynamique ». Les paramètres suivants sont disponibles :

nom

réponse dynamique

LIN

La vitesse est linéaire

-DYN

la courbe de vitesse est légèrement comprimée. Les parties silencieuses sont un peu
plus forts, les plus forts un peu plus calmes.

+DYN

La courbe de vitesse est linéaire, mais plus raide

RÉPARER

La vitesse ne dépend pas de la façon dont vous jouez (85 / 127)

-EXP1

La courbe de vitesse est exponentielle et légèrement comprimée.

-EXP2

Identique à -EXP1, mais plus de compression

+EXP1

Exponetial et étendu

+EXP2

Un peu plus étendu

ATTRIBUTION DE FONCTIONS SPÉCIALES DE PÉDALE

Attribution de Outre ceux décrits dans la section « menu d'édition du clavier maître », il existe quelques autres options spéciales

fonctions spéciales de pédale assignables au pédalier 2. Ces fonctions sont disponibles à la page 4 du menu principal. Choisissez ceci
fonctions à l'aide de la molette de page :

< 4> CVEER-6

Foot-suit-ch2 Functi on: Mast-erkeyb

Vous pouvez maintenant choisir la fonction souhaitée pour footswitch2 à l'aide des boutons + / -. Les fonctions suivantes
sont disponibles :

fonction souhaitée

nom

description

Fonction Masterkeyboard

Masterkeyb

Le CYBER-6 utilise les paramètres du courant
programme masterkeyboard

Télécommande en mode CHAIN

Étape de la chaîne

Tout en étant dans le menu CHAIN-STEP, vous pouvez
utilisez le footswitch comme [ENTER] pour figer une étape. Si
il n'y a pas de longueur de pas programmée, le footswitch
peut être utilisé pour simplement passer à l'étape suivante. Le
Masterkeyboard footswitch-function est désactivé dans
ce mode.

Démarrage/arrêt du séquenceur

Démarrer/Arrêter

Cette fonction vous permet d'utiliser le footswitch 2
pour démarrer ou arrêter le sequenzer. Encore une fois, la fonction
affecté au footswitch 2 dans le masterkeyboard
est désactivé.

Gel d'une séquence motivatrice et activation
la fonction de transposition Motivator

Mot-Freeze

Ce paramètre active un motivateur spécial
fonction. Tant que le pédalier est maintenu enfoncé,
aucune nouvelle note ne peut être saisie dans le Motivateur
mode, mais la partie affectée du clavier peut être
utilisé pour transposer le sequenze en temps réel.

La fonction du footswitch 2 sera mémorisée automatiquement.

55

INITIALISATION COMPLÈTE

COMPLET
INITIALIZA-
TION

Vous devez initialiser complètement le CYBER -6

1.) Lorsque vous souhaitez rappeler les modèles préprogrammés.

2.) Lorsque la batterie interne a été changée

3.) Lorsque notre service après-vente vous le demande

Étant donné que tous les modèles de séquenceur et les programmes de masterkeyboard sont effacés lors de l'initialisation complète
, vous devez d'abord les enregistrer avec un vidage MIDI.

Voici comment vous procédez :

procédure d'initialisation

1.) Éteignez votre CYBER-6

2.) Appuyez simultanément sur les boutons « INFO » et « 1 » et maintenez-les enfoncés tout en rallumant le CYBER-6.

3.) Ce message devrait apparaître sur votre écran :

CHARGEZ VRAIMENT LES DONNÉES PRÉDÉFINIES DANS LA RAM
ENTRÉE: OUI / SORTIE: NON

4.) Appuyez sur [ENTRÉE] pour initialiser ou sur [EXIT9 pour abandonner. Après quelques secondes, le CYBER-6 est prêt à jouer

5.) Calibrer les contrôleurs comme décrit ci-dessus.

Pour initialiser des zones de mémoire uniques, consultez la section « Initialisation des zones de mémoire » de ce manuel.

LE SYSEX-DATAFORMAT

Le Sysex-
Format des données

CYBER-6 SYSTEM-EXCLUSIVE Format

Demander des données à partir de l'appareil: (VI .0 ff)

N° d'octet

Valeur

Remarques

0

F0

Commande de démarrage exclusif au système

1

3F

Numéro d’identification quasimidi

2

00

numéro d’appareil

3

24

Numéro d’identification CYBER-6

4

52

Données (R)equest

5

ah

adresse haute

6

suis

adresse mid

7

Al

adresse basse

8

Dh

nombre élevé de données

9

Dl

nombre de données faible

10

F7

fin du système exclusif

Vider les données sur l’appareil :

N° d’octet

Valeur

Remarques

0

F0

Commande de démarrage exclusif au système

1

3F

Numéro d’identification quasimidi

2

00

numéro d’appareil

3

24

Numéro d’identification CYBER-6

4

44

Données (D)ump

5

ah

adresse haute

6

suis

adresse mid

7

Al

adresse basse

8...

Dt

données (7 bits)

F7

fin du système exclusif

Carte de l’adresse

H

M

L

00

XX

00

Masterkeyboard-Programme xx (0..127)

01

XX

00

Motivateur-Programme xx (0..63 MOT1, 64..127 MOT2)

02

XX

00

Pattern-Nr xx (grignoté!)

03

XX

Aa

Chain-Nr xx, contient des étapes yy (grignotées) (important!)

Notes:

Seuls des programmes / modèles / chaînes entiers peuvent être transmis et doivent donc toujours être reçus entièrement.
Des données incomplètes / corrompues pour les modèles / chaînes peuvent conduire à un chaos complet dans votre mémoire CYBER-6!
Pour la même raison, le nombre d'étapes d'une chaîne est impliqué dans l'adresse de chaîne LOW (donc le CYBER-
6 peut calculer l'espace mémoire nécessaire à l'avance et ne remplace pas les données). Les données du modèle
et les zones de chaîne sont grignotées, en utilisant un octet pour les 4 bits supérieurs et un pour les 4 bits inférieurs.

LE SYSEX-DATAFORMAT

Détails-Informations

masterkeyboard-program

quantité de bits signifiant

8 clé la plus basse de la zone (36. .96)

8 clés de zone les plus élevées (36.. 96)

8 canaux de zone (0=Off,1..16=Al.. A16,17..32=Bl.. B32)

8 transpose (0..36..72=3 Okt ab,0,3 Okt hoch)

8 MIDI-bank-change 0..127

8 Programme MIDI -changeO. . 1 27

8 MIDI- Volume 0..127

16 2 octets perzZone pour le contrôleur - Activité bit0.. 3

16 dito pour l'inversion

8 par zone: bit 0 Foot-Control 1 Activer

bit 1 Foot-Control 2 Activer

bit 2 0=Poly,l=Mono

bit 3 + 4 état lecture / télécommande / contrôle
8 réservés

8 nom du programme

14 2 octets pour Roue l,Roue2, Aftertouch,Pédale,Contl,Cont2,Cont3

contrôleur kbyte-Nr 0=Aftertouch,1..63=Contrôle 1..63,
64..90=Contrôle 70..95,91..98=NRPN,99-103 Tambour-NRPN
2.byte bei Drum-NRPN: Drum-Note

9 réservés

1 Controller-Nr pour Footswitchl 0..19=Contrôle 64..83

1 dito Footswitch2

1 Motivateur 1 Source 0=off,1..8=Zonel.. 8,9..16=Piste 1..8

1 Motivateur 1 Programme 0..63

1 Motivateur 2 Source

1 Motivateur 2 Programme

1 Source de modulation Motl Gate 0=Off,1..7 Wheell,2...

1 Motl Gate Modulation invert 0, 1 = Off ,On

2 Modulation de la dynamique de Motl
2 Modulation mot2 Gate

2 Modulation dynamique Mot2

1 Modulation du séquenceur 1 Source 0..7

1 Modulation du séquenceur 1 inverser 0, 1

2 Modulation du séquenceur 2
2 Modulation du séquenceur 3

1 motivateur 1 déclencheur (0 = horloge interne, 1...8 = piste 1...8)

1 motivateur 2 Déclencheur (0 = horloge interne, 1...8 = piste 1...8)(0 = horloge interne, 1...8 = piste

58

LE SYSEX-DATAFORMAT

Motivateur-Programme

32

Remarque-Répéter 1..4

Octaves (uniquement en mode arpeg) 1..4

Heure de la porte 0.. 127

bit 0..2 Résolution 0..4=8tel,12tel,16tel,24tel,32tel
bit 3. .4 Direction (mode arpeg) 0..3 = haut, bas, haut + bas, aléatoire
bit 5. .6 Mode O.. 2=arpeg,gater,accord
bit 0 réservé
tri du bit 1
bit 2 hold
vitesse du bit 3
bit 4 réservé
bit 5 oneshot
bit 6 ajustement de longueur
Rhythmik

bit 0..2 Instrument 0..7=Inst 1..8
bit 3 On/Off battement de fourrure
bit 4. .6 Dynamik
longueur de boucle 1..32

canal de l'instrument 0=off,1..32=Al.. B16
Banque d'Inst 0..127
Programme de l'Inst 0.. 127
Volume de l'Inst 0..127

Gater-Controller-NrO=Aftertouch,1..90 Contrôleur 1..63,80..95

Mode chaîne

vitesse en BPM
par étape 6 octets

Masterkeyboard-Program-Nr 0=Aucun changement, 1.. 128 Programme,255 Fin

Pattern-Nr 0=Aucun changement, 1.. 99 modèle,255 Fin

nombre de barres 0=sans fin,1..99

séquence-transpose 0..12..23 en demi-teintes

track-muting bitO=Piste 1 , bit 1 =Piste2, . . .

clavier-transposeur 0=off,l=lOctave up,2=l Octave down,

3 = l / 20ctave vers le haut + 1/2 Oct vers le bas, 2 Gamme d'octave

conversion de
standard-MIDI
dans le
Le dépotoir de cyber-6
format

Avec le CYBER-6, vous obtiendrez un disque qui comprend un programme qui vous permet de convertir des et les fichiers MIDI dans le format utilisé par le CYBER-6. Ensuite, le fichier MIDI peut être vidé dans le CYBER-6. Ainsi, un moyen pratique d'échanger des données entre le CYBER-6 et votre séquenceur programme est possible. Étant donné que ce programme n'était pas prêt pour la date limite de ce manuel, le manuel pour celui-ci est
inclus sur le disque également. Le programme est disponible en 2 versions différentes, prenant en charge les PC de 1 Mo (286
min + interface MIDI) ainsi que des ATARIs (260 ST). Il y a 2 répertoires sur le disque :

1.) ATARI

2.) IBM

Tous les fichiers nécessaires à l'utilisation de ces programmes sont contenus dans ces répertoires. Lire le fichier Convert.TXT pour l'installation et le fonctionnement.

MISE EN ŒUVRE MOYENNE

MIDI-Implementa-
tion

Fonction...

Transmis

Reconnu

Basique

Faire défaut

1

X

Canal

Changé

A 1-16, B 1-16

Faire défaut

X

X

Mode

Messages

0 mono/poly

X

Modifié

X

X

Note

0

X

Nombre

La vraie voix

0

X

Vitesse

Remarque sur

0

X

Remarque désactivée

0

X

/\iiei

Jveys

X

X

Toucher

C~* n Qtinp 1
V^llcUlllCl

0

X

Pitch Bend

MSB (7 bits)

o

x

LSB (14 bits)

x

Contrôleur

MSB continu 0-31

0*

X

LSB continu 32-63

0*

X

Changement de contrôle 64-95

0*

X

98 NRPN LSB

0

X

99 NRPN MSB

0

X

120 tous les sons désactivés

X

X

121 réinitialiser tous les contrôleurs

0

X

Changement de programme

0

X

Système exclusif

o***

o***

Système

Position de la chanson

X

X

Sélection de chansons

X

X

Commun

Demande de réglage

X

X

Système

Horloge

o**

o**

Temps réel

Commandes

o**

o**

Local On/Off

x

x

Aux

Toutes les notes désactivées

0

X

Messages

Sens actif.

x

X

Réinitialisation du système

X

X

x = Non

0 = Oui

* = programmable librement

** = Sequenzer/Motivateur Sync-Clock

= Fonctions de vidage

60

CONTRAT DE GARANTIE

Notre adresse :

QUASIMIDI GmbH
Bahnhofstr. 44
35282 Rauschenberg
Allemagne

Comment valider la garantie

Pour valider votre garantie, remplissez la carte de garantie ci-jointe et retournez-la à QUASIMIDI dans les dix délais
jours de la date d'achat. Sans retourner la carte de garantie, nous n'accordons que pour 6 mois de plein garantie au lieu de 12 mois.

Qu'est-ce qui est couvert et qu'est-ce qui ne l'est pas ?

Cette garantie couvre tous les défauts de matériaux et de fabrication pendant six (douze) mois à compter de la date de
achat original. Cette garantie ne couvre pas les dommages ou la détérioration de l'armoire externe ou circuits internes résultant d'un accident, d'une mauvaise utilisation, d'une négligence, d'une tentative de réparation non autorisée ou d'un défaut de
suivez les instructions du manuel du propriétaire.

Cette garantie ne couvre pas les unités qui ont été modifiées ou altérées (La seule exception est une Modification autorisée de QUASIMIDI qui inclut ses propres couvertures de garantie).
Cette garantie ne couvre pas les dommages pouvant survenir pendant l'expédition.
Les logiciels/micrologiciels sont vendus tels quels et ne sont pas couverts par la garantie.
Les accessoires QUASIMIDI sont couverts par une garantie limitée distincte.

Comment obtenir des performances de garantie

Retournez votre appareil à une station de réparation QUASIMIDI autorisée. Si vous ne parvenez pas à en trouver un, écrivez ou
appelez le département de service d'usine QUASIMIDI. Nous vous référerons à une réparation autorisée Staion ou vous délivrer un numéro d'autorisation de retour pour le service d'usine. Unités retournées à QUASIMIDI pour
le service d'usine doit afficher bien en évidence le numéro d'autorisation à l'extérieur du carton d'expédition et sur tous les documents ou unités connexes seront retournés fret collecter. Vous devez payer tous les frais d'expédition à
et de l'usine.

L'expédition du produit à QUASIMIDI est à la charge du propriétaire et doit être assurée par le propriétaire pour la valeur totale du produit.

AUCUNE RÉCLAMATION POUR GARANTIE NE SERA HONORÉE SANS PREUVE D'ACHAT
Limitations des garanties implicites et exclusion de certains dommages

Toute garantie implicite, y compris les garanties de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier sont les suivantes :
limitée dans le temps à la durée de la garantie.

La responsabilité de QUASIMIDL, pour tout produit défectueux, est limitée à la réparation ou au remplacement du produit.
QUASIMIDI ne saurait en aucun cas être tenu responsable de :

1 . Dommages fondés sur des inconvénients, la perte d'utilisation de l'appareil, la perte de temps, l'interruption de fonctionnement ou
perte commerciale.

2. Tout autre dommage, qu'il soit accessoire, consécutif ou autre, à l'exception des dommages qui peuvent ne pas être exclu en vertu de la loi applicable

CARTE DE GARANTIE

62

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

CYBER-6

Masterkeyboard-Controller avec accès spécial en temps réel, motivateurs et séquenceur
Poids: 12.5 KG

Connexions: 2 footswitch-jacks, 1 footpedal-jack, MIDI-In-, MIDI-Out- et MIDI-Thru-jack.

Puissance requise: 110 V, 60 Hz, 10 Watt max.

Dimensions physiques: Largeur: 1025mm, Heigth: 102 mm, Profondeur 388mm