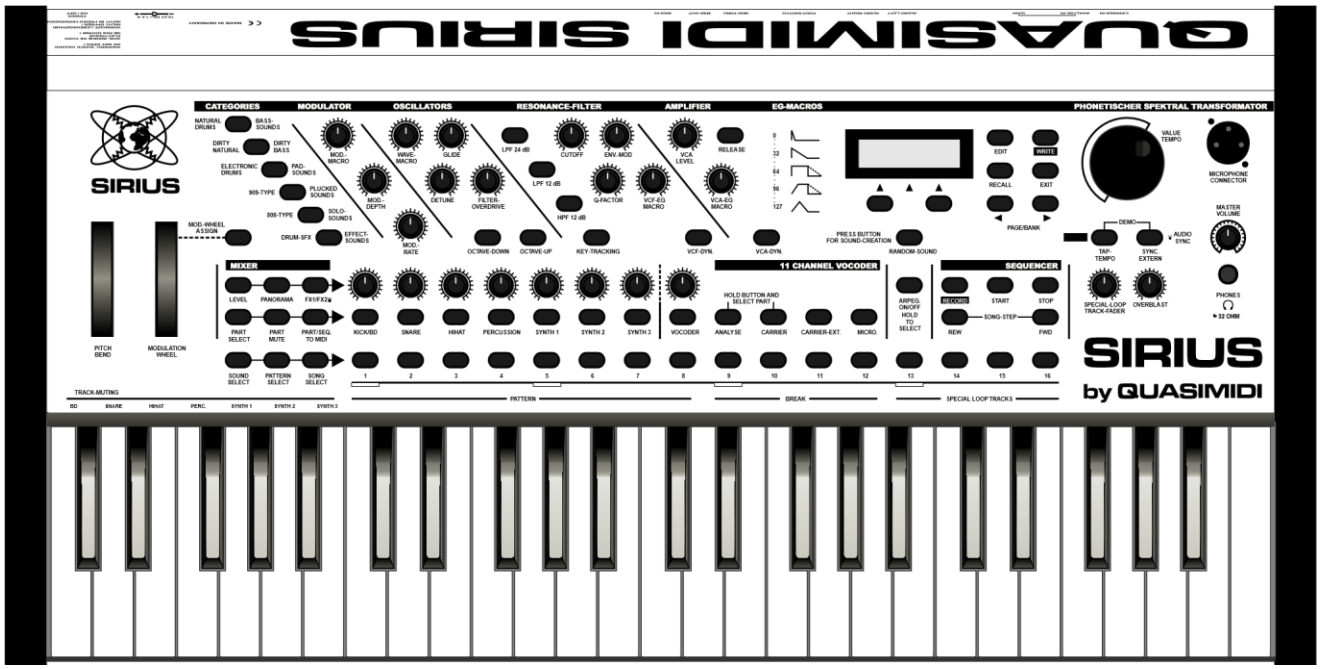
SIRIUS

Manuel d’instruction



QUASIMIDI

Synthesizers made in Germany

Contents

Important Consignes de sécurité 4

Introduction. 7

Déballage et connexion 8
Ce qu'il y a dans la boîte 8
Déballage. 8
Connexion de l'alimentation 8
Connexion du microphone en col d'oie 9
Connexion du Sirius à un système stéréo. 9
Connexion du Sirius à une table de mixage. 10
Connexion du Sirius à un amplificateur 10
Utilisation du Sirius avec des écouteurs. 10

Mise en route 12
Initialiser et calibrer 12
Écouter des démos-chansons 12
Un aller-retour sur le panneau avant de votre Sirius. . 14
Jouer les sons du Sirius 20
Comment puis-je écouter le préprogrammé motifs du Sirius 21

Le synthétiseur 22
Création de sons. 22
La section de l'oscillateur. 22
La section Filtre 24
La section amplificateur 26
La section modulateur 27
Pitch-Wheel et Hold-Pedal 28
Son aléatoire 28
Stockage du son 29
Rappel et Comparer-Son. 29
Vue d'ensemble des paramètres sonores 30

Les percussions-sets 31
Vue d'ensemble des paramètres de son et de configuration. . 32

Le menu Écriture. 34
Stockage/Sauvegarde. 34
La fonction d'enregistrement rapide 35
Enregistrer les modèles 35
Enregistrer des chansons 36
Enregistrer Arpeggio-Motions 36
Initialiser les sons. 37
Initialiser les modèles 37
Initialiser les chansons 37
Copie de motifs 38
Vidage momentané 38
Sound-Dump 38
Song-Dump. 38
All-Dump 38

Le séquenceur 40
Qu'est-ce qu'un séquenceur et comment fonctionne-t-il ? . . 40 Motifs, barres et motifs 41
Qu'est-ce qui est enregistré dans un modèle ? 42
La chanson et ses pas 42
Enregistrement et édition de motifs 42
Motifs aléatoires 43
Déplacement ou suppression d'espaces de mémoire utilisateur 44
Enregistrement en temps réel 45
Enregistrement Overdub 46
Le facteur groove 47
Quantification 47
Affichage de la mémoire (stockage). 47
Enregistrement de motifs de batterie avec la grille de batterie. . . . 48
Le séquenceur de pas pour les pièces du synthétiseur . . 50
Les paramètres du mélangeur 52
Allocation des pistes du séquenceur. 53
Enregistrement d'un modèle 54

Modèles dans une performance en direct 54
Les Number-Keys ou 'Pads' 55
Les motifs préférés 55
Les Pauses 55
Les Special-Loop-Tracks. 55
Mute und Transpose Tracks 56
Une chanson se développe. 57
Pour stocker une chanson 58
Conférence d'une chanson 59

L'arpégiateur 60
La sélection des produits manufacturés types d'arpèges 60
L'Arpégiateur-Freeze-Function 61
Programmation de l'Arpégiateur 61
Comment utiliser le Gater et le Chord Trigger? . . 64
Enregistrement des paramètres de l'arpégiateur 65
Modèle d'arpégiateur programmable libre. . . . . 65 Comment enregistrer l'arpégiateur dans le séquenceur stagiaire 68

Le Beat-Recognition-System 70
Comment fonctionne le Beat-Recognition-System. . 70
Fonctionnement du système de reconnaissance des battements. 70
Connexion à une table de mixage 71
Pour les cas difficiles : Le Beat-Offset 73
Synchronisation externe d'unités supplémentaires. . . 73

Les effets 74
Comment diriger les parties du Sirius vers les deux processeurs Effect? . . . . . 74 Les processeurs d'effets du Sirius 74
Le processeur d'effets FX1 74
Le processeur d'effets FX2 75

Le Sirius-Vocoder 78
Vocoder-Basics 78
Comment fonctionne le Vocoder ?. 78
Caractéristiques du Sirius-Vocoder. 78
En commençant immédiatement? 79

Fonctions de base du Vocoder 82
Activation et désactivation du Vocodeur 82
Réglage du volume du son Vocoder 82
Comment puis-je sélectionner les différents programmes de base ? . 82
Comment puis-je sélectionner Analyze-signals et Carrier?. . 84
Utilisation d'autres sources sonores externes pour le Vocoder 86
Pistes Vocoder 87
Comment fonctionne la banque de filtres ?. 88
Comment puis-je définir les effets et le panoramique ? 89
Le menu Vocoder 90
Où sont stockés les paramètres Vocoder ? 92
Diagramme de configuration du Vocoder 93

Le menu Système. 94
Master-Transpose 94
Master-Tune. 94
MIDI-Master-Channel. 94
Local-Off 95

Annexe 120
Liste des wave-macros 120
Liste des instruments de percussion 121
Liste des sons de batterie 122
Liste des synthés-sons 124
Liste des contrôleurs MIDI 126
Les formats de données exclusives du système sirius 127
MIDI-Implementation 133
Vue d'ensemble schématique des menus d'édition . . . 134
combinaisons de boutons. 136
Fonctions spéciales et sélection courte 137
Problèmes et réponses 138
Hotline 139
Initialisation du Sirius et étalonnage du Contrôleurs. 140
INDICE 141
Définitions de la garantie 149
Données techniques. 150

Fonctions de base du Vocoder 82
du Vocodeur 82
Réglage du volume du son Vocoder 82
Comment puis-je sélectionner les différents programmes de base ? . 82
Comment puis-je sélectionner Analyze-signals et Carrier?. . 84
Utilisation d'autres sources sonores externes
. 86
dugraphique individuel Sirius
Pistes Vocoder 87
Comment fonctionne la banque de filtres ?. 88
Comment puis-je définir les effets et le panoramique ? 89
Le menu Vocoder 90
Où sont stockés les paramètres Vocoder ? 92
configuration du Vocoder 93

Le menu Système. 94
Master-Transpose 94
. 94
MIDI-Master-Channel. 94
Local-Off 95
Synchronisation MIDI. 96
Fonctions d'envoi et de réception 96
SysEx-Speed. 98
Poti-Snap 98
Poti-Info. 98
Track-Mute 99
Entrée de battement 99

Le Sirius et le MIDI. 100
Qu'est-ce _que c'est que ça? 100
Connexion midi-Gear 100
Exemples de connexions MIDI au Sirius. . 101
Sirius et l'ordinateur. 103
MIDI-Problèmes et solutions 107
avec MIDI 108
Stockage de vos données! 110
Comment vider des données 110
Sirius?. 112

Le Sirius et Cubase 113
Sirius à Cubase 113
Séquenceur externe 116

Enregistrement et stockage 118
Qu'est-ce qui est stocké et où est-il stocké? 118

Annexe 120
Liste des wave-macros 120
Liste des instruments de percussion 121
Liste des sons de batterie 122
Liste des synthés-sons 124
Liste des contrôleurs MIDI 126
Les formats de données exclusives du système sirius 127
MIDI-Implementation 133
Vue d'ensemble schématique des menus d'édition . . . 134
combinaisons de boutons. 136
Fonctions spéciales et sélection courte 137
Problèmes et réponses 138
Hotline 139
Initialisation du Sirius et étalonnage du
Contrôleurs. 140
INDICE 141
Définitions
de la garantie 149
Données techniques. 150

QUASIMIDI Musikelektronik GmbH
Bahnhofstr. 44

35282 Rauschenberg Tel:
06425/93000
Fax: 06425/930093

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

WARNING - When using electr ic products, basic precautions should alw ays be followed, including the following:

1. Le cordon d'alimentation du produit doit être débranché de la prise lorsqu'il est laissé inutilisé pendant une longue période.
2. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation.
3. Ne tirez pas sur le cordon, mais maintenez la fiche lorsque vous la débranchez.
4. Lors de la mise en place avec tout autre instrument, la procédure doit être suivie conformément au manuel d'instructions.
5. Des précautions doivent être prises pour que les objets ne tombent pas et que les liquides ne soient pas renversés dans l'enceinte par des ouvertures.
6. Le produit doit être entretenu par du personnel de service qualifié lorsque :
    1. Le cordon d'alimentation ou la fiche a été endommagé; ou
    2. Des objets sont tombés ou du liquide a été renversé dans le produit; ou
    3. Le produit a été exposé à la pluie; ou
    4. Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou présente un changement marqué de performance; ou





The lightning flash with arrowhead symbol, within an equilateral triangle, is intended to alert the user to presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product' s enclosure that may be of suf ficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintanance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

INSTRUCTIONS PER TAINING TO A RISK OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS

1. Read all the intructions before using the product.
2. Do not use this product near water - for example, near a bathtub, washbowl, kitchen sink, in a wet basement, or near a swimming pool, or the like.
3. This product should be used only with a cart or stand that is recommended by the manufacturer .
4. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speakers, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. Do not operate for long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
5. The product should be located so that its location or position does not interfere with its proper ventilation.
6. The product should be located away from heat sources such as radiators, heat registers, or other products that produce heat.
7. Avoid using the product where it may be af fected by dust.
8. The product should be connected to a power-supply of the type described in the operating instructions or as marked on the product.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAIN LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:
The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured red.

CE

A. The product has been dropped, or the enclosure

dammaged.

10. Do not attempt to service the product beyond that describedin the user -maintanance instructions. All other servicing should be referred to qualified personnel.

SAVE THESE INSTRUCTIONS

The CE-Sign on our products declares that our electr ical devices are in conformity with the EN 55014 and EN 50082-1(in accordance with 89/336 EMC- and EEC directive). The manufacturer also declares the conformity of above mentioned product with the actual required safety standards.

En plus des « INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES » sur la page précédente, veuillez noter ce qui suit:

Connexion auxmains:

1. Ne connectez pas l'appareil à une prise qui alimente déjà d'autres unités pouvant causer des interférences (par exemple, moteurs électriques, commandes de lumière, réfrigérateur).

-La chaleur générée par l'appendice principal est tout à fait normale.

-Chaque fois que vous avez l'intention de connecter le sisius à d'autres unités, retirez d'abord toutes les unités. Cela évitera d'éventuels dysfonctionnements et dommages aux haut-parleurs et aux autres équipements.

Installation:

2. L'utilisation de l'unité à proximité de sources d'alimentation lourdes (ou d'autres unités contenant des transformateurs secteur plus grands) peut provoquer un « bourdonnement » ou une autre interférence électrique.

3. L'unité peut perturber la télévision et la radio. Ne configurez pas votre appareil à proximité de l'un de ces récepteurs.

4. N'exposez pas l'appareil à des températures extrêmes (comme par exemple la lumière directe du soleil dans un véhicule fermé ou extremefrostinwinter). L'union ne devrait pas être intégrée à l'organisme de protection.

Entretien:

5. Pour nettoyer l'appareil, essuyez-le avec un chiffon doux, sec ou humide. Pour éliminer les taches persistantes, vous pouvez utiliser un chiffon humide et un agent de nettoyage neutre. Essuyez l'unité par la suite.

6. N'utilisez jamais d'essence, de diluant, d'alcool ou d'agents de nettoyage similaires pour nettoyer votre appareil. Ceux-ci peuvent dissoudre les marques et lesvarnis etrefacer la combinaison.

Réparations etdonnées :

-S'il vous plaît rappelez-vous quevouspourriez perdre lamememeurdevousouencher quand vousendivezinforrepair.Important *Voir page 110* informationsdevrait donc être stockée suradifferentMIDI-unit(forinstanceSequencer). Bien que des précautions soient prises lors de la réparation de votre appareil, il peut arriver, en particulier lorsque le travail vers le stockage/la mémoire ou les groupes affiliés est nécessaire, que l'information est perdue. Veuillez noter quetitisnotpossibleforustorestore lostdata.

Remarques importantes

Protection du stockage :

1. La mémoire de l'appareil est sécurisée avec une batterie au lithium (CR 2025). Le contenu de stockage restera même lorsque l'appareil est éteint. Selon la façon dont elle est traitée, la batterie durera plusieurs années. Si vous devez l'échanger, veuillez contacter notre service après-vente. Veuillez vous assurer que les anciennes piles sont éliminées correctement. Les piles de toutes sortes n'ont pas leur place dans les ordures ménagères, car elles contiennent des métaux lourds dangereux.

Précisions supplémentaires:

2. Veuillez noter que le contenu du stockage peut également être irrévocablement perdu en raison d'une mauvaise fonction ou d'une mauvaise utilisation

Voir page 110

utiliser. Les données importantes doivent donc être stockées régulièrement sur une autre unité MIDI (par exemple un séquenceur)

-Forthesecaseswepointoutthatitisnotpossibletorestorelostdata.

3. Traitez les clés et les cadrans ainsi que les prises de connexion avec soin - une mauvaise utilisation peut entraîner des dysfonctionnements.

-Neverpressorhitthebuttonsorthedisplayhard.

4. Chaque fois que vous connectez ou débranchez des câbles,pullez toujours la prise elle-même, ne tirez pas sur le câble. Cela permettra d'éviter les circuits courts et les dommages aux câbles.

5. Si vous souhaitez transporter l'appareil, il est préférable d'utiliser le carton d'origine (y compris les incrustations de polystyrène)

CE

TheCE-Signonourproductsdeclaresthatourelectricaldevicesareinconformitywiththe EN 55014 and EN 50082-1 (in accordance with 89/336 EMC- and EEC directive). The manufacturer also declares the conformity of above mentioned product with the actual requiredsafetystandards.

Introduction:

Cher propriétaire de Sirius,

Avec le Sirius, vous avez acquis un synthétiseur très convivial. Dans le passé, vous deviez dépenser beaucoup d'argent pour de nombreux types d'équipement avant de pouvoir créer et enregistrer une composition musicale entière. C'est un fait auquel nous avons accordé beaucoup d'attention lors de la conception du Sirius. À cette fin, nous avons combiné plusieurs machines passionnantes en une seule unité polyvalente.
Dans le Sirius, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour écrire et enregistrer votre propre musique: un séquenceur, un ordinateur de batterie, 3 synthétiseurs polyphoniques, un arpégiateur, un vocodeur, un système de reconnaissance de battement et même deux unités d'effets. Le Sirius est donc un studio complet et compact pour très peu de frais.
Peu importe que vous soyez un nouveau venu ou que vous ayez une connaissance avancée de ces instruments de musique. L'unité a été conçue avec la convivialité comme priorité, permettant à chacun d'atteindre rapidement ses objectifs musicaux souhaités! La flexibilité du Sirius garantit un plaisir et des surprises sans fin. Qu'il s'agisse des possibilités de connexion polyvalentes du vocodeur intégré ou des brillantes possibilités en temps réel des étages de filtre et d'arpégiateur, le Sirius inspirera certainement le côté créatif et expérimental de la conception sonore chez tous ceux qui l'utilisent. Le Sirius est programmé pour un plaisir sans fin!

Vous vous rendrez vite compte que le Sirius, avec ses nombreuses fonctions utiles et sa simplicité d'utilisation, est le partenaire idéal dans votre vie musicale quotidienne. Naturellement, nous avons également consacré beaucoup de réflexion à la performance en direct et avons doté le Sirius de nombreuses possibilités de fonctionnement et de gestion en temps réel. Votre public sera ravi.

Afin d'apprendre à connaître votre Sirius le plus rapidement possible, vous devez parcourir ce manuel étape par étape et essayer les fonctions individuelles directement sur la machine (apprentissage par la pratique). Non seulement cela vous évitera une semaine de lecture sèche et poussiéreuse, mais cela vous garantira également de ne manquer aucune des fonctions passionnantes qui s'offrent à vous.

Mais assez parlé!
Tout le monde ici dans l'équipe Quasimidi vous souhaite beaucoup de plaisir à travailler avec votre nouveau synthétiseur.



Ce symbole souligne les nombreux conseils que vous trouverez dans ce manuel.



Le texte marqué de ce symbole doit faire l'objet d'une attention particulière.



Prudence:

L'utilisation des motifs et motifs prédéfinis Sirius pour votre propre production musicale n'est accordée qu'aux propriétaires de Quasimidi Sirius.

La distribution commerciale d'échantillons de sons préréglés et de motifs prédéfinis Sirius sur CD d'échantillonnage, Internet, disque ou tout autre support sans l'autorisation de Quasimidi-Musikelektronik GmbH est strictement interdite.

Nous tenons à remercier Stefan Skaliks pour son soutien amical lors du bêta-test.

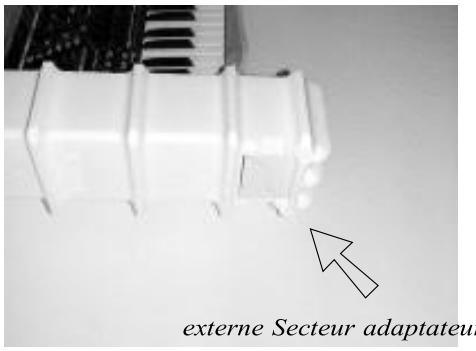
Copyright © 1998 QUASIMIDI-Musikelektronik GmbH

Déballage et connexion

Qu'y a-t-il dans la boîte?

La boîte dans laquelle le Sirius est livré contient les parties suivantes:

1. le Sirius
2. l'adaptateur secteur externe
3. ce manuel
4. un formulaire d'inscription à la garantie
5. 1 microphone col d'oie
6. 2 câbles audio jack-jack
7. 2 adaptateurs jack-phono (RCA)



externe Secteur adaptateur



Déballage:

Attention : N'utilisez pas de couteau ou tout autre objet métallique tranchant lorsque vous retirez le Sirius de son emballage.

Le Sirius est fixé dans l'emballage avec des incrustations moulées en polystyrène. Prenez le Sirius avec ces incrustations moulées en polystyrène hors de la boîte et placez-le sur une surface uniforme. Attention - l'adaptateur secteur est emballé dans une petite boîte en carton située dans une section évidée sur le côté de l'une des incrustations de polystyrène. Après avoir retiré l'adaptateur secteur, vous pouvez retirer soigneusement les incrustations de polystyrène et sortir le Sirius du sac en plastique. Vous pouvez maintenant installer le Sirius sur son futur lieu de travail.



Important: La boîte dans laquelle le Sirius est livré est idéale pour le transport. Si vous souhaitez transporter le Sirius, vous n'aurez aucun problème d'emballage. Dans le cas peu probable d'une réparation, le Sirius doit être envoyé à Quasimidi dans son emballage d'origine. Si Quasimidi reçoit une unité pour réparation sans l'emballage d'origine, QUASIMIDI retournera l'unité réparée dans un emballage de remplacement aux frais du propriétaire, car seul cet emballage peut garantir un transport sûr. Les dommages de transport dus à un emballage inapproprié ne seront pas indemnisés par QUASIMIDI.

Connexion de l'adaptateur secteur :

Retirez l'adaptateur secteur de la boîte. Branchez la grande fiche dans la prise secteur. Branchez la petite fiche à l'autre extrémité du câble dans la prise d'alimentation, en dépassant légèrement du panneau arrière du Sirius et située immédiatement à côté de l'interrupteur marche/arrêt. Il est marqué comme suit:





10,5/12 V CC, 1,5 A

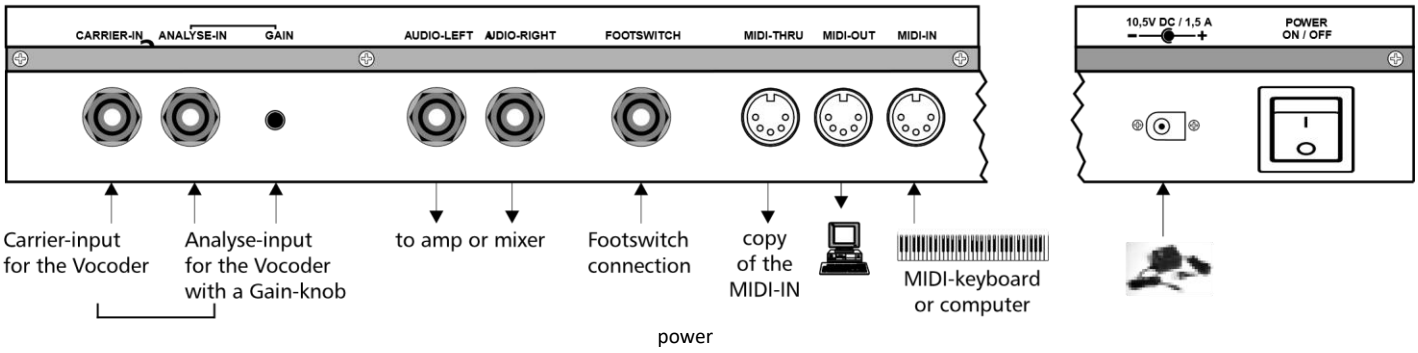
Attention : Veuillez utiliser l'adaptateur secteur d'origine fourni uniquement pour faire fonctionner votre Sirius. Seul cet adaptateur garantit à la fois le fonctionnement parfait et la protection contre les dommages du Sirius.

De quoi d'autre avez-vous besoin pour démarrer?

Pour entendre le Sirius, vous aurez besoin d'un amplificateur. Plusieurs appareils peuvent être utilisés : systèmes stéréo avec entrées auxiliaires, mixeurs connectés à un système d'amplification, amplificateurs d'instruments ou simplement casques. Les câbles respectifs sont inclus avec le Sirius. Les câbles jack-jack fermés peuvent être utilisés avec les tables de mixage ou les amplificateurs d'instruments habituels. Les adaptateurs jack-phono (RCA) permettent une connexion sans problème à un système stéréo (à condition qu'il dispose d'entrées auxiliaires telles que CD, AUX, DAT, etc.) ou à tout autre DJ-Mixer.

Unpacking and connecting

The Rear Panel



fourniture d'intrants
pour le Beat-Recognition-System

alternatifs

Connexion du microphone en col d'oie :

Branchez d'abord le microphone à col d'oie fermé dans l'entrée XLR située en haut à droite du panneau avant du Sirius.

Comment puis-je connecter le Sirius?

À l'arrière du Sirius, vous trouverez deux prises jack 6,3 mm (1/4 »), la paire de sortie stéréo. Ces prises sont marquées audio-gauche et audio-droite. L'amplificateur, le système stéréo ou la table de mixage seront connectés à ces sorties. Vous aurez besoin d'une table de mixage si vous souhaitez faire fonctionner d'autres instruments en dehors du Sirius via l'amplificateur ou le système stéréo. Les prises din à 5 broches que vous trouverez également
sur le panneau arrière sont pour la transmission d'informations MIDI et ne produisent aucun signal audio

See page 100
(son). Une explication plus détaillée des connexions MIDI peut être trouvée dans le chapitre intitulé: « Le Sirius et le MIDI ».

Ce qui suit est une description détaillée de la façon de connecter le Sirius aux trois types d'équipement audio que nous avons déjà mentionnés. Un plan de connexion détaillé peut également être trouvé sur la page après (Page 11):

1.) Connexion du Sirius à un système stéréo :

Éteignez d'abord votre système stéréo et le Sirius. Vous aurez besoin des deux câbles jack-jack inclus et des deux adaptateurs jack-phono (RCA) pour établir cette connexion. Toutes les entrées auxiliaires à l'arrière de votre amplificateur stéréo ne conviennent pas pour connecter le Sirius. Choisissez l'une des possibilités suivantes :

1. AUX ou Auxiliaire
2. LIGNE
3. CD
4. DAT
5. TAPE IN ou TAPE PLAY

Totalement inadapté à la connexion du Sirius est l'entrée PHONO de votre amplificateur stéréo, car cette entrée a un pré-ampli et est construite pour votre tourne-disque. Cette entrée déformerait le son du Sirius.
Placez les deux câbles jack dans la prise AUDIO-GAUCHE/DROITE du Sirius. Connectez les adaptateurs jackphono (RCA) à l'autre extrémité des câbles. Vous pouvez maintenant connecter les câbles à l'amplificateur stéréo.
Réduisez au minimum la molette de volume de la chaîne stéréo et la molette MASTER-VOLUME de votre Sirius. Maintenant, allumez d'abord le Sirius, puis le système stéréo.
Tournez le sélecteur d'entrée de votre amplificateur stéréo sur l'entrée que vous avez choisie lors de la connexion du Sirius. Maintenant, tournez la molette MASTER VOLUME du Sirius sur Maximum. Appuyez sur la touche START du Sirius (située dans la section SEQUENCER sur le panneau avant) pour démarrer une séquence. Augmentez soigneusement le volume de votre système stéréo au niveau souhaité. Afin d'éviter d'endommager vos haut-parleurs en raison des basses fréquences profondes que Sirius est capable de créer, vous devrez peut-être abaisser le niveau des basses sur votre amplificateur stéréo.

Déballage et connexion

2.) Connexion du Sirius à une table de mixage :

Si vous connectez le Sirius à une table de mixage, vous devez utiliser les ENTRÉES LIGNE. Les entrées microphone de la plupart des tables de mixage ne conviennent pas à la connexion au Sirius - le niveau de sortie élevé entraînera une distorsion. La plupart des entrées microphone sont également équipées de prises XLR qui ne sont que très rarement utilisées pour connecter des instruments. (Soit dit en passant, l'entrée microphone sur le panneau avant du Sirius est une prise XLR.)

Avant d'essayer d'établir des connexions audio, éteignez tout votre équipement. Connectez ensuite les deux sorties audio du Sirius (AUDIO-GAUCHE/DROITE, situées sur le panneau arrière) à deux des entrées de la table de mixage. Tournez la commande MASTER-VOLUME du Sirius au maximum et le GAINCONTROL (parfois appelé « SENSIBILITÉ D'ENTRÉE ») de la table de mixage au MINIMUM. Le TONE CONTROL (ou « EQUALISATION ») de la table de mixage doit être dans la même position sur les deux canaux. Il est préférable de choisir un réglage neutre pour le contrôle / égalisation de la tonalité (si possible, le contrôle de la tonalité ou l'égalisation doit être désactivé) afin que le son du Sirius ne soit pas modifié.
Le contrôle panoramique des deux canaux doit être réglé à l'opposé l'un de l'autre: canal gauche -> gauche dure, canal droit -> droite dure) afin d'entendre la vraie stéréo. Si votre table de mixage dispose d'entrées stéréo, ces réglages sont déjà effectués. Faites glisser les faders de mixage stéréo de la table de mixage vers le MINIMUM.

Maintenant, allumez d'abord le Sirius, puis la table de mixage. Appuyez simultanément sur les deux touches de démonstration du Sirius (situées sous le grand cadran rond VALUE/TEMPO à droite du panneau avant) et choisissez une chanson de démonstration à l'aide de l'une des touches numériques marquées 1-16, que vous trouverez directement au-dessus du clavier.

Réglez le contrôle Gain de la table de mixage de sorte que le niveau affiché sur les compteurs de niveau individuels des canaux soit inférieur au niveau de crête (si les compteurs sont « dans le rouge », le niveau est trop élevé et une distorsion se produira!). Si votre table de mixage n'a pas de compteurs de niveau individuels pour chaque canal, augmentez les faders de mixage stéréo (faders de niveau maître) du bureau afin de pouvoir entendre toute distorsion qui pourrait se produire et baissez le contrôle GAIN en conséquence. Au lieu d'un contrôle de gain, certains bureaux ne donnent le choix qu'entre la sensibilité LINE et MIC. Dans ce cas, tournez le sélecteur d'entrée sur LINE. Si même le plus petit réglage de gain de la table de mixage entraîne une distorsion, baissez respectivement les commandes MASTERVOLUME et OVERBLAST sur le Sirius. En règle générale, vous devez toujours choisir le réglage le plus élevé possible de votre source sonore (dans ce cas, le Sirius) et baisser la table de mixage en conséquence pour obtenir le rapport son / bruit optimal. Une fois la table de mixage calibrée sur le Sirius, vous pouvez régler les faders de mixage stéréo de votre table de mixage sur votre réglage préféré.

1. **Connexion du Sirius à un amplificateur :**

Si vous souhaitez connecter votre Sirius à un instrument ou à un amplificateur de clavier, vous devez d'abord éteindre tout l'équipement. Connectez ensuite les sorties audio du Sirius (AUDIO-GAUCHE/DROITE, situées sur le panneau arrière) aux entrées audio de votre amplificateur. Tournez le contrôle du volume et, s'il y en a un, prenez le contrôle de votre amplificateur en minium et le contrôle MAINVOLUME sur le Sirius au maximum. Allumez d'abord le Sirius, puis l'amplificateur. Sur sirius, appuyez simultanément sur les deux touches de démonstration (elles sont situées à droite du panneau avant directement sous le grand cadran rond VALUE/TEMPO- et choisissez une chanson de démonstration parmi les NumberKeys 1-16, que vous trouverez directement au-dessus du clavier. Ajustez soigneusement le contrôle du gain de l'amplificateur juste en dessous du niveau où la distorsion se produit. Réglez ensuite le volume global de l'amplificateur au réglage souhaité.

2. **Utilisation du Sirius avec un casque :**



Le Sirius dispose d'une sortie casque à l'extrême droite du panneau avant.

Attention: Si vous utilisez des écouteurs, veuillez noter qu'un sablage important de vos tympans peut entraîner des dommages permanents à votre audition.
Dans ce cas, il est nécessaire de consulter un médecin.

Le casque doit avoir une impédance d'au moins 32 ohms.

Déballage et connexion

Maintenant, vous y êtes presque!. Vous avez peut-être remarqué que sur le panneau arrière de votre Sirius, il y a des prises supplémentaires. Il y a une autre prise jack 6,3mm (1/4 ») pour une pédale et trois prises MIDI: IN,
OUT et THRU.
Le Sirius est capable de communiquer avec n'importe quel autre appareil MIDI via ces prises MIDI. Vous pouvez par exemple connecter un clavier MIDI, un amplificateur de son, un séquenceur MIDI ou un ordinateur avec un logiciel de séquençage Midi, etc.
MIDI vous permet de contrôler votre Sirius à partir d'autres appareils midi ou de contrôler d'autres appareils midi à partir de votre Sirius. Vous pouvez également vider toutes les informations contenues dans la mémoire du Sirius sur un ordinateur où elles peuvent ensuite être enregistrées sur un disque ou un disque dur au cas où la mémoire interne du Sirius s'avérerait trop petite pour vous.
Un point important qui est malheureusement très souvent mal compris :

Midi transmet les informations de contrôle uniquement d'un périphérique MIDI à un autre. Il ne transmet aucun signal audio (son). Si vous avez plusieurs appareils connectés les uns aux autres via MIDI, vous serez toujours

See page 100

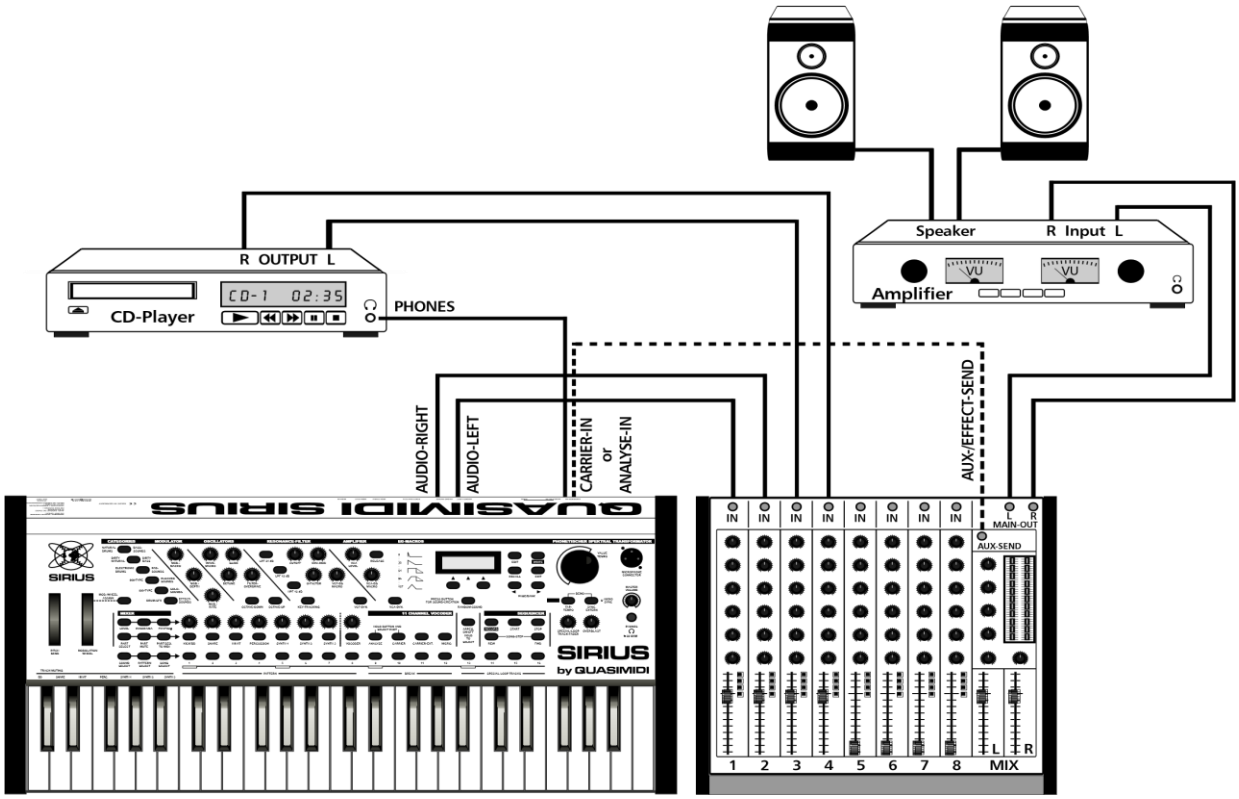
doivent connecter séparément les sorties audio de chaque appareil à un amplificateur ou à une table de mixage. Vous trouverez plus d'informations sur la connexion de périphériques MIDI dans le chapitre intitulé: « Le Sirius et le MIDI ».

De plus, il y a deux autres prises jack de 6,3 mm (1/4 ») marquées CARRIER-IN et ANALYSE-IN sur le panneau arrière de votre Sirius. Ces sockets peuvent être utilisés pour faire fonctionner le Vocoder du Sirius avec une source sonore externe (par exemple un ordinateur de batterie, un synthétiseur, un échantillonneur, etc.) L'une ou l'autre des deux prises

Voir pages 70, 78

peut également être utilisé pour transporter le signal de déclenchement pour le système de reconnaissance des battements. Une description détaillée se trouve dans le chapitre correspondant de ce manuel.

Ce diagramme vous montre comment connecter la section audio du panneau arrière de votre Sirius. Les deux sorties audio (AUDIO-GAUCHE/DROITE) sont connectées aux entrées de deux canaux adjacents sur votre table de mixage. Afin de conserver la qualité stéréo du Sirius, le contrôle panoramique de ces canaux doit être réglé sur des positions opposées, c'est-à-dire le canal 1 dur gauche, le canal 2 dur droit. Si votre table de mixage est composée de canaux stéréo, aucun réglage du panorama ne sera nécessaire.



Pour fonctionner avec le système de reconnaissance des battements, le signal du lecteur CD doit atteindre l'entrée CARRIER ou l'entrée ANALYSE du Sirius. La solution la plus simple consiste à connecter la sortie casque du lecteur CD au CARRIER-IN ou à l'ANALYSE-IN. Cela permet au Sirius de recevoir le signal de déclenchement même lorsque le lecteur de CD a été coupé sur la table de mixage. De meilleures tables de mixage offrent la possibilité d'envoyer les signaux de déclenchement du lecteur CD via les ENVOIS aux ou les envois EFFECT. Cette connexion est également recommandée si le lecteur CD n'a pas de sortie casque ou si vous souhaitez utiliser un tourne-disque (avec préamplificateur) comme source de déclenchement.

Initialiser et calibrer :

Maintenant que vous avez correctement connecté votre Sirius, vous avez probablement envie de l'entendre. Avant de l'allumer pour la première fois, vous devez toutefois l'initialiser et calibrer les aides aux performances pour des raisons de sécurité. La mémoire du Sirius sera supprimée et tous les paramètres reviendront à leurs paramètres d'origine.
(À l'avenir, vous n'aurez que deux raisons d'initialiser votre Sirius: 1. Lorsque le service après-vente Sirius vous dit de le faire ou, 2. Si vous souhaitez réinitialiser le Sirius à ses paramètres d'usine d'origine.)

Lorsque vous allumez le Sirius pour la première fois, vous devez maintenir la touche WRITE enfoncée et allumer l'interrupteur POWER ON/OFF sur le panneau arrière.
Le message suivant apparaîtra à l'écran:

Initialize All?
[ok] [cancel]

Maintenant, appuyez sur la touche gauche sous l'écran (touche F1) pour confirmer, et votre Sirius sera initialisé. Cette procédure est affichée à l'écran par une barre d'état. Une fois l'initialisation terminée, Sirius s'étendra sur la flexion et les roues de modulation. L'affichageaffichagescessuivant:

SetWheels->min
[OK] [cancel]

Maintenant, tournez la roue de modulation vers le bas et maintenez la roue de tangage à sa position la plus basse.
Appuyez sur la gaucheClé sous l'écran (touche F1). Le message suivantapparaît:

SetWheels->MAX
[OK]

Répétez cette procédure en amenant les roues à leur position la plus élevée. Confirmez à nouveau avec la touche F1.
Cela vous amènera à un menu de test.Ici, vous pouvez tester si l'étalonnage est un succès.

Wheels-Test: 64
[OK] [retry]

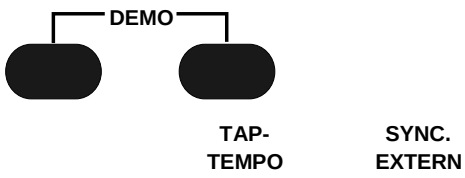
Lorsque le pitch-bender est relâché, il devrait afficher 64, son réglage supérieur 127, le 0 le plus bas. La roue de modulation doit présenter0iposition la plus basse (au fond) et la position la plus haute de 127 ans (au sommet). Confirmez-le à nouveau en appuyant sur la touche gauche-main en dessous de l'affichage (F1Key). Le Siusisreadytogo.

NB: Si l'étalonnage n'affiche pas le résultat souhaité, vous pouvez répéter la procédure en appuyant sur la touche droite sous l'écran (touche F3)

ListeningtoDemo-Songs:

Afin d'adoucir la lecture de ce manuel, nous avons donné les chansons de démonstration Sirius 16. 40 minutes de musique de différents styles musicaux vous attendent pour vous donner un petit aperçu des possibilités sonores du Sirius. Toutes les chansons de démonstration ont été programmées exclusivement avec les fonctions internes du Sirius. Pourquoi ne pas écouter les morceaux pendant que vous étudiez le manuel?

Pour entendre les chansons, le Sirius doit être basculé en mode démo. Appuyez sur les deux touches nommées DEMO sous la commande value/tempo-dial.



Après avoir appuyé sur les deux touches, l'affichage normal du Sirius dit au revoir avec une vague élégante et disparaît vers la droite. L'écran montre maintenant que le Sirius est en mode démo :

*** DEMO ***
1: Saturn

Maintenant, vous n'avez plus qu'à écouter. Les 16 démos -Chansons sont jouées l'une après l'autre. Après la dernière chanson, il recommencera depuis le début. Vous pouvez également choisir les chansons de démonstration séparément. Appuyez sur l'une des touches numériques 1 à 16 situées directement au-dessus du clavier. Pour faciliter le choix, voici une brève description de chaque démo-chanson:

1.) Saturn: Une chanson entraînante avec des éléments clairs de Drum & Bass et de jungle.

2.) VOC Grov: Un nom inhabituel pour ce sillon clairsemé. Veuillez noter que la ligne de synthé rythmique bouillonne directement à partir du vocodeur.

3.) Danceflr: Cette chanson vous emmène directement à la discothèque. Avec le Sirius, vos chansons devraient également se retrouver dans les charts.

4.) Hip&Funk: Une chanson prouvant que les instruments QUASIMIDI ne produisent pas seulement de la « Techno ». Cette chanson démo a déjà enthousiasmé le public américain au NAMM-SHOW '98 à Los Angeles et a augmenté la demande pour le Sirius aux États-Unis!

5.) Tricky: Piste lourde avec un fort stress sur l'Off-Beat et des filtres-douces intéressantes.

6.) Elektro1: Kraftwerk n'avait pas l'avantage de posséder un Sirius il y a 20 ans. Maintenant, ils le font !!

7.) AlienJam: Pas vraiment de ce monde. Bien que seulement à un rythme modeste de moins de 130 BPM, ce numéro de Goa avec l'influence de la maison poussera vos jambes à la limite. Faites attention à l'utilisation intelligente du vocodeur.

8.) Elektro2: Et parce que c'était tellement fabuleux, un autre morceau de Kraftwerk.

9.) Prodigy: Le nom de cette démo parle de lui-même. Des break-beats en boîte, des synthés décalés et de nombreux effets lui donnent un élan essentiel.

10.) Oldschol: Une démo pour les nostalgiques de la confrérie des synthétiseurs. Dans le passé, cela était connu sous le nom de « L'école de Berlin »".

11.) DanceNow: Numéro de danse commerciale. Ici, il ne manque qu'une ligne vocale pour l'amener au succès des charts. Soyez notre invité - faites-en un vous-même!

12.) Atmosphe: Structures sonores modernes et synthétiques avec une légère touche ambiante.

13.) Tetsuo: Dancefloor-demo entraînant mais toujours mélodique avec un refrain mémorable.

14.) VocodeX: Une autre démo de danse traitée par le vocodeur.

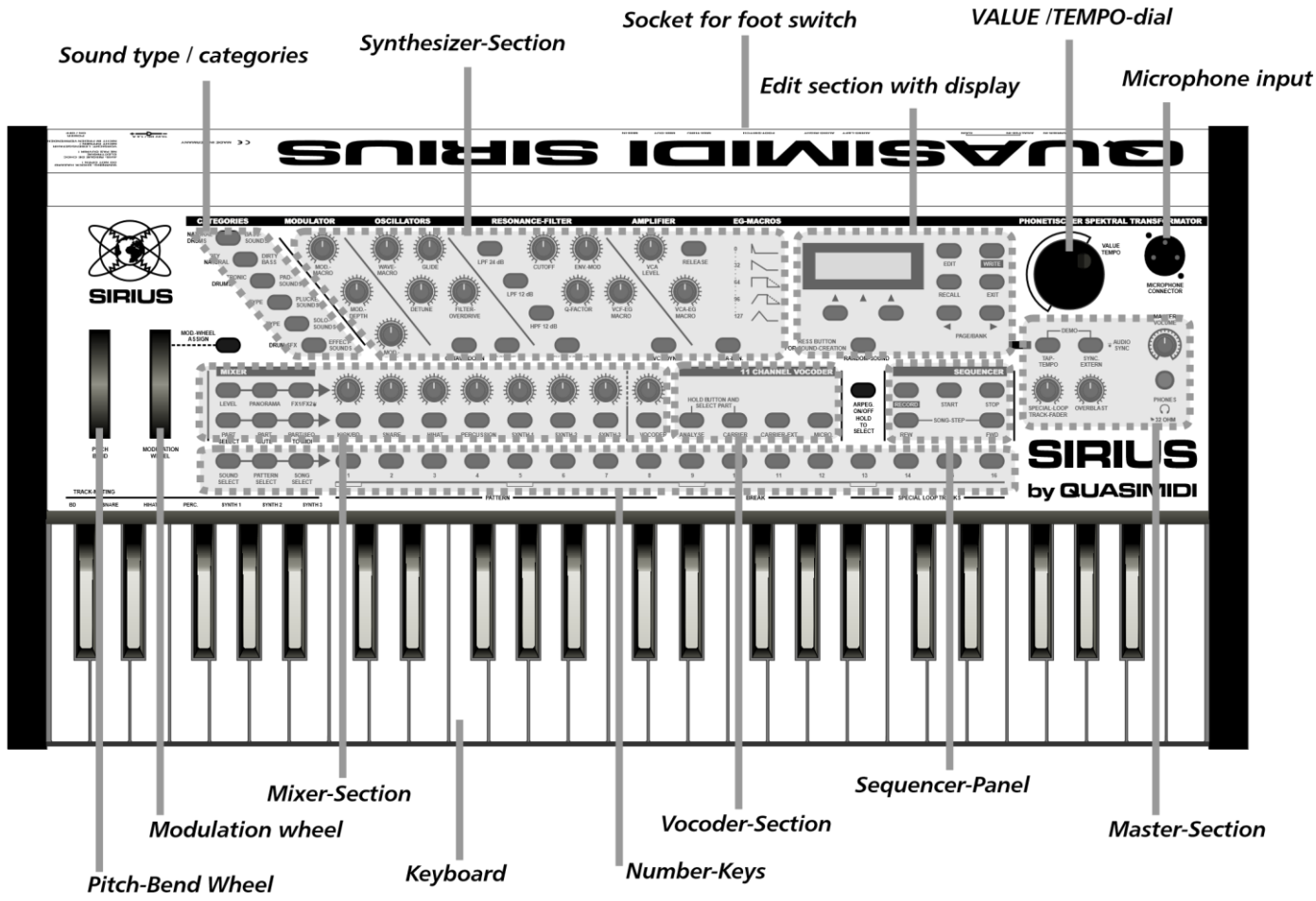
15.) SpaceAce: Plusieurs parties d'une session électronique expérimentale avec des éléments de trance et quelques Phatt-beats.

16.) Motivate: Un tour de la scène club actuelle : un peu de transe, un peu de house, de l'acide et de la soupe techno qui bouillonne...

Pour quitter le mode démo, appuyez sur la touche EXIT en haut à droite de l'écran..

Un aller-retour du panneau avant de votre Sirius :

Les panneaux de commande individuels sur le panneau avant du Sirius sont clairement divisés. Le diagramme suivant vous donne un aperçu des fonctions les plus importantes du Sirius.

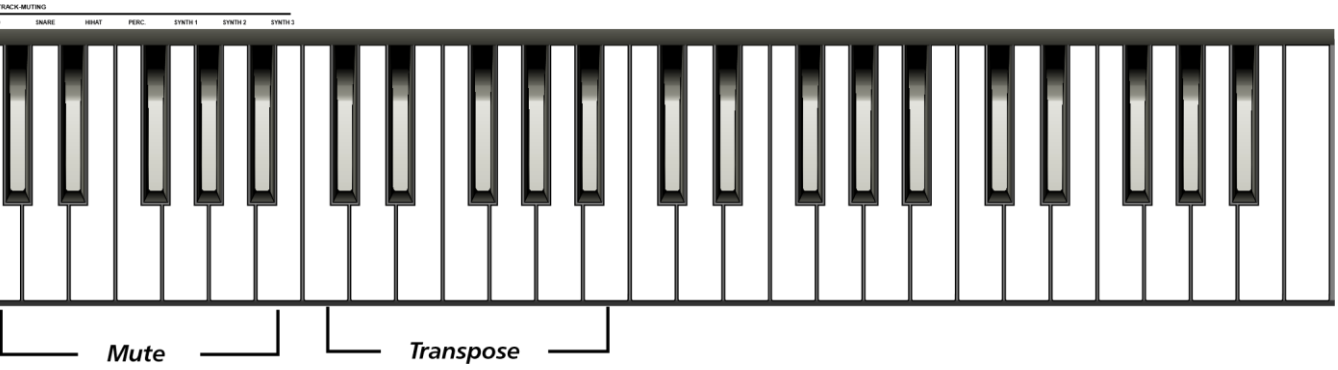


Les éléments et sections en détail:

Comme le diagramme ci-dessus n'est qu'un guide approximatif, nous aimerions présenter brièvement les éléments et les sections individuels séparément. Une description détaillée des fonctions regroupées telles que le Vocoder, le Séquenceur ou le Synthétiseur peut être trouvée dans les chapitres pertinents de ce manuel.

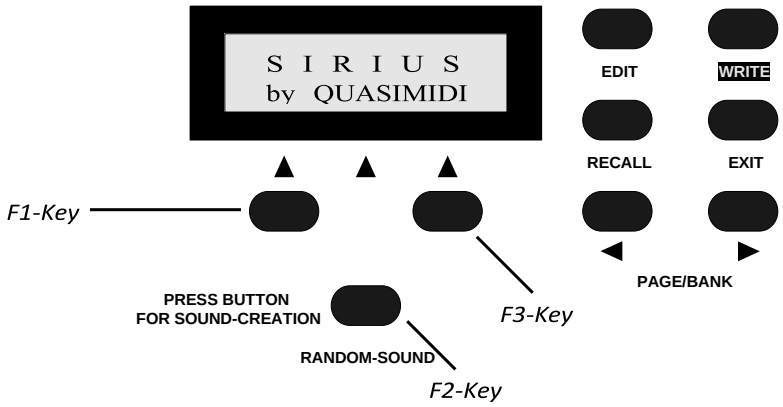
Le clavier :

Le clavier est principalement utilisé pour jouer des notes sur le synthétiseur. Vous avez également la possibilité de couper le son de pistes individuelles et de transposer tout un motif (en changeant la clé musicale globale du motif). Ces fonctions sont disponibles sur les deux premières octaves du clavier.



Le panneau d'édition et le panneau d'affichage :

Le panneau d'affichage est destiné à la communication avec le Sirius. Il contient l'affichage et les touches qui vous permettent de vous déplacer dans les menus de l'écran.

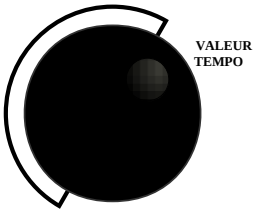


Les trois touches sous l'écran seront désormais appelées dans ce manuel les touches F1, F2 et F3. Selon le menu choisi, ces touches remplissent différentes fonctions. S'il n'y a pas de menu d'édition ou d'écriture affiché à l'écran, la touche F2 active le mode RANDOMIZE qui crée de nouveaux sons avec un algorithme aléatoire intelligent.

La touche EDIT ouvre le menu d'édition du Sirius. La touche WRITE-Key ouvre le menu WRITE du Sirius dans lequel toutes les fonctions memory et Init peuvent être trouvées. La clé RECALL rappelle la version originale d'un son édité. La touche EXIT quitte le menu Edition dans lequel vous veniez de travailler. Les touches PAGE/BANK vous permettent de faire défiler les pages dans le menu d'édition. De plus, vous pouvez choisir parmi les bibliothèques de sons du Sirius avec ces touches lorsque vous ne travaillez dans aucun des menus d'édition..

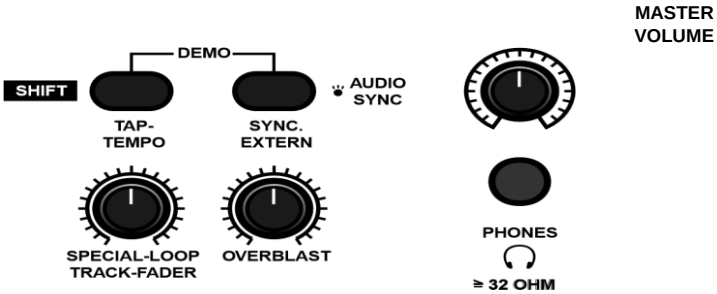
Le cadran VALUE/TEMPO :

Le cadran VALUE/TEMPO est un contrôle de cadran dit infini. Avec ce contrôle, les valeurs des menus d'édition sont modifiées. Il est également utilisé pour changer le tempo du séquenceur.



La section maîtresse :

La section principale contient des fonctions qui affectent le Sirius dans son ensemble.



La fonction la plus importante est sans aucun doute la commande MASTER-VOLUME qui ajuste le volume global (niveau de sortie) du Sirius. Sous ce contrôle, vous trouverez la prise casque. Le volume du casque est également réglé avec la commande MASTER-VOLUME.

La commande marquée SPECIAL-LOOP TRACK-FADER vous permet de régler le volume des pistes specialloop. Lorsque le Sirius est en mode Enregistrement, vous pouvez régler le volume du métronome avec cette commande.

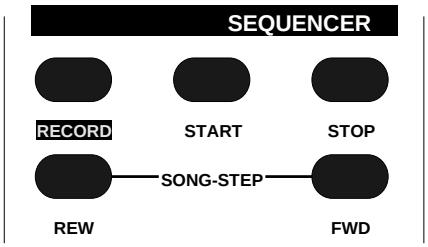
Le contrôle OVERBLAST est situé juste à côté. Il vous permet de soulever les extrémités hautes (aiguës) et basses (basses) des sons Sirius. Vous pourriez probablement comparer cette fonction au contrôle de « l'intensité sonore » sur la plupart des systèmes stéréo. Au-dessus de ces deux contrôles, il y a deux clés, qui peuvent toutes deux exécuter plusieurs fonctions.
La touche SHIFT/TAP-TEMPO sert tout d'abord de touche maj. Si vous appuyez dessus, vous pouvez effectuer

Voir page 136

fonctions qui n'ont pas leur propre clé désignée en utilisant les autres clés Sirius. Une liste de ces fonctions se trouve dans l'annexe de ce manuel. La touche TAP-TEMPO vous permet d'ajuster le tempo ou le rythme du séquenceur en le tapotant quatre fois au tempo souhaité.
Avec la CLÉ SYNC-EXTERN, vous pouvez choisir si le Sirius doit être synchronisé avec un périphérique MIDI externe ou avec un signal audio. Lorsque la clé est allumée en permanence, le Sirius attend d'être synchronisé avec un périphérique MIDI externe. Lorsque la touche clignote, vous avez activé le SYSTÈME DE RECONNAISSANCE BEAT et vous pouvez synchroniser le Sirius avec un signal audio.
Lorsque vous appuyez sur les deux touches en même temps, le mode DEMO du Sirius est activé. Ce mode vous permet d'écouter les démos-chansons du Sirius. Pour quitter le mode démo, appuyez sur la touche EXIT à droite de l'écran.

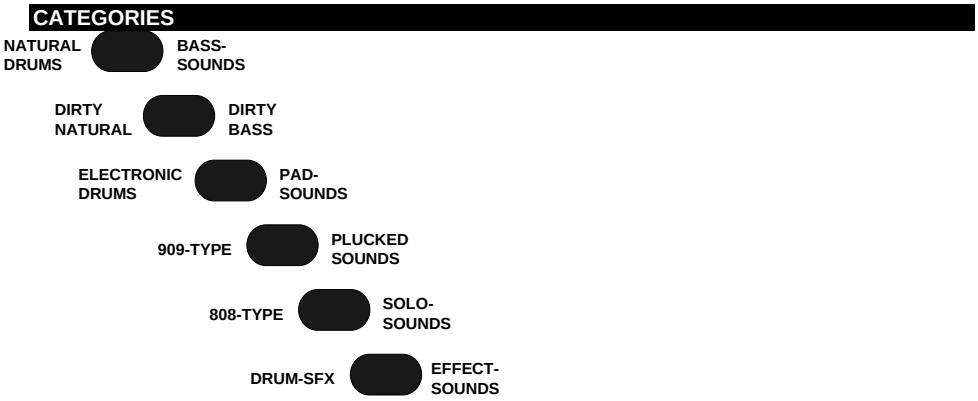
Le panneau Séquenceur :

Le panneau Séquenceur contrôle les principales fonctions du séquenceur. Ce panneau vous rappellera une platine cassette et vous donnera essentiellement les mêmes fonctions: RECORD, START, STOP, REW et FWD.



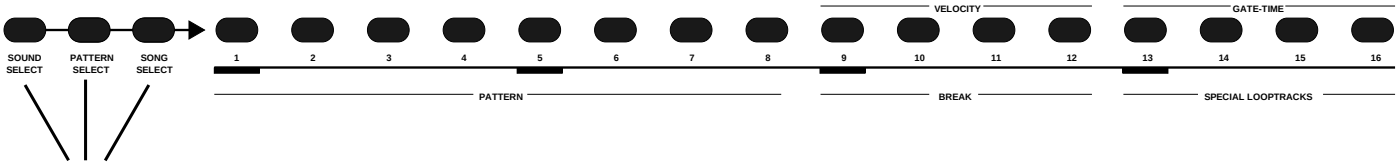
Choix de votre son dans la section Catégories :

Cette section vous permet de sélectionner des sons spécifiques parmi les catégories de sons fournies. Les sons originaux du Sirius sont déjà divisés en catégories spécifiques de sons d'usine Sirius. Si, par exemple, vous souhaitez jouer des sons larges (Pads), appuyez simplement sur la touche PAD-SOUNDS. Sur la gauche des touches, vous trouverez les catégories sonores pour vos pistes de batterie (parties 1 à 4), à droite, vous trouverez les catégories sonores pour les pistes de synthétiseur (parties 5 à 7). À l'intérieur de chacune de ces catégories sonores, il y a une bibliothèque de 16 sons que vous pouvez choisir en utilisant le nombre de touches 1-16 directement au-dessus du clavier. Comme le Sirius offre plusieurs banques de sons, chacune de ces catégories est disponible plusieurs fois. Les touches PAGE/BANK dans la section d'édition vous permettent de passer d'une banque de sons à une autre.



Les clés numériques :

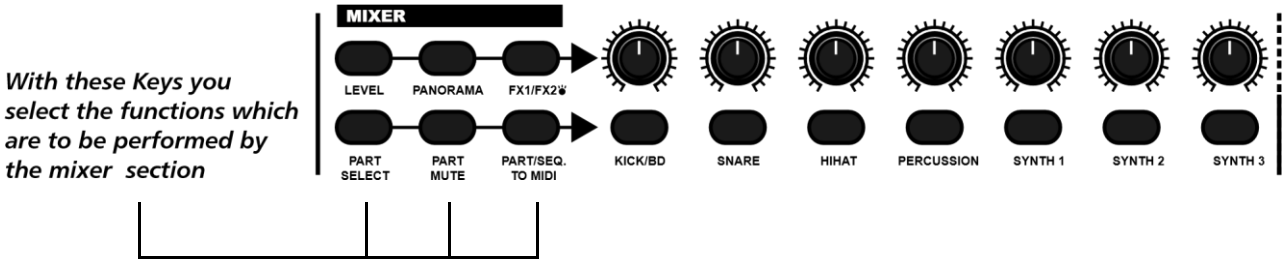
Les touches numériques 1 à 16 directement au-dessus du clavier vous permettent d'effectuer un certain nombre de tâches différentes. La caractéristique la plus importante ici est la possibilité de choisir si vous voulez des sons, des motifs ou des chansons. Ce choix se fait en appuyant sur l'une des trois touches de sélection à l'extrême gauche. La sélection que vous avez faite est indiquée par la touche allumée.



Vous devez également utiliser ces clés pour entrer des notes en mode d'enregistrement Drumgrid, *Avec ces trois touches, vous* avez le mode Step Record et l'Arpeggiator, ou pour voler dans des pauses et des boucles spéciales. *décidez ce que vous voulez choisir en utilisant les*
pistes numériques. *Clés.*

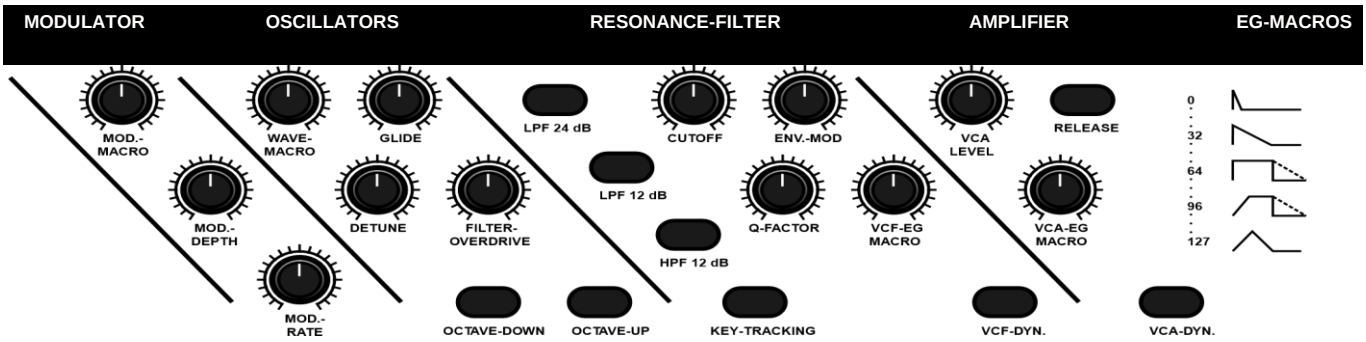
Le panneau mélangeur :

Cette section n'est pas seulement construite comme une table de mixage, mais fonctionne également comme une seule! Outre le bloc de sélection pour les clés de pièce et les clés numériques, le mélangeur se compose de sept cadrans au-dessus de chaque clé de pièce, chaque cadran avec sa clé de pièce respective fonctionne comme une paire. Chaque partie (piste) du Sirius est contrôlée par l'une de ces paires. Les commandes de numérotation vous permettent de régler le volume, la position du panoramique ainsi que la valeur des effets d'une pièce (piste).
La rangée de touches vous permet de sélectionner les différentes parties du Sirius afin, par exemple, de les lire sur le clavier ou de les éditer. Les Clés de pièce vous permettent également de sélectionner des pièces/pistes individuelles ou de les transmettre à un périphérique MIDI externe.



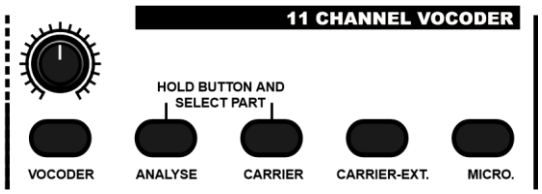
La section Synthétiseur :

La section synthétiseur est le cœur du Sirius. Ici, tous les éléments importants de création sonore sont à votre disposition. La section est construite comme un synthé analogique classique. De gauche à droite, vous trouverez le modulateur (LFO), les oscillateurs, le filtre (VCF) ainsi que l'amplificateur (VCA). Les diagrammes sur le côté droit de la section synthétiseur illustrent le comportement des macros Envelope Generator pour VCF et VCA.



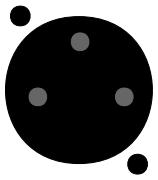
The Vocoder section:

Cette section contrôle les principales fonctions du Vocoder qui sont l'allumage et l'arrêt du Vocoder, sélection des préréglages Vocoder, réglage du volume ainsi que du routage des signaux ANALYSE et CARRIER. La section Vocoder travaille en étroite collaboration avec la section mixer. Pour régler les fréquences de filtre séparées du vocodeur, par exemple, vous devez utiliser les commandes du mélangeur tout en maintenant la touche VOCODER enfoncée. Avec la rangée de touches sur le mélangeur, les pistes séparées du Sirius peuvent être acheminées vers le signal ANALYSE ou CARRIER. Vous sélectionnez les 16 préréglages vocoder à l'aide des touches numériques 1 à 16 tout en maintenant la touche VOCODER enfoncée.



Le connecteur du microphone :

Cette prise sert à connecter le microphone en col d'oie. Le microphone est automatiquement activé lorsque vous sélectionnez l'un des 16 préréglages vocoder. Veuillez noter que la prise microphone est immédiatement désactivée dès que vous connectez un câble à la prise ANALYSE-IN sur le panneau arrière du Sirius.



MICROPHONE CONNECTEUR

La prise Footswitch :

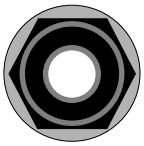
Bien que cette prise ne soit pas située sur le panneau avant du Sirius, nous aimerions y entrer brièvement à ce stade.
La raison en est qu'un footswitch est une soi-disant « aide à la performance » avec laquelle le son du Sirius peut être influencé en temps réel. D'autres aides à la performance sont la roue de modulation et le cintre de tangage.

Cette prise nécessite un footswitch avec un interrupteur marche/arrêt. Le pédalier doit être connecté avant d'allumer le Sirius. Lorsque le Sirius est allumé, il reconnaît automatiquement la polarisation du pédalier. Les pédales qui envoient des informations continues (par exemple les pédales de volume) ne conviennent pas à la connexion à cette prise.

Une fois que vous avez trouvé le bon footswitch, vous pouvez essayer ce qui suit: maintenez un PAD sur le clavier enfoncé et appuyez sur le footswitch. Si vous lâchez maintenant la note que vous maintenez enfoncée sur le clavier, le son continuera à jouer jusqu'à ce que vous relâchiez la pédale. C'est ce qu'on appelle un Sustain-footswitch.

La deuxième fonction du footswitch permet de transposer des arpèges. Lorsque vous marchez sur le pédalier pendant que l'arpégiateur est en marche et que vous restez en place, l'arpège continuera à se dérouler normalement. Lorsque vous appuyez maintenant sur n'importe quelle note sur le clavier Sirius, la hauteur de l'ensemble de l'arpège changera.

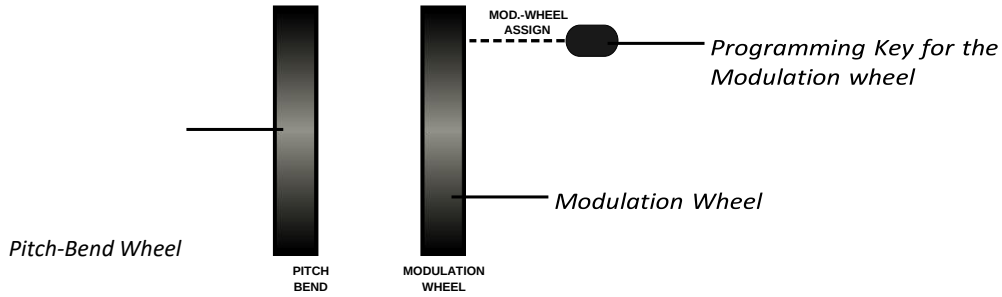
FOOTSWITCH



Les deux roues à gauche du panneau avant du Sirius sont souvent appelées aides à la performance. Ils vous permettent de changer le son pendant la lecture, particulièrement utile dans une situation en direct. Chaque roue a ses propres fonctions.

La roue Pitch-Bend :

La roue Pitch-Bend, également connue sous le nom de Pitch-Bender, vous permet de changer de pitch pendant que vous jouez. Si vous relâchez la roue, elle revient automatiquement à sa position centrale. Si vous le déplacez vers le bas, la hauteur du son diminuera. Si vous le déplacez vers le haut, il deviendra plus élevé. Chaque son du Sirius peut se voir attribuer un réglage de hauteur-courbure individuel.



La roue de modulation :

La roue de modulation vous permet, comme son nom l'indique, de moduler le son. Dans le langage du synthétiseur, la modulation signifie la génération d'un changement continu des caractéristiques sonores pendant le jeu. Cela pourrait être par exemple la génération de vibratos ou l'ouverture d'un filtre. Beaucoup de synthétiseurs ne vous permettent de contrôler qu'un seul paramètre avec chaque roue. Ce n'est pas le cas avec le Sirius. Vous pouvez allouer simultanément jusqu'à cinq paramètres sonores de la section Synthétiseur à la molette de modulation. Cela vous permet de créer des paysages sonores et des couches très complexes et intéressants.

Comment programmer la roue de modulation :

Le MOD-WHEEL ASSIGN-Key a plusieurs fonctions importantes. Si vous avez affecté un ou plusieurs paramètres sonores de la section synthétiseur à la molette de modulation afin de traiter le son choisi, cette clé sera allumée. Cette clé vous permet également de supprimer un MOD-WHEEL ASSIGN ou d'en programmer un nouveau. Vous pouvez le faire en maintenant la touche enfoncée. L'affichage affichera le message suivant :

Mod-Wheel-Assign
[Clear]

Si vous appuyez maintenant sur la touche F1 sous l'écran, les paramètres actuels de la molette de modulation seront supprimés. Une fois que vous avez relâché la touche, le message MOD-WHEEL-ASSIGN à l'écran disparaît. La roue modulaton est maintenant prête pour la reprogrammation. L'attribution des paramètres est très simple : maintenez la touche MOD-WHEEL-ASSIGN enfoncée et tournez le cadran du paramètre qui doit être affecté à la molette de modulation. L'affichage affiche un changement de valeur. Cette valeur indique l'écart positif et négatif du paramètre par rapport à la valeur stockée dans le son. Cette déviation peut maintenant être effectuée par la roue de modulation. Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à ce que vous ayez affecté cinq paramètres différents à la roue de modulation. Si vous souhaitez affecter l'une des commandes MACRO à la molette de modulation, veuillez noter que vous attribuez alors plusieurs paramètres à la fois. Par exemple, les deux EG-MACRO-Keys contrôlent 4 paramètres chacun.

Experts tip:

Outre les paramètres de la section syntéhesizer, les paramètres de la section Mixer peuvent également être affectés à la roue de modulation. La procédure est la même. Vous pouvez obtenir des résultats particulièrement bons si, par exemple, vous attribuez des envois FX lorsque vous avez choisi un délai comme effet. Regarde!



Jouer les sons du Sirius:

À présent, vous devez être affamé pour entendre les sons du Sirius. Une fois que vous avez quitté le mode démo en appuyant sur la touche EXIT, vous verrez ce qui suit sur l'écran:

A71:SyncSynt 160 (STOPPED)_____

Cela signifie ce qui suit: « A » indique la rive d'où provient le son - « 71 » indique le numéro du son dans cette banque. Après le deux-points vient le nom sonore, dans ce cas « SyncSynt ».

Sur la droite de l'écran, vous voyez un nombre, dans ce cas « 160 » qui indique la vitesse ou le tempo actuel du séquenceur interne. Dans la partie inférieure de l'écran, vous voyez le mot « ARRÊTÉ », ce qui signifie qu'à l'heure actuelle, le séquenceur n'est pas en cours d'exécution.

Les sept barres à droite symbolisent les parties séparées du Sirius. Si vous jouez maintenant le clavier, vous entendrez le son affiché sur l'écran. La cinquième barre de l'affichage des pièces affichera une lecture de niveau. Cela indique essentiellement que la partie 5 (SYNTH-1) est active. Vous remarquerez que la touche Pièce dans la section mélangeur est également allumée, vérifiant les informations de l'écran.

Les catégories sonores :

Regardons maintenant la section CATÉGORIES qui vous permet de choisir les catégories sonores. Vous remarquerez que la clé CATEGORIES nommée « SOLO-SOUNDS » est allumée. Nous avons délibérément divisé les sons en ces différentes catégories parce que cela rend la sélection de sons particuliers beaucoup plus facile. Les catégories de son de batterie (parties 1 à 4) se trouvent à gauche des CATEGORIES-Keys en caractères orange. Les catégories de sons de synthétiseur (parties 5 à 7) sont imprimées en blanc à droite. Avec l'aide des touches numériques 1-16 directement au-dessus du clavier, vous pouvez choisir l'un des 16 sons de la catégorie de son sélectionnée. Vous pouvez immédiatement le lire sur le clavier. L'écran vous montrera directement le nom sonore, la banque de stockage et le numéro de bibliothèque.

Les banques de sons et les bibliothèques :

Les sons du synthétiseur sont répartis sur trois banques de ROM fixes (A, B et C) et une banque USER. Après avoir écouté toutes les catégories et tous les sons sur la banque « A », vous devrez passer à la banque suivante. Vous pouvez procéder de deux manières : utilisez la touche PAGE/BANK dans la section d'édition ou appuyez une fois de plus sur la touche Catégories que vous avez sélectionnée. Chaque fois que vous appuyez sur la touche Catégories, vous changez de banque.

Jouer des sons de batterie:

Pour jouer des sons de batterie, vous devez sélectionner la partie de batterie que vous souhaitez écouter en premier. Vous sélectionnez les pièces avec les touches de pièce (1-4) dans la section mélangeur. Vous trouverez ces touches directement sous les quatre premiers cadrans de section Mixer. Assurez-vous que ces touches sont sélectionnées en vérifiant si la touche PART-SELECT à gauche du mélangeur est allumée. Si ce n'est pas le cas, appuyez dessus. Maintenant, choisissez la partie pour laquelle vous voulez entendre les sons. Vous sélectionnez les différents sons exactement comme vous avez sélectionné les sons du synthétiseur. Mais notez qu'il n'y a qu'une ROM et une banque USER pour chaque partie de batterie.

Il y a 96 sons ROM différents disponibles dans chaque partie de batterie (kick, caisse claire, hihat et percussion). Cela équivaut à 384 sons de batterie tous ensemble.

Le synthétiseur -Parts se compose de 3 banques de 96 sons chacune, 288 sons de synthétiseur au total. Dans l'ensemble, le Sirius a 672 sons d'usine prêts à être utilisés.
De plus, le Sirius vous offre 480 espaces de stockage utilisateur pour les sons programmés par vous-même. Il y a 96 espaces de rangement chacun pour les parties kick, snare, hihat, percussion et synthé .

L'espace de stockage fixe pour les sons d'usine du Sirius est appelé ROM (Read Only Memory). Il ne peut pas être supprimé ou écrasé.
L'espace de stockage USER pour vos propres sons programmés est appelé RAM (Random Access Memory).

Comment puis-je écouter les motifs préprogrammés du Sirius?

Il y a 142 modèles programmés en usine dans le Sirius, les modèles ROM.
Ces modèles ne peuvent pas être supprimés ou écrasés et servent de stock de base de nouvelles rainures et de modèles USER. Vous pouvez les combiner au hasard pour former de nouvelles chansons.

Vous pouvez également utiliser les motifs distincts de ces motifs ROM pour en créer de nouveaux. Ces motifs vous donnent également un excellent aperçu de la polyvalence musicale et stylistique du Sirius. Afin d'écouter les modèles, procédez systématiquement comme suit:

Appuyez sur la touche EDITION en regard de l'écran. Avec la PAGE/BANK-Key, vous choisissez la page 2 du menu. Sélectionnez maintenant le menu Modifier le motif en appuyant sur la touche F1.

Select Edit <2>
[Pattern] [Mix]

Appuyez à nouveau sur la touche F1 pour accéder au menu des modèles ROM et USER.

Select Pattern
[Rom] [User]

Appuyez à nouveau sur la touche F1 pour accéder au menu des modèles ROM et USERHere you can choose which pattern-type you want to listen to. If you haven«t created any patterns yourself yet, the USER-pattern section will be empty. Use the F1-Key to select the area of the ROMpattern:

Load ROM-Pattern
Pattern:055 [ok]

Une fois que vous avez sélectionné cette page dans le menu, le séquenceur du Sirius démarrera. Vous pouvez maintenant faire défiler les 142 motifs programmés en usine à l'aide du cadran VALUE/TEMPO.

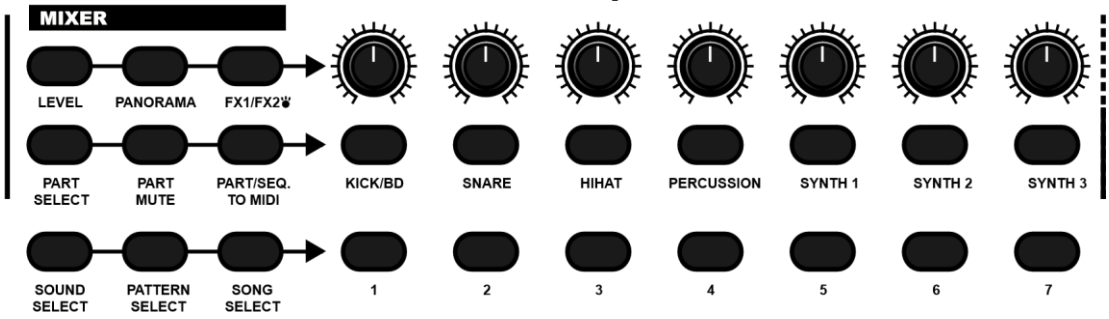
Une fois que vous avez sélectionné un motif que vous souhaitez examiner de plus près, appuyez sur la touche F2 (OK) pour accéder au menu EDIT-PATTERN. Maintenant, vous pouvez regarder de près les pistes simples, stocker de nouveaux motifs ou mettre *Voir page 42* d'autres motifs ROM ou USER dans le motif.

Le synthétiseur

Création de sons :

Nous vous avons montré comment accéder aux sons d'usine dans la section « Jouer les sons du Sirius ». Maintenant, nous allons vous montrer comment créer votre propre son avec les parties de synthé 1, 2 et 3 (Part-Keys 5-7 sur la section mixer). Cette procédure s'applique également aux parties de batterie (Part-Keys 1-4 sur la section de mixage) - même les parties de batterie reçoivent un synthétiseur complet!

Nous sommes sûrs que vous avez déjà commencé à suivre vos instincts de base: tourner les commandes, appuyer sur les boutons dans la section synthétiseur, frapper le randomiseur.... Grâce aux macro-commandes et à la conception simple du panneau avant du Sirius, l'approche « apprendre par la pratique » ou « pratique » sera facile et amusante.
Le Sirius vous offre en fait beaucoup plus de possibilités d'édition fine et de conception sonore que le panneau avant ne le suggère immédiatement. Prenons l'exemple de la partie SYNTH 1. Appuyez sur la touche PART SELECT suivie de la touche SYNTH 1 part:

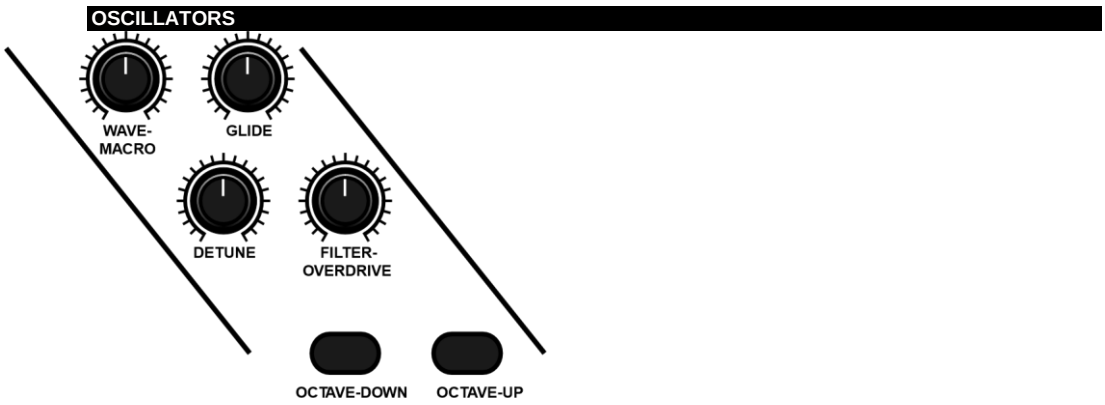


Pour modifier ce son dans la section Edition, appuyez sur la touche EDIT et sélectionnez la page de menu 1 avec la touche PAGE/BANK:

Select Edit |1>
[Sound] [Arpeg.]

La section oscillateur:

Tout d'abord, nous allons examiner les paramètres disponibles dans la section oscillateur:



Hit F1 thereby selecting the Edit-sound menu.

Edit Synt1-Sound
|1> 22: S_Saw

Sur cette page, vous pouvez choisir l'un des 125 modèles d'oscillateurs. « 22 » indique le nombre qui est suivi du nom du modèle d'oscillateur. Le réglage peut être modifié avec le cadran VALUE/TEMPO ainsi qu'avec la commande WAVE MACRO-.

Modifier Synt1-Sound
<2> Octave: 8`

Appuyez à nouveau sur la touche PAGE de droite. Cela vous amène à la page 2 du menu. Le paramètre de la page de menu 2 vous permet de définir la plage d'octave du son. Quatre gammes de base différentes sont à votre disposition. « 8 » signifie que la hauteur du son reste la même. '4' est une octave plus haute. '16' est une octave plus basse, etc. Les modifications sont effectuées avec le cadran VALUE/TEMPO ou les touches OCTAVE-UP et OCTAVE-DOWN dans la section oscillateur.



OCTAVE-DOWN **OCTAVE-UP**

Appuyez à nouveau sur la touche PAGE de droite pour accéder à la page 3 du menu d'édition, la page de désaccorde. Ici, vous pouvez désaccorder individuellement les oscillateurs du Sirius. L'intensité du désaccordage des oscillateurs peut varier d'une fraction de ton à une différence de hauteur de 24 demi-tons (2 octaves). Vous pouvez utiliser la commande DETUNE dans la section de l'oscillateur ou la molette VALUE/TEMPO.

Edit Synt1-Sound
<3> Detune: 0.38

À la page 4, le Sirius vous offre la possibilité de portamento polyphonique. Dans la section de l'oscillateur, la valeur de glissement (ou « portamento-temps ») peut être réglée avec la commande GLIDE, des valeurs allant de 0 à 127. Lorsque vous jouez un accord ou une note dans l'octave la plus basse du clavier suivi d'un accord ou d'une note dans l'octave la plus haute, vous pouvez clairement entendre comment la hauteur glisse doucement « vers le haut »".

Edit Synt1-Sound
<4> Glide: 127

À la page 5 du menu, vous pouvez déterminer si cette partie du Sirius doit être jouée polyphoniquement ou monophoniquement.
Polyphonique est le terme utilisé pour un son qui peut être joué avec plusieurs notes simultanément, adapté pour jouer des accords - monophonique est un son qui ne peut être joué qu'une note à la fois. Certaines parties bénéficient grandement d'être en mode monophonique.
Placez le paramètre sur la position ON. Maintenez une note enfoncée dans l'octave la plus haute du clavier et jouez une mélodie dans une octave inférieure. Lorsque vous relâchez chaque note de la mélodie jouée, la note aiguë que vous maintenez enfoncée se joue.

Edit Synt1-Sound
<5> Monophon: ON

Le générateur d'enveloppe de pas (EGP) :

La page six vous amène au générateur d'enveloppe de pitch. Cela détermine comment la hauteur de la forme d'onde originale (son) sera modifiée au fil du temps.

Edit Synt1-Sound
<6> EGP-Mod: +24

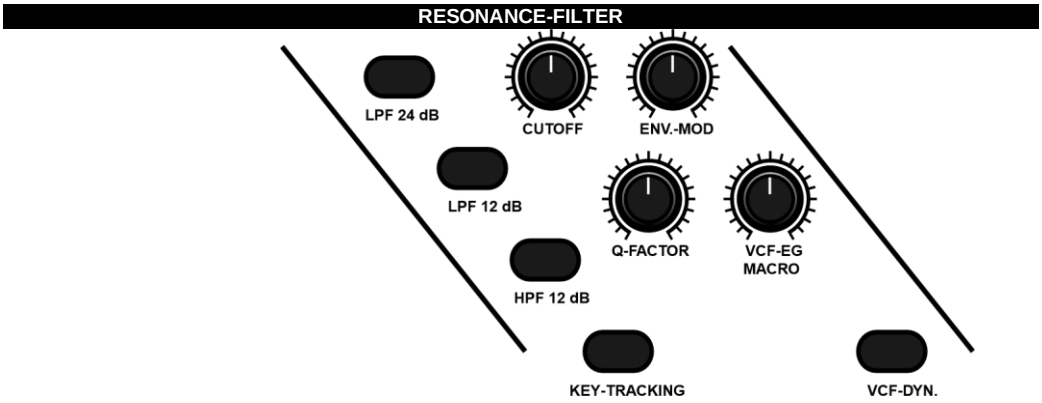
Une valeur négative fera monter la hauteur jusqu'à la note que vous avez pressée. Les valeurs positives auront l'effet inverse. Essayez-le et écoutez par vous-même! Les valeurs vont de -63 -> +63 et sont modifiées à l'aide de la molette VALUE/TEMPO. Ce paramètre est particulièrement utile pour créer des sons de sirène, ou pour donner le glissando caractéristique, par exemple, d'une section de cuivres déferlant dans la phrase d'ouverture de 'The Stripper'!
Aux pages 7 et 8, vous pouvez chronométrer l'attaque et les phases de désintégration de l'enveloppe de pitch. Une attaque longue signifie un glissement / glissement lent du terrain vers le haut ou vers le bas. La phase de désintégration commence dès que le pas d'origine est atteint.

Edit Synt1-Sound
<8> EGP-Dec: 113

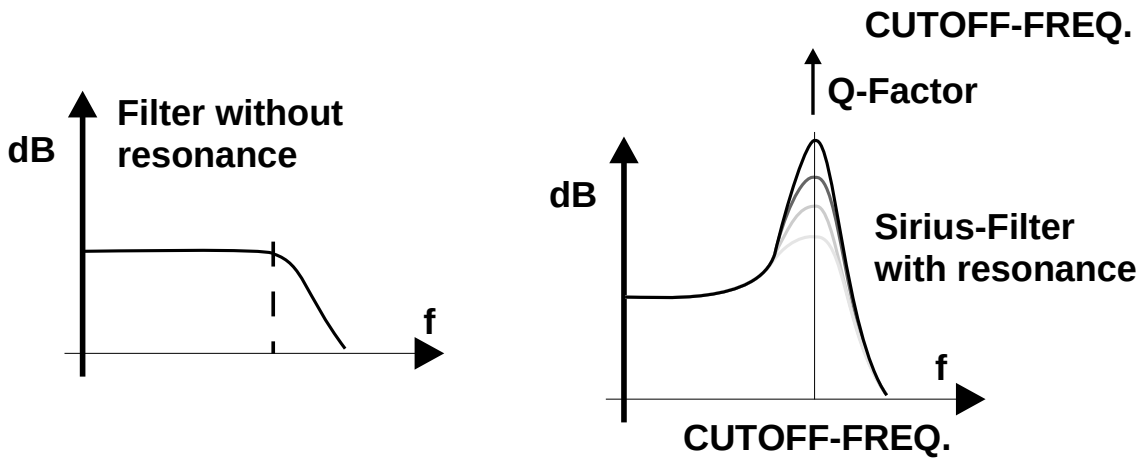
Le dernier paramètre de la section de l'oscillateur est l'entraînement VCF. Il produit une surcharge de l'étage de filtre qui conduit à ces sons d'overdrive merveilleusement déformés et agressifs. Chaque filtre dans les parties du Sirius a donc sa propre unité de distorsion - très utile pour, par exemple, les lignes de basse acides, les sons solo agressifs, etc..

Edit Synt1-Sound
<9> VCFDrive: 27

The Filter-Section:



Pour chacune des 7 parties, le Sirius a son propre filtre multimode avec des fréquences de coupure et une résonance contrôlables (sur le Sirius appelé facteur Q). La fréquence de coupure peut être manipulée de plusieurs façons. Vous pouvez le faire par exemple avec le générateur de forme d'onde d'enveloppe séparé qui génère automatiquement des changements sonores. Vous pouvez également à tout moment « régler » la fréquence de coupure en temps réel avec la commande CUTOFF ou l'affecter à la roue de modulation. Comme tous les paramètres sonores, le filtre peut également être contrôlé à partir d'un périphérique Midi externe.
Les trois premières clés de la section filtre vous permettent de sélectionner l'un des types de filtre. Un filtre passe-bas
(LPF) ne permettra que les fréquences inférieures à la fréquence de coupure de passer. Un filtre passe-haut (HPF) fonctionne dans l'autre sens. La courbe de fréquence du filtre est donnée en dB/octave et décrit la force avec laquelle les fréquences sont estompées avant et après le point de coupure. Le filtre de 12 dB est une courbe plus douce que le filtre raide de 24 dB et sonne donc un peu plus doux.
L'option De suivi de clé est expliquée plus loin.



Choisissez maintenant un type de filtre avec les touches sur le panneau avant ou utilisez la molette VALUE/TEMPO.

Edit Synt1-Sound
<10> VCFTyp:LP24

Sur la page suivante du menu, vous pouvez définir la fréquence de coupure:

Edit Synt1-Sound
<11> Cutoff: 0

puis la bande passante et la résonance du filtre (facteur Q) :

Edit Synt1-Sound
<12> Qfactor: 92

La résonance est un facteur produisant une surcharge du niveau de la fréquence de coupure. Lorsque les valeurs de résonance sont élevées, une telle surcharge provoque le retour du filtre et génère ainsi de nouvelles harmoniques. Le résultat est généralement un « sifflement » ou un « grincement » dans le son, lui donnant un tranchant plus tranchant. Les filtres sans résonance ne sont donc pas aussi flexibles que les filtres Sirius.

À la page 13 du menu, vous pouvez définir le suivi des clés. Vous pouvez l'activer à tout moment avec la KEYTRACKING-Key sur le panneau avant. Le suivi des touches vous permet de contrôler la fréquence de coupure par la hauteur que vous jouez sur le clavier. Vous pouvez par exemple créer des sons qui deviennent plus brillants à mesure que vous montez dans le clavier que vous déplacez. Les valeurs positives deviennent plus brillantes, les valeurs négatives plus ternes.

Edit Synt1-Sound
<13> KeyTrck:+63

Checkitoutandletyourearsandtastedecide.

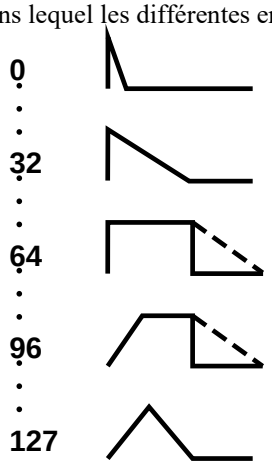
À la page 14 du menu, vous trouverez le paramètre appelé VCF-dynamic. La dynamique VCF vous permet de déterminer comment le filtre peut être contrôlé via la sensibilité tactile. Lorsque, par exemple, vous entrez +63, le son deviendra plus brillant à mesure que vous frapperez le clavier. -63 produit évidemment l'effet inverse. Vous pouvez activer cette fonction avec la touche VCF-DYN- sur le panneau avant.

Edit Synt1-Sound
<14> VCF-Dyn:+63

L'influence du générateur d'enveloppe sur le filtre à la page 15 du menu d'édition via le paramètre appeléVelopeModulation:

Edit Synt1-Sound
<15> Env-Mod:+19

Nous arrivons maintenant aux paramètres de l'enveloppe de forme d'onde. Ils peuvent être définis de deux manières différentes.
Vous choisissez la page 16-19 pour entrer des valeurs d'attaque, de désintégration, de maintien et de libération ou vous utilisez le contrôle VCF-EG-MACRO. Vous y trouverez 127 enveloppes de forme d'onde différentes pour contrôler la nature du son (forme d'onde). Le panneau avant du Sirius a des diagrammes montrant l'ordre dans lequel les différentes enveloppes de forme d'onde sont placées.



Veuillez noter que les EG-MACROS pour les sections de filtre et d'amplificateur ne sont pas identiques mais sont placés dans l'ordre selon des critères spécifiques.

Vous pouvez bien sûr modifier finement la macro ouverte dans ses paramètres uniques:
Attack:

Edit Synt1-Sound
<16> EGF-Att: 64

Decay:

Edit Synt1-Sound
<17> EGF-Dec: 64

Sustain:

Edit Synt1-Sound
<18> EGF-Sus:115

Release:

Edit Synt1-Sound
<19> EGF-Rel: 64

La section amplificateur :

Cette section régit le comportement du volume du son. Le premier paramètre définit le niveau:

Edit Synt1-Sound
<20> VCA-Lev: 88

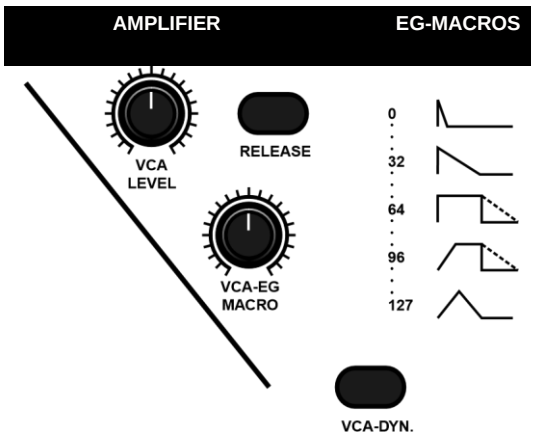
Il s'agit de l'information de volume qui est stockée pour ce son. Cela n'a rien à voir avec les paramètres de niveau de la section de mixage.

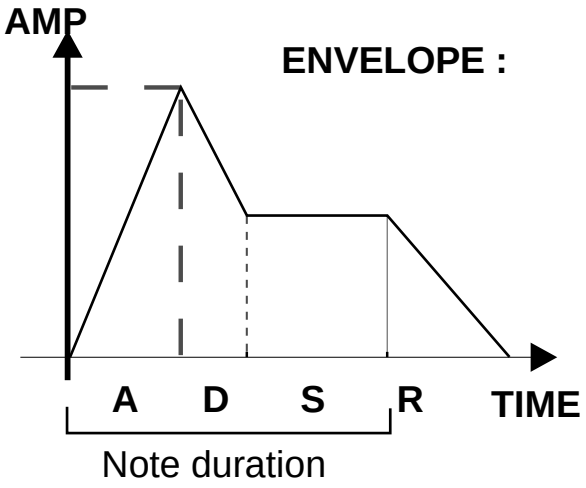
Vous pouvez également contrôler le volume avec la sensibilité tactile.

Edit Synt1-Sound
<21> VCA-Dyn: ON

Si vous frappez une note sur le clavier fort, le son sera plus fort que pour une frappe douce. Vous pouvez activer et désactiver la sensibilité tactile à tout moment à l'aide de la touche VCA-DYN sur le panneau avant.

Les pages de menu suivantes vous permettent de définir les paramètres du générateur d'enveloppes VCA (EGA). Ces processus sont expliqués ci-dessous:





Lorsque vous maintenez une note enfoncée sur le clavier Sirius, vous démarrez automatiquement le générateur d'enveloppes. Pendant le temps d'ATTAQUE, le son augmentera jusqu'à ce qu'il ait atteint son niveau maximal. Après cela, le temps DECAY s'installe et le volume du son diminue jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau SUSTAIN réglable. Ce niveau reste jusqu'à ce que vous relâchiez la note, lorsque le son peut s'arrêter immédiatement ou s'estomper. La durée du fondu sortant est déterminée par l'heure release.

Le contrôle VCA-EG-MACRO vous donne accès aux 127 enveloppes préprogrammées. La section amplificateur dispose également d'une clé RELEASE qui applique automatiquement un temps de libération avec une valeur de longueur de 64 pour ces enveloppes VCA.

Attack:

Edit Synt1-Sound
<22> EGA-Att: 0

Decay:

Edit Synt1-Sound
<23> EGA-Dec: 64

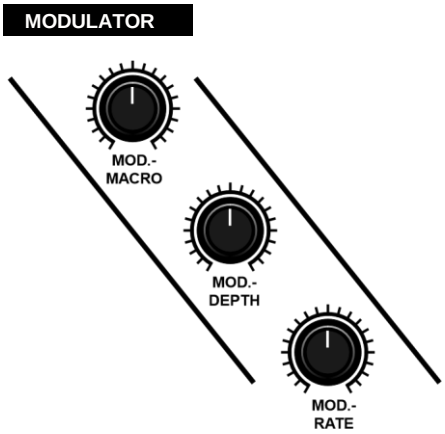
Sustain:

Edit Synt1-Sound
<24> EGA-Sus: 91

Release:

Edit Synt1-Sound
<25> EGA-Rel: 64

The Modulator-Section:



La section modulateur vous permet de définir le type, l'intensité, la fréquence et la destination du modulateur. Chaque partie du Sirius contient un oscillateur basse fréquence (LFO) avec lequel vous pouvez programmer des changements automatiques de hauteur (vibrato), des changements de couleur sonore (filtersweeps) et des changements de volume (trémolo). Vous pouvez également synchroniser le LFO avec une horloge MIDI.

Edit Synt1-Sound
<26> LFOWave:SIN

Cette page détermine la forme d'onde utilisée par le LFO. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition : Sinus (SIN), Sawtooth (SWU), Inverted sawtooth (SWD), Square (SQR), Triangle (TRL) et Random (RND).
Sur la page suivante, vous pouvez définir la fréquence du LFO. Plus la valeur est élevée, plus le taux de modulation est rapide. Si vous tournez le cadran VALUE/TEMPO ou le contrôle MOD-RATE presque tout le chemin vers la droite, vous pouvez choisir la résolution du modulateur lorsque la fréquence LFO est synchronisée avec une horloge MIDI (1/4 note. 1/8 note, etc..).

Edit Synt1-Sound <27>
LFORate:1/16 Page 28 enables you
to set the modulation
intensity/depth:

Edit Synt1-Sound
<28> LFODpth: 10

Les pages de menu suivantes contiennent les destinations du modulateur, c'est-à-dire la partie de la section synthétiseur que vous souhaitez moduler:

Edit Synt1-Sound
<29> LFO>VCO: 0

Ici, vous pouvez ajuster la force avec laquelle vous souhaitez que le LFO influence le changement de hauteur de l'oscillateur. Cette modulation peut être utilisée pour les effets de sirène et les vibratos.

La page suivante vous permet de définir des modulations de la fréquence de coupure du filtre pour créer, par exemple, des balayages de filtres:

Edit Synt1-Sound
<30> LFO>VCF: 45

À la page 31, vous définissez la modulation de la section de l'amplificateur, c'est-à-dire le volume:

Edit Synt1-Sound

<31> LFO>VCA: 2

Le contrôle macro dans la section modulation vous permet d'accéder aux préréglages qui combinent les différentes formes d'onde avec les destinations du modulateur. Vous trouverez également une macro pour moduler l'enveloppe de hauteur de forme d'onde. Dans cette macro, le MOD-RATE-control régule la vitesse et le MOD-DEPTH contrôle l'intensité de l'enveloppe de pas.

Pitch-Wheel and Hold-Pedal:

Sur les deux dernières pages du menu, vous pouvez déterminer l'influence des aides à la performance sur le son..

Edit Synt1-Sound
<32> PitSens: 24

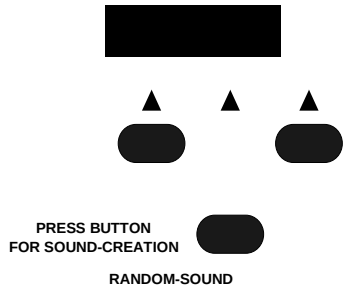
Ici, vous déterminez à quel point le pas changera lorsque la roue de tangage est à son maximum ou à son minimum. Les lectures de valeur sont en demi-tons, c'est-à-dire 1 = 1 demi-ton, 24 = 24 demi-tons ou 2 octaves, ce qui est le changement de hauteur maximum disponible vers le haut ou vers le bas.

Edit Synt1-Sound
<33| Holdped: ON

La dernière page du menu d'édition du son détermine si une pédale/un interrupteur connecté contrôlera le sustain du son que vous jouez. Il active ou désactive essentiellement le footswitch.

Random Sound:

Ceux d'entre vous qui aiment les surprises adoreront le Sirius. Appuyez simplement sur la touche RANDOM-SOUND-Key sous l'écran et, sur la base d'algorithmes spéciaux, le Sirius générera un son totalement nouveau. Vous pouvez ensuite, bien sûr, éditer ce son.



Storing the Sound:

Une fois que vous avez édité votre son personnalisé, vous pouvez le stocker sur l'un des 96 espaces de mémoire user-sound. Cela vous permet également d'accéder au son via MIDI avec un périphérique Midi externe en utilisant son numéro de mémoire *Voir page 108.* Si vous souhaitez attribuer un son à l'une des 7 parties (pistes) du Sirius, vous devez stocker le son pendant que le séquenceur est actif. Appuyez simplement sur la touche WRITE et confirmez avec [ok]. Maintenant, nommez-le, appuyez sur [ok] et choisissez un espace de stockage. Appuyez à nouveau sur [ok]. Fait!

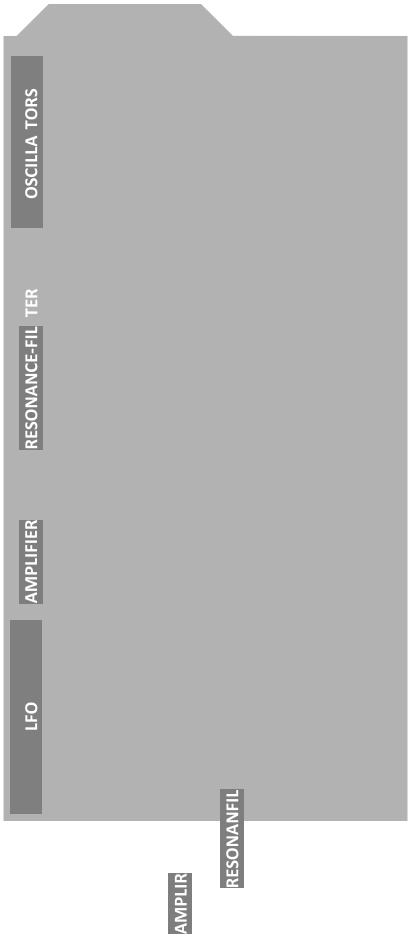
The Quick-Save Function to save/store your Sound:

Si vous souhaitez stocker votre son encore plus rapidement, appuyez sur l'une des 16 touches numériques et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que le message suivant apparaisse à l'écran:

Save Sound to 35 ok!

Lorsque la clé numérique est maintenue, l'espace de stockage s'affiche - une barre d'état indique la progression du processus d'enregistrement. Dans cet exemple, le son a été stocké dans l'espace utilisateur 35.

Les paramètres du menu d'édition fonctionnent de la même manière ou de manière très similaire pour les 6 autres parties (kick, snare, hihat, percussion, Synth-2 et Synth-3) que pour le Synth-1Part.



Rappeler et comparer le son :

Vous pouvez à tout moment comparer votre son édité à l'original. Appuyez simplement sur la touche RECALL. L'affichage affichera ce qui suit:

COMPARE

Vous pouvez quitter le mode de comparaison en appuyant sur la touche EXIT ou en
appuyez à nouveau sur la touche RECALL. Si vous avez accidentellement modifié le son, perdant ainsi celui que vous aviez créé, vous pouvez le rappeler avec la touche RECALL.

Sur la page suivante, vous trouverez un aperçu de tous les paramètres sonores du Sirius.

Vue d'ensemble des paramètres sonores: Kick, Snare, Hihat, Synth-1, Synth-2, Synth-3: (Un aperçu des paramètres de la partie percussion que vous pouvez trouver sur page 32)

Edit Sound

The paramters marked with a * can also be influenced by control-dials or keys on the front panel.

KICK/BD

|1> **Wave-Macro***
<2> **(Octave:** *not selectable***)**
<3> **Tune***
<4> (**Glide:** *not selectable***)**
<5> **(Monophon:** *not selectable***)**
<6> **Pitch-Envelope-Modulation***
<7> **Pitch-Envelope Attack***
<8> **Pitch-Envelope Decay***
<9> **VCF-Overdrive***
<10> **VCF-Typ:** 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass*
<11> **Cutoff-Frequency***
<12> **Q-Factor***
<13> (**Key-Tracking:** *not selectable***)**
<14> **VCF-Dynamic-Modulation***
<15> **VCF-Envelope-Modulation***
<16> **VCF-Envelope Attack***
<17> **VCF-Envelope Decay***
<18> **VCF-Envelope Sustain*** <19> **VCF-Envelope Release***
<20> **VCA-Level***
<22> **VCA-Envelope Attack***
<23> **VCA-Envelope-Decay***
<24> **VCA-Envelope Sustain***
<25> **VCA-Envelope Release***
<26> **LFO-Wave***
<27> **LFO-Rate:** can be synchronised*
<28> **LFO-Depth***
<29> **VCO (Pitch)-Modulation from LFO***
<30> **VCF (Filter)-Modulation from LFO***
<31> **VCA (Amplitude)-Modulation from LFO***

SYNTH 1

|1> **Wave-Macro***
<2> **Octave***
<3> **Detune***
<4> **Glide***
<5> **Monophon**
<6> **Pitch-Envelope-Modulation***
<7> **Pitch-Envelope Attack***
<8> **Pitch-Envelope Decay***
<9> **VCF-Overdrive***
<10> **VCF-Typ:** 24 dB-Lowpass, 12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass*
<11> **Cutoff-Frequency***
<12> **Q-Factor***
<13> **VCF-Key-Tracking***
<14> **VCF-Dynamic-Modulation***
<15> **VCF-Envelope-Modulation***
<16> **VCF-Envelope Attack***
<17> **VCF-Envelope Decay***
<18> **VCF-Envelope Sustain*** <19> **VCF-Envelope Release***
<20> **VCA-Level***
<22> **VCA-Envelope Attack***
<23> **VCA-Envelope-Decay***
<24> **VCA-Envelope Sustain***
<25> **VCA-Envelope Release***
<26> **LFO-Wave***
<27> **LFO-Rate:** can be synchronised*
<28> **LFO-Depth***
<29> **VCO (Pitch)-Modulation From LFO***
<30> **VCF (Filter)-Modulation from LFO***
<31> **VCA (Amplitude)-Modulation from LFO***
<32> **Pitch-Bend Range**
<33| **Holdpedal**

SNARE-Drum

☞
|1> **Wave-Macro***
<2> **(Octave:** *not selectable*)
<3> **Tune***
<4> (**Glide:** *not selectable*)
<5> **(Monophon:** *not selectable*)
<6> **Pitch-Envelope-Modulation***
<7> **Pitch-Envelope Attack***
<8> **Pitch-Envelope Decay***
<9> **VCF-Overdrive***
<10> **VCF-Typ:** 24 dB-Lowpass,
12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass*
<11> **Cutoff-Frequency***
<12> **Q-Factor***
<13> (**Key-Tracking:** *not selectable*)
<14> **VCF-Dynamic-Modulation***
<15> **VCF-Envelope-Modulation***
<16> **VCF-Envelope Attack***
<17> **VCF-Envelope Decay***
<18> **VCF-Envelope Sustain*** <19> **VCF-Envelope Release***
<20> **VCA-Level***
<22> **VCA-Envelope Attack***
<23> **VCA-Envelope-Decay***
<24> **VCA-Envelope Sustain***
<25> **VCA-Envelope Release***
<26> **LFO-Wave***
<27> **LFO-Rate:** can be synchronised*
<28> **LFO-Depth***
<29> **VCO (Pitch)-Modulation from LFO***
<30> **VCF (Filter)-Modulation from LFO***
<31> **VCA (Amplitude)-Modulation from LFO***

SYNTH 2

|1> **Wave-Macro***
<2> **Octave***
<3> **Detune***
<4> **Glide***
<5> **Monophon**
<6> **Pitch-Envelope-Modulation***
<7> **Pitch-Envelope Attack***
<8> **Pitch-Envelope Decay***
<9> **VCF-Overdrive***
<10> **VCF-Typ:** 24 dB-Lowpass,
12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass*
<11> **Cutoff-Frequency***
<12> **Q-Factor***
<13> **VCF-Key-Tracking***
<14> **VCF-Dynamic-Modulation***
<15> **VCF-Envelope-Modulation***
<16> **VCF-Envelope Attack***
<17> **VCF-Envelope Decay***
<18> **VCF-Envelope Sustain*** <19> **VCF-Envelope Release***
<20> **VCA-Level***
<22> **VCA-Envelope Attack***
<23> **VCA-Envelope-Decay***
<24> **VCA-Envelope Sustain***
<25> **VCA-Envelope Release***
<26> **LFO-Wave***
<27> **LFO-Rate:** can be synchronised*
<28> **LFO-Depth***
<29> **VCO (Pitch)-Modulation From LFO***
<30> **VCF (Filter)-Modulation from LFO***
<31> **VCA (Amplitude)-Modulation from LFO***
<32> **Pitch-Bend Range**
<33| **Holdpedal**

HIHAT

|1> **Wave-Macro***
<2> **(Octave:** *not selectable*)
<3> **Tune***
<4> (**Glide:** *not selectable*)
<5> **(Monophon:** *not selectable*)
<6> **Pitch-Envelope-Modulation***
<7> **Pitch-Envelope Attack***
<8> **Pitch-Envelope Decay***
<9> **VCF-Overdrive***
<10> **VCF-Typ:** 24 dB-Lowpass,
12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass*
<11> **Cutoff-Frequency***
<12> **Q-Factor***
<13> (**Key-Tracking:** *not selectable*)
<14> **VCF-Dynamic-Modulation***
<15> **VCF-Envelope-Modulation***
<16> **VCF-Envelope Attack***
<17> **VCF-Envelope Decay***
<18> **VCF-Envelope Sustain*** <19> **VCF-Envelope Release***
<20> **VCA-Level***
<22> **VCA-Envelope Attack***
<23> **VCA-Envelope-Decay***
<24> **VCA-Envelope Sustain***
<25> **VCA-Envelope Release***
<26> **LFO-Wave***
<27> **LFO-Rate:** can be synchronised*
<28> **LFO-Depth***
<29> **VCO (Pitch)-Modulation from LFO***
<30> **VCF (Filter)-Modulation from LFO***
<31> **VCA (Amplitude)-Modulation from LFO***

SYNTH 3

|1> **Wave-Macro***
<2> **Octave*** <3>
Detune*
<4> **Glide***
<5> **Monophon**
<6> **Pitch-Envelope-Modulation***
<7> **Pitch-Envelope Attack***
<8> **Pitch-Envelope Decay***
<9> **VCF-Overdrive***
<10> **VCF-Typ:** 24 dB-Lowpass,
12 dB-Lowpass, 12 dB-Highpass*
<11> **Cutoff-Frequency***
<12> **Q-Factor***
<13> **VCF-Key-Tracking***
<14> **VCF-Dynamic-Modulation***
<15> **VCF-Envelope-Modulation***
<16> **VCF-Envelope Attack***
<17> **VCF-Envelope Decay***
<18> **VCF-Envelope Sustain*** <19> **VCF-Envelope Release***
<20> **VCA-Level***
<22> **VCA-Envelope Attack***
<23> **VCA-Envelope-Decay***
<24> **VCA-Envelope Sustain***
<25> **VCA-Envelope Release***
<26> **LFO-Wave***
<27> **LFO-Rate:** can be synchronised*
<28> **LFO-Depth***
<29> **VCO (Pitch)-Modulation From LFO***
<30> **VCF (Filter)-Modulation from LFO***
<31> **VCA (Amplitude)-Modulation from LFO***
<32> **Pitch-Bend Range**
<33| **Holdpedal**

Les ensembles de percussions

Par rapport aux autres sections sirius, la partie PERCUSSION a un statut particulier.

Cette partie prend jusqu'à douze instruments simultanément (appelé ensemble de percussions). Un ensemble de percussions joue en polyphonie à 12 voix (c'est-à-dire que vous pouvez jouer des 12 instruments de l'ensemble simultanément). Cette fonctionnalité signifie que vous pouvez doubler la grosse caisse de la piste KICK, ajouter un deuxième HIHAT et laisser un groupe de conga tenman faire la batterie!
Vos propres ensembles de percussions personnalisés sont automatiquement stockés dans l'un des 20 espaces de stockage Utilisateur disponibles.
D'une part, vous pouvez travailler sur l'ensemble de l'ensemble de la même manière avec les différents paramètres sonores qu'avec des sons simples (formes d'onde). Vous avez les mêmes possibilités de changer votre son avec le menu SON ou en temps réel via les cadrans et les touches du Sirius. Toute modification de paramètre effectuée dans le menu EDIT sonore affectera tous les instruments du jeu de percussions en même temps. Lorsque la percussion-part-Key est active, le contrôle WAVE-MACRO vous permet de sauter entre les 20 jeux de percussions de la mémoire.

D'autre part, vous pouvez éditer chaque instrument d'un ensemble séparément dans le menu EDIT - les paramètres suivants sont disponibles dans ce mode: forme d'onde de base, accord, niveau, panoramique, envoi FX1 et envoi FX2. La structure de l'ensemble complet des percussions est expliquée par le diagramme de la page suivante. Vos efforts porteront leurs fruits - composer vos propres ensembles de percussions vocales à partir d'un certain nombre de formes d'onde de base vous permet de créer des grooves très complexes.

Les paramètres SOUND qui affectent l'ensemble des percussions sont plus ou moins les mêmes que ceux disponible pour les 6 autres parties. Passons directement aux paramètres disponibles dans le menu EDIT pour des instruments individuels d'un jeu de percussions. Vous les trouverez dans le menu SET dumenu EDIT.

l'édition Voir pages 22 et 32

Sélectionnez d'abord le jeu de percussions que vous souhaitez éditer :
Appuyez sur la touche PART-SELECT-Key du panneau du mélangeur, puis appuyez sur la touche PERCUSSION - PART-Key. Maintenant, appuyez sur la touche EDIT et sélectionnez la page de menu 1 en appuyant sur la touche DROITE PAGE/BANK. Ce qui suit s'affiche:

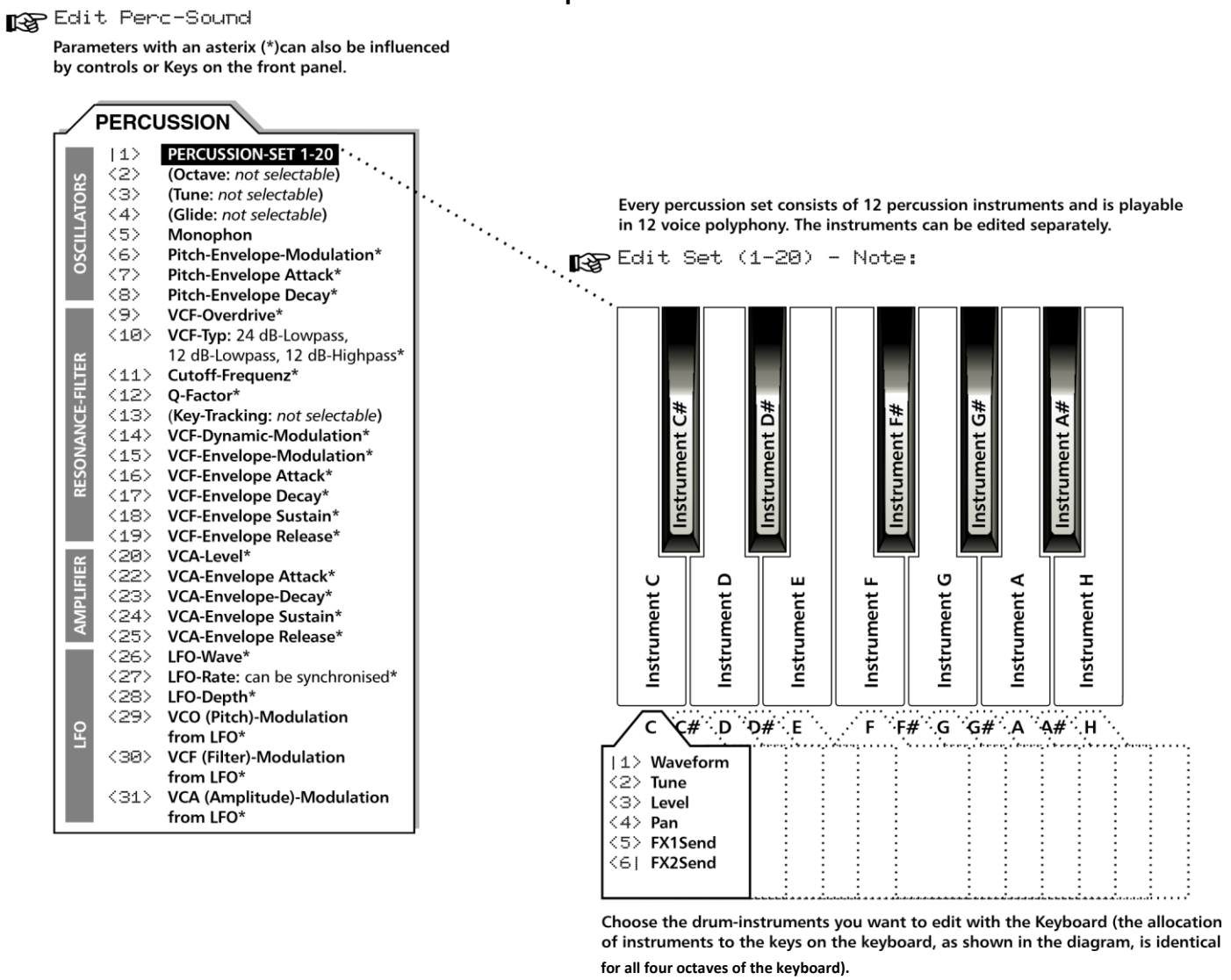


Contrairement aux autres sections, vous pouvez voir ici qu'en plus de l'ensemble du son de percussion, vous pouvez également éditer les différents instruments de l'ensemble. Dans le SET-menu, vous travaillerez toujours sur l'ensemble de percussions que vous avez choisi dans le menu SOUND. Pour éditer l'un des 20 autres jeux de percussions, il suffit de tourner le contrôle WAVE-MACRO (vous pouvez également sélectionner l'ensemble à la page 1 du menu SOUND en utilisant les touches CATEGORIES en combinaison avec les touches Number).
Ouvrez maintenant le menu PERCUSSION-SET EDIT-menu en appuyant sur la touche F2 sous l'écran.

Important : Les jeux de percussions n'ont pas besoin d'être stockés avec la fonction WRITE : chaque modification que vous apportez à l'un des 20 ensembles sera automatiquement stockée. (La commande « STORE PERC.? » dans le menu WRITE stocke uniquement les paramètres affectant les sons dans le jeu de percussions).
Contrairement aux autres parties, les modifications ne peuvent pas être annulées à l'aide de la touche RECALL - alors réfléchissez bien avant de modifier un jeu de percussions!!

The Percussion Sets

Overview of the SOUND and SETUP parameters: Percussion



Choix des instruments :
Lorsque vous êtes dans le menu SET, vous pouvez déterminer avec les touches du clavier Sirius lequel des 12 instruments de percussion différents vous souhaitez éditer. Outre une vue d'ensemble de la section des percussions, le diagramme ci-dessus vous montre également l'ordre des instruments sur le clavier. Appuyez brièvement sur une touche et l'instrument approprié est sélectionné pour l'édition et apparaît à l'écran. La lettre en haut à droite de l'écran vous indique quelle touche et donc quel instrument vous avez choisi d'éditer.

Edit Set 1 - C
|1> 22:808HiTom

The Menu Pages:

Menu page 1: (forme d'onde de base)
Sur la première page du menu, vous pouvez sélectionner le son de base (forme d'onde) de l'instrument. Pour l'exemple ci-dessus, nous avons sélectionné la forme d'onde de base 22 « 808HiTom ». Tournez le VALUE/TEMPOdial et 256 formes d'onde de base différentes sont à votre disposition, allant de différents instruments de batterie à des percussions exotiques et des effets électroniques.

The Percussion Sets

Menu page 2: (Tune)
Avec le paramètre d'accord, vous pouvez accorder l'instrument à une hauteur plus élevée ou plus basse (en demi-teintes)).

Edit Set 1 - C
<2> Tune: -2

Menu page 3: (Level)
Sur la page de menu 3, vous déterminez le niveau de sortie (volume) de l'instrument. Ici, vous pouvez régler les niveaux de sortie relatifs des instruments dans un ensemble de percussions.

Edit Set 1 - C
<3> Level: 127

Menu page 4: (Panorama)
Ici, vous pouvez déterminer où l'instrument se situera dans l'image stéréo. (NB: Il est de pratique courante pour la grosse caisse et les pièges d'avoir une position centrale dans l'image stéréo, indiquée par >C< sur l'écran).

Edit Set 1 - C
<4> Pan: >C<

Menu page 5 and 6: (FX1-send and FX2-send)
Ces paramètres contrôlent l'effet des envois des instruments aux première et deuxième unités d'effets Sirius.

Edit Set 1 - C
<5> Fx1Send: 0

Edit Set 1 - C
<6| Fx2Send: 90

Important:



L'effet des réglages dans le menu Edit-SET dépend également des paramètres que vous avez choisis dans le menu MIX ou sélectionnés avec les cadrans de la section MIXER du Sirius pour la partie de percussion globale. Les paramètres du menu MIX sont supérieurs. Dans SET cependant, ils s'occupent de l'ajustement fin du paramètre pour chaque instrument.
Quelques exemples : Si le son des percussions est placé tout à droite dans la section Table de mixage, vous ne pourrez pas déplacer les instruments individuels vers la gauche dans le menu Edition-SET.
Si vous souhaitez attribuer des paramètres d'effets individuels à chacun des 12 instruments du jeu de percussions, la molette d'envoi FX équivalente dans le menu MIX doit être au moins partiellement ouverte. Vous pouvez allouer différents volumes aux instruments, le volume le plus élevé ne dépassera toutefois jamais la valeur définie dans la section MIXER.

The Write-Menu:

La touche WRITE située à côté de la molette VALUE/TEMPO ouvre le menu WRITE. Ce menu contient toutes les fonctions pertinentes pour le stockage, l'initialisation et le dumping de données.
Dans les pages suivantes, nous examinerons de plus près les fonctions de ce menu.
Appuyez d'abord sur la touche WRITE pour ouvrir le menu.



WRITE

Stockage/Enregistrement :

Menu page 1 (stockage du son)

Vous trouverez ici la fonction de magasin pour les sons créés à la maison (personnalisés) à stocker sur l'un des espaces de stockage de l'utilisateur. Pour les 7 parties du Sirius, vous disposez du nombre suivant d'espaces de stockage sonore disponibles:

96 own Kick/BD-sounds
96 own Snare-sounds
96 own Hihat Sounds
96 own Percussion-Sounds
96 own Synth-1, Synth-2 and Synth-3 Sounds

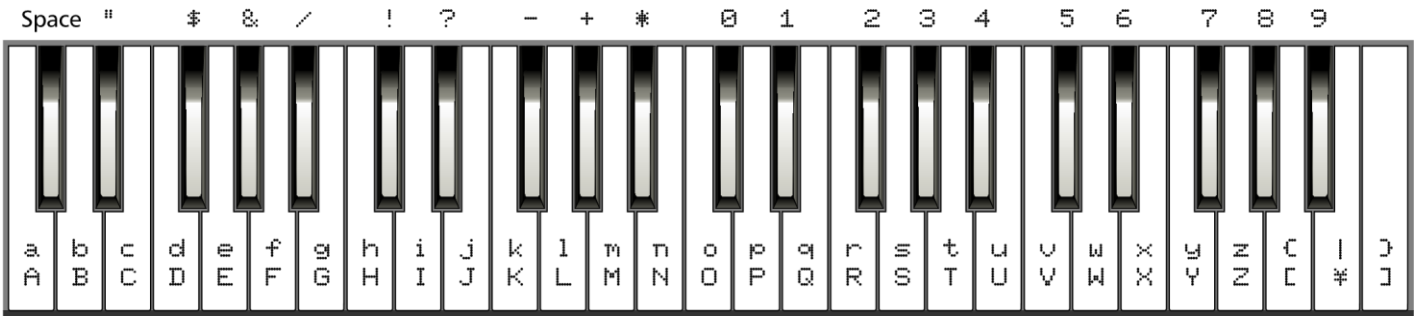
Un son enregistré contient tous les paramètres sonores ainsi que toutes les allocations de roue de modulation. Les paramètres de l'arpégiateur sont également stockés avec n'importe laquelle des parties de synthé (parties 5 à 7). L'arpégiateur n'est pas stocké avec les parties 1 à 4, c'est-à-dire les parties du tambour.

|1> Store Synt1?
[ok]

Si vous souhaitez stocker un son, appuyez sur la touche F1. Le sous-menu suivant s'ouvrira.

Name: HouseOg2
[ok] [cancel]

Ici, vous pouvez nommer le son que vous souhaitez stocker. Vous pouvez utiliser la molette VALUE/TEMPO ou les touches du clavier pour saisir des lettres, des chiffres et des signes. Avec les touches PAGE/BANK, vous pouvez passer à la lettre précédente ou suivanteIci, vous pouvez nommer le son que vous souhaitez stocker. Vous pouvez utiliser la molette VALUE/TEMPO ou les touches du clavier pour saisir des lettres, des chiffres et des signes. Avec les touches PAGE/BANK, vous pouvez passer à la lettre précédente ou suivante.



Ce diagramme vous montre les clés à utiliser pour les lettres, les chiffres et les signes lorsque vous nommez votre son, motif ou chanson.

The Write-Menu

Une fois que vous avez terminé d'entrer le nom, appuyez sur la touche F1 sous l'écran pour accéder au menu suivant:

to U54(ModSequa)
[ok] [cancel]

Ici, vous sélectionnez l'espace de stockage où vous souhaitez stocker votre son. Vous le sélectionnez de la même manière que vous avez sélectionné le son. Utilisez les clés CATEGORIES et les clés Number 1-16.
Vous pouvez également sélectionner l'espace de stockage sonore à l'aide de la molette VALUE/TEMPO. Sur les deux dernières pages du menu, vous avez la possibilité d'annuler le stockage en appuyant sur la touche F3 (annuler).

Experts-tip:
Lorsque vous stockez un son, vous devez toujours utiliser une catégorie de son qui correspond au type de son que vous stockez. De cette façon, vous éviterez une recherche ardue si vous souhaitez retrouver le son. C'est pourquoi il est préférable de déterminer l'espace de stockage à l'aide des touches CATEGORIES en combinaison avec les touches Number 1-16.



Afin de savoir quel son vous écraseriez, vous pouvez l'écouter à nouveau. Si vous ne voulez pas l'écraser, il vous suffit de sélectionner un autre espace de stockage. Appuyez sur la touche RECALL à droite de l'écran et le message suivant apparaîtra sur l'écran:

** COMPARE **

Si vous jouez maintenant le clavier, vous entendrez le son que vous écraseriez sur l'espace de stockage sélectionné. En appuyant sur la touche EXIT, vous reviendrez au menu où vous pourrez sélectionner l'espace de stockage. Vous pouvez répéter cette procédure jusqu'à ce que vous ayez trouvé un espace de stockage pour votre son, puis appuyez sur la touche ok (F1). Le son est maintenant stocké et ne peut pas être perdu à moins que vous ne décidiez de l'écraser avec un autre son.

La fonction Quick-Save :

Une autre fonction s'offre à vous qui vous aidera à accélérer votre travail avec le Sirius : la fonction Quick-Save. Il est recommandé par exemple si vous avez légèrement modifié un son d'usine à votre goût et que vous souhaitez rapidement le stocker dans le même espace de stockage.
Appuyez simplement sur l'une des 16 touches numériques et maintenez-la enfoncée pendant 3 à 4 secondes. Une barre d'état indiquant la progression du stockage apparaîtra à l'écran. Une fois le stockage terminé, un message ok apparaîtra à l'écran. Si vous relâchez la clé Numéro avant que la barre d'état n'ait terminé son parcours, le processus de stockage est automatiquement interrompu.

Menu page 2 (stockage des motifs)
Cette fonction vous permet d'enregistrer le modèle que vous êtes en train de modifier. Un motif stocke le nombre de motifs utilisés, les numéros sonores utilisés, les paramètres pour les envois groove, volume, panoramique et FX ainsi que tous les routages VOCODER actuels. Ce dernier est important pour une utilisation sans problème du VOCODER en situation réelle. Dans chaque modèle d'utilisateur, vous pouvez allouer librement les pièces ANALYSE et CARRIER qui doivent influencer le VOCODER.

<2> Store Patt. ?
[Ok]

Si vous souhaitez stocker un motif, appuyez sur la touche F1.Le sous-menu suivant s'ouvre:

to Pattern P43
[ok] [cancel]

Vous disposez de 100 espaces de stockage pour enregistrer un modèle. Choisissez l'espace de stockage souhaité avec la molette VALUE/TEMPO et confirmez avec F1. Si vous appuyez sur la touche F3, vous annulerez la procédure de stockage.

Menu page 3 (stockage des chansons)
Sur cette page de menu, vous pouvez stocker la chanson sélectionnée et modifiée. Vous disposez de 16 espaces de stockage de chansons. Une chanson stocke le nombre de motifs utilisés, l'attribution des 16 touches numériques avec les motifs, les pauses et les pistes de boucle spéciales, le tempo de la chanson, la séquence de la chanson, les paramètres des programmes d'effets et les paramètres du vocodeur.

<3> Store Song?
[ok]

Appuyez sur F1 pour commencer l'enregistrement. La page de menu suivante s'ouvre. Ici, vous pouvez nommer votre chanson individuellement.

Name: OldSchol
[ok] [cancel]

Comme pour le nom du son, vous entrez le nom de la chanson avec la molette VALUE/TEMPO ou le clavier. Pour passer à la lettre suivante, utilisez la page/BANK-Key. Si vous souhaitez entrer le nom, appuyez sur la touche F1 pour confirmer.

to 10 (OldSchol)
[ok] [cancel]

Sur cette page, vous pouvez sélectionner l'un des 16 espaces de stockage de chansons avec le cadran VALUE/TEMPO. Une fois que vous avez confirmé cette fonction avec la touche F1, votre chanson est stockée en toute sécurité. Sur les deux dernières pages du menu, vous avez la possibilité d'annuler la procédure de stockage en appuyant sur la touche F3.

Menu page 4 (stockage des mouvements d'arpège)
Cette page vous permet de stocker vos mouvements d'arpège créés à la maison ou personnalisés. Vous disposez de 9 espaces de stockage disponibles.

<4> Store Arpg.?
[ok]

Une fois confirmé avec F1, le sous-menu suivant s'ouvre:

to Motion MOT2
[ok] [cancel]

Ici, vous pouvez sélectionner l'un des 9 espaces de stockage pour les mouvements d'arpège avec le cadran VALUE/TEMPO. Une fois que vous avez fait cela, vous pouvez terminer la procédure de stockage avec la touche F1 sous l'écran. Pour annuler la procédure de stockage, appuyez sur la touche F3.

The Write-Menu

Initialiser:

Avec les fonctions INIT suivantes, vous pouvez littéralement « cacher » les sons, les motifs et les chansons. C'est très pratique si vous souhaitez revenir aux paramètres d'usine d'origine du Sirius afin de programmer ou d'éditer un son.

Important:
Veuillez noter que les sons, les motifs ou les chansons complètes ne seront pas automatiquement supprimés une fois qu'ils seront initialisés. Les données d'origine ne seront perdues qu'une fois que vous aurez stocké le son, le motif ou la chanson initialisée sur le même espace de stockage. Si vous enregistrez vos données initialisées sur un autre espace de stockage, les données d'origine resteront inchangées dans leur espace de stockage d'origine..

Menu page 5 (initialise sounds)

<5> Init Synth1?
[ok]

Une fois que vous avez démarré cette fonction en appuyant sur la touche F1, la partie sélectionnée du Sirius sera initialisée. Cela signifie que tous les paramètres sonores tels que les filtres, le LFO, les enveloppes de forme d'onde sont réglés sur leur position neutre.
C'est très pratique lorsque vous souhaitez programmer un son à partir de zéro. Bien sûr, cela s'applique également aux parties de tambour 1 à 4. Lorsque vous êtes dans cette page de menu, vous pouvez sélectionner d'autres sons ou parties de batterie à l'aide des touches de pièce, des touches CATÉGORIES et des touches numériques, puis les initialiser..

Menu page 6 (initialise patterns)

<6> Init Patt.?
[ok]

Ici, vous pouvez initialiser le modèle sélectionné. Cela signifie que les pistes ainsi que le réglage de la section du mélangeur sont réglés au neutre. Après l'initialisation, vous travaillerez avec un modèle vide.

Menu page 7 (Initialise songs)
Cette fonction vous permet d'initialiser la chanson sélectionnée.

<7> Init Song?
[ok]

L'initialisation d'une chanson d'une manière « cache » la séquence de la chanson, l'attribution des touches numériques et tous les paramètres pertinents pour la chanson. Si vous avez initialisé une chanson que vous souhaitez toujours utiliser, cela n'a pas d'importance. Vous ne l'effacerez définitivement qu'une fois que vous aurez stocké la chanson initialisée vide dans le même espace de stockage d'utilisateurs.

Copying:

Menu page 8 (copy motifs)
Avec cette fonction, vous pouvez copier des motifs utilisateur dans une autre pièce ou un autre espace de stockage de motif utilisateur. Vous pouvez copier, par exemple, un motif situé sur la partie Synth-1 dans le même motif vers l'une des autres parties sans avoir à le rejouer.

<8> Copy Motif?

[ok]

Appuyez sur la touche F1 et la fonction de copie sera activée.

Copy Synt2 Mtf 1
[ok] [cancel]

Dans ce sous-menu, vous pouvez sélectionner une pièce (piste) avec les touches d'article pour laquelle vous souhaitez copier un motif. Avec la molette VALUE/TEMPO, vous pouvez sélectionner le motif à copier. Lors de la sélection du motif à copier, vous devez laisser le séquenceur allumé afin de pouvoir écouter chaque motif en cours de lecture. Une fois que vous avez sélectionné la pièce et le motif, appuyez sur la touche F1 pour confirmer.

to Synt2 Motif 1
[ok] [cancel]

Sélectionnez l'espace de stockage de la pièce et du motif sur lequel vous souhaitez copier le motif que vous avez choisi sur la page de menu précédente. Un astérisque (*) avant le numéro de motif signifie que l'espace de stockage n'est pas encore occupé. Ici, vous pouvez également écouter le motif sélectionné que vous souhaitez écraser en exécutant le séquenceur. Appuyez sur la touche F1 pour exécuter la commande copy. F3 vous permet de l'annuler.

Data-Dumping

Le Sirius vous offre 4 façons différentes de déverser des données. À ce stade, nous ne vous donnerons qu'un bref aperçu des fonctions de dumping. Une description plus détaillée peut être trouvée dans le chapitre intitulé « Le Sirius et le MIDI".

Menu page 9 (Momento Dump)
Le momento-dump envoie tous les paramètres actuellement définis du Sirius, même ceux qui n'ont pas encore été stockés. Ce sont: le réglage du son, tous les paramètres système du menu système, tous les paramètres communs (allocation du pad, tempo séquenceur, paramètres groove, paramètres des effets, paramètres du vocodeur, paramètres de l'arpège) et enfin les paramètres de mixage. Vous pouvez appeler le momento dump un « instantané » des paramètres actuels ou de l'état de l'unité.

Menu page 10 (Sound Dump)
Le vidage sonore envoie les 480 sons du Sirius stockés dans la banque de l'utilisateur, les paramètres des percussions et les réglages de l'arpégiateur..

Menu page 11 (Song Dump)
Le dump de chansons envoie tous les motifs utilisateur stockés, les modèles utilisateur P0-P99, les paramètres de mixage et les chansons. Une chanson enregistrée terminée contient la séquence de la chanson, la séquence-tempo, les paramètres de groove, les paramètres d'effets o f FX1 et FX2, les paramètres de vocodeur et les paramètres d'arpégiateur.

Menu page 12 (All-Dump)
Lorsque vous sélectionnez all-dump, un sound-dump et un song-dump sont envoyés immédiatement l'un après l'autre.

Notes

The Sequencer

The Sequencer of the Sirius

Le Sirius dispose d'un séquenceur de motifs avec 7 parties ou pistes.

Qu'est-ce qu'un séquenceur ?

Le séquenceur vous permet de jouer de petits morceaux de musique, appelés « motifs », de différentes manières, qui peuvent ensuite être assemblés pour former une chanson complète.

Qu'est-ce que le séquenceur enregistre?

Le séquenceur n'enregistre pas le son de l'instrument en cours d'enregistrement, comme le fait un magnétophone. Il s'agit plutôt d'un déclencheur : en mode enregistrement, le séquenceur mémorise la note ou la touche jouée, la force avec laquelle la note ou la touche est frappée (connue sous le nom de « VELOCITY »), la durée pendant laquelle la note est maintenue enfoncée et le moment où la note est libérée.

Il mémorise également les mouvements que vous effectuez sur les cadrans et les roues du Sirius, tels que le Pitch Bender ou l'EG-MACROS. Lorsque vous relisez votre « enregistrement », le séquenceur lit les mêmes touches que vous avez appuyées pendant l'enregistrement. D'une certaine manière, le séquenceur répète de manière invisible votre performance dans les moindres détails.

Vous pouvez également enregistrer des informations MIDI (pour les notes et les contrôleurs) qui entrent dans le Sirius à partir de un périphérique Midi externe via la prise MIDI-in. Dans l'annexe de ce manuel, vous trouverez un tableau vous montrant quelles informations le séquenceur est capable d'enregistrer à partir d'un périphérique externe.

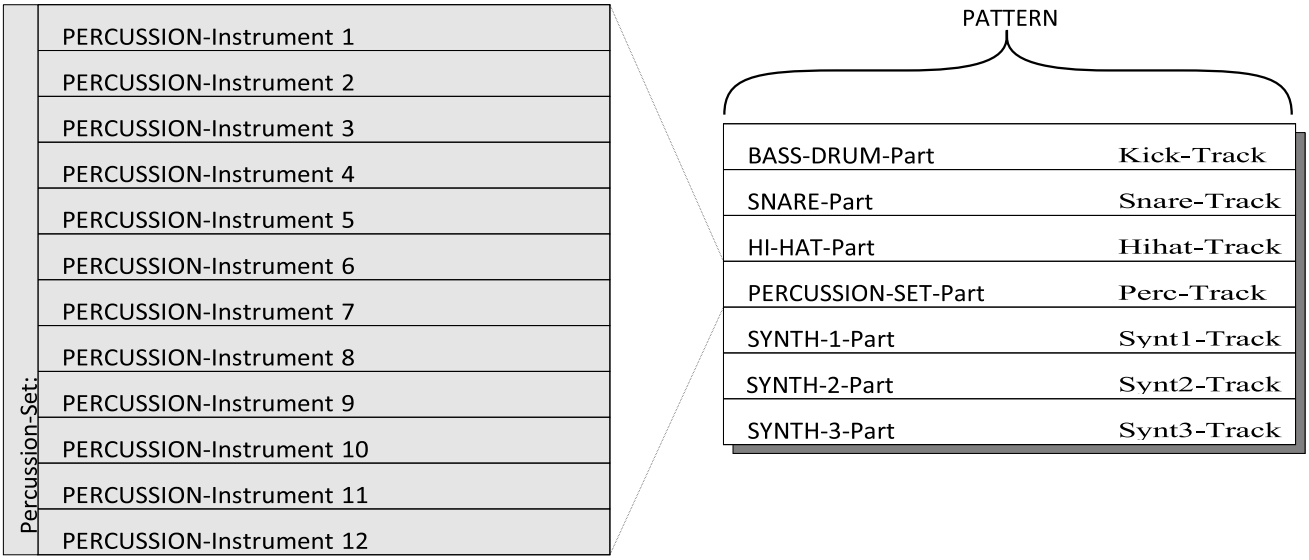
Voir page 126



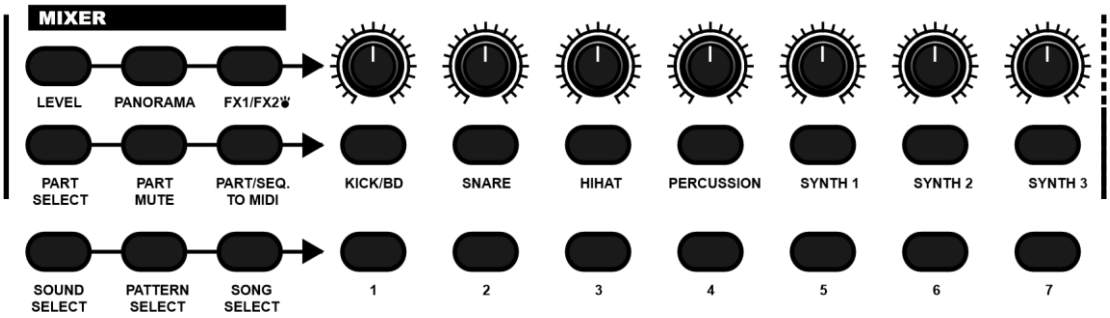
Important : Les chansons enregistrées restent stockées même après avoir éteint Sirius. Le Sirius dispose d'une petite batterie alimentant le bloc de stockage - elle devra être remplacée après quelques années. Vous trouverez des informations sur la protection de la batterie et du stockage dans le chapitre « Notes importantes » au début de ce manuel..

Comment le séquenceur est-il configuré ?

Le séquenceur du Sirius est un séquenceur à 7 pistes :
Cela signifie que jusqu'à 7 airs différents (motifs) peuvent être joués simultanément. Chaque partie du Sirius (grosse caisse, caisse claire, hihat, jeu de percussions, synth-1, snyth-2, synth-3) a sa propre piste. N'oubliez pas, la piste de percussion peut jouer 12 instruments différents à la fois (vous donnant effectivement un maximum de 18 instruments jouant en même temps).



Ce principe a l'avantage que vous pouvez supprimer ou modifier n'importe quelle piste sans compromettre aucune des autres pistes (non sélectionnées). Étant donné que même pour la batterie, vous avez plusieurs pistes disponibles, vous pouvez facilement changer les sons pour les instruments à batterie unique tels que la grosse caisse, la caisse claire ou le hihat. Vous ne pouvez pas le faire avec, par exemple, une boucle de tambour dans un échantillonneur. Comme ça, vous pouvez enregistrer une piste après l'autre et les lire toutes en même temps. Même pour les non-professionnels, il est très facile de jouer des motifs de batterie rythmiques et complexes. Pendant la relecture, vous pouvez régler le volume, le panoramique et les effets séparément pour chaque piste. Utilisez les commandes du panneau avant du Sirius MIXER.



Vous pouvez donc voir que vous êtes en mesure de modifier votre création musicale à tout moment.

Motifs, barres et motifs:

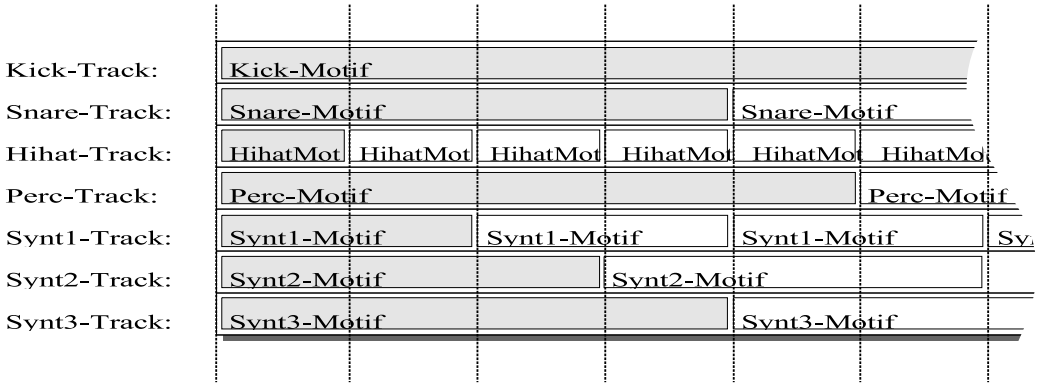
Avoir l'utilisation de sept pistes adjacentes est en soi très pratique - mais il y a plus!
Soyez honnête : comment aimeriez-vous essayer de jouer de la grosse caisse du début à la fin d'un morceau de huit minutes ? Ou, après une performance de 5 minutes, vous faites une erreur et devez recommencer le tout par le haut!
Plus pratique serait si vous pouviez jouer seulement quelques mesures et ensuite les faire répéter plusieurs fois. La plupart du temps, une chanson se compose de petites sections répétées - de sorte que le séquenceur du Sirius vous donne la possibilité de séparer vos idées musicales en ces petites sections. Et nous arrivons donc au MOTIF.

Qu'est-ce qu'un motif ?
Dans le Sirius, un motif est un thème musical couché sur une seule piste de séquenceur et mesure entre une et 8 mesures de long. Par exemple, vous pouvez mettre un motif d'une barre sur la piste de grosse caisse (kick-track) et un motif de 4 barres sur la piste de caisse claire et ainsi de suite.

The Sequencer

Qu'est-ce qu'un modèle?

Vous pouvez stocker les motifs des 7 pistes de séquenceur distinctes avec d'autres paramètres en tant que 'motif'.



Qu'est-ce qui est enregistré dans un modèle ?

Vous avez peut-être déjà remarqué que le Sirius contient un nombre total de 242 espaces de stockage de motifs. 142 modèles ROM (usine) sont installés en permanence et ne peuvent pas être supprimés par erreur. Vous pouvez toutefois copier un ou plusieurs motifs dans un espace de stockage de motifs utilisateur librement modifiable. Les espaces de stockage UserPattern peuvent être supprimés et modifiés.

Dans chacun des 100 espaces de stockage User-Pattern du Sirius, les attributions de motifs des sept pistes sont classées avec leur numéro de son respectif. Vous stockez également les paramètres dits de mélange avec le motif. Outre les réglages de volume des 7 motifs, les réglages de mixage contiennent le panoramique du motif (gauche, centre ou droite) et les paramètres d'envoi d'effets des deux processeurs d'effets FX-1 et FX-2 pour chacune des pistes. Le routage vocodeur interne est également stocké avec le modèle. Ceci est très important pour une performance en direct sans problème du vocodeur car vous pouvez attribuer librement les pièces ANALYSE et CARRIER..

The contents of one Pattern-Storage-Space									
	Pattern-Parameter			Mix-Parameter				Vocoder-Routing	
Track 1	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 2	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 3	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 4	Motif	Sound N°	Groove Factor	Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 5	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 6	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off
Track 7	Motif	Sound N°		Level	Panorama	FX1-Send	FX2-Send	Analyse On/Off	Carrier On/Off

La chanson et ses pas :

Il va sans dire que vous avez la possibilité de composer des chansons complètes et d'en stocker jusqu'à 16 dans le bloc de mémoire de Sirius. Une chanson peut être composée de jusqu'à 100 « pas », appelés pas de chanson. Pour chaque pas de chanson, vous définissez quel motif doit être entendu dans l'étape et combien de temps il doit durer (un maximum de 64 barres par étape est possible). La longueur totale de la chanson ne doit pas dépasser 600 mesures, ce qui équivaudrait à 20 minutes par chanson à une vitesse de 120 BPM. Dans une étape De chanson, vous pouvez également déterminer quelles pistes doivent être mises en sourdine.

Vous pouvez également dicter la transposition (variation de la hauteur par incréments fixes : +/- 12 demi-tons) des trois motifs de Synthé. Les paramètres suivants de la chanson complète avec ses étapes sont stockés:

les paramètres du processeur d'effets, les paramètres de tempo, les paramètres du vocodeur à l'exception du routage interne du vocodeur. Sont également stockées les allocations pour les 16 pads disponibles dans une chanson: vos 8 motifs préférés sur les pads 1-8, les 4 motifs de rupture et 4 motifs de boucle spéciaux sur les pads 9-16.

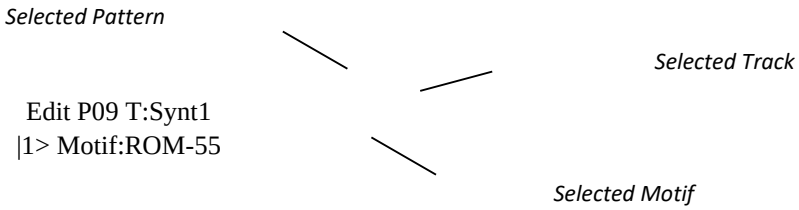
Enregistrement et édition de motifs:

Modification des motifs dans le motif :
Avant de commencer à enregistrer un motif, vous devez examiner de près un motif déjà existant avec ses motifs.
Appuyez sur la touche EDIT, puis sur la touche PAGE/BANK de droite. Sélectionnez maintenant le menu principal Modifier le motif en appuyant sur la touche F1 sous l'écran. L'affichage affiche le contenu suivant:

Select Pattern
[Rom] [User]

Sélectionnez USER et choisissez User-pattern 09 avec la molette VALUE/TEMPO. Confirmez avec F1 [ok] et démarrez le séquenceur avec la touche START.

Select Pattern
Pattern:P09 [ok]



Appuyez sur la touche PART-SELECT-key et sélectionnez une autre pièce (piste) du motif. Dans le coin supérieur droit de l'écran, vous pouvez toujours voir quelle partie (piste) vous venez de sélectionner (dans cet exemple, il s'agit de la partie Synth-1).
Un aspect très pratique à prendre en compte est le suivant: Lorsque vous avez activé la clé PART-MUTE dans la section du mélangeur, les touches PART affichent les pistes en sourdine au lieu de celles sélectionnées à l'écran.

Si vous activez la molette VALUE/TEMPO sur cette page de menu, vous sélectionnez un motif différent pour la piste que vous avez choisie. Il y a 142 motifs ROM par piste (motifs d'usine non amovibles) et 100 motifs utilisateur disponibles.

Conseils d'experts : Vous reconnaissez les motifs utilisateur utilisés par le « - » avant le numéro et le « * » pour les motifs inutilisés ou vides.



Conseil d'expert: Si vous utilisez la fonction Touches F1-F3, vous pouvez exécuter les raccourcis suivants:

Affichage montrant USR -> appuyez sur F3: USR No. passe à USR*00

Affichage montrant USR -> appuyez sur F2 ou F1: le motif saute à la zone ROM avec le même n° (c'est-à-dire que l'affichage affiche USR * 46 - appuyez sur F1 ou F2 - l'affichage passe à ROM-46)

Affichage montrant ROM-00 à ROM-99 ->appuyez sur F3: le motif passe à « non » (motif vide)

Affichage montrant ROM-100 à ROM 142 ->presser F3: le motif passe à ROM-100

Affichage montrant ROM-100 à ROM 142 ->presser F1: le numéro de motif revient à 100 numéros de ROM.

Vous remarquerez que lorsque vous changez le motif, seule la mélodie ou l'arrangement change, pas les sons jouant la mélodie ou l'arrangement. En effet, chacun des sons alloués aux sept parties (pistes) n'a pas été modifié.

En maintenant la touche PART-SELECT enfoncée, vous pouvez faire défiler les pièces (pistes) à l'aide des touches PART. Vous pouvez également attribuer différents numéros de motif à ces pièces à l'aide de la molette VALUE/TEMPO.

Motifs aléatoires:



Conseil d'expert: Motif-Random-Selection:
Maintenez la touche MAJ enfoncée et appuyez sur l'une des 7 touches PART. Le générateur aléatoire lance en quelque sorte les dés et produit un nouveau son et un motif différent pour la pièce sélectionnée. Le Sirius n'écrit pas un nouveau motif mais choisit l'un des nombreux motifs ROM stockés au hasard. Le motif aléatoire est appelé avec le son respectif. Si vous ne pouvez rien entendre, le Sirius a probablement choisi un modèle dans lequel les 7 pistes ne sont pas toutes utilisées.

À propos, cette fonction est également disponible en mode JAM normal, indépendamment du menu Edition.

Il est temps d'ENREGISTRER!

Après le tourniquet du cadran et le lancer de dés, nous arrivons à la partie la plus excitante du menu Edit-motif: l'enregistrement et l'édition de vos propres idées.
Selon la partie que vous avez sélectionnée avec vos 7 touches partielles (du kick au synthé-3), le Sirius dispose de 3 modes d'enregistrement différents disponibles :

1. Enregistrement en temps réel - fonctionne sur les 7 parties (pistes)
2. Step-recording - fonctionne sur Parts (pistes) synth-1 à synth-3
3. Drumgrid-recording (pour drum-Parts (pistes) kick, snare, hihat et percussion).

Le mode Enregistrement que vous sélectionnez dépend entièrement de vos goûts personnels. Chaque type d'enregistrement a ses propres avantages et utilisations.

Déplacement ou suppression d'espaces de mémoire utilisateur :

Avant de commencer à enregistrer de nouvelles choses, vous devez sélectionner un motif Utilisateur vide ou même un motif utilisateur complètement vide. Comme vous le savez, vous reconnaissez un motif vide par le signe « * » avant le numéro de motif dans l'affichage de la piste. Si vous êtes en mode JAM, les pistes vides sont également signalées par un astérisque. Dans l'exemple suivant, les 7 parties (pistes) du motif sélectionné sont toujours vides:

B13:TranceBS 160
(P00) +0 *******

Suppression simultanée de tous les motifs d'un motif :

Appuyez sur la touche EDITION. Utilisez la touche PAGE/BANK de droite pour accéder à la page 2 du menu Edition. Appuyez sur la touche F1 (Pattern). Vous verrez maintenant l'affichage suivant:

Select Pattern
[Rom] [User]

Appuyez sur la touche F3 et sélectionnez la zone utilisateur. Avec la molette VALUE/TEMPO, sélectionnez un motif que vous souhaitez supprimer (initialiser). L'affichage affichera par exemple:

Select Pattern
Pattern:P09 [ok]

Après avoir confirmé (ok) avec la touche F3, sélectionnez et modifiez les paramètres souhaités. Le modèle est automatiquement stocké dans le bloc RAM (mémoire temporaire) de Sirius (le modèle utilisateur d'origine restera intact dans sa banque de stockage utilisateur d'origine).

Edit P09 T:Synt1
|1> Motif:ROM-55

Maintenant, appuyez sur la touche d'écriture et utilisez les touches PAGE/BANK pour sélectionner la page 6:

<6> Init Pattern?
[ok]

Confirmez avec la touche F1, puis appuyez sur la touche EDIT pour revenir au menu Modifier le modèle.

Edit P09 T:Synt1
|1> Motif: no

Comme vous pouvez le voir maintenant, les informations de motif pour les 7 pistes sont supprimées. Les données sonores restent les mêmes. Veuillez noter ce qui suit : Lorsque vous quittez le menu d'édition en appuyant sur la touche EXIT, le motif n'est toujours pas stocké et revient au motif intact d'origine lorsque vous l'appelez à nouveau. Alors n'oubliez pas de le sauvegarder !!

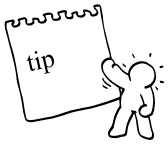
Suppression d'un seul motif :

Si vous souhaitez supprimer un seul motif d'une piste, sélectionnez la page 3 du menu Edition-motif, puis appuyez sur la touche F2.

Edit P09 T:Synt1
|3> [clear]

Maintenant, le motif est vide car les valeurs des notes ont été supprimées. Avec le cadran VALUE/TEMPO, vous pouvez entrer une nouvelle longueur de motif entre 1 et 8 barres dans l'écran. Si le motif contient également des informations de contrôle de roue provenant des aides à la performance, celles-ci seront également supprimées avec la fonction clear.

Conseil d'expert: Peu importe où vous vous trouvez dans le menu, appuyez simplement sur l'une des autres clés de pièce et vous sélectionnerez cette partie dans le menu actuel.



Après avoir supprimé le motif, vous verrez ce qui suit sur la page de menu 1:

Edit P09 T:Synt1
|1> Motif:USR*00

Encore une fois, le « * » représente un motif vide dans lequel vous pouvez maintenant enregistrer quelque chose de nouveau. Vous ne pouvez bien sûr enregistrer que sur un espace de stockage de motif utilisateur car le stockage ROM ne peut être lu et non écrasé.

Enregistrement en temps réel:

Le mode d'enregistrement en temps réel enregistre tout en temps réel, c'est-à-dire ce que vous jouez en mode d'enregistrement en temps réel. Vous jouerez à ce stade au rythme du métronome.

Procédure:

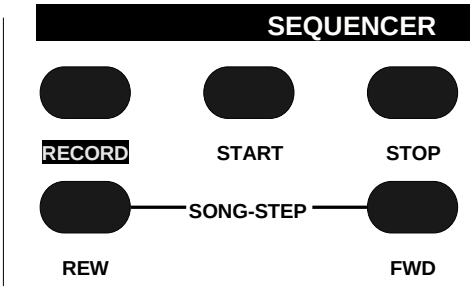
Tout d'abord, vous devez passer le métronome à ON à la page 5 du menu Modifier le modèle:

Edit P09 T:Synt1
<5> Metronom: ON

Si vous ne l'avez pas déjà fait, sélectionnez un modèle utilisateur dans le menu Edition, puis un motif libre (Menu-page 1) - exemple:

Edit P09 T:Synt1
|1> Motif:USR*00

Vous avez maintenant le choix entre deux méthodes pour commencer votre enregistrement. Il vous suffit d'appuyer sur la touche ENREGISTREMENT dans la section séquenceur:



Or go to menu page 6. You will see the following display:

Edit P09 T:Synt1
<6> [record]:NEW

Vous n'avez pas encore commencé à enregistrer, mais lorsque vous appuyez à nouveau sur la touche RECORD ou sur la touche F2 sous l'écran, vous entendrez un compte à rebours d'une barre (pré-comptage) du métronome.



Conseil d'expert: Vous pouvez régler le volume du métronome avec le SPECIAL-LOOP-TRACKFADER.

Pendant que le métronome « coche », vous aurez une barre (4 battements) pour syntoniser le rythme. Ensuite, l'enregistrement commencera et vous pourrez jouer votre morceau. Au fait, votre métronome fonctionnera avec vous jusqu'à ce qu'il ait atteint la fin du motif que vous avez déterminée (1-8 barres). Pendant que vous enregistrez, vous verrez la position d'enregistrement actuelle dans le motif: En bas à gauche, vous voyez le numéro de la barre, après le deux-points est la note de quart actuelle de la barre:

Edit P09 T:Synt1 1:3 Record!

Si le motif sélectionné ne fait par exemple que 2 mesures de long, vous reviendrez automatiquement au début lorsque l'enregistrement s'est arrêté. Votre motif à 2 barres va maintenant être répété encore et encore (en boucle). Pendant ces répétitions, vous ne pouvez pas continuer à enregistrer. Votre thème n'est que rejoué. L'affichage affichera la même chose qu'avant.

Edit P09 T:Synt1
<6> [record]:NEW

Enregistrement Overdub:

Vous vous êtes probablement déjà demandé ce que signifie le mot NOUVEAU sur cette page de menu. NOUVEAU montre que si vous réenregistrez un motif, le contenu existant sera écrasé (supprimé). Appuyez sur la touche F3 ou tournez la molette VALUE/TEMPO et vous pouvez sélectionner une autre option.

Edit P09 T:Synt1
<6> [record]:DUB

Ici, DUB signifie mode overdub. Vous ajoutez un nouvel enregistrement au thème déjà existant dans le motif. Si, par exemple, vous avez joué une note ou un accord sur le 1er temps de chaque mesure et que vous voulez que quelque chose d'autre se produise sur le deuxième temps, vous pouvez le faire en mode DUB. L'ajout de choses ne supprimera pas ce que vous avez déjà enregistré ou « défini ».

Après avoir enregistré la mélodie, vous pouvez commencer un autre enregistrement overdub et « accorder » les cadrans de la synthésection. Enregistrez par exemple le mouvement de la commande de coupure ou du contrôle du volume via le niveau VCA. Vous obtenez un autre effet intéressant en tournant le contrôle de désaccord lors d'un 16ème HiHatmotif normal.

Vous devriez certainement essayer cela parce que comme cela, vous pouvez obtenir des grooves incroyablement dynamiques, que vous ne pouvez normalement jouer qu'avec quatre mains ou plus.

Si vous remarquez immédiatement après l'enregistrement overdub que vous ne l'aimez pas, vous pouvez annuler la dernière action: utilisez la touche PAGE / BANK pour passer à la page de menu 8:

Edit P09 T:Synt1
<8> [delc][undo]

La touche F3 vous permet de sauter entre l'enregistrement en cours et l'enregistrement précédent (annuler et rétablir). Attention : vous ne pouvez le faire qu'en mode d'enregistrement overdub pendant que le séquenceur est encore en cours d'exécution. Dès que vous arrêtez le séquenceur, la fonction d'annulation n'est plus disponible pour vous. Si vous souhaitez supprimer tous les mouvements de cadran enregistrés d'un motif à la fois, appuyez simplement sur la touche F2 DELC signifie: supprimer le contrôleur.

Après l'enregistrement :

Suite à l'enregistrement de votre motif, le menu d'édition du motif vous offre un certain nombre de paramètres avec lesquels vous pouvez éditer et perfectionner les enregistrements.

Le facteur Groove :

À la page 2 de votre menu, vous pouvez ajouter un facteur groove à votre enregistrement. Cela repositionnera essentiellement les notes que vous avez jouées en utilisant des critères musicaux spécifiques et donnera à votre mélodie ou à votre rythme plus de « swing ». Vous pouvez ajuster le facteur de rainure en pourcentage avec le cadran VALUE/TEMPO.

Edit P09 T:synt1
<2> Groove: 37%

L'utilisation du facteur groove provoque votre rythme à « shuffle » ou « swing » vous donnant l'impression qu'un vrai batteur joue. Cette fonction est particulièrement efficace pour les styles House, HipHop et Funk. Si vous préférez un groove plus orienté machine, vous pouvez particulièrement bien copier le comportement des vieux ordinateurs cultes de la musique électronique. En raison de la lenteur des processeurs, les variations de synchronisation étaient typiques et faisaient partie intégrante du caractère spécial de ces machines.

Quantification :

Une fois que vous avez terminé votre enregistrement, vous remarquerez peut-être que, par exemple, la grosse caisse n'est pas exactement sur le rythme ou que le timing de votre enregistrement n'est pas précis. Dans de tels cas, le séquenceur du Sirius a une fonction qui peut mettre les notes séparées en place sur une grille donnée. La finesse de cette grille à définir peut être déterminée à la page 7 du menu.

Edit P09 T:synt1
<7> [quant]:16

16 means here for example that your played notes will all be moved to the closest 16th of a bar. The VALUE/TEMPO-dial allows you to set the quantisation from an 8th to a 32nd of a bar. You can even quantize to triplet bar measures such as 12ths and 24ths. Totally inaccurate recordings can of course not be saved through quantization. So a certain accuracy is required when recording in realtime.

The F2 key starts the quantisation, it will also work while replaying the sequencer. You can also apply the undo function from menu page 8 should you have made a mistake.

The storage display:

À la page 9 du menu Modifier le motif, vous trouverez les informations indiquant la quantité de mémoire encore disponible pour enregistrer d'autres motifs..

Edit P09 T:synt1
<9| Mem: 99%free

Enregistrement de motifs de batterie avec la grille de batterie:

Pour effectuer un enregistrement avec la grille de batterie, procédez comme suit: sélectionnez d'abord une partie de batterie avec la touche de partie de la section de mixage. Seules les parties de couleur orange (parties 1 à 4) peuvent utiliser le mode Drumgrid Record.

Nous utiliserons la partie percussion dans notre exemple. Sélectionnez d'abord un jeu de percussions approprié à l'aide des touches de sélection du son (catégories et touches numériques).).

Recherchez ensuite un motif vide (celui avec le « * ») ou supprimez un motif utilisateur déjà existant avec la fonction Effacer de la page 3 du menu Modifier le motif. Déterminez ensuite le nombre de barres dans votre thème.

Edit P09 T: Perc
<3> [---]Len:1

Passez à la page de menu 4 et activez la grille de tambour avec la touche F2.

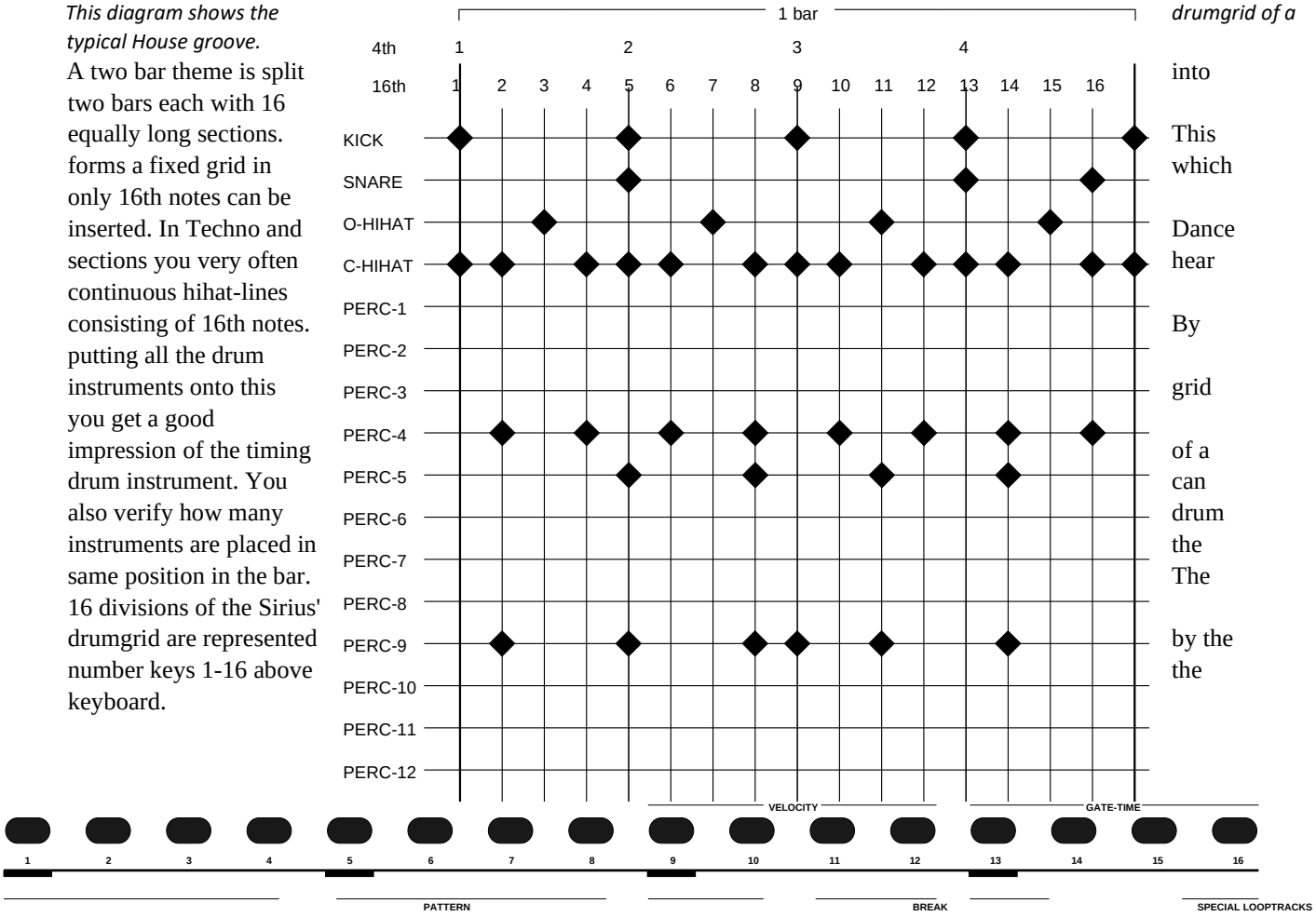
Edit P09 T: Perc
<4> [drumgrid]

Vous êtes maintenant en mode d'enregistrement Drumgrid.

Grid: 16 | 1/1 |
Instr: 808Kick2

Avant de commencer l'enregistrement, nous aimerions expliquer ce qu'est une grille de batterie.

This diagram shows the typical House groove.
A two bar theme is split into two bars each with 16 equally long sections. This forms a fixed grid in which only 16th notes can be inserted. In Techno and Dance sections you very often hear continuous hihat-lines consisting of 16th notes. By putting all the drum grid instruments onto this of a you get a good impression of the timing can drum instrument. You the also verify how many The instruments are placed in by the same position in the bar. the 16 divisions of the Sirius' drumgrid are represented number keys 1-16 above keyboard.



The keys 1-16 are a bar with 16 X 16th notes. The markings (bold white lines) under the 1, the 5, the 9 and the 13 on the front panel show the position of each 'on' beat.

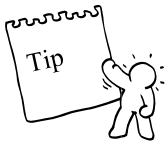
Démarrage de l'enregistrement
Appuyez d'abord sur la touche START du séquenceur et réglez le volume du métronome avec le fader spécialloop-track. Vous devez maintenant choisir un ensemble de percussions dans lequel vous souhaitez enregistrer votre thème. En appuyant sur une touche du clavier, vous activez l'instrument respectif. Le nom de l'instrument apparaîtra immédiatement dans la deuxième ligne de l'écran.

Vous pouvez maintenant commencer à entrer les notes. Les touches 1 à 16 représentent une mesure, contenant 4 temps qui sont divisés en 16 notes (4 notes par battement ou 4 « demi-quilleurs » totalisant 16 demi-quavers à la barre). Vous travaillez donc dans une résolution de 16.

Maintenant, appuyez sur certaines de ces 16 touches numériques et écoutez le résultat. Vous reconnaîtrez une note enregistrée ou 'SET' car la clé correspondante sera allumée en permanence. Pour supprimer une note, vous appuyez une deuxième fois sur la touche correspondante. Vous devriez essayer de définir et de supprimer des notes de manière intensive. Après un court moment, vous remarquerez quels points de grille dans la barre sont les plus importants. (NB: Les clés numériques 1, 5, 9 et 13 sont les plus importantes. Placer une grosse caisse sur chacun de ces points de grille vous donne la grosse caisse classique House/Dance 'Four On The Floor')

The Sequencer

La grille de batterie vous permet également de sélectionner différents paramètres de volume pour chaque note. Vous disposez de quatre paramètres de volume différents. Pour les sélectionner, maintenez la touche MAJ enfoncée. Maintenant, l'une des touches 9 à 12 sera allumée. Sur ces 4 touches, vous avez les paramètres de volume, également appelés vitesse (notez que le mot « Vitesse » est imprimé en blanc au-dessus de ces 4 touches numériques!). La touche 9 est le réglage le plus silencieux, la touche 12 la plus forte.



Conseil d'expert : Les volumes de ces 4 touches numériques peuvent être programmés dans le menu PAD décrit aux pages 33-36.

Ainsi, pendant que vous maintenez la touche MAJ enfoncée, vous pouvez sélectionner l'un des quatre paramètres programmables avec les touches numériques 9-12.

Le changement de vitesse n'affectera que les notes qui sont définies après que la modification a été effectuée. Si vous souhaitez que la nouvelle vitesse se reflète dans une note déjà définie, vous devez d'abord supprimer cette note, puis la réinitialiser.

Si votre motif dépasse la longueur de barre sélectionnée, les touches PAGE/BANQUE vous permettent de sauter entre les barres. Comme ceci, vous pouvez modifier chaque barre seule. Le nombre de barres est affiché en haut à droite.

Grid: 16 | 1/4 >
Instr: 808Kick2

Une autre caractéristique utile de la grille de batterie est que vous pouvez définir une autre résolution des notes tout en les entrant. Maintenez la touche MAJ enfoncée et sélectionnez la résolution souhaitée avec la touche PAGE/BANK.

The following resolutions are available:

8th of a note:	lowest resolution. The bar only goes up to Number-key 8.
12th of a note:	This resolution is also called a triplet. This means that a bar is divided into 12 steps.
16th of a note	This is the standard setting when opening the drumgrid. The bar is divided into 16 steps.
24th of a note	This is another form of triplets. The bar now contains 24 steps.
32nd of a note	This is the highest resolution. A bar contains 32 steps. In this resolution the keys 1 to 16 only represent half a beat.

Il est préférable de faire l'expérience des différentes résolutions de notes en les essayant. Pour une grosse caisse, une basse résolution sera certainement suffisante. Pour les rouleaux de caisse claire ou les hihats de conduite, une résolution de 32 serait appropriée.

Les triplets peuvent être combinés avec n'importe quelle autre résolution dans le même motif, c'est-à-dire que vous pouvez avoir une résolution de 8 pour la grosse caisse et en même temps une résolution de 24 pour le hihat.

Une fois que vous avez terminé le rythme d'un instrument de l'ensemble de percussions, appuyez simplement sur une autre touche du clavier pour passer à l'instrument suivant de l'ensemble de percussions sélectionné. Une fois que vous avez terminé d'enregistrer tous les instruments nécessaires de l'ensemble de percussions, vous quittez la grille de batterie en appuyant sur la touche EXIT. Vous pouvez maintenant sélectionner une autre piste avec les touches de pièce.
Dans la section HIHAT, il y a une option disponible que vous devriez prendre en compte:
Le drumgrid dans la section HIHAT vous donne le choix entre HIHAT fermé (HH fermé) et HIHAT ouvert (HH ouvert). Tournez la molette VALUE/TEMPO pour choisir entre ces deux options. La modification sera affichée.



Attention : Après avoir terminé votre enregistrement drumgrid à l'aide de la touche EXIT, sélectionnez (si vous ne l'avez pas déjà fait) les sons de drum and bass souhaités. Appuyez sur la touche WRITE pour stocker le motif, y compris le numéro sonore de chaque piste dans le menu WRITE.

Le séquenceur de pas pour les pièces du synthétiseur:

Ce que la grille de batterie est pour les parties de batterie et de percussion, le séquenceur de pas est pour les parties de synthétiseur. Lorsque vous êtes à la page 4 du menu Edit-pattern-menu et que vous avez sélectionné le synth-1track avec la touche De pièce correspondante, les éléments suivants se liront à l'écran**Le séquenceur de pas pour les pièces du synthétiseur:**

Ce que la grille de batterie est pour les parties de batterie et de percussion, le séquenceur de pas est pour les parties de synthétiseur. Lorsque vous êtes à la page 4 du menu Edit-pattern-menu et que vous avez sélectionné le synth-1track avec la touche De pièce correspondante, les éléments suivants se liront à l'écran:

Edit P09 T:Synt1
<4> [stepRecord]

Le séquenceur de pas du Sirius fonctionne à peu près de la même manière que les anciennes unités analogiques qui sont sorties au début des années quatre-vingt. Comme c'était le cas avec ces unités antiques, expérimenter avec le séquenceur de pas du Sirius continuera à vous surprendre.
Votre devise lors de l'utilisation du séquenceur de pas devrait donc être la joie dans l'expérimentation. N'essayez pas nécessairement de comprendre exactement ce que vous faites à ce moment-là.
Laissez-vous surprendre par les résultats. Pour des mélodies prévisibles, vous avez toujours le mode d'enregistrement en temps réel.
Une exigence pour assurer votre premier succès avec le séquenceur de pas est un motif de synthé vide. Si le séquenceur n'est pas encore allumé, appuyez sur la touche START. Maintenant, appuyez sur la touche F2 ou F3 pour entrer dans le séquenceur d'étapes.

Step: 1:1:1/16
--- V: 64 G: 6

Entrez maintenant la première note à l'aide du clavier. Appuyez simplement sur l'une des touches.

Step: 1:1:1/16
C4 V: 64 G: 6

La première étape est maintenant définie. Si vous souhaitez annuler / annuler l'entrée de note, appuyez simplement sur la même touche ou sélectionnez une autre touche du clavier. Maintenant, appuyez sur la touche PAGE/BANK. Si vous regardez l'écran, vous remarquerez que vous êtes passé à l'étape suivante (c'est-à-dire la deuxième 16ème partie de la barre). Vous pouvez maintenant entrer une deuxième note avec le clavier. L'étape en cours est toujours indiquée dans l'affichage.

Step: 1:1:2/16
--- V: 64 G: 6

Les chiffres de la première ligne de l'affichage signifient: vous êtes dans la première barre - son premier 1/4 - son deuxième 16ème.



Le séquenceur d'étapes vous permet également de définir une résolution différente lors de la saisie des notes. Pour ce faire, maintenez la touche MAJ enfoncée et sélectionnez la résolution souhaitée avec la touche PAGE/BANK.

The Sequencer

Comme dans l'enregistrement drumgrid, vous pouvez régler le volume de chaque note avec les touches numériques 9-12. La valeur de vitesse est affichée au centre de la ligne inférieure de l'écran sous la forme V: puis un nombre compris entre 1 et 127. Pour les sons dont la dynamique du filtre est contrôlée par la sensibilité tactile, un changement du réglage de la vitesse ouvrira ou fermera également le filtre. Cela peut rendre le son plus clair ou plus sombre pour chaque étape.

En bas à droite de l'écran, vous pouvez voir une autre valeur: G. Cela signifie Gate-time qui signifie essentiellement la longueur d'une note. Cela vous permet d'allonger ou de raccourcir les notes en fonction de la résolution de la grille dans laquelle elles sont définies. Dans cet exemple, la résolution est définie à 16. Il y a quatre longueurs disponibles.
Vous attribuez les longueurs de note avec les touches numériques 13 à 16 (vous remarquerez que 'Gate Time' est imprimé en blanc au-dessus de ces 4 touches numériques). La longueur de la note dépend de la résolution sélectionnée. La touche 16 attribue une longueur de note qui joindra la note à l'étape suivante. L'affichage affiche donc le mot « glide ».



Conseil d'expert: Vous pouvez également contrôler les valeurs de longueur des temps de porte donnés des touches 13 à 15. Pour ce faire, maintenez enfoncée la touche de la note sur le clavier que vous souhaitez allonger et maintenez la touche PAGE/BANK enfoncée en même temps. Cela allongera la longueur de votre note. Si l'étape suivante est vide, vous pourrez étendre la longueur de la note à l'étape suivante. Si l'étape suivante n'est pas vide et que vous y étendez la note, le message 'Glide' apparaîtra en bas à droite de l'écran. Avec une résolution choisie de 16, par exemple, vous pouvez changer instantanément la longueur de votre note à 1/8 de barre.
Jouez avec le séquenceur de pas et essayez ses différents paramètres d'étape. Comme déjà expliqué, les résultats ne sont pas toujours prévisibles. Mais cela ne fait-il pas partie de l'attrait de la musique électronique ? Une fois que vous avez élaboré votre propre système avec le séquenceur de pas, vous ne voudrez plus le manquer.

Conseil d'expert : Vous pouvez à tout moment quantifier ou ajouter un facteur de rainure à votre nouveau motif. Peu importe que vous ayez enregistré votre motif en mode Realtime, Drumgrid ou Step Record..

The Mixer Settings:

Avant d'enregistrer votre motif, vous devez connaître la section MIXER, car les paramètres de mélange sont également stockés avec le motif..

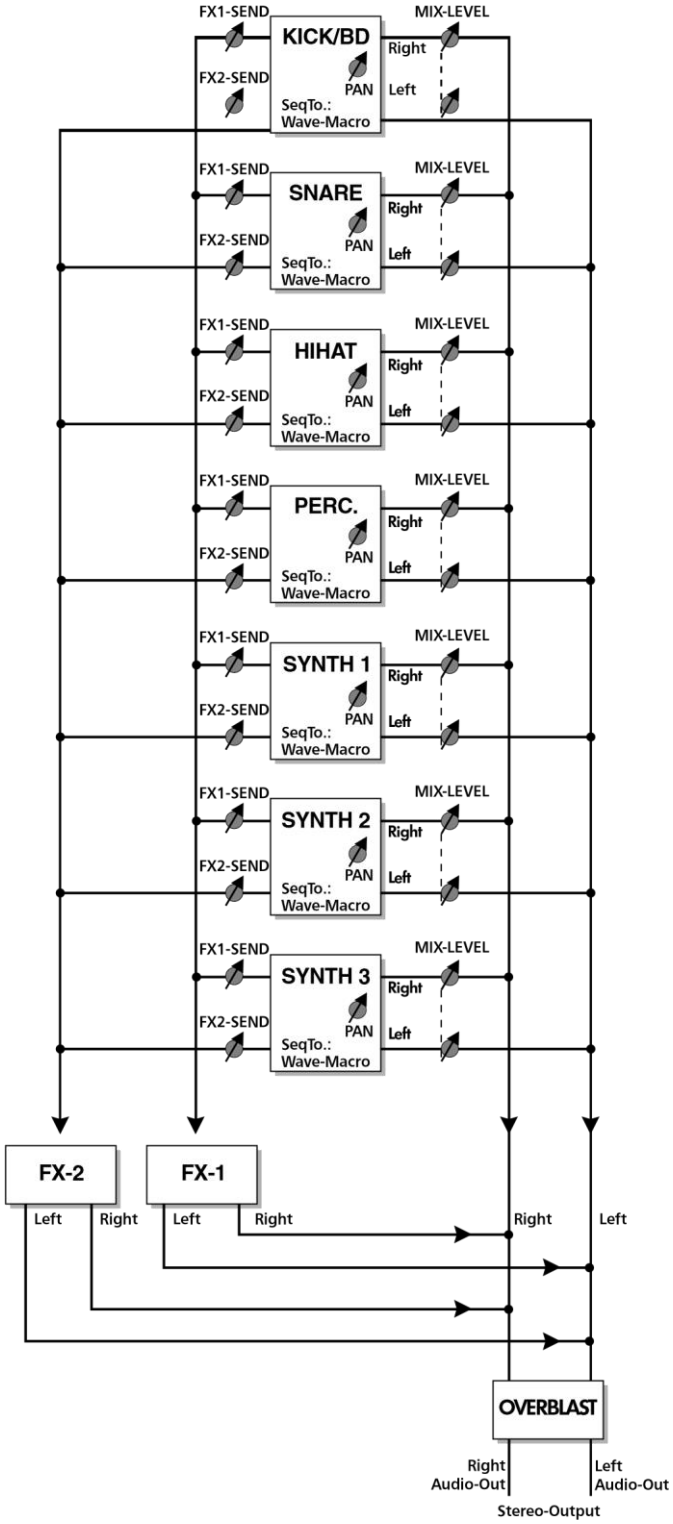


Diagram of Mix section functions:

Press the EDIT-key followed by the right-hand PAGE/BANK-key to access the Edit-mix menu.

Select Edit <2>
[Pattern] [Mix]

Appuyez sur la touche F3 et vous irez à la page 1 du menu Edition-mixage.

Edit Mix T:Synt1
|1> SeqTo:Intern

Ce menu vous permet de commander à chaque partie (piste) du séquenceur de piloter la partie respective du Sirius (ici la partie synth-1) ou d'envoyer uniquement des informations MIDI - ou les deux. Vous pouvez définir ce paramètre avec la numérotation VALUE/TEMPO. Regardez l'affichage LED dans les touches de pièce lorsque vous tournez le cadran VALUE/TEMPO. Vous pouvez également choisir entre Intern et MIDI avec les touches De pièce du panneau de mixage directement. Vous devez vous assurer que vous avez appuyé sur la touche PART/SEQ TO MIDI.

Allocating the Sequencer Tracks

☞ Edit Mix

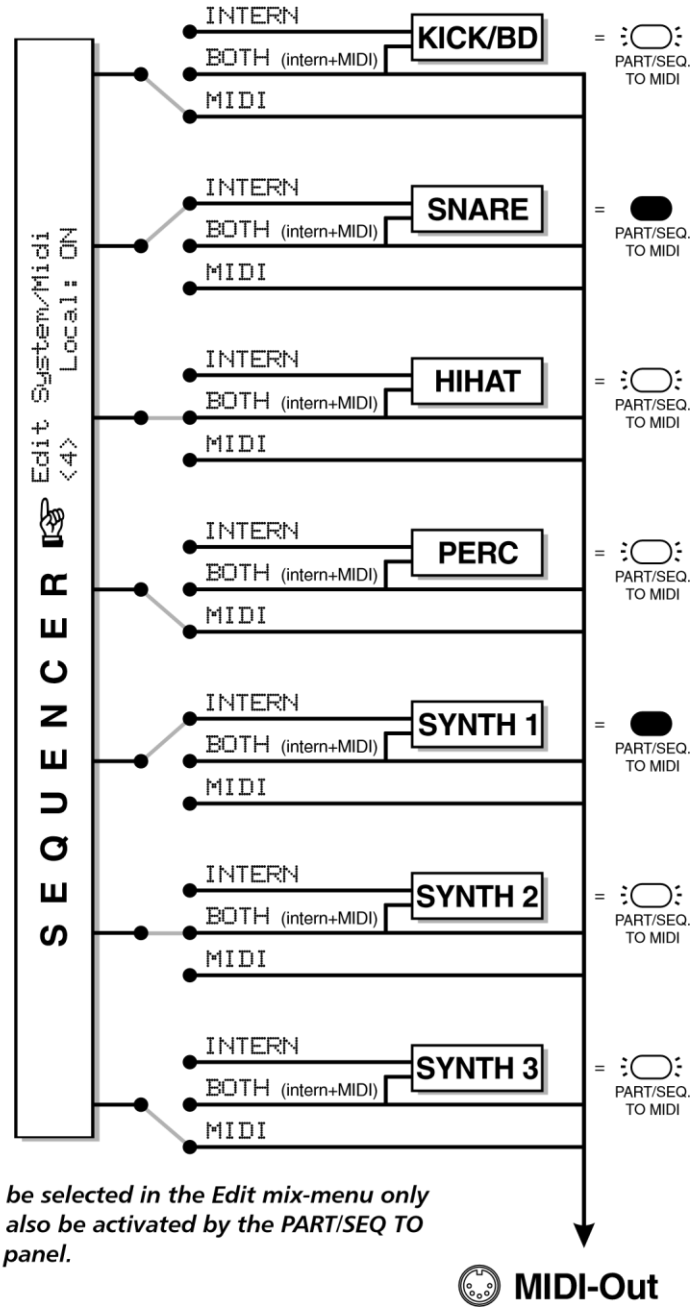
|1> SeqTo:

This diagram shows the allocation of the sequencer tracks to the internal Parts

and/or the MIDI-out. For this you must be switched to "Local: ON" in the system menu. "Local: OFF" means that all sequencer tracks are exclusively sent to the MIDI-out (all PART/SEQ TO MIDI-keys are lit)



Caution: The allocation of the sequencer (Internal, MIDI or Both) is not stored for each pattern individually but is valid for all patterns together. This allocation will remain in the memory of the Sirius until you next change it, even if you have turned the Sirius off. You should therefore first check out this setting should you not be able to hear anything from the sequencer. The likelihood is that the tracks are routed to the MIDI-out only.



The BOTH setting can be selected in the Edit mix-menu only
The MIDI setting can also be activated by the PART/SEQ TO MIDI-key on the front panel.

Key on the user panel will display:

On menu page 2 you see which sound number has been allocated to which part:

Edit Mix T:Synt1
<2> A15:WaveBass

Lorsque vous basculez entre les pièces avec les touches PART-SELECT, vous verrez bientôt quels sons sont affectés à quelle partie (piste) particulière. Changer ces sons seul peut immédiatement donner lieu à de nouvelles idées musicales!
Dans les pages de menu 3 à 6 suivantes, vous pouvez déterminer le volume de la piste dans le motif, la position stéréo-panoramique (plus à droite ou à gauche, centrée ou aléatoire (RND), ainsi que les pièces que vous envoyez aux processeurs d'effets FX-1 et FX-2.

The parameters on menu pages 2 - 6 are stored with each pattern individually.

Enregistrement d'un modèle :

Une fois que vous avez terminé votre modèle, vous pouvez l'enregistrer. Avant de pouvoir le faire, vous devez quitter la grille de tambour ou le séquenceur d'étapes en appuyant sur la touche EXIT.
Maintenant, allez dans le menu Écriture en appuyant sur la touche ÉCRIRE. Sélectionnez la page 2 du menu Écriture avec les touches PAGE/BANK. Voici à quoi ça ressemble:

<2> Store Patt.?
[ok]

Press F1 [ok] to save. The display shows this:

to Pattern P09 [ok] [cancel]

Sur cette page, vous pouvez sélectionner un espace mémoire utilisateur pour votre modèle. Pour ce faire, utilisez la molette EDIT VALUE/TEMPO. F3 [annuler] vous permet d'abandonner. Le modèle ne sera pas enregistré. Lorsque vous avez entré votre espace mémoire, appuyez sur F1 [ok]. Le modèle sera maintenant stocké dans l'espace Usermemory sélectionné. Appuyez sur la touche EXIT pour quitter le menu WRITE.



Expert's advice:
N'oubliez pas que dans le motif, vous ne stockez que le numéro sonore de chacune des 7 parties. Si vous avez créé un nouveau son pour l'une des pièces lors de l'édition du motif, vous devez enregistrer ce nouveau son (avant d'enregistrer le motif) sous un nouveau numéro sonore, c'est-à-dire dans un espace mémoire utilisateur différent..

Modèles dans une performance en direct:

Le séquenceur du Sirius peut non seulement enregistrer et rejouer des modèles, mais peut faire beaucoup plus de choses que vous auriez pu manquer dans d'autres appareils de séquençage. Particulièrement avec l'artiste en direct à l'esprit, le Sirius vous offre la possibilité d'entrer dans l'action. Vous pouvez être flexible pour votre public.

Le Tempo :

Le tempo dans lequel vous enregistrez et rejouez peut être réglé à l'aide de la molette VALUE/TEMPO ou peut être saisi à l'aide de la touche TapTempo. Essayez d'appuyer plusieurs fois sur la touche TAP. Vous remarquerez que le tempo s'ajustera à votre rythme de tapotement.

Lorsque vous êtes dans le niveau de menu supérieur de sound-select, pattern-select ou song-select, le tempo est dis-

Voir page 70

joué en haut à droite de l'écran. Pour atteindre ce niveau, appuyez sur la touche EXIT à plusieurs reprises jusqu'à ce que l'écran cesse de changer.

Vous avez une autre possibilité de changer le tempo - le système de reconnaissance des battements du Sirius.



Important : Les tempos individuels des chansons sont stockés avec les données des chansons dans chacune des 16 banques de mémoire de chansons disponibles.

Les Number-Keys ou 'Pads' :

Dans cette section, nous appelons les 16 touches numériques au-dessus des « pads » du clavier.
Vous pouvez attribuer différentes fonctions aux pads qui peuvent ensuite être appelés à tout moment pendant un concert en direct.

Les motifs préférés :

Les touches numériques 1 à 8 peuvent stocker 8 motifs par chanson. Ces modèles ne doivent pas nécessairement être dans la chanson. Il peut s'agir de n'importe quel modèle de l'un des 100 modèles d'utilisateur disponibles. Dans le menu Edition, vous trouverez le menu pour attribuer les pads. Lorsque vous passez à la page 5 avec les touches PAGE/BANK et que vous confirmez avec la touche F1, vous verrez l'affichage suivant:

Edit Pad1 Assign
|1> Pattern:P09

La rotation de la molette VALUE/TEMPO vous permet de sélectionner n'importe quel modèle d'utilisateur que vous souhaitez allouer à la touche numérique 1. Procédez de la même manière avec les autres touches numériques à l'aide des pages de menu 2 à 8. Pour lire le motif, appuyez simplement sur les touches numériques 1 à 8 et vous commencerez immédiatement votre motif préféré. Il sera lu / exécuté jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche STOP ou toute autre touche numéro. Les 8 motifs commenceront dans le tempo stocké dans la mémoire de la chanson contenant ces 8 numéros de motif. Vous pouvez modifier le tempo à tout moment avec la molette VALUE/TEMPO ou la touche TAP-TEMPO. Vous retrouvez le tempo d'origine en appuyant sur la touche de sélection de chanson, puis en sélectionnant ou en entrant le numéro de chanson équivalent avec l'une des 16 touches de numéro.

The Breaks:

On menu pages 9 to 16 you can assign breaks. Again you are dealing with User-patterns which will not loop endlessly but have a programmable length.

Les pauses :

Sur les pages de menu 9 à 16, vous pouvez attribuer des pauses. Encore une fois, vous avez affaire à des modèles d'utilisateur qui ne tourneront pas en boucle à l'infini mais auront une longueur programmable.



Le nombre de barres pour les pauses peut être réglé de 1 à 8 barres. Après cette longueur, le motif précédemment utilisé sera automatiquement rappelé. Avec de telles pauses, vous pouvez apporter beaucoup de changement et de tension divertissants dans une session en direct.

Conseil d'expert: Assurez-vous que le contenu de vos pauses n'est pas trop éloigné du modèle précédemment joué

.

Les Special-Loop-Tracks

Sur les pages de menu 17 à 32, vous pouvez définir la fonction des pistes de boucle spéciales. Les pistes de boucle spéciales sont des motifs uniques qui, une fois survolés, remplaceront le motif actuel du motif. En appuyant sur l'une des touches 13 à 16, ces motifs remplaceront les motifs d'origine. Vous pouvez choisir parmi les 99 premières ROM et les 99 motifs utilisateur. Vous pouvez également sélectionner d'autres numéros sonores pour ces motifs de boucle.

Le volume des pistes de boucle spéciales peut être ajusté avec le SPECIAL -LOOP-TRACK-FADER.



SPECIAL-LOOP TRACK-FADER

Un exemple (pour cet exemple, nous utilisons Pad 13):
Allez à la page de menu 17. Ici, vous avez 4 pages de menu différentes pour le pad numéro 13 disponibles:
Appuyez sur la touche Numéro 13. L'affichage affichera ce qui suit:

Edit Pad13 Assign
<17> Track:Synt3

Sur cette page, vous pouvez sélectionner la pièce, c'est-à-dire la piste à laquelle le motif de piste de boucle spéciale doit être affecté. Pour ce faire, tournez le cadran VALUE/TEMPO. La bonne PAGE/BANK-key vous mènera à la page suivante.

Edit Pad13 Assign
<18> MotBnk: ROM

Tournez le cadran VALUE/TEMPO pour sélectionner la banque de motifs. Vous pouvez choisir entre ROM et USER. La bonne PAGE/BANK-key vous mènera à la page suivante.

Edit Pad13 Assign
<19> Motif: 94

Tournez la molette VALUE/TEMPO pour sélectionner le numéro de motif. La bonne PAGE/BANK -key vous mènera à la page suivante.

Edit Pad13 Assign
<20> Sound: U96

Sur cette page, vous définissez le son avec lequel vous souhaitez que le motif de la piste en boucle spécifique soit joué. Tournez à nouveau le cadran VALUE/TEMPO.
Procédez de la même manière avec les autres Pads. Seule la numérotation des pages de menu sera différente de celles de notre exemple. Maintenant que vous avez programmé les touches de piste de boucle spéciales, vous pouvez les stocker pour chaque chanson. Dans chacun de vos 16 espaces de stockage de chansons utilisateur, vous avez 4 boucles individuelles disponibles.

Couper le son et transposer les pistes :

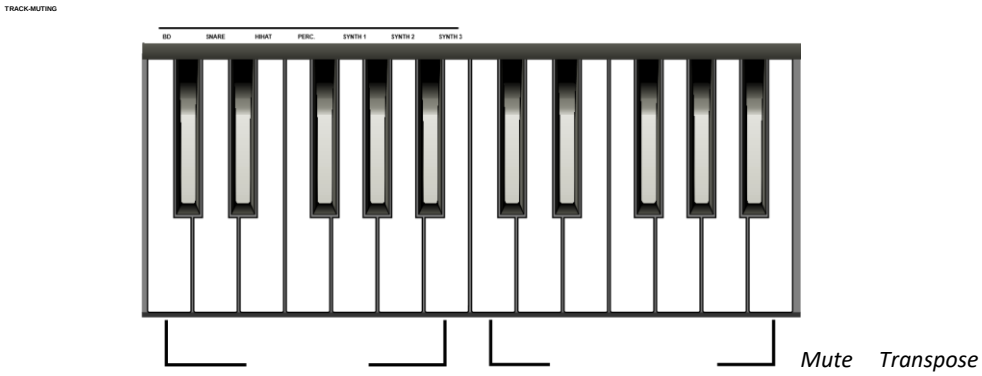
Avant de pouvoir essayer les possibilités que nous avons déjà mentionnées, vous devrez définir un autre paramètre dans le menu SYSTÈME. Allez dans le menu Edition et sélectionnez le menu SYSTÈME.

Select Edit <5|
[Pads] [System]

À la page 15 du menu Système, définissez le paramètre track-mute-parameter sur on-position:

Edit System/Midi
<15> TrkMute: ON

The keyboard of your Sirius was given another two functions.
Apart from the Mute Part-keys you can now very comfortably mute and re-activate the single tracks



La deuxième octave du clavier peut être utilisée pour transposer les parties Synth-1-3 en temps réel pendant que le motif est en cours de lecture. Pourquoi ne pas simplement essayer cette fonction. Vous serez étonné de voir combien d'idées de chansons complètes s'ouvriront à vous.

A Song développe :

Avec les motifs créés par vous, vous pouvez organiser une chanson complète avec jusqu'à 100 étapes distinctes appelées Song-steps.

Qu'est-ce qu'un Song-Step ?
Les morceaux individuels d'une chanson sont appelés Steps. Une étape se rapporte à un motif individuel avec une longueur prédéterminée. Vous pouvez également définir une transposition pour les trois parties de synthé dans chaque étape. De plus, vous pouvez choisir si une pièce (piste) doit être audible ou en sourdine. Pour ouvrir le menu Edition-chanson, appuyez sur la touche EDITION. Avec les touches PAGE/BANK, choisissez la page 4. L'affichage montre ce qui suit:

Select Edit <4>
[Vocoder] [Song]

Press the F3-key [song] to open the Edit-song menu:

Edit S1 Bar: 1
|1> Pattern: P09

Il s'agit de la première page du menu Edition-chanson. Dans toutes les pages, la ligne du haut vous montre la position actuelle de la chanson.

1. Edit S1: Cela signifie que vous n'êtes que dans la première étape de la chanson.

2. Barre: 1: Cet affichage indique la position réelle de votre chanson dans le nombre de barres.

Dans les deux cas, la ligne d'affichage du bas contient un paramètre que vous êtes autorisé à modifier. À la page 1, vous sélectionnez le motif. Vous pouvez choisir parmi 100 modèles d'utilisateur. Si vous souhaitez charger un ROMpattern, copiez-le d'abord sur un espace de stockage User-pattern.

Maintenant, appuyez sur la bonne touche PAGE/BANK. Vous verrez la page 2 sur l'écran:

Edit S1 Bar: 1

<2> Transp: +0

Sur cette page, vous définissez le nombre de tons que vous souhaitez que l'un des trois motifs de synthé se déplace vers le haut ou vers le bas (appelé transposition).

Edit S1 Bar: 1
<3> Bars: 4

Sur cette page, vous pouvez déterminer combien de temps le motif doit durer, c'est-à-dire combien de barres il contient.
Vous pouvez choisir entre 1 et 64 barres.

Edit S1 Bar: 1
<4> [ins] [del]

Cette page vous offre deux fonctions : insérer [ins] et supprimer [del]. Appuyer sur la touche F2 [ins] vous permet d'insérer une étape. L'étape sélectionnée sera copiée et positionnée comme étape suivante de la chanson. Toutes les étapes suivantes se déplacent le long d'une position (shuffle).

Attention : Vous ne pouvez pas insérer lorsque vous êtes dans la dernière étape d'une chanson.
Lorsque vous appuyez sur la touche F3 [suppr], l'étape sélectionnée est supprimée. Toutes les étapes suivantes reviennent en arrière.

Page 5 of the Edit-song menu contains a copy function. The display shows the following:

Edit S1 Bar: 1
<5| [copy]to:S1

Lorsque vous appuyez sur la touche F2, l'étape sélectionnée est copiée. L'étape que vous souhaitez remplacer par l'étape copiée est sélectionnée à l'aide de la molette VALUE/TEMPO.
Pour couper le son de sections d'un instrument en une seule étape, appuyez sur la touche MUTE en conséquence. Si la touche est allumée, la section est désactivée.
Une fois que vous avez modifié une étape à votre satisfaction, appuyez sur la touche FWD dans la section Séquenceur pour passer à l'étape suivante. La clé REW vous ramène une étape en arrière.

Pour stocker une chanson :

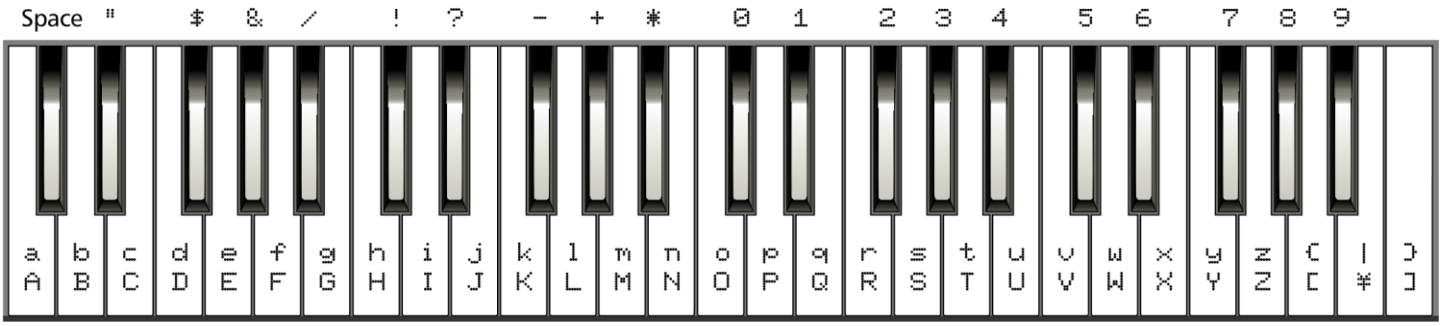
Une fois que vous avez terminé votre chanson, vous pouvez la stocker. Vous effectuez cette opération dans le menu Écriture.
Appuyez sur la clé WRITEkey. Sélectionnez la page 3 du menu Écriture avec les touches PAGE/BANK. Cela ressemble à ceci:

<3> Store Song?
[ok]

Press [ok] to store. You will see the following in the display:

Name: Untitled
[ok] [cancel]

Cette page vous permet de nommer votre chanson. Tournez la molette VALUE/TEMPO pour modifier les lettres. La prochaine lettre à laquelle vous arriverez avec la bonne PAGE / BANK-key. Vous pouvez également utiliser le clavier pour nommer votre chanson. Le diagramme suivant vous montre où trouver les lettres, les chiffres et les signes sur le clavier 'Sirius'



Vous pouvez abandonner tout cela avec la touche F3 [annuler]. La chanson ne sera alors pas stockée. Une fois que vous avez entré le nom, appuyez sur la touche F1 [ok]. La confirmation suivante apparaîtra à l'écran:

to 1 (Untitled) [ok] [cancel]

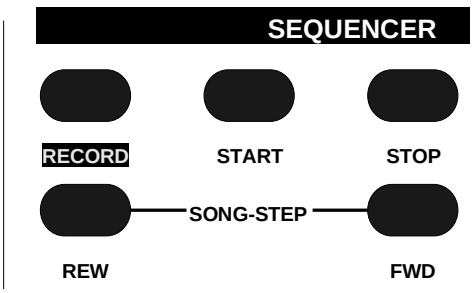
Vous devez confirmer une fois de plus si l'espace mémoire utilisateur sélectionné doit définitivement être écrasé par votre nouvelle chanson. La molette VALUE/TEMPO vous permet de sélectionner un espace mémoire utilisateur différent. Lorsque vous appuyez sur [ok], la chanson est stockée. [annuler] vous permet d'interrompre la procédure. La chanson ne sera alors pas stockée.
Appuyez sur la touche EXIT une fois que vous avez terminé et que vous souhaitez quitter le menu Écriture.

Lecture d'une chanson :

Pour lire une chanson, appuyez sur la touche SONG-SELECT-key et sélectionnez la chanson à l'aide de l'une des touches Numéro 1-16. Appuyez sur la touche START pour démarrer votre chanson. Un pas de chanson sera joué après l'autre.

Si, pendant la lecture, vous appuyez à nouveau sur la touche Démarrer, la LED clignotera dans la touche START et indiquera que l'étape de la chanson réelle a été gelée. Cette étape va maintenant être répétée jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche START. C'est très pratique dans un concert en direct pour s'occuper du public; vous pouvez affiner paisiblement vos performances en tournant sauvagement avec le filtre, etc.

Vous avez également la possibilité de sauter des étapes de chanson complètes dans les deux sens. Utilisez les touches FWD-(Forward) et RWD-(rewind).



The Sequencer section on the front panel gives you all the functions needed to play a song.

The Arpeggiator

L’arpégiateur est la caractéristique la plus utilisée pour créer des séquences passionnantes et des mélodies inhabituelles. Fondamentalement, l’arpégiateur est séparé en deux unités différentes. La première unité est plus ou moins la même dans tous les types d’arpégiateurs. Dès que vous jouez une ou plusieurs touches, ces notes seront collectées à partir de la première partie de l’unité arpégiateur, ce qui signifie qu’elles seront déjà enregistrées dans une sorte de « mémoire intermédiaire ». Dès que d’autres touches seront jouées, ce « Pool de notes » sera rempli de nouvelles notes. La deuxième unité rejoue ces « notes collectées ». La particularité de cette deuxième unité est l’ordre et la rythmique avec lesquels ces notes seront jouées. Le cas le plus simple par exemple sera que les notes d’un L’accord joué ne sera pas joué en une seule fois, mais toutes les notes uniques qui font partie de cet accord seront rendues l’une après l’autre. Surtout dans cette deuxième unité, il y a les plus grandes différences si vous comparez plusieurs types d’arpégiateurs. Alors que des arpégiateurs très simples lisent ce genre de notes dans un suivi « réglé », il existe des arpégiateurs plus complexes comme le SIRIUS où vous pouvez « éditer » la variété des possibilités de changement et le rythme qui est donné. Contrairement aux types d’arpégiateurs les plus courants, le SIRIUS est également capable de créer un motif de note polyphonique. Il y a des fonctionnalités encore plus spéciales comme par exemple le mode de déclenchement d’accord et la fonction gater. Toutes les différentes fonctions que nous expliquerons comme suit.



Essayer l’arpégiateur Sirius:

Fondamentalement, vous pouvez utiliser l’arpégiateur Sirius sur différentes pistes - en utilisant la piste de percussion, même de nouvelles figures rythmiques sont possibles. Pour avoir une idée du fonctionnement de l’arpégiateur, veuillez essayer en suivant ces étapes:

1. Utilisez cette partie, l’arpégiateur devrait jouer.

2. Utilisez un son qui s’adapte aux mélodies rapides et aux lignes de basse.

3. Allumez l’arpégiateur à l’aide du bouton ARPEG.-ON/OFF. (Si ce bouton clignote déjà en choisissant la tonalité, vous avez (découvert) sélectionné un son qui a été enregistré avec un arpégiateur activé.

Si vous jouez les touches de votre clavier maintenant, vous pouvez entendre les lignes d’arpégiateur typiques.

La sélection des types d'arpèges fabriqués.



Certains paramètres de base que vous pouvez sélectionner sans modifier l'arpégiateur. Dans ce cas, maintenez le bouton ARPEG.-ON/OFF enfoncé et choisissez l'un des boutons de sélection allant de 1 à 16. De cette façon, vous obtenez une première impression sur les possibilités de l'arpégiateur. Vous avez des nez?
Ensuite, nous pouvons continuer avec les autres possibilités de l'arpégiateur.
Spécialement pour LIVE-Performance - La fonction arpégiateur-freeze:

Une fonction préférée, qui en premier lieu a été réalisée dans notre synthétiseur QUASAR, est la fonction dite arpégiateur-freeze. Cette fonction permet de transposer, c'est-à-dire le mouvement du niveau sonore (haut/bas) d'un arpégiateur sur le clavier du Sirius. Le mot « geler » le dit : le Sirius « fige » le motif réellement joué. Dès qu'il est « gelé », les notes que vous jouez réellement ne seront pas ajoutées au motif mais influencent la transposition.

Vous pouvez faire appel à cette fonction à l'aide d'une pédale (une pédale parfaite pour cette fonction peut être achetée avec notre « starter-kit ». Outre la pédale, notre enfant de démarrage a des outils encore plus bénéfiques sur le Sirius). Pour essayer la fonction, connectez la pédale pendant que le Sirius est « hors ligne » à l'entrée spéciale de la pédale à l'arrière du Sirius. Ensuite, vous pouvez rallumer le Sirius.



Choisissez un son que vous aimez et qui utilise déjà l'arpégiateur et jouez simplement quelques touches sur le clavier. Si vous appuyez maintenant sur la pédale, vous pouvez facilement transposer le motif d'arpège sur le clavier. Dès que vous relâchez la pédale, vous pouvez jouer de nouvelles notes dans l'arpégiateur.
Programmation de l'arpégiateur.

Pour l'étape suivante, nous examinons les différents paramètres de l'arpégiateur. Pour ce faire, vous n'avez pas besoin d'arrêter l'arpégiateur, mais vous pouvez procéder à toutes les différentes modifications pendant qu'il est encore en cours d'exécution. Tous les paramètres que vous apprendrez à connaître maintenant, le Sirius stockera avec les paramètres sonores, ce qui signifie que chaque tonalité enregistre également des informations via l'arpégiateur. Avec un changement de son, l'arpégiateur sera complètement changé.

Conseil d'expert: Si vous êtes très satisfait d'un modèle d'arpégiateur bien fait et que vous voulez l'entendre avec un autre son stocké, il vous suffit de changer le son dans le menu MIX du Sirius. Dans ce cas, seuls les changements de tonalité et les paramètres d'arpège restent les mêmes.



Pour accéder au menu d'édition de l'arpégiateur, appuyez sur le bouton EDIT. Vous verrez l'affichage-annonce suivant:

Select edit I 1>
[Sound] [Arpeg.]

En utilisant le bouton F3 sous l'écran, vous pouvez sélectionner le menu arpégiateur .
Après avoir appuyé sur ce bouton, vous entrez dans le menu pour éditer l'arpégiateur.
Avec les points de menu suivants, les modifications des paramètres se font avec value/tempo wheel.

Menu-page 1: Arpégiateur - sélection du mode

Edit Arpeggiator
I 1 > mode. ARPEG

Ici, vous pouvez sélectionner les fonctions de base de l'arpégiateur. Outre l'arpégiateur, vous trouverez également les fonctions « GATER » et « CHORD-TRIGGER ». Nous examinerons ces fonctions plus tard.
S'il vous plaît ne changez rien sur cette page, pour le moment.
Étant donné que la page de menu 2 ne traite que de ces deux fonctions, nous irons directement à la page de menu 3. Pour ce faire, veuillez utiliser votre bouton PAGE/BANQUE.

Menu-page 3: Hold-function

Edit Arpeggiator
<3> Hold: ON

Dans la position « Hold:OFF », l'arpégiateur ne joue que tant que vous maintenez les touches du clavier enfoncées. Assoonasyoureleaseuneoutouslesles notes sélectionnées ne seront plus lues.
Le « Hold:ON »-modeistotallydifferent. Ici, l'illustrateur joue les notes jusqu'à ce que vous arrêtiez réellement l'arpégiateur. Si vous ne maintenez qu'une seule touche enfoncée, vous pouvez remplir le « pool de notes » avec chaque touche suivante que vous jouez. Les autres jouent automatiquement même si vous les activez simplement en appuyant dessus. Vous pouvez sélectionner jusqu'à 16 notes. Ce n'est que lorsque vous relâchez toutes les touches et que vous jouez ensuite de nouvelles notes que le « pool de notes » sera effacé et rempli de vos nouvelles notes.
Ce mode est particulièrement important lorsque le modèle d'arpège doit contenir plus de notes que vous ne pourriez réellement jouer avec une seule main et que vous auiez besoin des deux mains pour modifier.

Menu-page4:Dynamic

Edit Arpeggiator
<4>Dynamic:OFF

Ici, vous pouvez définir la sensibilité tactile sur les touches de votre tableau de touches et la décision aura une influence sur la séquence d'arpèges. Si cette fonction est activée sur « OFF », les notes de la séquence en cours d'exécution joueront toujours avec une dynamique complète (forte). Dans la position « ON », les notes seront jouées avec les différentes sensibilités tactiles. (avec arpeggio-pattern=>Mot 1-9 ce paramètre n'aura aucune influence cardans lesmotions libres-programmées, vous pouvez également sélectionner les valeurs dynamiques).

Menu-page5:Resolution

EditArpeggiator
<5>Resolutn:16

Avec ce paramètre, vous définissez la valeur de note d'une seule étape de l'arpégiateur. Dans la position « 16 », l'arpégiateur joue jusqu'à 16 notes en un seul temps. Vous pouvez également utiliser ce paramètre pour exécuter l'arpégiateur avec le double ou l'expiration du tempo séquentiel.

Menu-page6:Gate-time(note-length)

EditArpeggiator
<6>Gate: 64

Ce paramètre détermine si une note est jouée avec staccato (=0, très court) ou legato (=127, connecté à nextnote). Youcanchangethisparameterin128steps.

Menu-page7:Motion

EditArpeggiator
<7>Motion: UP

Le paramètre de mouvement vous donne la direction de relecture des notes stockées. Vous pouvez choisir parmi les paramètres suivants:

Motion -Replay Direction	Function
UP	Ici, les notes de l'accord seront jouées du plus bas au plus haut.
DOWN	Ici, les notes de l'accord seront jouées du plus haut au plus bas.
UPDW - up and down	Ici, le morceau joué sera joué de manière répétée.

RND - random	Avec « aléatoire », la note du tableau sera jouée par pur hasard, sans ordre particulier.
ASGN - assign	Ici, les notes d'une séquence sont jouées dans l'ordre dans lequel elles sont jouées au clavier. Avec la fonction « Hold » activée similaire et en laissant de côté une touche, vous pouvez facilement mettre des mélodies complètes. Vous laissez simplement de côté la première note de la mélodie et le suivi, juste brièvementtapon.
RVSD - reversed assigned	Fondamentalement, fonctionne de la même manière que l'ASGN.Ici, les notes sont rejouées dans l'ordre inverse.
ASG2 - forward and reversed assign	A la même fonction que ASGN et RVSD. Ici, les notes seront jouées dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées, puis l'inverse..
MOT1 bis MOT9	Avec ce modèle, vous avez des ordres de relecture librement programmables qui pourraient également être polyphoniques. Les MOT1 à MOT9 sont fabriqués selon des motifs. Bien sûr, vous pouvez modifier ces modèles à tout moment en votre nom..

Menu-page8: Octaves

EditArpeggiator
<8>Octaves: 2

Ici, vous pouvez sélectionner le nombre d'octaves que le motif d'arpège doit traverser pendant le jeu. Dans la position"Octaves:1"les notes ne seront que rejouées au niveau sonore originel. Intheposition"Octaves: 2 » dans un premier temps, les notes seront rejouées dans le niveau sonore d'origine, puis une octave plus haut. A la position maximale"Octaves:4"le modèle seratransposéduit d'une gamme de 4octaves.

Menu-page9: Double-notes

EditArpeggiator
<9>DblNote:ON

In the position „DblNote: ON" all the notes will be played twice instead of once. (On the free programmable arpeggio-samples => Mot 1-9 this parameter has no influence because in the free programmableMotionstherepeatingofdifferentnoteswillbeindividuallysetforeverystep.)

Menu-page10:Length-Fit

EditArpeggiator
<10ILngFit:OFF

Le paramètre « Length-Fit » force la séquence du motif arpège à être adaptée à un battement 4/4. Mêmevous commencez avec5 ou seulement3notesl'accélération commencent de manière continue au début du battementavecla première note.

Conseil d'expert: N'hésitez pas à expérimenter les fonctions mentionnées ci-dessus pendant que l'arpégiateur est en cours d'exécution. De cette façon, vous pouvez entendre et voir les résultats immédiatement.

CommentutilisertheGaterandtheChord-Trigger?

Revenons maintenant au mode arpégiateur sur la page de menu 1 de l'arpégiateur. Comme nous avons déjà appris à travailler avec le réglage de l'arpégiateur, nous passons maintenant aux fonctions Gater et chord-trigger. Tout d'abord, veuillez déduisir la page1 des menus d'édition de l'inspecteur.

EditArpeggiator
I1>Mode:ARPEG

GATER: Ce mode de fonctionnement démonte un seul son ou un accord. Les modulations comme les LFO ou les générateurs d'enveloppe (hauteurs d'enveloppe) qui sont sur le son seront préservées. Le rythme de ce « démontage » (découpe) oscille librement ou est donné par l'une des séquences-pistes internes. De cette façon, les pads hachés de la danse, de la trance et de la technomusique communes sont produits. Pour ce type de matériel sonore, utilisez toujours des sons à haute valeur de sustain dans le générateur d'enveloppes VCA, de sorte que la tonalité peut être retardée. Avec des sons oscillants courts et rapides, le ton s'est déjà estompé avant que l'effet Gater puisse avoir lieu.

CHORD: Avec le déclencheur de chord, les chords ne seront pas pris en compte maisrythmicaltouchés. Si vous jouez parfois un bon morceau des années 70, l'ingénieur va encore et encore. Pour cette fonction, il faut s'il vous plaît, un son avec un temps d'attaque rapide et un temps de libération réduit dans l'enveloppe VCAGénérateur, un effet produit sera résolument clair..

En utilisant la roue Value/Tempo, vous pouvez sélectionner les fonctions GATER ou CHORD-Trigger. Les paramètres suivants fonctionnent pour les deux fonctions de la même manière:

Allumez l'arpégiateur et jouez un accord sur le clavier. Si le séquenceur est arrêté maintenant, vous pouvez entendre l'effet mentionné ci-dessus avec un rythme donné dans le tempo choisi. Maintenant, veuillez sélectionner la page 2 du menu arpégiateur:

EditArpeggiator
<2>Trig: Kick

Si le motif rythmique donné est ennuyeux pour vous, choisissez simplement n'importe quel motif de séquence sur cette page de menu pour obtenir votre rythme préféré. Pour ce faire, vous devez sélectionner un motif où au moins une piste a un motifon. Cela ne devrait pas être en contradiction avec le modèle de plus de 100ROM du Siius. Si vousmaintenez le SIRIUS et jouez un accord, vous devriez être en mesure d'entendre l'influence de la piste rythmique sur l'accord que vous jouez.

Enregistrement des paramètres de l'appégiateur:

Tous les paramètres discutés de l'arpégiateur seront stockés pour chaque son différent. Cela signifie que si vous souhaitez conserver un paramètre, vous devez également stocker un son. Pour ce faire, veuillez sélectionner dans le menu d'écriture themenu-page1"StoreSynth1?".

Modèle d'arpégiateur programmable libre:

Dès que vous sélectionnez l'un des arpégiateurs programmables gratuitement 1-9 (Edit-menu Motion: Mot 1Mot9) comme direction de relecture, le menu arpégiateur obtiendra des pages de menu supplémentaires. Avant de vous lancer dans la programmation, nous vous donnerons une idée dehowitworks: les mouvements programmables librement séparent un modèle d'arpégiateur complet en 2 à 32 étapes. La valeur de note d'une étape correspond exactement à la valeur de résolution poinçonnée. Est-ce que sur 16 l'arpégiateur joue les 16èmes notes (demi-quavers). Si vous frappez en 16 étapes en tant que longueur de motif, la longueur de l'ensemble du rythme correspond au talgth de l'ensemble du motif. Pour chacune de ces étapes, vous pouvez décider:

1. Lequel des maximum 8notes des pools de notes devrait être publié sur le numéro d'étape sélectionné. Ici maximum 8note à l'he

ure pourrait être perforé.

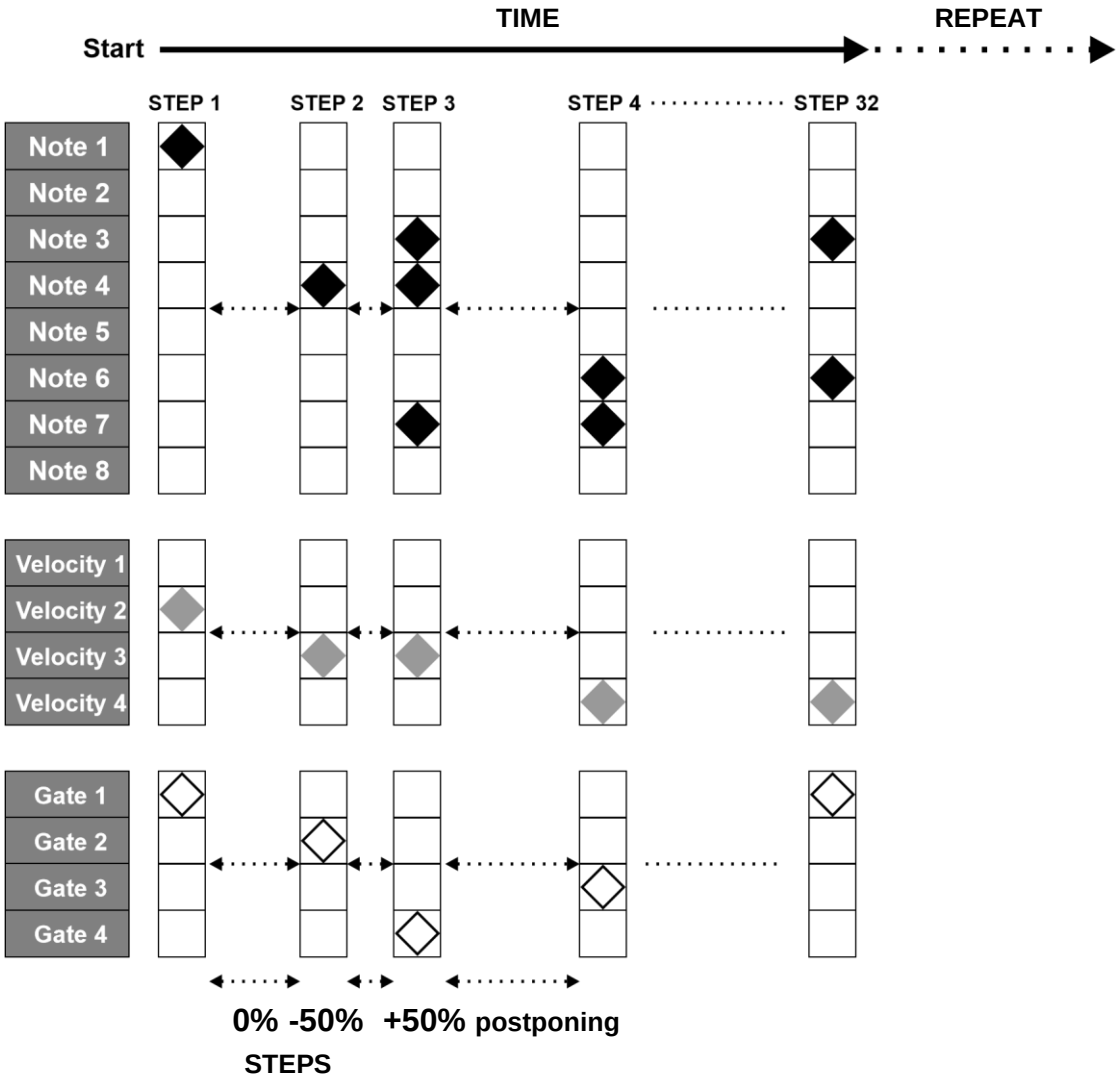
1.) Whatshouldbethevelocity thesenotesshouldbeplayedwith.

2.) WhatshouldbetheGATE-timethesenotesshouldbeplayedwith.

3.) Should this step be pulled up or delayed? This possibility works for programming especially groovyarpeggiatorpattern.

Siehe Seite 29, 34 "Abspeichern von Sounds"

The following Graphic explains the construction the free programmable Arpeggio-pattern:



Programming your own arpeggiator - pattern:

If you already selected the free-programmable pattern (Mot 1-9) you can start the programming. First of allchoosemenu-page11topunchinthelengthofthepattern:

Edit Arpeggiator<11>Mot L

Mostofthepa rametersare onthenumbe red-buttons1-16ontheSIR IUS.

oop:8

Ici, vous pouvez poinçonner des valeurs allant de 2 à 32. En fonction de la quantité d'étapes que vous avez publiées avec le Motion-Loop-Parameter, à la page de menu 12, vous pouvez sélectionner les étapes individuelles une par une. Comme pour tous les autres paramètres de cette action, vous utilisez le bouton PAGE/BANK. Pour modifier la première étape, veuillez sélectionner menu-page12:

EditArpeggiator
<12>Step01:+O%

How to punch in the notes of the selected step:

Avec les boutons numérotés 1 à 8, vous pouvez activer des notes simples pour cette étape ou les désactiver. « 1 » signifie que la note la plus basse du clavier jouée sera rejouée. Si vous activez les boutons numérotés « 1 » et « 2 », la note la plus basse puis la note directement suivante sera jouée. Parce que vous pouvez choisir parmi un maximum de 8 boutons numérotés, des accords avec jusqu'à 8 notes sont possibles pour chaque étape. Bien sûr, vous pouvez également décider de désactiver les 8 boutons numérotés. Cela signifiera bien sûr une rupture dans votre modèle.



How to select the Velocity of the chosen step:

Grâce aux boutons numérotés 9-12, vous pouvez sélectionner la vitesse pour chaque étape. Bien sûr, un seul des boutons allant de 9 à 12 est possible à utiliser. La vitesse affectera tous les numéros de note activés de manière égale.

ATTENTION : Vous pouvez entendre le changement de la valeur de vitesse via ces boutons numérotés uniquement si sur le son sélectionné le paramètre VCA-DYN ou VCF-DYN est activé.

How to punch in the length of a tone on the selected step:

Using the numbered buttons 13-16 you can adjust the length of the tone (GATE-time) within four steps.

Comment frapper dans le mouvement d'une étape sélectionnée:
De plus, chaque pas peut être avancé ou reculé jusqu'à 50% de la résolution sélectionnée. Avec un réglage de +50% et une résolution de 16ème notes, toute l'étape sera retardée d'une 32ème note. Surtout avec des réglages extrêmement précis, ces paramètres garantiront une notéléase très groovy (Gate-release).

Edit Arpeggiator
<12> Step01: +50%

Pour chaque étape, cette valeur est réglable avec la roue VALUE.

Maintenant, veuillez choisir les différentes étapes l'une après l'autre hors du modèle et les ajuster comme vous le souhaitez. N'hésitez pas à changer le nombre de notes jouées sur le clavier ou simplement à jouer un tout autre accord. Souvent, votre modèle d'arpégiateur changera radicalement. Vous découvrirez également que la sélection de seulement deux numéros de note utilisés, ainsi qu'un accord polyphonique (par exemple 8 notes) ne libérera (jouer) que 2 notes différentes..

Comment stocker un arpège utilisateur:

Afin de pouvoir utiliser votre propre modèle créé à l'avenir, vous devez le stocker. le motif d'arpège programmable librement ne sera pas automatiquement stocké en stockant un son. Les sons n'appellent que les numéros de mouvement 1 à 9. Pour stocker le nouveau modèle d'arpège, vous devez choisir la page de menu 4 du menu d'écriture. Appuyez sur le bouton Écrire et choisissez la page de menu 4 à l'aide de la PAGE/BANKbuttons.
Avec le bouton F1, vous démarrerez la procédure de stockage. Vous verrez une annonce d'affichage pour la sélection d'un espace de stockage.

to Motion 5 [ok] [cancel]

Les espaces de stockage 1-9 que vous pouvez sélectionner avec la roue de valeur. En appuyant sur le bouton F1, vous stockerez le motif construit. Le bouton F3 annulera votre action de stockage.

How to record the arpeggiator into the intern sequencer:

Before you start using the following function you should go through the sequence-section of this manual. In the following we put our main interest on realtime-record-function.

The sequencer of the Sirius doesn't care if you are the artist playing virtuous notes into the sequencing program or if it is the arpeggiator. This means while real-time-recording you always can turn on the arpeggiator and record it into the sequencer. here it doesn't matter if the arpeggiator is in the Gater, Chord or normal mode. Everything will be recorded by the sequencer.
Because the sequencer has direct access to the sounds of the Sirius (pass the arpeggiator) you won't have to worry that your „transferred" arpeggio-pattern uses the arpeggiator directly again.

By the way:
Comment enregistrer l'arpégiateur dans le séquenceur interne:



Avant de commencer à utiliser la fonction suivante, vous devez parcourir la section séquence de ce manuel. Dans ce qui suit, nous mettons notre principal intérêt sur la fonction d'enregistrement en temps réel.

Le séquenceur du Sirius ne se soucie pas de savoir si vous êtes l'artiste jouant des notes vertueuses dans le programme de séquençage ou s'il s'agit de l'arpégiateur. Cela signifie que lors de l'enregistrement en temps réel, vous pouvez toujours allumer l'arpégiateur et l'enregistrer dans le séquenceur. ici, peu importe que l'arpégiateur soit en mode Gater, Chord ou normal. Tout sera enregistré par le séquenceur. Parce que le séquenceur a un accès direct aux sons du Sirius (passez l'arpégiateur), vous n'aurez pas à vous soucier que votre modèle d'arpège « transféré » utilise à nouveau directement l'arpégiateur.

D’ailleurs:

Si vous venez de retrouver un très bon motif d’arpège mais que vous ne vous souvenez pas des notes que vous avez jouées pour lui, vous pouvez transférer ce motif sans rechercher les notes perdues. Laissez simplement l’arpégiateur s’exécuter et sélectionnez la longueur de motif souhaitée dans votre menu d’édition de séquenceur. Ensuite, activez la fonction d’enregistrement en temps réel. Pendant que vous entendez le métronome, votre modèle est le silence au début. Mais qu’il joue à nouveau dans les paramètres souhaités et sera transféré directement dans votre séquenceur.

Notes

The Beat-Recognition-System

Système de reconnaissance des battements:

Une autre caractéristique extraordinaire du SIRIUS est son système BEAT-RECONGITION. Cette fonction vous permet de synchroniser le Sirius avec un signal audio externe.
Vous pouvez utiliser le système BEAT-RECOGNITION pour créer un remix d'un disque vinyle ou d'un CD à l'aide de pistes supplémentaires du SIRIUS. Lors d'un concert, vous pouvez également, dans la configuration du DJ, faire un fondu dans le SIRIUS en utilisant la vitesse de la dernière chanson.

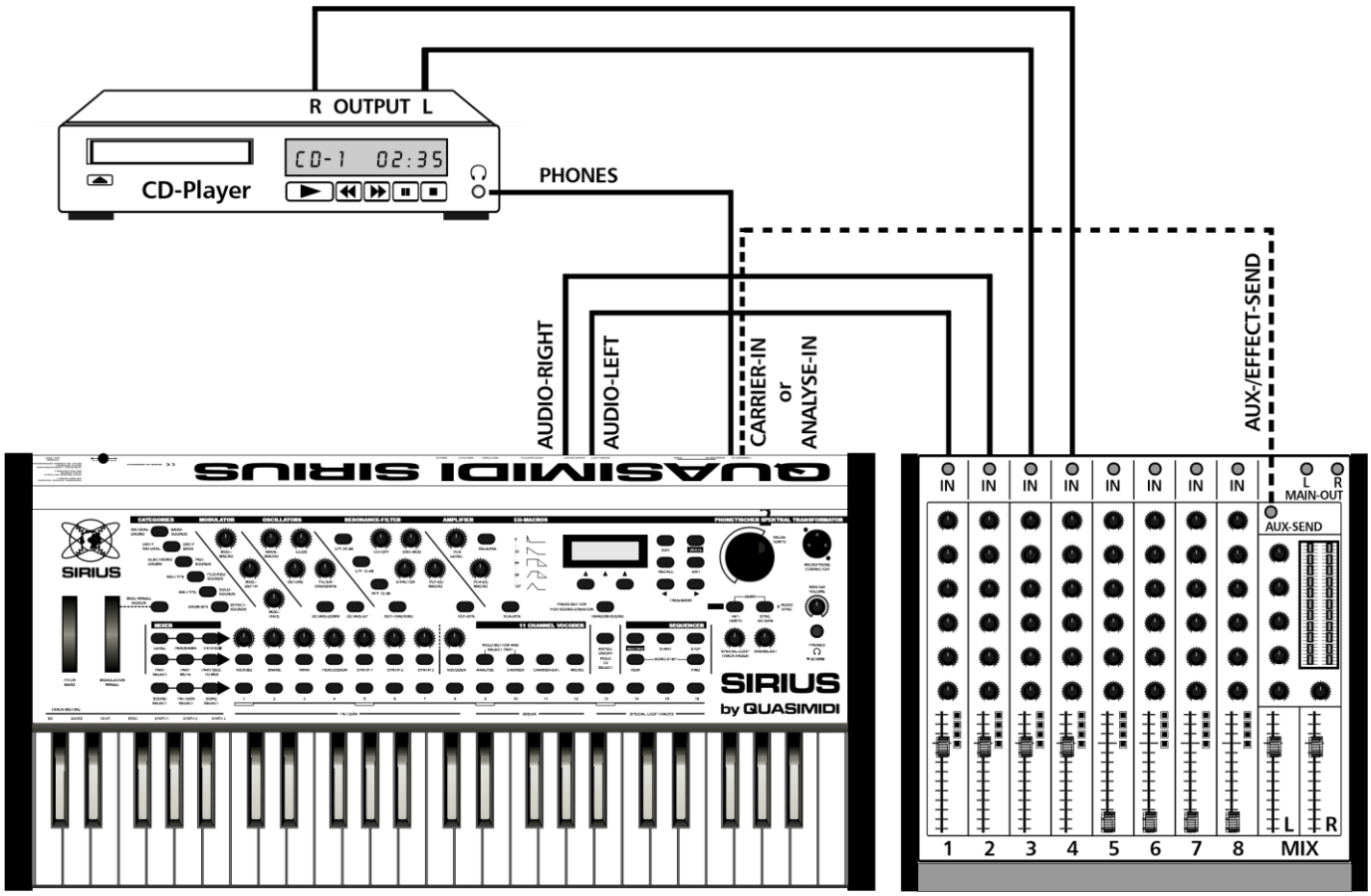
Comment fonctionne le système BEAT-RECOGNITION?

Le tempo d'une chanson est exprimé en bpm (eats- er-**b p m**inute). Une valeur de 120 bpm, dans le cas d'un tambour continu d'un quart de note, signifierait que le tambour battrait 120 fois par minute. Le SIRIUS réagit avec son système BEAT-RECOGNITION à la fréquence moyenne d'un kick-drum. Il analyse non seulement la note de quart dans une piste audio, mais fonctionne avec une 16ème grille. De cette façon, vous pouvez également synchroniser des pistes audio où tous les quarts de battement ne sont pas nécessairement recouverts d'un kick-drum. Le BEAT-RECOGINTION-SYSTEM recherche/reçoit constamment le signal audio entrant, ce qui lui permet de reconnaître les plus petits changements de tempo, puis d'y ajuster le tempo du SIRIUS. Si, pendant une pause rythmique, il n'y a pas de kick-drum pendant une longue période, le Sirius continuera avec le tempo qu'il a calculé. Dans la plupart des cas, le Sirius continuera même après une pause dans le tempo synchrone exact.

Fonctionnement du système BEAT-RECOGNITION:

Afin d'analyser le matériel audio, la source de l'audio (par exemple, un lecteur cd) devra être connectée au Sirius. Le microphone Goose-neck inclus ne convient pas à cet effet. Afin de contrôler ce système au maximum, utilisez l'analyse ou l'entrée porteuse du Sirius.

Le diagramme suivant vous montre les connexions pour le contrôle du système BEAT-RECOGNITONsystem:



The Beat-Recognition-System

Une source sonore appropriée sera un lecteur de CD, un magnétophone ou un vieil ordinateur de batterie sans MIDI ou Sync.-output. Un tourne-disque ne peut être connecté que via un préampli phono. Ceci est intégré dans tous les amplificateurs HiFi et les tables de mixage DJ. Si vous avez un système stéréo avec un amplificateur ou un préampli séparé, vous pouvez utiliser la sortie bande de l'amplificateur pour connecter un tourne-disque à l'analyseur du Sirius. (Dans ce cas, connectez la sortie de l'amplificateur étiquetée « REC », « To Tape » ou « Tape-Out » au Sirius. Vous pouvez ensuite acheminer la source sonore à l'aide de la commande de sélection d'enregistrement de l'amplificateur). Parce que vous voudrez entendre les deux signaux lorsque vous utilisez le système BEAT-RECOGNITION - le signal du Sirius synchronisé et celui du matériel audio externe, nous vous recommandons d'utiliser une table de mixage avec au moins un Effects-send.

Conseil d'expert: La plupart des tables de mixage DJ n'ont pas d'effets-send ou d'AUX-send. Ces bureaux sont dans l'ensemble inadaptés. L'existence d'un cross-fader est souvent trop chère. Vous feriez probablement mieux de chercher une table de mixage normale. Si vous souhaitez utiliser un tourne-disque, vous pouvez connecter vos sorties HiFi à la table de mixage ou à des préamplificateurs de tourne-disque séparés que vous pouvez obtenir dans votre magasin de radio local pour environ 50 $.

Connexion à une table de mixage avec au moins un Aux-send :
Dans l'exemple suivant, nous allons connecter le Sirius, un lecteur cd et une table de mixage, afin de synchroniser le Sirius au lecteur CD et en même temps les entendre à travers votre système d'amplification. Tout d'abord, vous devez connecter la sortie principale du Sirius et du lecteur CD à la table de mixage comme indiqué dans le diagramme. Utilisez l'Aux-send/FX-send de la table de mixage pour envoyer le signal du CDplayer au Sirius. Ouvrez cet envoi auxiliaire sur la table de mixage pour le lecteur CD uniquement - fermez-le pour le Sirius. Connectez ensuite les sorties des envois FX/AUX à l'entrée Carrier ou Analyse du Sirius.

Afin de dire au SIRIUS quelle entrée vous souhaitez utiliser pour analyser la musique que vous avez choisie, vous devez d'abord sélectionner l'entrée Beat dans le menu Système. Vous trouverez la sélection dans le menu Edit-system-menu page 16:

Edit System/Midi
<16| BeatInp:XAn

Dans ce menu, veuillez définir l'entrée à laquelle vous avez connecté la source audio.

XAn signifie ANALYSE-Input
XCa signifie CARRIER-Input

Attention : Si vous utilisez l'entrée ANALYSE du SIRIUS, le VOCODER ne peut plus être utilisé avec le microphone.

Maintenant, basculez le SIRIUS sur AUDIO SYNC. avec la clé SYNC-EXTERN. Un clignotement constant indiquera la sélection correcte. Appuyez sur PLAY sur votre lecteur de CD. L'état du système Beat-Recognition est affiché sous la forme d'un signe précédant directement le tempo-info.

1: Saturn ?143
(P09) +0 _____

The Beat-Recognition-System

The following table shows you the signs and their meaning:

Signs in the Display	Meaning	What to do
?	Le signal audio ne peut pas être utilisé pour analyser le tempo : 1.) Le niveau d'entrée du signal est trop élevé pour être analysé correctement par le SIRIUS	1.) Ajustez le niveau du lecteur cd ou de l'Aux-Send. *Si vous utilisez l'entrée Analyse du Sirius, vous pouvez régler la sensibilité d'entrée via le contrôle Gain sur le panneau arrière.*
No sign	Le signal audio ne peut pas être utilisé pour analyser le tempo : 1. Il n'y a pas de kick drum dans la piste Audio à l'heure actuelle. 1.) Le niveau d'entrée est trop bas.	1.) Attendez que le kick-drum démarre. 2.) Réglez le niveau du lecteur de CD ou l'aux-send. *Si vous utilisez l'entrée Analyse du Sirius, vous pouvez régler la sensibilité d'entrée via le contrôle Gain sur le panneau arrière.*
•	Le signal audio a identifié une grosse caisse pour analyser le tempo. Le niveau est adapté à la reconnaissance. Le système fonctionne mieux lorsque le point de l'écran n'est pas allumé en permanence mais clignote régulièrement.	Vous pouvez commencer à appuyer/entrer.

Une séquence de kick-drums ne dira bien sûr pas au Sirius où il se trouve dans un bar.

Vous pouvez également synchroniser des morceaux de musique avec un groove plus exigeant qu'un motif Four-on the-Flour pur.
Vous devrez appuyer sur les quarts de temps de la pièce musicale pour démarrer le Sirius avec la touche TAP. Avec les informations provenant à la fois du tapotement et du kick-drum analysé, Sirius calculera le tempo réel. Le 5ème robinet démarrera alors le séquenceur interne du Sirius.

Le SIRIUS aura alors besoin d'environ 3 barres pour se verrouiller au rythme. Pendant ce temps, la synchronisation n'est pas tout à fait complète et sera « sauvage ». Pour une performance en direct, vous devez laisser les pistes du Sirius en sourdine pour cette phase.
Une fois que vous avez atteint une synchronisation réussie, l'affichage du tempo du Sirius ne changera que de +-1beat par minute. Cela vous montre que le système s'adapte constamment au tempo. Votre performance en direct peut commencer.



Ne désespérez pas si l'Audio-Sync ne fonctionnera parfois pas tout de suite. C'est comme l'habileté d'un DJ à mixer des disques - il faut de la pratique! Le tapotement du tempo nécessite un peu de temps pour s'y habituer. Si une chanson est mal mixée, il arrivera malheureusement parfois que la fréquence du kick-drum ne soit pas séparée assez proprement - les autres instruments peuvent alors influencer le système de manière négative. Dans ces circonstances, il peut arriver que la synchronisation échoue.

The Beat-Recognition-System

Pour les cas difficiles : The Beat Offset :
Les lectures dans notre laboratoire audio ont montré que certains morceaux de musique sont parfaitement synchronisés en ce qui concerne le tempo mais qu'il y a une déviation audible dans les passages compliqués.
À cette fin, le Sirius dispose d'un paramètre Beat-Offset. Pour la synchronisation audio externe, cela sera contrôlé à l'aide de la molette VALUE/TEMPO. Si vous tournez le cadran VALUE/TEMPO vers la droite ou vers la gauche, le Sirius-Groove sera légèrement décalé du matériel audio, soit retardé ou avancé par rapport au rythme. Ce comportement est également appelé Sync.Delay. La quantité de changement est affichée à l'écran.

1: Saturn .43
Beat-Offset: +2

Les valeurs positives feront jouer le Sirius un peu plus tôt (avancé), les valeurs négatives le retarderont légèrement. De cette façon, vous pourrez vous asseoir serré avec ces sections.

Synchronisation externe - synchronisation d'unités supplémentaires avec le signal audio:
Si le SIRIUS est en cours d'exécution, synchronisez. au rythme du signal audio, le signal d'horloge généré peut ensuite être utilisé pour synchroniser un autre synthétiseur ou séquenceur avec le SIRIUS en utilisant MIDI. Il vous suffit de connecter la prise MIDI-OUT du Sirius à la prise MIDI-IN de l'appareil Midi que vous souhaitez synchroniser. À la page 11 du menu Edit-system, vous pouvez régler le paramètre TX-Clock sur la position « ON ». Vous devrez également mettre tous les séquenceurs ou synthétiseurs en mode de synchronisation externe.

The Effects

Comment diriger les parties du Sirius vers les deux processeurs d'effets?

La section Mixer vous offre la possibilité de diriger le son d'une pièce directement vers l'un des processeurs d'effets Sirius. À gauche du panneau de commande de la section mélangeur, vous pouvez voir une touche marquée FX1 / FX2. Appuyez sur cette touche. Il devrait maintenant être allumé. Vous pouvez maintenant définir individuellement le son de chaque pièce qui doit être envoyé au processeur d'effets FX1 à l'aide des commandes du mélangeur. C'est pourquoi cette fonction est également appelée FX-send. Lorsque vous appuyez sur la touche FX1 / FX2 une deuxième fois, il clignote. Les contrôles font maintenant référence au processeur d'effets FX2. Vous pouvez maintenant définir les paramètres FX2 individuels pour chaque pièce.

Un autre moyen d'accéder aux envois FX se trouve dans le menu MIX de la pièce actuellement sélectionnée. Voici comment vous accédez au menu MIX: Appuyez sur la touche EDIT à côté de l'écran et appuyez immédiatement après sur la touche PAGE / BANK de droite. Vous pouvez maintenant ouvrir le menu MIX en appuyant sur la touche F3. Accédez à la page de menu 5 du menu MIX à l'aide des touches PAGE/BANK. La page 5 contient le FX1-send, la page 6 le FX2-send. Dans l'affichage, ces pages se présentent comme suit:

Edit Mix T:Synt1
<5> Fx1Send: 127

Edit Mix T:Synt2
<6> Fx2Send: 127

Cette méthode est la mieux adaptée à la situation de mixage finale car vous pouvez également définir tous les autres paramètres pertinents pour chaque partie tels que le panoramique, le son et le volume avec une plus grande précision..



ATTENTION : Si vous remarquez dans le menu Mixage qu'au lieu des valeurs FX-send, vous avez trois lignes pointillées et que la numérotation VALUE-TEMPO n'a aucun effet sur la détermination de ces valeurs, vous devez vous assurer de ce qui suit :
La pièce actuellement sélectionnée est-elle définie comme signal d'analyse ou de porteuse pour le Vocoder ? Si le réglage des effets est plus important pour vous que le Vocoder, vous pouvez modifier le routage du vocodeur. Appuyez d'abord sur analyse, puis sur la touche Carrier dans la section vocoder. Si une ou plusieurs clés d'article sont allumées, ces parties sont allouées au Vocodeur. Appuyez simplement sur toutes les parties éclairées pour éteindre les touches. Après cela, l'affichage dans le menu MIX affichera à nouveau les valeurs appropriées pour chaque pièce que vous avez désactivée, et vous pourrez les ajuster une fois de plus avec le cadran VALUE/TEMPO.

Les effets peuvent également être attribués au signal VOCODER. Cela peut être fait via la section Mixersection comme vous le faites avec les pièces ou vous pouvez le définir dans le menu Edit-vocoder.

Les processeurs d'effets du Sirius:

Le SIRIUS dispose de deux processeurs d'effets fonctionnant indépendamment. Ils sont appelés FX1 et FX2. Chacun de ces processeurs dispose d'effets de réverbération, d'écho et de modulation différents. Chaque pièce Sirius peut être acheminée proportionnellement vers les processeurs d'effets avec les commandes FX1/FX2 dans la section Mixer. Les deux processeurs d'effets peuvent être utilisés simultanément avec un programme d'effets chacun.
La liste suivante vous montre quels programmes d'effets sont disponibles dans les deux processeurs d'effets et ce qu'ils font.

The Effects Processor FX1:

Reverb effects:

Room: Ici, vous pouvez reconstruire de petites salles allant d'une salle de répétition à un salon.

Metallic: Avec un temps de réverbération court, cet effet sonnera comme si vous jouiez de votre instrument à travers un tube métallique. Un long temps de réverbération suggérera que vous êtes dans un grand hall industriel.

Chamber: La Réverbération de chambre a le caractère sonore d'une grande pièce vide.

Hall: Les caractéristiques sonores de ce paramètre sont similaires à celles d'une salle plus grande.

Cathedrl: Effet de réverbération le plus long de cette section. Il recrée le caractère de réverbération d'une église et convient aux longs effets d'écho.

Plate: Il s'agit d'une simulation de l'un des plus anciens effets de réverbération. Avant l'ère numérique, les gens utilisaient de grandes plaques métalliques minces pour créer des réverbérations. Le reflet de la plaque métallique a été capté à l'aide d'un microphone ou d'un amplificateur de son, puis mélangé avec le son d'origine..

The Reverb-effects have the following parameters:

Level(0-127): Here the level sent into the effect can be set. The higher the level the more the original sound is influenced, ie. the greater the amount of reverb on the sound.

Time (0-127): This value determines the decay time. Imagine it as a way of enlarging or shrinking the 'room' you have placed your sound in. This extends or shortens the reverb on the sound you are sending to this effect. (eg. A small room has a small decay time, whereas a cathedral will have a much longer decay time.)

Echo Effects:

Delay: A delay allows you to create a so called echo-effect, a bit like shouting into the Grand Canyon, Grand Canyon, Grand Canyon.....! This will effect the whole stereo signal.

PanDelay: This delay makes the echo signal alternate equally from left to right.

The Echo Effects have the following Parameters available:

Level(0-127): Here the level sent into the effect can be set. The higher the level the more the original sound is influenced, ie. the greater the amount of echo on the sound.

Time (0-127): Here you can set the delay time of the echo. The lower the value the faster the echo comes back. The maximum delay for the two Delay-effects of FX1 is 1119 ms (milliseconds).

Feedback (0-127): This value allows you to set the number of echos. In a walled courtyard you may have one echo 'slapping back' at you very quickly. In the Grand Canyon the echo would take much longer to come back, and may repeat many times.

The Effects processor FX2:

Chorus: The chorus doubles up the original signal and then sends the double back with a minimum time-delay, making it sort of 'swirl'. This makes the sound wider, fuller and 'fatter'.

SlowChor: The Slow-Chorus works the same way as the chorus.

FastChor: The delay in the Fast-Chorus is so intense that you will have a very strong swirling effect.

SuperChr: The Super chorus creates a strong swirling and phasing. The sound appears large and extremely warm.

FeedbChr: The Feedback-Chorus is a special effect influencing the sound in a dramatic way. The feedback to the input is so strong that you will get an almost metallic sound. This gives the sound a completely new character, almost robotic.

The Effects

Flanger: This effect allows you to create very spacy sounds. The flanger is based on the same principle as the chorus but creates a stronger modulation. The flanger will sound particularly interesting on the Hihat-track. Check it out with bass sounds too!!

These 'modulation' effects have the following parameters available:

Level(0-127): Here the level sent into the effect can be set. The higher the level the more the original sound is influenced, ie. the greater the amount of chorusing or flange on the sound.

Time (0-127): Here you can set the time delay of the Chorused signal in relation to the Original signal.

Feedback (0-127): The parameter Feedback routes back the effects signal to the effects input in controllable increments. This creates feedback causing a drastic sound change.

Rate (0-127): Here you can set the rate or speed of the modulation.

Depth (0-127): This parameter allows you to set the depth of the modulation.

Apart from the modulation effects already mentioned, FX2 also has 2 Echo-effects available.

ShortDel: This delay creates a very short echo.

PanDelay: This delay is like the PanDelay from section FX1.

The FX 2 echo-effects have the following parameters available:

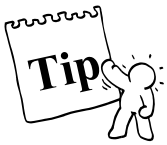
Level (0-127): Here the level sent into the effect can be set. The higher the level the more the original sound is influenced, ie. the greater the amount of echo on the sound.

Time (0-127): Here you can set the delay time of the echo. The lower the value the faster the echo comes back. The maximum delay for these two effects is 870 ms (milliseconds).

Feedback (0-127): This value allows you to set the number of echoes.



Expert´s tip: The Reverb-, and Echo-effects in FX1 can best be explored with a Snare-sound or a short percussive Synth-sound from the "Plucked-Sound" category. The modulation effects in FX2 are best expressed in Pads or ambient sounds It is also very interesting to try out the different chorus- and flange effects on a Hihat or Percussion track.



Expert´s tip: If you work with the delays of both FX-sections simultaneously you will have the option to mix these different delay-times which you have applied to the sounds. You can create very nice delay-grooves like this.

Notes

The Sirius-Vocoder

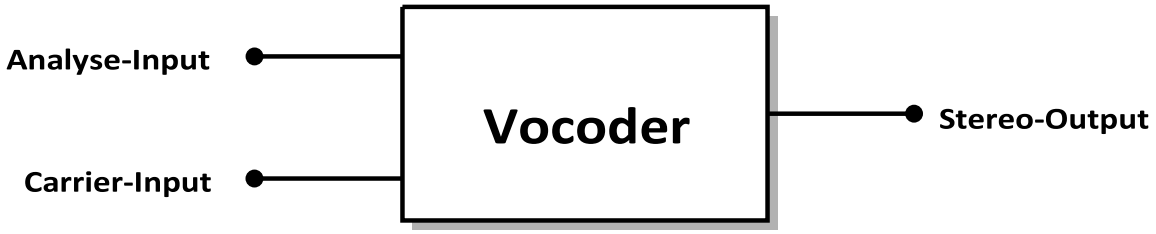
Vocoder-Basics:

Fondamentalement, le Vocoder transmute un signal audio en un autre. Cette définition quelque peu ennuyeuse ne décrit pas vraiment les sons fascinants et presque inépuisables que vous pouvez créer avec un Vocoder: changez votre voix en un chœur d'église polyphonique ou une version robotisée d'ALF. Créez des sons de synthétiseur impressionnants contrôlés par votre voix. Votre batterie apprendra à parler et le son d'un orchestre symphonique apparaîtra comme une base rythmique pour une piste de Dancefloor. Le Vocoder stimulera votre créativité à l'infini.

Les producteurs professionnels modernes utilisent le Vocoder pour créer certains des sons les plus branchés d'aujourd'hui - son origine remonte cependant à loin. Dans les années 70, les Vocoders étaient des machines relativement compliquées qui coûtaient une somme à cinq chiffres. En 1979, le magazine électronique « Elektor » (décembre 79) prédisait que « dans quelques années, les claviers seraient équipés d'un commutateur « Vocoder" ». Eh bien, cette prédiction ne s'est pas réalisée. Mais maintenant, l'ère du clavier domestique est loin derrière nous, et le Vocoder dans le Sirius salue l'aube d'une nouvelle ère.

Comment fonctionne le Vocoder ?

Il n'est pas nécessaire d'entrer dans trop de détails: imaginez simplement le Vocoder comme un boîtier avec deux entrées et une sortie stéréo. Une entrée est le « Analyse », l'autre le « Carrier »".



In order to call up the DEMO Songs, press both DEMOkeys simultaneously and select Number-Key 2.

You can now for instance connect a microphone to the Analyse-Input and connect the Carrier-Input to the audio-output of a synthesizer. Si vous parlez maintenant dans le microphone et appuyez simultanément sur une touche du synthétiseur, cela sonnera comme si le synthétiseur parlait. La hauteur ne fait pas référence à la voix mais à la note que vous jouez actuellement sur le synthétiseur. Donc, si vous jouez une mélodie, le synthétiseur « chantera ». Si vous jouez quatre notes simultanément, vous entendrez un chœur à quatre voix. Le principe de base est le suivant: le signal d'analyse ainsi que la porteuse sont découpés en plusieurs « tranches de fréquence », les « bandes » du Vocoder. Désormais, les « tranches de fréquence » du signal d'analyse sont analysées et transmises simultanément aux « tranches de fréquence » respectives de la porteuse. Tout cela en temps réel. Vous pouvez maintenant essayer d'imaginer le résultat si vous n'utilisez pas une voix mais un drumgroove complet comme signal d'analyse. Mais autant écouter la démo-chanson Nr. 2 du Sirius (« VOC Grov »").

The Vocoder of the Sirius:

Le Sirius dispose d'un Vocoder avec 11 bandes passantes de fréquence et d'une banque de filtres intégrée. Ce ne sont pas des « effets » Vocoder mais constituent un Vocoder à part entière avec de nombreuses possibilités de configuration. Dans de nombreux domaines, les fonctions du SIRIUS-Vocoder vont bien au-delà de celles des autres systèmes.:

Caractéristiques du Sirius-Vocoder:

-Les sons de batterie et de synthétiseur du Sirius sont, avec leurs possibilités de manipulation infinies, les matériaux de base idéaux pour créer des sons de vocodeur uniques. Vous pouvez utiliser le Sirius immédiatement sans avoir besoin d'équipement supplémentaire en utilisant ses sept parties de batterie et de synthé, qui peuvent être acheminées en interne en tant que signaux De porteuse et d'analyse, ainsi que la possibilité d'utiliser le microphone Goose-neck via son préamplificateur intégré.

1. Le Sirius-Vocoder vous propose 16 programmes Vocoder contrôlables, chacun avec des caractéristiques sonores complètement différentes. Vous avez essentiellement 16 Vocodeurs différents.

2. La possibilité d'alimenter et de mélanger différentes sources sonores dans le Vocoder vous laissera pratiquement rien de plus. Outre les parties internes et le signal du microphone, vous pouvez connecter d'autres sources sonores externes (par exemple batterie-ordinateur, guitare électrique, pistes entières de CD... etc.) au Vocoder en utilisant les prises audio à l'arrière du Sirius. Plusieurs parties internes peuvent être utilisées simultanément comme signaux d'analyse et de porteuse et peuvent ensuite être mélangées avec n'importe quel signal audio externe que le Sirius reçoit.

3. Pour tous les signaux de commande, le Sirius-Vocoder offre des fonctions de contournement contrôlables. Cela signifie que vous pouvez intégrer le signal d'origine du microphone (par exemple votre voix) et le mélanger avec le Vocoder efficacement une table de mixage avec un microphone intégré. Avec les unités d'effets du SIRIUS, vous pouvez ensuite ajouter un peu de réverbération et de retard.

4. Les banques de filtres intégrées sont capables d'effectuer les changements sonores les plus délicats dans le mixage - ou peuvent créer des effets drastiques qui seraient impensables avec des égaliseurs ordinaires qui n'affectent que les basses, les effets psycho-acoustiques, les sons LoFi les plus étranges, etc.

5. Tous les paramètres Vocoder sont stockables. Bien que l'attrait d'un Vocoder soit principalement dû au fait que vous pouvez influencer à plusieurs reprises le son en utilisant votre voix, vous pouvez également alterner entre les rythmes vocodés et les pads vocodedés dans une chanson en activant et en désactivant les différents routages Vocoder.

-Malgré toutes ces possibilités complexes, le Vocoder est facile à manipuler: toutes les fonctions de base du vocodeur pour les sources sonores externes et les pièces internes, telles que le routage par exemple, peuvent être commandées à partir des cadrans et des touches sur le panneau avant. Vous pouvez également, bien sûr, modifier les paramètres en temps réel pendant que le séquenceur est en cours d'exécution. Un murmure silencieux s'est estompé en un gros battement de rupture? Aucun problème. Et tout cela peut naturellement être contrôlé via MIDI.



Commencer immédiatement?

Avant d'essayer le Vocodeur 11-Bandwidth avec le microphone, veuillez noter ce qui suit pour assurer des performances optimales:

Important : Si vous utilisez le microphone Goose-neck avec le Vocoder et que vous écoutez le Sirius via les haut-parleurs d'une unité audio telle qu'un système stéréo ou un amplificateur d'instrument, un retour acoustique peut se produire..

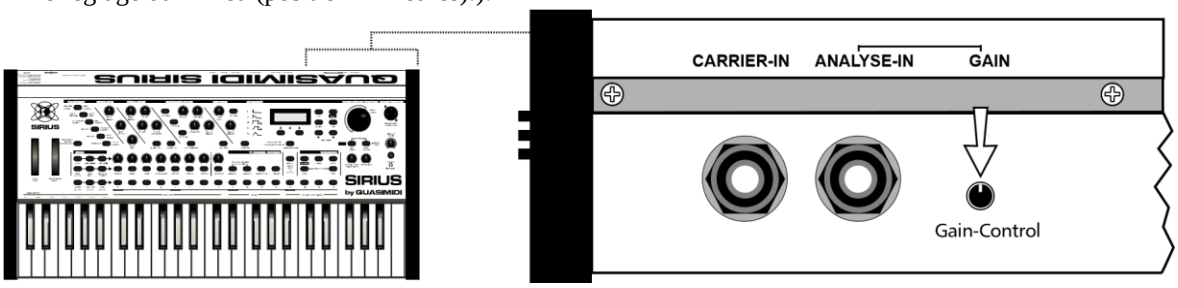
C’est particulièrement le cas lorsque

1. la distance entre le microphone et le haut-parleur est trop faible ou les haut-parleurs sont orientés directement vers la tête du microphone, ou
2. le volume global du Sirius ou le volume de l’amplificateur de votre système audio est réglé trop haut.

La rétroaction à volume élevé peut endommager votre audition. Nous vous conseillons donc d’utiliser le niveau de volume le plus bas possible lorsque vous utilisez un microphone ou de travailler sur un casque. Pour les performances en direct, assurez-vous que le microphone ne pointe pas dans la direction des haut-parleurs de sonorisation!

Préréglage du Gain-Control :

Le Gain-control vous permet de déterminer la sensibilité d’entrée du préamplificateur de microphone intégré. La commande est située à droite du panneau arrière du Sirius. Tournez le contrôle de gain sur le réglage du milieu (position 12 heures).).



Caution: The initialisation will delete the entire ram memory of the Sirius and all settings will revert to the original factory settings.

If you have connected the Sirius to an audio-unit such as a stereo

system or instrument amplifier, turn the volume control of your amplifier to minimum for the time being.

Easy-Mode:

Le Vocoder fonctionne avec 16 programmes de base qui peuvent bien sûr être modifiés si nécessaire. Pour avoir une première impression, ces programmes de base peuvent être essayés en premier. Le microphone est la source d’analyse dans ce « Easy-Mode ». Un opérateur est automatiquement réglé, vous n’avez qu’à parler dans le microphone et n’avez pas besoin d’appuyer sur les touches du clavier.

Caution: Pre-settings for the Easy Mode:

Vous avez besoin de préréglages pour le mode facile. Si toutefois vous avez initialisé votre Sirius comme décrit au début de ce manuel et sélectionné une chanson sans paramètres Vocoder (par exemple Nr.1 « Saturn »), vous pouvez omettre la procédure suivante. Aller à « Sélection des programmes de base".

1. La clé CARRIER-EXT. dans le panneau VOCODER du Sirius doit être éteinte.

2. Aucune partie du Sirius ne doit être sélectionnée comme transporteur. Vous reconnaîtrez que la clé CARRIER dans le panneau Vvocoder n’est pas allumée. Si la touche est allumée, vous pouvez modifier le paramètre comme suit : Lorsque vous maintenez la touche CARRIER enfoncée, les touches Pièce sous les cadrans du panneau MIXER vous indiquent quelles pièces sont sélectionnées comme supports. Une clé allumée indique que cette pièce est un Carrier pour le Vocoder. Pendant que vous maintenez toujours la clé CARRIER enfoncée, éteignez toutes les touches allumées sous les cadrans l’une après l’autre. Vous avez maintenant désactivé tous les signaux internes de l’opérateur.



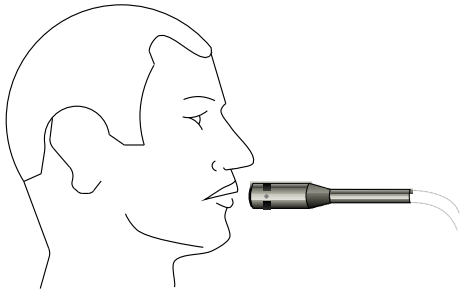
Selecting Basic Programs:
Pour sélectionner le programme de base 1 « Robot Voc » (Robot-Vocals), maintenez d'abord la touche Vocoder enfoncée dans le panneau MIXER. L'affichage affichera :

Sélectionnez Prg.1.. 16

Pendant que vous maintenez toujours la touche Vocoder enfoncée, appuyez sur la touche numérique 1 - comme indiqué sur la photo.

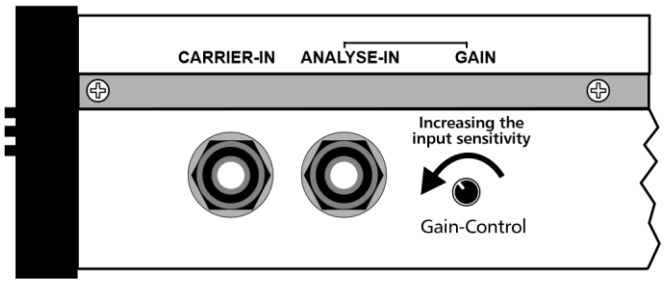
Que dire quelques mots dans le microphone goose-neck du Sirius. Vous devez mettre votre bouche assez près du microphone (voir dessin!!!)





Si votre Sirius est connecté à une unité audio telle qu'un système stéréo ou un amplificateur d'instrument, augmentez **soigneusement** le contrôle du volume de l'amplificateur jusqu'à ce que vous ayez atteint le volume souhaité. Si vous rencontrez des commentaires, même à des niveaux de volume très faibles, essayez de mettre plus de distance entre le Sirius et les haut-parleurs.

Vous entendrez maintenant, que ce soit à travers vos écouteurs ou vos haut-parleurs, non pas votre voix d'origine, mais la voix d'un robot apparemment hostile.
Peut-être trouvez-vous que vous devez parler très fort pour produire une voix de robot régulière malgré le fait que vous avez la bouche très près du microphone. Dans ce cas, tournez le Gain-control à l'arrière du Sirius **soigneusement** vers la gauche (face au panneau arrière) jusqu'à ce que vous obteniez un signal équilibré. Essayez d'éviter les paramètres de niveau excessif que vous reconnaîtrez car ils seront déformés.



Let´s try the other basic programmes as well: Hold down the Vocoder-key again and press one of the Number-keys from 2-14 (on 15 and 16 you have the basic programmes of the filter banks, and will hear nothing when in Easy-Mode). Programme no. 2 will change your voice for instance into a polyphonic choir. To do this start factory song no. 1 "Saturn" and add your own vocal-hooks. The pitch of the choir is not changeable in the Easy-Mode. How you change the pitch will be described in the following chapter.

Listening through the different basic programmes you will note that not all of them are good for vocals. Some programmes are designed more for use with artificial sound sources.

The setting of the VOCODER-key can be stored in a SONG.



Basic functions of the Vocoder:

Turning the Vocoder On and OFF:

The Vocoder is turned on and off with the Vocoder-key located on the MIXER-panel.

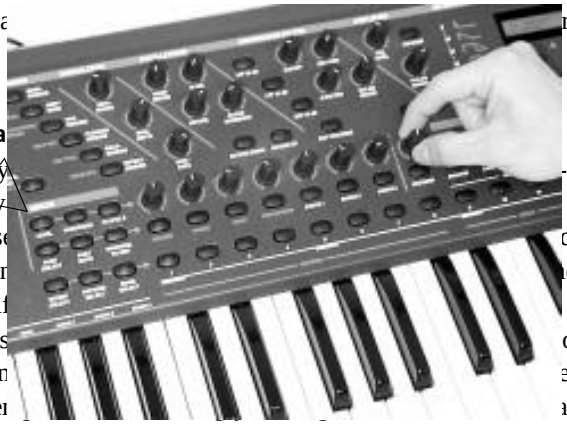


The setting of the VOCODER-keys can be stored in the SONG

Setting the volume of the Vocoder-sound:

The output-level of the Vocoder you can change in the usual way using the MIXER-panel of the SIRIUS. Switch on the LEVEL-key in the Mixer. Now you can set the volume with the VOCODERdial.

informa rnal sequencer.



LEVEL-Key **How ca**

When y -Mode) is not activated if you have already basic Programmes the selected Analyse der. When the percussion-track is vocodi ediately check out how this will sound with di

Try this ou will notice that in different basic progra ed and single instruments are emphasised or de-e sic settings of the Vocoder as follows:

Tip: The volume-changes are sent and received using MIDI

First hold down the Vocoder-key on the MIXER-panel. The display shows:

Select Prg.1..16

While you still hold down the Vocoder-key you can switch between Vocoder-programs 1-16 using the Number-keys.



The following overview shows you all basic programmes of the 11 Bandwidth-Vocoder and gives you tips concerning these basic settings. Although we have said that some programmes are more suited to vocals and others more to artificial sounds, these tips should not be considered as hard and fast rules. The results depend a lot on what sound characteristics the audio-source has. So experimenting with the different basic programmes and audio-sources is the order of the day! This is what makes the Vocoder such an exciting tool: nothing says that you can not try the programme "InverseV" when your voice is being used to modulate a Synth bass.

The Basic Programs:

Basic Program	Description
particularly suitable for vocals	
1: RobotVoc	
2: ChoirVoc	
3: StrngVoc	
4: DuckVoc	with bandwidth intereaction up to the high frequencies
5: CrazyVoc	
6: FXVoc	
7: BADVoc	
Universal Vocoder	
8: ThinVoc	treble-rich vocoder
9: CutVocod	soft Vocoder with available cut off frequency filter
particularly suitable for drums	
10: InverseV	
11: HighQVoc	with high filter quality
12: FrameVoc	
13: StereoV	with extreme stereo setting
Very slow modulating Vocoder for pads	
14: SlowVoc	

The Filterbanks	
15: Filtbank	
16: BBoostFB	emphasizing the low frequencies

Caution: The Filter banks effect the chosen Carrier, the Analyse-sources are being ignored.

The Vocoder's 16 basic programmes can amongst other characteristics be distinguished by their filtertype, the filter frequency and the decay-time for each of the 11 Vocoder-Bandwidth possibilities, or 'Bands'. By the way QUASIMIDI will offer further Vocoder programmes in future.

After selecting a basic program we now feed different sounds into the Vocoder. You will soon be convinced that the SIRIUS Vocoder is much more than just a voice mutator.



sound of the Analyse-signal is transmuted into that of the Carrier-signal.
Four keys on the MIXER-panel decide which sources are to be fed into the Vocoder (VocoderRouting): ANALYSE, CARRIER, CARRIER-EXT. and MICRO. The lit key indicates that the respective sources are fed into the Vocoder. A lit ANALYSE- or CARRIER-key means that at least one SIRIUS-part is selected as Analyse-signal or as Carrier-signal.
You have probably sensed already: The Sirius-Vocoder allows you to select several Analyse & Carriersignals simultaneously. But most of the time you will obtain a better sound result when only few parts are routed to the Vocoder. Like so often in music, less is more.

A turned off Analyse-function does not mean that this PART is muted. The PART is just not sent to the Vocoder anymore.

Caution: The Vocoder always requires sound sources on both inputs. When you have selected only the Carrier-signal or only the Analyse-signal whilst in sequencer mode, you will not hear any Vocoder-sound. This is also the case if Carrier and Analyse-signals are not being played out at the same time.

How can I select Analyse-signals and Carrier?

Selecting Sirius-Parts as the Analyse-signal:

You already know that the In order to select one or more parts of the Sirius as the Analyse-signal, first hold down the ANALYSEkey of the VOCODER-panel. The lit keys under the dials will indicate which Parts have been selected as Analyse-signals. While you still hold down the ANALYSE-key, turn on the key for the Part or Parts which you wish to use as the Analyse-signal of the vocoder. That means you chose

from KICK/BD, SNARE, HIHAT, PERCUSSION and SYNTH 1-3. If you press the Part key again whilst holding down

A turned off Carrier-function does not mean that this PART is muted. The PART is just not sent to the Vocoder anymore.

you wish to use as Carrier of the Vocoder. That means you chose from KICK/BD, SNARE, HIHAT, PERCUSSION and SYNTH 1-3. If you press the Part key again whilst holding down the CARRIER-key, you turn off the Carrier-function for that Part.



the ANALYSE-key, you turn off the Analyse-function for that Part.

Back to the Worksong Nr 2 "Voc Grov":
When you press the ANALYSE-key the lit Part-keys tell you that the drum tracks of the Sirius are the Analyse-signals of the Vocoder. When you hold the CARRIER-key you will see that the Synth-tracks are selected as the Carriers. With playing the sequencer try and switch off the Analyse- and Carrier function of each Part separately so that you can hear the original signal. This example of Vocoder-use is somewhat classic: The pads of the Synth-Parts are rhythmatised by the Percussion- and Drum sound, creating a rhythmic pad.

Expert´s advice: Maybe you have already tried this - the Sirius gives you the option to use a Part as the Analyse-Signal and Carrier-signal simultaneously. Your imagination will decide how to use this option!

Selecting Sirius-Parts as Carrier:
To select one or more Parts of the SIRIUS as the Carrier-signal you must first hold down the CARRIER-key on the MIXER-panel. The lit keys under the dials will indicate which Parts have already been selected as Carrier-signals. While you still hold down the CARRIER-key, turn on the key for the Part

Selecting the Microphone as the Analyse-Signal:
To use the Goose-neck microphone of the Sirius as Analyse-Signal you merely have to switch-on the MICRO.-key on the Vocoder-panel. Press the key again and the Analyse-function of the microphone is switched off.

Important: If you use a microphone and an audio-unit such as a stereo system or instrument amplifier, please note the following to avoid feedback problems.

- allow sufficient distance between microphone and speakers
- use the lowest possible volume-levels
- during live-performance make sure the microphone is not pointed directly towards the PAspeakers.

Before you switch on, set the Gain-control to the right of the rear panel of the Sirius to the middle setting (12 o´clock position). If you are using an audio-unit such as a stereo system or instrument amplifier, turn down the volume control of the amplifier to minimum. Then turn on the microphone with the MICRO.-key as Analyse-source and carefully turn up the volume control while you speak into the microphone. Bring your mouth as close to the microphone as possible. Should you still not be able to get a regular Vocoder-sound, carefully turn the Gain-control on the rear panel to the left (when facing the rear panel), until your signal is balanced. Try to avoid overloading.

have a choir singing your lead vocal.
Press SONG SELECT, Number-key 2 and PLAY!

Caution: The Routing of the internal PARTS is stored with the PATTERN.

The use of the human voice is particularly well suited to illustrating once more the way the Vocoder works. First select a suitable Vocoder-basic programme, for instance Nr.2 "ChoirVoc". Turn the MICRO-key on and select a Synthesizer-sound as Carrier: For example use a soft string-sound. Play a note on the keyboard and at the same time speak into the microphone. Now play a melody. You will hear that you can control the pitch of your voice with the keyboard. If you press several keys at once you will suddenly sing with several voices.
This principle can be used in a different way: You can

Compare with chapter "Start immediately" on page 79.



You can also add effects to your Vocoder-sound. Read page 89.



notice that not all Carrier-sounds are suitable for use with the human voice. In order to obtain the best results, the sound of the Carrier should be similar to that of the human voice. Safe bets are the Sirius-waveforms SpectrAE, Mal-Choir, SuprStrg or VS_VOICE. With some waveforms you can create brilliant and original choirs, others are more for monophonic playing. Here again: EXPERIMENT! Check out the possibilities. Generally the intelligibility of the voice decreases with increasing pitch because the low frequencies within the voice are lost. The speech is generally better understood the lower down the Carrier-sound is played on the keyboard.

Tip: In the Edit-VOCODER menu you will find some more useful parameters which help you to avoid feedback and to increase vocal intelligibility. Here you can also mix in the original signal of the microphone in order to use the SIRIUS as a mixing desk with built-in effects units (see page 92).

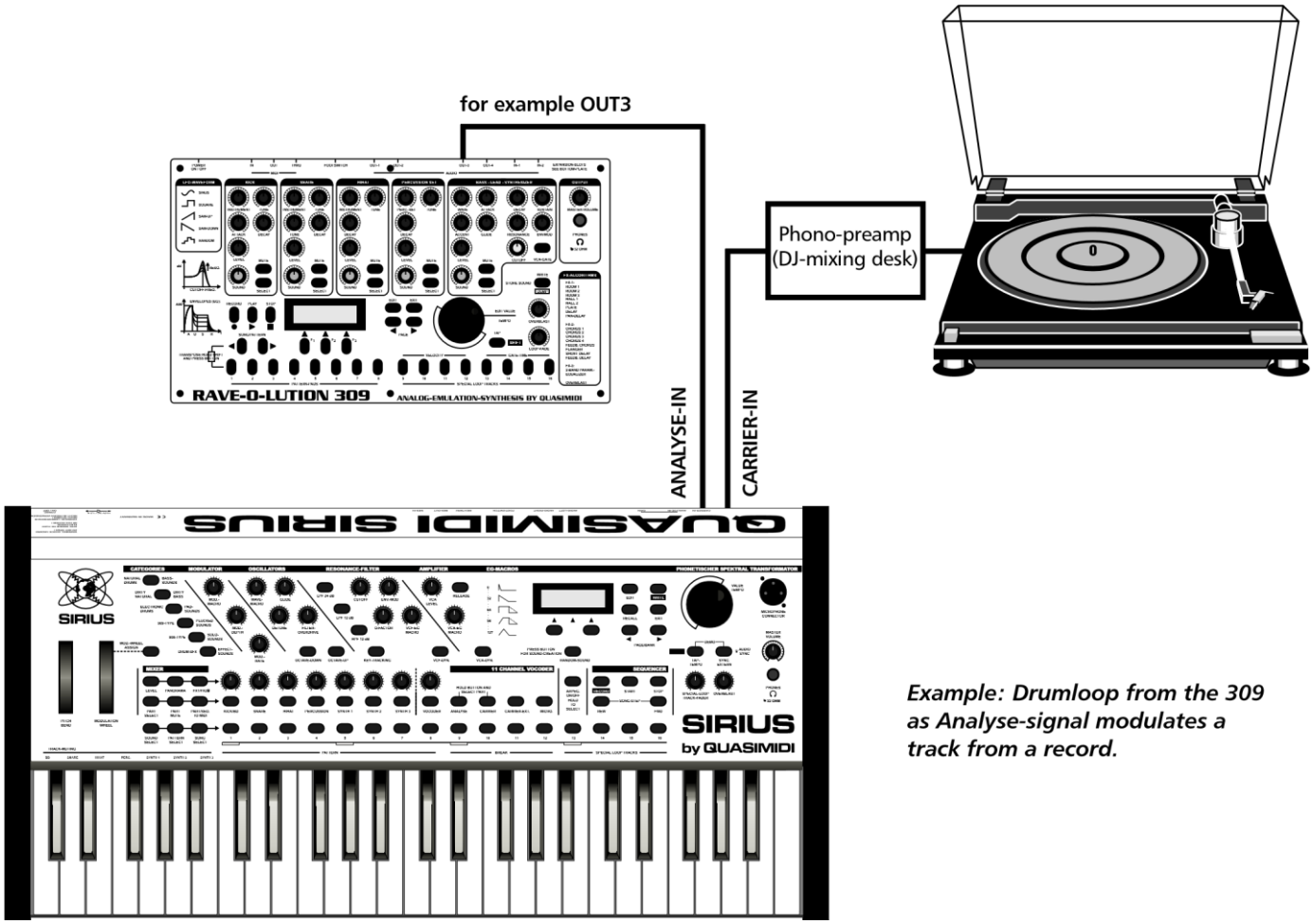


Using other external sound sources for the Vocoder:

It can of course be very interesting to send sounds other than speech or singing through the microphone into the Vocoder. The Sirius offers the tempting option of also including your other audioequipment in the Vocoder. So you also just bought a full Stand-Alone-Vocoder!

Important: The use of external sound sources is only recommended once you know the basic functions of the Vocoder really well.
It does not matter whether it's a synthesizer, drum-computer like the RAVE-O-LUTION 309 or CDplayer, tape player, mixing desk …simply connect the audio source to the relevant 6,3mm (1/2") jack socket on the rear panel of the Sirius: A sound source that is to be used as the Carrier-signal

Once you have experimented with the different



Example: Drumloop from the 309 as Analyse-signal modulates a track from a record.

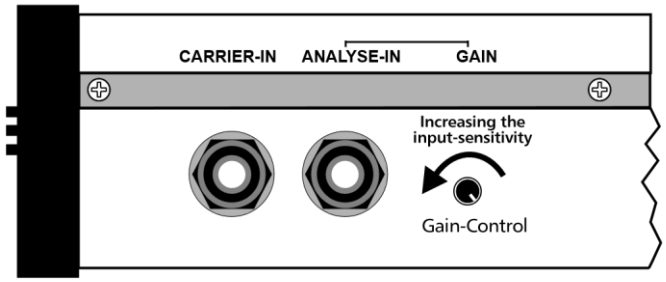
Carriers you will should be connected to the CARRIER-IN socket. A sound source that is to be used as the Analyse-

signal should be connected to the ANALYSE -IN. The following diagram shows an example of one such configuration.

Important: The Gain-control on the back of the Sirius determines also the input sensitivity of the ANALYSE-IN. If you connect other audio equipment to this socket you should first set the Gain-control to minimum.



Set the Gain-Control to minimum first. To increase the level carefully turn it to the left.



The settings for the CARRIER.EXT.- and the MICRO-.keys can be stored in a SONG.

You can switch the external Carrier-signal on and off with the CARRIER-EXT.key on the MIXER-panel.

The external Analyse-signal is controlled with exactly the same key as the microphone-signal. This means the MICRO.-key on the MIXER-panel also switches the external Analyse-signal on and off.

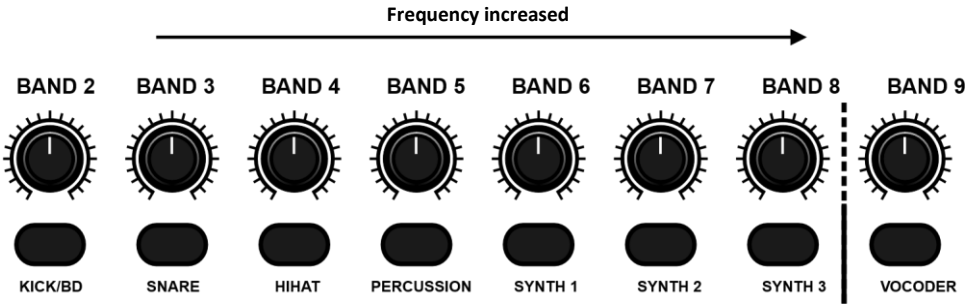
By the way - the Sirius-Vocoder allows you to mix internal Parts, microphone signals and external audio sources almost randomly - this is for the Analyse-signal as well as the Carrier-signal. One exception: If you have connected an audio cable to the ANALYSE-IN-socket, the MICROPHONE CONNECTOR on the front panel will be disabled.



Tip: Would you like to use your own favorite microphone? Instead of the Goose-neck microphone included with your Sirius, you can connect other dynamic microphones directly into the MICROPHONE CONNECTOR-socket (XLR-socket) of the Sirius. The ANALYSE-IN is also suitable to connect a microphone. If you want to use a condenser-microphone you will need an external phantompower supply. Whatever Microphone you choose to use, make sure the Gain-control is sensibly adjusted to avoid feedback.

Changing the level of the individual Vocoder tracks:

You can use the change of volume of single Vocoder-tracks to create some interesting effects because you can emphasize or de-emphasize each of the 11 frequency Bandwidth (Vocoder 'Bands') which make up your complete vocoded sound. Even more interesting is performing these changes in realtime while the sequencer section is active. You can create, for example, real-time morphing of Pads or sound atmospheres. These options are made available to you using the dials of the MIXER-panel: here you can, while your sequencer is running, set the volumes for the single Vocoder-Bands. On the dials you have Vocoder-Bands 2-9 which each represent one bandwidth, from the deepest bass to the highest treble. Band-2 is the deepest bass, Band 9 the highest treble. (the other Bands are controllable only in the Edit-Vocoder menu - see page 91).



You can store the Band-volume settings in a SONG.

To set the Band-volume hold down the Vocoder-key and turn the control in the MIXER-panel at the same time. The photo on the next page will make it clear to you.



Controlling the Band volumes: Hold down the VOCODER-key and turn the dials in the MIXER panel.

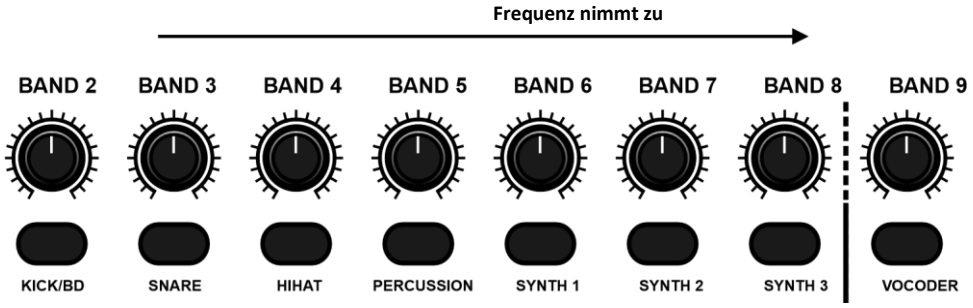
Tip: You can also control the Bands of the Vocoder with an external sequencer. All dial movements can be recorded in the sequencer and then automated. This way you can for example create impressive automatic phasing effects with the Vocoder.

How does the Filter Bank work?

You will find the filterbank-programs on the Number-keys 15 and 16. When they are used the SiriusVocoder behaves like an equalizer with nine Bands. Because of the steepness of the filter you can make both subtle sound changes and obtain some very extreme effects- filter sweeps, which only work in the middle ranges, or impressive "formant-modulations". If you (and your neighbour) wish, you can also mercilessly overload the filter Bands. You will get the most wonderful LoFi-sounds pumping bass drums, grinding HiHats, wicked 303-sounds.

There is one pre-requisite for selecting the sound source: the filterbank will only effect the Parts which are set as the Carrier-signals. The selected Analyse-signals will not be affected.

As usual you can set the volumes of Bands 2-9 in the MIXER-panel. Hold down the Vocoder-key and turn the controls in the MIXER-panel at the same time. Use the picture at the top of this page as a guide. The location of the Bands you can see in the diagram below:



Let´s select basic programme no. 16 "BboostFB" (hold down Vocoder-key and press Number-key 16. Select a Synth-Part as Carrier and for this part choose a Synth-bass (for instance C03 "Acid Mod"). The Part is now located at the entrance of the Filter bank. Now hold down the Vocoder-key and close the dials 1-5 and 8 completely and open up dials 6 and 7. Also play with Cutoff-control and Qfactor: Aceeeeed!

Tip: Naturally the Band volumes of the filter bank are sent and received in MIDI so that you can control the filter movements with an external sequencer.

How can I set Effects and Pan?

As the icing on the cake

You can store the effects mix and the pan settings in a SONG.

you can refine your Vocoder-sound with the Sirius-Effects. Mix in rhythmic delays to a speaking Groove in real-time or let your robot hold great speeches in a tiny bathroom. The procedure you already know from the description of the MIXER-panel. Above the FX1/FX2-keys of the Mixer you can select between two effects units of the Sirius. When the key is permanently lit you have selected FX1. When the key is blinking, FX2 is active. Now the dial of the Vocoder allows you to mix in the currently selected effect in real time.

Activate FX1 or FX2 with the Mixer and mix-in the desired effects part with the VOCODER-control.



The position of the Vocoder-sound in the stereo image (ie. the pan setting) can be set as usual using the MIXER -panel. Turn on the PANORAMA-key of the Mixer. Now you can use the Vocoder dial to position the Vocoder-sound further to the left or right of the stereo picture.

Activate PANORAMA with the Mixer and determine the Stereo-position of the Vocoder-sound with the VOCODER-control.

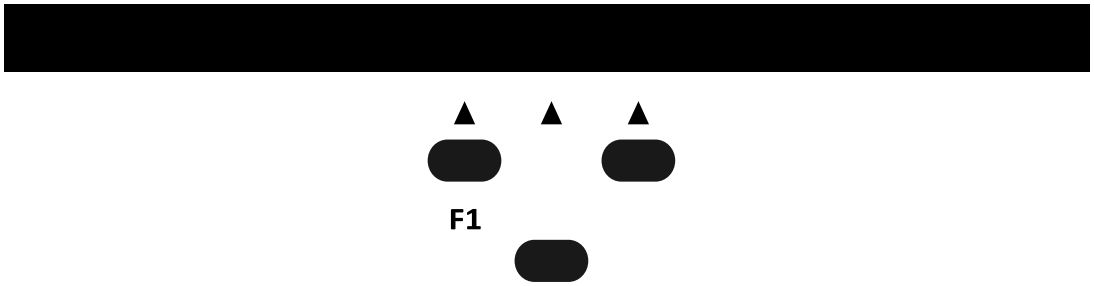




Tip: As you already know, the Sirius allows you to automate changes of the effects mix and panorama via MIDI using an external sequencer. Just turn the controls and the Sirius will output the necessary midi information through the MIDI-OUT.

The Vocoder Menu:

Most Parameters of the Vocoder-menu can also be set using the dials and keys on the front panel of the Sirius. There are however some parameters which can only be set in the Edit-Vocoder menu. The menu-pages of these restricted parameters are marked with a (*) in the following description of the Edit-Vocoder menu procedure.
This is how to get to the Edit-Vocoder menu: Press the EDIT-key and select page 4 of the Edit-menu with the right-hand PAGE/BANK-key. The following selection appears in the display:



Press the F1-key under the display to open the Edit-Vocoder-menu.

Menu-page 1: Vocoder Type
Here you can select the 16 different Vocoder types or programmes.

Edit Vocoder
|1> Typ:RobotVoc

The types contain different bandwidth intereaction and different filter types for the Bands.

Important: When you change between types the Band volume is also changed and you will revert to the basic factory settings as described on page 83.

Menu-page 2: Level
On page 2 you determine the output volume of the selected vocoder programme.

Edit Vocoder
<2> Level: 96

Menu-page 3: Panorama
Here you can set the Panorama (the position of the Vocoder-sound in the stereo image).

Edit Vocoder<3>Pan: L<61

This is really a balance function: As the single Vocoder-Bands can have different pan settings, then each Band can take up its own place in the stereo image.

Menu-page 4*: Bypass for the internal Analyse-signal

As the input signals of the Vocoder are being used as 'control' signals, their original sound is usually not sent to the main outputs and is therefore inaudible. The Bypass function on the next 4 menupages however allows you to mix the original sound back in from the Analyse and Carrier-sound source. By the way, the original signals are also being sent through the effects-processors of the Sirius.
On page 4 you find the Bypass-function for the **internal** Analyse-Signals of the Sirius (ie. the internal Parts of the Sirius which are being sent to the Vocoder). When for example you modulate a pad with a drumloop, you can mix in the original pad-sound with a controllable volume of 0-127.

Edit Vocoder
<4> AnaBypass: 96

Menu-page 5*: Bypass for the internal Carrier-signal
The Carrier-bypass function enables you to mix the original sound of the **internal** Carrier-Parts of the Sirius back in with the vocoded signal. When for example you modulate a pad with a drumloop, you can mix in the original pad-sound with a controllable volume of 0-127.

Edit Vocoder
<5> CarBypass: 60



Menu-page 6*: Bypass for the Microphone and external Analyse-signal
With the Bypass function on menu page 6 you can mix-in the original sound of the microphone signal and the external Analyse-signal with a controllable volume of 0-127.

Expert´s-Tip: When the Vocoder is inactive you can use the Sirius as a mixing desk which allows you to beef up your vocals or guitar solo using, for example, the reverb of a cathedral.

Edit Vocoder
<6> MicBypass: 30

Menu-page 7*: Bypass for the external Carrier-signal
The Bypass function on menu-page 7 allows you to mix-in the original sounds of the external Carriersignal with a controllable volume of 0-127.

Edit Vocoder
<7> ExtBypass: 0

Menu-page 8 and 9: Effect-send1 / Effect-send2
These parameters control the Effect-sends of the Vocoder for the first and the second SIRIUS-Effects units.

Edit Vocoder
<8> FX1Send: 80

Edit Vocoder
<9> FX2Send: 10

Menu-page 10*: Lowpass
The Lowpass is the lowest Band of the SIRIUS-Vocoder. Here you can specifically add bass to the Parts of the Analyse-signal to, for example, emphasize the bass drum.

Edit Vocoder
<10> Lowpass: 0

Menu-page 11*: Highpass
The Highpass is the highest Band of the Sirius-Vocoder. Here you can specifically add to the treble Parts of the Analyse-signal.



Tip: If you are using the microphone as Analyse-source you can emphasize (with Highpass) the sibilant qualities of the voice to increase the intelligibility (ie. the T's and S's).

Edit Vocoder
<11> Highpas:108

Menu-page 12-29*: Level/Panorama for the individual Bands
(The volume for Bands 2-9 can also be controlled on the front panel)
On the last 18 menu-pages you can set the volumes and the panorama settings of the other 9 frequency Bands. Yes it´s true: You can indeed select different pan-settings for every single Band! Use your Vocoder as a psycho-acoustic-processor and distribute in a filterbank-programme the high frequencies of your mix over the total width of the stereo image. Here is an expample of the menu-page of the first Vocoder Band:

Edit Voc-Band 1
<12> Level: 98

Edit Voc-Band 1

You can store the

<13> Pan: L<10 *current*

settings of all parameters of the Vocoder-menu in a SONG.

The Bypass-functions as well as the complete signaling of the SIRIUS-Vocoder is explained in the diagram on the following page.



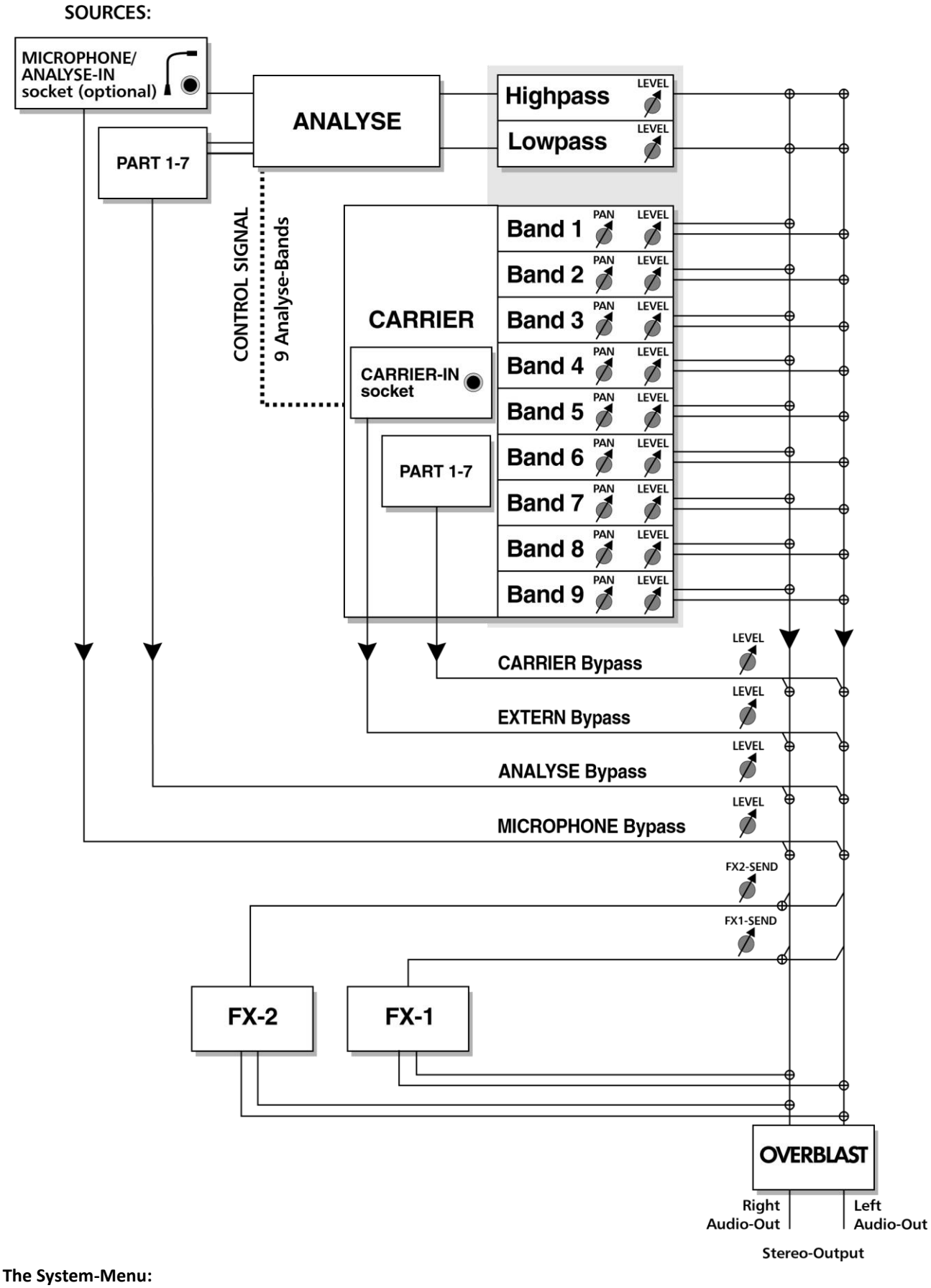
Where are the Vocoder settings stored?

Important: The different basic settings of the Vocoder are stored in different storage areas. Whereas, for instance, the settings of the Bands are stored in the Song, the Vocoder-routing is stored in the Pattern. This makes sense because: it allows you during a song to change different allocations. For instance the Percussion track is modulating a pad at the beginning of the piece while this same Percussion becomes clattering metal plates at the end of the song. The different storage functions can be selected as usual with the WRITE-key to the right of the display. Select the desired storage area. The following table shows you which setting of the Vocoder is stored to which area.

Vocoder-Setting	Key	Storage Level
Vocoder ON/OFF	VOCODER	SONG
Vocoder-LEVEL		SONG
Vocoder-PANORAMA		SONG
Vocoder-FX1/FX2-Send		SONG
Selection of *internal* Analyse and Carrier-PARTS	ANAYLSE/CARRIER	PATTERN
Goose-neck micro as Analyse ON/OFF	MICRO.	SONG
external signal as ANALYSE ON/OFF	MICRO.	SONG
external signal as Carrier ON/OFF	CARRIER-EXT.	SONG
LEVEL of the Bands		SONG
PANORAMA of the Bands		SONG
Analyse-BYPASS		SONG
Carrier-BYPASS		SONG
Microphone-BYPASS		SONG
External Carrier-BYPASS		SONG

The System-Menu

Configuration Diagram of the VOCODER:



The System-Menu:

The System menu of the Sirius contains Parameters which allow you to change the basic settings on your SIRIUS. The factory settings have the parameters set is such a way that the Sirius functions best when acting as a stand-alone unit. A

change of these Parameters may be necessary if you want to include the Sirius in a larger MIDI-Setup or you want to customize it to your personal requirements.



Caution: Changes in the System-menu should only be made once you have read and understood the following section. The explanations of the separate menu pages will always contain a reference to the factory settings. Should your Sirius sound different or behave in any way unusually after changing these system parameters, you should revert to the original factory settings.

You will get to the System menu as follows: Press the EDIT-key and select page 5 of the Edit-menu with the right PAGE/BANK-key. The following selection will appear in the display:

Select Edit <5|
(Pads) (System)

Press the F3 key under the display to open the System-menu.

Menu-page 1 (Master-Transpose):
The first two menu-pages allow you to change the overall tuning of the Sirius. On page 1 you find the parameter called Master-Transpose.

Edit System/Midi
|1> M.Transp: +0

This Parameter allows you to transpose the overall pitch of the Sirius by 6 semi-tones up or down. Live-keyboardists will particularly appreciate this option in a situation when for instance the Guitarist wants to play everything in E again. The factory setting is +0.

Menu-page 2 (Master-Tune):
On page 2 of the System-menu you find the parameter Master-Tune.

Edit System/Midi
<2> M.Tune: +0

Here you can fine tune the Sirius. If the value is set to +63 the Sirius will sound one semi-tone higher than normal. If the value is set to -64 it will sound a semi-tone lower than normal. In most cases you can ignore this parameter because the Sirius has the standard western tuning as a factory setting. (ie. A = 440 Hz). The factory setting is +0.

Menu-page 3 (MIDI-Master-Channel):
The next Menu-page requires a bit more care as the MIDI-channel-allocation of the Sirius is being set.

The Parts of the Sirius have a fixed MIDI-channel allocation. For the factory setting (1) the Midichannel allocation is as follows:

MIDI-Channel 1:	Kick
MIDI-Channel 2:	Snare
MIDI-Channel 3:	Hihat
MIDI-Channel 4:	Percussion
MIDI-Channel 5:	Synth 1
MIDI-Channel 6:	Synth 2
MIDI-Channel 7:	Synth 3

In some cases it might be necessary to change this allocation to adapt to your MIDI-setup. This you can do in the System-menu. On page 3 of this menu you find the Parameter "M.Channel". It allows you to set the Master-channel of the Sirius. In the above described factory setting it has the value 1. If you set the value to 5 for instance the allocation of the MIDI-channels will change as follows:

Edit System/Midi
<3> M.Channel: 5

MIDI-Channel 5:	Kick
MIDI-Channel 6:	Snare
MIDI-Channel 7:	Hihat
MIDI-Channel 8:	Percussion
MIDI-Channel 9:	Synth 1
MIDI-Channel 10:	Synth 2
MIDI-Channel 11:	Synth 3



Caution: The order of the Parts in relation to one another is fixed, due to the system configuration, and cannot be changed.

Menu-page 4 (Local-Off):
Another very important function can be found on page 4 of the system-menu: the Parameter Local On/Off. This parameter is often the solution for many problems that might occur when using the Sirius with an external sequencer.

Edit System/Midi
<4> Local: ON

The factory settings of this parameter are set to ON - the only sensible setting all the time the Sirius is being used as a stand-alone unit.

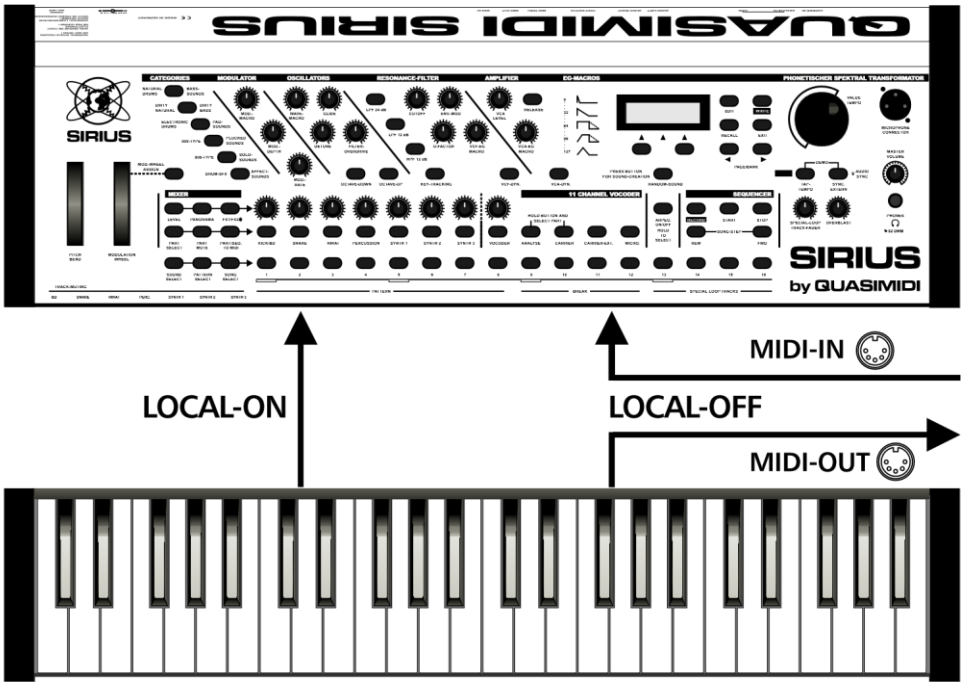
Edit System/Midi
<4> Local: OFF

If the Parameter is switched to OFF the following happens: The keyboard is separated from the sound sources within the Sirius. If you now press a key the MIDI-information "note-on" will not reach the Synthesizer of the Sirius anymore. Instead this signal will immediately be sent to the MIDI-Out socket of the Sirius. The Synthesizer is now able to receive MIDI-data only which gets to the unit via the MIDI-In socket. The next thing would of course be to connect the MIDI-Out again with the MIDI-In. This task is in most studios dedicated to the sequencer software. The advantages of such a system are clear: If for instance the Kick-Part (MIDI-channel 1) on the Sirius has been selected but in the external sequencer the Synth1-Part (MIDI-channel 5) has been selected, only the Synth 1-Part will play out when you play the keyboard. The setting Local-ON would in this instance also have the Kick-Part playing.

What is true for the Keyboard of the Sirius is also true for the Internal- Sequencer. The Position Local OFF will separate the Internal Sequencer form the internal sounds. This is always an advantage when a pattern or a song of the Sirius is to be recorded into an external sequencer. How you put this into practice will be explained a little later with some examples. (see section " Recording Sirius-Patterns and Songs into an External Sequencer")

See page 116

The diagram "The Local-Off Function of the Sirius" on the following page will show the above function in detail.



The Local-OFF-function of the Sirius in a schematic diagram

Menu-page 5 (MIDI-Synchronisation):
Page 5 of the System-menu contains a parameter which can also be set on the front panel of the Sirius. Here you have 3 settings to choose from:

Edit System/Midi
<5> MidiSync:INT

Edit System/Midi
<5> MidiSync:EXT

Edit System/Midi
<5> MidiSync:AUD

In the first setting 'INT' (factory setting), the Sirius creates its own sequencer tempo with its own clock.
In the position 'EXT' the Sirius can be synchronised to an external MIDI-clock. The setting 'AUD' makes the Sirius ready to be synchronised with an audio-signal (Beat-Reconition-System). To activate the Synchronisation parameter you will not have to open the System-menu because there is a key for these 3 functions on the front panel of the Sirius. This key is marked SYNC.EXTERN/AUDIO.SYNC. If this key is not lit it means you are in the 'INT' mode. If the key is lit, the Sirius is in the 'EXT' mode. If the key is blinking the Beat-Recoginition-System is activated. This is the 'AUD' mode.

Menu-page 6-11 (Send- and Receive-Functions):
The Parameters on the following 6 menu pages are Send and Receive filters for certain MIDI-data types. There you can determine if a particular data type is to leave the Sirius through the MIDI-Out socket or to reach it via the MIDI-In socket. The abbreviations RX and TX stand for Receive and Transmit respectively.
Menu-page 6 (Receive Program-Change):

Edit System/Midi
<6> RxPrgChg: ON

In the ON setting (factory-setting) the Sirius receives MIDI-programme- change commands and Bankchange commands from external MIDI-devices (for example a sequencer like Cubase or Logic). In the OFF setting these commands are ignored.

Menu-page 7 (Receive Parameter):

Edit System/Midi
<7> RxParam: ON

In the ON setting (factory setting) the Sirius receives sound parameter information in the form of MIDI-controller commands from external MIDI-devices. In the OFF setting the controllers will be ignored.

Menu-page 8 (Receive Start):

Edit System/Midi
<8> RxStart: ON

In the ON setting (factory setting) the Sirius receives the start command of an external sequencer which is required for the synchronisation of all connected midi devices. (more details about Synchronisation can be found in the section "Synchronisation of the Sirius with Cubase"). The start command will be ignored in the OFF setting.

See page 113

Menu-page 9 (Transmit Program-Change):

Edit System/Midi
<9> TxPrgChg: ON

In the ON-setting (factory setting) the Sirius sends MIDI-programme- change commands and Bankchange commands to external MIDI-devices (for instance other Synthesizers or expanders as well as an external sequencer). No commands will be sent in the OFF setting.

Menu-page 10 (Transmit Parameter):

Edit System/Midi
<10> TxParam: ON

In the ON-setting (factory setting) the Sirius will send sound parameters in the form of MIDI-control commands to external MIDI-devices. In the Off-setting the Control commands (for instance dial and wheel movements on the front panel of the Sirius) are not passed on to the MIDI-Out socket.

Menu-page 11 (Transmit Clock):

Edit System/Midi
<11> TxClock: ON

In the factory setting ON the Sirius will permanently send its internal MIDI-Clock information (even when the internal sequencer is stopped). In rare cases this can be unwanted. You can stop sending MIDI-Clock information by turning this parameter to the OFF-setting. More details on Synchronisation can be found in the section "Synchronisation of the Sirius with Cubase".

See page 113

Menu-page 12 (SysEx-Speed):

Edit System/Midi
<12> SX-Spd:NORM

This parameter allows you to set the speed at which system-exclusive data (Momentum, Sound, Song and All-Data Dumps) is sent from the Sirius. The factory setting should work with all common Sequencing programmes and MIDI-interfaces. Apart from this setting it is also possible the speed up the TX of the data (position FAST) or to slow it down (position SLOW). To find the best TX speed it is advisable to try out all three options. If the setting FAST works with your MIDI-interface there is nothing against using it permanently - it will increase your work-speed enormously.



Caution: This parameter should only be changed by you when you have already had experience in data-Dumping different data types. More information on the different Data-Dump-types and how to transmit them you will find in the section "Data-Dumping" in the WRITE-menu section of this manual.

See pages 38, 110

Menu-page 13 (Poti-Snap):

Edit System/Midi
<13> PotSnap:OFF

This parameter is about the behaviour of the dial controls on the front panel of the Sirius. Just experiment with the setting options of this parameter. These functions allow you to increase ease of operation of the Sirius and to customise it to your special requirements. In the factory setting OFF, the controls on the front panel will behave as follows:
As soon as you turn a dial the value corresponding to the control setting is called up. The resultant sound changes (for example when changing the Cutoff-frequency) can in some situations be unwanted. We have therefore provided the new Pot-Snap function to the Sirius. It is activated in its ON setting.
Now the Pots will behave as in the following example: Let's assume the Cutoff-frequency of a sound has the value 100. The Cutoff-control is however set to 20. Without Pot-Snap the cutoff frequency would immediately take on the value 20 when you move the control. A clear jump would be audible. With the activated Pot-Snap you can however move the control without hearing a jump. Only when you exceed the value 100 will the sound start to change. In order for you to know which value is set for the currently selected sound and in which direction the dial must be turned in order to find it is indicated in the display while turning the dial. For our example the display would look as follows:

A22:SawBass 130
-> Cutoff: 100

In this example the display shows you that you will have to turn the control to the right and that you will only hear a change in sound once you have passed a Cutoff-value of 100.

Menu-page 14 (Poti Info):

Edit System/Midi
<14> PotInfo: ON

This parameter lets you decide if you want to have the parameter and the relevant value displayed or not when you turn a dial. The factory setting for this function is switched to ON. The OFF setting disables this function.

Menu-page 15 (Track Mute):

Edit System/Midi
<15> TrkMute: ON

When you have come this far in the manual you will surely have noticed that the two lower octaves of the Sirius-keyboad allow you to mute and un-mute tracks as well as transpose them. The parameter on this page allows you to turn this function off. The factory setting makes this function active, and so the parameter is set to ON.

Menu-page 16 (Beat Input):

Edit System/Midi
<16| BeatInp:XCa

The parameter Beat-Input on this menu-page refers to the Beat-Recognition-System. Sirius' factory setting is set in such a way that the Beat-Recognition-System is provided with audio-material via the CARRIER-IN socket (on the rear panel of the unit). Should the audio-signal your are feeding not have the required level for the Beat-Recognition-System you can alternatively use the ANALYSE-IN socket.
The Gain-control, coupled with the socket, allows you to increase the input-sensitivity of the Sirius. To activate the ANALYSE-IN-socket you have to switch the Beat-Input to Xan.



Caution: When you use the ANALYSE-IN-socket to access a sound from an external unit such as CD or Record Player, the microphone of the Sirius will be de-activated.

See page 70 More about this subject can be found in the chapter describing the Beat-Recognition-System.

The Sirius and MIDI:

If you already own an expanded MIDI-device setup and have made all the connections yourself, you can probably ignore this section. Those amongst you who wish to connect a MIDI-keyboard to your computer for the first time should pay strict attention to the diagrams and explanations in this chapter.



Important: First we want to clear some facts which always lead to misunderstandings. MIDI cables only transmit Midi control information from one Midi device to another (eg. "note-on", "note length" or "note- off").
It is impossible to transmit and hear a sound (audio-signal) via a MIDI-cable. It therefore makes absolutely no sense to connect a MIDI-cable to an audio-input or output of an amplifier or mixing desk. Such connections are to be avoided at all costs because you may well damage your MIDIdevice .

MIDI? What on earth is that?

MIDI is an abbreviation and it means "Musical Instruments Digital Interface". MIDI is an international standard used by most manufacturers of electronic musical instruments. This is why you can connect devices made by different manufacturers using MIDI, allowing them to 'talk' to each other. A MIDIinterface allows MIDI-devices to communicate with each other and exchange data. The transmitted data can for example contain information on the pitch, the length, the volume or the sound number which a synthesiser is to play. A MIDI-interface can administrate up to 16 MIDI channels. They function similarly to the channels of a radio or television. Data that is sent on a particular MIDI-channel can also only be received by the same channel. In a MIDI system you can send and receive on all channels simultaneously. The Sirius works on 7 MIDI-channels. It is therefore possible that the Sirius can play 7 different sounds with different melodies and rhythms at the same time. We say the Sirius has a 7-part multimode.

Connecting MIDI-Gear:

There are some rules regarding connecting MIDI-devices which you should pay strict attention to:

3 Rules

1.) The MIDI-IN socket of one device is always connected to the MIDI-OUT socket of the other device. The MIDI-OUT socket is the connection from which MIDI-data is sent from a device. The MIDI-IN socket is the connection to which MIDI data is fed to a device. The MIDI-THRU-socket takes in the arriving MIDI data and passes it on to the next device without changing it.

2.) When connecting your MIDI-devices you should make sure that you only use high-quality, properMIDI-cables. Similar cables from your Hi-fi store (eg. tape recorder 'DIN' cables) are often not suitable because they can be wired differently.

3.) MIDI-cables should never be longer than 5 metres. Data transfer via MIDI is optimal through cables up to this length. Longer MIDI-cables can cause problems.

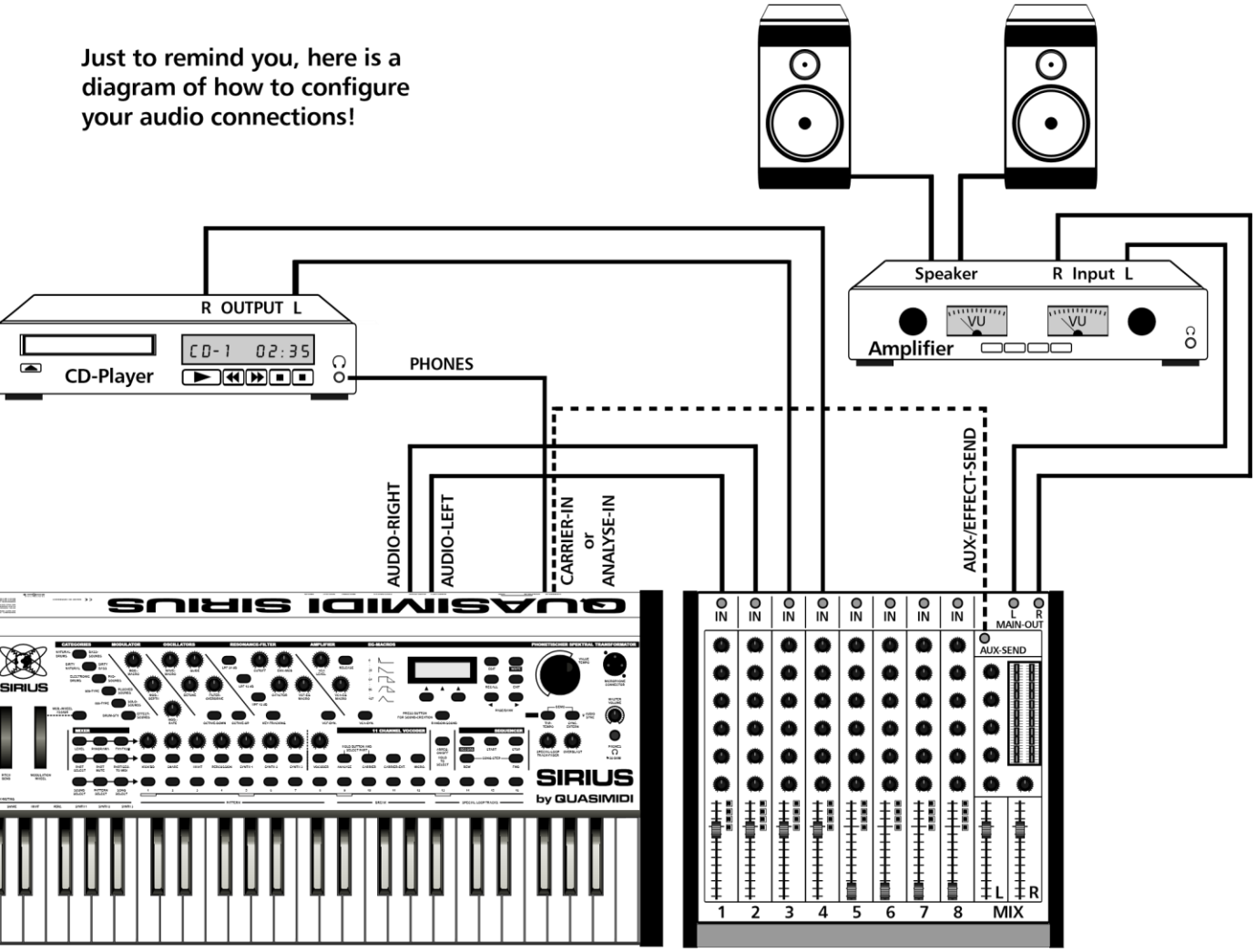
Examples of MIDI-Connections to the Sirius:

In the following section you will find the most common MIDI-connections that are possible with the Sirius.



Important: In order to be able to hear the sound of all the instruments mentioned in the following examples, the audio-outputs of all devices must be connected to an amplifier or a mixing desk. Because most amplifiers do not allow you to hear more than one sound source at one time, a mixing desk is of course the better solution. The following diagram shows you how to connect the Sirius and other audio-equipment using a mixing desk and an amplifier. The CD-player in our example can of course be replaced or supplemented by an expander, a sound card or another synthesizer.

Just to remind you, here is a diagram of how to configure your audio connections!



This diagram shows you how to configure the audio connections of the Sirius. The two audio outputs (OUT-LEFT/RIGHT) are connected with two parallel input channels on a mixing desk To maintain the stereo integrity of the sounds of the Sirius, the pan controls of the mixing desk channels which you have used should be set to opposite positions, i.e. one hard-left and one hard-right. If your mixing desk has dedicated stereo channels, no additional setting is required for the panorama.

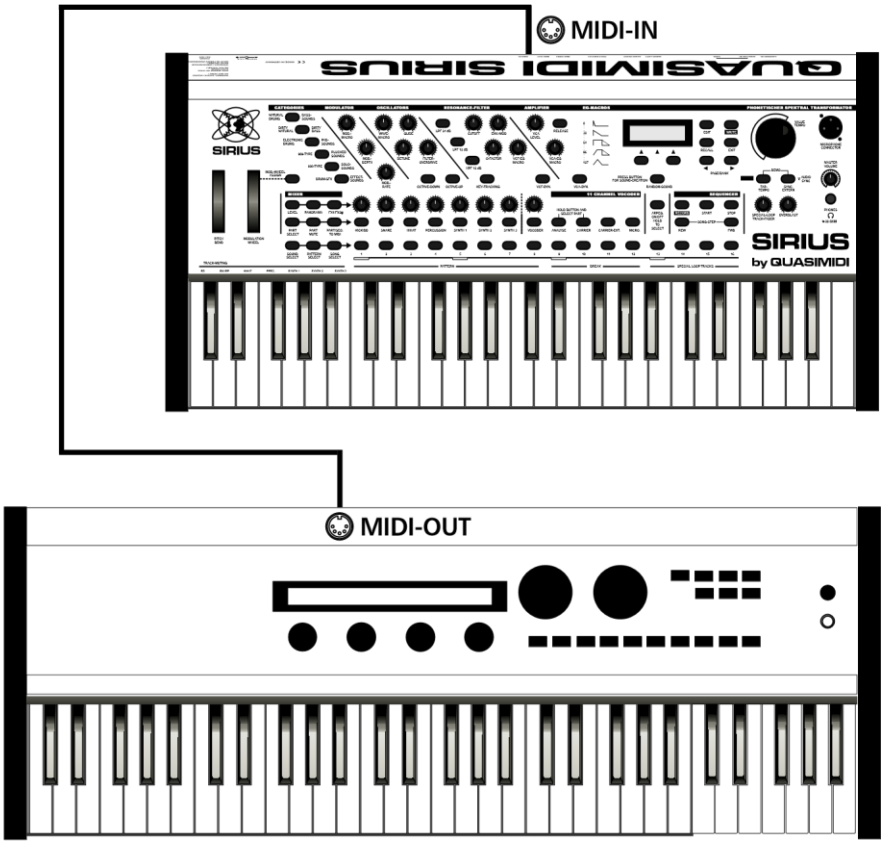
In order to be able to work with the Beat-Recognition-Sytsem the signal of the CD-player needs to get to the CARRIER-input of the Sirius. The simplest solution is to use the headphone output of the CD-player. In this way the Sirius can receive the trigger signal even when the CD-player is muted on the mixing desk. Better mixing desks allow you to send the trigger signal of the CDplayer via the AUX-Sends or EFFECT-sends to the Sirius. Such a connection is also required when the CD-player does not have a headphone output or you want to use for instance a record player (with pre-amp) as the Trigger source.

Connecting the Sirius to external Midi-devices:

Now to the MIDI-connections:

Example 1: SIRIUS + Synthesizer (Keyboard)

This example is very simple. It allows you to play the sounds of the Sirius using another keyboard or synthesizer. This can be useful when your keyboard for example offers a bigger octave range than the Sirius. In this example you can also play the Sirius normally, using its own keyboard.



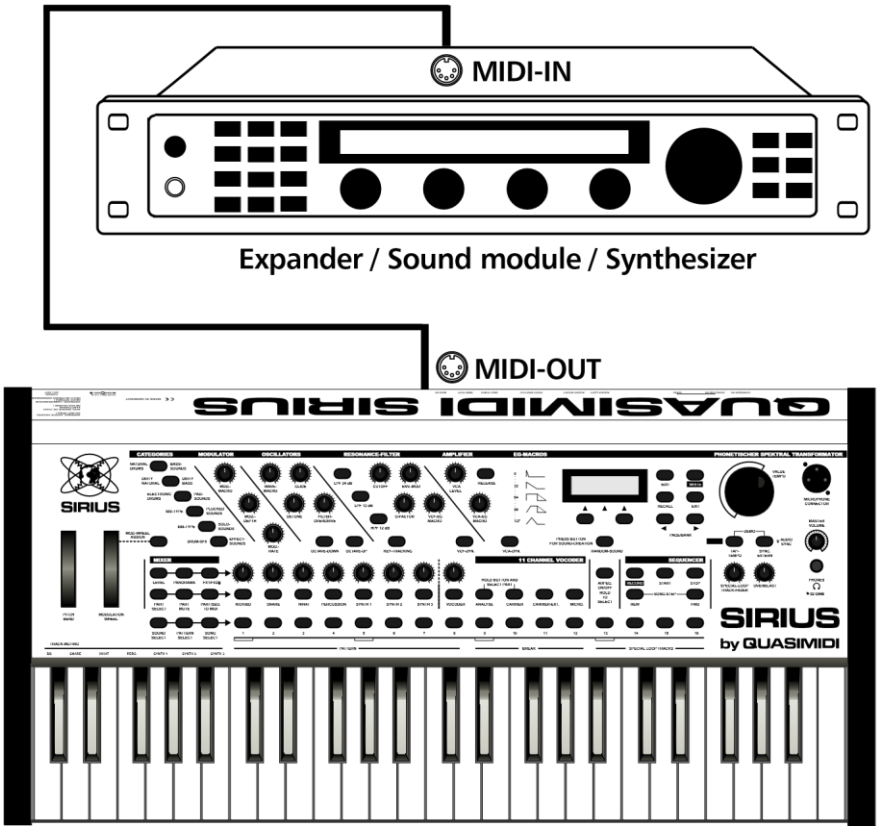
Masterkeyboard / Synthesizer

Example 2: SIRIUS + Expander

This example shows you how to connect an expander or a sound module to the Sirius. As the expander does not have a keyboard of its own you can play its sounds with the keyboard of the Sirius.
You can select different settings on the devices depending on your requirements.
First select a Part of the Sirius which you want to use to play the sound you have selected in your expander. For instance, use the SYNTH-3 part. If this part is selected on the Sirius the keyboard of the Sirius is sending midi information on MIDI-channel 7 (factory setting). Now you have to set your expander so that the chosen sound is set to receive on MIDI-channel 7 (RX midi CH.7). Once this is done and you press a key on the Sirius you will hear the sound of both devices.
If you want to hear the sound of the expander only you have to turn down the volume of the selected Sirius-part in the MIX-section. If you do this it is probable that the sound of your expander will be quieter as well. This is due to the fact that the Sirius is not only sending note information from the keyboard via MIDI-OUT but also the MIDI-Controller data such as volume. This controller data is created as soon as you turn a dial or wheel on the Sirius. As the volume is a fixed MIDI-control which is the same for all MIDI instruments the expander will therefore play quieter. To solve this problem, you have two options:

1. You can set your expander so that it no longer receives any MIDI-controller information from theSirius.

2. You can set the Sirius so that it does not send any MIDI-controller information. This is done in thesystem-menu of the Sirius on page 10. Set the parameter "TxParam" to OFF. In this setting the Sirius will no longer send MIDI-conroller information to the MIDI-OUT-socket.



This diagram shows you how to connect an expander, a sampler or any other synthesizer with MIDI to the Sirius. This way you can play the sounds of the connected device with the keyboard of the Sirius.

Should the midi TX of the sequencer track of the Sirius correspond to the Midi RX of the selected part of the external device, simply activate the "Part/Sequence to MIDI"-function of the Sirius for the relevant Part.
Naturally this example will also work for a keyboard-synthesizer.

Example 3: SIRIUS + Computer

Despite the extensive possibilities of the Sirius-sequencer maybe you´d rather use your usual sequencer software. Again the Sirius is well suited to this because its synthesizer can be addressed and controlled via MIDI. Because this subject is quite extensive we´ll have to go far afield to get to some particularities resulting from a connection of Computer and MIDI. You will find a diagram for this example on the following page.

MIDI-Interfaces for the Computer:

The basic requirement for this MIDI-connection is that your computer is equipped with a MIDIinterface. The ATARI ST has the MIDI-interface built in. PC and MAC need an additional interface, usually in the form of a card or an external Midi-interface unit connected to the printer or modemport. Modern PC-s often have a sound card built in which includes a MIDI interface. In this case you will need the MIDI connection cable that goes with the sound card (obtainable at your ComputerSpecialist or the manufacturer of your sound card). Unfortunately it is important to note that the
MIDI-interfaces of sound cards are not always terribly reliable. Should you plan on getting further MIDI-instruments later you should also consider the purchase of a "proper" MIDI interface. These devices often offer several MIDI-interfaces in one casing so that you are not restricted to 16 MIDIchannels anymore. There are interfaces with up to 128 MIDI-channels or 8 MIDI inputs and outputs (8 X 16 channels in, 8 X 16 channels out).

MIDI-Sequencing Software:

If you don´t have it yet, you will of course need a suitable sequencer-software to run the Sirius with a computer-setup. Here the selection is enormous. There are however certain standards in the Music-scene. The most commonly used are the products of the companies Steinberg (Cubase) and Emagic (Logic). These programmes have the advantage that they work for all computer disk formats. If a friend for instance owns Cubase for the PC and you work with an ATARI, it is no problem to swap files with these

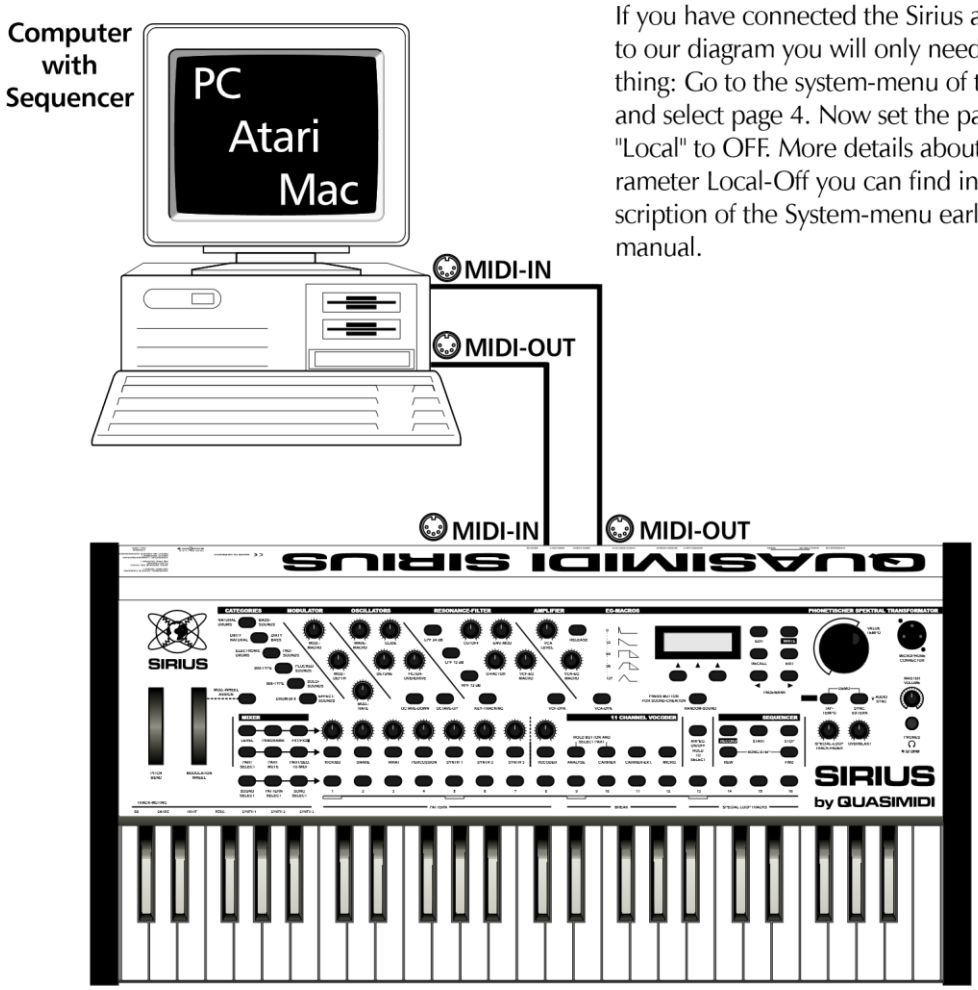
computers. It is our experience that the Steinberg programme, Cubase, is the most widely used. This is why we have chosen this programme for our examples in this manual. Often you find sequencer-programmes included in the delivery of sound cards. These "freebies" are often only slightly advanced demo-versions of more extensive programmes and are therefore restricted in their usability.



Warning: The original programmes Cubase and Logic have a copy-protection plug (dongle) or installation key. Should you be using a version without a dongle it is probably a pirate copy. The use of such a pirate copy is illegal. Very often these pirates are not fully functional and crash a lot. Do yourself and the software developers a favour and only use registered original software. This might at first be a little expensive but has the advantage that you will regularly be provided with Updates (which fix errors and provide new functions) and you can make use of the Hot-line service of the manufacturer when you have a question.
The QUASIMIDI-Hotline will not give any support on software problems to users of pirate copies.



Important: The MIDI-settings of a PC can, depending on the sound card, MIDI-interface and sequencing software being used be in some respects very complicated. Please understand that we are unable to help you with problems concerning Sound cards and computers. If you do find problems here, please consult the manufacturer of your sound card, your sequencing software or the dealer who sold you the PC.



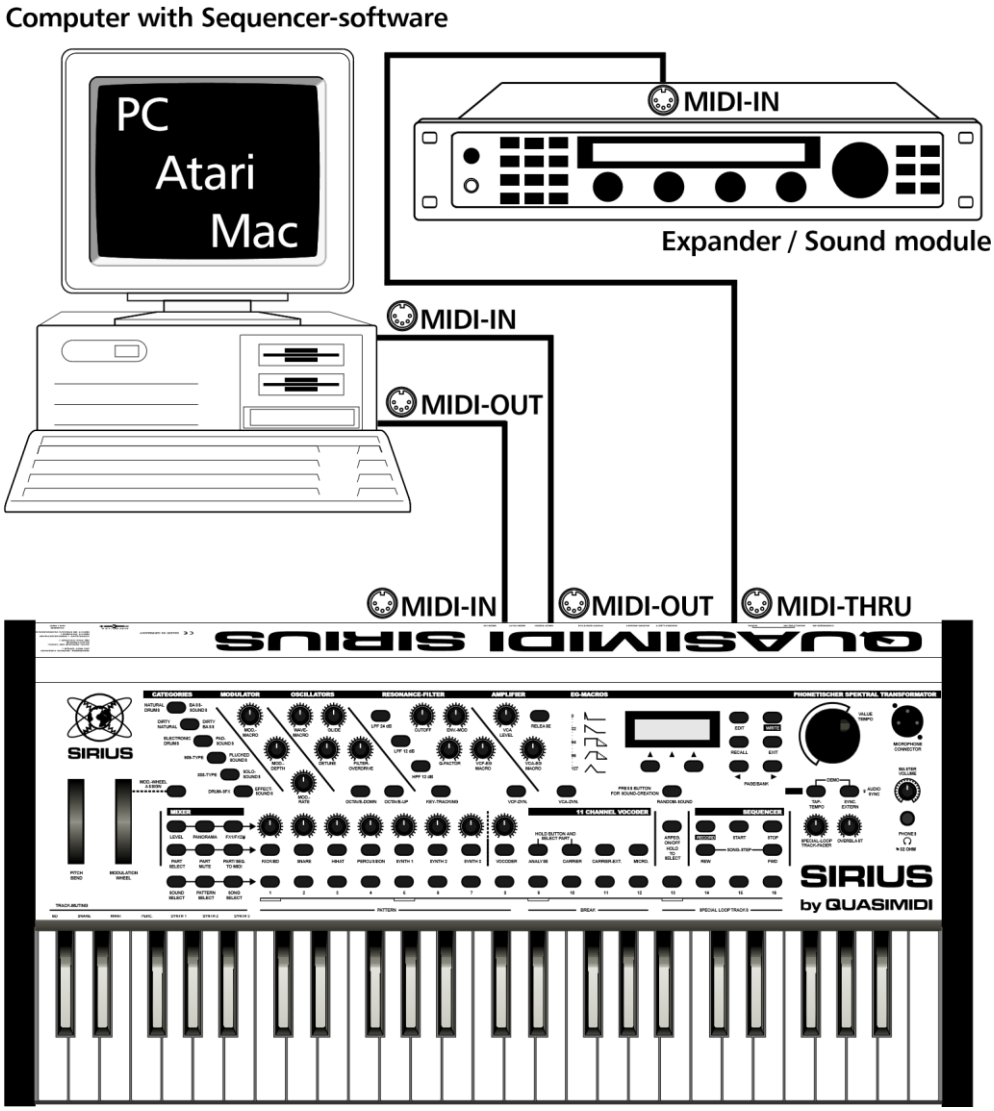
If you have connected the Sirius according to our diagram you will only need to do one thing: Go to the system-menu of the Sirius and select page 4. Now set the parameter "Local" to OFF. More details about the parameter Local-Off you can find in the description of the System-menu earlier in this manual.

Example 4: SIRIUS + Computer + Expander

In this example we are already dealing with a small MIDI-studio. This example expands on what we have previously discussed and assumes that you have one MIDI-IN and one MIDI-OUT on your computer only.

In order for the computer to send data not only to the Sirius but also to the Expander you have to connect it to the socket MIDI-THRU on the rear panel of the Sirius. The MIDI-THRU socket passes on all Midi-data received through the MIDI-IN socket to the expander without changing it. To avoid doubled up sounds you should adjust your expander so that it will only receive on the MIDIchannels which are not already being used by the Sirius. The factory setting for those on the Sirius are MIDI-channels 1-7. Let´s assume that you have set your expander to the MIDI-channels 8 to 16. If you now want to play the sound of the expander, located on channel 8, and you are using the keyboard of the Sirius, you will have to select a free track in your sequencer-programme and set it to MIDI-channel 8. Naturally the Sirius is in this example in Local-OFF mode.

If your expander also has a MIDI-THRU socket, you can connect another expander to this. Instead of the expander or sound module you may of course connect a sampler or another midi-synthesizer.

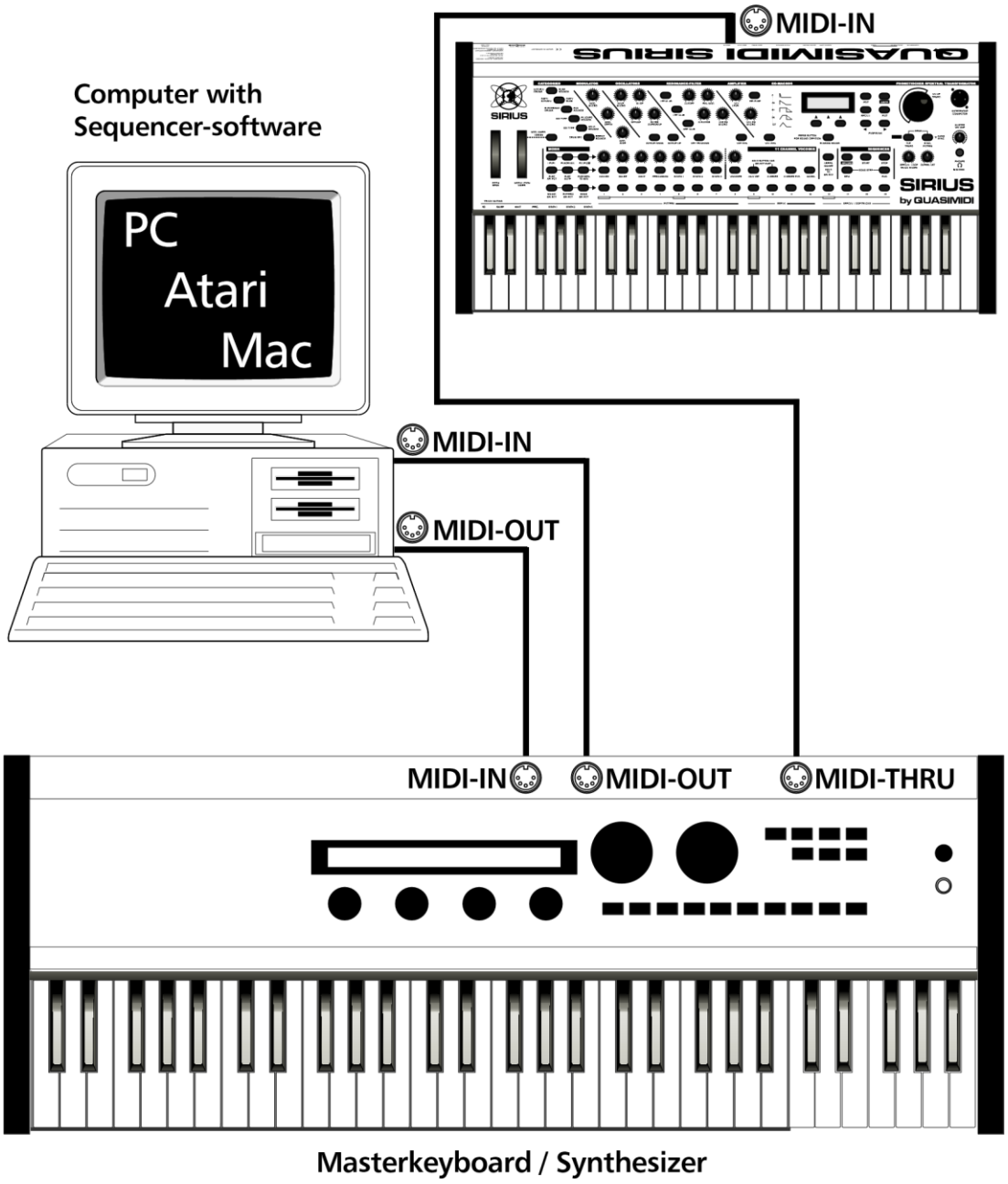


Example 5: SIRIUS as Expander + Synthesizer (Keyboard) + Computer

This example corresponds more or less to the previous examples. The only difference is that now the Sirius is taking on the part of an expander. Should your master-keyboard be a synthesizer you will only pay attention to the fact that the MIDI-receive channels of the Sirius do not conflict with those of the synthesizer. The MIDI receive channels of the Sirius can be set in Edit-System menu page 3.

With this configuration you will unfortunately have to sacrifice some of the advantages of the Sirius.
It is, for example, not possible to record the dial or wheel movements of the Sirius because the MIDI-OUT of the Sirius is not connected with the MIDI-IN of the computer. It is the same for the data storage using MIDI-Data-Dump. If you absolutely depend on this connection-setup you will have no choice but to change the connections before a data-Dump can be performed. In our example you would have to connect the MIDI-IN of the computer with the MIDI-OUT of the Sirius. (In a lot of cases it is not advisable to change midi connections while the equipment is still powered up.)

This configuration is also open to expansion. If you want to connect a further Midi-device in addition to the Sirius connect the MIDI-THRU of the Sirius to the MIDI-IN of the extra Midi-device.



The Sirius can also be used as an expander in an already existing MIDI Setup.

MIDI - Problems and Solutions:

The Computer does not receive any MIDI-data:

Incoming and outgoing MIDI-data is in most sequencer programmes indicated by a blinking dot or a moving bar. Cubase does it using two displays in the transport window.



Here incoming MIDI-data is indicated

Here outgoing MIDI-data is indicated

The Transport window of Cubase

If this shows you that MIDI-data is coming and going you can be sure that your connection is correct and the problem is somewhere in the software. When the keyboard of the Sirius is pressed and your sequencer software does not receive

any MIDI-data it is unlikely that the problem lies with the Sirius. First check your connections using our diagrams. Make sure the MIDI-OUT socket of the Sirius is indeed connected to the MIDI-IN socket of the computer. If this is the case, the MIDI-cable could be defective. Exchange it and re-try.
Some sequencers have the option to turn the MIDI-inputs on and off separately. Check your programme settings to this effect. If all of this has done nothing for you, you should check the settings of your MIDI-interface and maybe get advice from the manufacturer of your interface or your sound card.

The Computer does not send MIDI-data:

Incoming and outgoing MIDI-data is in most sequencer programmes indicated by a blinking dot or a moving bar (see above). When you hit the Sirius-keyboard, the computer receives MIDI data but nothing is sent. If the MIDI-action indicator indicates outgoing data you should first check the connections using our diagrams. Make sure the MIDI-IN socket of the Sirius is really connected with the MIDI-OUT-socket of the computer. If this is the case, the MIDI-cable could be faulty. Exchange it and repeat the procedure. A lot of sequencer programmes have a so-called "MIDI-THRU" function which you can turn off. If this "MIDI-THRU" function is turned off the computer can receive MIDI-data but not transmit it to the MIDI-OUT. You should check out this function if the MIDI-action indicator does not indicate any outgoing data.

PC:

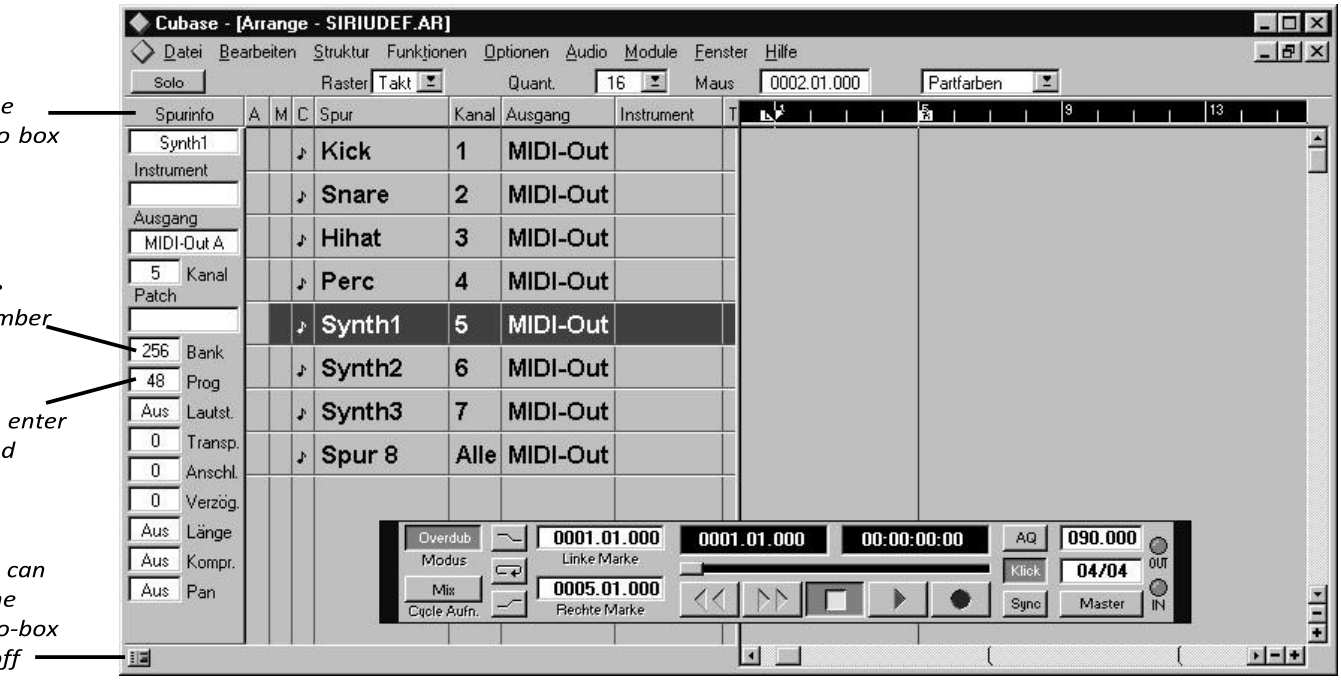
When you play the keyboard you hear a different sound than the one you selected in the Sirius: Many sound cards have their own sound creator (for instance AWE32/64, Maxisound 64 etc.). If the sound card is duelly installed your sequencer software will give you the option to choose between two different MIDI-outputs. If you have chosen the MIDI-output which relates to the sound creator of the sound card, you will not be able to hear the Sirius anymore. In order to hear the Sirius you will have to select the MIDI-output to which you have connected the Sirius.

Changing Sound banks and Sound programmes with MIDI:

The sounds of the Sirius are systematically put in order in banks containing 96 sound programmes each. For example: If you have composed a song on your sequencer software, and you want to switch to a different sound within the song, you can switch these banks and programmes using MIDI. We will explain how this is done using Cubase as an example, as here there are one or two things which need particular attention and care.

Example 1:

In our first example we want to select the synthesizer sound programme B48 of the Sirius for a complete Cubase track. In our case this is track no. 5 called "Synth-1". We assume that you have not yet created a Cubase-part, so settings apply to the complete track.



In this diagram pay particular attention to the trackinfo-box at the left of the display. If this box is missing press the button in the bottom left corner of the Cubase-window. The trackinfo-box will then appear. In our example only the windows "Bank" and "Prog" are important. In window "Bank" you enter the value for the bank number of the Sirius. In window "Prog" enter the sound number. Now you will ask why you have to enter the value 256 for the B-Bank. This is a peculiarity of Cubase which in other sequencer programmes is dealt with a little more elegantly. There is however a certain system behind this which is explained in the table below. The values for the column in the Cubase display must be entered into the window "Bank" of the trackinfo-box in order to select the relevant banks of the Sirius.

To change the Synthsound you have to enter the following values in Cubase:

SIRIUS-Synth	CUBASE
User-Bank	0
A-Bank	128
B-Bank	256
C-Bank	384

Selecting the Drum banks of the Sirius with MIDI sounds is a little easier as the Sirius has only two banks here.

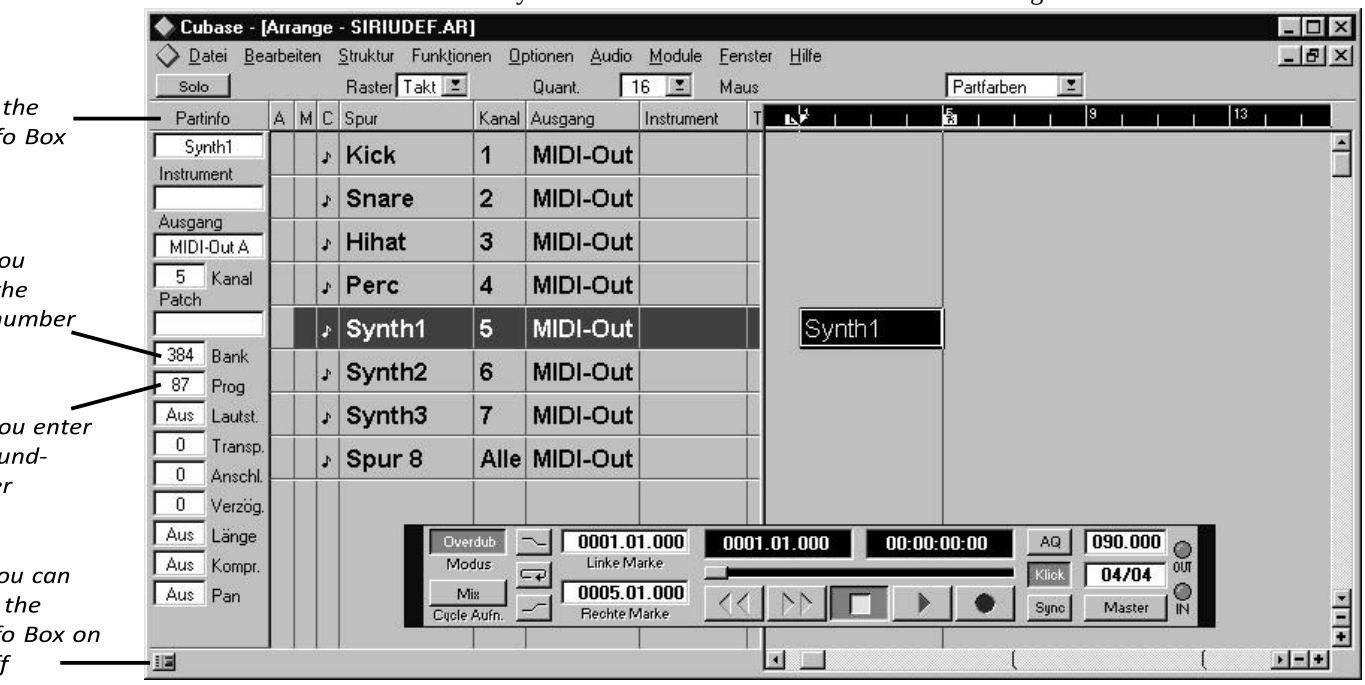
To select the Drum sound Banks of the Sirius with MIDI you have to enter the following values in Cubase:

SIRIUS-Drums	CUBASE
User-Bank	**0**
A-Bank	**128**

Other sequencers allow you to sometimes change between banks with the values 0, 1, 2, 3. To discover how this works with your software, please refer to you manual or simply try it out!

Example 2:

In this example we want to allocate the sound C87 of the Sirius to a single Cubase-Part. In Cubase you are able to assign a different sound to each Cubase-Part which allows you to select a new sound in the middle of a song.



In the diagram the Synth-1 Part is selected. It is "highlighted". As soon as a Part is selected the trackinfo-box will turn into a partinfo-box. When you now enter new values into the windows of this box they will only apply to the selected Part. In this way you can select different sounds of the Sirius for each Cubase-Part. NB: Information in the partinfo box is also copied when you copy a whole track.

Data-Dumping - Storing your Data!



Very, very important! As a safety measure you should regularly 'data-Dump' (data-save) the sounds, patterns and songs you created in the Sirius to an external sequencer or MIDI-file-player. You will do yourself and your carefully composed pieces a great favour. Even professionals in the heat of the moment can delete or overwrite sounds, patterns and sometimes even whole songs! A Data-Dump is also required when the memory of the Sirius is full and you want to store your work permanently onto an external device.

The Data-Dump-functions are located in the Write-menu of the Sirius from page 8 onwards. The Sirius offers four different forms of Data-Dump:

1. Momentum-Data-Dump (Write-menu, page 9):

The Momentum-Data-Dump sends all currently set Parameters of the Sirius. Even the parameters that are not stored yet. These are: the sound setting, bank and number; all system parameters from the System menu, common-parameters (pad-allocation, sequencer-tempo, groove-settings, effectssettings, Vocoder-settings, Arpeggiator-settings) and Mix settings. You could call the MomentumData-Dump a 'snapshot' of the current status of the device.

2. Sound-Data-Dump (Write-menu, page 10):

The Sound data-Dump stores the maximum no. of 480 Sirius sounds which have been stored in the User-bank, the settings of the Percussion-sets and the Arpeggiator-motions.

3. Song-data-Dump (Write-menu, page 11):

The Song-data-Dump contains all stored User-motifs, User-patterns (P0-P99), Mix-parameters and songs. A finished stored song contains the sequence of the song, the Sequencer-tempo, the Groovesettings, the effects settings of FX-1 and FX-2, the Vocoder-settings and the Arpeggiator-Settings.

4. All-Data-Dump (Write-menu, page 12):

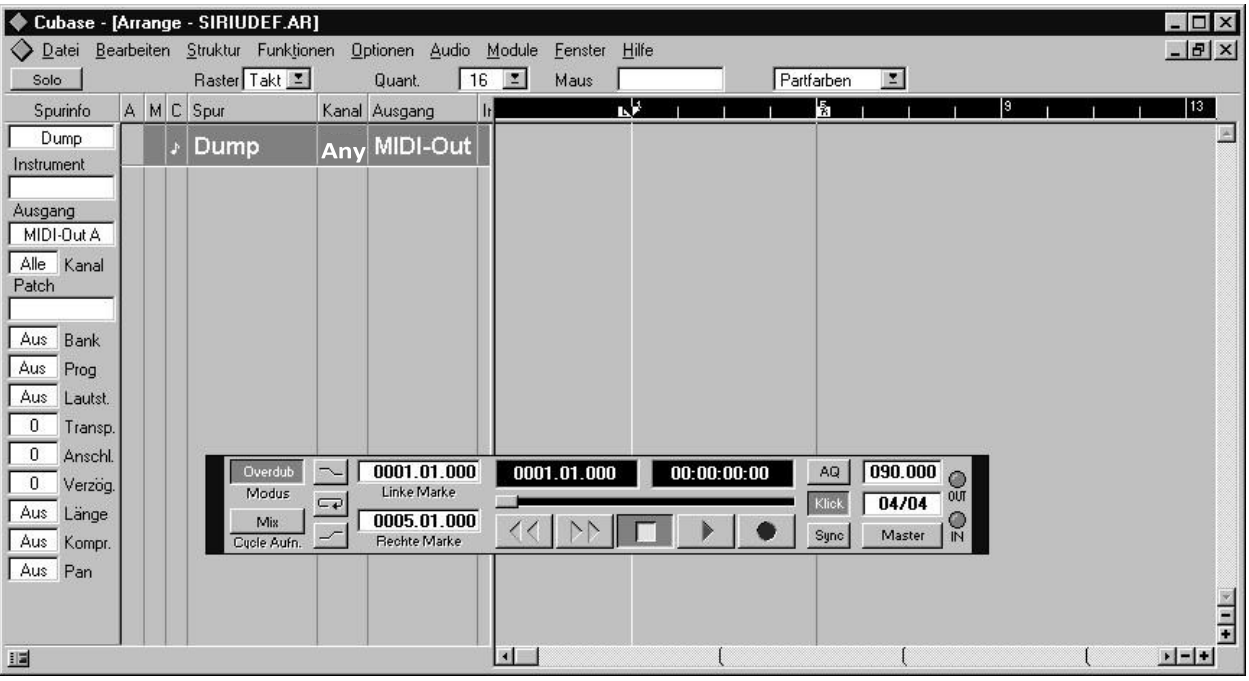
When you select All-data-Dump, a Sound- and a Song-data-Dump will be sent immediately one after the other.

How to Data-Dump:

In the following section we will explain to you step by step how you can Data-Dump Sirius data onto a computer using Cubase. This procedure should be much the same for all good-quality sequencing software, as the principle is the same.
Should you not have any sequencer-software installed on your computer you might want to use a special Back-up programme. These programmes are mainly (as shareware and freeware) available free of charge. One of those programmes is for example “Dumpster” for the PC which you can get from our home page on the Internet.
When performing a Data-Dump always make sure that the MIDI-Out socket of the Sirius is connected to the MIDI-IN socket of your computer or MIDI-inferface. Only then can the data of the Sirius get to your computer.

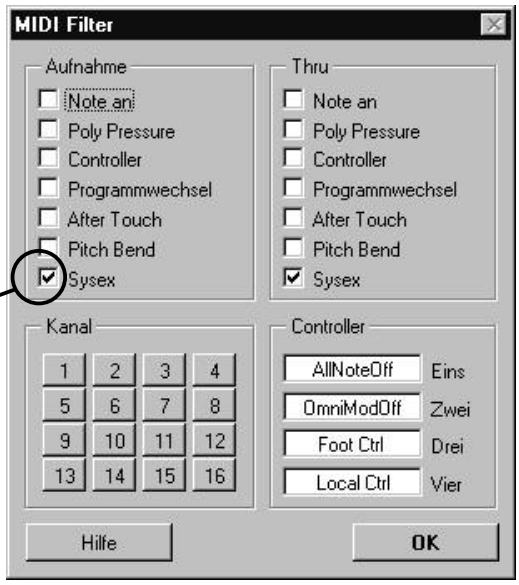
Basic settings for Data-Dumps to Cubase:

First you should start a new Cubase-file. Create a new track and choose the setting "Any" or "OM" for the channel. If your Cubase is set the way it is in our diagram, you are primed for Data-Dump.



A Data-Dump of the Sirius consists of so-called system-exclusive MIDI-data. It is therefore vital for an error-free Data-Dump that Cubase is in a position to take on such data. You will have to click the entry 'MIDI-filter' to be found in the Cubase-menu "Options". The following window will open:

Now click with your mouse into the circled in area on the left-hand side. When the tick has disappeared you can close the window again by clicking OK. Cubase is now ready to receive a Data-Dump.



When you click on this tick it will disappear. The SysEx data-filter is then turned off.

Now press the WRITE-key of the Sirius to open the Write-menu. With the PAGE/BANK-keys select the type of data-Dump you wish to perform, eg. the Sound-Dump:

<9> Send Sounds?
[Ok]

Now start the recording in Cubase. Once the pre-count is finished and the recording starts in Cubase press the F1 key under the Sirius-display [ok] to initiate the data-Dump. The display of the Sirius is now showing that the data-Dump is being sent. An increasing bar informs you of the progress.

Sending...

When the circled Cubase MIDI activity-indicator in the following diagram is constantly lit, the computer is receiving the data-Dump.



When this indicator is lit your computer is receiving MIDI-data.

The transport window in Cubase

Click on this button to start the recording in Cubase.

Once the data-Dump is complete, the display of the Sirius is briefly showing "ok!" and then jumps back to the previous page. A further indication that the data-Dump is completed is the activity indicator in Cubase which will now be permanently off. Cubase now allows you to save this data-Dump onto the internal hard drive of your computer or onto a floppy disk.

How does the Data-Dump get back to the Sirius?

Naturally you will at some point want to send the stored data-Dump(s) back to the Sirius. Fortunately this is much simpler than the recording. You need to have the MIDI-IN socket of the Sirius connected with the MIDI-OUT of your computer or MIDI-interface. Once you have done this, load the stored data-Dump from your hard drive or floppy into Cubase. All you have to do now is to start the replay of Cubase. As soon as Cubase is running and sending the MIDI-data the Sirius is showing the following message in the display:

System-Exclusive message received

That´s it! You will not have to set anything to receive a data-Dump on the Sirius. Just make sure that you are receiving on the same system channel you used for data-Dumping. Setting the system channel is explained in the chapter about the System-menu of the Sirius.

See page 94

The Sirius and Cubase:

The one question that is most frequently asked on our hotline refers to how our products work together with a sequencer programme. Here we were able to notice that the Steinberg Cubase programme (also recommended by us, by the way) is the most popular. We will therefore answer the most important questions using Cubase for reference. Procedure and relevant parameters can in most cases be adapted for use in other sequencer programmes (for example Logic or Cakewalk) because the functions discussed are practically a pre-requisite for any self-respecting software programme.

At this point we would like to advise that shareware-sequencers and Light- and Demo-versions have serious operational restrictions. It is possible that such programmes can not process SysEx-data (important for MIDI-data-Dump), or cannot be synchronised to external devices or perhaps cannot store files.



Caution: We urgently advise you not to work with pirate copies of Cubase or Logic. First of all it is illegal, and secondly these "Cracks" are totally unstable as both the Edit and Storage capabilities depend entirely on either a 'Dongle' or, usually in the case of Macintosh versions, an 'Authorisation Key'. You are better off investing in a licensed version of the software which will provide you with regular updates and saves you from system errors and data loss just when the pressure is *really* on.

Synchronisation of the Sirius to Cubase:

From time to time it is necessary to synchronise the Sirius with another MIDI-device (for instance a Computer with Cubase or a drum computer). This means that the connected devices will be working to one midi-clock and will therefore run at the same tempo. Another advantage of such Synchronisation is that you can start and stop the devices simultaneously.

In order to set up a synchronisation you will first have to decide which device is to drive the beat, or in other words, which device's midi-clock is controlling all the other midi devices. This device will then be the 'Master' and passes on all its clock information to the device or devices you want to synchronise it to. These secondary devices are known as 'Slaves'. The Sirius can work as Slave or Master. Which setting is best for which situation is also explained in this chapter.

Cubase offers a generous choice of different synchronisation procedures which for a non-professional can be quite confusing. You have the options to synchronise your computer with tape machines, hard disc recorders, even video decks. Sometimes External Sync sources can be formats such as SMPTE, LTC, VITC, EBU or MIDI TIMECODE (MTC) and are often used to meticulously control a number of devices simultaneously.

For our purpose (to synchronise the Sirius to Cubase) we have opted for the most simple Sync.format: the MIDI-Clock. The MIDI-Clock consists of three important Parts: the "Start" command, the "Stop" command and the tempo of the clock itself. This clock is sending tempo information with a gap of only one-96th of a note as a synchronisation signal to the Slave(s). The Slave(s) will therefore always know exactly where the Master is within each bar of the pattern or song. Both devices are then 'running in sync'.

To try out the following examples you must connect the MIDI-IN-socket of the Sirius to the MIDIOUT-socket of the Computer and the MIDI-IN-socket of the Computer to the MIDI-OUT socket of the Sirius.

Examples, diagrams and instructions regarding the MIDI-connection of the Sirius with a computer and other MIDI-devices can be found in the chapter called: "MIDI-connection-examples with the Sirius"

See page 102

The Sirius and Cubase

The Sirius as Slave:

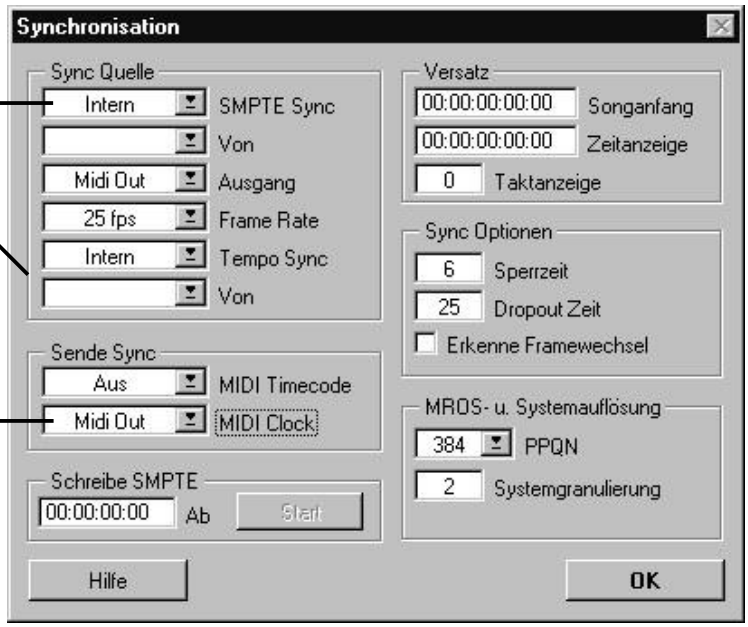
In order to make the Sirius a Slave you simply press the SYNC.EXTERN-key. The key should now be lit and the following is shown in the display:

1: Untitled EXT
(STOP) _____

When you now press the PLAY-key of the Sirius you will notice that it will still start. Do not worry. This is to avoid the device being stopped by accidentally pressing the SYNC.EXTERN-key. But as long as the display shows "EXT" the Sirius is waiting for the start-command from Cubase's MIDI-clock. To get Cubase to send its MIDI-clock, select the option "synchronise" from the Options-menu. The following diagram shows you which settings you have to confirm in this menu.

In this example you can ignore the Parameters. The settings shown here can however be copied over if yours should differ.

In this window you select the MIDI-Out to which you have connected your Sirius.



Confirm the changes in this window with OK. When you now start Cubase the Sirius will also start. When you stop Cubase, the Sirius also stops. Because the Sirius understands the so-called 'Songpositon-pointer' you do not always have to start Cubase at the beginning of the song. The tempo is now set in the transport window of Cubase because Cubase is the Master.
This set-up is totally geared to synchronising a sequence of a song or a pattern in the Sirius to a Song created in Cubase.

The Sirius as Master:

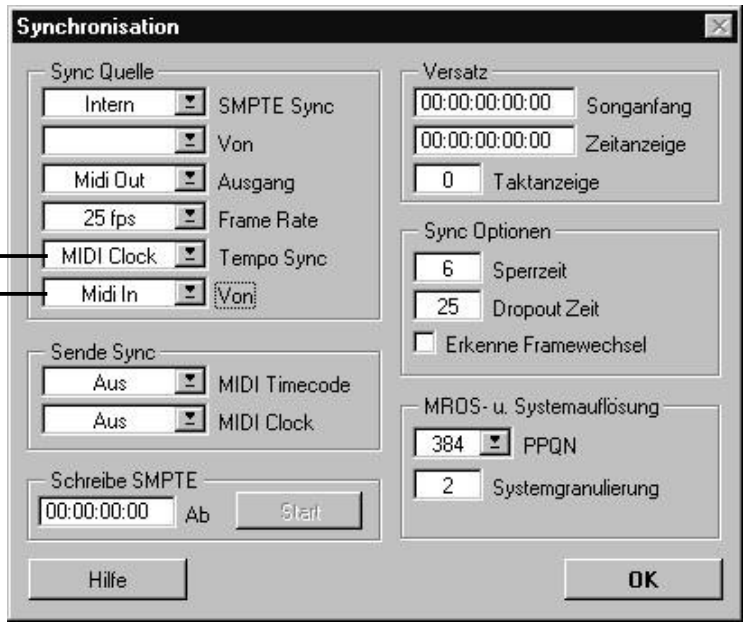
Let´s now do it the other way round: Now we want the Sirius to be the Master and to start Cubase. You will have to switch the synchronisation of the Sirius back to internal (INT). To achieve this either press the SYNC.EXTERN-key twice or start and stop the internal sequencer of the Sirius with the START- and STOP-keys. Also make sure that the Parameter TxClock on page 11 of the System-menu is set to "ON" (factory setting).

See page 96

The rest has to be set in Cubase. As in the previous example, open the window "synchronisation" in the Options-menu. The required settings can be seen in the diagram below:

In this window you define that Cubase is synchronised to an external Midi-clock.

In this window you set the MIDI-In to which the Sirius is connected.



After entering the parameters click OK to close the window. To activate the settings you only have to press the sync-button in the transport window.



Tempo indicator

MIDI activity indicator for in- and outgoing MIDI-data

The transport window of Cubase

When the Sync-button is pressed, Cubase can receive and work with the incoming synchronisation signal (Midi-clock).

When you now press the PLAY-key on the Sirius, Cubase is automatically started as well. Try and turn the TEMPO-dial of the Sirius or tap in a new tempo into the Sirius. You can now watch how the tempo indicator of Cubase is changing in sync with the display informaton of the Sirius. As soon as you hit the STOP-key of the Sirius, Cubase will also stop.

The Sirius and Cubase

Recording Sirius-Pattern and -Songs into an external sequencer:

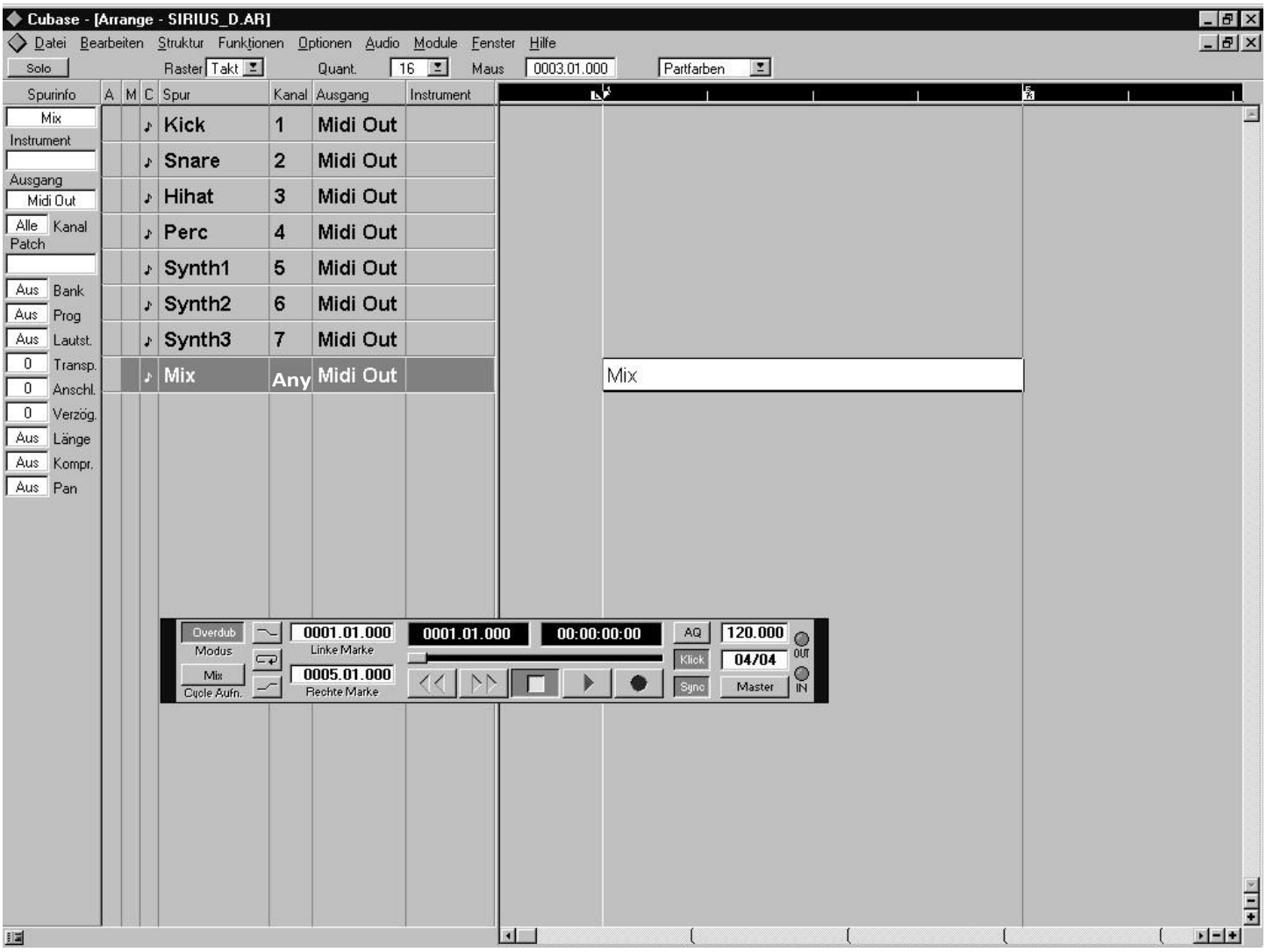
To record patterns of the Sirius with Cubase it is first of all important that you synchronise both devices to each other. This is best done by selecting the Sirius as Master like we did in our previous example. Cubase is the Slave again. If the synchronisation works as in our previous example you will only have to make one setting for the Sirius. Open page 4 of the System-edit-menu and set the Parameter "Local" to "OFF". The menu-page should now look as follows:

Edit System/Midi
<4> Local: OFF

In this mode, note and MIDI-controller information which the sequencer of the Sirius creates is not being sent directly to the internal synthesizer of the Sirius. The Data is now being sent directly to the MIDI-OUT-socket of the Sirius and into your computer and is being 'housed' within the computer. The data can then return to the Sirius through the MIDI-OUT socket of the Computer. So make sure that the MIDI-OUT-socket of the Computer is connected to the MIDI-IN-socket of the Sirius - otherwise you will not be able to hear anything.

The Cubase is receiving and sending MIDI data when you can see the MIDI activity indicator in the transport window is active (Atari) or lit (PC and Mac).

If everything works you can start your recording. First create a Part which corresponds in length to the pattern you want to record. For the MIDI-channel of this Part select the setting “All”, "Any" or "OM" (depending on your sequencer programme). When your settings look like the following in Cubase, then you have done the right thing.

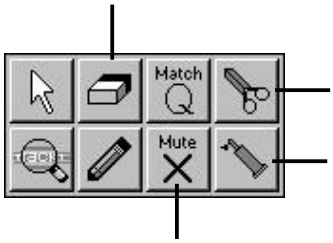


When Cubase is set as in the above illustration, you can start recording.

Now click on the record-button in the transport window of Cubase. Of course Cubase won´t start yet - it is waiting for the start command from the Sirius. So now press the PLAY-key of the Sirius.
Cubase will now record. To end the recording press the STOP-key of the Sirius.
Should the recorded part go beyond the right locator (is longer than the desired pattern or song length), just cut it off with the scissors from the toolbox at the desired point.

The rubber deletes Parts

The Cubase toolbox. You open it with a click on the right-handThe

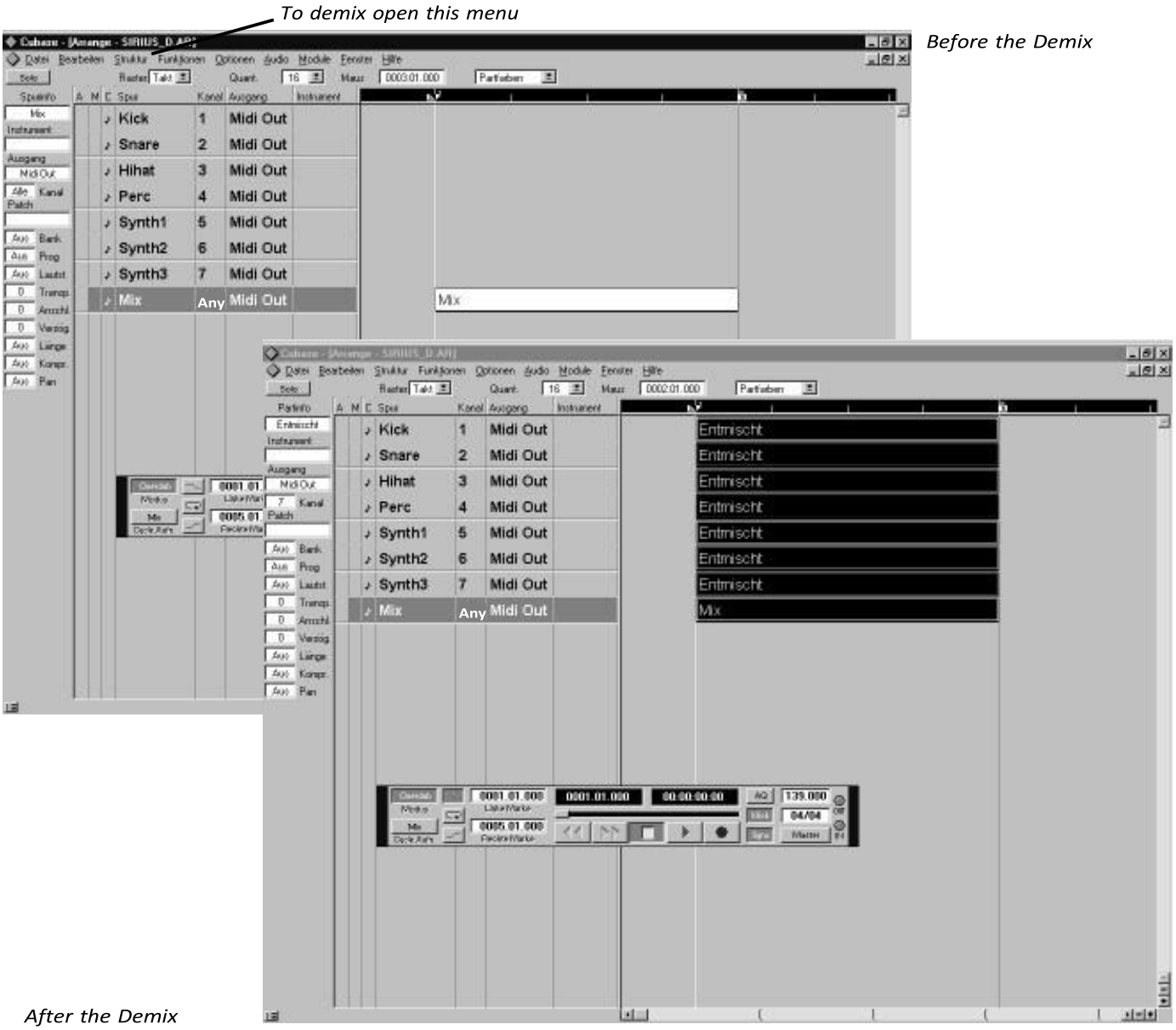


scissors allow you to cut the Part mouse button.

The glue-tube allows you to paste the Parts

The X mutes the Parts

All the recorded tracks of the Sirius are now in one Part. To give every track its own part Cubase offers a practical function: Remix or demix. This function can be found in the structure-menu. To apply the function first select the Part (see background diagram) and click the function as displayed in the foreground diagram.



Saving and Storing

What is stored and where it is stored:

1.) The Sound storage places:

For a sound, all sound parameters as well as settings of the Arpeggiator, Gaters or Chord-Triggers are stored. The Arpeggio-Motions (customised polyphonic sequences included) are however stored in specifically reserved storage places (see point 3 of this section). If you have used a self-created Arpeggio in your sound only the motion-number and the performance parameters like for instance the resolution, velocity etc. are stored there.

For the Drum and Percussion-sounds the allocation of the Arpeggiator cannot be stored. The following storage spaces are available for your sounds.

96 for Kick/BD-Sounds
96 for Snare-Sounds
96 for Hihat-Sounds
96 for Percussion-Sounds (consisting of complete Percussion-sets) 96 for Synth-Sounds

2.) Motif-Storage places:

The User-motif stores the MIDI-notes played into the Sequencer of the Sirius. User-motifs are automatically stored when you quit the drumgrids or the Realtime-Record and the Step-Record functions of the Sirius and activate the next available User-motif storage space for the selected Part. A Usermotif is also the place where realtime controller sequences, like for example a recorded performance with the pitch-bend Wheel, are stored.
For the User-motifs you have **100 storage places for each of the 7 Parts** available.

3.) Arpeggiator-Motion-Storage places:

Arpeggiator-motion mode stores all the patterns of the Arpeggiator which you have performed or programmed are to be stored. This can also include polyphonic Arpeggios. In this mode you do not only store the rhythm but also the length of the Arpeggio-motion, the timing of the Steps, the Gate time and the Velocity of each step. After editing the Arpeggio-motion, it can be stored using the Write menu to one of the **9 Arpeggio-motion-storage places** available.

4.) Pattern-Storage places:

In a User-pattern you store the Motif-allocation, the Storage space numbers of the sounds used in the patterns, the Volume of the 7 Parts, the Panorama, the settings of the FX-sends as well as the Vocoder-Routing and the set Groove-factor. In every User-pattern the Routings for the internal Analyse- and Carrier-Parts can be freely allocated.
To store your own User-pattern you have **100 User-Storage places** available.

5.) Song-Storage places:

In the SIRIUS, **16 song-storage-places** are available to you. For each song- step you can store one of the 100 different user-patterns, the length of the step, the settings of the Mutes for the 7 Parts and the transposition of the Synth-Parts. In addition the following information is stored within a song: the settings of the Effects-processors, the Tempo of the Song, the chosen function for each of the 16 number-keys (pattern, breaks and special loop-tracks), the Vocoder-settings (volume and panorama position of the single Vocoder-Bands, Bypass-level Parts of the Low- and the Highpass-filter and the selected Vocoder preset).

6.) Basic Vocoder-programmes (Presets):

What are Vocoder-presets? As all the settings of the Vocoder (volume, panorama position of the single Bands, Bypass-level, Parts of the Low-and Highpass-filter and the basic programme selection) are stored in a song, this question is important. In one of the **16 basic Vocoder-programmes** (Presets) you can change the frequency, tonal quality and decay-time for each Band. These Parameters have to be set for Analyse and Carrier -signals separately. This can offer even more possibilities for experiments. Programming these functions is very complex and requires a certain amount of experience when dealing with a Vocoder, namely a full understanding of System-Exclusive-data. A list of the system exclusive data formats of the Sirius can be found in the Annex of this Manual.



Caution: When you programme the Vocoder you will always change the Vocoder Preset (programme) you have currently selected. You should therefore make sure that you do not delete or change anything you still need by mistake. The Vocoder Presets are, even after editing, not totally lost - they can be re-called by initialising.

7.) Storage places for Percussion-Sets:

You may store your own Percussion sets in one of the 20 Percussion Set Storage places. Like with the Vocoder-Presets you will overwrite one of the factory stored sounds. In a Percussion-set you store the sound, the Tuning, the volume, the panorama, the FX-send-settings as well as the allocation of the keyboard keys to each Percussion-instrument. A Percussion set consists of 12 Sounds which can be freely spread over one octave. The saving of a Percussion-Set is performed automatically by the SIRIUS as soon as you quit the selected edit level.



Caution: During the programming you will always change the currently selected Percussion-set. You should therefore make sure that you don´t delete or change anything you still need by mistake. The factory Percussion-sets are, however, not totally lost - they can be re-called by initialising.

List of Wave-Macros

Kick-Wave-Macros

0	606Bass
1	808DKick
2	808Kick1
3	808Kick2
4	808Kick3
5	808LKick
6	909Kick1
7	909Kick2
8	909Kick3
9	909Kick4
10	909Kick5
11	AmbientK
12	AnaKick4
13	BD_Shot1
14	CallKck
15	ClipKick
16	D_Kick1
17	D_Kick2
18	D_Kick3
19	D_Kick4
20	D_Kick5 21
	DepKick
22	DistorBD
23	DomKick1
24	DomKick2
25	DomKick3
26	HipKick
27	KickMe
28	KickShrt
29	KicRev
30	KlickKic
31	KxiuKick 32
	LinnKick
33	LngKick
34	LongBD
35	MasKick1
36	MasKick2
37	ModDyn2 38
	ModKick1
39	ModKick2
40	MS_Kick
41	PDistKk1
42	PDistKk2
43	PDistKk3
44	PDistKk4
45	PDistKk5
46	PDistKk6
47	RomKick1
48	RomKick2
49	RoomBDrm
50	ShortBd
51	ShrtKck1
52	ShrtKck2

Snare-Wave-Macros

0	606Snar1
1	606Snar2
2	808Snar1
3	808Snar2
4	808Snar3
5	909Snar1
6	909Snar2
7	DrySnar1
8	DrySnar2
9	EfSnare1
10	EfSnare2
11	EfSnare3
12	EfSnare4
13	EfSnare5
14	FlSnare
15	HipSnar
16	IndSnar1
17	IndSnar2
18	LinSnar1
19	LinSnar2
20	LinSnar3
21	MS20Snar
22	Noise1
23	Noise2
24	Noise3
25	PCMSnare
26	PicSnare
27	PitIndSn
28	Pit606Sn
29	RomSnar1
30	RomSnar2
31	Snare1
32	Snare2
33	Snare3
34	Snare4
35	UnivoxSn
36	808Claps
37	909Claps
38	HandClap
39	DirtyClp
40	DirtClp2
41	LongClap

Hihat-Wave-Macros

0	606HiHat
1	808HHat1
2	808HHat2
3	909HHat2
4	HiHats
5	LinHHat1
6	LinHHat2
7	MS_20HH1
8	MS_20HH2
9	NatHihat
10	NHiHat_1
11	NHiHat_2
12	UniVoxHH

Synth-Wave-Macros

0	V_Sine
1	V_Triang
2	V_TrianD 3
	S_Triang
4	S_TrianM
5	V_Trapez
6	V_Rect_1
7	V_Rect_2
8	V_Pulse1
9	V_Pulse2
10	V_Pulse3
11	V_Pulse4
12	V_Pulse5
13	V_Pulse6
14	V_Pulse7
15	S_Rect
16	S_Puls50
17	S_Puls70
18	V_Moog
19	V_Form_1
20	V_Form_2
21	V_Form_3
22	S_Saw
23	V_Saw_1
24	V_Saw_2
25	V_Saw_3
26	V_Saw_4
27	V_Sync1
28	V_Sync2
29	V_Sync3
30	V_Sync4
31	V_Sync5
32	V_Sync6
33	V_Sync7
34	Spectr_A 35
	Spectr_B
36	Spectr_C
37	Spectr_D
38	Spectr_E 39
	Spectr_F
40	Spectr_G
41	Spectr_H
42	Spectr_I
43	Spectr_J
44	Noise
45	S_TriRec
46	S_SawRec
47	S_TriSaw
48	SpectrAD
49	SpectrAE 50
	SpectrAF
51	SpectrAI
52	SpectrBC
53	SpectrBF
54	SpectrBG 55
	SpectrBH
56	SpectrBJ
57	SpectrCI
58	SpectrDE 59
	SpectrEH
60	SpectrEJ
61	SpectrFG 62
	SpectrFH
63	SpectrFI
64	SpectrFJ
65	SpectrGH
66	SpectrGI
67	SpectrGJ
68	SpectrHI
69	SpectrHJ
70	Sequenz1
71	Sequenz2
72	Sequenz3
73	Sequenz4
74	Wetbass1
75	Wetbass2
76	Sawtoot1
77	Sawtoot2
78	Sawtoot3
79	FatStack
80	FatDirty
81	HohnerSt
82	SlowOrch
83	MoogDeep
84	DeepSine
85	TB_Bass1
86	TB_Bass2
87	TB_Bass3
88	TB_VeloB
89	Sync_1
90	Sync_2
91	Up_Sync
92	MalChoir
93	Mellotrn
94	VS_Bell
95	VS_Deep
96	VS_Fat
97	VS_Spect
98	VS_Wave
99	VS_VOICE
100	Effect
101	SpecStrg
102	SuprStrg
103	SeqPad_1
104	SeqPad_2
105	ChorStrg
106	SuperFat
107	FatVoice
108	Saw_Orch
109	Fat_Solo
110	Effect_1
111	Effect_2
112	Effect_3
113	Effect_4
114	MZapBas1
115	MZapBas2
116	808TunBd
117	NoiseSeq
118	BellStrn
119	SequFat1
120	BasStrng
121	SequFat2
122	Wet_Fat
123	Hohn_Wet
124	PowrChrd

	53	UniVoxBD			

List of Percussion-Instruments

EfSnare2	154	LinnClap	206	Ride	

155	LinnClp2	207	Ride2
156	LinnCong	208	RingPer1
157	LinnCowb	209	RingPer2
158	LinnCrsh	210	RomKick2
159	LinnHHMC	211	RomKick
160	LinnHHSC	212	RomSnar1
161	LinnKCKF	213	RomSnar2
162	LinnOpHH	214	RoomBDrm
163	LinnStck	215	Shorty_1
164	LinnTamb	216	Shorty_2
165	LinnTom1	217	Shorty_3
166	LinnTom2	218	ShrtBDrm
167	LinnOpHH	219	ShrtKick
168	LinSnar1	220	ShrtKck2
169	LinSnar2	221	ShrtZip1
170	LinSnar3	222	Sirene
171	LinTom1H	223	Snare1
172	LinTom1L	224	Snare2
173	LittlPer	225	Snare3
174	LongKick	226	Snare4
175	LngKick2	227	Sp12Meta
176	LoopClap	228	Sp12Tom1
177	LoopShak	229	Sp12Tom2
178	LoopSnap	230	Sp12Tom3
179	Lopmatic	231	SpCrash
180	Low_Zip1	232	Steam
181	MasKick1	233	Ticker
182	MasKick2	234	Tubus
183	Metronom	235	Udus1
184	ModDyn2	236	Udus2
185	Modular1	237	Udus3
186	Modular2	238	Udus4
187	MoogZap1	239	UniBDrm
188	MoogZap2	240	UniVoxCH
189	MS_20_HH	241	UniVoxOH
190	MS_20_Sn	242	UnivSnar
191	MS_Kick1	243	808Cowbl
192	MTom	244	LittlePL
193	NCHHFoot	245	LowZipLp
194	NClHH	246	RingPgLp
195	NormClap	247	RingPLp2
196	PDstKic1	248	Short1Lp
197	PDstKic2	249	Short2Lp
198	PDstKic3	250	Short3Lp
199	PDstKic4	251	ShrtZipL
200	PDstKic5	252	FDrum1Lp
201	PDstKic6	253	FDrum2Lp
202	PCMSnare	254	FDrum3Lp
203	PicSnare	255	BlecherL
204	PowrChrd		
205	Print_2		

List of Drum-Sounds

Kick-Sounds

A01	HipKick
A02	WetKick
A03	Stopped
A04	DeepKick
A05	Medium
A06	Dirty
A07	AttackBD
A08	Basket
A09	Staubig
A10	UltraDry
A11	SuperDry
A12	NormalKc
A13	Classic
A14	Footkick
A15	Big Tom
A16	Rockick
A17	Ultra!
A18	Big Kick
A19	BigDirty
A20	MondoKic
A21	Boom
A22	Rat!
A23	Deeper
A24	ClipKick
A25	MelloKck
A26	Pump It NL-
A27	Kick
A28	The Grid
A29	TammBD
A30	Raffkick
A31	Blamkick
A32	Slamkick
A33	CallKick
A34	Pitch
A35	Logikick
A36	ToneKick
A37	Dindada
A38	Modular
A39	Special
A40	606Kick
A41	HardAttk
A42	Staub
A43	ZunchKic
A44	Formant
A45	Splatt
A46	HiLo
A47	Discus
A48	Glidekik
A49	909 1
A50	909 2
A51	909 3
A52	909 4
A53	909 5
A54	Dirty909
A55	Dirty 2
A56	Mod 909
A57	Knall:-)
A58	HouseKic
A59	Pump909
A60	DancKick
A61	Dutch
A62	Daftkick
A63	ZannZ BD
A64	House 1
A65	Dist-808
A66	808 Kic2
A67	ReverbKk
A68	808XFett
A69	808 High
A70	Big 808
A71	BigPitch
A72	Pitcher
A73	Fluf808K
A74	Bumpi
A75	808Kick1
A76	PunchKic
A77	Deep 808
A78	Gummm808
A79	Clean808
A80	C.P. 808
A81	PitchKic
A82	ElektroK
A83	ElekShot
A84	SFX-Kick
A85	Big \
A86	DirtySFX
A87	Plusklas
A88	DeepEnou
A89	HerzShlg
A90	Far Noiz
A91	AW-Brain
A92	Lavasee
A93	Cascade
A94	Buckhard
A95	Lift-Off
A96	Calculat

Snare-Sounds

A01	Shorty
A02	HipSnare
A03	Clear
A04	Linn1
A05	PCM Sna1
A06	ShortSnr
A07	Reverb
A08	DeepTras
A09	HipHopSD
A10	DrMnBsSd
A11	NatSnare
A12	MelloSnd
A13	16 Toms
A14	Egon Hal
A15	Hi Snare
A16	DB Snare
A17	DirtySht
A18	ShortBig
A19	NoiseSnr
A20	Noname
A21	Machine
A22	HighSnar
A23	LoFiSnar
A24	NoFiSnar
A25	Hallsnd
A26	SniffSnd
A27	RachgSnd
A28	MouthSnd
A29	Fats
A30	Delayed1
A31	Delayed2
A32	Metalead
A33	Univox
A34	606 Snar
A35	606Snar2
A36	DryLow
A37	MS 20Sna
A38	NoiseSnr
A39	Pactroni
A40	Eventtic
A41	LinnReso
A42	Electro
A43	Snipsnar
A44	Ticker
A45	Cliksnar
A46	Rollsnar
A47	Hypasnar
A48	Noizclap
A49	909 1
A50	909 2
A51	909 High
A52	909High2
A53	BadTuned
A54	FilterVL
A55	Pitch EG
A56	PitchEG2
A57	MellwSnd
A58	HouseSnd
A59	DanceSnd
A60	909 Snd
A61	Carpt909
A62	Short909
A63	Reso 909
A64	Velo 909
A65	808 1
A66	808 2
A67	DeepTund
A68	Stopped
A69	808 3
A70	808Hipas
A71	808Hips2
A72	HighEnd
A73	808Snar1
A74	808Snar2
A75	808Snar3
A76	808Snar4
A77	808Velo
A78	808Snapp
A79	808Bottm
A80	808 HP
A81	Scratch!
A82	Modulate
A83	NoiseMod
A84	QM-High
A85	Short@YY
A86	Effector
A87	Reverse
A88	NoSense
A89	DropjeBB
A90	Dry Drop
A91	Blood
A92	WindSnar
A93	Djacka
A94	1943
A95	WirbelXT
A96	Sweepeea

Hihat-Sounds

A01	NatHiHat
A02	RockHiht
A03	NHiHat-1
A04	Blech
A05	Highpas1
A06	Highpas2
A07	Highpas3
A08	Highpas4
A09	ButterHH
A10	JazzHat
A11	Luschig
A12	TinHihat
A13	Lofihat
A14	DynaLinn
A15	8.8 mono
A16	HAT mono
A17	Modulate
A18	Thor
A19	Shorty
A20	Takethis
A21	Pitch EG
A22	PitchEG2
A23	PitchEG3
A24	PitchEG4
A25	WolligHH
A26	Agressiv
A27	Mean HH
A28	BlechHH
A29	Dirtecho
A30	Highecho

Swishi
Sritshi
Standard
Mfc
Westbam
Bingo
Reverse
Short909
Short HP
Condensd
HopSet 1

A58	GatePerc
A59	GroovSet
A60	FatePerc
A61	Hifreq 9
A62	Daft1Set
A63	Lofi 909
A64	Groov HP
A65	808 Set
A66	Quasar
A67	Short808
A68	NewKits
A69	Plucked
A70	Pitched
A71	Lirasis
A72	Sir^ius
A73	DrmBass1
A74	DanceSet
A75	Tanz-Set
A76	MAD-Perc
A77	Hifreq 8
A78	Daft2Set
A79	Lofi 808
A80	Groov Fx
A81	Electro
A82	Modul
A83	MoreFun!
A84	SuperFX1
A85	SuperFX2
A86	SuperFX3
A87	Animals?
A88	Help!
A89	Effekted
A90	SatePerc
A91	Tablatoi
A92	Strange
A93	L-R-U-D
A94	ARPEG-
A95	DR
A96	Vari FX1
	Vari Fx2

List of Synth-Sounds

Synth-Sounds
Bank A

A01	WetBass2
A02	SineBass
A03	CoolBass
A04	ModuloBX
A05	Mod2Bass
A06	FatBoy
A07	WetLong
A08	Wet&Bass
A09	DiscoBas
A10	*Atom*
A11	PercSine
A12	ResoBass
A13	TranceBS
A14	Filter!
A15	WaveBass
A16	DeepBass
A17	DirtSynt
A18	Dirt309
A19	LuckyBas
A20	SaverSex
A21	303Velo
A22	VeryDirt
A23	MixOct
A24	ShortBas
A25	GuitarBs
A26	S-Faster
A27	FatDirty
A28	ZapBass
A29	SawBass
A30	PPG-Bass
A31	WetMoog!
A32	StringBs
A33	Shine On
A34	VS Chor
A35	BrightPd
A36	Shimmer
A37	Chor
A38	Mellotrn
A39	Sentinel
A40	TubularP
A41	TecPad
A42	Spectral
A43	GateSynt
A44	Swallow
A45	Orchestr
A46	Deep Pad
A47	Jet Pad1
A48	Big Pad
A49	Picant
A50	Clavonit
A51	Floating
A52	Quintchd
A53	ShortSeq
A54	ModSequa
A55	Block C
A56	Perco
A57	Spectacu
A58	Percular
A59	Bottom
A60	SequenzC
A61	Into Spa
A62	AmbientT
A63	ChorSeq!
A64	<SynthiY
A65	Arpeggio
A66	Trancer
A67	Goa !
A68	Arpeggi2
A69	Trancer3
A70	HardSeq!
A71	SyncSynt
A72	SequenzA
A73	Techno!
A74	FilterS1
A75	HighSeq2
A76	UpperCls
A77	Syncer2
A78	Orgelton
A79	OrcSolo
A80	PulsSolo
A81	VocoderC
A82	Filter^! Zipper
A83	TinyDirt
A84	Swallow
A85	FXPad
A86	Psychos*
A87	LushPad2
A88	RhythmFX
A89	Atmo
A90	Dreams
A91	AtomOrc
A92	Psychoa
A93	Pre Nat
A94	Mello Up
A95	Cult
A96	

Bank B

B01	WetBass
B02	Trancer
B03	WetFiltr
B04	ModuloBX
B05	Mod Bass
B06	FatBoy
B07	WetLong
B08	PercBass
B09	DiscoBas
B10	DA Hool
B11	SineBass
B12	XenoBass
B13	TranceBS
B14	Filter!
B15	WaveBass
B16	Stopped
B17	DownSwep
B18	Forte
B19	LuckyBas
B20	SaverSex
B21	303Velo
B22	Detune!
B23	MixBass
B24	ShortBas
B25	Synced!
B26	JenY?
B27	Bitterfd
B28	Eraser
B29	VoiceBas
B30	IntroBas
B31	Classic!
B32	Classic2
B33	VS Spect
B34	Fat Pad
B35	LushSpec
B36	Hohner
B37	AntiSwep
B38	HighSwep
B39	BigSwep
B40	Strings
B41	SeqPad
B42	Tangram
B43	PolySynt
B44	FastStrg
B45	HighSynt
B46	Long Pad
B47	Mod Pad1
B48	Rising
B49	Edgar F
B50	Clavinet
B51	Bells
B52	Sequent
B53	SoftSeq1
B54	ModPluck
B55	|P|C|B|
B56	PercoChd
B57	Spectral
B58	Percuter
B59	Kraftwer
B60	Sequenz1
B61	InMotion
B62	InMotio2
B63	Sequenz1
B64	Ancient
B65	LuckySol
B66	Filt Sol
B67	FluteSol
B68	SinSequ
B69	Westwoop
B70	Eastbam2
B71	Eastbam3

C86	LFO-Pad
C87	FSOLbell
C88	UFO-Fly
C89	LophoLFO
C90	SpaceAmb
C91	Fat-Guit
C92	UFOworld
C93	LFO Noiz
C94	Funky FX
C95	LFOitsch
C96	GoaFix

List of MIDI-Controllers

Sirius MIDI-Controller List

The following list contains all sound parameters of the Sirius that can be remote controlled with a MIDI Controller. The column "Mod.Wheel Allocation" shows you which parameter can be allocated to the Modulation wheel. The column "internal recording" indicates which sound parameters can be recorded into the internal sequencer of the Sirius.

The Parameters with a "+" can only be recorded into the internal sequencer once they are allocated to the modulation wheel. Once you have done this you can record the Parameters by moving the Modulation wheel.

Controller Nr.	Function:	Mod.Wheel Allocation:	internal Recording:
1	Modulation Wheel	-	yes
5	Portamento Time (Glide)	yes	yes
7	Volume (Mix)	yes	yes
10	Panorama (Mix)	yes	yes
11	Sound-Level (VCA-Level)	yes	yes
12	Wave-Macro	-	yes
13	Octave Transpose (+-2 Octaves)	-	-
14	Tune/Detune (0,01..24 semi tones)	yes	yes
15	Filter Input Overdrive	yes	yes
16	Filter Cutoff (FC)	yes	yes

17	Filter Resonance (Q-Factor)	yes	yes
18	EG1 Attack (VCA)	yes (VCA EG MACRO)	yes
19	EG1 Decay	yes (VCA EG MACRO)	yes
20	EG1 Sustain	yes (VCA EG MACRO)	yes
21	EG1 Release	yes (VCA EG MACRO)	yes
22	Keyboard-Tracking	yes	yes
23	EG->FC amount (Env.Mod.)	yes	yes
24	Dyn->FC amount	yes	yes
25	Dyn->VCA on/off	yes	yes
26	LFO Depth	yes	yes
27	LFO Wave (0..5 = SIN..RND)	-	yes
28	LFO Rate (0,1..10 Hz)	yes	yes
29	LFO ->Pitch amount	-	yes
30	LFO ->VCF amount	-	yes
31	LFO ->VCA amount	-	yes
33	EG2 Attack (VCF)	yes (VCF EG MACRO)	+
34	EG2 Decay	yes (VCF EG MACRO)	+
35	EG2 Sustain	yes (VCF EG MACRO)	+
36	EG2 Release	yes (VCF EG MACRO)	+
37	EG3 Attack (Pitch)	yes (MOD RATE)	+
38	EG3 Decay	yes (MOD RATE)	+
39	EG3->Pitch amount	yes (MOD DEPTH)	+
40	Pitchbend Sensitivity	-	-
41	Filter-Typ (0..2 = 24dBTP..12dBHP)	-	-
64	Holdpedal	-	yes
91	FX1 (Reverb) send (Mix)	yes	+
93	FX2 (Chorus) send (Mix)	yes	+

Sirius System-Exclusive Format



Caution: Only for Professionals and Programmers!!

The System-Exclusive Data formats of the Sirius:

The following pages contain a list of the System-exclusive data formats of the Sirius. This list is for the advanced MIDI-programmers. If you want to programme for instance a software editor, a mixer map or an environment for the Sirius, the necessary information can be found here.

SIRIUS System-Exclusive Format:

Request Data from device:

Byte No.	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	3F	QUASIMIDI id number
2	dv	device number = System channel-1
3	27	SIRIUS id number
4	52	Request data command
5	ah	adress high
6	am	adress mid
7	al	adress low
8	dh	data count high (2 bit)
9	dm	data count mid (7 bit)
10	dl	data count low (7 bit)
11	F7	end of System Exclusive

Dump Data to device:

Byte No.	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	3F	QUASIMIDI id number
2	dv	device number = System channel-1
3	27	SIRIUS id number
4	44	Dump data command
5	ah	adress high
6	am	adress mid
7	al	adress low
8...	dt	data (7 bit)
xx	F7	end of System Exclusive

Adress Map:

```
(third byte is Adress-Offset)
00 00 00    system parameter
01 00 00    temporary common parameter
01 01 00           temporary sound/mix parameter (KICK)
01 02 00                       -"-                (SNARE)
01 03 00                       -"-                (HIHAT)
01 04 00                       -"-                (PERC)
01 05 00                       -"-                (SYNTH1)
01 06 00    -"-                 (SYNTH2) 01 07 00     -"-
(SYNTH3)
01 08 00           reserved
...
01 0F 00                -"-
```

```
...
01 7F 00    -"-
02 00 00    track mutes
  02 01 00          reserved
...
04 7F 00    -"-

05 00 00    kick sound 1 parameter
  05 01 00                -"-   2    -"-
  ...               ...
05 5F 00    -"-   96   -"-

06 00 00    snare sound 1 parameter
  06 01 00                -"-   2    -"-
  ...               ...
06 5F 00    -"-   96   -"-

07 00 00    hihat sound 1 parameter
  07 01 00                -"-   2    -"-
  ...               ...
07 5F 00    -"-   96   -"-

08 00 00    perc sound 1 parameter
  08 01 00                -"-   2    -"-
  ...               ...
08 5F 00    -"-   96   -"-

09 00 00    synth sound 1 parameter
  09 01 00                -"-   2    -"-
  ...               ...
  09 5F 00                -"-   96   -"-

  0A 00 00          drumset 1 parameter     (drum instr 1)
  0A 01 00                -"-               (drum instr 2)
  ...               ...
  0A 0B 00                -"-               (drum instr 12)
  0B 00 00          drumset 2 parameter     (drum instr 1)
  ...               ...
  1D 0B 00          drumset 20 parameter    (drum instr 12)

  1E 00 00          reserved
...
32 7F 00    -"-

33 00 00    pattern 0
  33 01 00          pattern 1
  ...               ...
33 63 00    pattern 99

34 00 00    song 1 name
  34 01 00          song 1 common
  34 02 00          song 1 song event (step 1)
  34 03 00                -"-         (step 2)
  ...               ...
34 65 00    -"-   (step 100)
35 00 00    song 2 name
  …                 ...
```

```
43 65 00    song 16 song event (step 100)

44 00 00    reserved
...
53 7F 00    -"-
54 00 00    vocoder 1   band 1      coefficients
...               ...
54 00 08                -"-   band 9
...               ...
54 0A 00                -"-   reserved
54 0B 00                -"-   type
54 0B 01                -"-   highpass
54 0B 02    -"-   lowpass 54 0B 03  -"-   band 1
      default level
...                     ...
54 0B 0B                -"-   band 9      -"-
54 0B 0C                -"-   band 1      default pan
...               ...
54 0B 14                -"-   band 9      -"-
54 0B 15..1C      –"-   preset name 55 00 00
      vocoder 2   band 1      coefficients
...               ...
63 0B 1C    vocoder 16 preset name

64 00 00    arpeggiator motion 1
65 00 00    arpeggiator motion 2
...               ...
6C 00 00          arpeggiator motion 9

6D 00 00          reserved
...
76 7F 00    -"-

77 00 00    user motif block 0
77 01 00    -"-   1 ... ...
77 63 00                -"-         99

77 64 00          reserved
...
77 7F 00          -"-
77 7F 7F    command: clear all user motifs!

78 00 00    reserved
...
7F 7F 00          -"-
```

Remark: vocoder data and user-motif blocks are sent in nibble mode (high nibble first)!

Address Offsets:

SYSTEM-Parameter:

```
00  system channel                  0..15 (1..16)
01  local                           0..1 (off,on)
02  extern sync                     0..2 (off,on,audio)
```

```
03  program change input            0..1 (off,on)
04  parameter control input         0..1 (off,on)
05  program change out              0..1 (off,on)
06  parameter control out           0..1 (off,on)
07  midi clock out                  0..1 (off,on)
08  metronom                        0..1 (off,on)
09  master tune                     0..64..127 (-100%..0..+100%)
0A  master transpose                58..64..70 (-6..0..+6)
0B  system excl. transmit speed     0..2 (slow,norm,fast)
0C  poti snap mode                  0..1 (norm,snap)
0D  poti message                    0..1 (off,on)
0E  receive external start          0..1 (off,on)
0F  beatdetector input select       0..1(ext carrier in, mic/analyse in)
10  sequencer control(track muting) 0..1 (off,on)
11  beatdetect offset   0..16..32   (-16..0..+16/768tel) COMMON-
    Parameter:
00  speed                   0..127      speed  bit  1..7  (in
                                        BPM)
01  groove                  bit 4..6:   groove 0..7
                                        (0%..100%)
                            bit 0:      speed bit 0

02  keyboard transpose      0,12        (0,+1 Octave)
03  current gate pad        0..3

04  current velocity pad    0..3

05  pad velocity 1          0..127

06  pad velocity 2          0..127

07  pad velocity 3          0..127

08  pad velocity 4          0..127

09  pad 1 pattern           0..99
nb ...
14  pad 12 pattern nb       0..99

15  pad 9 fill              1..8
lenght ...
18  pad 12 fill lenght      1..8

19  pad 13 motif            0..99
nb ...
1C  pad 16 motif nb         0..99

1D  pad 13 motif            0..2 (User..Rom)
bank ...
20  pad 16 motif bank       0..2 (User..Rom)
21  pad 13                  0..6 (Kick..Synth3)
track ...
24  pad 16 track            0..6 (Kick..Synth3)
25  pad 13 sound            0..95
nb ...
28  pad 16 sound nb         0..95

29  fx1 typ                 0..7 (room...pan-delay)
2A  fx1 level               0..127
2B  fx1 time                0..127
2C  fx1 feedback            0..127(only if fx1 typ = 6 or 7)

2D  fx2 typ                 0..7 (chorus...delay)
```

```
2E  fx2 level              0..127
2F  fx2 feedback           0..127
30  fx2 delay              0..127
31  fx2 rate               0..127
32  fx2 depth              0..127

33  overblast eq1 gain     0..127(-12..+12dB)
34  overblast eq1 freq     0..127(0..4.7kHz)
35  overblast eq2 gain     0..127(-12..+12dB)
36  overblast eq2 freq     0..127(0..18.7kHz)

37  vocoder type           0..15 (RobotVoc...BBoostFB)
38  vocoder level          0..127
39  vocoder pan            0..64..127(left..center..right)
3A  fx1 send               0..127
3B  fx2 send               0..127
3C  mic (analyse-in)       0..127
bypass
3D  ext (carrier-in)       0..127
bypass
3E  internal analyse       0..127
bypass
3F  internal carrier       0..127
bypass
40  mic -> vocoder analyse 0..127
41  ext -> vocoder carrier 0..127
42  reserved
43  vocoder on/off         0,1   (off,on)
44  analyse highpass       0..127
45  analyse lowpass        0..127
46  vocoder band 1         0..127
level ...
4E  vocoder band 9 level   0..127
4F  vocoder band 1         0..64..127 (left..center..right)
pan ...
57  vocoder band 9 pan     0..64..127 (left..center..right)
58  arpeggiator  byte1 bit 5..6 mode       0..2 (arp,gater,chord)
                     bit 3..4   octaves      0..3 (1..4)

                     bit 2      arpeg.on/off0,1   (off,on)

                     bit 0..1   resolution 1..3 (8,16,32)

59  arpeggiator  byte2 bit 6    double       0,1   (off,on)
                     bit 5      lenghtfit    0,1   (off,on)

                     bit 4      hold         0,1   (off,on)

                     bit 0..3   motion     0..15 (up,down...mot9)

5A  arpeggiator  byte3 bit 3..6 trig.track 0..15 (1..16)
                     bit 2..1   reserved

                     bit 0      dynamic      0,1   (off,on)

5B  arpeggiator gate    0..127(127 = legato) PART-Parameter:
00..07 sound name
08  trackmode     bit 0..1 seq to  1..3 (INTERN, MIDI, BOTH) bit
                  2 mono      0,1   (off,on)
                  bit 3 reserved bit 4 holdpedal
                       0,1   (off,on) bit 5
```

```
                    analyse     0,1   (off,on) bit 6
                    carrier     0,1   (off,on)



09  bank nb                    0..3        (user,rom A..C)
0A  sound nb                   0..95
0B  mix level                  0..127
0C  pan                        2..64..124 (rnd,left..center..right)
0D  fx1 send                   0..127
0E  fx2 send                   0..127
0F  wave macro nb              0..xx       (depents on part)
10  tune                       0..3        (32"..4")(only on synth part)
11  detune                     0..103/104..127   (fine/coarse)
12  glide time                 0..127      (0 = portamento off)
13  vca level                  0..127
14  filter overdrive           0..127
15  filter typ                 0..2          (24dB LP, 12dB LP, 12dB HP)
16  cutoff frequency           0..127
17  q-factor (resonance)       0..127
18  vca eg attack              0..127
19  vca eg decay               0..127
1A  vca eg sustain             0..127
1B  vca eg release             0..127
1C  vcf eg attack              0..127
1D  vcf eg decay               0..127
1E  vcf eg sustain             0..127
1F  vcf eg release             0..127
20  vcf eg vcf amount          0..64..127 (-64..0..+63)
21  dyn vcf amount             0..64..127 (-64..0..+63)
22  key vcf amount             0..64..127 (-64..0..+63)
23  pitch eg attack            0..127
24  pitch eg decay             0..127
25  pitch eg pitch amount      0..64..127 (-64..0..+63)
26  lfo wave                   0..4        (Sine,UpSaw,DownSaw,Rect,Rnd)
27  lfo rate                   0..120/121..127 (sync 1/16..4/1)
28  lfo depth                  0..127
29  lfo pitch amount           0..127
2A  lfo vcf amount             0..127
2B  lfo vca amount             0..127
2C  pitchbend sensitivity      0..24
2D  dynamic vca amount         0,1         (off,on)
2E  modulation wheel assign1 0..127       (bit 6 is depth bit 7)
2F  mod.wheel assign1 depth   0..127
30    modulation wheel assign2 0..127     (bit 6 is depth bit 7)
31    mod.wheel assign2 depth 0..127
32    modulation wheel assign3 0..127     (bit 6 is depth bit 7)
33    mod.wheel assign3 depth 0..127
34    modulation wheel assign4 0..127 (bit 6 is depth bit 7) 35
mod.wheel assign4 depth 0..127
36  modulation wheel assign5 0..127 (bit 6 is depth bit 7)
37  mod.wheel assign5 depth   0..127
38  arpeggiator packed byte 1 (only on synth part)
39  arpeggiator packed byte 2 (only on synth part)
3A  arpeggiator packed byte 3 (only on synth part)
3B  arpeggiator gate          (only on synth part)
```

Sirius System-Exclusive Format

DRUM-Parameter:

00	bank nb	0..1	
01	instrument	0..127	
02	level	0..127	
03	pan	3..64..124	
04	fx1 send	0..127	
05	fx2 send	0..127	(left..center..right)
06	pitch	0..127	
07	reserved		

TRACK-Parameter:

00	mode/bank	bit 6 carrier on 0,1	
		bit 5 analyse on 0,1	
		bit 4 reserved bit	(off,on)
		2..3 sound bank Bit	(off,on)
		0..1 motif bank	
01	sound nb	0..95	0..3 (User,RomA..C)
02	motif nb	0..99	0..2 (user..rom)
03	mix level	0..127	
04	pan	2,3..64..124	
05	fx1 send	0..127	
06	fx2 send	0..127	(rnd,left..center..right)
07	groove	bit 4..6: 0..7 (0..100%)	
		bit 0..3: reserved	

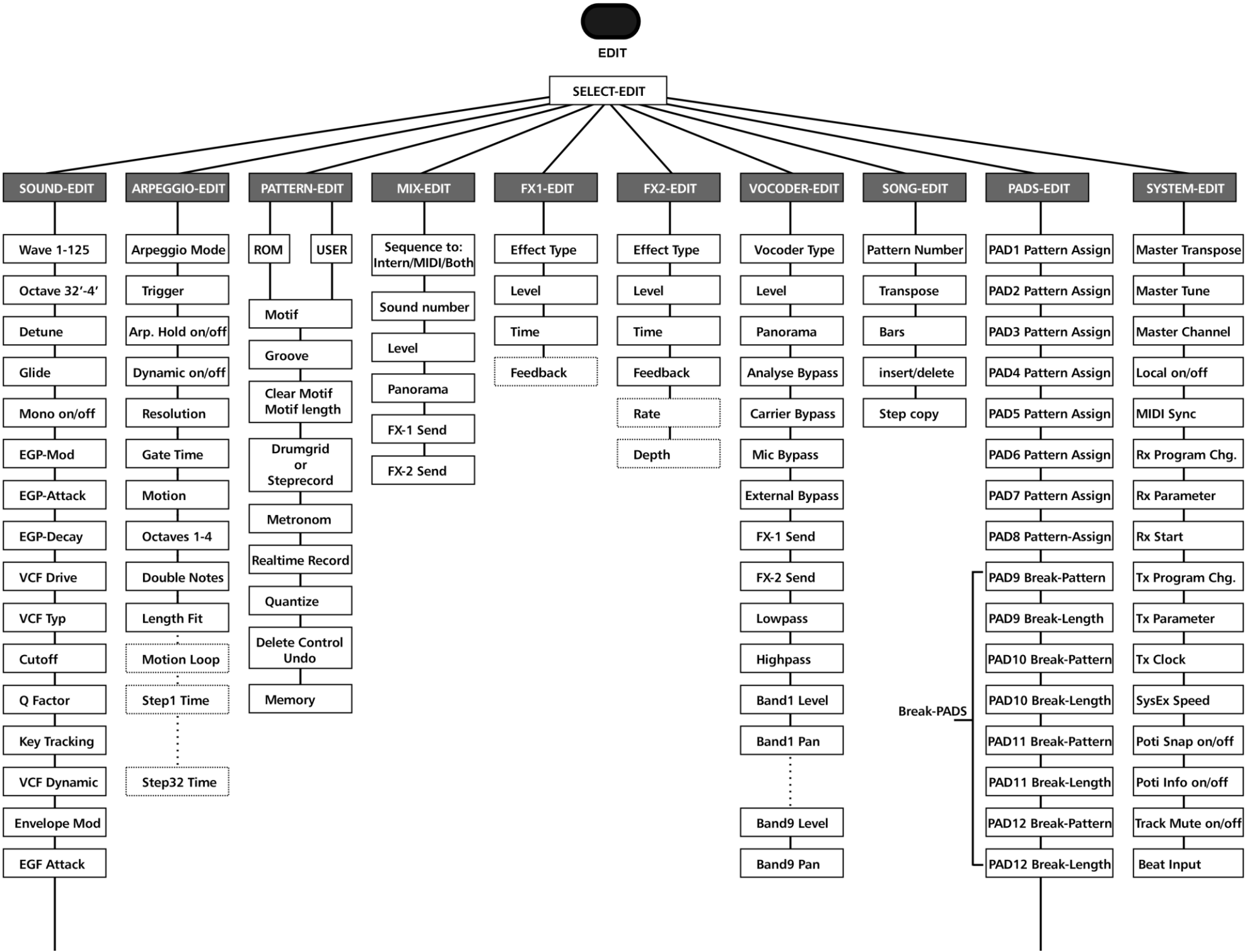
SONG-EVENT-Parameter:

00	bars no.	1..64	(0 = end of song)
01	pattern nb	0..99	
02	transpose	0..12..24	(-12..0..+12)
03	mutes	0..127	(1bit/track)

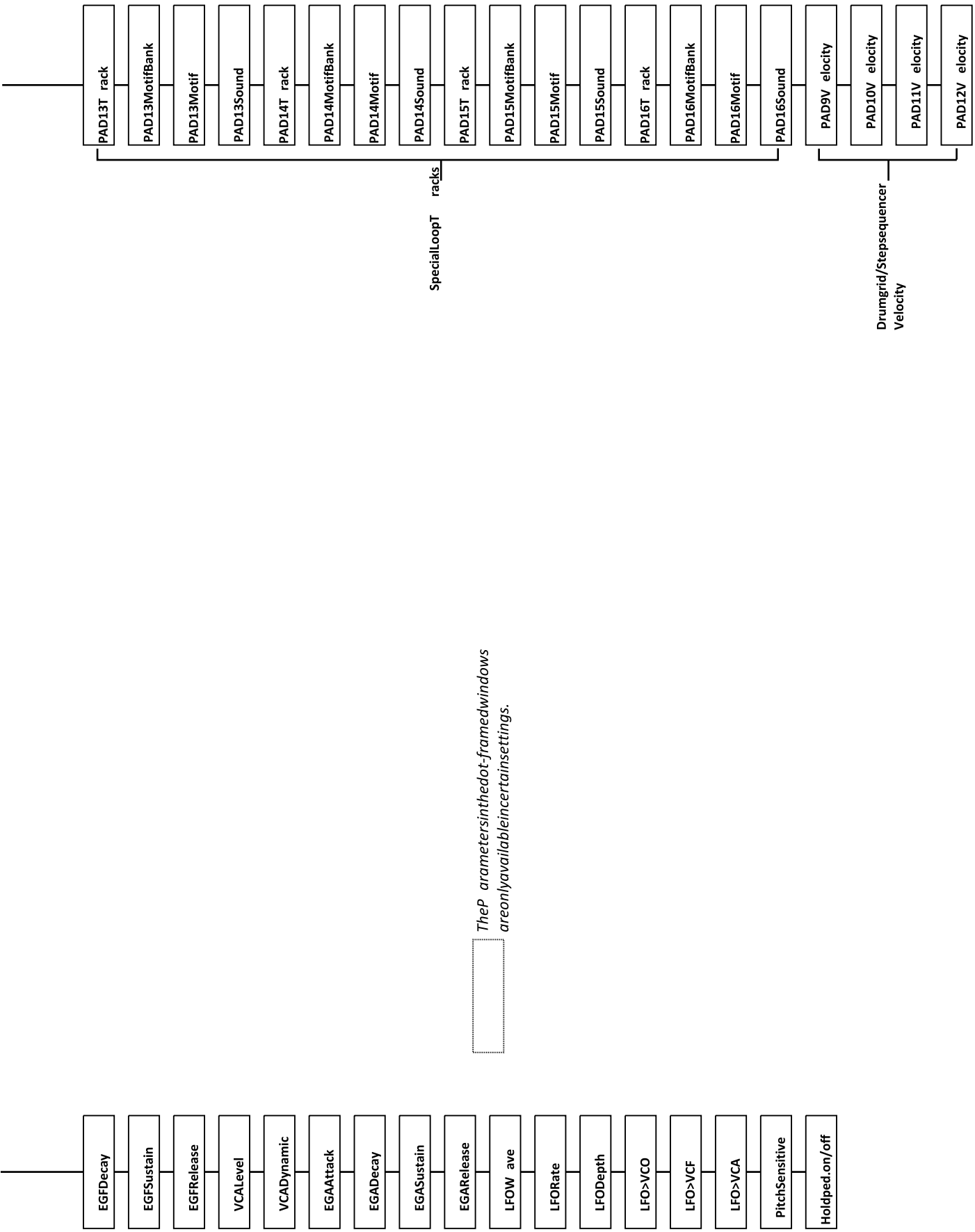
Sirius MIDI-Implementation chart

Transmitted	Recognized
	1-7 1-16
	Mode 3b* Mode 3b, Mode 4 (M=1)*
	36-96 24-112
	0 x
	x x
	0 0
	0** 0**** 0 0
	0**
	0***
dio-Sync)	0 x x
	0** 0**

	0 0 0 x x
off, mono.	


EDIT
SELECT-EDIT
SOUND-EDIT
Wave 1-125
Octave 32'-4'
Detune
Glide
Mono on/off
EGP-Mod
EGP-Attack
EGP-Decay
VCF Drive
VCF Typ
Cutoff
Q Factor
Key Tracking
VCF Dynamic
Envelope Mod
EGF Attack
ARPEGGIO-EDIT
Arpeggio Mode
Trigger
Arp. Hold on/off
Dynamic on/off
Resolution
Gate Time
Motion
Octaves 1-4
Double Notes
Length Fit
Motion Loop
Step1 Time
Step32 Time
PATTERN-EDIT
ROM
USER
Motif
Groove
Clear Motif
Motif length
Drumgrid
or
Steprecord
Metronom
Realtime Record
Quantize
Delete Control
Undo
Memory
MIX-EDIT
Sequence to:
Intern/MIDI/Both
Sound number
Level
Panorama
FX-1 Send
FX-2 Send
FX1-EDIT
Effect Type
Level
Time
Feedback
FX2-EDIT
Effect Type
Level
Time
Feedback
Rate
Depth
VOCODER-EDIT
Vocoder Type
Level
Panorama
Analyse Bypass
Carrier Bypass
Mic Bypass
External Bypass
FX-1 Send
FX-2 Send
Lowpass
Highpass
Band1 Level
Band1 Pan
Band9 Level
Band9 Pan
SONG-EDIT
Pattern Number
Transpose
Bars
insert/delete
Step copy
PADS-EDIT
PAD1 Pattern Assign
PAD2 Pattern Assign
PAD3 Pattern Assign
PAD4 Pattern Assign
PAD5 Pattern Assign
PAD6 Pattern Assign
PAD7 Pattern Assign
PAD8 Pattern-Assign
PAD9 Break-Pattern
PAD9 Break-Length
PAD10 Break-Pattern
PAD10 Break-Length
PAD11 Break-Pattern
PAD11 Break-Length
PAD12 Break-Pattern
PAD12 Break-Length
Break-PADS
SYSTEM-EDIT
Master Transpose
Master Tune
Master Channel
Local on/off
MIDI Sync
Rx Program Chg.
Rx Parameter
Rx Start
Tx Program Chg.
Tx Parameter
Tx Clock
SysEx Speed
Poti Snap on/off
Poti Info on/off
Track Mute on/off
Beat Input

Diagramatic Overview of the Edit Menus



Key Combinations

Key combinations:

As it is not possible to provide a key or dial for every single function of the Sirius, some functions are performed by using combinations of dials and keys.
The following table will give you an overview of these functions or 'shortcuts':

Key- or dial combination	Edit level	Function
SHIFT & MOD-WHEEL ASSIGN	Can not be executed during Record or Compare	Holds down the ASSIGN-key for you. This gives you two hands to select Parameters.
SHIFT & NUMBER-key 9-12	Only in the Drumgrid	SHIFT + Number-key 9-12 selects the Velocity for the notes which are about to be played.
SHIFT & PART-key	Not in the Drumgrid, during Mod.Wheel-Assign or Compare	Random Motif-selection for the selected Part.
ARPEGGIO ON/OFF & NUMBER-key 1-16	Always	Selecting the Arpeggiatormotions.
SHIFT & PAGE/BANK	Always except the Drumgrid	This key combination allows you to transpose the keyboard in all areas. This allows you to put out high notes via MIDI. *In the DRUMGRID you switch the Grid-resolution using these keys.*
ANALYSE & PART-keys	Only with switched-on VOCODER	You can select one or several Parts as Analyse-signal.
CARRIER & PART-keys	Only with switched-on VOCODER	You can select one or several Parts as Carrier-signal.
VOCODER ON/OFF & NUMBER-key 1-16	Always	Loading the 16 factory programmes of the VOCODER.
KEYBOARD-keys & PAGE/BANK	In the Step-edit of the Synthesizer section	This key combination allows you to adjust the length of the currently played note.
VOCODER ON/OFF & MIXER-dial	Always	This allows you to select the frequencies of the VOCODERBands.

Special Functions and short selection:

Many push buttons on the Sirius have other features next to their own task. They are used for example, for faster selection or to switch to defined functions. The following table gives you an overview:

Button Special Function	Edit level	Function

Part Button hold pushed (independent from Part select)	Always	As long as the Part Button stays pushed in a section, it can be edited with the control of the Synthesizer section.
Recall Button (multiple functions)	In write menu	When using this button in the write menu you can hear the tone which will be overwritten when you save a sound. Otherwise its function is to "undo" when you have switched a sound by mistake: The sound can be reversed.
PAGE/BANK-Button:	In Sound Select Mode	In the Sound Select Mode you can switch between the different sound banks with these buttons.
CATEGORIES-Buttons:	Always	This button chooses the sound categories. If you are on the category that you want, push once more and the sound bank will change.
Number-Buttons 1-16	In Drum grid	With these buttons you can put your notes into the grid.
Number-Buttons 1-16	In Arpeggiator Edit	In Arpeggio motion Edit (start menu page 12) you can turn the chosen notes on or off with buttons 1 to 8 (1=lowest and 8 highest). With buttons 9 to 12 you can adjust the step velocity. With buttons 13 to 16 you can adjust the step length.
Number-Buttons 9-16	Step-Edit of the Synthesizer sections	The buttons 9 to 12 adjust the velocity for the following note inputs. The buttons 13 to 16 chose the Gate time (step length) for the following note inputs. The value is fixed and independent from the current resolution of the step grid.
VALUE/TEMPO-wheel	Arpeggiator Edit	With the VALUE/STEP-wheel you can shift the time when a step is played referring to the “straight” beat. For example at a 8th grid and 50% the step will be played a 16th note later.
VALUE/TEMPO-wheel	Step-Record of the Synthesizer sections	The VALUE/TEMPO-wheel chooses the tone height.
VALUE/TEMPO-wheel	In the Menus	This wheel is used to change the values of the parameters.
KEYBOARD Keys	WRITE-Menu	You enter in the names of the sounds or the songs with the keys. They can also be entered with the VALUE/TEMPO-wheel.
PAGE/BANK	Drum grid and Step Recording	Choosing of the different bars in drum grid, when it is longer than a bar.
PAGE/BANK	In the Menus	Change the Menu page.

Problems and Answers

CORRECTION OF AN ERROR

As we know there unfortunately are everyday problems with Electronics musicians equipment. Naturally were are not faultless. But also we have found that a lot of problems are user error. To make your life a little easier and to reduce the load on the hot line we listed the most often reported problems. Of course you can find here an answer to all these problems.

After turning on there is nothing in the display:

1.) Is the power supply in the wall socket?
2.) Is the plug correctly inserted into the Sirius?
3.) Is the power supply getting warm? (This shows that the supply is working properly.)
4.) If the problem stays the same call QUASIMIDI.

There is no sound:

1.) Is the master volume control turned up?
2.) Is the “local” function of the Sirius (System menu on page 4) turned on?
3.) Are the audio outputs connected properly with the amplifier?
4.) Do you have mixed up the audio outputs with the “Analyze” or “Carrier” outputs?
5.) Is the amplifier adjusted correctly? The HiFi amplifiers have many different controls.
6.) Test your headphones on the stereo to see if it works.
7.) Is the volume of the parts that you want to be played turned up?

The sound is different to my adjustments:

1.) Did you save the edited sound with the write function?

There are no effects:

1.) Are the FX- sends of the effects you want to use turned up? Check the mixer control.
2.) Do you have effects applied to the effect processors?

No MIDI data and Dumps can be transferred to an external instrument or Sequencer:

1.) Are the cables connected properly?
2.) Did you select the corresponding section on PARTS/SEQ to MIDI to control an externalSynthesizer?
3.) To transfer a Dump be sure that no “System-Exclusive” filter is chosen.

After transferring a dump the display shows "Memory overflow":

1.) The memory of the Sirius is full. Initialize the instrument and start the dump again.

The Vocoder has no effect on the sound or my voice?

1.) Is the Vocoder on?
2.) Did you choose an Analyze and Carrier signal?
3.) Are notes or sounds on the tracks you have chosen as Analyze or Carrier signals?
4.) Is the microphone to change your voice plugged in and turned on?
5.) Is the Gain adjusted to your voice level?

The synchronizing of external equipment or sequencers does not work:

1.) Have you made sure that the "TX-CLOCK" Parameter in the System menu of the Sirius on menupage 11 is turned on?
2.) Is the MIDI connection cable connected correctly to the external equipment?
3.) Did you select external synchronization on the external sequencer or equipment? Read theirinstructions.

The synchronizing of the Sirius with an external clock signal does not work:

1.) Did you activate the "Sync. Extern" function of the Sirius?
2.) Is the MIDI cable connected correctly?
3.) Is the right MIDI output of the device selected for the clock signal and is the "Transmit clock”function active?

It is not possible to synchronize the Sequencer of the Sirius with the Beat recognition:

1.) Is the "Auto sync" of the Sirius activated?

2.) Is the Audio output of the analyzing signal connected properly to the Sirius?

3.) Did you push the Tap button five times to give the Sirius the first beat?
4.) Did you adjust the volume of the analyzing equipment, that you can see a "." in the display?

HOT LINE

If you are still having problems and if you are a registered user of QUASIMIDI products you can call our free HOT LINE.

Please do not forget to send away your Warranty and Registration form, included with this operating manual.

Our Hot line can be called at the following number:

Monday to Friday 4:30 pm to 5:30 pm MET 0049 6425 930035

Please make notes so that we can exactly pin point the problem. Try to think exactly in which operating task you noticed this problem. This will reduce your telephone costs and we will be able to help you fast and efficiently.
If you are using external equipment, PC's or Software, please make sure that they are working properly and see that your MIDI equipment is correctly adjusted. Refer to the detailed chapters ”The Sirius and the MIDI” and “The Sirius and Cubase”. If you discover that the problem is caused by your Computer, the Software or the MIDI interface, please contact the Service department of the Manufacturer or read the pertaining manual. Especially if you have questions concerning Sequencer programs, sound cards and Midi interfaces the manufacturer can give you better advice.

Initializing and Calibration

Initializing the Sirius and calibration of the controllers:
The initializing resets the Instrument to the time of delivery. At this time all saved User data (sounds, patterns and songs and all pertaining adjustments) are cancelled. The calibration of the controllers
(modulation and pitch bend wheel) is used to adjust these operating devices
There are two ways of initializing. First the pitch bend and modulation wheel can be adjusted (calibrated) without losing the memory. The second possibility is to completely clear the user memory, resetting all internal parameters and also to re-calibrate the controllers.

The initializing should only be done on advice of the Service department. Always remember the complete data will be lost.
To start the initializing you have to do the following:
When the SIRIUS is turned off hold the WRITE button, then turn on the Sirius. The following message is in the display

Initialize All?
(OK) (cancel)

You can decide here if you want to clear memory or just calibrate the controller.

Clearing the memory and calibrating the controllers.
If you confirm (OK) a bar in the display will show how far the initializing has taken place.
When this is finished, you will be asked to calibrate the controller. See the following instructions. Do not turn your instrument off and initialize again.

Calibrating the controllers without losing data.
To calibrate the controllers without losing data, follow the directions: Push the button (F3) to initialize with (cancel).
You are now in the calibration menus of the Sirius.

SET WHEELS- > min
(OK) (cancel)

Turn the modulation wheel completely down and hold the pitch bend wheel in the down position.
Confirm with the left button (F1) under the display. The following display will be shown:

Set wheels- > MAX
(OK)

Repeat the last setting by putting the wheels in the upper position and press the F-1 button.
Afterwards you are in the Test menu. Here you can test if the calibration was correct.

Wheels-Test: 64
(OK) (retry)

The pitch bender should show 64 when untouched, 127 at the top and 0 at the bottom. The modulation wheel should show 0 at the bottom and 127 at the top. If you do not have these values you can repeat this once again.

He who has the knowledge, is well informed!

Although this statement is not from Confucius, we would still like to use this Motto for this index. Here you will find the important overview of working around Synthesizers and Electronic music. If you memorize this list, no one will be able to impress you with his knowledge in this area. Even when you read technical magazines this list will help you understand the contents of articles much better.

Analyze - An Analyze signal (i.e. microphone) is one of the two inputs of the --> *Vocoder*

Arpeggiator - An Arpeggiator dissolves played chords into single-tones and creates broken chords, which speed and play direction can be adjusted. Effects such as Gater and Chord trigger can also be found in the Arpeggiator Menu of the Sirius.

Attack - The fade in of an instrument. The piano has a very short Attack (percussive), as the string sound slowly fades in (slow attack). **->***Envelope*

Audio System - Name for all devices which make sound audible and amplify music (Stereos, Amplifiers, PA).

Balance ->*Panorama*

Bank-change - - >*MIDI* Controller to choose from the different - > *Program-change*- banks. The Sirius has 4 different Banks with each 96 Synthesizer sounds and 2 Banks with each 96 drum sounds. The Program-change-command is not capable of calling all tones, as MIDI has only 128 different programs which can be called with this command. Therefore the Bank-change-command will always be sent before the program change to call the chosen bank. Bank-change occupies the controller no. 0.

Bpm - beats per minute. One hit equals a quarter note.

Bypass - For example, if you adjust an instrument to bypass, the tones will be rerouted around the electronic sound effect. A bypass parameter can be found in the Vocoder menu of the Sirius.

Carrier - The Carrier signal is the second input of the --> *Vocoder.* For example, if you let your voice be analyzed by the Vocoder, you can change the pitch of your voice by using Pad sounds as a carrier.

Chord Trigger - The Chord Trigger chops the played chords, as though you would continuously strike the chords.

Chorus - Effect which gives an instrument a suspended and dimensional sound impression.

Cutoff frequency - The frequencies above the cutoff frequency are depressed by the filter.

INDEX

Decay - After the *->Attack* of the *->Envelope* the Decay time sets in, and the volume, *->Cutoff frequency*, or *->pitch* of the sound decreases until it reaches the adjustable *->Sustain*-level.

Delay - Effect to produce i.e. an echo.

Demo song - The demo songs demonstrate the different sounds of the Sirius. By pushing the “Tap tempo” and the “Sync. Ext.” buttons simultaneously you can start the 16 Demo songs.

Distortion - The Sirius can produce distorted sounds with help of the *->Filter overdrive*, the *->Cutoff frequency* and the *- >Q-Factor*.

Drum loop - *> Loop*

Drum set - With the Sirius you can construct your own 20 different Drum sets, each containing 12 Drum, Percussion or effect sounds The drums can be found in the PERCUSSION-part ,when you**.** turn the WAVE-MACRO control.

Dump - *> MIDI-Data-Dump*

Edit - The Sirius has different edit-levels where you can adjust all functions of the Sirius. Some of these functions can not be reached on the front panel of the Sirius.

Effect processor - An effect processor is a device that changes the sound of the instrument. Typical effects are *- >Reverb***, -** *> Delay* and *- >Chorus***.** The Sirius has two built in effect processors, that are marked *- >FX-1* and *->FX-2*, which generate different effects.

Envelope - When you hold down a note on the Sirius Keyboard you automatically start the envelope generator. During the *->Attack* time the volume, *->Cutoff frequency*, or *->pitch* of the sound will increase until it has reached its maximum level. After that the *->Decay* time sets in, and the volume, *->Cutoff frequency*, or *->pitch* of the sound decreases until it reaches the adjustable *->Sustain*level (not available in the pitch envelope). This level remains until you release the note and the fadeout of the sound is determined by the *->Release* time (not available in the pitch envelope). The parameters of the envelopes can be simply controlled with the EG-MACRO-knobs of the Sirius.

Envelope modulation (Env.-Mod) - *> Envelope*

Equalizer - With an equalizer you can manipulate the frequencies of your mix.

Exit - This button is used to exit the chosen menus.(*->Edit*)

Expander - An expander is a synthesizer without a keyboard.

Feed back - To avoid feed back, the amplifiers should not be turned up to high when using the microphone.

Filter - The filter is a part in the Synthesizer, which creates the largest sound changes. The Sirius has three types of filters, a 24db/oct - low pass, a 12 db/oct - low pass and a 12 db/oct - high pass. Low pass filters depress the frequency area above the - > *Cutoff- frequency*. High pass filters are exactly the opposite. The terms "12db/oct" and "24db/oct" describe the rolloff characteristics of the filter. A filter with 12db is softer than a filter with 24db. You can try it out on the Sirius. An important parameter of the filters is the - > *Resonance or the Q-factor.*

Filter-overdrive - With the filter overdrive in connection with - >*Cutoff frequency* and **->** *Resonance* you can create a distortion effect. You can compress the sound or make it more aggressive.

Filter sweep - Filter sweep is a filter modulation. This can be accomplished by turning the Cutoffknob on the Sirius or by modulating the filter with the **- >***LFO* or the **->***Envelope***.**

Flanger - Extra type of **- >***Delay***,** where the delay time is modulated. Depending on the delay time and the feedback adjustment the flanger creates a spacious and suspended sound.

Formant-Modulation - Every sound exists as partial tones, which determines its character. The Formant- Modulation creates a movement of the partial tones. This can be used for a suspension or a drastic change to the sounds.

Foot-pedal - The Sirius has a connection for a foot pedal. It has two functions. If the **- >***Arpeggiator* is active you can hold the Arpeggio and transpose it by using the keys. The foot pedal should be hooked up before turning on the Sirius.

FX-1/FX-2 - The - > *Effect processors* provide the Sirius with **- >***Reverbs***, - >***Delays* and modulations like **->***Chorus/Flanger*.

FX-Send - This Parameter defines to which extent the sound is sent to the effect processors **(- >***FX-1*, *FX-2***).**

Gain-Control - This control is used to adjust the input sensitivity of the Analyze input (microphone input). On a mixer desk it is used to adjust the incoming signals. If the control is adjusted to high, distortion will occur.

Gater- A Gater effect causes rhythmic chopping of a sound, for example a pad sound. The gater is

triggered by another track. **Glide ->***Portamento*

Groove - With the groove function you can shift the beats of a running sequence to different extents. Through this the rhythm starts to swing.

Hall - *>Reverb*

ID-Number - When transferring -> *System Exclusive data,* IDs are needed to distinguish between the several connected instruments. There is an ID for the manufacturer and the model number and additionally a special Sirius-ID (which is the same as the system-channel), so you can connect more than one Sirius.

Initialization - If you initialize, you delete all the data of the Sirius' internal memory. All the parameters are set to "factory standard".

Keyboard-Combo - Amplifier with built-in speakers.

LFO=Low Frequency Oscillator - A LFO offers various waveforms which can be used to modulate the volume, ->*pitch* or ->*Cutoff frequency* of a synthesizer.

Loop - a musical theme permanently repeated.

MIDI=Musical Instrument Digital Interface - Enables the communication between electronic instruments of different manufacturers. Only digital data concerning the played notes or the adjustments of an instrument are transferred, not the audible music itself. The data includes note information, controller information and -> *system exclusive data*.
Two MIDI-devices have to communicate on the same MIDI-Channels. MIDI-Multimode describes the skill to recognize more than one MIDI-channel at once. The Sirius can communicate on 7 channels at once, so it can be seen as 7 independent synthesizers. For details see chapter "The Sirius and MIDI".

MIDI-Controller - Midi data used for changing or modulating the sound. For the Sirius, all sound parameters can be controlled via MIDI-Controllers.

MIDI-Data-Dump - A MIDI-Data-Dump is a transfer of synthesizer settings through the MIDI Interface. The transfer is done through -> *System-Exclusive data*

MIDI-In - Connector for receiving MIDI data. Connect for example the MIDI-Output of your Sirius to the MIDI-In of your computer sequencer in order to transfer data into the sequencer from the Sirius.

MIDI-Channel - There are 16 Midi-Channels, so that you can address up to 16 instruments on only one Midi-Cable. In the -> *MIDI-Polymode*, each instrument has it's own -> *receive-channel* and reacts only on notes and controllers on this channel. (additionally see ->*MIDI-Multi-Mode*, ->*MIDI-Omni-Mode*)

MIDI-Master-Channel - The MIDI-Master-Channel has two meanings. It is the ->*ID-Number* when transferring ->*System-Exclusive data* and it is the first of the 7 Sirius instrument channels.

MIDI-Merger - A MIDI-Merger is able to mix two digital MIDI-Outputs for one MIDI-In.

MIDI-Multi-Mode - A synthesizer with MIDI-Multi-Mode is independently able to react to more than one ->*MIDI-Channel* at once. Meaning: A synthesizer with this feature acts like several independent instruments (Sirius: 7 channels=7 instruments).

MIDI-Omni-Mode - In MIDI-Omni-Mode, the MIDI-Channel information is ignored. Only one instrument can be played through one MIDI-Cable. This can be found mainly with old synthesizers.

MIDI-Out - Connector for transmitting MIDI data. Connect it to a ->*MIDI-In*.

MIDI-Polymode - see ->*MIDI-Channel*

MIDI-Thru - Connector which offers a copy of the MIDI-data coming to the ->*MIDI-In.* Connect here the MIDI-In of a second instrument which needs the same MIDI-data.

Mixer- The Sirius has a built-in mixer that allows you to regulate for instance the volume and the panorama-position of the different parts played.

MOD-Depth - With the MOD-Depth you adjust the strength with which the **->***LFO* affects the modulation parameter.

MOD Effects - for example Chorus, Flanger, Phaser.

MOD-Rate - The MOD-Rate adjusts the speed for modulation of the **->***LFO*. A LFO-Sync can also be adjusted on the Sirius. The MOD-Rate goes by the momentary selected Sequencer speed of the Sirius. Therefore you can adjust different LFO -speeds in proportion to the Sequencer speed.

MOD-Wheel - besides the ->Pitch-Bend Wheel the most important tool to change the sound during playing. In the Sirius, sound parameters can be assigned to the MOD-Wheel.

Mute - Sound is turned off.

Monophonic - Single voice melodies are also described as "monophonic". The opposite to monophonic is **- >***polyphonic*.

Oscillator - The oscillator creates the **- >***Wave forms* in a Synthesizer. It is also responsible for the audible sounds of the Synthesizer. The Sirius has two Oscillators for every Synthesizer-Part which can be detuned. That way the sound gets wider.

Over blast - A function of the Sirius, which gives a kind of loudness or Bass boost to all parts of the internal sequencer. The sound will be thicker and bass will be brought out..

PA Speakers - (PA= Public address) PA speakers are loud speakers with a very high music power. They are mostly used by live appearances.

Phaser - When the same signal is mixed in with a deferred timing, you will get a Phaser effect, which means a spacious, suspended sound.

Panorama - The panorama value determines how far a sound is moved to the left or the right of the stereo image. The Sirius has the possibility to call up a Random panorama. With this the sound switches between both speakers at random paces.

Part - A part is one of seven tracks in the Sirius in - > *MIDI*-Multimode. Every part of the Sirius acts as an own Synthesizer.

Pitch - Sound height.

Pitch-Bend - Sound height bending. With the pitch bend wheel you can bend your played note up or down, to give your playing more expression or to imitate natural instruments.

Polyphonic- An instrument which can play more than one note at once (chords etc.) is called "polyphonic". The Sirius is 28 voiced polyphonic, you can play 28 voices at once.

Portamento - Portamento is the smooth gliding from one tone height to the next.

Potentiometer (Poti) - A turning knob for changing the sound parameters, volume, etc.

Program-change - MIDI-command to change the program and sounds of a MIDI-instrument. 128 different programs can be called with Program-change.**- >***Bank-change*

Q-Factor - *>Resonance*

Release - The time for how long the sound is heard after the key on the keyboard is released. This is determined by the **->***Envelope.*

Resonance - The resonance is a parameter, that determines the behaviour of a filter. By the resonance the frequency area around the - > *Cutoff frequency* Is raised. If the resonance is very high, the filter can be enabled to self-oscillate.

Reverb - Reverb is an effect algorithm in FX-1. Its used for the simulation of room capacity. The Sirius imitates a country church to a Cathedral and a rubber room to a wash room.

ROM Sounds - ROM sounds are permanently stored in the Sirius and can not be erased or lost.

Routing - We understand routing as a flexible switching of different signals sources. When you adjust the parameter *->FX send* in the mixer , this part will be routed to an effect processor.

Sequence - A continuous replay of notes is called a "sequence".

Sequencer - Control unit for a synthesizer, which automatically plays back the played in or programmed *->Sequences.*

Sub menu - The different changeable areas like **- >***FX-1***, - >***FX-2***,- >Part, ->Arpeggiator* and *->System edit* are divided into several sub menus depending on the number of parameters. The sub menus can be selected with the PAGE/BANK-buttons.

Sustain - Sustain is described as the hold level for an *->envelope.*

System exclusive data - System exclusive data are manufacture and product specific **->** *MIDI* data. They transfer the sounds and system information between the same MIDI instruments or to and from a sequencer for the purpose of data recording. The transfer of this data is called MIDI data dump.

Temporary memory - The temporary memory is a data buffer where the current changes are being saved. After a - >*program change* in performance operation they are lost. Through the MIDI data dump function in the Sirius, you can transfer and save the temporary memory.

Track mute - By listening or arranging a sequencer song you would like to silent certain parts at times to be able to concentrate on the other tracks. The Sirius has several Mute functions that you can also use in live action. The way to produce Techno excitement and breaks is purposely leaving in and taking out single tracks and motives.

Transposing - When the transposing mode is turned on, you can change the pitch of the playback in the range of one octave. In the Sirius, you can find the transpose mode in the edit-system menu. Transposing during playback is called realtime transposing.

Trigger - Trigger is an impulse which can be used to create a function. For example, when you press a key on the Sirius, you trigger the **->***envelope* of a sound.

Tuning - The tuning (tone frequency) defines the tone height of a sound. The higher the tone frequency in cycles per second, the higher the tone.

Turn on static - When turning on an instrument, there can be a turn on static. Make sure that the amplifier is turned on last to avoid a scratching sound.

VALUE/TEMPO-Dial - With the VALUE/TEMPO-Dial you can raise or lower the tempo of a song or the value shown in the display. The dial has no end or starting point.

VCA - Voltage controlled Amplifier. The VCA is the internal amplifier of the synthesizers.

VCA-EG-MACRO ->*envelope*

VCA Level - The parameter "VCA level" controls the volume of a Sirius sound.

VCF - Voltage controlled filter. The VCF is one of the most important sound features in the synthesizer.**-** *> filter***.**

VCF-EG-MACRO - >e*nvelope*

VCO - Voltage controlled oscillator

Velocity - The volume and the sound can be controlled with the strength of the key strike.

Vibrato - The modulation of the tone height of a instrument with a ->*LFO*

Vocoder - The Vocoder has two inputs “analyze” and “carrier”. The Analyze signal as well as the Carrier are being cut up into several "frequency-slices", the 'Bands' of the Vocoder. Now the "frequency-slices" of the Analyze signal are analyzed and simultaneously transmitted to the respective "frequency-slices" of the Carrier. An example for a vocoder effect is a robot voice. This type of vocoder usage can be heard in songs of the group Kraftwerk.

Vowel - The letters a, e, i, o, u.

Waveform - Collective name for oscillating forms like Sinus, Sawtooth, etc. Samples are also often called waveforms. They are produced by the - >*Oscillator*.

Write menu - In the write menu you find save, copy and - >*MIDI Data dump* functions for the Sirius.

WARRANTY REGISTRATION

Fill out the Registration card and send to the preprinted address on the front of the card.

How to Validate the Warranty:

To validate the Warranty, fill out the Warranty card and return it to Quasimidi within ten days from the date of purchase.

What is covered and what is not covered?

This Warranty covers all defects in material and workmanship for six (or twelve) months from the date of original purchase. This Warranty does not cover damage to, or deterioration of the external cabinet or internal circuitry resulting from accident, misuse, neglect, attempted unauthorized repair or failure to follow instructions in this owners manual.
This Warranty does not cover units that have been modified or altered (except an authorized QUASIMIDI modification which includes its own Warranty coverage).
This Warranty does not cover damage that may occur during shipping. Software/Firmware are not sold as is and not covered by the Warranty.

How to obtain Warranty servicing:

Return your unit to an Authorized QUASIMIDI Service center. If you are unable to locate one, write or call the QUASIMIDI Factory Service Department. We will either refer you to an Authorized
Service Center or issue a Return Authorization number for factory service. Units returned to QUASIMIDI for factory service must display the Return Authorization number on the outside of the shipping carton and on all related documents, or units will be returned freight collect. The owner must pay all shipping costs to and from the factory. Shipment of the product to QUASIMIDI is the responsibility of the owner, and should be insured by the owner for the full value of the product.

NO CLAIM FOR WARRANTY WILL BE HONORED WITHOUT PROOF OF PURCHASE

Limitations of implied Warranties and exclusion of certain damages. Any implied Warranties, including Warranties of usefulness for a particular purpose are limited in duration to the length of the Warranty.

QUASIMIDI's liability for any defective product is limited to repair or replacement of the product.

QUASIMIDI shall not be liable under any circumstances for :
1) Damages based upon inconvenience, loss of use of the unit, loss of time, interrupted operation orcommercial loss.

2) Any other damages, whether incidental, consequential or otherwise, except damages which maynot be excluded under applicable law.

Technical Data

Technical Data of the QUASIMIDI Sirius:

What´s in the box:	**User Controls:**
Concept:	
	Display:
Sound Generation::	**Connections:**
	Power Source:
	Dimensions:
Polyphony:	Sirius, 1 x external mains adapter, 1 x Goose neck microphone, 2 x 6,3mm (1/4") jack cable, 2 x 1/4" jack to phono (RCA) adapters, this Manual, Warranty form.
Keyboard:	Synthesizer with step and realtime sequencer, drum computer, vocoder with filter bank,
Fast-Edit Macros:	beat recognition system, arpeggiator and 2 built-in independent effects processors.
Random-Sound Creation:	DTE- Synthesis based on spectral waveforms, Subtractive synthesis with 2 Oscillators per voice, 2 ADSRs (one VCA, one VCF), 1 pitch envelope, keyboard tracking, glide, marco access for rapid sound creation. Filter: 24dB lowpass, 12db lowpass, 12db high
Sound Storage:	pass. With resonance to self oscillation and overdrive.
	28 voices, 7-channel multi mode.
Sequencer:	49 keys, 4 octaves.
	For filters, amplifier envelope, modulation routing, oscillator tuning and waveform sets.
	At the touch of a button.
Vocoder:	Instant storage in categories by single touch button. 672 ROM locations, 480 user storage for new sounds RAM locations. 20 drum sets, 256 drum and percussion instruments..
Arpeggiator:	7 channels (kick, snare, hihat, percussion and 3 polyphonic synthesizer channels), 142 ROM patterns, 100 RAM patterns, 16 songs. Drum programming (drum grid and realtime). Step sequencer recording with 4 levels of accent and glide per step. Real time
Effects:	recording for all tracks. Tempo 51-250 BPM. 8 stage groove quantize. Synchronization with MIDI clock and MIDI song position pointer. Synchronization with external audio signals (i.e. Turn tables, CD players etc.) With intelligent beat recognition system.

11 channels (1 lowpass, 9 bands, 1 high pass), 16 programmable Vocoding presets including i.e.: Standard, robotic, frequency shifted, cross modulated etc.

Fully programmable. 16 (partly polyphonic) presets of arpeggiation with automatic synchronization. Gater and Chord Trigger functions. 9 storage locations for arpeggio motions.

2 independent effect processors for reverb, delay, chorus etc. Over blast for global sound contour.

22 real time controls, 1 Over blast, 1 microphone gain, 70 lighted touch switches, 2 wheels (1 pitch-bend, 1 fully programmable and assignable modulation wheel), 1 VALUE/TEMPO-dial.

2X16 character LCD display with back lighting.

4 x1/4 inch jacks (stereo out and 2 inputs), 1/4 inch jack for foot switch, 1 Midi in, 1 Midi out, 1 Midi thru, balanced XLR for microphone.

External Power supply (included) 10.5 Volts DC, 1.5 Amps.

Width = 73.5 cm, Depth = 37.5 cm, Height = 11.5 cm.