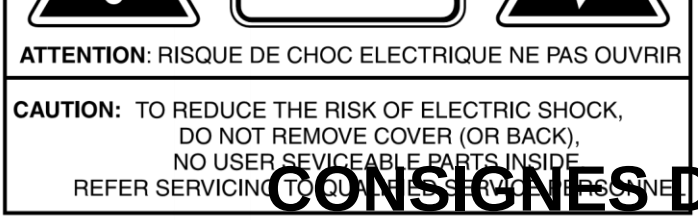

The Raven
Owner's Manual
Bedienerhandbuch
QUASIMIDI





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.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

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

AVERTISSEMENT - Lors de l'utilisation de produits électriques, les précautions de base doivent toujours être suivies, notamment les suivantes:

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 affected 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.
9. Le cordon d'alimentation du produit doit être débranché de la prise lorsqu'il est laissé inutilisé pendant une longue période.
10. Do pas marcher sur le cordon d'alimentation.
11. Ne tirez pas sur le cordon, mais maintenez la fiche lorsque vous débranchez.
12. Lors de la mise en place avec tout autre instrument, la procédure doit être suivie conformément au manuel d'instructions.
13. Il faut veiller à ce que les objets ne tombent pas et que les liquides ne soient pas déversés dans l'enceinte par des ouvertures.
14. Le produit doit être entretenu par du personnel de service qualifié lorsque:
    A. Le cordon d'alimentation ou la fiche a été endommagé; ou
    B. Des objets sont tombés ou du liquide a été renversé dans le produit; ou
    C. Le produit a été exposé à la pluie; ou
    D. Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou présente un changement marqué de performance; ou
    E. Le produit a été abandonné ou le boîtier endommagé.
15. Do tente pas d'entretenir le produit au-delà de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien de l'utilisateur. Tous les autres services doivent être dirigés vers du personnel qualifié.

ENREGISTREZ CES INSTRUCTIONS

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

Le signe CE sur nos produits déclare que nos appareils électriques sont conformes aux directives EN 55014 et EN 50082-1 (conformément à la directive 89/336 CEM et CEE). Le fabricant déclare également la conformité du produit mentionné ci-dessus avec les normes de sécurité requises réelles.

Clavier:	61 touches, 5 octaves Sensibilité à la vitesse et à l'Aftertouch
Synthèse sonore :	MASS (Multi Algorithm Sound Synthesis) Polyphonique à 21 voix, multi-timbral à 16 voix 512 sons simples, 250 représentations
Panneau avant-	
Cadrans:	VALEUR-TEMPO, PAGE, F1-F4, VOLUME
Boutons:	SONG/BANK-SELECT, SOFT-buttons, TRACK-Buttons, SOLO-button, PLAY, STOP, MODE, TAB, EDIT, WRITE.
Montrer:	Écran LCD 2x40 caractères
Panneau arrière-	
Connecteur	Sortie L, R (jack mono 6,3 mm), Footswitch (jack mono 6,3), Casque (jack stéréo 6,3 mm) MIDI In, Out, Thru (DIN à 5 broches), Europe, Japon :P ower (norme 3 broches IEC-320) États-Unis: Prise de l'adaptateur d'alimentation CC
Puissance- Exigence:	Japon : 100VAC/ 18 VAC, 60 Hz Europe: 230VAC / 18 VA, 50 Hz États-Unis: 12VDC / 2A * * Veuillez utiliser uniquement l'adaptateur CA, qui est expédié par le fabricant.



Consommation: 11 watts maximum
Physique-
Taille: 1025mm (largeur) x 102mm (hauteur) x 388mm (profondeur)
Poids: 12,5 kg

Cet équipement génère et utilise de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé correctement, c'est-à-dire en stricte conformité avec les instructions du fabricant, peut provoquer des interférences à la réception de la radio et de la télévision. Il a été testé par type et jugé conforme aux limites d'un dispositif informatique de classe B conformément aux spécifications de la sous-partie J de la partie 15 des règles de la FCC, qui sont désignées pour fournir une protection raisonnable contre de telles interférences dans une installation résidentielle. Cependant, il n'y a aucune garantie que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences à la réception de la radio ou de la télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et en allumant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger les interférences par une ou plusieurs des mesures suivantes:

Réorienter l'antenne de réception
Déplacer l'ordinateur par rapport au récepteur
Éloignez l'ordinateur du récepteur
Branchez l'ordinateur sur une autre prise afin que l'ordinateur et le récepteur soient sur des circuits de dérivation différents.

Si nécessaire, l'utilisateur doit consulter le revendeur ou un technicien expérimenté en radio/télévision pour obtenir des suggestions supplémentaires. L'utilisateur peut trouver utile la brochure suivante préparée par la Federal Communications Commission :

« Comment identifier et résoudre les problèmes d'interférence radio-tv. »

Ce livret est disponible auprès de l'imprimerie du gouvernement des États-Unis, Washington, D.C. 20402, numéro de stock 004-000-00345-4.

Spécifications techniques:

Table des matières

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES 2
ENREGISTREZ CES INSTRUCTIONS 2
REMARQUER 3
Table des matières 5
Introduction 7
Connexion d'autres appareils et premier allumage 8
Interface utilisateur du RAVEN 10
Interface utilisateur du RAVEN 12
Tutoriel 1 : Apprendre à connaître le RAVEN 14
Tutoriel 1 : Apprendre à connaître le RAVEN 18
Tutoriel 1 : Apprendre à connaître le RAVEN 21
Tuturial 2: Création de nouveaux modèles 25
Didacticiel 2 : Création de nouveaux modèles 27
Didacticiel 2 : Création de nouveaux modèles 30
Didacticiel 2 : Création de nouveaux modèles 33
Didacticiel 2 : Création de nouveaux modèles 35
Didacticiel 2 : Création de nouveaux modèles 37
Tutoriel 3: Jouer en direct sur scène 39
Tutoriel 3: Jouer en direct sur scène 42
Tutoriel 4: Production de chansons complètes 45
Tutoriel 4: Production de chansons complètes 47
Tutoriel 4: Production de chansons complètes 49
Tutoriel 4: Production de chansons complètes 52
Tutoriel 4: Production de chansons complètes 55
PAPA 59
Édition de pièces 60
Édition de pièces 64
Menu commun : Programmation des performances 67
Menu commun : Programmation des performances 70
Le menu Commun : Programmation des performances 72
Menu commun : Programmation des performances 75
Modification du motivateur 77
Modification du motivateur 78
Modification du motivateur 81
Paramètres globaux de la chanson 82
Paramètres globaux de la chanson 83
Les processeurs d'effets RAVEN 100
Les processeurs d'effets RAVEN 102

Algorithmes d’effet FX-1 104
Algorithmes d’effet FX-1 107
Algorithmes d’effet FX-1 109
Algorithmes d’effet de FX-2 114
Algorithmes d’effet FX-2 119
Algorithmes d’effet FX-2 125
Algorithmes d’effet FX-2 132
Contrôle des effets en temps réel 138
Contrôle des effets en temps réel 142
Contrôle des effets en temps réel 143
Montage de la partie de batterie de percussion 145
Paramètres système 146
Paramètres système 148
Menu Écrire 152
Menu Écrire 155
Remarques importantes en cas d’utilisation d’un séquenceur externe 161
Liste des sons uniques 164
Liste des sons uniques 167
Sélection de sons uniques avec MIDI 170
Liste des performances 172
Liste des batteries 175
Liste des batteries 179
Liste des batteries 182
Liste des batteries 185
Tableau d’implémentation MIDI 201
Initialisation de la mémoire RAVEN / Recharger l’ensemble d’usine 202
Garantie et carte d’enregistrement 204
Garantie et carte d’enregistrement 206

Introduction

Félicitations pour l'achat du RAVEN. Vous avez acheté un instrument qui vous offre une vitesse et une flexibilité énormes dans la production musicale.
Le RAVEN combine tous les composants nécessaires d'un studio 'TECHNO' ou 'DANCEFLOOR' en un seul produit. Dès le premier jour, ce « studio » vous permet de produire des chansons complètes avec le grand nombre de motifs préprogrammés inclus sous la forme de motifs de séquence et de grooves de batterie. Vous pouvez éditer des motifs existants ainsi que créer les vôtres, ou simplement jouer The RAVEN en mode Son, vous permettant ainsi de décider comment passer votre premier « Studio-Day »:

1) Commencer avec la génération sonore de The RAVEN
2) Combiner les grooves et les motifs dans de nouveaux motifs.
3) Jouer en direct sur scène
4) La production de chansons complètes.

En raison du grand nombre de motifs et de sons préproduits inclus dans The RAVEN, vous pouvez commencer la production tout de suite sans avoir à apprendre tous les aspects de l'instrument. Au lieu de cela, choisissez simplement le modèle avec lequel vous souhaitez travailler et commencez. Pour cette raison, nous avons divisé ce manuel en deux sections. La première section est comme se promener dans un « studio virtuel ». Après plusieurs sessions, vous apprendrez tout sur The RAVEN à travers diverses activités en studio.
Il est d'une importance mineure quelle pièce du studio vous entrez en premier. Vous pouvez entrer dans n'importe quelle pièce que vous aimez. La deuxième section de ce manuel contient des détails sur tous les événements de ce studio virtuel. C'est pour ceux qui ont déjà regardé dans toutes les pièces du studio.
Nous espérons que vous apprécierez votre nouvel instrument et qu'avec The RAVEN vous deviendrez un producteur de techno ou de dancefloor à succès.

Connexions et premier allumage

À l'arrière du RAVEN se trouvent deux prises mono de 6,3 mm pour une sortie audio stéréo. Ces prises doivent être connectées à votre amplificateur ou à votre table de mixage. Il existe également des prises MIDI IN, OUT et THRU pour envoyer et recevoir

Données MIDI. Dans ce chapitre, vous obtenez une description détaillée de la façon de connecter le RAVEN à d'autres équipements audio:

1) Connexion avec un amplificateur stéréo domestique

Tout d'abord, assurez-vous que l'alimentation est coupée à la fois sur l'ampli et sur le RAVEN. Vous aurez besoin de deux câbles audio (mâle 1/4 " vers mâle de type RCA x 2) pour établir cette connexion. Toutes les entrées d'un ampli ne peuvent pas être utilisées en combinaison avec le RAVEN. Utilisez une entrée décrite comme suit :

1)AUX ou auxiliaire
2)LIGNE
3)CD
4)DAT
5)TAPE IN ou TAPE PLAY
L'entrée PHONO ne doit pas être utilisée car elle déformera le signal audio.

Avant de connecter le RAVEN à votre ampli, tournez le volume de l'ampli au minimum et le volume du RAVEN au maximum. Allumez d'abord le RAVEN, puis l'ampli. Basculez l'entrée de l'ampli à laquelle le RAVEN est connecté et appuyez en même temps sur le bouton « EDIT-FX » et le bouton « EXIT ». Vous devriez maintenant entendre la chanson DEMO. Augmentez soigneusement le volume de votre ampli jusqu'à ce que vous soyez satisfait du volume. Une fois vos réglages terminés, accédez à la description du panneau avant de The RAVEN.

2) Connexion avec une console de mixage

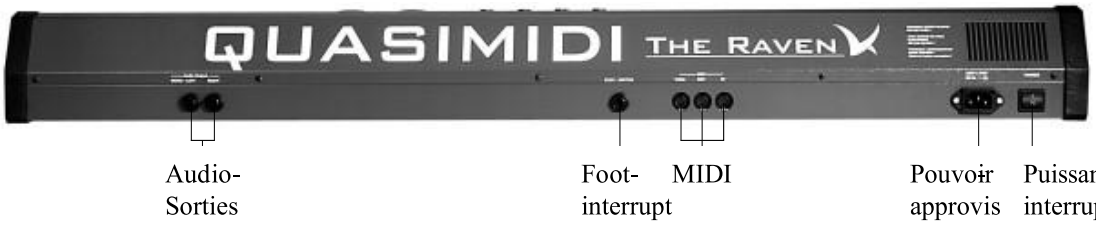
Lorsque vous travaillez avec une console de mixage, utilisez des entrées LINE. Les entrées MIC sont trop sensible CORBEAU. Avant de vous connecter, éteignez tout l'équipement. Connectez les sorties audio du RAVEN avec deux des entrées de ligne du mélangeur. Tournez le volume du RAVEN au maximum et le gain d'entrée du canal de mixage au minimum. Pour bénéficier du son stéréo de The RAVEN, assurez-vous que les deux tables de Les faders de nels sont réglés de la même manière et leurs commandes panoramiques sont opposées - une droite le fader principal doit également être réglé au minimum.
Allumez le RAVEN et la table de mixage maintenant. Appuyez sur les boutons « EDIT-FX » et « EXIT » de The en même temps pour démarrer la demo-song. Tournez le gain du mélangeur à un point qui est sous le niveau distorsion. Si votre table de mixage n'a pas de mesure pour le niveau audio, augmentez lentement le gain jusqu baissez-le jusqu'à ce que la distorsion cesse. Les mélangeurs équipés de commutateurs MIC/LINE doivent être ré le signal se déforme avec le gain tout en bas, abaisse le volume du RAVEN. Le RAVEN sonne mieux lorsque son volume est réglé au maximum et que le volume de l'équipement audio connecté est réglé en conséq

3)Connexion avec un ampli professionnel

Lorsque vous utilisez un amplificateur de clavier, éteignez tout l'équipement avant de le connecter. Connecter les du RAVEN aux entrées de l'ampli. Tournez le volume de l'ampli au minimum, et le volume de The RAVEN au maximum. Allumez d'abord le RAVEN, puis l'ampli. Appuyez sur « EDIT-FX » et « EXIT » boutons sur The RAVEN en même temps pour démarrer la chanson DEMO. Augmentez soigneusement le gain un niveau qui est juste en dessous de la distorsion du signal audio. Soulevez ensuite le bouton de volume de l'an niveau souhaitable. Si les réglages sont à votre satisfaction, passez à la partie suivante du manuel « THE FRONTPA DU CORBEAU ».

4) Travailler avec des écouteurs

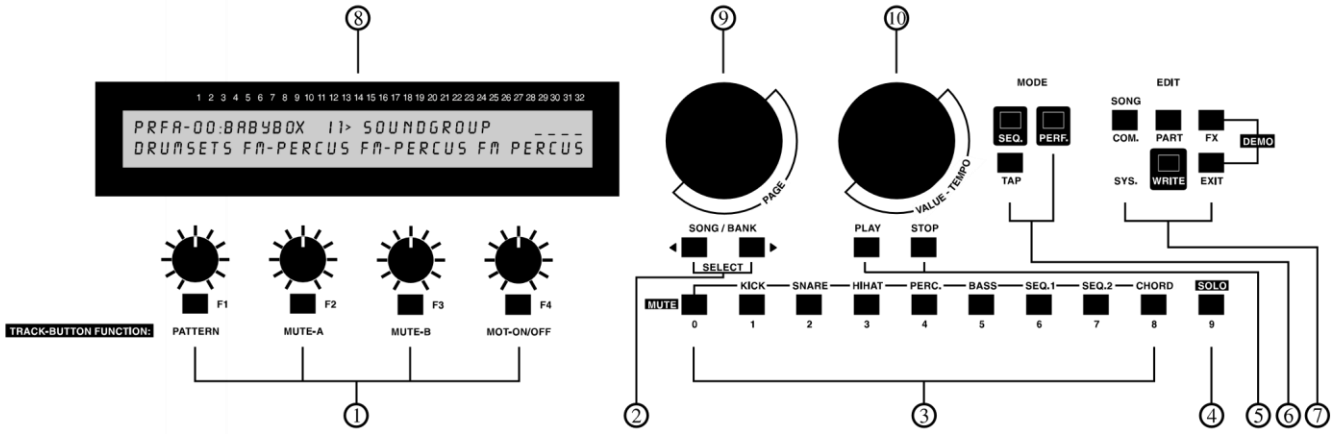
La prise pour connecter un casque se trouve sur la partie droite du panneau avant du RAVEN, juste à côté du bouton de volume. Pour éviter d'endommager vos écouteurs, éteignez le RAVEN avant de brancher les téléphon
* Une écoute prolongée au casque à des niveaux de volume élevés pourrait endommager votre audition.



[redacted]

The RAVEN's User Interface

The DEMO-song you have heard may have interested you to start walking around in the virtual studio. To prevent you from going the wrong way you should first learn about the front panel and the functions of the different sections.



Nr	section	function
The Buttons have different functions depending upon whether The RAVEN is in Sequencer mode or in Performancemode. Performance mode functions are printed in red.		
1	„SOFT“ buttons and dials for data entry.	The dials correspond to the menu parameters shown in the display. Course adjustment of parameters is best done with the "SOFT" dials, whereas fine adjustment is more easily done with the "VALUE" dial (see # 10). To edit a parameter with the "VALUE" dial, press the "SOFT" button. (They are called "SOFT" buttons because their functions are controlled by the software). The parameter available for editing is shown in the display. Besides parameters edited with the "VALUE" dial, the "SOFT" buttons are also used in certain menus to answer prompts or for other actions. In Song Play mode you can change the function of the "TRACK" buttons, (# 3), with the "SOFT" buttons.
2	„SONG/BANK-SELECT“-buttons	With these buttons you select different Song and Performance banks. In the Edit-part-menue, you select the parts, which are not presented with "track"-buttons. (parts 10 - 16)
3	„TRACK“-buttons	The "TRACK" buttons have diferent functions in different modes. In Sequencer mode the functions can be changed with the "SOFT" buttons. The functions are printed in red under the buttons. In Performance mode the Performances of a bank can be selected with the "TRACK" buttons. In both Part and Performance Edit mode you can select the Parts.
4	„SOLO“-button	In Sequencer mode press this button to access sounds while accompanying playing sequence.
5	„PLAY“-and „STOP“-buttons	These buttons start and stop the Sequencer or Motivator.

6	Bouton « TAP », bouton « SEQ » et bouton « PERF »	Pessez à plusieurs reprises le bouton « TAP » en rythme pour régler le tempo du séquenceur. Appuyez sur le bouton « SEQ » pour passer en mode Séquenceur. Appuyez sur le bouton « PERF » pour passer en mode Performance.
7	Bouton « MODIFIER » Bouton « ÉCRIRE » et Bouton « QUITTER »	Le bouton « EDIT » accède aux modes d'édition de The RAVEN. Appuyez sur « EDIT FX » et « EXIT » simultanément pour démarrer la chanson de démonstration de The RAVEN. Appuyez sur le bouton « EXIT » pour quitter le menu actuel. Le bouton « ÉCRIRE » sélectionne la fonction Enregistrer.
8	Montrer	L'écran affiche des informations détaillées sur les paramètres, les modes et les fonctions « SOFT button & dial ».
9	Cadran « PAGE »	La molette « PAGE » fait défiler les sous-menus en mode Édition. Il est indiqué dans l'affichage s'il y a plus d'une page de menu avec les symboles suivants: |1 > = > Page un est sélectionné, faites défiler vers la droite pour plus de pages. < 2 > => Page deux est sélectionnée, faites défiler vers la gauche ou la droite pour plus de pages. < 8| => Page huit est sélectionnée, faites défiler vers la gauche pour plus de pages.
0	« VALEUR/TEMPO » cadran	Avec la molette « VALUE/TEMPO », vous pouvez modifier les paramètres par incréments fins ou ajuster le tempo du séquenceur. Les boutons « SOFT » sélectionnent le paramètre à modifier. Le paramètre sélectionné clignote.

Apprendre à connaître Le RAVEN

Dans cette partie de notre studio virtuel, nous nous occupons des synthétiseurs de The RAVEN. Nous disons « synthétiseurs » parce que

Le RAVEN offre un véritable « Multimode ». Le RAVEN est capable de produire plusieurs synthétiseurs différents

Peu importe s'il y a des chapitres ou des termes que vous ne comprenez pas complètement. Au début, il est important de connaître un peu la structure de base. Lorsque nous avons regardé pour la première fois dans notre studio virtuel et qu'on vous a dit d'appuyer sur le bouton « EXIT », il vous restait qu'à savoir où le trouver. Au fur et à mesure que nous progresserons dans différents chapitres, nous donnerons plus d'informations sur les boutons de saisie de données et les cadrans.
Nous allons maintenant commencer à regarder autour de nous dans notre studio virtuel. Comme indiqué dans les premières pages de ce manuel, vous décidez quelle partie de The RAVEN vous voulez en savoir plus.

sonne en même temps. Ceci est important pour produire des chansons complètes. Pour se familiariser avec les synthétiseurs de The RAVEN, nous n'utiliserons pas le mode Séquenceur; nous utiliserons le mode Performance. Pour passer en mode Performance, appuyez plusieurs fois sur le bouton « EXIT », puis appuyez sur le bouton « PERF ».
En mode Performance, vous pouvez sélectionner différentes « Performances ». Considérez une performance dans notre studio virtuel comme des paramètres de studio programmables et routables. A Performance sélectionne les modules synthétiseurs souhaités, les connecte aux unités d'effets et régule tous les paramètres de la configuration. Il y a 200 performances ROM et 50 performances programmables par l'utilisateur implémentées dans The RAVEN. Le mode Performance est un excellent moyen de démontrer les possibilités de The RAVEN car de nombreux aspects de notre studio virtuel sont utilisés dans les sons Performance. Lorsqu'une performance est sélectionnée, les effets associés à cette performance sont également sélectionnés. Le processeur d'effets intégré ajoute des simulations de pièce et une modulation aux sons. Jusqu'à 4 des 16 synthétiseurs du RAVEN peuvent être utilisés en mode Performance. Toutes les configurations et paramètres de ces synthétiseurs sont enregistrés dans une Performance. Outre la génération sonore et le traitement des effets, un autre outil important a été ajouté à notre studio virtuel. Cet outil s'appelle le « Motivateur ». Cet outil déclenche les synthétiseurs de The RAVEN de plusieurs façons et ajoute des effets puissants supplémentaires. Les Performances d'une Banque de Performance sont choisies à l'éventrion avec les boutons « TRACK ». Dix représentations sont dans chaque banque. Avec le bouton « SONG/BANK SELECT », vous pouvez choisir parmi les 25 banques.

PERFORMANCE NOMBRE	NOM	DESCRIPTION
A-00	Journal	Dans cette performance, plusieurs « synthétiseurs » du son RAVEN à la fois. Ce type de Performance est appelé un « LAYER ». Un « synthétiseur » de The RAVEN est appelé une « PART ».
A-01	Coup-Travail	Cette performance utilise différentes parties sur les côtés gauche et droit du clavier. Dans The RAVEN, cette configuration est appelée un son « SPLIT ».
A-02	Slappy	Dans cette performance, la vitesse clé est utilisée pour déterminer laquelle des deux parties sonnera.
A-03	Slidox	Cette Performance utilise la fonction Motivateur. Dans ce cas, le Motivateur fonctionne comme un arpégiateur. Le Motivateur est une fonctionnalité de The RAVEN qui génère des modèles rythmiques en utilisant des notes jouées. L'arpégiateur, par exemple, joue les notes d'un accord l'une après l'autre.
A-04	Polysynt	Le Motivateur est également utilisé dans cette Performance. La fonction utilisée ici s'appelle Chord-Rhythmizer. Le Motivateur ajoute une structure rythmique à l'accord.
A-05	Porte	Au lieu de simplement jouer un accord, le motivateur le hache. Cela se produit en utilisant un changement rythmique du volume.
A-06	Matrice	Comme dans le Performance « Slidox », le Motivator fonctionne comme un arpégiateur. Mais dans ce cas, les notes de l'arpégiateur sont jouées en utilisant les quatre parties du RAVEN. Toutes les pièces utilisent le même son en mode « Unisono », mais sont légèrement désaccordées, pour un son « plus riche ».
A-07	SoloPort	Cette Performance utilise également le mode « Unisono ». Quatre « synthétiseurs » sont joués en même temps, mais dans ce cas, le Motivator est désactivé. La fonction Portamento est activée.

A-08	Roto-Tambour	La fonction arpégiateur du Motivateur peut jouer les notes d'un accord l'une après l'autre. L'arpégiateur peut également agir de cette façon sur jusqu'à quatre parties. Cette fonction est appelée mode « TRACK-ROTATE ». Si chaque partie de The RAVEN joue avec une couleur de ton différente, elle génère un son semblable à une « séquence d'ondes ».
A-09	Hadjuk	Cette performance est un bon exemple de la façon de combiner plusieurs possibilités de performance différentes. Le clavier est affecté à la fonction « Split » et aussi au Motivateur. Cela permet d'utiliser le Motivator (dans cette Performance, comme arpégiateur) sur une partie spécifique du clavier.

Pour montrer les possibilités des performances programmées en usine, les 10 premières performances ROM

montrent la flexibilité de notre studio virtuel dans de nombreuses performances différentes. Pour pouvoir jouer ces Performances, appuyez sur le bouton gauche « SONG/BANK-SELECT » jusqu'à ce que vous atteigniez la première banque de Performances (A-00 - A09). Après cela, vous pouvez sélectionner les performances en appuyant sur les boutons « TRACK ».
Les Performances suivantes se trouvent dans la première banque A-00 - A-09 :

PARAMÈTRE SOUHAITÉ	MENU PAGE	DESCRIPTION
Sélection du groupe sonore souhaité	|1>	En sélectionnant le groupe de sons, vous pouvez faire une sélection sonore de base. Dans le menu « Sound-Group », sélectionnez la catégorie sonore (Basse, Synthé etc...).
Sélection du son souhaité	<2>	Utilisez la molette " SOFT » appropriée, située sous l'écran, pour sélectionner un son dans le groupe de sons sélectionné sur la page de menu 1.
Réglage du volume de chaque pièce	<3>	Les cadrans « SOFT » agissent comme des commandes de volume pour chacune des pièces. Cette fonctionnalité est très efficace pour mixer le 'Layer-Sound' sélectionné, lors de l'utilisation de The RAVEN pendant une performance live.
Sélection du mode des pièces	<4>	Le mode Pièce des pièces actives peut être modifié. Le mode Partie détermine la façon dont chaque « synthétiseur » est joué. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre « Édition de pièces » qui se trouve dans la deuxième partie de ce manuel.

Réglage des paramètres de panoramique de chaque article	<5|	Les cadrans « SOFT » agissent comme des commandes panoramiques pour chacune des pièces. Vous pouvez également déconnecter la sortie de chaque article de l'apparition à la sortie principale. Lorsque « — » est affiché à l'écran, la sortie de cet article n'atteint la sortie principale qu'après avoir traversé les processeurs d'effets. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre « Édition de pièces » qui se trouve dans la deuxième partie de ce manuel.

Pour plus de flexibilité, vous pouvez utiliser les contrôleurs en temps réel de The RAVEN en plus de pouvoir

lire les performances à partir des touches. Les contrôleurs en temps réel du RAVEN sont utilisés comme télécommande pour les synthétiseurs, les effets et les motivateurs internes.
Les contrôleurs RAVEN sont affectés à des fonctions spécifiques et vous pouvez choisir les fonctions à attribuer aux contrôleurs. A-00 est configuré comme exemple de performance pour montrer comment The RAVEN utilise les contrôleurs en temps réel. L'affichage doit se présenter comme suit :

PrfA-00:Journal |1> Soundgroup __
Synpads2 Synpads1 Synpads1

Cet affichage affiche des informations sur les performances sélectionnées. Dans le coin supérieur gauche, le nom et le numéro de la performance sont affichés. Dans ce cas, il s'agit de « Prf-A-00 ». Le paramètre suivant à droite est le numéro de menu. Le symbole à côté du nombre indique où vous vous trouvez dans le menu-scroll. Dans ce cas, la flèche pointe vers la droite, indiquant qu'il y a plus de pages dans cette direction. Si l'affichage n'affiche pas la page de menu 1, utilisez la molette « PAGE » pour la sélectionner.
Écrit à droite du numéro de menu est quelles données sont disponibles sur ce menu. Dans ce cas, vous pouvez sélectionner le groupe sonore des synthétiseurs. Le RAVEN propose 512 synthétiseurs différents catalogués en « Sound Groups ». Les groupes sonores sélectionnés pour les parties actives sont affichés dans la deuxième ligne de l'écran. Dans ce son particulier Layered seulement trois des quatre parties sont utilisées. Dans presque tous les menus de The RAVEN, les paramètres qui peuvent être modifiés sont affichés dans la deuxième ligne de l'écran. Les paramètres sont modifiés avec les cadrans situés sous l'écran. Chaque menu de The RAVEN contient des paramètres différents. Les fonctions des cadrans sont contrôlées par logiciel de sorte qu'un grand nombre de fonctions peuvent être modifiées avec seulement quelques cadrans. En mode Performance, jusqu'à cinq pages de menu sont disponibles. Chacune des cinq pages contient des paramètres différents qui sont décrits dans le tableau suivant :

Essayons les fonctions Performance. Vous utiliserez probablement le contrôle du volume dans votre lecture en direct. Sur le côté droit de la ligne d'affichage supérieure, vous trouverez un graphique à barres qui représente l'utilisation des parties jouées. Dans notre exemple, il y a trois barres d'utilisation car dans cette performance, nous n'avons que 3 parties de synthétiseur affectées. Jouer avec une vitesse accrue augmente la longueur des bargraphes.

BOUTON « DOUX » FONCTION	**DESCRIPTION**
[D'accord]	Si vous confirmez avec [OK], toutes les modifications apportées à la performance active seront perdues et le RAVEN passera à la performance nouvellement sélectionnée. Il s'agit généralement du bouton 'par défaut', sauf si vous souhaitez enregistrer vos modifications, ce qui n'est pas toujours le cas après un 'LiveMix'.

[ANNULER]	Ce bouton vous ramène d'une page en arrière et rappelle les performances actives. La performance contiendra vos modifications récentes, ce qui vous permettra de décider si vous souhaitez enregistrer la performance modifiée.
[SAUVEGARDER]	Ce bouton passe au menu « ÉCRIRE » où vous pouvez renommer la performance et la stocker dans l'un des 50 emplacements utilisateur. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre « Menu Écrire ».

Si vous modifiez des paramètres dans une performance et que vous souhaitez passer à une autre performance, le

message suivant s'affiche :

Les changements de performance seront perdus!
[d'accord] [annuler] [sauvegarder...]

Cet affichage vous informe que tous les paramètres modifiés seront perdus si les performances sont modifiées sans être enregistrées au préalable. (Ceci est similaire à la façon dont un ordinateur fonctionne avec les fichiers.) Les boutons « Soft » sont maintenant utilisés pour contrôler les fonctions de sauvegarde en mémoire.

Les fonctions des boutons « SOFT » sont affichées entre parenthèses [ ]. Ce sont les fonctions qui sont assignées aux boutons, pas les fonctions qui sont imprimées sur le panneau avant du RAVEN. Jusqu'à présent, nous avons vu certaines des techniques de programmation en mode Performance, qui sont disponibles pour les sessions en direct sans entrer dans la section d'édition. Les paramètres décrits jusqu'à présent peuvent tous être enregistrés. Au cours d'une performance en direct, il peut également y avoir des modifications qui ne sont pas enregistrées, mais qui sont utilisées pour apporter des modifications continues aux paramètres pendant la lecture. Ces paramètres sont contrôlés avec les roues (contrôleur en temps réel). Les contrôleurs en temps réel suivants sont disponibles :

1) Roues 1 & 2
Les roues situées à gauche des touches sont disponibles pour modulation ou d'autres contrôleurs temps réel assignables. En faisant pivoter les roues pendant que vous jouez, vous pouvez entendre les changements dans le son. Les données générées par les roues peuvent être modifiées dans le menu commun

2) Aftertouch
Vous ne pouvez pas voir ce contrôleur en temps réel car il est situé sous le clavier! Vous pouvez l'entendre en appuyant sur les touches après les avoir jouées initialement. Pour cette raison, aftertouch est le meilleur contrôleur en temps réel à utiliser lorsque vous n'avez pas les mains libres. Les données Aftertouch peuvent également être modifiées dans le menu commun.

3) Pédale
Les pédales contrôlent l'état marche/arrêt des fonctions par opposition aux changements continus de paramètres. La prise pour connecter un pédalier est située à l'arrière du RAVEN. Les données footswitch peuvent également être modifiées dans le menu commun.

Si vous expérimentez avec ces contrôleurs en temps réel, vous remarquerez qu'ils ont des affectations différentes dans différentes performances. Dans le « Journal » de performance sélectionné, vous pouvez contrôler la fréquence de coupure de 2 pièces de la performance avec roue 2.
Au fur et à mesure que vous parcourez le grand nombre de performances différentes, n'oubliez pas d'utiliser les contrôleurs en temps réel! C'est un excellent moyen de s'habituer aux synthétiseurs Raven.

Création de nouveaux motifs par sélection aléatoire de motifs préprogrammés

Imaginez que vous êtes dans le coffre-fort de notre studio virtuel. À l'intérieur de ces archives, vous trouverez beaucoup de bandes avec chacune beaucoup de pistes musicales sur chacune. Les bandes sont triées par différents groupes d'instruments. Il y a des lignes de basse, des drumgrooves, des séquences d'accompagnement et des effets. Il y a aussi un magnétophone qui a la capacité de lire huit pistes différentes sur huit bandes différentes dans The RAVEN avec toutes les pistes lues en synchronisation. Vous seriez en mesure de créer de nouveaux motifs et chansons en combinant les pistes dans de nouveaux « grooves ».

INSTRUMENT GROUPE	**FONCTION**
Kick Drum-Track	C'est ici que se trouve la base rythmique des pistes de danse, la grosse caisse. 400 motifs différents, de la grosse caisse quart de note aux figures rythmiques complexes se trouvent ici.
Piste de caisse claire	Contient 400 motifs de caisse claire allant de simples hits décalés à des tourbillons mélangés qui sont utiles pour créer des motifs de caisse claire intéressants. Les claquements de mains et les instruments similaires font également partie du répertoire de la caisse claire.
Piste de batterie HiHat	Après les motifs Kick et Snare, la piste rythmique la plus importante.
Percussion Drum-Piste	Un « accessoire » pour décorer les rainures. 400 motifs différents sont disponibles.
Mélodie basse-Piste	Sur cette piste, vous trouverez des séquences de basses. Ces 400 motifs sont importants pour compléter les 3 premières pistes de batterie. Après avoir combiné les pistes mélodiques Drum and Bass, un groove complet est créé.
Séquence 1 Mélodie-Piste	Les 2 pistes du séquenceur sont responsables de la mélodie backgroud. Cela ajoute un élément intéressant à un groove et peut être utilisé pour varier les arrangements. Dans chaque piste, il y a 400 motifs avec des séquences complètes.
Séquence 2 Mélodie-Piste	
Chord Chord-Track	400 séquences d'harmonie sont situées sur cette piste. Cela peut être utilisé pour ajouter cette « touche finale » à une production, et peut également être activé et désactivé. Une structure harmonique est ce qui rend la chanson intéressante et peut vraiment faire ressortir une mélodie.

Les groupes d’instruments suivants ont chacun 400 « pistes de bande »:

Création aléatoire de nouveaux modèles

Pour commencer à combiner de nouveaux motifs, appuyez plusieurs fois sur le bouton « EXIT », jusqu'à ce que l'écran cesse de changer de menus. Si un menu s'affiche que les modifications seront perdues, vous devez enregistrer si vous ne voulez pas perdre vos modifications,

Les bandes de l'archive de The RAVEN (coffre-fort) peuvent être combinées en motifs. Le RAVEN offre une fonction qui peut être comparée à un lecteur de bande qui peut lire jusqu'à 8 bandes différentes à la fois. Vous pouvez prendre 1 des 400 bandes kickdrum et les mettre dans The RAVEN (lecteur de bande). Ensuite, vous pouvez prendre 1 des 400 bandes de snaredrum et l'insérer également. Lorsque vous appuyez sur « lire », vous entendrez les deux bandes - synchronisées. Cela peut être fait jusqu'à ce que vous insérez les 8 bandes. Vous pouvez facilement créer de nouveaux motifs en sélectionnant les différentes bandes. La sélection de différentes bandes de l'archive est appelée un « motif ».

Pour illustrer le nombre de nouvelles possibilités de modèles, faisons un peu de calcul! Tout le monde connaît les faibles chances de gagner à la loterie. Cela est dû au grand nombre de variations causées par 6 de 49. Si vous souhaitez l'extraire, tapez le problème suivant dans votre calculatrice :

*49*48*47*46*45*44=*

La réponse montrera des cotes pratiquement impossibles à gagner, mais en comparaison, le nombre énorme de variations avec nos bandes est ridicule. Le calcul du nombre de combinaisons possibles de notre coffre-fort à bandes est le suivant :

*400 **400 * 400 * 400 * 400 * 400 * 400 =*

En calculant à travers les 2 problèmes mathématiques, vous reconnaîtrez à quel point c'est ridicule. Math 101 a montré que la possibilité de sélectionner deux fois la même combinaison est très faible.

Passons maintenant à la partie intéressante! Avec cette démonstration, nous n'avons touché qu'aux bases. Les bandes de notre coffre-fort sont spéciales. Il est possible de changer les différents instruments des pièces. Maintenant, nous voyons que le mot « bande » est incorrect; à partir de maintenant, nous les appellerons « motifs ». Un motif est une combinaison des notes jouées, des tons ou des coups d'une couleur de ton. Les couleurs de ton choisies peuvent être modifiées à tout moment. Il existe 8 types de motifs différents, qui traitent une fonction spécifiée d'un motif et sont décrits dans un tableau situé en annexe.
Pour créer de nouveaux modèles, nous allons jouer avec certains motifs maintenant.

sinon appuyez sur ok.. Après cela, appuyez sur le bouton « SEQUENCER MODE », puis sur le bouton « EDIT-SONG ». Le menu suivant s'affiche :

Créer Modifier Créer Modifier
Motif Motif Chanson SONG

Dans ce menu, utilisez à nouveau les boutons « SOFT ». Appuyez sur le bouton [CREATE-PATTERN]. L'affichage suivant doit apparaître :

(STOP) ******** Donnez-moi un groove! |1>
[clair] [pause] [annuler] [conserver] à P0

Si les motifs ont une signification dans ce motif, appuyez sur le bouton « SOFT » [EFFACER] pour nettoyer les sélections. L'affichage devrait maintenant ressembler à celui ci-dessus, à l'exception de la valeur de tempo.
Sur la gauche de l'écran, l'état actuel de The RAVEN est affiché. Si le motif est lu, <PLAYnn> apparaîtra. Lorsqu'il est arrêté, <STOP> apparaîtra. (Au lieu de « nn », le numéro actuel du motif sera affiché.) Juste à côté de l'affichage de l'état, le trackmonitor se trouve. Les 8 panneaux sont placés juste

sous les numéros 1 à 8. Chaque signe représente l'un des 8 motifs. Sous les boutons « TRACK » sur le panneau avant est écrit quel numéro appartient à quel motif. Ex: Le numéro 1 appartient au motif kick-drum, le numéro 5 au motif basse, etc_ Les étoiles dans l'affichage montrent les pistes qui sont vides pour le moment.

[redacted]

Sélection des sons

Si vous aimez le motif mais pas l'instrument, vous pouvez le changer en appuyant sur le bouton « EDIT-PART ». Le menu suivant s'affiche :

Modifier la partie Kick |1> Soundselect
Batterie 010:Modular2 Mode: ON

Si l'affichage se trouve sur une autre page, accédez à la 1ère page de Part-edit à l'aide de la molette « PAGE ». Votre écran peut ne pas afficher les mêmes paramètres si une piste ou un son différent est sélectionné, mais cela n'a pas d'importance pour le moment. Utilisez les boutons « TRACK » pour sélectionner la piste qui contient l'instrument à changer. Le nom du motif sera affiché dans l'affichage à côté de la partie Edition. Avec le troisième cadran « SOFT » sous l'écran, faites défiler les instruments jusqu'à ce que vous en trouviez un que vous aimez. Lors de l'édition de la piste « MELODY » ou « CHORD », vous pouvez également utiliser la deuxième molette « SOFT » pour sélectionner la banque de sons . Si vous souhaitez modifier d'autres paramètres de pièce, reportez-vous au chapitre « The Soundediting ».
Pour écouter le son de base du Motive, appuyez deux fois sur le bouton « SOFT » F3, situé sous les cadrans pour la sélection du son. Par diverses sélections de motifs à partir de « Séquence 1, Séquence 2 et Accord », les changements d'instrument se font automatiquement. Vous entendrez le son attribué au Motif par les compositeurs. Pour aller dans le 1er menu après avoir changé d'instrument, appuyez sur le bouton « EDIT-SONG ». Le menu Créer un modèle apparaîtra à nouveau :

[PLAY0] _____ Donnez-moi un groove! 142
[clair] [pause] [annuler] [conserver] à P0

(Maintenant, les boutons « SOFT » seront utilisés!) Si vous êtes satisfait du modèle généré, enregistrez-le maintenant en appuyant sur le bouton « F4 » [CONSERVER]. Le RAVEN enregistrera le motif dans le numéro de motif sélectionné (dans ce cas, P0 de la chanson en cours). Le numéro de modèle s'incrémente automatiquement d'un pour vous empêcher d'écrire sur le modèle précédemment modifié. Vous pouvez également sélectionner le motif en ajustant le quatrième cadran « SOFT ». Les pistes inutilisées sont affichées avec une étoile à l'écran.

La création de Pauses

Dans le menu Créer un motif, vous pouvez stocker 10 motifs différents qui peuvent être combinés dans une chanson plus tard.
Les numéros de modèle se lisent de 0 à 9. Après avoir créé une rainure, appuyez sur le deuxième bouton « SOFT »

Le côté droit de l'écran affiche la valeur de tempo actuelle. Si vous souhaitez modifier le tempo, appuyez sur le bouton « TAP » et ajustez le tempo en faisant pivoter le cadran « VALUE ». Vous pouvez également modifier la valeur du tempo en appuyant sur le bouton « TAP » dans les quarts de notes.
Ne vous inquiétez pas trop des boutons « SOFT » pour le moment. Une fois le modèle terminé, nous les utiliserons! Appuyez sur l'un des 8 boutons « TRACK » pour sélectionner un motif. Si vous voulez commencer avec un kickdrum, utilisez le bouton « KICK ». Le motif commencera à jouer lorsque vous appuyez sur le bouton. Si vous souhaitez modifier le motif sélectionné, appuyez sur le bouton « TRACK » jusqu'à ce que vous en trouviez un qui fonctionne. Ensuite, commencez à superposer différents instruments en appuyant sur les autres boutons « TRACK ». Les motifs de jeu seront affichés dans l'affichage juste sous les numéros sélectionnés.

[PAUSE]. En mode Break, le RAVEN sélectionne des motifs appropriés pour les Breaks plutôt que des Grooves. Les pauses utilisent les instruments de percussion. Une pause peut être enregistrée dans Pattern-RAM. Si vous souhaitez sélectionner un autre Groove, appuyez sur le bouton « SOFT » 1 [groove].
Lorsque vous vous bloquez, vous pouvez changer un motif par accident. Dans ce cas, appuyez sur le bouton « SOFT » 3 [ANNULER], pour rappeler la dernière entrée.

[redacted]

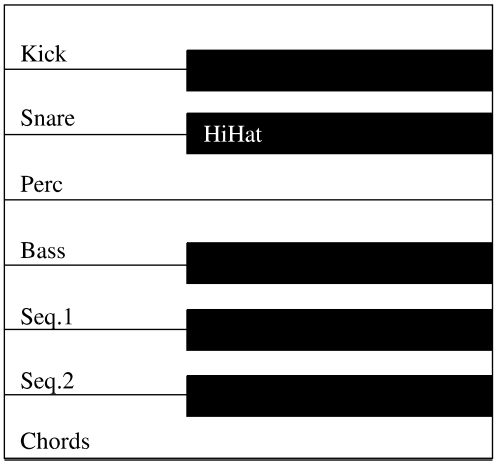
Avec les procédures décrites jusqu'à présent, vous pouvez créer des modèles complets. Les modifications apportées sont stockées dans le cadre du modèle à l'aide de la fonction [KEEP]. Il existe également des fonctions qui ne sont pas stockées avec le modèle, telles que la transposition en temps réel et la mise en sourdine des motifs. Avec ces fonctions en temps réel, vous pouvez tester les variations d'un motif dans une chanson, sans l'affecter en permanence. Dans certains styles musicaux, comme la Techno ou le Dancefloor, de nombreuses variations en temps réel sont possibles (et amusantes !). La transposition et le muting des pistes ou des pauses sont deux possibilités. Souvent, vous pouvez commencer par une séquence et ajouter des motifs un par un tels que hihat, percussions, etc.
Le kickdrum pourrait commencer après l'intro. Ensuite, la ligne de basse pourrait entrer. C'est ce qu'on appelle l'arrangement de la chanson.

Mise en sourdine des pistes Dans le menu Créer un motif, vous pouvez voir si le motif sélectionné est disponible pour l'arrangement. Les motifs peuvent être atténués de deux manières :

1) Tout en maintenant le bouton « MUTE » enfoncé, appuyez sur le bouton de la piste que vous souhaitez éteindre. Appuyez à nouveau sur le bouton pour rallumer l'instrument. En appuyant sur le bouton « TRACK » sans maintenir enfoncé le bouton « MUTE », la sélection Tracks changera.

2) La mise en sourdine peut également être sélectionnée à l'aide du clavier de The RAVEN. Les touches Track-mute sont situées dans l'octave la plus faible. En termes non musicaux, l'octave la plus basse de The RAVEN est l'ensemble de 8 touches blanches situées à l'extrême gauche du clavier. (les touches avec 1-8 imprimées sur le panneau avant) Les fonctions des touches sont les suivantes :

Appuyer sur la touche « TRACK » une fois éteint la piste, appuyer dessus une deuxième fois la rête.



[redacted]

Transposition en temps réel

Une autre fonction en temps réel disponible en appuyant sur les touches avec le clavier est transposing. L'octave suivante (à droite de la sélection de la sourdine) transpose le motif en temps réel. Toutes les pistes mélodiques peuvent être transposées vers le haut ou vers le bas. En utilisant les fonctions Mute et Transpose, vous pouvez organiser une chanson complète avec un seul motif!

Réglage des volumes

Le réglage du volume d'un motif se fait dans la page « MIX ». Dans le menu Créer un modèle, accédez à la page 2 avec la molette « PAGE ». Le sous-menu suivant s'affiche :

_____ Donnez-moi un groove! <2>
MIX: Kick Snare HH Prc M: ON

Les cadrans « SOFT » sous l'écran sont utilisés pour ajuster les niveaux des pistes 1 à 4 sur MIX page 2 et des pistes 5-8 sur MIX page 3. Utilisez la molette « PAGE » pour basculer entre les pages.

Motifs de l'utilisateur dans la section Créer un modèle

La sélection des motifs stockés se trouve sur les pages 4 et 5 de Create-pattern. Utilisez la molette « PAGE » pour basculer entre les pages.

1) Motifs ROM
2) Motivations de l'utilisateur
3) Tous les motifs

(Arrêtez) _____ Donnez-moi un groove! +<4>
Kick:USR Snare:ROM Hihat:All Perc:ROM

Avec les 4 cadrans « SOFT », vous pouvez sélectionner le choix de base. « ROM » sélectionne les motifs de rom à partir de la carte ROM. « USR » sélectionne les motifs de l'utilisateur. « TOUS » sélectionne tous les types de motifs.

La partie solo

Vous pouvez également ajouter un accompagnement en solo sur une piste qui n'est pas jouée par le séquenceur et qui est réservée à la main droite. A cet effet, il existe une piste « SOLO ». Les changements de paramètres de la piste « SOLO » se font avec le bouton « PART-EDIT » (voir page 24 du manuel).

Écrire des modèles dans la mémoire de la chanson

Toutes les modifications apportées aux combinaisons Motive sont conservées dans la RAM temporaire de The RAVEN. Cette RAM est maintenue même lorsque le RAVEN est hors tension. La sélection d'une autre chanson transférera cette chanson en temporaire

RAM et écrasez les modèles de chanson précédents. Par conséquent, si vous êtes satisfait de vos modèles modifiés, enregistrez-les dans Song RAM. La RAM de la chanson est permanente jusqu'à ce qu'elle soit écrasée.

Les changements de modèle / chanson seront perdus! [d'accord]
[annuler] [sauvegarder...]

ACTION	**BOUTON « DOUX »**	**DESCRIPTION**
Supprimez la RAM temporaire et sélectionnez une nouvelle chanson.	[D'accord]	Tous les paramètres modifiés seront perdus et la chanson nouvellement sélectionnée sera chargée.
Rappelez les modifications et revenez aux paramètres actifs.	[ANNULER]	Appuyez sur ce bouton pour enregistrer vos modifications avant de sélectionner un nouveau motif. La RAM temporaire conservera ses données telles qu'elles étaient avant que vous ne sélectionniez un nouveau modèle ou un autre modèle.
Les modèles modifiés seront stockés.	[SAUVEGARDER]	Après avoir sélectionné « SAVE », The RAVEN passe automatiquement au menu d'écriture. Là, vous nommez le motif nouvellement créé et l'enregistrez en sélectionnant un numéro de chanson.

Utilisez les boutons « SOFT » pour l'action appropriée:

Si vous avez choisi le bouton « SOFT » [SAVE] ou appuyé sur le bouton « WRITE » lors de l'édition, le message suivant apparaîtra :

|1> Écrire un motif/une chanson?
[d'accord]

Appuyez sur le bouton « SOFT » [OK]. Le message suivant s'affiche :

Nom: « Sans titre »
[d'accord] [annuler]

La nouvelle chanson peut également être nommée à ce moment-là. Le nom peut contenir jusqu'à 16 caractères. Les noms plus longs peuvent être abrégés. Entrez des lettres à l'aide du clavier ou de la molette « VALEUR ». Utilisez le bouton « SONG/BANKSELECT » pour déplacer le curseur. Après avoir entré le nom, appuyez sur [OK] pour enregistrer la chanson ou sur [ANNULER] pour interrompre la procédure.
Pour éviter un écrasement accidentel, un avertissement de confirmation apparaîtra :

à

1 « Wahnsinnsteil »
[d'accord] [annuler]

Utilisez la molette « VALEUR » lorsque vous êtes invité à entrer un emplacement de mémoire. Les emplacements vides sont marqués à l'écran avec des étoiles. Après avoir choisi un emplacement de mémoire, appuyez sur le bouton [OK]. L'avertissement suivant s'affiche :

Écraser « Wahnsinnsteil »?
[d'accord] [annuler]

Après avoir appuyé à nouveau sur le bouton [OK], la nouvelle chanson sera enregistrée à l'emplacement sélectionné. Après l'enregistrement, vous pouvez quitter le menu d'écriture en appuyant sur le bouton « EXIT ».

T » BU	**TTON**	**« PISTE » BUTTO**	**FONCTION N**
stern-S	eletc	Si vous appuyez sur le premier	Bouton « SOFT », vous pouvez appeler les 10 générés
		Modèles, en utilisant th	e Boutons « TRACK ». Les Patterns commencent à jouer directement,
		lorsque le « TRACK »	bouton est enfoncé. Les modèles peuvent être modifiés tandis que le
		Séquenceur en cours de lecture	.
teA-		Si vous appuyez sur le seco	nd « SOFT », vous pouvez activer et désactiver le Motif
		en utilisant le « TRAC »	K » boutons. La même fonction se trouve sur le
		afficher la zone du clavier	n à la page suivante. Si un Motif joue et le « TRACK »

Jouer en direct sur peut stocker 10 chansons complètes. Ces chansons peuvent contenir jusqu'à 10 motifs. Dans le didacticiel **Stage précédent,** vous avez appris à créer de nouveaux modèles à l'aide de motifs préprogrammés.

The RAVEN

teB-		bouton est enfoncé, th rallumé; Je	La piste est désactivée. Quand il sera pressé à nouveau, il sera t agit comme une bascule.
		Le troisième « SOFT » b	utton allume et éteint également les pistes, mais dans ce cas

Si vous sélectionnez l'un des motifs prédéfinis, vous pouvez les modifier pendant une performance en direct, les transposer et activer et désactiver les pistes. Vous pouvez modifier tous les paramètres de la chanson pendant une performance en direct. De cette façon, le RAVEN peut être utilisé pour tester une production en situation réelle. Si vous devez apporter des modifications à l'arrangement, vous pouvez appeler de nouveaux modèles et les mélanger à la volée.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton « EXIT » jusqu'à ce que l'écran cesse de changer de page. Entrez en mode séquenceur en appuyant sur le bouton « SEQ-MODE ». Sélectionnez la chanson à jouer avec le bouton « SONG/BANK-SELECT ». (Si vous avez apporté des modifications à la chanson existante, un message apparaîtra concernant la perte de données. Enregistrez-le ou sélectionnez le bouton [OK] si les modifications ne sont pas précieuses.) Le message suivant s'affiche alors :

<STOP>_____ 1:Nom de la chanson 143
|1> Cut: Basse Seq1 Seq2 Chord M:OFF

La chanson sélectionnée est prête à être lue. Il y a 2 façons de jouer une chanson.

1) Les modifications de la chanson (transposition, mise en sourdine, etc_) se feront en temps réel. Toutes les modifications de Pattern et transpose sont effectuées « Live ».

2) La chanson est jouée avec l'arrangement du jour studio (tutoriel) 4. Dans une performance en direct, des entrées et des modules peuvent être effectués, mais la structure de base est donnée.

Dans le chapitre suivant, l'accent est mis sur cette seule variation. Parfois, lorsque vous jouez en direct, seuls quelques changements de modèle sont nécessaires pour que les choses se passent. La première variante est montrée le jour 4 du studio où nous copierons le REMIX sur un magnétophone numérique ou analogique.

Performance en direct:

Il y a un certain nombre de chansons de démo déjà enregistrées dans The RAVEN. Vous pouvez les utiliser comme point de départ pour vos propres compositions. Sélectionnez ces chansons avec les boutons « SONG/BANK-SELECT ». (Les chansons de démonstration qui ont été supprimées pour quelque raison que ce soit peuvent être rappelées à tout moment à partir de la carte ROM. Reportez-vous au chapitre « Initialiser le RAVEN » à la page 87).

Dans le mode actuel, plusieurs fonctions peuvent être attribuées aux boutons « TRACK » en utilisant les boutons « SOFT ». La signification des fonctions sélectionnées est imprimée en rouge sous les boutons. Les fonctions suivantes sont possibles :

« SOF

1 F1-Pat

2 F2-Mu

3 F3-Mu

les pistes seront lues tant que le bouton est maintenu. Ce mode est particulièrement utile pour déclencher des motifs sélectionnés. Un bon exemple est de jouer un motif de base et d'ajouter des séquences par intermittente.

[redacted]

Contrôle en temps réel des paramètres de synthé

En mode lecture chanson, les fonctions assignées aux cadrans « SOFT » dépendent de laquelle des 4 pages de menu est actuellement active. Les pages de menu sont accessibles à l'éventrant à l'éventr de la molette Page. La page de menu actuelle s'affiche en bas à gauche de l'écran. Les fonctions suivantes sont disponibles :

Page de menu 1 : Coupure-fréquence-modulation

|1> Cut: Basse Seq1 Seq2 Chord M:OFF

Ce menu vous permet de moduler la fréquence de coupure des motifs du séquenceur. Les cadrans contrôlent les filtres des synthétiseurs en temps réel.

Page de menu 2 : Pistes de batterie à contrôle de niveau

<2> Mix: Kick Snare HH Perc M:OFF

Deux pages sont utilisées pour mixer les pistes en temps réel. Les 8 pistes sont divisées en deux pages avec 4 pistes chacune. Sur cette page, les sons de batterie de The RAVEN peuvent être ajustés. Le niveau des 4 pistes est affiché avec un faisceau.

Page de menu 3 : Pistes mélodiques de contrôle de niveau.

<3> Mix: Bass Sq1 Sq2 Chord M:OFF

Le volume des pistes de batterie est mixé sur le menu page 2.
Le volume des pistes mélodiques est mixé sur la page de menu 3.

Menu page 4: Configuration de la Solo-Part.

<4| Basses: MoogBas2 Niveau:100 M:OFF

Sur cette page de menu, trois des quatre cadrans « SOFT » ont une signification spécifiée. Le premier cadran sélectionne le groupe Son de l'instrument SOLO. Le deuxième cadran sélectionne la tonalité dans le groupe Son sélectionné. Le troisième cadran ajuste le volume de la pièce SOLO.

Contrôle du tempo

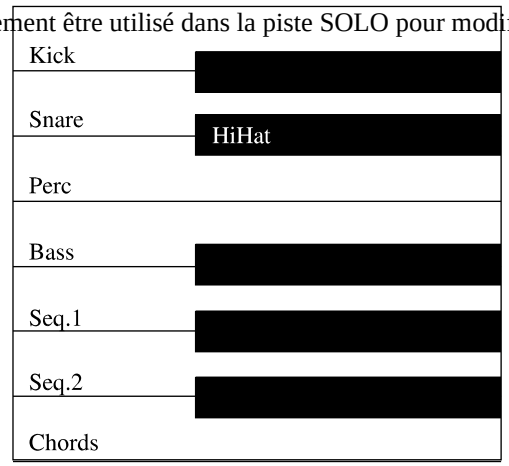
Dans ce mode, le cadran « VALUE » ajuste le tempo. Le tempo actuel est affiché en haut à droite de

l’affichage. Le bouton « TAP » offre un moyen intuitif d’ajuster le tempo en appuyant dessus en quarts de notes. Le RAVEN ajustera automatiquement le tempo en conséquence. Vous pouvez également utiliser la fonction de tempo « TAP » pendant la lecture du séquenceur. Cette fonction est idéale pour faire correspondre les tempos lors de la performance en direct.

Transposition et mise en sourdine en temps réel avec le clavier

Comme en mode Créer un motif, vous pouvez également modifier les paramètres de transposition et de mise en sourdine lorsque vous travaillez en mode temps réel. Lors de la transposition, les pistes mélodiques (pas les parties de batterie et de percussion) sont montées et descendues.

L’ajout du Motivateur peut également être utilisé dans la piste SOLO pour modifier la structure des notes jouées. Par exemple,



Motivatorle Motivateur construit des séquences sauvages à partir d'un accord joué, ou les hache pour créer des synthé-pads. Reportez-vous au chapitre « Modification des facteurs de motivation » pour plus d'informations. Tout en jouant en direct, il est important de pouvoir activer et désactiver more **Realtime**pour activer et désactiver le motivateur. Le bouton « SOFT » 4 [MOT-ON/OFF] est affecté à cette fonction. Le didacticiel **d'accès**suivant, le jour 4 du studio, présente l'application de touches finales à une production.

Fonction Créer une chanson

Pour ce tutoriel, nous avons besoin de quelques modèles de la RAM Song. Même si vous ne savez pas comment la chanson sera créée avec les motifs ou comment faire une intro de chanson ou comment ajouter des changements mélodiques, cela n'a pas d'importance. Pour commencer, nous laisserons The RAVEN créer une chanson à partir des motifs sélectionnés. Vous pourriez penser que les QUASIMIDIOTS sont complètement fous, mais nous avons inclus cette fonctionnalité comme outil créatif. La qualité des chansons dépend de la qualité des motifs sélectionnés. Des thèmes laids et des changements de motifs discordants peuvent créer une chanson insipide. (cool!)
Étudiez le tutoriel 2 et créez de nouveaux modèles. Ensuite, essayez les fonctions « Créer une chanson » de The RAVEN. Parfois, les résultats sont surprenants.

La

Les fonctions sont sélectionnées comme suit :

1 En sélectionnant un SongFirst, accédez à la page principale du mode Séquenceur et sélectionnez la chanson à partir de laquelle les motifs seront utilisés. Assurez-vous d'être sur la page principale en appuyant plusieurs fois sur le bouton « EXIT ». Sélectionnez la chanson à l'aide des boutons « SONG/BANK-SELECT ». Si vous recevez un message indiquant que des données seront perdues, enregistrez les dernières modifications (comme décrit dans le chapitre « Menu Écriture »).

2 Sélection de laSi une chanson est sélectionnée, appuyez sur le bouton « MODIFIER LA CHANSON ». Un menu apparaîtra Create-Song où vous pourrez sélectionner les différentes fonctions d'édition. L'une de ces fonctions est appelée [CREATE SONG]. Appuyez sur le bouton « SOFT » [F3],

production de Now vient le plaisir! À partir des modèles prédéfinis ou utilisateur inclus dans The RAVEN, nous allons maintenant créer un arrangement **complet de chansons**qui peut être enregistré sur unmagnétophone ou un fichier DAT. Vous déterminerez quel motif commence dans l'intro de la chanson, quelles pistes seront mises en sourdine ou lues à quelle barre / battement et quand les motifs changeront. Les modifications de transposition sont également effectuées maintenant. Pour la création d'une chanson complète, d'autres choses peuvent être ajoutées. Les volumes des instruments, les réglages des processeurs d'effets, le mixage et l'accord des sons de batterie, ainsi que les paramètres sonores des synthétiseurs peuvent tous être enregistrés dans une chanson. Reportez-vous aux chapitres de référence de ce manuel pour obtenir une description complète des processeurs d'effets, des paramètres de pièce et des paramètres de l'instrument de batterie. Dans cet esprit, il est à votre avantage de vous familiariser avec ces fonctionnalités pour tirer le meilleur parti de The RAVEN. Enregistrer ces paramètres avec la chanson peut conduire à une production vraiment polie.

En plus de créer des modèles à partir de zéro, comme dans le didacticiel (Didacticiel 2), vous pouvez créer des modèles en très peu de temps en utilisant la fonction Créer un motif. Pour ce tutoriel, il est préférable d'utiliser user patterns - et c'est très amusant. Des motifs prédéfinis peuvent être utilisés, mais dans ce cas, tout ce que vous feriez est de créer une « version remix » d'une chanson qui existe déjà.

et le menu suivant apparaîtra.

Le menu suivant s'affiche :

<Stop>_____ Créez votre chanson!
[clair] [créer]

Pour surveiller ce que vous et The RAVEN avez composé, appuyez sur le bouton « SOFT » F2. Pour faire un mix différent en utilisant les mêmes motifs, appuyez sur le bouton [créer] et The RAVEN fera un « Remix ». Si vous êtes satisfait des résultats, enregistrez-le ou enregistrez-le sur bande. Les conseils pour enregistrer une chanson se trouvent dans le chapitre :
« Le menu Écrire ».
Il est également possible d'arranger la chanson vous-même en mode Step.

INFORMATIONS ENREGISTRÉES À CHAQUE ÉTAPE DE LA CHANSON		
1	Numéro de modèle	Un numéro de modèle peut être entré pour chaque étape de la chanson.
2	Nombre de battements	La longueur (en battements) peut être saisie pour chaque Song-Step.
3	Transposition	La transposition de hauteur peut être définie pour chaque motif.
4	Inhibition	L'état de mise en sourdine de la piste (activé/désactivé) peut être défini pour chaque modèle.

INFORMATIONS AFFICHÉES DANS LE MENU EDITION DE LA CHANSON		
1	(PLAY0)	Le coin supérieur gauche de l'écran indique quel motif est en cours de lecture à l'étape de chanson en cours. Si le séquenceur n'est pas en cours de lecture, « (STOP) » s'affiche. Lorsque « (PLAYX) » s'affiche et qu'il n'y a pas de son, vous avez peut-être choisi un motif vide ou coupé toutes les pistes.

2	___x_-__	Le Track-Monitor. Les pistes actives sont représentées par un faisceau (comme un soulignement). Un « X » indique une piste vide. Une ligne surélevée au milieu de l'affichage (comme un trait d'union) indique que la piste est désactivée.
3	MODIFIER S1	Le Song-Step actif, actuellement disponible pour l'édition.
4	(BARRE 1)	Position Beat de l'étape de chanson sélectionnée.
5	|1>	Cela indique que l'affichage affiche actuellement la page de menu 1. Il indique également qu'il y a plus de pages de menu disponibles en faisant défiler vers la droite.

Édition de chanson Pour quitter la fonction Créer une chanson, appuyez sur le bouton « EXIT ». L'affichage affichera le menu suivant

pour sélectionner le mode d'édition à entrer :

[Créer] [Modifier] [Créer] [Modifier] |1>
[Modèle] [Modèle] [Chanson] [Chanson]

Choisissez la fonction [EDIT SONG] en appuyant sur le bouton « SOFT » [F4]. La lecture de la chanson commencera et l'affichage suivant apparaîtra :

(Play0) _____ Edit S1 (Bar 1) |1>

F1	« Pattern »	Ici, vous sélectionnez le numéro de modèle pour l'étape de chanson sélectionnée. Les paramètres peuvent également être modifiés avec la molette « VALEUR » en sélectionnant le paramètre correspondant avec le bouton « SOFT ».
F2	« Trans »	Une valeur de transposition, (-12 à +12 pas), peut être saisie à chaque pas de chanson.
F3	« Bars »	Ici, vous entrez la longueur de l'étape, (en battements).
F4	« [conserver] »	Avec « [keep] », vous pouvez enregistrer le Song-Step. Chaque fois que vous utilisez « [conserver] », le numéro d'étape est incrémenté de 1, ce qui vous permet de modifier l'étape suivante.
	« Muet »	Cette fonction est affichée sur le Track-Monitor. L'utilisation du bouton « MUTE » en combinaison avec le bouton « TRACK » permet d'allumer et d'éteindre les Motifs.

Modèle:0 Trans: +0 Bars: 4 [garder] S1

Chaque chanson peut contenir jusqu'à 10 motifs et chaque chanson peut contenir jusqu'à 99 étapes différentes. Chaque chanson contient les paramètres suivants :

Tous ces paramètres peuvent être modifiés pendant la lecture de l'étape Song en cours. En mode Édition, l'étape Chanson en cours est lue en boucle, ce qui vous permet de surveiller les modifications en temps réel. La ligne supérieure de l'écran LCD affiche des informations sur l'étape Song en cours de lecture :

La ligne inférieure de l'écran est l'endroit où vous entrez le numéro de motif, la quantité de transposition et les battements par minute. Cela peut être fait avec les cadrans « SOFT » situés sous les paramètres, ou avec les boutons « SOFT » [F1]-[F3]. Le paramètre sélectionné est indiqué par le curseur clignotant. Les pistes sont désactivées ou activées en maintenant le bouton « MUTE » enfoncé et en appuyant simultanément sur le bouton « TRACK » approprié. Cette action basculera entre les états On et Off.

F1	« [insérer] »	Avec « [insérer] », une étape de chanson sera insérée à la position actuelle de la chanson. Les étapes se produisant après l'emplacement de lecture actuel seront déplacées dans leur intégralité après l'étape de chanson insérée.
F2	« [supprimer] »	Avec « [supprimer] », l'étape de chanson sélectionnée sera effacée. Les étapes se produisant après l'emplacement de lecture actuel seront déplacées dans leur intégralité pour commencer là où l'étape de chanson a été supprimée.
F3	« [copier sur SX] »	Les paramètres de l'étape de chanson actuelle peuvent être copiés dans une autre position de la chanson. La position cible est sélectionnée avec le cadran sous le paramètre. Si la position sélectionnée n'est pas située à la fin de la chanson, l'étape de chanson de la position actuelle sera décrémentée d'une étape. En plus de la chanson-étape cible, la position de battement est affichée, et c'est là que la copie sera stockée.

Si vous êtes satisfait de la première étape de la chanson, appuyez sur [conserver], (bouton « SOFT » [F4]). Cela

enregistre les paramètres de

Modification d'une étape Chanson sélectionnée existante dans mémoire temporaire. Pour accélérer le processus, le RAVEN automatiquement

Songstep copie les données et incrémente le numéro d'emplacement d'un. La fonction [conserver] vous permet de modifier l'étape suivante sans avoir à la sélectionner.

Si vous souhaitez modifier les paramètres d'une étape de chanson existante sans que The RAVEN passe automatiquement à l'étape de chanson suivante, vous devez sélectionner un autre emplacement de chanson avec les boutons « SONG / BANK »-SELECT.
Pour modifier une chanson après son enregistrement, sélectionnez-la avec les boutons « SONG/BANK-SELECT » et effectuez vos modifications. Appuyez sur [conserver], (bouton « SOFT » [F4]). Pour aller à la fin de la chanson en cours, appuyez sur le bouton droit « SONG/BANK-SELECT » jusqu'à ce que les numéros d'étape cessent de changer.

Pour accéder à plus de fonctions pour changer la structure de la chanson, utilisez la molette « PAGE » et allez à la page de menu 2:

(Play0) _____ Edit S1 (Barre 1) <2|
[insérer] [supprimer] [copier vers S1] (Barre 1)

Une fois l'arrangement terminé, jouez la chanson. Appuyez deux fois sur le bouton « EXIT » pour revenir à la page principale du mode Séquenceur. Appuyez ensuite sur le bouton de lecture.

1	Modèle	Les paramètres Motif du Modèle seront enregistrés.
2	Régulation des tons	Tous les paramètres de synthétiseur modifiés seront enregistrés. Les paramètres tels que Volume, Panoramique, Sélection du son et Groupe sonore peuvent être différents pour chaque motif.
3	Paramètres d'effet	Paramètres des effets attribués.
4	Paramètres de motivation	Les paramètres du Motivateur.
5	Arrangement de la chanson	L'arrangement avec tous les paramètres de la liste de lecture.
6	Réglages de la batterie	Les modifications apportées à la batterie sont enregistrées avec la chanson.

7	Paramètres de lecture	Les paramètres de lecture « Groove » et « Repetition-Point » sont enregistrés avec la chanson.

À ce stade, c'est une bonne idée d'enregistrer la chanson dans la RAM. La procédure Write Song se trouve dans



le chapitre : « Writing Patterns to Song memory » à la page 17. Cela enregistrera les paramètres ainsi que l'arrangement. Une fois que vous êtes satisfait de la chanson, passez au mixage. La section de référence de ce manuel contient des informations sur tous les paramètres du RAVEN. Tous les paramètres qui affectent le son de votre mixage final sont stockés dans la mémoire de la chanson. Le RAVEN a une capacité de mémoire de 10 chansons. Le tableau suivant indique les paramètres stockés dans la mémoire Song :

Klaus Schulze lui-même avec QUASIMIDI CYBER-6 et RAVEN

Édition sonore Les sons des pièces individuelles peuvent être modifiés et édités. Les modifications sonores sont stockées dans la section Performance ainsi que dans la section Chanson. Lorsqu'une nouvelle chanson est stockée, les paramètres Sequence-Part sont également stockés. Le mode chanson a une autre fonctionnalité utile. Certains paramètres de pièce sont stockés séparément pour chaque modèle individuel. Vous trouverez ci-dessous une liste des paramètres stockés suivie d'une explication de tous les paramètres de pièce.

	BÉLIER	ETER	DESCRIPTION	/EXPLICATION
	Groupe-Son		Groupe sonore du son sélectionné	
2	Son		Son de la pièce sélectionnée	
3	Volume		Volume de la pièce sélectionnée	
4	Panorama		Position dans le panorama stéréo	
5	Grossière-Tune		Accordage semi-ton de cette voix	
6	FX1-Envoyer		Quantité de pièce sélectionnée envoyée au premier processeur FX	
7	FX2-Envoyer		Quantité de pièce sélectionnée envoyée au deuxième processeur FX	

Les paramètres d'article restants sont stockés avec la chanson uniquement. Ils affectent toute la chanson. Chanson et

Sélection du son et mode Pièce Les modes de performance permettent d'accéder aux paramètres de l'article à l'éventrant du bouton « Modifier l'article ». Les parties à modifier sont
Paramètres d'article stockés dans les motifs :

PAPA

1 sélectionné avec les boutons « Suivre ». Les canaux 1 à 16 peuvent également être sélectionnés par

les boutons « SONG/BANK-SELECT ». En mode Performance, 1 à 4 pièces peuvent être utilisées.

F2	Groupe	Les nombreux sons de The RAVEN sont regroupés en catagories, ou 'Sound-Groups', tels que Basses, Orgues, Batterie, etc... .
F3	Son	Sélectionnez le son dans le groupe de sons choisi avec [F1].
F4	Mode	Les pièces peuvent être utilisées dans différents « modes de jeu », tels que les modes polyphonique et monophonique. Le tableau suivant explique les différents modes.

Ceux-ci sont sélectionnés par les boutons « Track » 1 à 4. Les parties inutilisées d'une performance sont

marquées à l'écran.

1	« Mode: » désactivé	Ce paramètre de mode désactive la voix correspondante. Ce paramètre est particulièrement utile lors du contrôle du RAVEN à partir d'un séquenceur externe et nécessite d'utiliser certains des 16 canaux MIDI pour un autre périphérique MIDI. Si une pièce est désactivée, un « X » s'affiche dans le moniteur MIDI.
2	« Mode: » sur	Ce paramètre de mode est le mode de lecture polyphonique normal. Le RAVEN fonctionne avec jusqu'à 21 voix. Ceux-ci sont répartis dynamiquement entre les différentes pièces.
3	« Mode: » mono => active le portamento	Les parties utilisant ce paramètre de mode sont monophoniques, ce qui signifie que vous ne pouvez jouer qu'une seule tonalité à la fois. Les voix ont une « Priorité de dernière note ».
4	« Mode: » Lead => active portamento!	Le mode « Lead » est également monophonique, mais a la « priorité de note la plus élevée ». Les modes Lead et mono utilisent également le principe du déclencheur unique : appuyer sur une deuxième touche sans relâcher la première touche ne générera pas une nouvelle enveloppe.
5	« Mode: » ext	Ce paramètre de mode peut être utilisé en mode Séquenceur. Avec cette fonction, vous pouvez contrôler des synthétiseurs externes ou des boîtes à rythmes à l'aide du séquenceur de The RAVEN. Au lieu d'une partie synthétiseur interne, un périphérique MIDI externe est déclenché. Les numéros de canal MIDI correspondent au bouton de piste 1-8. Certains paramètres de pièce peuvent également être envoyés à des périphériques externes, tels que la sélection bancaire, les modifications de programme et les contrôleurs de volume et de panoramique.

Appuyez sur le bouton « Edit-Part », puis tournez le cadran « PAGE » dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. L'affichage affiche les éléments suivants :

Modifier la partie 1 |1> Soundselect
Groupe: SynLead A128: PercBana Mode: ON

Page de menu 1> permet de sélectionner le son de la pièce et de définir le mode pièce.

Dans tous les tableaux de menus, les contrôleurs d'affichage ([F1]-[F4]) du paramètre correspondant sont affichés dans la première colonne. Cela permet de savoir facilement quel contrôleur appartient à quel paramètre. Voici tous les paramètres du mode Pièce :

Routage de sortie :

Lorsque la molette « PAGE » est tournée d'une position vers la droite, la page de menu suivante apparaît

Modifier la partie 1 <2> Output-Assign
Niveau: 127 Pan: >C< FX1: 63 FX2: 0

La page de menu <2> contient des paramètres pour régler le volume, le panoramique et les effets.

« Le vel »

F1 Ajuste le volume de l'article sélectionné.

« Pa n"

F2 Ajuste le Pan position de l'article sélectionné.

F3 « FX1 » FX-Envoie:
Ajuste la quantité de la pièce sélectionnée envoyée aux processeurs d'effets.

F4 « FX2 »

La liste suivante montre les différentes positions de panoramique. En plus des positions fixes, The RAVEN offre des effets panoramiques spéciaux.

MONTRER	**POSITION OU EFFET PANORAMIQUE**
"---"	L'article sélectionné est uniquement envoyé aux processeurs d'effets
« < > C »	Positionné au centre du champ stéréo
« L < 7 » - « L < 1 »	Différents degrés de panoramique gauche
« R > 1 » - « R > 7 »	Différents degrés de panoramique droit
« RND »	Positions stéréo contrôlées aléatoirement pour chaque voix individuelle
« CLÉ »	Le numéro de note détermine la position du panoramique. Les notes plus basses envoient des voix à gauche; les notes plus hautes envoient des voix à droite. La quantité de panoramique dépend de la hauteur ou de la hauteur de la note
« YEK »	Une version inversée de l'effet « Key »
« DYN »	La vitesse de touche détermine la position du panoramique. Des vitesses clés plus légères envoient des voix à gauche; des vitesses clés plus dures envoient des voix à droite. La quantité de panoramique dépend de la lumière ou de la dureté de la touche jouée
« NYD »	Une version inversée de l'effet « Dyn »

F2	« Gross-Tune »	Ajuste l'accord du cours en demi-tons sur une plage de 4 octaves
F4	« Affiner »	Ajuste le réglage par incréments fins. Une valeur de 63 est égale à un demi-ton

La page du centimes.

menu Réglage des pièces<3> contient des paramètres permettant d'ajuster les pièces par étapes ou par

Modifier la partie 1 <3> Transposer/Accorder
Gross-Tune: +0 Réglage fin: +0

La page de l'élément le plus

menu Filtres de synthèse<4> contient des paramètres de réglage du filtre passe-bas (LPF). Les filtres sont important de la synthèse soustractive. De plus, The RAVEN offre fm et synthèse additive. (Le Le LPF n'a aucun effet avec la FM et la synthèse additive.)

Modifier la partie 1 <4> décalages DCF
Coupure-Fréquence: +0 Résonance: +0

Conseil : Réduisez le volume d'une pièce lorsque vous utilisez des valeurs de résonance élevées. Cela empêchera le son de s'auto-oscillationner et de provoquer une distorsion numérique. Un effet plus spectaculaire de la modulation de filtre peut être obtenu avec la matrice de modulation. Les contrôleurs en temps réel peuvent être utilisés efficacement pour moduler ces paramètres.

F2	« Cutoff-Freq »	Ajuste le point de départ de la fréquence de coupure. À des valeurs inférieures, le filtre ne laissera pas passer autant de hautes fréquences, et un son « plus sombre » en résulte. À des valeurs plus élevées, le filtre permet à plus de hautes fréquences de passer, ce qui donne un son « plus lumineux ». L'effet de filtre correspond à la valeur préprogrammée.
F4	« Résonance »	Contrôle l'intensité de rétroaction du filtre. Cela peut être utilisé pour accentuer les fréquences autour de la fréquence de coupure. Les réglages élevés produisent une auto-oscillation : vous pouvez créer de nouvelles tonalités avec ce paramètre.

F2	« EG-Attaque »	Définit la vitesse à laquelle l'enveloppe atteint son niveau maximal lorsqu'une note est frappée.
F3	« Pourriture »	Définit la vitesse à laquelle le niveau tombe au niveau de maintien une fois que le niveau maximal a été atteint.
F4	« Libération »	Définit la vitesse à laquelle le niveau tombe à zéro une fois la note libérée.

F2	« Profondeur LFO »	Quantité maximale de modulation de hauteur pouvant être appliquée au son.
F3	« Tarif »	La vitesse à laquelle la hauteur module une fois que la modulation a lieu.
F4	« Retard »	Combien de temps après que la note est frappée avant que la LFO ne commence à prendre effet.

Quantité de modulation

La page de menu <7> contient des paramètres pour connecter la matrice de modulation du menu Commun aux différentes pièces. Il contrôle également la quantité de modulation du paramètre sélectionné. Par exemple : Pour utiliser le

Section

EnveloppeLa page menu <5> contient des paramètres pour modifier les enveloppes. Ils sont utilisés pour façonner le son au fil du temps. L'affichage affiche les éléments suivants :

Modifier la partie 1 <5> EG-Offsets
EG-Attack: +0 Désintégration: +0 Libération: +0

F1	« LFO »	Intensité de l'effet LFO contrôlée par la source de modulation.
F2	« Vol »	Profondeur ou quantité de changement de volume appliquée pendant la modulation.
F3	« Pitch »	Quantité de changement de hauteur appliquée pendant la modulation.
F4	« CutFreq »	L'intensité de combien le son change. Pour les sons basés sur la synthèse soustractive, ce paramètre contrôle la fréquence de coupure. Pour les sons basés sur la synthèse FM, ce paramètreeffére le retour d'information des opérateurs.

La page du menu Modulationde hauteur <6> contient les paramètres d'édition de l'oscillateur basse fréquence (LFO).

Modifier partie 1 <6> LFO-Offsets LFO-Profondeur: +0 Taux: +0 Délai: +0

roue de modulation pour contrôler la fréquence de coupure, configurez le paramètre « Tone » dans la partie d'appartenance. Dans le menu Common, augmentez la quantité de modulation pour la roue de modulation et le paramètre « tone ». Le chapitre « La matrice de modulation » à la page 33 pour plus d'informations. Les paramètres sont indépendants de l'article.

Modifier la partie 1 <7> Modulation-Profondeur
Lfo: 76 Vol: +0 Hauteur: +2 Ton: -64

Vitesse clé, Portamento and Hold

La page de menu <8 contient les paramètres Clavier-Contrôle. Sur cette page, les paramètres Courbe **Time**de vitesse, Temps de Portamento et Pédale de maintien sont effectués.

F2	« VeloCurve »	Détermine quelle courbe de vitesse est utilisée lors de la lecture du clavier. Les types de vitesse sont expliqués dans le tableau suivant.
F3	« Porta-time »	Ajuste la vitesse à laquelle l'effet portamento est appliqué.
F4	« Tenir »	Détermine si la pièce sélectionnée utilise ou non la pédale hold pour le sustain, etc. .

1 - 8	préfixe de « - »	Le résultat de la courbe de vitesse sera inversé. Cette fonction est utile lors de la création de sons en fondu enchaîné en mode Performance. Les sons de deux parties doivent être actifs et ils doivent être pourvus de courbes de vitesse opposées.
1	« LIN »	L'établissement de normes; pas de traitement de courbe de vitesse.
2	« LIN- »	Courbe « compressée/élargie ». Les passages calmes seront plus forts qu'ils ne sont joués, les passages plus forts seront plus silencieux.
3	« LIN+ »	La sensibilité est globalement augmentée, mais la courbe reste linéaire.
4	« Exp- »	Cette courbe comprimée a une réponse exponentielle.
5	« Ex— »	La même chose que « Exp-« , mais avec plus de compression.
6	« Exp+ »	Cette courbe élargie a une réponse exponentielle.
7	« Ex++ »	La même chose que « Exp + », mais avec plus d'expansion.
8	« RÉPARER »	La valeur de vitesse est fixe (85/127), indépendamment de la dynamique jouée sur le clavier.

Ces paramètres n’ont d’effet que si au moins un contrôleur MIDI est affecté aux paramètres mentionnés ci-dessus. Par exemple, si aucun contrôleur n’est affecté au filtre, la modification de la profondeur de modulation (intensité) de la pièce choisie n’a aucun effet.

Modifier la partie 1 <8| Clavier-Contrôle
VeloCurve: LIN PortTime: 0 Hold: On

Le tableau suivant répertorie les différentes courbes de vitesse clés.

Programmation de performance

En plus des paramètres Part qui sont stockés à la fois dans la mémoire Song et dans les Performances, les paramètres Common offrent des fonctions supplémentaires en mode Performance. Le menu Modifier

Édition de pièces

Sélection des types de performances :

à différents paramètres du RAVEN et la fonction du footswitch peut être programmée. Un certain nombre de paramètres contrôlant les sons de performance sont stockés dans la mémoire de performance. Les groupes de paramètres suivants sont stockés avec les performances :

1	Paramètres communs	Le type de performance, l'affectation du contrôleur, la matrice arouleaux cont, le
2	Paramètres de pièce	Les paramètres sonores de toutes les pièces tirées dans cette performance.
3	Paramètres d'effet	Les algorithmes d'effet sélectionnés, y compris tous les paramètres de FX-1 et FX-2.
4	Paramètres de motivation	Le mode de fonctionnement du Motivateur, y compris tous les paramètres du Motivateur
5	Paramètres de l' Page principale	La page principale en mode Performance est similaire à la page principale en mode séquenceur, sauf qu'il y a l'avantage de pouvoir modifier simultanément un paramètre particulier sur les quatre parties. Par exemple, vous pouvez modifier les quatre valeurs Pan d'un Calque 4 Performances sur menu Page 5. (voir : Tutoriel 1, « Apprendre à connaître le RAVEN »).

Ce chapitre présente les paramètres du menu Common-Edit et explique la méthode de création d'une performance. Étant donné que les paramètres communs sont associés uniquement aux performances, sélectionnez d'abord le mode Performances. Vous devez être en mode Performance pour accéder à la section Commun.
Stockez tous les motifs ou chansons non enregistrés avant d'entrer dans le menu Common-Edit à l'aide du menu « Écrire ». À titre d'exemple, allez à la performance nommée « DIARY ». Appuyez plusieurs fois sur les boutons « SONG/BANK-SELECT » de gauche jusqu'à ce que l'écranaffiche User-Bank 0. Sélectionnez performance 00 en appuyant sur le bouton Piste « 0 ». La performance sélectionnée est composée de trois sons qui sont superposés sur l'ensemble du clavier. Les trois barres dans le coin supérieur droit de l'écran indiquent que les sons sont rougeset leur vitesse.

USER-00:Journal |1> Soundgroup ___
SynPads2 SynPads1 SynPads1

Entrez dans le menu Commun en appuyant sur le bouton « EDIT-COMMON ».
La page de menu 1> contient les paramètres des performances sélectionnées. L'affichage affichera les éléments suivants :

Modifier le paramètre de performance common |1>
PerfType: Layer3 Niveau: 127

Sur cette page de menu, vous sélectionnez entre plusieurs types de performances et ajustez le niveau principal (volume) des performances. Dans notre exemple, le Type est une performance « Layer-3 ». Le type de performance est sélectionné

avec le contrôleur [F2].

PERFORMANCE TYPE	DESCRIPTION
« Célibataire »	Son unique individuel. Attribué à la pièce numéro 1.
« Double »	Deux sons sont superposés. Affecté aux parties 1 et 2.
« Couche 3 »	Trois sons sont superposés. Affecté aux parties 1, 2 et 3.
« Couche4 »	Quatre sons sont superposés. Affecté aux parties 1, 2, 3 et 4.
« Split 1+1 » « Split 1+2 » « Diviser 1 + 3 »	Un son est à gauche du point de séparation, les autres sont à droite. Le paramètre « Key: C3 » détermine le point de séparation. Les sons à gauche du point de séparation sont affectés à la partie 1. Les sons à droite sont affectés aux parties 2 à 4.
« Split 2+2 » « Split 2+1 » « Split 3+1 »	Deux ou trois sons sont à gauche du point de séparation, les autres sont à droite. Le paramètre « Key: C3 » détermine le point de séparation. Les sons à gauche du point de séparation sont affectés à l'un ou l'autre; Parties 1 et 2 ou parties1, 2 et 3. Les sons à droite sont attribués à l'un ou l'autre; Partie 3 ou parties 3 et 4.
« DynSplit »	Deux sons sont mappés sur l'ensemble du clavier et commutés par Velocity. Un seul son peut être entendu à la fois. Le paramètre « Dyn: 0-127 » détermine le point de commutation. Les sons sont affectés aux parties 1 et 2.
« DynSplit2 »	Fonction similaire à « DynSplit », sauf que deux sons peuvent être « empilés » pour chaque zone de vitesse. Par exemple : deux sons déclenchés à partir de la vitesse 060 et deux sons différents déclenchés à partir de 61-127.
« SndRotate »	Quatre touches jouées l'une après l'autre déclencheront les sons attribués aux parties 1 à 4. Lorsque vous utilisez la fonction arpégiateur, vous pouvez produire un effet de type 'séquence d'onde'
« Unisono »	Performances en couches avec les quatre parties jouant le même son. Chaque partie est légèrement désaccordée par rapport aux autres par défaut. Le paramètre detune peut être ajusté entre les valeurs 0 et 127.

Le nombre de paramètres dans chaque menu dépend du type de performance que vous avez sélectionné. Les contrôleurs [F1] & [F2] ont les mêmes fonctions dans tous les hommes de performanceu.

F2	« PerfMode »	Sélectionne le type de Performance.
F3	« Niveau »	Ajuste le niveau de volume global de la performance.
F4	« Detune », « Key » ou « Dyn »	Ajuste les paramètres de « fonction spéciale » associés au type de performance sélectionné.

Le type de performance et d'autres paramètres peuvent être modifiés sans perdre les données de performance en mémoire. Les modifications sont stockées dans un tampon temporaire. Les performances modifiées ne sont pas permanentes tant qu'elles ne sont pas stockées dans un emplacement de mémoire.

[redacted]

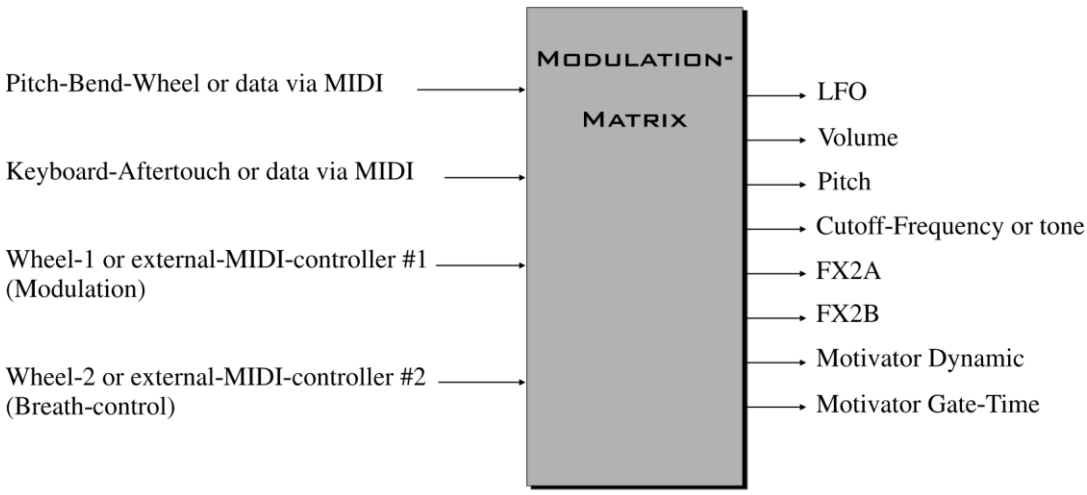
Footswitch functions:

La page menu <2> contient des paramètres pour le contrôle du footswitch connecté.

1	Hold-Pedal	Selecting this setting will 'Hold' played keys when the footswitch is depressed. For example: A percussive sound will take longer to decay and the volume will stay louder, longer. This function can be different for each individual Performance.
2	Motivator-Freeze	Selecting this setting adds a unique feature to the Motivator. A generated arpeggio or 'wave-sequence' can be stored temporarily by pressing and holding the footswitch. You can then transpose the sequence in realtime by pressing a new key on the keyboard. (Refer to the Chapter, "Editing the Motivator").

data to several parameters in different menus. The following diagram illustrates some of the various

Modulation-sources



Menu page <3> contains parameters for assigning Modulation Sources to the first 4 of 8 destinations. The display shows the following:

The top right corner displays the name of the Modulation source. The second line displays destinations 1 - 4 to which the controller is assigned. The adjustable parameter is the ‘depth’ or the amount of how much

Menu page <4> contains parameters for assigning Modulation Sources to the second 4 of 8 destinations.

Modifier common <2> Footcontrol-Parameter
Footswitch-Fonction: Holdpedal

Le contrôleur [F3] sélectionne entre deux possibilités :

Modulation Le matrix de modulationest l'endroit où vous attribuez les contrôleurs en temps réel du RAVEN ou du MIDI entrant
Possibilités matricielles. Il y a 4 sources possibles et jusqu'à 8 destinations.

Modulation-destinations

Modifier Common <3> Mod.Source: PitchBend
Lfo: 0 Vol: 0 Pitch: 63 CutFrq: 0

la source de modulation affectera cette destination.

L'affichage affiche les éléments suivants :

Fx2A: +0 Fx2B: +0 ArpDy: +0 ArpGat: +0

F1	« LFO »	Intensité de l'effet LFO contrôlée par la source de modulation.
F2	« Vol »	Profondeur ou quantité de changement de volume appliquée pendant la modulation.
F3	« Pitch »	Quantité de changement de hauteur appliquée pendant la modulation.
F4	« CutFreq »	Ajuste le point de départ de la fréquence de coupure. À des valeurs inférieures, le filtre ne laissera pas passer autant de hautes fréquences, et un son « plus sombre » en résulte. À des valeurs plus élevées, le filtre permet à plus de hautes fréquences de passer, ce qui donne un son « plus lumineux ». L'effet de filtre correspond à la valeur préprogrammée.

F1	« Fx2A »	Fx2A et Fx2B sélectionnent les paramètres à contrôler pour le processeur d'effets FX2, avec une plage de valeurs comprise entre -63 et +63. La fonction dépend de l'algorithme d'effet sélectionné. (voir le chapitre « Contrôle des effets en temps réel »).
F2	« Fx2B »	
F3	« MotDy »	Ce paramètre ajuste la quantité de changement « dynamique » de la séquence Motivator, avec une plage de valeurs de -63 à +63. Il peut être considéré comme un décalage qui est ajouté ou soustrait à des notes uniques d'une séquence de jeu ou d'un arpège.
F4	« MotGat »	Ce paramètre contrôle la longueur, ou 'gate-time', des notes jouées par le Motivateur, avec une plage effective allant du staccato au legato.

1	Sélectionner un type de performance	Avant de commencer à programmer, c'est souvent une bonne idée du son ou de l'effet que vous souhaitez créer. Par exemple : Pour programmer un son « gras », sélectionnez un type de performance Layer-3 ou Layer-4. Pour programmer un son de type 'séquence d'ondes', sélectionnez un type de performance de rotation duson.

2	Sélectionnez les sons simples et ajustez les volumes	Sur la page principale du menu commun, sélectionnez les sons qui composeront les performances, ajustez les volumes et les positions panoramiques. Il s'agit d'une étape importante dans la programmation Les performances, car c'est souvent une bonne représentation du son final.

Lesdeux tableaux suivants expliquent les destinations. Les pages de menu <3>, <5>, <7> et <9> contiennent des paramètres d'article et les pages de menu <4>, <6>, <8> et <10> contiennent des paramètres pour le processeur d'effets 2 (FX2) et les fonctions assignables du motivateur.

Le RAVEN est capable d'avoir jusqu'à quatre sons simples joués ensemble dans une performance. Le menu Commun contient des paramètres de modulation qui affectent globalement les performances. Le menu Modifier la pièce contient les paramètres de modulation de chaque pièce. Les modulatisur les paramètres enregistrés avec une pièce conservent leurs paramètres même lorsqu'ils sont utilisés dans une performance, ce qui vous donne la possibilité d'utiliser la modulation avec seulement certaines parties de la performance ou sur la performance dans son ensemble.

Ce chapitre couvrait les paramètres du menu Commun. Une performance peut être créée à partir de zéro ou en modifiant une performance existante. Le tableau suivant résume la création de Performances.

3	Affinez les Singlesounds	Si vous souhaitez modifier les sons ou ajuster certains paramètres, c'est un bon point pour le faire. Vous pouvez affiner les sons uniques en passant au menu EDITION DE LA PIÈCE.
4	Sélectionner des effets	C'est maintenant le bon moment pour affecter une partie ou la totalité des pièces du Performance à l'un ou aux deux processeurs d'effets intégrés. N'oubliez pas d'ajuster les envois FX pour chacune des pièces. Ensuite, passez au menu EDIT-FX et ajustez les paramètres de l'algorithme sélectionné.
5	Ajouter un peu de modulation ?	Pour utiliser les fonctionnalités en temps réel du RAVEN pendant la lecture, attribuez des contrôleurs en temps réel ou MIDI dans la matrice de modulation. Cela se fait dans le menu COMMON pour l'ensemble des performances et dans le menu EDIT PART pour les composants de performance individuels.
6	Utilisation du motivateur	Pour utiliser le Motivateur pour générer des lignes de basse étonnantes ou des séquences palpitantes (!), sélectionnez le menu EDIT MOTIVATOR. Accédez à ce menu en entrant d'abord dans le menu EDIT-FX, puis sélectionnez [F3].
7	Stockez les performances :	Une fois que vous êtes satisfait de vos performances, vous devez l'enregistrer dans un emplacement de mémoire utilisateur libre. Cela se fait dans le menu ÉCRIRE. Appuyez sur la touche WRITE et suivez les instructions.

L'édition du permet **à vator**de de fonctionnement base:

Moti-The Motivator arrange les notes qui sont jouées sur le clavier de The RAVEN de multiples façons. Cela produire facilement des rythmes et des séquences semblables à ceux d'une machine. Le Motivator a trois modes

MODE MOTIVATEUR	**MONTRER**	**DESCRIPTION**
Arpégiateur	ARPEG	L'arpégiateur produit des séquences basées sur les notes et les accords que vous jouez au clavier. Lorsque vous jouez un accord sur le, les notes ne sont pas sonorées simultanément, mais l'une après l'autre dans une séquence rythmique.
Gater	GATER	Le Gater commute les notes ou les accords joués sur et hors rythme. Cela se fait en contrôlant le volume du son avec le contrôleur MIDI #11, « expression ». Ce paramètre est particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé avec le séquenceur.
Rythmétiseur d'accords	ACCORD	Contrairement à l'Arpégiateur, le Chord-Rhythmizer redéclencher des accords entiers rythmiquement. Lorsqu'il est utilisé conjointement avec la fonction « Track-Rotate », il produit un effet de type « séquence d'ondes ».

de

Le

Motivateur peut être utilisé en mode Performance ainsi qu'en mode Séquenceur. Les paramètres du Motivateur

sont stockés dans chaque Performance et dans chaque Chanson. Lorsqu'il est utilisé en mode Séquenceur, le Motivateur lit le son attribué à la piste solo. Lorsqu'il est utilisé en mode Performance, il peut être acheminé vers n'importe lequel des Parts, à une exception près : dans les modes Performance « Unison » et « Track Rotate », le Motivateur est acheminé vers les quatre parties de performance.
Le menu Modifier le motivateur est accessible à partir du sous-menu Modifier fx. Appuyez sur le bouton « EDIT FX », puis sur le bouton « SOFT » sous Edit Motivator ; [F3].

[Modifier] [Modifier] [Modifier]
[Fx1] [Fx2] [Motivateur]

F1	« Mode »	Sélectionne le mode Motivateur.
F2	« Trig »	Ce paramètre n'est disponible qu'en mode Séquenceur et est utilisé conjointement avec « Gater » ou « Chord ». Sélectionnez la piste qui déclenche le Motivateur.
F2	« Partie »	Ce paramètre n'est disponible qu'en mode Performance. Sélectionnez la partie Performance à contrôler par le Motivateur.
F3	« Hold: ON / OFF »	Lorsqu'elles sont activées, les notes sont toujours jouées après la libération des touches. Le « thème » de Motivator ne change qu'une fois que toutes les touches ont été libérées et que de nouvelles touches ont été jouées. Lorsqu'elles sont désactivées, les touches libérées seront également supprimées du thème Motivateur.
F4	« M: ON/OFF »	Ce paramètre active ou désactive la fonction Motivator.

Resol »	Ici vous pouvez vous rendre compte la résolution rythmique du motivateur. Possible les valeurs sont : 4e, 8e, 16e ou 32e notes. La résolution a effet dans « arpégiateur » mode toujours et en mode « gater » ou « chord » uniquement dans le	
	performance mode, en mode chanson, la piste du séquenceur sélectionnée remplace ce paramètre.	

Page de menu du menu	Porte »	Ce paramètre Joué. Le dur performance mo gate-time, dans le	contrôle la durée de la note (gate-time) ou les notes ation peut être modulé en temps réel. Pendant qu'il est dans de, n'importe lequel des contrôleurs intégrés peut être acheminé vers le mode chanson ceci est fixé à la « Roue 2 ». Ceci	1>

Modifier le motivateur diffère selon le mode dans lequel se trouve le RAVEN. En mode Chanson, l'affichage affiche les éléments suivants :

Modifier le paramètre de |1> mode
Mode: Arpeg Hold: ON M: ON

En mode Performance, le menu contient un paramètre supplémentaire vous permettant de sélectionner la pièce vers laquelle le motivateur est acheminé :

Modifier le paramètre de |1> mode
Mode: Arpeg Partie: 1 Maintien: ON M: ON

Seules les parties utilisées dans la performance actuelle peuvent être sélectionnées, sauf lors de l'utilisation de la fonction « gater » ou « chord » en mode Sequencer. Dans ce cas, une piste Sequencer peut être sélectionnée pour déclencher le Motivateur. Par exemple, le rythme des accords en mode gater contrôlé par la piste hihat. Les accords qui sont joués, ont le rythme du hihat Motive. L'affichage affichera les éléments suivants :

Modifier le paramètre de |1> mode
Mode: Gater Trig: HIHAT Hold: Sur M: ON

N'importe lequel des huit peut être sélectionné avec le bouton « SOFT » [F3].
Le tableau ci-dessous explique les paramètres du menu Modifier le motivateur :

La page de menu <2> contient des paramètres pour ajuster le timing rythmique du motivateur et si les données de note sont envoyées ou non à la sortie MIDI.

Modifier motivateur <2> Timing/Switches
Resol: 16Porte: 64 Dyn:OFF Midi-Out:OFF

F1 »

F2 »

la modulation doit d'abord être activée dans le menu commun!

F2	« Groove »	Sélectionne les valeurs de note affectées par la rainure.
F4	« Profondeur »	Contrôle la profondeur de la variation de synchronisation. Astuce : Des valeurs plus petites sont recommandées pour des tempos plus rapides.

F1	« Dir »	Cela change l'ordre des notes jouées par l'arpégiateur. Les valeurs possibles sont expliquées dans le tableau suivant.
F2	« Octaves »	Définit le nombre d'octaves à travers lequel l'arpège est transposé. Une valeur de « 2 » joue le thème une fois dans la hauteur originale, puis une fois une octave plus haut.
F3	« Doubl »	L'arpégiateur joue chaque note deux fois.

F3 « Dyn:ON/OFF » Lorsque ce paramètre est défini sur « ON », le RAVEN enregistre la vitesse de touches enfoncées. De cette façon, les thèmes deviennent encore plus « vivants ». De plus, la dynamique peut être modulée en temps réel lors de l'utilisation du mode performance. Cela doit également être activé dans le menu common.

F4 « Midi-Out: ON/OFF » Contrôle si le motivateur envoie ses notes et ses contrôleurs au « midi out » ou pas.

La page Groove

QuantizeMenu <3> contient un paramètre unique. Contrairement aux arpégiateurs normaux qui génèrent des motifs de machine, le Motivateur sur The RAVEN peut « groover »! Le Motivateur y parvient en jouant les notes dans la première moitié du motif un peu plus lentement eten jouant la deuxième moitié du motif un peu plus rapidement tout en maintenant un timing correct pour chaque quart de note. Ce paramètre peut être utilisé avec les 8e ou 16e notes. Lorsque la résolution est réglée sur 16ème notes, le paramètre Groove doit également être réglé sur 16ème notes, sinon, cela peut sembler très étrange! En mode Séquenceur, le groove est contrôlé par le réglage de la chanson. Un seul paramètre Groove peut être utilisé à la fois. Voici l'affichage contenant les paramètres Groove :

Modifier motivateur <3> Groove-Parameter
Rainure: 16tel Profondeur: 0%

Remarque La

page menu Directions<4> contient des paramètres uniquement disponibles en mode Arpégiateur. Étant donné que ces paramètres n'ont aucun effet dans les autres modes, les lignes sont affichées à la place des valeurs.

Edit Motivateor <4> Motiv-Generator Dir: UP Octaves:1 Doubl:OFF LngFit: ON

1	« HAUT »	Les notes sont lues dans l'ordre croissant.
2	« VERS LE BAS »	Les notes sont jouées dans l'ordre décroissant.
3	« UPDW »	Les notes sont jouées d'abord en montant puis en descendant.
4	« RND »	Les notes sont jouées dans un ordre aléatoire. Le thème changera toujours.
5	« ASGN »	Les notes sont jouées dans l'ordre tel qu'il est joué.

F4	« LngFit »	L'Arpégiateur redémarre au bout d'une barre. Lorsqu'il est désactivé, le length de l'arpège varie en fonction du nombre de touches jouées. Le thème peut alors jouer hors de la signature temporelle ou « décalé ».

Les valeurs possibles pour le paramètre 'Direction' de l'arpégiateur sont expliquées ci-dessous :

La page de menu <5 n'est disponible qu'en mode Séquenceur. It contient des paramètres qui déterminent si oui ou non les arpèges et les accords rythmiques sont transposés lors de la transposition de la séquence. Par exemple, lorsqu'il est activé et que la séquence est transposée de la clé de Cmin à la touche de F#min, le motivateur seraégalement transposé et restera dans la clé. L'affichage affichera les éléments suivants :

Modifier Motivator <5| Transposer
Transposer: OFF

tempos, et sonnent généralement très bien à des tempos compris entre 90 et 110 BPM. Les paramètres Groove sont le menu Sequencer Play-Parameter. Pour accéder à ce menu, entrez en mode Séquenceur, L'affichage affichera la page de menu Séquenceur 1>.

[Créer] [Modifier] [Créer] [N'est-ce pas] |1>
[Modèle] [Modèle] [Chanson] [Chanson]

1	« Transposer: » ON/OFF	Active ou désactive la transposition du motivateur.

Appuyez sur le bouton « SOFT [F4] sous « EDIT SONG » pour accéder à la page de menu <2:

[Modifier]

Modification des paramètres Play & Groove en mode Séquenceur

Les motifs du RAVEN sont normalement joués dans des grilles de quantification fixes. Ceci est approprié pour certains styles de musique, mais certaines situations nécessitent une sensation différente telle qu'un groove ou un shuffle. La fonction Groove du RAVEN, les 8ème et 16ème notes dans le premier half du motif sont jouées d'abord un peu plus lentement et dans la seconde moitié un peu plus vite. L'effet de la fonction Groove est plus audible avec des tempos plus lents qu'avec des tempos plus rapides

<2|
[Paramètre de lecture]

Appuyez sur le bouton « SOFT » [F1] pour accéder à la page de menu Sequencer Play-Parameter » :

Paramètre de lecture du séquenceur
Rainure: 16ème Profondeur: 0% RepPoint: G

F2	« G roove »	Sélectionne dans la grille de notes w hich la fonction de rainure w ill fonctionne.
F3	« D epth »	C arols la profondeur de la variation de tim ing. H int: Les valeurs sm aller sont terminées pour une tem pos plus rapide.

Voici une explication des deux paramètres qui sont ajustés avec les boutons « SOFT » [F2] et [F3]:

Les paramètres Groove peuvent être programmés et stockés pour chaque chansonindividuelle.

sition à l'octave inférieure. Cela se fait en changeant la note aiguë dans l'octave, connue sous le nom de « point de répétition », au-dessus de laquelle la transposition fonctionne vers le bas. Ce paramètre est également accessible dans le menu Paramètre de lecture.
Pour accéder au paramètre Point de répétition, entrez en mode Séquenceur. L'affichage affichera les

Modification de l' Point de répétition

Comme indiqué dans un chapitre précédent, les motifs peuvent être transposés en appuyant sur les touches du clavier. La plage de transposition est toujours d'une octave, mais vous pouvez définir le point au-dessus duquel The RAVEN déplace le transpo-
éléments suivants :

[Créer] [Modifier] [Créer] [Modifier] |1>
[Modèle] [Modèle] [Chanson] [Chanson]

Tournez la molette « PAGE » pour entrer aller à la page <2>:

[Modifier]
<2|
[Paramètre de lecture]

Appuyez sur le bouton « SOFT » [F1] pour accéder au menu Paramètres de lecture. L'affichage affichera les éléments suivants :

Paramètre de lecture du séquenceur
Rainure: 16ème Profondeur: 0% RepPoint: G

La valeur du point de répétition peut être modifiée à l'aide du bouton [F4] :

F4	« RepPoint »	Sélectionnez la touche la plus haute du thème, au-dessus de laquelle la transposition descend.

Cette valeur parameter est enregistrée avec les données de la chanson. Pour quitter ce menu, appuyez sur le bouton « EXIT ».

Modification de motifs

Sélection de l'option Modifier

Appuyez sur le bouton « EDIT SONG ». Le menu suivant des fonctions d'édition du séquenceur s'affiche :

Menu Modèle

Modification de motifs

Ce chapitre est l'un des chapitres les plus complets de ce manuel. Le menu Edition du motif offre les possibilités suivantes :

Modification de motifs

1) sélection directe de modèles ROM complets
2) créer des motifs pour construire de nouveaux modèles
3) créer des motifs d'utilisateur en temps réel ou étape par étape
4) programmation de batterie similaire à celle du TR-909 ou du 808

Le menu Edition offre des outils utiles et puissants pour créer vos propres motifs. Et par rapport auxcombinaisons standard ordinateur/ftware, il existe des fonctionnalités uniques disponibles dans la section d'édition de motifs de The RAVEN qui rendent le travail de production encore plus facile.
Ce chapitre aborde le menu Modifier le modèle une étape à la fois. Pour illustrer les exemples, créez une chanson vide en appuyant sur le bouton rouge « ÉCRIRE ». Sélectionnez la page de menu <2>, « Init Pattern/Song » avec la molette « PAGE » :

<2> Modèle Init/Chanson?
[d'accord]

Appuyez sur [ok] (bouton « SOFT » [F1]) pour initialiser la mémoire de la chanson. Le RAVEN demandera une confirmation :

Init... Sûr?
[d'accord] [annuler]

Appuyez à nouveau sur [ok] (bouton « SOFT » [F1]) pour procéder à l'initialisation. À ce stade, il y a une chanson vide dans lamémoire de l'emporary. Toutes les modifications seront conservées dans cette mémoire même lorsque the RAVEN est hors tension. Si une autre chanson est sélectionnée ou si la mémoire est ir initialisée, toutes les modifications seront perdues. Par conséquent, c'est une bonne idée d'enregistrer la chanson à l'emplacement de la mémoire. Cette procédure est expliquée dans le chapitre « Le menu Écrire ».
Après avoir effacé la mémoire temporaire de la chanson, appuyez sur « EXIT » pour quitter le menu Écriture.

[Créer] [Modifier] [Créer] [Modifier] |1>
[Modèle] [Modèle] [Chanson] [Chanson]

Sélectionnez [Modifier le modèle]. L'affichage affichera les éléments suivants :

Choisir... [Charger]
Modèle:0 [d'accord] [Motif Rom]

Sélectionnez un modèle à modifier. Chaque chanson de The RAVEN se compose de jusqu'à 10 motifs différents, numérotés de 0 à 9. Si la chanson n'était pas effacée, vous seriez maintenant en mesurede jouer et d'entendre le motif sélectionné. Cela simplifie la recherche d'un modèle lors de la modification d'une chanson pendant le processus d'arrangement. Étant donné que la chanson est vide, la lecture du motif n'est pas possible. Les motifs sont sélectionnés avec le bouton [F1] et lenuméro de Pattern sera affiché.
Vous pouvez charger l'un des modèles de ROM dans la RAM ou passer directement au menu Edition. Écoutez d'abord certains des motifs ROM pour avoir des idées pour vos propres créations.

Modification de motifs

Chargement d'une ROM Modèle

Les ROM patte rns du RAVENsont des combinaisons de motifs pré-produits. Pour entendre les motifs dans leurs combinaisons d'origine, sélectionnez [Charger le modèle de ROM] dans la page de menu Modifier le motif <1> .

Toutes les combinaisons de motifs dans le motif de chanson sélectionné seront remplacées par le motif ROM.

F1	« Mtv »	Sélectionne la banque de motifs pour la piste en cours.
F2	« Motiv »	Sélectionne le numéro de motif dans la banque de motifs sélectionnée.
F3	« Trans » On/Off	Active ou désactive la transposition de la piste sélectionnée. Disponible uniquement pour les pistes « tonales ».
F4	« garder »	Copie les modifications apportées au modèle dans la mémoire du motif de la chanson.
Les fonctions répertoriées ci-dessous sont disponibles dans toutes les pages de menu PATTERN EDIT.		
->	Boutons « TRACK »	Sélectionne la piste à modifier.
->	Bouton « MUTE »	Lorsque vous maintenez ce bouton enfoncé, vous pouvez désactiver et démuter chaque piste avec le bouton de piste correspondant.

Charger ROM-Pattern

Bnk: MtvA ROM-Pattern: 0 [conserver]

Les modèles ROM sont situés dans 6 banques Motive nommées banques A à F. Chaque banque contient 64 modèles.

Les numéros de motif 0 à 51 contiennent des rainures et les numéros 52 à 63 sont des remplissages et des ruptures. Le bouton [F1] sélectionne la banque de motifs et le bouton [F3] sélectionne le motif. Les sélections peuvent être effectuées avec une plus grande précision en appuyant d'abord sur le bouton « SOFT » [F1] ou [F3], puis en changeant la valeur associée avec le cadran « VALUE ». Le motif peut être joué immédiatement. Pour changer le tempo, appuyez sur le bouton « TAP » et changez le tempo avec la molette « VALUE ». Le tempo est affiché en battements par minute (BPM) dans la partie supérieure droite de l'écran. Après avoir défini le tempo, vous pouvez continuer à auditionner des motifs en appuyant sur le bouton « SOFT » [F3] et en sélectionnant à nouveau des motifs.

Pour placer un motif dans votre chanson, appuyez sur [conserver] (bouton « SOFT » [F4]). Cela copie le modèle ROM dans la mémoire de la chanson et retournethe RAVEN à la première page du menu Modifier le modèle :

Choisir... [Charger]

Modèle:0 [d'accord] [Motif Rom]

Le motif nouvellement chargé peut maintenant être traité en appuyant sur [ok] (bouton « SOFT » [F2]), ce qui modifie l'affichage en :

Modification de l'affectation des motifs

(Play0) _____ Edit P0 Bass-Track+|1>

Bnk: MtvA Motiv: 1 Trans: ON [garder]

La page de menu 1> contient des paramètres vous permettant de sélectionner Motifs pour les pistes individuelles. Cette page est similaire à la page de sélection de modèle expliquée précédemment. Les principales différences sur cette page sont que les motifs peuvent être modifiés pour une piste à la foiset aussi que les pistes tonales (basse, séquence 1,

etc.) doivent être transposables dans la chanson. En outre, vous pouvez accéder aux motifs de l'utilisateur s'il y en a en mémoire. Cela sera abordé plus en détail dans un prochain chapitre.

F1	« Longueur »		Avec le bouton TAP, vous pouvez modifier le temps et appuyant sur les motifs de

Modification de motifs

Enregi
l'utilisation
Motifs

Définition de la piste

Volumes

Les pages de menu <2> et <3> contiennent des paramètres de mixage pour définir les niveaux de volume des pistes. Ces pages sont accessibles avec la molette « PAGE ».

F2	« clair »		Efface toutes les données, y compris les notes, de la piste sélectionnée. Sélectionnez la piste souhaitée à l'éventreur à l'éventreur des boutons Suivre.
F3	« del-ctrl »		Supprime toutes les données, autres que les notes, sur la piste sélectionnée. Les données, telles que Pitch Bend, Aftertouch et MIDI Contrillers sont supprimées avec cette fonction.
F4	« Cliquez »		Active ou désactive le clic sur la métronome.

(Play0) _____ Edit P0 Kick-Track*<2>
Mix:____ Kick Snare HH Prc

(Play0) _____ Edit P0 Kick-Track*<3>
Mixage: Bass Sq1 Sq2 Chrd

Suppression des pistes et des données du contrôleur, réglage des longueurs de motif et du métronome.

Ces pages de menu vous permettent de régler le volume des sons de batterie (page <2>) et des instruments mélodiques (page <3>) avec les quatre boutons etl'écran. Le réglage des autres paramètres pertinents (panoramique, niveaux FX, etc_) peut être effectué à partir du menu Edition de la pièce. Tous ces paramètres sont enregistrés dans chaque modèle.

La page de menu <4> contient d'autres fonctions d'édition de piste et peut être sélectionnée avec la molette « PAGE »:

(Play0) _____ Edit P0 Bass-Track+<4>
[clair] [suppr-ctrl] Cliquez sur : ON

Cet affichage offre les possibilités suivantes :

Modification de motifs

Les lignes de plex et les crochets peuvent être créés d'une toute nouvelle manière en enregistrant d'abord les notes étape par étape, puis en éditant le rythme des notes en temps réel. Cela permet la création de pistes qui nécessiteraient autrement une technique éclair-acrobatie-doigt ! De plus, vous pouvez enregistrer directement en temps réel. Passons au didacticiel suivant.

F1	« Mode »	Sélectionnez le mode d'enregistrement en temps réel ici.
		« Mode: NORM » « Remplacer » enregistrement; les anciennes notes et données sont remplacées.
		« Mode: DUB » Les notes et données nouvellement enregistrées sont ajoutées aux données existantes de la piste.
		« Mode: DYN » Remplace uniquement les données de dynamique (vitesse de clé) tout en laissant les données de note intactes. La roue 2 est affectée au contrôle de la dynamique. Utile avec les sons qui ont des enveloppes à vitesse contrôlée. Bien que cet effet puisse être obtenu en utilisant des controllers MIDI, cette méthode utilise très peu de mémoire.
F2	[enregistrement]	Commence à enregistrer après un décompte de 4 quarts de notes.
F3	[—] ou [annuler]	Efface l'action la plus récente, qu'il s'agisse d'enregistrement ou de quantification. Ceci n'est disponible que si des données existent sur la piste.
F4	[quant]	Quantifie les notes de la piste sélectionnée. La taille de la grille peut être modifiée avec le bouton [F4]. Le placement de la note sera déplacé vers cette grille.

Modification de motifs

Enregistrement en temps réel -Avant de créer des motifs utilisateur, sélectionnez un motif de chanson vide. Pour ce faire,

quittez le menu Edition et sur la première pageaffichée après avoir sélectionné le menu Modifier le motif, sélectionnez un motif vide. Pour quitter le menu Modifier le motif, appuyez sur le bouton « QUITTER ». Le display montre ce qui suit:

[Créer] [Modifier] [Créer] [Modifier] |1>
[Modèle] [Modèle] [Chanson] [Chanson]

Sélectionnez à nouveau le menu Modifier le motif en appuyant sur le bouton « SOFT » approprié.

Choisir... [Charger]
Modèle:0 [d'accord] [Motif Rom]

Sélectionnez un motif de chanson vide, appuyez sur [ok], puis sélectionnez la page de menu Edition du motif <5> avec la molette « PAGE » :

(Play1) ******** Edit P1 Kick-Track+<5>
Mode:Norme [enregistrement] [ ] [quant]:16

La page de menu Edition du modèle <5> contient des paramètres et des boutons d'action pourle mode d'enregistrement et la quantification des notes:

Programmation de batterie (TR-909 style)

La page de menu Modifier le modèle <6> contient deux modes d'enregistrement disponibles et peut être sélectionnée avec la molette « PAGE » :

Pour que la quantification obtienne des résultats utiles, jouez avec le métronome. Sinon, la quantification déplacera les notes vers des rythmes qui ne se rapportent pas nécessairement à la chanson. L'enregistrement se fait sur la piste actuellement sélectionnée.

Modification de motifs

ACTION SOUHAITÉE	NOM	DESCRIPTION
Écouter sans enregistrer	Jouer	Ce mode n'offre aucune possibilité d'édition, bien que vous puissiez jouer avec le motif pendant qu'il joue.
Enregistrement en temps réel	Réel	Enregistre des notes de batterie en temps réel. La quantification est appliquée, selon le paramètre « Grid », pendant l'enregistrement.
Entrer le rythme en temps réel en utilisant le clavier complet pour un instrument.	rouler	Mappe l'instrument de batterie sélectionné sur l'ensemble du clavier. Utile pour enregistrer facilement des rouleaux de batterie et des remplissages.

Modification de motifs

(Play1) _******* Edit P1 Perc-Track+<6>

Modification de motifs

[grille de tambour] Grille: 16 [step-rec] Mode:NOTE

Les deux premiers paramètres ou boutons d'action sont pour le mode de programmation de la batterie (similaire aux anciennes boîtes à rythmes Roland) et les deux autres paramètres sont pour l'enregistrement étape par étape. La méthode Drumgrid est expliquée ensuite.

Sélection de l'instrument de batterie et de la hauteur	Inst	Sélectionne l'instrument de batterie et contient le paramètre de hauteur.
Modification étape par étape	Pas	Le mode familier offert sur de nombreuses boîtes à rythmes plus anciennes. Vous pouvez définir ou effacer les étapes de la grille avec les touches blanches. La vitesse de la clé est reconnue et affichée sous forme de barre avec sa hauteur par rapport à la dureté de la clé jouée. Les chiffres imprimés au-dessus des touches blanches et de l'affichage représentent les étapes de la grille de tambour.
Changement ultérieur de dynamique	Dyn	Utilisez ce mode si vous êtes satisfait du rythme, mais que vous souhaitez modifier certaines vitesses. Appuyez sur la touche de l'étape à modifier, jusqu'à ce que la vitesse soit satisfaite. Vous pouvez également maintenir la touche enfoncée et utiliser la roue 2 pour ajuster la dynamique.
suppression d'étapes uniques	Clr	Contrairement à la fonction pas à pas, les étapes ne peuvent être supprimées qu'ici. Pour supprimer toutes les étapes, maintenez toutes les touches enfoncées.

Tout d'abord, sélectionnez la taille de la grille pour la fonction de programmation du tambour avec le bouton [F2]. Cela sélectionne les valeurs des notes (8e, 12e, 16e, 24e ou 32e) notes.
Appuyez sur [drumgrid],(« SOFT » bouton [F1]), et le display affichera une série de points. Chaque point représente une étape avec la résolution que vous avez sélectionnée.

| 1/2 | .....
Drumgrid-Mode: Play Instr: C2 Bassdrum

Si vous appuyez sur Démarrer/Arrêter, le séquenceur démarre et un signe en étoile marque la position actuelle dans la grille. Knob [F2] sélectionne le mode d'édition et Knob [F4] sélectionne l'instrument de batterie à afficher et à éditer.
Si la piste contient plus d'étapes que ce qui peut tenir dans l'affichage, la piste peut être déplacée avec les boutons « SONG / BANK-SELECT ». Le numéro de fenêtre actuellement affiché est affiché dans le coin supérieur gauche. Par exemple : lors de l'édition d'une piste de quatre mesures avec des notes de 16e, seules 2 mesures (32 étapes) peuvent être affichées à la fois. Utilisez les boutons « SONG/BANK-SELECT » pour basculer entre le premier écran (1/2) et le deuxième écran (2/2) afin de visualiser la piste si nécessaire.
La partie inférieure droite de l'écran montre l'instrument de batterie sélectionné actuel(ici : C2, grosse caisse). Vous pouvez quitter le mode drumgrid simplement en appuyant sur le bouton EXIT. Dans le tableau ci-dessous, les différents modes d'édition sont expliqués:

Modification de motifs

Programmation étape par étape

Entrez dans le mode Enregistrement des étapes à partir de la page de menu Modifier le modèle <6>. Il permet l'enregistrement de notes indépendamment de leur timing. Vous enregistrez ensuite le timing dans une deuxième prise. Les deux derniers paramètres de la page <6>décis avec cette fonction :

(Play1) _******* Edit P1 Chord-Track+<6>
[grille de tambour] Grille: 16 [step-rec] Mode:NOTE

Pour apprendre cette fonction, sélectionnez une piste tonale (par exemple, une piste d'accords). Avec le bouton [F4], vous pouvez sélectionner l'enregistrement des notes ou le timing. Le chronométrage n'est disponible qu'après l'enregistrement des notes. Remarque: Le paramètre mode d'enregistrement (normal/overdub) du menu page <5> est également actif ici.
Sélectionnez Mode [note], puis [step-rec] (bouton « SOFT » [F3]). Maintenant, jouez des notes simples ou des accords sans faire attention au timing. Réglez ensuite le mode sur [heure] avec le bouton [F4] et redémarrez la fonction d'enregistrement des pas à pas avec le bouton « SOFT » [F3]. Le RAVEN va commencer à jouer le métronome, jouer les touches. Ne vous inquiétez pas des notes que vous jouez, The RAVEN enregistre uniquement le timing et la longueur des notes, puis les combine avec les notes préenregistrées.

Grooves & Pauses

Dans la dernière page de menu Modifier Pattern, vous pouvez affecter le modèle à l'un des 2 types suivants :

Modification de motifs

En mode Drumgrid, vous ne pouvez pas sélectionner une autre piste. Pour sélectionner une autre piste, laissez l’éditeur à l’aide

du bouton « EXIT ». N'oubliez pas que l'utilisation du Drumgrid avec différentes résolutions peut entraîner des notes déplacées, car les notes sont automatiquement quantifiées. Une solution consiste à utiliser plusieurs pistes lorsque vous travaillez avec plusieurs résolutions de grille.
Lorsque vous êtes satisfait du battement de tambour, quittez le mode Drumgrid en utilisant le bouton « EXIT ». Le mode d'enregistrement par étapes est expliqué ensuite.

1. Rainures
2. Pauses

L'objectif principal de ces deux types est d'utiliser la fonction « Créer une chanson ». Puisque The RAVEN s'attend à ce qu'une chanson soit consist de Grooves and Breaks, il recherche donc ces types de Patterns, alors n'oubliez pas de définir le type.

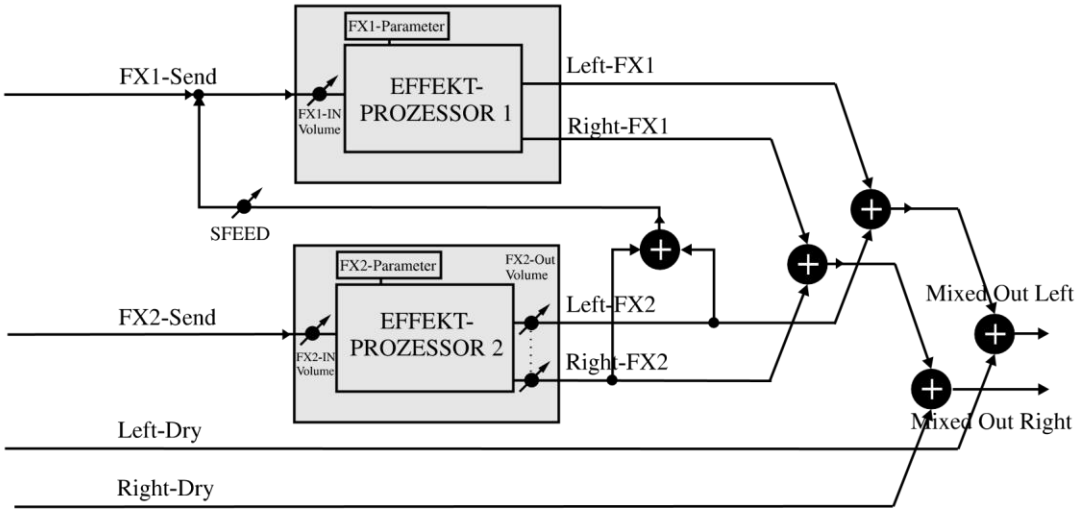




LOVE-PARADE
1995, Berlin

The RAVEN's Effects Processors

The RAVEN includes two Effects Processors. These produce Effects ranging from Room Simulations like Reverb or Echo to special effects like Flanging and Phasing and even Distortion, Overdrive and Rotary. Any effect needed for modern music production is built into The RAVEN.



FX-1	FX-2
1.) Chambre	1.) Chœur
2.) Petite chambre	2.) SlwChorus
3.) Chambre chaude	3.) FatChorus
4.) Chambre 1	4.) JetFlange
5.) Chambre 2	5.) Flanger
6.) Planche 1	6.) Phaseur
7.) Planche 2	7.) SlowPhase
8.) Salle	8.) Panoramique
9.) Grande salle	9.) ShortDely
10.) Cathédrale	10.) LongDelay
11.) Réverbération fermée 1	11.) QG-Retard
12.) Réverbération fermée 2	12.) Ping-Pong
13.) Réverbération fermée 3	13.) GatedDely
14.) Réflexion précoce 1	14.) SpécialFX
15.) Réflexion précoce 2	15.) Égaliseur
16.) Réflexion précoce 3	16.) QE profond
17.) Réflexion précoce 4	17.) WahWah+Ov
18.) Gouttes de pluie	18.) AutoWhawa
19.) QG-Retard	19.) WarmOverdrv
20.) LongDelay	20.) Déformé
21.) Aucun effet	21.) Rotor
	22.) Trémolo
	23.) RingMod
	24.) NoEffekt

Les effets sont répartis entre deux processeurs d'effets indépendants. Alors que FX-1 produit principalement de la réverbération et de l'écho, FX-2 est responsable des effets spéciaux. Avec le paramètre S-FEED de FX-1, la sortie de FX-2 peut être dirigée vers l'entrée de FX-1. Cela permet d'appliquer la réverbération aux effets spéciaux. Algorithmes d'effets disponibles dans The RAVEN :

Le montant de l'effet peut être ajusté individuellement pour chacune des pièces du RAVEN avec les paramètres d'édition de pièce FX1-send et FX2-send.
Lors de l'utilisation des effets de modulation de FX-2, tels que flanger, phaser, panoramique, chorus, etc_, un effet plus intense peut être obtenu en acheminant la pièce via le processeur d'effets uniquement. Cela se fait en désactivant le signal d'origine (sec). Définissez le paramètre Pan dans le menu Edition dela pièce p age<2> (« Output-Assign ») sur « — ». Le réglage correct pour cela est indiqué ci-dessous. Le paramètre le plus important est ici « Pan », qui coupe le signal sec lorsqu'il est réglé sur « — ».

Modifier la partie 1 <2> Output-Assign
Niveau:127 Pan: ___ FX1: 0 FX2: 63

[redacted]

Effet FX-1 Algorithmes

Ici, vous sélectionnez un processeur d'effets ou le motivateur pour l'édition. Pour modifier [FX-1], appuyez sur le bouton « SOFT » [F1]. L'écran affiche le menu Modifier FX1. L'affichage varie en fonction de l'algorithme d'effet sélectionné.

Modifier FX1: Page de la chambre: I1I
FX-Typ: 1 InLev: 60 SFeed: 0 Désintégration: 50

Tous les menus FX Edit ont une chose en commun : le premier bouton sous l'écran sélectionne toujours l'algorithme Effet. Lorsque l'algorithme est modifié, ce qui est affiché dans l'affichage change souvent, car les différentsalgorithmes d'effet offrent des paramètres différents. Les algorithmes avec plus de paramètres que ce qui peut tenir dans un affichage sont divisés en plusieurs pages, accessibles avec le cadran « PAGE ». Le numéro de page est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.

Effets de réverbération

Les 10 premiers algorithmes produisent des effets de réverbération. Bien qu'ils diffèrent les uns des autres par la quantité et l'intensité des premières réflexions avant le début, les paramètres modifiables sont les mêmes pour tous :

1 Chambre
2 Cabinet noir
3 Chambre chaleureuse
4 Chambre
5 Chambre 2
6 Planche 1
7 Planche 2
8 Salle
9 Grande salle
10 Cathédrale

Modifier le menu FX1 page 1:

Modifier FX1: Page de la salle: I1I
FX-Typ: 1 InLev: 60 SFeed: 0 Désintégration: 50

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur FX.
F3	« SFeed »	Définit la quantité de signal de sortie de FX-2 introduit dans l'entrée de FX-1. Ceci est indépendant du niveau d'entrée « normal ».
F4	« Pourriture »	Ajuste le temps de désintégration de la réverbération.

Les paramètres des processeurs d'effets sont stockés dans chaque chanson et dans chaque performance. Chaque fois qu'une chanson ou une performance est enregistrée, les paramètres d'effet sont également stockés. Accédez aux paramètres d'effet en appuyant sur le bouton « EDIT-FX ». L'affichage affichera les éléments suivants :

[Modifier] [Modifier] [Modifier]
[Fx1] [Fx2] [Motivateur]

Réverbération fermée Les trois programmes suivants génèrent une réverbération fermée. Il s'agit d'une réverbération dans laquelle la « queue » de la réverbération est automatiquement coupée après un temps sélectionné.
La réverbération fermée est souvent utilisée avec l'heure de la porte réglée sur une longueur de note spécifique. De cette façon, la réverbération est maintenue dans le temps avec la musique. L'effet de la grille est

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« SFeed »	Définit la quantité de signal de sortie de FX-2 introduit dans l'entrée de FX-1. Ceci est indépendant du niveau d'entrée « normal ».
F4	« TrsH »	Définit le niveau de seuil au-dessus duquel la porte s'ouvre (Effets de réverbération fermée 1 à 3).

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Holdt »	Ajuste la durée pendant laquelle la porte reste ouverte après le dépassement du seuil.
F3	« OpSpd »	Ajuste le taux nécessaire pour que la porte s'allume.
F4	« ClSpd »	Ajuste le taux nécessaire pour que la porte se ferme une fois le temps d'attente terminé.

minimisé si trop de pistes sont acheminées à travers la réverbération fermée, car la porte ne se fermera pas si elle est déclenchée constamment. Un bon effet est obtenu lorsqu'il y a des repos assez longs pour permettre au détecteur de niveau de fermer la porte. Le détecteur de niveau surveille le niveau d'entrée de FX-1 et réagit si le niveau est supérieur ou inférieur à la marque de sensibilité et après l'ouverture ou la fermeture de la porte par le temps programmé. Les algorithmes d'effets 11 à 13 sélectionnent parmi trois effets de réverbération fermés :

11 GatedRev1 12 GatedRev2
13 GatedRev3

Lors de la sélection de l'un de ces algorithmes, l'affichage affiche :

Modifier FX1: GatedRev1 Page: I1>
FX-Typ:11 InLev: 60 SFeed: 0 TresH: 16

Comme l'indique le « > » à côté du numéro de page du menu, il y a plus d'une page d'affichage avec des paramètres disponibles pour cet algorithme.

La page de menu Modifier FX1 <2 contient des paramètres d'effet supplémentaires. On y accède en tournant le cadran « PAGE » une position vers la droite :

Modifier FX1: GatedRev1 Page: <2|
FX-Typ: 11 Holdt: 2 Opspd: 16 ClSpd: 30

Les algorithmes dans une pièce, le le plafond ces

de réflexion précoce14 à 17 génèrent des effets de réflexion précoces. Lorsqu'une source acoustique retentit son du **programme**est réfléchi surles murs. Parce que les distances entre la source sonore et les murs, le sol et diffèrent, les signaux prennent des quantités différentes de temps pour atteindre l'oreille de l'auditeur. Ce sont caractéristiques qui sont simuléesavec les algorithmes FX1 14 à 17.
L'algorithme 18, « Raindrops », fournit un mélange de réverbération et d'effet d'écho.

14 DébutRfl1
15 DébutRfl2
16 DébutRfl3
17 EarlyRfl4
18 Gouttes

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« SFeed »	Définit la quantité de signal de sortie de FX-2 introduit dans l'entrée de FX-1. Cela permet de connecter les processeurs d'effets en série.
F4	« Dly »	Ajuste le temps de retard (le temps entre les répétitions).

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Feedb »	Ajuste le nombre de fois que l'écho se répétera.

Effet FX-2 Algorithmes

Ceci conclut la description du premier processeur d'effets, FX 1. La section suivante décrit le deuxième processeur d'effets 2, FX 2.

Sélectionnez l'algorithme d'effet 14 avec le bouton [F1] pour expérimenter avec le paramètre Early Reflection. Les paramètres de cet algorithme correspondent à ceux des algorithmes Reverb 1-10, et peuvent être trouvés plus haut dans ce chapitre. Il en va de même pour l'algorithme 18, « Raindrops ».

Lesalgorithmes

d'effets de retard 19 et 20 produisent des effets d'écho. Les paramètres disponibles dans cet algorithme sont les suivants : Niveau d'entrée (niveau du signal envoyé au processeur d'effets), Temps de retard (temps entre les répétitions) et Rétroaction (nombre de répétitions de l'écho). Bien que les algorithmes 19 et 20 contiennent les mêmes paramètres, la plage de valeurs de ces paramètres diffère entre les deux algorithmes, permettant deux effets d'écho très différents. Le processeur d'effets FX 2 peut également produire des effets d'écho. Pour appliquer la réverbération à un echo, utilisez FX 2 pour l'effet d'écho, puis acheminez-le vers FX 1set vers un effet de réverbération. Cela se fait avec le paramètre S-Feed disponible dans le menu Modifier FX1 à la page 1>.

19 HQ-Retard
20 LongDelay

Edit FX1 menu page 1> contient différents paramètres pour les écho-effects 19 et 20:

Modifier FX1: HQ-Delay Page I1>
FX-Typ: 19 InLev: 90 SFeed: 0 Dly: 100ms

La page de menu Modifier FX1 <2 contient des paramètres supplémentaires :

Modifier FX1 :

Page HQ-Delay <2|
FX-Typ: 19 Feedb: 64



Love-Parade 95

FX-2 Effet Algorithms

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« Profondeur »	Ajuste l'intensité ou la « largeur » de l'effet chorus.
F4	« Tarif »	Ajuste la vitesse à laquelle l'effet chorus module.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effets.
F2	« Centre »	Définit le délai moyen.
F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet chorus.

Si dans le menu FX 1 Edit, appuyez sur le bouton « EXIT », sinon appuyez sur le bouton « EDIT-FX ».

FX-2 Effet Algorithms

L'affichage affiche les éléments suivants :

[Modifier] [Modifier] [Modifier]
[Fx1] [Fx2] [Motivateur]

Ici, vous sélectionnez un processeur d'effets ou le motivateur pour l'édition. Pour modifier [FX 2], appuyez sur le bouton « SOFT » [F2]. L'écran affiche le menu Modifier FX2. L'affichage varie en fonction de l'algorithme d'effet sélectionné. Tournez le bouton [F1] vers la gauche pour démarrer avecle même algorithme que celui indiqué dans le manuel.

Lesalgorithmes d'effets Chorus 1 à 3 fournissent différents effets chorus. Le refrain produit un son complet et spatial adapté aux pads ou aux accords de toutes sortes. Lors de l'utilisation des effets de modulation de FX-2, tels que flanger, phaser, panoramique, chorus, etc_, un effet plus intense peut être obtenu en acheminant la pièce via le processeur d'effets uniquement. Cela se fait en désactivant le signal d'origine (sec). Définissez le paramètre Pan sur la page de menu Modifier la pièce <2> (« Output-Assign ») sur « — ». Le paramètre pertinent est ici « Pan », qui coupe le signal sec lorsqu'il est réglé sur « — ».
Algorithms 1-3 fournit trois variations de chorus :

1 **Chœur**
2 **SlwChorus**
3 **FatChorus**

Après avoir sélectionné l'effet Chorus, la page de menu Edit FX2 1> s'affiche à l'écran :

Modifier FX2: Chorus Page: |1>
FX-Typ: 1 InLev: 80 Profondeur: 10 Taux: 20

Chorus a une deuxième page, qui est sélectionnée avec le cadran « PAGE »:

Modifier FX2: Chorus Page: <2|
FX-Typ: 1 Centre: 30 OutLv: 64

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Centre »	Définit le temps de retard moyen des effets de flanger.
F3	« Feedb »	Définit la quantité de signal de sortie de FX-2 introduit dans l'entrée de FX-1. À des réglages élevés, le son typique du jet-flanger donne des résultats.
F4	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet flanger.

Effets Phaser

Les effets phaser soulignent et suppriment différentes harmoniques du signal d'entrée en décalant la phase. Étant donné que le degré de déphasage peut être modulé, un effet de « filtre en peigne » est produit, ce qui modifie le son de manière cyclique. Si la fréquence de modulation iest réglée sur zéro, le phaseur peut être utilisé comme une sorte de « filtre en peigne » qui peut être réglé avec le paramètre [Centr]. Les deux pages de menu correspondent complètement, reportez-vous à la section Chorus pour une description des paramètres. Les algorithmes 6 et 7 fournissent des effets Phaser.

6 Phase
7 SlowPhase

Effet panoramique

L'algorithme 8 fournit un effet de panoramique. L'effet de panoramique fait varier automatiquement et inversement le niveau de

EffetsFlanger Le Flanger produit un effet plus drastique que le Chorus. L’effet Flanger produit un délai de l’ordre de quelques

millisecondes, dont le temps de retard est modulé. Avec le paramètre Feedback, cet effet peut être ajusté à l'auto-oscillation. Le Flanger a été inve nteddans les studios d'enregistrement des années soixante et est resté l'un des effets les plus populaires. Les algorithmes 4 et 5 fournissent des effets Flanger.

4 JetFlange
5 Flanger

Sélectionnez l'un des deux algorithmes Flanger avec le bouton [F1]. L'affichage affichera la page de menu suivantee:

Modifier FX2: Page JetFlange: |1>
FX-Typ: 4 InLev: 80 Profondeur: 100 Taux: 8

Les algorithmes de Flanger offrent deux pages d'affichage de paramètres. Menu page 1> est identique au menu Chorus. Reportez-vous à la section de ce manuel décrivant le Chorus pour une explication des paramètres d'édition flanger page 1>. La page de menu <2 du menu Flanger fournit un paramètre supplémentaire, [Feedback] :

Modifier FX2: JetFlange Page: <2|
FX-Typ: 4 Centr: 16 Feedb: 90 OutLv: 64

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effets.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur FX.
F3	« Profondeur »	Définit la quantité de mouvement (largeur) dans le panorama stéréo.
F4	« Tarif »	Définit la vitesse à laquelle le son se déplace dans le panorama.

le signal dans chaque haut-parleur, et donne l'impression que le son se déplace d'un haut-parleur à l'autre.

8 Panoramique

Le menu Panoramique est sélectionné à l'effet du bouton [F1].

Modifier FX2: Page panoramique: |1>
FX-Typ: 8 InLev: 80 Profondeur: 127 Taux: 40

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Phase »	Définit le décalage de phase entre les canaux gauche et droit. Avec une valeur de « 127 », la droite est forte quand la gauche est douce et vice versa. Avec une valeur de « 0 », les deux canaux changent de volume simultanément ; (Trémolo).

F3	« MnPan »	Un réglage manuel de la position panoramique. Le paramètre « Taux » doit être défini sur « 0 ».
F4	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet flanger.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effets.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur FX.
F3	« Dly »	Ajuste le temps de retard (le temps entre les répétitions).
F4	« Feedb »	Ajuste le nombre de fois que l'écho se répétera.

L’algorithme De panoramique offre deux pages d’affichage de paramètres :

Modifier FX2: Page panoramique: <2|
FX-Typ: 8 Phase: 80 MnPan: 64 OutLv: 64

Lesalgorithmes d'effets de retard 9 à 12 contiennent des effets d'écho. Le numéro 12, 'Ping-Pong', nécessite une explication. Avec l'effet th,l'écho alterne entre les côtés gauche et droit. Ce type d'écho tire son nom des balles de ping-pong qui, dans les pagaies des bons joueurs, changent de côté plusieurs fois.

9 ShortDelay
10 LongDelay
11 HQ-Retard
12 Ping-Pong

Modifier FX2: Page ShortDely: |1>
FX-Typ: 9 InLev: 64 Dly: 229ms Feedb: 96

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effets.
F2	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet flanger.

Echo a une deuxième page, qui est sélectionnée avec le cadran « PAGE »:

Modifier FX2: Page ShortDely: <2|
FX-Typ: 9 OutLv: 64

Délai fermé Effet

L'algorithme 13 fournit un délai fermé. Cet effet ne produit un délai que lorsque le volume du signal dépasse un niveau de seuil prédéfini. Pour les niveaux de signal inférieurs au seuil, une porte supprime les signaux d'effet.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effets.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur FX.
F3	« Dly »	Ajuste le temps de retard (le temps entre les répétitions).
F4	« Feedb »	Ajuste le nombre de fois que l'écho se répétera.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« TrsH »	Définit le niveau de seuil au-dessus duquel la porte s'ouvre.
F3	« Tenir »	Ajuste la durée pendant laquelle la porte reste ouverte après le dépassement du seuil.
F4	« OpSpd »	Ajuste le taux nécessaire pour que la porte s'allume.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« ClSpd »	Ajuste le taux nécessaire pour que la porte se ferme une fois le temps d'attente terminé.
F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet de retard fermé.

Les heures d’ouverture, de fermeture et de maintien de la porte peuvent être ajustées. L’algorithme 13

fournit un effet Gated Delay.

13 GatedDelay

Le Gated Delay propose 3 pages de menu différentes :

Modifier FX2: Page GatedDely: |1>
FX-Typ: 13 InLev: 50 Dly: 691ms Alimentationb: 50

La deuxième page de menu est accessible avec la molette « PAGE » :

Modifier FX2: GatedDely Page: <2>
FX-Typ: 13 TrsH: 5 Hold: 10 OpSpd: 16

La troisième page de menu est accessible avec la molette « PAGE » :

Modifier FX2: GatedDely Page: <3|
FX-Typ: 13 ClSpd: 10 OutLv: 64

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« Profondeur »	Ajuste l'intensité ou la « largeur » de l'effet Special-FX.
F4	« Tarif »	Ajuste la vitesse à laquelle l'effet Special-FX se module.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Retard »	Définit le délai. (en millisecondes)

F3	« Feedb »	Ajuste le nombre de fois que l'écho se répétera. Une valeur trop élevée peut provoquer une auto-oscillation.
F4	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet Special-FX.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet égaliseur.

Special FX Algorithm 14 fournit un effet unique 'Special FX' et est conçu pour ceux qui aiment expérimenter avec des effets.

Il contient un écho stéréo avec un temps de retard qui peut être modulé.

14 SpécialFX

L'algorithme Special FX propose deux pages de menu :

Modifier FX2: Page SpecialFX: |1>
FX-Typ: 14 InLev: 64 Profondeur: 120 Taux: 30

La deuxième page de menu est accessible avec la molette « PAGE » :

Modifier FX2: Page SpecialFX: <2|
FX-Type: 14 Dly: 2ms Feedb: 120 OutLv: 127

Les algorithmes d'effetsd'égaliseur 15 et 16 contiennent deux égaliseurs graphiques à 3 bandes. Ils diffèrent par les gammes de fréquencesqui

peut être boosté ou coupé. Dans l'algorithme 16, (Deep-EQ), la gamme de basses fréquences est centrée à 80 Hz. En augmentant cette gamme de fréquences, un bas de gamme très puissant peut être atteint. (GRAS!)

15 Égaliseur 16 Deep-EQ

Le menu Égaliseur page 1> est sélectionné avec knob [F1] :

Modifier FX2: Page d'égaliseur: |1>
FX-Typ: 15 InLev: 64 OutLv: 64

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Faible »	Booste ou coupe les basses fréquences.
F3	« Moyen »	Booste ou coupe les fréquences moyennes.
F4	« Élevé »	Booste ou coupe les hautes fréquences.

Wah-Wah+Ov Effet

Bien que principalement utilisé par les guitaristes, l'effet Wah-Wah peut être utilisé très efficacement sur les synthétiseurs et autres instruments. L'effet Wah-Wah sur The RAVEN est composé d'un filtre qui peut être réglé et d'un effet d'overdrive réglable. L'algorithme 17 fournit un effet Wah-Wah combiné à un Overdrive.

17 Wahwah+Ov

Le menu Wah-Wah+Ov page 1> est sélectionné avec le bouton [F1]:

Edit FX2: Wahwah + Ov Page: |1>
FX-Typ: 17 InLev: 80 Fréquence: 64 Drive: 100

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« Freq »	Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre. Il est plus efficace de contrôler cet effet en temps réel avec les régulateurs.
F4	« Conduire »	Ajuste la quantité d'overdrive ajoutée.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Clip »	Définit le niveau où l'overdrive commence à fonctionner.
F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet wah-wah/overdrive. Il est recommandé d'utiliser un niveau d'entrée relativement élevé et un niveau de sortie faible, afin que l'overdrive réponde correctement.

Auto Wah-Wah Effet

La fréquence de filtrage à laquelle l'effet AutoWah-Wah fonctionne ne peut pas être décalée manuellement, car le fonctionnement du filtre est contrôlé par le niveau du signal, comme c'est le cas sur un « suiveur d'enveloppe ». Dans ce cas, le filtre

La deuxième page de menu affiche les plages de fréquences qui peuvent être boostées

et coupées :

Modifier FX2: Page d'égaliseur: |1>
FX-Typ: 15 Bas: +0 Milieu: +0 Haut: +0

La page de menu Wah-Wah+Ov <2 contient des paramètres supplémentaires :

Edit FX2: Wahwah + Ov Page: <2|
FX-Typ: 17 Clip: 100 OutLv: 127

la fréquence est contrôlée par le niveau du signal d'entrée. L'algorithme d'effet 18 fournit l'effet AutoWah-Wah.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ce paramètre contrôle le niveau d'entrée de l'effet. Dans ce type d'effet, le niveau d'entrée a une fonction importante: le filtre de « Auto-WahWah » est lié au paramètre « InLev ». Définissez ce paramètre en fonction des goûts personnels.
F3	« Conduire »	Ajuste la quantité d'overdrive ajoutée.
F4	« Clip »	Définit le « niveau de clip » sur l'overdrive.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet wah-wah automatique.

FX-2 Effet Algorithms

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet de distorsion. C'est un bon endroit pour compenser les changements de niveau qu'un effet de distorsion produit souvent.

F4	« Conduire »	Ajuste la quantité d'overdrive ajoutée.

18 AutoWahWah

Le menu AutoWah-Wah page 1> est sélectionné avec le bouton [F1]:

Modifier FX2: Page AutoWahwah: |1>
FX-Typ: 18 InLev: 80 Lecteur: 100 Clip: 100

Page de menu AutoWah-Wah <2 :

Modifier FX2: AutoWahwah Page: <2|
FX-Typ:18 OutLv:127

Lesalgorithmes d'effets de distorsion 19 et 20 fournissent une distorsion et un overdrive. L'algorithme 19, [WarmOvrdrv], a un circuit d'overdrive et l'algorithme 20, [Distortn], a deux circuits d'overdrive. L'algorithme de distorsion peut produire plus de sons déformés que ce quel'algorithme Warm-Overdrive peut obtenir. Le paramètre [Drive] illustré ci-dessous n'est disponible que dans l'algorithme de distorsion. L'intensité de la distorsion dans l'algorithme Warm Overdrive n'est contrôlée que par le niveau d'entrée de l'effet.

19 WarmOvdrv
20 Distortn

L'affichage comme indiqué dans l'algorithme de distorsion :

Modifier FX2: Page déformée: |1|
FX-Typ: 20 InLev: 64 Lecteur: 4 OutLv: 64

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« RotLo »	Ajuste la vitesse lente 'leslie'.
F4	« RotHi »	Ajuste la vitesse rapide 'leslie'.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Pourriture »	Détermine la vitesse d'accélération et de décélération.

F3	« RotLv »	Définit l'intensité de la modulation d'amplitude.
F4	« Commutateur »	Choisissez entre deux valeurs de lente (0) ou rapide (1).

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Conduire »	Ajuste la quantité d'overdrive ajoutée.
F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet rotatif+overdrive.

L’algorithme d’effet rotatif 21 fournit l’effet rotatif qui donne l’impression de faire tourner les haut-parleurs. L’effet Rotary

était et est toujours un effet très important pour les organes électroniques. L'algorithme 21 fournit l'effet Rotary :

21 Rotary+Ovr

La page de menu Rotary+Ovr <1> contient les paramètres suivants :

Edit FX2: Rotary + Ovr Page I1>
FX-Typ:21 InLev: 64 RotLo: 8 RotHi: 48

La page de menu Rotary+Ovr <2> contient les paramètres suivants :

Modifier FX2: Page Rotary + Ovr <2>
FX-Typ: 21 Désintégration: 46 RotL: 90 Swtch: 0

La page de menu Rotary+Ovr <3> contient un circuit d'overdrive qui peut être ajouté à l'effet Rotor :

Modifier FX2: Page Rotary + Ovr <3I
FX-Typ: 21 Lecteur: 90 OutL: 127

Tremolo

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.
F3	« Profondeur »	Ajuste l'intensité de l'effet trémolo. (modulation de volume).
F4	« Tarif »	Ajuste la vitesse à laquelle l'effet trémolo se module.

EffectAlgorithm22 fournit un effet Tremolo qui module le volume de la pièce. Cet effet a d'abord été utilisé sur les pianos électriques pour produire un son similaire à un vibraphone. L'algorithme 22 fournit l'effet Trémolo et est accessible avec le bouton [F1].

22 Tremolo

Le menu Trémolo page 1> contient les paramètres suivants :

Edit FX2: Tremolo Page I1>
FX-Typ: 22 InLev: 80 Profondeur: 127 Taux: 15

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« Phase »	Ajuste le déphasage entre les canaux gauche et droit.
F3	« MnPan »	Un réglage manuel de la position du panoramique.

F4	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l’effet trémolo.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l’algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d’entrée du processeur d’effets.
F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l’effet ring-mod.

La page du menu Trémolo <2 contient les paramètres suivants :

Modifier FX2: Page de trémolo <2>
FX-Typ:14 OutLv: 64

Bienqu'il ait été l'un des outils les plus populaires pour créer des sons extraterrestres depuis le début de la musiqueélectrique **Effect,**l'effet Ring Modulator a malheureusement été peu utilisé récemment. L'ajout et la soustraction de deux fréquences audio acheminées vers les deux entrées du Ring Modulator provoquent le signal de sortie à avoir de nombreuses harmoniques dissonantes, qui peuvent être utiliséestrès efficacement pour toutes sortes de bruits et de sons ressemblant à des cloches. Une suggestion lors de la première utilisation du Ring Modulator est d'utiliser des sons de base relativement neutres, tels que ceux du groupe Sound, « Waves ». Dans la macro Performance, « Double », sélectionnez deux sons différentset affectez l'un à FX Send 1 et l'autre à FX Send 2. Le réglage du paramètre Pan pour les deux sons doit être réglé sur « — » pour désactiver le signal « sec ». Pour entendre l'effet du modulateur en anneau, les deux sons doivent être désaccordés dans des directionsopposées. Au début, jouez de manière monophonique puisque plusieurs notes sont envoyées au Ring Modulator, plus de fréquences sont générées, ce qui fait que le résultat final ressemble à une onde de bruit, ce qui ne représente pas l'effet classique du Ring Modulator. Réglez initialement FX 1 sur BYPASS. Si FX 1 est configuré comme réverbération, l'activation du paramètre S-FEED entraînera le signal Ring Modulator vers la réverbération

aussi.

23 RingMod

La page 1> du menu Ring Mod contient les paramètres suivants :

Modifier FX2: RingMod Page I1I
FX-Typ: 23 InLev: 64 OutLv: 64

Bien que le Ring Modulator puisse être utilisé pour varier le son de différentes manières, il ne contient que des paramètres de volume. Les harmoniques des deux sons sélectionnés, ainsi que leur degré de désaccordage, sont à l'origine du son extraterrestredu Ring Modulator.

F1	« FX-Typ »	Sélectionne l'algorithme Effect.
F2	« InLev »	Ajuste le niveau d'entrée du processeur d'effets.

F3	« OutLv »	Définit le niveau de sortie de l'effet « sans effet ».

Aucun effet Le dernier effet fournit une bonne suite à la section suivante de ce manuel, le contrôle en temps réel des effets. Le

processeur d'effets FX 2 est la destination principale du contrôle des paramètres en temps réel via lesmessages de modification du contrôle MIDI. En utilisant l'algorithme d'effet 24 (Aucun effet), il est possible de contrôler l'intensité de FX 1 si le paramètre SFeed de FX 1 est activé. Dans la partie dans laquelle le niveau d'effet doit être contrôlé, seul FX 2 Send doit être activé. Si vous avez sélectionné un algorithme de réverbération sur FX 1, le contrôle en temps réel du niveau de réverbération est possible en contrôlant le niveau d'entrée de FX 2 (également disponible via MIDI). Pour plus d'informations, reportez-vous aux chapitres « La matrice de modulation » et « Contrôle en temps réel des effets ». L'algorithme 24 permet le contrôle en temps réel de FX 1.

24 Aucun effet

Modifier FX2: pas de page d'effet: |1|
FX-Typ: 24 InLev: 64 OutLv: 0

Effets en tempsréel Le RAVEN permet le contrôle en temps réel des paramètres du processeur d'effets FX 2. Cela fournit un moyen

Contrôlezpour des performances plus expressives. Pour activer le contrôle en temps réel, le paramètre d'intensité de l'effet Modulation pour un ou plusieurs régulateurs doit être activé dans le menu Commun. La modulation en temps réel des paramètres d'effet n'est accessible qu'en mode Performance. Ces paramètres sont enregistrés avec les Performances. Chaque Performance peut être programmée avec différents routages. Pour utiliser le contrôle des effets en tempsréel, passez en mode Performance. Stockez toutes les modifications précédentes à partir du menu Écriture afin qu'elles ne soient pas perdues.

Entrez en mode Performance en appuyant sur le bouton « PERF MODE », puis appuyez sur le bouton « WRITE » pour accéder au menu Écrire. Sélectionnez le sous-menu suivant avec la molette « PAGE » pour initialiser les performances actuelles :

<2> Performances d'init ?
[D'accord]

Initialisez le bouton Performance [OK], (« SOFT »). Lorsque vous y êtes invité par le menu suivant, confirmez l'opération, à nouveau avec le bouton [OK]. Après avoir initialisé les performances, appuyez sur le bouton « EXIT » pour quitter le menu Écriture. Nous avons maintenant une « table rase » pour apprendre le contrôle des effets en temps réel. L'affichage affiche maintenant ce qui suit, avec le numéro de programme utilisateur et le nom par défaut :

USER-00:Groupe sonore sans titre |1> _
Synlead1

Performances initialisées par défaut en tant que performances « uniques ». Un seul son individuel est joué dans cette performance. Pour activer le processeur d'effets FX 2, passez à la page de menu Edition de motif <2> et définissez la valeur de FX 2 Send sur 63.

#	CONTRÔLEUR EN TEMPS RÉEL	DONNÉES MIDI	NUMÉRO DU CONTRÔLEUR
1	Pitch-Bend	Pitch-Bend	
2	Roue 1	Contrôleur	1 (modulation)
3	Roue 2	Contrôleur	2 (contrôleur de respiration)
4	Aftertouch	Aftertouch	

Modifier la partie 1 <2> Output-Assign
Niveau: 100 Pan: >C< FX1: 63 FX2: 63

Le son est maintenant acheminé vers le deuxième processeur d'effets. Sélectionnez l'algorithme d'effet HQ-Delay, dans le menu Edition FX 2 page 1>. Appuyez plusieurs fois sur le bouton « EDIT FX », puis sur le bouton « SOFT » pour sélectionner [FX2].
Vous obtenez l'effet HQ-Delay avec le bouton [F1]. Sélectionnez également un délai approprié :

Modifier FX2: HQ-Delay Page: |1>
FX-Typ: 11 InLev: 64 Dly: 229ms Feedb: 50

Avec le HQ-Delay, vous pouvez modifier le retour (le nombre de répétitions d'écho) et le niveau de sortie de l'effet. Pour activer ces contrôles, appuyez sur le bouton « EDIT COMMON » pour accéder au menu Modifier Common. Pages de menu <4> (Pitchbend); <6> (roue 1); <8> (Roue 2) et <10> (Aftertouch) permettent d'acheminer les contrôleurs vers le contrôle d'effet.
Par exemple, sélectionnez la page de menu <8> avec la molette « PAGE », pour acheminer le contrôle d'effet du processeur d'effets vers la roue 2 :

Modifier Common < 8> Mod.Source: Wheel 2
Fx2A: +0 Fx2B: -63 ArpDy: +0 ArpGat: +0

Les paramètres définis ci-dessus permettent d'abaisser le niveau de sortie de l'effet HQ-Delay en faisant pivoter la roue 2. Inversement, vous pouvez contrôler le niveau de l'effet. Ce faisant, vous devez abaisser le niveau de sortie de l'effet dans le menu FX2 Edition et définir l'intensité de modulation dans le menu Commun sur +64. L'activation de la roue 2 augmente le volume de l'écho. Les commentaires peuvent être contrôlés en temps réel sur HQDelay en définissant le paramètre « FX2A » sur +64. Vous pouvez ensuite changer le nombre de répétitions d'écho, de no répétitions à une quantité infinie, avec la roue 2.
En utilisant cette méthode, vous pouvez utiliser n'importe quel régulateur disponible pour le contrôle en temps réel. Il est également possible de contrôler les deux contrôles en temps réel avec différents régulateurs.
Lors de l'utilisation du MIDI, les régulateurs du RAVEN sont représentéspar des contrôleurs MIDI. Ces contrôleurs MIDI sont envoyés à la sortie MIDI lors du déplacement des régulateurs correspondants.
De cette façon, toutes les modulations d'effet peuvent être enregistrées dans un séquenceur externe. Lors de la lecture de la séquence, les données du contrôleur reçues à l'entrée MIDI sont envoyées via la matrice de modulation aux destinations appropriées. Les données MIDI suivantes sont envoyées par les régulateurs à la sortie MIDI et reçues par la matrice de modulation à l'entrée MIDI :

ALGORITHME FX-2	CONTRÔLE FX-2A	CONTRÔLE FX-2B
Chœur	Profondeur	Taux
SlowChorus	Profondeur	Taux
FatChorus	Profondeur	Taux
JetFlange	Profondeur	Taux
Flanger	Profondeur	Taux
Phaser	Profondeur	Taux

Param en temps réel - des régulateurs 2

La page suivante montre quels paramètres du processeur d'effets FX 2 peuvent être contrôlés avec les **eters FX-**ou via MIDI.

SlowPhase	Profondeur	Taux
Panoramique	Taux	ManualPan
ShortDelay	Rétroaction	OutLevel
LongDelay	Rétroaction	OutLevel
HQ-Retard	Rétroaction	OutLevel
Ping-Pong	Rétroaction	OutLevel
GatedDelay	Rétroaction	Treshold
SpécialFX	Taux	Délai
Égaliseur	Niveau bas	Haut niveau
EQ profond	Niveau intermédiaire	Haut niveau
Wahwah+Ov	Fréquence	ClipLevel
AutoWahwa	Conduire	OutLevel
WarmOvdrv	InLevel	OutLevel
Distortn	InLevel	OutLevel
Rotor	Taux	Interrupteur
Trémolo	Profondeur	Taux
Ringmod	InLevel	OutLevel
Contourner	InLevel	OutLevel

Montage de la partie de batterie de percussion

En mode Séquenceur, la batterie sélectionnée sur la partie Percussion peut être modifiée. Pour chaque son de batterie mappé sur le clavier de The RAVEN, vous pouvez programmer les paramètres de volume et de panoramique, l'accord, ainsi que

F1	« Niveau »	Ajuste le niveau de volume du son de batterie sélectionné.
F2	« Pan »	Ajuste le positionnement stéréo (panoramique). La sélection de « RND » donnera à chaque nouveau coup de tambour un emplacement sélectionné au hasard dans le champ stéréo, fournissant un mouvement constant.
F3	« FX1 »	Ajuste la quantité de son qui sera envoyée à FX-1.
F4	« FX2 »	Ajuste la quantité de son qui sera envoyée à FX-2.

F1	« Pitch »	Ajuste la « Hauteur » de l'instrument de batterie sélectionné.

comme l'effet envoie des valeurs. Les paramètres sonores de la batterie sont stockés dans chaque chanson. Appuyez sur le bouton « Edit PART » pour passer en mode Edit.
Sélectionnez la partie Percussion avec le bouton « Track ».
Après avoir sélectionné la partie Percussion, appuyez à nouveau sur le bouton « Edit-PART ». L'affichage s'affichera comme suit:

Edit Drum C2 TR808Bs |1> Output-Assign
Niveau: 127 Pan: >C< FX1: 0 FX2: 0

Paramètres système Le menu Modifier le système contient des paramètres qui affectent tous les modes de fonctionnement du RAVEN. Dans ce menu, les paramètres du filtre MIDI, la sélection du mode de fonctionnement MIDI,les options d'ynchronisation et l'accord principal de l'instrument sont situés.
Accédez au menu Edition du système en appuyant sur le bouton « SYSTEM-Edit » (SYS). Edit System contient 5 pages de menu différentes qui sont sélectionnées avec la molette « PAGE ».

Master Tune Page de menu Modifier le système <1> :

Modifier le paramètre maître du système |1>
Master-Transpose: C Master-Tune:+0

Sélectionnez le son de batterie à éditer en appuyant sur la touche appropriée du clavier. - Rappelez-vous que pour entendre les modifications pendant que la séquenceest jouée, le son approprié doit être utilisé dans le motif actuel! La page 1> du menu Modifier la batterie contient les paramètres suivants :

N'oubliez pas que lorsque vous augmentez la valeur de FX 1 et FX 2 dans la page 1 du menu Modifier la batterie>, le signal est acheminé vers un processeur d'effets uniquement lorsque l'effet envoyé dans le menu Edition de la pièce est également activé.
L'accès au menu Edition de la pièce à partir de cette page peut être fait rapidement en appuyant une fois sur le bouton « EXIT ». Faites ensuite défiler jusqu'à la page de menu <2> pour définir les envois d'effet dans les paramètres de l'article.

La page de menu Modifier la batterie <2> contient le paramètre de réglage del'élément de batterie sélectionné:

Edit Drum C2 TR808Bs |1> Tuning
Emplacement: +0



F2	« Master-Transpose »	Définit la transposition globale de The RAVEN; en demi-tons.
F4	« Master-Tune »	Un ajustement global affinement. Une valeur de (0) accorde The RAVEN à la fréquence standard de 440 Hz à la note A4.

Paramètres du clavier

Page de menu Modifier le système <2> :

Modifier le paramètre de clavier system <2>

F2	« Courbe de vitesse »	Détermine quelle courbe de vitesse est utilisée lors de la lecture du clavier. Les types de vitesse sont expliqués dans le tableau suivant.
F4	« Aftertouch »	Active ou désactive la fonction Aftertouch du clavier du RAVEN. Lorsque ce paramètre est défini sur « off », la modulation ne peut pas être déclenchée avec Aftertouch.

1 - 8	préfixe de « - »	Le résultat de la courbe de vitesse sera inversé. Cette fonction est utile lors de la création de sons en fondu enchaîné en mode Performance. Les sons de deux parties doivent être actifs et ils doivent être pourvus de courbes de vitesse opposées.
1	« LIN »	L'établissement de normes; pas de traitement de courbe de vitesse.
2	« LIN- »	Courbe « compressée/élargie ». Les passages calmes seront plus forts qu'ils ne sont joués, les passages plus forts seront plus silencieux.
3	« LIN+ »	La sensibilité est globalement augmentée, mais la courbe reste linéaire.
4	« Exp- »	Cette courbe comprimée a une réponse exponentielle.
5	« Ex— »	La même chose que « Exp-« , mais avec plus de compression.
6	« Exp+ »	Cette courbe élargie a une réponse exponentielle.
7	« Ex++ »	La même chose que « Exp + », mais avec plus d'expansion.
8	« RÉPARER »	La valeur de vitesse est fixe (85/127), indépendamment de la dynamique jouée sur le clavier.

Courbe de vitesse: Exp+ Aftertouch: Activé

Courbes de vitesse clés

F1	« Canal »	Définit le canal MIDI de The RAVEN. Il s'agit du canal MIDI de base pour la transmission ou la réception de données MIDI en mode Performance. C'est également le canal utilisé lors de la transmission ou de la réception de données Sys-Ex, et il définit également le numéro d'identification. Dans le mod Sequencere Le RAVEN transmet les informations de note uniquement sur le canal MIDI 9 de Solo-Part.
F2	« Omni »	Lorsque l'Omni-Mode est activé, le RAVEN reçoit des données MIDI sur les 16 canaux MIDI. (En mode Performance). Lorsque « Off », les données MIDI sont reçues uniquement sur le canal de base.
F3	« Synchroniser »	Lorsqu'il est réglé sur « Int », le RAVEN utilise son horloge interne pour le séquenceur et la synchronisation du motivateur. Lorsqu'elles sont réglées sur « Ext », les informations de synchronisation sont fournies par une source externe, telle qu'un autre séquenceur ou une boîte à rythmes. Cela permet au séquenceur et au tivator du RAVENd'être « esclaves » d'autres appareils.
F4	« Local »	Lorsqu'il est réglé sur « Off », les notes jouées sur le clavier sont transmises à partir de la sortie MIDI uniquement; et ne déclenchez pas directement les sons internes. Les sons internes peuvent être déclenchés via l'entrée MIDI. C'est la configuration normale pour travailler avec un sequencer externe.

F1	« Prg.Change »	Définit si les commandes de modification de programme peuvent être transmises ou non.
F2	« ParametrCtrl »	Définit si les modifications de paramètres (contrôleurs MIDI) peuvent être reçues ou non. Lorsqu'ils sont réglés sur « Off », les contrôleurs MIDI suivants sont filtrés : 0, 1, 2, 5, 11. Les données Sys-Ex sont également filtrées.
F3	« Démarrer »	Définit si le RAVEN peut ou non recevoir des messages en temps réel « START » et « STOP ». Lorsqu'il est défini sur « Désactivé », le RAVEN ne répond pas aux messages de démarrage des périphériques externes.

Paramètres données MIDI:

MIDIModifier la page de menu Système <3> contient les paramètres pour la transmission et la réception des

Modifier le paramètre Midi du système <3>
Canal: 1 Omni: On Sync: Int Local: ON

La page de menu manipulation

MIDI Input Edit System <4> contient des paramètres qui contrôlent les données MIDI entrantes.

Modifier le système <4> Midi-Input-Handling
Prg.Change:ON Param.Ctrl:ON Démarrer:ON

La page de menu manipulation

Midi Output Edit System <5> contient des paramètres qui contrôlent les données MIDI sortantes.

Modifier le système <5> Midi-Output-Handling
PrgChg:OFF Cntrl: On Param:Off Clock:OFF

Menu Écrire

F1	« PrgCh »	Définit si les commandes de modification de programme peuvent être transmises ou non.
F2	« Cntrl »	Définit si les messages du régulateur de contrôle du RAVEN (roues, boutons « SOFT », etc.) peuvent être transmis ou non.
F3	« Param »	Définit si les modifications de paramètres (contrôleurs MIDI) peuvent ou non être transmises.
F4	« Horloge »	Définit si les informations de synchronisation (synchronisation MIDI, démarrage, arrêt, etc.) peuvent être transmises ou non. Lorsqu'il est activé, un séquenceur externe peut être synchronisé avec The RAVEN, par exemple.

Menu Écrire

Le menu Écriture contient des sous-menus pour stocker, copier et initialiser (supprimer) des données. C'est également là que se trouvent les paramètres de « vidage en vrac » de The RAVEN. « Dump » signifie la transmission de données sonores et séquentielles via MIDI afin que toutes les données de The RAVEN puissent être enregistrées sur des supports de stockage de données externes. Pour ce faire, vous avez besoin: d'un ordinateur avec un logiciel approprié, d'un lecteur de fichiers MIDI ou d'un séquenceur matériel capable d'enregistrer des données exclusives au système.

Menu d'écriture dans Mode Séquenceur

Selon le mode de fonctionnement actuel, le menu Écriturecontiendra différents sous-menus. Les premiers à être couverts sont les menus relatifs au mode Séquenceur et ensuite ceux du mode Performance. Entrez en mode Séquenceur avec le bouton « SEQ-MODE ». S'il y a des modifications non enregistrées du mode Performances, vous êtes invité à enregistrerles performances :

Stockage de la chanson et Données de modèle

1	« ok »	Si vous confirmez avec [OK], toutes les modifications apportées aux performances actives seront perdues et le RAVEN passera en mode séquenceur.
2	« annuler »	Ce bouton vous ramène d'une page en arrière et rappelle les performances actives. La performance contiendra vos modificationsrécentes, ce qui vous permettra de décider si vous souhaitez enregistrer la performance modifiée.
3	« sauver ... »	Ce bouton passe au menu « ÉCRIRE » où vous pouvez renommer la performance et la stocker dans l'un des 50 emplacements utilisateur. (Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre « Menu Écrire »).

Les changements de performance seront perdus!
[d'accord] [annuler] [sauvegarder...]

Il existe trois possibilités de sélection :

Après cette procédure, le RAVEN passe en mode Séquenceur. Si vous appuyez sur le bouton « ÉCRIRE », l'affichage affiche les éléments suivants :

|1> Écrire un modèle/une chanson?
[d'accord]

Si une autre page de menuapparaît, sélectionnez la page de menu <1> avec la molette « PAGE ». Dans ce menu, toutes les données Song sont stockées, y compris le modèle qui l'accompagne. Appuyez sur [ok] (bouton « SOFT » [F1]) pour lancer le stockage. L'affichage affiche alors l'invite suivante :

Nom: « Sans titre »
[d'accord] [annuler]

Dans ce sous-menu, la nouvelle chanson peut être nommée. Les lettres sont sélectionnées avec la molette « VALEUR » ou en appuyant sur les touches du clavier. Les boutons « SONG/BANK-Select » déplacent le curseur. Après avoir nommé la chanson, appuyez sur [ok] (bouton « SOFT » [F1]) pour keep le nom ou sur [annuler] (bouton « SOFT » [F2]) pour laisser le sous-menu avec le nom de la chanson inchangé.

Menu Écrire

Après avoir appuyé sur le bouton [ok] pour accepter le nouveau nom de la chanson, sélectionnez un numéro de chanson avec la molette « VALEUR ». Appuyez à nouveau sur le bouton [ok] pour vous inviter à confirmer le stockage de la chanson au numéro sélectionné.
Appuyez sur [annuler] pour afficher le sous-numéroprécédent pour sélectionner un numéro de chanson différent :

Remplacer « Sans titre »?
[d'accord] [annuler]

C'est la dernière possibilité d'interrompre le stockage. Appuyez à nouveau sur le bouton [ok], stocke la chanson et toutes les données qu'elle contient.

InitialisationLe menu Écriture page<2> vous permet de supprimer une chanson et ses motifs associés. Cette fonction efface uniquement **Temporary Song**la mémoire tampon temporaire et ne supprime pasles chansons stockées dans un emplacement de mémoire. Toutefois, si une **mémoire**de chanson est initialisée decette manière, puis stockée àpartir du menuÉcriture, le numéro de chanson sélectionné sera alors vide. La page du menu Écriture <2> est accessible à l'aide de la numérotation « PAGE:

<2> Modèle Init/Chanson?
[d'accord]

Appuyez sur [ok] (bouton « SOFT » [F1]) pour démarrer le processus d'initialisation et vous demanderd'afficher un affichage de la confir mation :

Init..., Bien sûr?
[d'accord] [annuler]

La mémoire tampon temporaire est effacée après avoir appuyé sur [ok]. Appuyer sur [annuler] interrompt la procédure.

La page demenu Initialisation de l'écriture d'article <3> vous permet de réinitialiser les paramètres Audio d'un article à leurs valeurs par défaut. Si vos **paramètres**ont modifié des paramètres dans la chanson, tels que: aux enveloppes, filtres, intensités des modulations ou autres paramètres, ils sont réinitialisés aux valeurs par défaut d'usine. Le motif exécuté sur cette partie n'est pas affecté. L'initialisation affecte uniquement la mémoire tampon temporaire. Si la chanson n'est pas stockée après l'initialisation de la pièce, lorsque la chanson est appelée la prochaine fois que les paramètres stockés dans la chanson sont restaurés. La page du menu Écriture <3> est accessible à l'aide de la molette « PAGE » :

<3> Init Kick-Part?
[d'accord]

Vous pouvez sélectionner la pièce à initialiser à l'près avec la molette « VALEUR » ou les boutons « PISTE ». Appuyez sur [ok] (bouton « SOFT » [F1]) pour afficher une invite de confirmation :

Init..., Bien sûr?
[d'accord] [annuler]

Appuyez à nouveau sur [ok] pour initialiser la pièce sélectionnée et [annuler] lemenu sans initialiser.

Copie des paramètres de pièce

La page de menu Écriture <4> vous permet de copier les paramètres d'un article dans un autre article. Tous les paramètres sound et LES ENVOIS FX sont copiés. La page du menu Écriture <4> est accessible à l'aide de la molette « PAGE » :

Menu Écrire

[d'accord]

Vous pouvez sélectionner la pièce à copier à l'avec la molette « VALEUR » ou les boutons « TRACK ». face à un Après avoir sélectionné la pièce à copier, appuyez sur [ok] (bouton « SOFT » [F1]). L'affichage vous permet ensuite de sélectionner une pièce de destination dans laquelle les données seront copiées :

Copier Kick-Part dans Snare
[d'accord] [annuler]

Utilisez les boutons « VALUE dial » ou « TRACK » pour sélectionner l'article qui recevra les données copiées. Appuyer sur [ok] exécute la copie et [annuler] interrompt la procédure sans modification.

Les pages du menu Écriture <5> et <6> dansles fonctions 'Dump'. La fonction 'Dump' tramsmit les paramètres du RAVEN via MIDI sous la forme de données System Exclusive. Par conséquent, la sortie MIDI de The RAVEN doit être connectée à l'entrée MIDI d'un enregistreur MIDI. La fonction Dump transmetdes paramètres différents en mode Performance qu'en mode Séquenceur. Cette section s'applique au mode Séquenceur.

Menu Écrire Fonctions de vidage

La page de menu Écriture <5> permet d'envoyer un vidage contenant les paramètres de la chanson dans la mémoire temporaire, notamment les paramètres Pattern, Sound, Effects et Motivator. L'enregistrement de ces données sur un enregistreur MIDI fournit un moyen sûr et efficace de stocker des données Song précieuses. Toutes les données contenues dans la mémoire temporaire, même les motifs de l'utilisateur, sont incluses dans le vidage. Cela vous permet de stocker des sons personnaliséset d'organiser des banques de chansons de manière simple et efficace.

Dumping des données temporaires de chanson

Les données temporaires sont envoyées en tant que données exclusives au système, souvent sous forme de SysEx. SysEx peut être enregistré par la plupart des enregistreurs MIDI. Voici des exemples d'enregistreurs MIDI couramment utilisés : un ordinateur/midi inter-

logiciel de séquençage, un séquenceur matériel dédié ou un enregistreur de données MIDI, tel que le STYLEDRIVE de QUASIMIDI qui enregistre SysEx directement sur disquette. Les disquettes sont un excellent support pour stocker les données du RAVEN. Vous pouvez stocker jusqu'à 100 chansons complètes sur undisque économique à doubledensité. Les motifs de l'utilisateur et les autres modifications de l'utilisateur sont enregistrés dans leur intégralité, mais lorsque les chansons contiennent tout ou partie des motifs préprogrammés, le RAVEN utilise une méthode unique et économique de stockage des

données. En enregistrant uniquement sur la disquette un « pointeur » qui indique quel(s) motif(s) préprogrammé(s) sont utilisés dans la chanson, et en n'enregistrant pas les paramètres de motif(s) préprogrammé(s), beaucoup moins d'espace disque est nécessaire. Un avantage supplémentaire de cette méthode est des temps de vidage / chargement plus rapides, ce qui est utile lors du chargement dechansons multiples tout en utilisant The RAVEN en direct.

La page de menu Écriture <5> permet de lancer un vidage de la mémoire temporaire :

<5> Envoyer un vidage temporaire ?
[d'accord]

Pour envoyer un vidage de mémoire temporaire, configurez d'abord le séquenceur d'ordinateur ou un autre serveur de fichiers/enregistreursMIDI r pour enregistrer des données MIDI SysEx, ce qui, sur un séquenceur d'ordinateur, peut inclure la modification des paramètres du filtre d'entrée, qui interdit l'enregistrement des données MIDI sélectionnées, afin de permettre l'enregistrement de SysEx. Mettez l'ordinateur / enregistreur MIDI dans 'Enregistrer'. Pour démarrer le dump, appuyez sur [ok], (bouton « SOFT » [F1]. Les séquenceurs d'ordinateur sont souvent configurés pour inclure un « compte à rebours » et si c'est le cas, assurez-vous de démarrer le vidage après la barre 1, sinon des données importantes pourraient être perdues.
Les programmes « bibliothécaires » sont disponibles sous la forme delogiciels informatiques, spécialement conçus pour l'enregistrement et le stockage de données exclusives au système MIDI. Actuellement, il existe un certain nombre de programmes de bibliothécaire disponibles dans le commerce qui prennent en charge The RAVEN avec des « modules » programmés en usine ou parl'utilisateur.

Menu Écrire

Dumping des

données Song and Pattern des 10 chansons

permet d'envoyer un dump contenant toutes les données de chanson et de modèle à un enregistreur MIDI. Cette capacité de stockage offre une sauvegarde illimitée et sûre des paramètres du RAVEN. C'est aussi une excellente fonctionnalité à avoir en direct dans une situation de performance, où une panne de courant attendue peut brouiller ou effacer la mémoire de TOUT instrument informatique. Vous pouvez charger un liveset complet, composé de plusieurs chansons,à partir d'un ordinateur ou d'un lecteur de fichiers MIDI, tel que le STYLE-DRIVE, dans la mémoire de The RAVEN avec un seul Dump. La page du menu Écriture <6 est accessible à l'aide de la molette « PAGE » :

<6| Envoyer tous les modèles / chansons?
[d'accord]

Configurez l'ordinateur/enregistreur MIDI comme décrit dans la section Vidage en mode séquenceur. Mettez l'ordinateur / enregistreur MIDI dans 'Enregistrer'. Pour démarrer le dump, appuyez sur [ok], (bouton « SOFT » [F1]).

Menu Écriture en mode Performance

Le menu Écriture en mode Performance contient également 6 pages de menu. Enmode Perf ormance, accédez à ce menu avec la touche « WRITE ». Les pages sont sélectionnées avec la molette « PAGE ».

Stockage d'une performance

La page de menu Écriture 1> permet de stocker une performance modifiée. Stocke les paramètres des paramètres de performance, y compris : le mode de fonctionnement, les paramètres de matrice demodulation, les paramètres d'effet, les paramètres de pièce et les paramètres de motivateur dans un emplacement de mémoire de performance sélectionné par l'utilisateur. La page 1> du menu Écrire est accessible à l'aide de la molette « PAGE » :

|1> Performances d'écriture ?
[d'accord]

Appuyez sur [ok], (bouton « SOFT » [F1]), et l'écranaffichera ce qui suit :

Nom: « Sans titre »
[d'accord] [annuler]

Cette page vous permet de nommer la Performance. Les boutons « SONG/BANK-SELECT » déplacent le curseur. La molette « VALEUR », ou les touches du clavier, sélectionnez les lettres ou les symboles. Après avoir nommé le Performance, appuyez à nouveau sur [ok], (bouton « SOFT » [F1]). L'affichage affiche ensuite les éléments suivants :

à X « Sans titre »
[d'accord] [annuler]

« X » indique le numéro de stockage dans lequel les performances modifiées seront enregistrées. Un emplacement différent peut être sélectionné avec lamolette « VALEUR ». À droite du numéro de stockage se trouve le nom de la performance qui sera remplacé par la procédure de stockage. Appuyez sur [ok] pour afficher une invite de confirmation. Appuyer sur [annuler] interrompt la procédure de stockage :

Initialisation des performances actuelles

Remplacer « Sans titre »?
[d'accord] [annuler]

La page de menu Écriture <6> Appuyez sur [ok] pour obtenir les performances à l'emplacement sélectionné. Appuyer sur [annuler] interrompt la procédure de stockage.

Menu Écrire

La page de menu Écriture <2> permet d'initialiser une performance. Ce processus réinitialise les paramètres de la mémoire temporaire Performance in Temporary actuellement actif à leurs valeurs par défaut. L'initialisation n'efface pas les performances stockées en mémoire tant qu'elles ne sont pas enregistrées à l'aide de la fonction 'Store'. Ceci est utile lors de la programmation d'une performance « à partir de scatch », puis du stockage de la nouvelle performance dans un nouvel emplacement. La page du menu Écriture <2> est accessible à l'aide de la molette « PAGE » :

<2> Performances d’init ?

[ok]

Appuyez sur [ok], (bouton « SOFT » [F1]), démarre le processus d'initialisation et affiche une invite de confirmation.

Init..., Bien sûr?
[d'accord] [annuler]

Appuyez sur [ok] pour initialiser les performances sélectionnées. Appuyer sur [annuler] interrompt la procédure d'initialisation.

Initialisation d'un seul La page de menu Écriture <3> permet d'initialiser un article individuel dans une performance. Seuls les articles utilisés dans la section Performances **actuelles des pièces**peuvent être sélectionnés pour l'initialisation. La page de menu Écriture <3> est accessible à l'aide de la molette « PAGE » :

<3> Init Partie 1?
[d'accord]

La molette « VALEUR » sélectionne la pièce souhaitée. Appuyez sur [ok] pour lancer la procédure et afficher une invite de confirmation :

Init..., Bien sûr?
[d'accord] [annuler]

Mit [cancel] können Sie diesen Vorgang abbrechen und mit [ok] ausführen.
Oups! - Appuyer sur [ok] initialise la pièce sélectionnée. Appuyer sur [annuler] interrompt la procédure d'initialisation de l'article.

Copied'une pièce La page de menu Écriture <4> permet de copier les paramètres audio d'une pièce d'une performance vers une autre pièce dans des **paramètres**de mêmeperformance. Cette fonction est particulièrement utile dans la programmation de Layer-Sounds. En programmant une pièce, en copiant ses paramètres dans une autre pièce, puis en modifiant légèrement l'un des paramètres de la pièce, comme le désaccordage, est un moyen facile de produire un son plus gros. La page du menu Écriture <4> est accessible à l'aide de la molette « PAGE » :

<4> Copier la partie 1?
[d'accord]

Sélectionnez l'article à composer avec la molette « VALEUR ». En appuyant sur [ok], (bouton « SOFT » [F1]), copie la pièce source dans la mémoire tampon. L'affichage affiche alors ce qui suit,avec laquelle la pièce de destination est sélectionnée avec la molette « VALEUR »:

Copier la partie sur 2
[d'accord] [annuler]

Appuyez sur [ok] pour copier l'article source sélectionné vers l'article de destination sélectionné. Appuyer sur [annuler] interrompt la procédure.

[redacted]

Vidage des données de performances actuelles (vidage temporaire)

Les pages du menu Écriture <5> et <6> contiennent les fonctions 'Dump'. La fonction 'Dump' tramsmits Le Le Paramètres de RAVEN via MIDI sous la forme de données System Exclusive. Cette fonction envoie des paramètres de performance, tels que les paramètres de pièce, Modulatisur matrice et la programmation Motivator. La fonction Dump transmet des paramètres différents en mode Séquenceur et en mode Performance. Cette section s'applique au mode Performances. La page du menu Écriture <5> permet d'envoyer le composant Performance in Temporaryet est sélectionnée avec lamolette « PAGE »:

<5> Envoyer un vidage temporaire ?
[d'accord]

Placez l'ordinateur/enregistreur MIDI dans 'Enregistrer' et appuyez sur [ok] pour lancer la transmission du vidage de la performance dans la mémoire temporaire.

Dumping de toutes les performances

La page de menu Écriture <6 permet d'envoyer toutes les performances stockées dans la RAM. La page du menu Écriture <6 est accessible à l'aide de lamolette « PA GE » :

<6| Envoyer toutes les performances?
[d'accord]

Placez l'ordinateur/enregistreur MIDI dans 'Enregistrer' et appuyez sur [ok] pour lancer la transmission du Dump de toutes les Performances.

Remarques importantes en cas d'utilisation d'un séquenceur externe

Le Raven offre 16 canaux MIDI pour la séquence avec des séquenceurs externes. Cela signifie que vous pouvez utiliser jusqu'à 16 sons différents dans un arrangement en même temps. Le séquenceur externe peut être un appareil autonome ou un ordinateur avec un logiciel séquenceur (Creator, Logic, Cubase, Studio vision etc.*)

multimode en 16 parties n'est disponible qu'en mode sequenzer corbeaux. Pour lire des notes dans le sequenzer

externe, vous connectez la sortie MIDI du RAVEN avec l'entrée MIDI de votre périphérique de séquençage. Pour l'utilisation des synthétiseurs par le séquenceur externe, connectez également la sortie MIDI du séquenceur à l'entrée MIDI du RAVEN. Pour de meilleurs résultats, vous pouvez définir la fonction Local du corbeau sur « local-off ». Vous trouverez plus d'informations concernant le plaisir localau chapitre « midi-parameters » à la page 65.

Vous n'avez pas besoin de changer les canaux MIDI pour adapter le corbeau à l'utilisation du séquenceur externe. Les numéros de canaux MIDI sont fixés aux 16 parties, propose le synthétiseur du RAVEN. En d'autres termes, la piste de batterie dekick est affectée à la piste de canal MIDI un, la piste de caisse claire à la piste de batterie MIDI à canal MIDI deux et ainsi de suite. Si vous souhaitez désactiver une ou plusieurs des 16 pistes, vous pouvez désactiver le mode partiel de la piste inutilisée. Ceci est nécessaire lorsque vous travaillez avec mor puis un synthé à une seule sortie MIDI. Vous pouvez sélectionner les sons des différentes pistes avec les changements de programme et les changements de banque à partir du séquenceur externe. Si vous voulez changer les paramètres sonores des pistes ou si vous voulez changer les programmes correctementau corbeau, vous manquerez les boutons piste 10 - 16 parce que le corbeau n'a que des boutons de piste pour les pièces, qui sont utilisés par le séquenceur interne.
Pour atteindre également les parties 10 à 16 du synthétiseur raven, appuyez sur le bouton « edit-part » et sélectionnez lapartie souhaitée avec les boutons « song/bank-select ». Au-dessus de la partie solo, vous pouvez sélectionner les parties ext 10-16 en appuyant sur le bouton droit « song/bank-select ».

[redacted]

BassesA057 Mr_Moog1

A001 _19_19bs

A002 Acbassfm

A003 AjaxPad

A004 Ana_Akai

A005 BallsBas

A006 Basriser

A007 Bassland

A008 BassReso

A009 Bassslow

A010 BassSolo

A011 BauchBs

A012 BobsBall

A013 BsSh101a

A014 Citybass

A015 Conbasso

Coupleur A016

A017 CptBlaub

A018 Coupurebs

A019 DeepBas1

A020 DeepBas2

A021 DeepBas3

A022 DeepLine

A023 DJAxyl

A024 DukeBass

A025 Ecu_Bass

A026 FloorBs

A027 Formant1

A028 FunkyArp

A058 Mr_Moog2

A059 MS20Bass

A060 MS50Bas1

A061 MS50Bas2

A062 Ouvre-porte

A063 Passif

A064 Percmoog

A065 Raspoutine

A066 Ratbass

A067 Raverbas

A068 ShrtBass

A069 Sinusbas

A070 Slapper

A071 Swepbas

A072 TB_303_1

A073 TB_303_2

A074 TB_303_3

A075 TB_303_4

A076 Tec_Bass

A077 Vitesse

A078 VX_600

A079 Weichbas

A080 Wetlook

A081 Wharp

LeadSynts 2

A082 Anabrss

A111 Kingsley

A112 Korg_MS

A113 L_Man

A114 Lead_303

A115 LeadSyn1

A116 LuckyEye

A117 MaxSwep

A118 Miroir1

A119 Miroir2

A120 MoveThat

A121 NeoRave

A122 OBX_1

A123 OBX_2

A124 OBX_3

A125 P_Meier

A126 PadVX600

A127 Paladon

A128 Percbana

B001 Percobi

B002 Percswep

B003 Percuteur

B004 Pitcdown

B005 Pitch_Up

B006 Pichet

B007 Poly61

B008 ProOne1

B009 ProOne2

B010 PulsDeep

B011 Rave_1

B040 Synthasi

B041 Texastec

B042 Voiccod1

B043 Voiccod2

B044 Voiccod3

B045 VX_Dom1

B046 W_Apart

B047 Walker

B048 Watrbrd

B049 Wolfram

Naturel

B050 Att_Chor

B051 Booh

B052 Clavinet

B053 Cleangt1

B054 Cleangt2

B055 Dooh

B056 El_Piana

B057 Flasche

B058 Flutpad

B059 Fullchor

B060 ItaloKey

B061 Jazzy_FM

B062 Klampfe

B063 Mellotrn

B064 NatVoice

B065 NoPiano1

A029 Gide303

A030 Glide303

A031 Glidebas

Planeur A032

A033 Hacke

A034 HighLow

A035 HipBass

A036 Kramer

Ligne A0373a

Ligne A038303b

Ligne A039303c

Ligne A0403d

Ligne A041303e

Ligne A042303f

A043 MC202bs

A044 MC202seq

A045 Melomoog

A046 Miamibs

A047 Micromog

A048 Microrav

A049 Minideep

A050 MKS_50_1

A051 MKS_50_2

A052 MKS_50_3

A053 MoogBas1

A054 MoogBas2

A055 MoogVox

A056 MoogSynt

A083 ArpQadra

A084 Axiszero

A085 Banasync

A086 Biotop

A087 Biscin

A088 Brassel

A089 Brassmix

A090 Cerises

A091 Cannelle

A092 Cutter

A093 Cybersix

A094 Cyclone

A095 Dominer

A096 Don_buch

A097 Doom_II

A098 Dumpfo

A099 E_Breit

A100 EasySequ

A101 Échos

A102 Elgaucho

A103 El_brass

A104 Fanfarex

A105 Flexi

A106 Fressban

A107 Fullpad

A108 Funkybrs

A109 Fuzzicat

A110 Gummi

B012 Rave_2

B013 Rave_3

B014 Rave_4

B015 Rave_5

B016 Rave_8mm

B017 Ravemit

B018 Resobrs1

B019 Resobrs2

B020 Schluri

B021 Sec_Out

B022 Segagame

B023 Sequ_UK1

B024 Sequ_UK2

B025 Sequenz2

B026 Sequenz3

B027 Sequenz4

B028 Sequenz5

B029 Sequenz6

B030 ShrtPoly

B031 SideWalk

B032 SoftSolo

B033 SoftSqua

B034 Solaris

B035 Sonateur

B036 Sparta

B037 Supersol

B038 Syntbrss

B039 SyntFick

B066 NoPiano2

B067 Orchhit

B068 Flûte de pan

B069 Perc_Bam

B070 Piccolo

B071 StopdPia

B072 Wers_Mag

B073 Wurlitzr

Orgues

B074 Denerlin

B075 FarfisaA

B076 FarfisaB

B077 Hammond1

B078 MKSlikeO

B079 MKSOrgan

B080 Orgue1

B081 Orgue2

B082 Orgue3

B083 Organ4

B084 Orgue5

B085 PigOrgn1

B086 PigOrgn2

B087 RaveOrg1

B088 RaveOrg2

B089 RaveOrg3

B090 RaveOrg4

[redacted]

B091	Org5C018 Dissémateur	**FM_Percussion**	C126 Ringer

B092 RaveOrg6C019 Rev_Pad C127 Sitar

B093 SchneidOC020 Revvoice C073 Chimes_1 C128 Spec_FX C021 Sawpad C074 Chimes_2 D001 Special1

SyntPadsC022 Sequenz1 C075 Glas_FM D002 Spécial2

C023 Ombres C076 Gloeckle D003 Special3 B094 Angels1C024 Shrt_CMI C077 Klinklan D004 Special4

B095 Angels2C025 Smplswep C078 Mallet D005 Special5

B096 AtmopadC026 Softie C079 Metallsp D006 Spécial6

B097 BanabellC027 Starpad1 C080 Plong D007 Spécial7

B098 ChaserC028 Starpad2 C081 Spieluhr D008 Stahl

B099 Cloc_vocC029 Stringer C082 Tinkler D009 Stepper

B100 ClockyvsC030 Stringfm C083 Tremvib1 D010 Target_Y B101 CloudyC031 Strngmix C084 Tremvib2 D011 Wriggley

B102 CMIVoiceC032 Strngmk5 C085 Tremvib3 D012 Zappmoog

B103 CrumarstC033 Sunny C086 VibesFM

B104 DiamondsC034 Sweeper1 **Batterie accordée**

Effets

B105 EasypadC035 Balayeuse2

B106 Eight_vC036 Sweeper3 C087 Ash2Ash D013 A_Cymb_T

B107 El_CelloC037 Sweeper4 C088 Arnold D014 A_Elec_T

B108 EQ_ZoneC038 Sweepup C089 Automne D015 A_Gui1_T

B109 EuropaC039 Swelbody C090 Battle D016 A_Klok_T

B110 ExpressnC040 Swep_OBX C091 Blobby D017 A_Perc_T

B111 FastBambC041 SwepDbl C092 Butcher D018 A_SFX_T

B112 FastPolyC042 SwepSolo C093 Checov D019 Agogo_T

B113 FastVocC043 SynSaege C094 Daemmrg D020 Ankick1T

B114 FeelingsC044 T_D_Pad1 C095 Deeper D021 Ankick2T

B115 Filt_VoxC045 TagTraum C096 Dreckig D022 AnKick3T

B116 FlanginCC046 Talos_5 C097 Effect_1 D023 AnKick4T

B117 FlangVocC047 Teppich C098 Effect_2 D024 AnKick5T

B118 Fluid_XC048 Vox_Echo C099 Experie1 D025 AnaTomT

B119 Glide_XC049 VoxObi C100 Experie2 D026 BassDrmT B120 GlideSwpC050 VoxSwell C101 Experie3 D027 BellTreT

B121 Horns_ElC051 VS_Pad C102 Experie4 D028 BongoHiT

B122 HugeOBXC052 VS_Voice C103 Experie5 D029 CabasaT

B123 ImaginaC053 Vulgaris C104 Experie6 D030 CastanT

B124 JunoSwelC054 WarmBlas C105 Experie7 D031 China_T

B125 JXStringC055 Windy C106 Experie8 D032 Clave_T

B126 KasperC056 MKS_Poly C107 Usine D033 ClsdHH_T

B127 KorgSwepC108 Chute1 D034 CowbellT

B128**ondes**Long_JX C109 Chute2 D035 Conga_T2

C001 LoopSwepC110 Ferrochr D036 Conga_T1

C002 MixedResC057 Pulse_30 C111 Frogger D037 CR78CymT

C003 MixpadC058 Pulse_50 C112 Gateshot D038 CR78Cn_T

C004 CR78Bd_T Pulse_60 C004 MixpolyC059

C005 Nie_OhneC060 Pulse_75 C114 Heartbat D040 CR78Gu_T C006 OberhpadC061 Rechteck C115 Humbler D041 CR78Ta_T C007 Obi_OneC062 Resonato C116 Hyper D042 CR78SnrT

C008 OBX_4C063 Resowav1 C117 Insinuations D043 CR78RimT

C009 OBXCleanC064 Resowav2 C118 ItsClosd D044 CR78HH_T

C010 Oh_CarolC065 Resowav3 C119 Kreuzmod D045 Crash2T C011 OingpadC066 Resowav4 C120 Log_Out D046 Crash1T C012 PercpadC067 Resowav5 C121 MR_Dirty D047 Cuica_T

C013 PitglideC068 Resowav6 C122 Nuggets D048 DrumFX1T C014 PovrayC069 Resowav7 C123 Racer_FM D049 DrumFX2T

C015 PsychosiC070 Saegezan C124 Refresh D050 EffShakT

C016 PupilpadC071 Sinewave C125 RepairIt D051 Gated_T C017 RaumstrC072 Specwav D052 Guiro_T

D053 GuiroT2D073 Trian_T D093 TR808TmT **Batterie**

D054 LinnSn_TD074 Tamb_T D094 TR909BsT

Norme D112

D055 LinnTomTD075 Timbalt D095 TR909HHT

D113 TR808Set

D056 LongWh_TD076 Tom_T D096 TR909C_T

D114 TR909Set

D057 MaracasTD077 TR606BsT D097 TR909OHT

D115 Analogique

D058 MS20P_TD078 TR606CyT D098 TR909SnT

D116 TR606Set

D059 OpenHH_TD079 TR606HHT D099 TR909StT

D117 CR78_Set

D060 Reso_TD080 TR606OHT D100 TR909TmT

D118 Linn_set

Vibra_T D061 Ride_TD081 TR606SnT D101

D119 Rock_Set

D062 Scrtch1TD082 TR606TmT D102 VocHit_T

D120 Modulaire1

D063 Scrtch2TD083 TR808BsT D103 VocokikT

D121 Modulaire2

D064 SinusKicD084 TR808HHT D104 Vocopopt

D122 VntgeSet

D065 Slap_TD085 TR808C_T D105 CocoZisT

D123 Dry_Set

D066 Snare_TD086 TR808C1T D106 Yeti

D124 DanceSet

D067 Snare2TD087 TR808C2T D107 Zap_T

D125 Old_Box

D068 Stick_TD088 TR808CwT D108 ZappnGt

D126 Kick_Snr

Zilp_T D069 Sticks_TD089 TR808CrT D109

D070 SynTom1D090 TR808OHT D110 Zip_T

D128NoSound D127 NoisySFX

D071 SynTom2D091 TR808RmT D111 Zipup_T

Sélection de Sons

Singledans chacune **avec**The are 512 sons simples dans The RAVEN. Ils sont organisés en 4 banques avec 128 sons simples banque MIDI. Étant donné que les messages de changement de programme MIDI peuvent accéder à un maximum de 128 sons, le RAVEN utilise des messages de sélection de banque en plus des messages de changement de programme pour accéder aux 512 sons. La commande Bank Select est lenuméro 0 du contrôleur MI DI et doit être donnée avant le message de changement deprogramme. Les commandes de sélection bancaire non accompagnées d'un message de modification de programme sont ignorées. Les banques de programmes A D correspondent aux numéros de sélection de banque 0 à 3 :

1. Contrôleur 0, Valeur X; X = Numéro-banque

X = 0 =Banque A
X = 1 =Banque B
X = 2 =Banque C
X = 3 =Banque D

2. Changement de programme, Valeur Y; Y = Numéro-programme

Y = 0 - 127

Le son sera modifié après réception des deux messages. Le programme ne changera pas avec seulement un message De sélection bancaire. La commande Sélection de banque doit toujours être terminée par un changement de programme.

Tous les paramètres du RAVEN peuvent être modifiés via des messages AUDIO SystemExc lusive. Les programmeurs informatiques trouveront les informations suivantes utiles dans la programmation de programmes Dump ou Editor pour The RAVEN. Pour le contrôle en temps réel, il est généralement préférable d'utiliser les données du contrôleur continu, car il permet souvent d'obtenir la même valeur,d'envoyer moins de données MIDI et est plus facile à utiliser.

[redacted]

Journal A00
A01 Blow_Job
A02 Slappy
A03 Slidox
Polysynt A04
Porte A05
Matrice A06
A07 Soloport
A08 Rotodrum
A09 Hadjuk
A10 2000Deep
A11 5ème Maison
A12 Aladin
A13 Alhazred
A14 Ali_Baba
A15 Amalgame
A16 Apricosy
A17 Arielle
A18 Artus
A19 Atomsmog
A20 Aztekiae
A21 Babayaga
A22 Babybox
A23 Bachus
A24 Barbara
A25 Bassarps
A26 BassLine
A27 BellVox
A28 BritePad
A29 Brutus
A30 CaveLine
A31 Chinois
A32 Choléra
A33 Chor
A34 Chordula
A35 Chorstrg
A36 Cicero A37
Clichy
A38 Clopsy
CMI_Vox A39
Cocktail A40
A41 Cujamara
A42 DeepBooh
A43 Diable
A44 DieHard
DX_7 A45
A46 EasySeq
A47 EchoDrin
A48 Echolyte
A49 ElHakim

Comment sélectionner les performances avec midi

B00	Equinox	C00	LowPass	D00	RandyRnd		
B01	Eunova	C01	Luigi	D01	RatBass		
B02	Europa	C02	Maldoror	D02	RaveBrss		
B03	EvilLine	C03	MC202	D03	RaveLead		
B04	FastChor	C04	Mellotrn	D04	Raveress		
B05	FatBass	C05	Mémoires	D05	Raverin		
B06	FatLead	C06	Merkur	D06	Ravesign		
B07	FatStrng	C07	Message	D07	Raviera		
B08	FatSynth	C08	Miami	D08	Restaurer		
B09	Fit	C09	Milrahm	D09	Rythmes		
B10	Flaeche	C10	Mittig	D10	Ritenite		
B11 Bride	C11 MKS50	D11 RudeBass	B12 Flokati	C12 MKSOrgan	D12 RunAway		
B13	Floorbss	C13	Mobilnet	D13	Sarungi		
B14	Floppy	C14	ModuBass	D14	Satelite		
B15	Flutlite	C15	MonoMoog	D15	SeaQuest		
B16	Funky	C16	MoogBass	D16	SeqAngel		
B17	Futurbss	C17	MoogSome	D17	SLowPad		
B18	Gabber	C18	Moogy	D18	SoftClck		
B19	GenError	C19	MotoKing	D19	Sojus7		
B20	Gitarre	C20	Move_It	D20	Solide		
B21	Planeurs	C21	Mumpfel	D21	Spartas	B22	GruvReso
C22	Murmel	D22	Splittig				
B23	Gwendoly	C23	Mutantor	D23	SpltHaus		
B24	HaloWahn	C24	NiteMare	D24	Stargate		
B25	Hambourg	C25	Noister	D25	Starwars		
B26	HardCore	C26	Noisy	D26	Steely		
B27	Harrison	C27	NoSchool	D27pris	d'assaut		
B28	Horrible	C28	No_Talos	D28 Ventouses			
B29	Maison	C29	Oberheim	D29	Supersol		
B30	HouseOrg	C30	Okzident	D30	Balayeuse		
B31	HugSynt	C31	Orchestr	D31	Synbrass		
B32	Ibis	C32	Orgel	D32Synchroniseurs			
B33	IceCold	C33	Oriental	D33	SynSign		
B34	Image	C34	OutDoors	D34	SyntiPop	B35	ItalPian C35
Palmin	D35	TimTaler					
B36	Ivanhoen	C36	Panners	D36	Torture		
B37	Japonais	C37	Paradoxe	D37	Tribally		
B38	Jungfer	C38	Patent_X	D38	TriebTat	B39	Klaus C39
Petshop	D39	TriplSeq					
B40	Kniteful	C40	Phasers	D40	Ullyses		
B41	Kreta	C41	Polygone	D41	UniLine		
B42	K_Houser	C42	Propper	D42	Up'nDown	B43	LancelotC43 Pulsar
D43	WarmStrg	B44	Lead_303	C44	PulsArp	D44	WetLook
B45	Leaders	C45	Pulseful	D45	Wibbler		
B46	Légaliser	C46	Élèves	D46Sorcière	B47	Little15	C47
Quasar	D47	Wurlitz	B48	LoveAge	C48	Rachel	D48
Xantier							
B49	LoveBody	C49	Radium	D49	Zombied		

La sélection des performances fonctionne de la même manière que nous l'avons expliquée dans le dernier chapitre. Chaque banque de performance contient 50 performances. Les représentations sont organisées dans 5 banques 0-4. Pour cette raison, vous avez surly 50 changements de programme de 0 à 49 pour chaque banque. Envoyez d'abord le numéro de banque souhaité et ensuite le numéro de changement de programme.

Banque 0 :Banque d'utilisateurs (RAM-Performances)
Banque 1-4ROM-Bänke A-D

[redacted]



C 2 BassdrumC 2 TR808BsC 2 TR909BsC 2 ResoHard
C#2 StickC#2 TR808Rim C#2 TR909Stk C#2 CR78Rim
D 2 SnareD 2 TR808SnD 2 TR909SnD 2 CR78Snre
D#2 TR808ClpD#2 TR808Clp D#2 TR909Clp D#2 TR909Clp
E 2 SnreDrumE 2 TR909SnE 2 TR808SnE 2 BruitSnr
F 2 Tom_2F 2 TR808Tom F 2 TR909Tom F 2 Anatomes1
F#2 ClsdHHatF#2 TR808CHH F#2 TR909CHH F#2 TR606HH
G 2 Tom_2G 2 TR808Tom G 2 TR909Tom G 2 Anatomes3
G#2 FootHHatg#2 RaveHat G#2 RaveHat G#2 RaveHat
A 2 Tom_2A 2 TR808Tom A 2 TR909Tom A 2 Anatomes1
A#2 OpenHHatA#2 TR808Ohh A#2 TR909OHH A#2 TR606OHH
H 2 Tom_1H 2 TR808Tom H 2 TR909Tom H 2 Anatoms3 C 3 Tom_1C 3 TR808Tom C 3 TR909Tom C 3 Anatoms1
C#3 Crash1C#3 TR808Crs C#3 Crash2 C#3 AnlgCymb
D 3 Tom_1D 3 TR808Tom D 3 TR909Tom D 3 Anatomes3
D#3 Rided#3 Ride D#3 Ride D#3 Ride
E 3 ChineCrsE 3 ChineCrsE 3 ChineCrsE 3 ChineCrs
F 3 RideBellF 3 RideBellF 3 RideBellF 3 ZipUp
F#3 TamburinF#3 Tamburin F#3 Tamburin F#3 Tamburin
G 3 SplashG 3 SplashG 3 SplashG 3 Zapping
G#3 CowbellG#3 TR808Cow G#3 TR808Cow G#3 TR808Cow
A 3 Crash2A 3 Crash2 A 3 Crash1 A 3 Crash1
A#3 Vibraslpa#3 Vibraslp A#3 Vibraslp A#3 AnlgElec
H 3 RideH 3 Ride H 3 Ride H 3 Ride
C 4 BongoHiC 4 BongoHiC 4 Tr808CLoC 4 CasioDr2
C#4 BongoLoC#4 BongoLo C#4 TR808Cmi C#4 CasioDr3
D 4 CongaSlpD 4 Tr808CLo D 4 TR808CHi D 4 AnlKlock D#4 CongaHiD#4 TR808Cmi D#4 BongoHi D#4 AnlKlock
E 4 CongaLoE 4 TR808CHiE 4 BongoLoE 4 HiAgogo
F 4 TimbaleF 4 TimbaleF 4 HiAgogoF 4 LoAgogo
F#4 TimbaleF#4 Timbale F#4 LoAgogo F#4 Tr808CLo
G 4 HiAgogoG 4 HiAgogoG 4 TimbaleG 4 TR808Cmi
G#4 LoAgogoG#4 LoAgogo G#4 Timbale G#4 TR808CHi
A 4 CabasaA 4 Cabasa A 4 TR808Mrs A 4 AnlPerc1 A#4 MaracasA#4 TR808Mrs A#4 Cabasa A#4 AnlPerc2 H 4 ShrtWhisH 4 ShrtWhis H 4 ShrtWhis H 4 Zilp
C 5 LongWhisC 5 LongWhisC 5 LongWhisC 5 AnlGuir1
C#5 GuiroShtC#5 GuiroSht C#5 GuiroSht C#5 TR808Cla
D 5 GuiroD 5 GuiroD 5 TR808ClaD 5 ShrtWhis
D#5 Claved#5 TR808Cla D#5 Guiro D#5 LongWhis
E 5 WoodblokE 5 Woodblok E 5 Woodblok E 5 AnlPerc3 F 5 WoodblokF 5 Woodblok F 5 Woodblok F 5 AnlPerc4
F#5 CuicaLoF#5 CuicaLo F#5 CuicaHi F#5 Pudding
G 5 CuicaHiG 5 CuicaHiG 5 CuicaLoG 5 Pudding2
G#5 Mt_TrnglG#5 Mt_Trngl G#5 Triangle G#5 TambourSFX1
A 5 TriangleA 5 Triangle A 5 Mt_Trngl A 5 TambourSFX2
A#5 ShakerA#5 Shaker A#5 Tamburin A#5 VocoKick
H 5 TamburinH 5 Tamburin H 5 Shaker H 5 Vocopop
C 6 BellTreeC 6 BellTreeC 6 BellTreeC 6 Vocozish
C#6 CastanetC#6 Castanet C#6 Castanet C#6 MoogTom
D 6 SinusKicD 6 SinusKicD 6 ResoHardD 6 ResoHard
D#6 ResoHardD#6 ResoHard D#6 SinusKic D#6 Slap
E 6 SlapE 6 SlapE 6 SlapE 6 Scratch1
F 6 Scratch1F 6 Scratch1F 6 Scratch2F 6 Scratch2
F#6 Scratch2F#6 Scratch2 F#6 Scratch1 F#6 Bâtons
G 6 SticksG 6SticksG 6 SticksG 6 CasioDr3
G#6 CasioDr3G#6 CasioDr3 G#6 Casiodr1 G#6 Casiodr1
A 6 Casiodr1A 6 Casiodr1 A 6 CasioDr2 A 6 CasioDr2 A#6 CasioDr2A#6 CasioDr2 A#6 CasioDr3 A#6 TR909Bs

H 6 TR808RimH 6 TR808Rim H 6 TR808Rim H 6 TR808Rim C 7 StickC 7 Stick C 7 Stick C 7 Stick

[redacted]

C 2 

TR606BsC 2 CR78BassC 2 LinnKickC 2 Solide

C#2 CR78RimC#2 CR78Rim C#2 Stick C#2 Bâton

D 2 TR606SnrD 2 CR78SnreD 2 LinnSnreD 2 Gated_SD

D#2 TR808ClpD#2 TR909Clp D#2 TR808Clp D#2 TR808Clp

E 2 CR78SnreE 2 TR808SnE 2 LinnSnreE 2Caisse claire

F 2 TR606TomF 2 TR808TomF 2 LinnTomF 2 Tom_2

F#2 TR606HHF#2 CR78HHat F#2 ClsdHHat F#2 ClsdHHat G 2 TR606TomG 2 TR808Tom G 2 LinnTom G 2 Tom_2

G#2 RaveHatG#2 RaveHat G#2 FootHHat G#2 FootHHat

A 2 TR606TomA 2 TR808Tom A 2 LinnTom A 2 Tom_2

A#2 TR606OHHA#2 CR78HHat A#2 OpenHHat A#2 OpenHHat

H 2 TR606TomH 2 TR808Tom H 2 LinnTom H 2 Tom_1 C 3 TR606TomC 3 TR808Tom C 3 LinnTom C 3 Tom_1 C#3 TR606CymC#3 CR78Cymb C#3 Crash1 C#3 Crash1 D 3 TR606TomD 3 TR808Tom D 3 LinnTom D 3 Tom_1

D#3 Rided#3 RideBell D#3 Ride D#3 Ride

E 3 ChineCrsE 3 ChineCrsE 3 ChinaCrsE 3 ChineCrs

F 3 RideBellF 3 RideF 3 RideBellF 3 RideBell

F#3 TamburinF#3 CR78Tamb F#3 Tamburin F#3 Tamburin

G 3 SplashG 3 SplashG 3 SplashG 3 Splash

G#3 TR808CowG#3 TR808Cow G#3Cloche àvache G#3Cloche àvache

A 3 Crash2A 3 Crash1 A 3 Crash2 A 3 Crash2

A#3 Vibraslpa#3 Vibraslp A#3 Vibraslp A#3 Vibraslp

H 3 RideH 3 RideBell H 3 Ride H 3 Ride

C 4 GuiroShtC 4 BongoHi C 4 ResoHard C 4 CongaSlp

C#4 CR78GuirC#4 BongoLo C#4 Slap C#4 CongaLo D 4 BongoHiD 4 CR78Cnga D 4 Scratch1 D 4 BongoHi

D#4 BongoLoD#4 CR78Cnga D#4 Scratch2 D#4 CongaHi

E 4 CongaSlpE 4 CR78CngaE 4 BâtonsE 4 BongoLo

F 4 CongaHiF 4 CabasaF 4 CasioDr3F 4 Cabasa

F#4 CongaLoF#4 TR808Mrs F#4 Casiodr1 F#4 Maracas

G 4 TimbaleG 4 Timbale G 4 CasioDr2 G 4 Timbale G#4 TimbaleG#4 Timbale G#4 BongoHi G#4 Timbale

A 4 HiAgogoa 4 HiAgogo A 4 BongoLo A 4 HiAgogo

A#4 LoAgogoa#4 LoAgogo A#4 Congaslp A#4 LoAgogo

H 4 CabasaH 4 ShrtWhis H 4 CongaHi H 4 ShrtWhis

C 5 TR808MrsC 5 LongWhisC 5 CongaLoC 5 LongWhis

C#5 ShrtWhisC#5 GuiroSht C#5 Timbale C#5 GuiroSht

D 5 LongWhisD 5 CR78Guir D 5 Timbale D 5 Guiro D#5 TR808ClaD#5 CR78ClavE D#5 HiAgogo D#5 Clave

E 5 WoodblokE 5 CuicaHi E 5 LoAgogo E 5 Woodblok F 5 WoodblokF 5 CuicaLo F 5 Cabasa F 5 Woodblok

F#5 CuicaLoF#5 Woodblok F#5 Maracas F#5 CuicaLo

G 5 CuicaHiG 5 Blokdebois G 5 ShrtWhisG 5 CuicaHi

G#5 Mt_TrnglG#5 Mt_Trngl G#5 LongWhis G#5 Slap

A 5 TriangleA 5 Triangle A 5 GuiroSht A 5 Bâtons

A#5 ShakerA#5 Shaker A#5 Guiro A#5 Shaker

H 5 CastanetH 5 SinusKic H 5 Clave H 5 Tamburin

C 6 ResoHardC 6 ResoHard C 6 Woodblok C 6 Scratch1 C#6 SlapC#6 Scratch1 C#6 Woodblok C#6 Scratch2

D 6 Scratch2D 6 SlapD 6 CuicaLoD 6 ResoHard

D#6 Scratch1D#6 Scratch2 D#6 CuicaHi D#6 Mt_Trngl

E 6 SticksE 6 Sticks E 6 Mt_Trngl E 6 BellTree F 6 SinusKicF 6 Casiodr1 F 6 Triangle F 6 Castanet

F#6 CasioDr3F#6 CasioDr2 F#6 Shaker F#6 Triangle

G 6 Casiodr1G 6 CasioDr3 G 6 Tamburin G 6 CasioDr3

G#6 CasioDr2G#6 TR808Bs G#6 BellTree G#6 Casiodr1

A 6 TamburinA 6 Tamburin A 6 Castanet A 6 CasioDr2

A#6 BellTreeA#6 BellTree A#6 Solide A#6Grosse caisse

H 6 TR808RimH 6 TR808Rim H 6 TR808Rim H 6 TR808Rim C 7 StickC 7 Stick C 7 Stick C 7 Stick

[redacted]

[redacted]

Modular 1 Set **Modu[redacted]Set** **Vintage Set** Kick **& Snare Set**

C 2 An_Kick4C 2 An_Kick5 C 2 An_Kick1 C 2 DanceKik
C#2 AnlgRimC#2 AnlPerc1 C#2 CR78Rim C#2 TR808Rim
D 2 AnlPerc2D 2 TR909SnD 2 CR78SnreD 2 TR808Sn
D#2 TR808ClpD#2 FiltClap D#2 CR78Snre D#2 TR808Clp E 2 TR909SnE 2 FiltSnre E 2 TR606Snr E 2 SnreDrum F 2 Anatoms2F 2 Anatoms3 F 2 TR909Tom F 2 An_Kick1
F#2 AnlgHHatF#2 TR909CHH F#2 CR78HHat F#2 TR909CHH G 2 Anatoms2G 2 Anatoms3 G 2 TR606Tom G 2 An_Kick2
G#2 RaveHatG#2 AnlgHHat G#2 TR606HH G#2 TR808CHH A 2 Anatoms2A 2 Anatoms3 A 2 TR909Tom A 2 An_Kick3
A#2 AnlgHHatA#2 TR909OHH A#2 TR606OHH A#2 TR909OHH
H 2 Anatoms2H 2 Anatoms3 H 2 TR606Tom H 2 An_Kick4 C 3 Anatoms2C 3 Anatoms3 C 3 TR909Tom C 3 An_Kick5
C#3 AnlgCymbC#3 CR78Cymb C#3 TR606Cym C#3 Crash1
D 3 Anatoms2D 3 Anatoms3D 3 TR606TomD 3 Bassdrum
D#3 TR606CymD#3 TR606Cym D#3 TR606Cym D#3 CR78Bass
E 3 ChineCrsE 3 Ms20PercE 3 CR78CymbE 3 CR78Cymb
F 3 RideBellF 3 AnlgsFXF 3 AnlgCymbF 3 Linnkick
F#3 CR78TambF#3 CR78Tamb F#3 CR78Tamb F#3 Tamburin
G 3 SplashG 3 AnlgCymbG 3 Ms20PercG 3 TR606Cym
G#3 TR808CowG#3 TR808Cow G#3 AnlgSFX G#3 TR909Bs
A 3 AnlgsFXA 3 Crash2 A 3 AnlgRim A 3 Crash2
A#3 VibraSlpA#3 AnlgElec A#3 AnlPerc5 A#3 909_F_Ki
H 3 RideH 3 Ride H 3 AnlPerc4 H 3 CR78Snre C 4 AnlPerc3C 4 BongoHi C 4 AnlPerc3 C 4 Snare
C#4 AnlPerc4C#4 BongoLo C#4 AnlPerc2 C#4 Gated_SD
D 4 Casiodr1D 4 Tr808CLoD 4 CR78CngaD 4 LinnSnre
D#4 CasioDr3D#4 TR808Cmi D#4 CR78Cnga D#4 TR909Sn
E 4 CasioDr2E 4 TR808CHi E 4 CR78Cnga E 4 TR606Snr F 4 BongoHiF 4 AnlKlock F 4 AnlPerc1 F 4 FiltClap
F#4 BongoLoF#4 AnlKlock F#4 AnlKlock F#4 TR909Clp
G 4 HiAgogoG 4 AnlPerc4G 4 AnlgHHatG 4 Bâton
G#4 LoAgogoG#4 AnlPerc5 G#4 AnlGuir1 G#4 TR909Stk
A 4 CabasaA 4 Cabasa A 4 Anlguir2 A 4 CR78Rim
A#4 TR808MrsA#4 TR808Mrs A#4 AnlgElec A#4 Bâtons
H 4 ShrtWhisH 4 ShrtWhis H 4 AnlgCymb H 4 TR808Ohh
C 5 LongWhisC 5 LongWhisC 5 AnlgCymbC 5 ClsdHHat
C#5 AnlGuir1C#5 GuiroSht C#5 CR78Guir C#5 OpenHHat
D 5 Anlguir2D 5 GuiroD 5 TR909BsD 5 TR808Bs
D#5 TR808ClaD#5 TR808Cla D#5 TR909Stk D#5 KickDrum
E 5 AnlPerc5E 5 WoodblokE 5 TR909SnE 5 TR606Bs
F 5 WoodblokF 5 WoodblokF 5 TR909CHHF 5 Maracas
F#5 CuicaLoF#5 CuicaLo F#5 TR909OHH F#5 Cabasa
G 5 CuicaHiG 5 CuicaHiG 5 TR808BsG 5 CongaSlp
G#5 Mt_TrnglG#5 Mt_Trngl G#5 TR808Rim G#5 CongaHi
A 5 TriangleA 5 Triangle A 5 TR808Sn A 5 CongaLo A#5 El_ShakoA#5 Shaker A#5 TR808Clp A#5 BongoHi
H 5 MoogTomH 5 Ms20Perc H 5 TR909Clp H 5 BongoLo
C 6 Ms20PercC 6 BellTreeC 6 Crash1C 6 Cowbell
C#6 CastanetC#6 Castanet C#6 Crash2 C#6 TR808Cow
D 6 Zipd 6 ZipUpD 6 RideBellD 6 ZipUp
D#6 Slapd#6 Zapp D#6 AnlgCymb D#6 Zapp
E 6 Scratch1E 6 ZilpE 6 AnlgCymbE 6 Zilp
F 6 Scratch2F 6 ZipF 6 AnlgCymbF 6 Zip
F#6 SticksF#6 Zapping F#6 AnlgCymb F#6 Zapping
G 6 Tr808CLoG 6 MoogTom G 6 AnlgElec G 6 TR909Tom G#6 TR808CmiG#6 MoogTom G#6 AnlgElec G#6 TR909Tom A 6 TR808CHiA 6 MoogTom A 6 AnlgElec A 6 TR909Tom
A#6 ZappingA#6 909_F_Ki A#6 AnlKlock A#6 AnlKlock
H 6 TR808Rimh 6 TR808Rim H 6 TR808Rim H 6 TR808Rim C 7 StickC 7 Stick C 7 Stick C 7 Stick

[redacted]

SetDance Set **Old-Box** **Bruyant SFX**

C 2 SolidC 2 DanceKik C 2 An_Kick3 C 2 An_Kick2
C#2 StickC#2 TR808Rim C#2 CR78Rim C#2 AnlPerc1 D 2 SnreDrumD 2 TR909Sn D 2 CR78Snre D 2 AnlPerc2 D#2 TR808ClpD#2 TR808Clp D#2 TR808Clp D#2 AnlPerc3 E 2 SnreDrumE 2 SnreDrum E 2 TR606Snr E 2 AnlPerc4 F 2 Tom_2F 2 TR909Tom F 2 TR606Tom F 2 AnlPerc5
F#2 ClsdHHatF#2 TR909CHH F#2 TR606HH F#2 AnlgRim
G 2 Tom_2G 2 TR808Tom G 2 TR808TomG 2 AnlgCymb
G#2 FootHHatG#2 RaveHat G#2 CR78HHat G#2 AnlgRim A 2 Tom_2A 2 TR909Tom A 2 TR606Tom A 2 AnlgRim
A#2 OpenHHatA#2 TR909OHH A#2 TR606OHH A#2 AnlgCymb
H 2 Tom_1H 2 TR808Tom H 2 TR808TomH 2 AnlgRim
C 3 Tom_1C 3 TR909Tom C 3 TR606Tom C 3 AnlgSFX C#3 Crash1C#3 Crash1 C#3 CR78Cymb C#3 AnlgSFX D 3 Tom_1D 3 TR808Tom D 3 TR808Tom D 3 AnlgSFX
D#3 RideD#3 Ride D#3 Ride D#3 AnlKlock
E 3 ChineCrsE 3 VocHit E 3 TR808Crs E 3 AnlKlock F 3 TriangleF 3 RideBell F 3 Ride F 3 AnlKlock
F#3 TamburinF#3 Tamburin F#3 CR78Tamb F#3 AnlgElec G 3 SplashG 3 Splash G 3 Splash G 3 AnlgElec G#3 CowbellG#3 TR808Cow G#3 TR808Cow G#3 AnlgElec
A 3 Crash2A 3 Crash2 A 3 TR606Cym A 3 AnlgHHat A#3 VibraSlpA#3 VibraSlp A#3 VibraSlp A#3 AnlgHHat H 3 RideHHat H 3 RideBell H 3 AnlgHHat
C 4 BongoHiC 4 Scratch1C 4 CR78CngaC 4 DrumSFX1
C#4 BongoLoC#4 Scratch2 C#4 CR78Cnga C#4 DrumSFX2
D 4 CongaSlpD 4 CongaSlpD 4 Tr808CLoD 4 Eff_Shak
D#4 CongaHiD#4 CongaHi D#4 TR808Cmi D#4 MoogTom E 4 CongaLoE 4 CongaLo E 4 TR808CHi E 4 MoogTom F 4 TimbaleF 4 Timbale F 4 Timbale F 4 MoogTom
F#4 TimbaleF#4 Timbale F#4 Timbale F#4 Pudding
G 4 HiAgogoG 4 HiAgogo G 4 HiAgogo G 4 Pudding2
G#4 LoAgogoG#4 LoAgogo G#4 LoAgogo G#4 VocoKick
A 4 MaracasA 4 Cabasa A 4 TR808Mrs A 4 Vocopop
A#4 CabasaA#4 Maracas A#4 Cabasa A#4 VocoZish
H 4 ShrtWhisH 4 ShrtWhis H 4 ShrtWhis H 4 Zapp
C 5 LongWhisC 5 LongWhisC 5 LongWhisC 5 Zapping
C#5 GuiroShtC#5 GuiroSht C#5 CR78Guir C#5 ResoHard
D 5 GuiroD 5 GuiroD 5 GuiroShtD 5 Zip
D#5 ShakerD#5 Clave D#5 CR78Clav D#5 Zilp
E 5 WoodblokE 5 WoodblokE 5 WoodblokE 5 ZipUp
F 5 WoodblokF 5 Woodblok F 5 Woodblok F 5 Ms20Perc F#5 Scratch1F#5 CuicaLo F#5 CuicaLo F#5 Ms20Perc G 5 Scratch2G 5 CuicaHi G 5 CuicaHi G 5 Ms20Perc
G#5 Mt_TrnglG#5 Mt_Trngl G#5 Mt_Trngl G#5 El_Shako
A 5 RideBellA 5 Triangle A 5 Triangle A 5 Crash1 A#5 ClaveA#5 VocoKick A#5 Shaker A#5 Crash2
H 5 Tamburinh 5 Vocopop H 5 CongaSlp H 5 TR909Sn
C 6 BellTreeC 6 VocoZishC 6 CongaHiC 6 TR808Clp
C#6 CastanetC#6 Castanet C#6 CongaLo C#6 TR808Sn
D 6 ResoHardD 6 ResoHardD 6 ResoHardD 6 Anatomes1
D#6 SlapD#6 Slap D#6 Slap D#6 Anatoms2
E 6 CuicaLoE 6 BongoLo E 6 Scratch1 E 6 Anatoms3 F 6 CuicaHiF 6 BongoHi F 6 Scratch2 F 6 Anatoms1 F#6 SticksF#6 Sticks F#6 Sticks F#6 Anatoms2 G 6 CasioDr3G 6 Zip G 6 CasioDr3 G 6 Anatoms3 G#6 Casiodr1G#6 Zilp G#6 Casiodr1 G#6 Anatoms1 A 6 CasioDr2A 6 Ms20Perc A 6 CasioDr2 A 6 Anatoms2 A#6 LinnKickA#6 TR808Bs A#6 TR606Bs A #6 Anatomes3
H 6 TR808RimH 6 TR808Rim H 6 TR808Rim H 6 TR808Rim C 7 StickC 7 Stick C 7 Stick C 7 Stick

Données exclusives au système

0	F0	Commande de démarrage exclusif au système
1	3F	Numéro d’identification quasimidi
2	Dv	numéro de périphérique = canal système RAVEN
3	23	Numéro d’identification RAVEN
4	52	Données (R)equest
5	ah	adresse haute
6	suis	adresse mid
7	Al	adresse basse
8	Dh	nombre de données élevé (2 bits)
9	décimètre	nombre de données moyen (7 bits)
10	Dl	nombre de données faible (7 bits)
11	F7	fin du système exclusif

Données exclusives au système

Exclusivité système Tous les paramètres du RAVEN peuvent être modifiés via des messages MIDI System Exclusive. Les

informaticienstrouveront les informations suivantes utiles dans la programmation de dumps ou de programmes d'édition pour The RAVEN. Pour le contrôle en temps réel, il est généralement préférable d'utiliser les données du contrôleur continu, car il obtient souvent le même résultat, envoie moins de données MIDI et est plus facile à utiliser.

Données de demande de format exclusif au

système RAVEN à partir de l'appareil:

Remarques sur la valeur du numéro	d'octet	

Vider les données sur l'appareil :

Remarques sur la valeur du numéro	d'octet	
0	F0	System Exclusive start, commande
1	Numéro	d'identification 3F Quasimidi
2	Numéro de périphérique dv = canal système RAVEN	
3	23	Numéro d'identification RAVEN
4	44	données (D)ump
5	ah	adresse haute
6	am	adress mid
7	al	adress low
8...	données dt	(7 bits)
...	F7	fin du système exclusif

Données exclusives au système

Carte d’adresse RAVEN : (le troisième octet est Adress-Offset)

00 00 00paramètre système
01 00 00paramètre commun temporaire
01 01 00 paramètre de pièce temporaire (partie 1)
01 02 00 -« - (partie 2)
... ...
01 10 00 -« - (partie 16)
01 11 00Nom temporaire de la performance

02 00 00 paramètre temporaire drum (tambour instr 1)
02 01 00-« - (tambour instr 2) ... ...
02 3C 00 -« - (tambour instr 61)
02 3D 00 réservé
...
02 7F 00 -« -

03 00 00paramètre de piste temporaire (modèle 0, piste 0)
03 01 00-« - (-« - ,piste 1) ... ...
03 07 00 -« - (-« - , piste 7) 03 08 00 -« - (modèle 1, piste 0)
... ...
03 4F 00 -« - (modèle 9, piste 7)
03 50 00 réservé
...
03 7F 00 -« -

04 00 00événement de chanson temporaire (étape 1)
04 01 00 -« - (étape 2)
... ...
04 63 00 -« - (étape 100)
04 64 00 réservé
...
04 7F 00 -« -

05 00 00performance 1 Nom
05 01 00 -« - commun
05 02 00 -« - partie 1
05 03 00 -« - partie 2
05 04 00 -« - partie 3
05 05 00-« - partie 4
06 00 00performance 2 nom ... ...
36 05 00 performance 50 partie 4
370000 chanson 1 nom
37 00 00 chanson 1 COMMUN
37 02 00-« - partie 1 (KICK) 37 03 00 -« - partie 2 (... ...
37 0A 00 -« - partie 9 (SOLO)
370000 chanson 1 nom
37 00 00 chanson 1 COMMUN
37 02 00-« - partie 1 (KICK) 37 03 00 -« - partie 2 (... ...
37 0A 00 -« - partie 9 (SOLO)

38 00 00	paramètre de batterie de la chanson 1	(tambour instr 1)	
38 01 00	-"-	(tambour dans str 2)	
...	...		
38 3C 00	-"-	(tambour instr 61)	
39 00 00	paramètre de piste de la chanson 1	(modèle 0,	piste 0)
39 01 00	-"-	(-"- ,	piste 1)
...	...		
39 07 00	-"-	(-"- ,	piste 7)
39 08 00	-"-	(modèle 1,	piste 0)
...	...	...	
39 4F 00	-"-	(modèle 9,	piste 7)
3A 00 00	chanson 1 événement de chanson	(étape 1)	
3A 01 00	-"-	(étape 2)	
...	...		
3A 63 00	-"-	(étape 100)	
3B 00 00	nom de la chanson 2		
...	...		
3F 00 00	nom de la chanson 3		
...	...		
5E 63 00	chanson 10 événement de chanson	(étape 100)	
5F 00 00	réservé		
...			
76 7F 00	-"-		
77 00 00	bloc motiv utilisateur	0	
77 01 00	-"-	1	
...	...		
77 63 00	-"-	99	
77 64 00	réservé		
...			
77 7F 00	-"-		
77 7F 7F	commande: effacer tous les motifs de l'utilisateur !!		
78 00 00	nom sonore banque 0,	son 0	(seulement demander!)
78 01 00	-« -	son 1	-"-
...	...		
78 7F 00	-« -	son 127	-"-
79 00 00	nom sonore banque 1,	son 0	-"-
...	...		

7B 7F 00	nom sonore banque 3,	son 127	-"-
7C 00 00	nom sonore banque 4,	son 0	(uniquement avec Expansion-Board)
...	...		
7F 7F 00	nom sonore banque 7,	son 127	-"-

Données exclusives au système

Décalages d’adresse :

System-Paramètre

00 transposer /* 0..12 (-6..+6) */
01 tune /* 0..127(-64..+63) *
02 canal système /* 0..15 (1..16) */
03 mode séquenceur /* 0..1 (OFF, ON) */ 04 synchronisation externe /* 0..1 (OFF,ON) */
05 entrée de changement de programme /* 0..1 (OFF, ON) */ 06 clavier aftertouch/* 0..1 (OFF, ON) */ 07 extern start /* 0..1 (OFF, ON) */
08 entrée de contrôle de paramètre /* 0..1 (OFF,ON) */
09 local /* 0..1 (OFF,ON) */ 0Amode omni /* 0..1 (OFF, ON) */
Courbe de vitesse principale 0B no. /* 0..7 (LIN, LIN-,LIN+,.. CORRECTIF) */
0C changement de programme out /* 0..1 (OFF, ON) */ 0D parameter control out /* 0..1 (OFF, ON) */ 0E controller out /* 0..1 (OFF,ON) */ 0F midi clock out /* 0..1 (OFF,ON) */

COMMON-Paramètre

00 niveau de performance /* 0..127 */
01 mode performance /* 0..13 (SIMPLE, DOUBLE...) */
02 valeur de performance /* 0..127(SPLITKEY/DETUNE) */
03 type de rainure /* 0..1 (8ème,16ème) */
04 profondeur de rainure /* 0..3 (0%.. 100%) */
05 fonction pied /* 0..1 (SUSTAIN,MOT. GELER) */
06 réservé
07 point de répétition /* 0..12 (C3.. C4) */
08 réservé

Modulations-Matrice

09 mod.depth[SOURCE1][DEST1]
/* 0..127
(-64..63) */
0A mod.depth[SOURCE1][DEST2] /* 0..127 (-64..63) */
... ...
28 mod.depth[SOURCE4][DEST8]

Paramètre FX

29 Activité fx1 /* 0..1 (OFF,ON) */
2A fx1 type /* 0..22, (FX1-Effect#) */
Paramètre 2B fx1[PAGE1][PAR1] /* 0..127(FX1-Parameter1) */ paramètre 2C fx1[PAGE1][PAR2] /* 0..63 (FX1-Parameter2) */
... ...
30 fx1, paramètre[PAGE2][PAR3]
31 Activité fx2 /* 0..1 (OFF,ON) */
32 Fx2 type /* 0..29, (FX2-Effect#) */
33 Paramètre fx2[PAGE1][PAR1] /* 0..127(FX2-Parameter1) */

Données exclusives au système

34 Paramètre fx2[PAGE1][PAR2] /* 0..127(FX2-Parameter2) */ **Paramètre motivateur**

3C	mot pak1	
		/* bit 5..6 mode mot 0..2 ARPEG,GATER,ACCORD) */
		/* bit 3..4 mot oct 1..4 */
		/* bit 2 mot activité (OFF, ON) */
		/* bit 0..1 mot résolution 0..3 (4,8,16,32) */
Vitesse	3D	/* 0..127 bit de vitesse 1..7 (en BPM) */
Porte	3E	/* 0..127 (127 = legato) */
3F	mot pak2	/* bit 6mot double (OFF, ON) */
		/* bit 3..5 mot dir 0..4 (HAUT, BAS, UPDW, RND, AS SIGNE) */
		/* bit 2 mot longueur ajustement (OFF, ON) */
		/* bit 1 mot hold (OFF, ON) */
		/* bit 0 mot dyn (OFF,ON) */
40	mot pak3	/* bit 3..6mot track 0..15 (1..16) */
		/* bit 2 réservé */
		/* bit 1 mot out (OFF, ON) */
		/* bit 0 vitesse bit 0 */

Part-Paramètre

00 n° de banque /* 0..3 (4..7 panneau d'extension) */
01 n° sonore /* 0..127 */
02 trackmode /* 0..4 (OFF,ON,MONO/Drums:EXT, PLOMB, EXT) */
03 niveau /* 0..127 */
04 panorama /* 0..20 (OFF,<7L.. 7R>,RND,CLÉ, YEK, DYN, NYD) */
05 fx1 envoyer /* 0..63 */
06 fx2 envoyer /* 0..63 */
07 transposer /* 0..48 (-24..+24) */ 08 tune /* 0..127 (-64..+63) */
Fréquence de coupure09 /* 0..127(-64..+63) */ fréquencede résonance 0A. /* 0..127(-64..+63) */ 0B par exemple attaque /* 0..127(-64..+63) */ 0C par exemple désintégration /* 0..127 (-64..+63) */ 0D eg libération /* 0..127(-64..+63) */ tauxde vibrato0E /* 0..127(-64..+63) */ profondeur vibrato0F /* 0..127(-64..+63) */ 10retard vibrato /* 0..127(-64..+63) */
11 courbe de vitesse n° /* 0..14 (LIN,LIN-,LIN+,.. -EX++) */
12 holdpedal /* 0..1 (OFF,ON) */
13 profondeur de modulation /* 0..127 */
14 sensibilité au pas /* 12..36(-12..12) */
15 mod de volume. sens. /* 0..127(-64..+63) */
16 mod de tonalité. sens. /* 0..127(-64..63) */
17 portamento time /* 0..127 */

Drum-Paramètre

00 niveau /* 0..127 */
01 pan /* 0..16 (OFF,<7L.. 7R>,RND) */
02 fx1 envoyer /* 0..63 */
03 fx2 envoyer /* 0..63 */

04 pitch /* 0..48 (-24..+24) */ **TRACK-Parameter**

00	banque nb	/* bit 6 sur la piste 7	pattern-typ (BREAK/NORM) */
			/* bit 3..5 banque mobile 1..7 (UTILISATEUR..) */
			/* bit 0..2 banque de sons 0..3 */
01	son nb	/* 0..127 */	
02	motiv nb	/* 0..63 */	
03	niveau	/* 0..127 */	
04	pan /* 0..20	(OFF,<7L.. 7R>,RND,CLÉ,YEK,	
			DYN, NYD) */
05	fx1 envoyer	/* 0.. 63 */	
06	fx2 envoyer	/* 0..63 */	
07	transposer	/* bit 6 track-trans 0..1 (OFF/ON) */	
			/* bit 0..5 transpose partiellement 0..48 */

SONG-EVENT-Paramètre

00	barres non.	/* 1..127,	(0 = fin de la chanson)*/
00	modèle nb	/* 0..9 */	
00	transpose	/* 0..48	(-24..+24) */
00	sourdines	/* 0..255	(1bit/Piste) */

Demande d'identité

		Remarquessur la valeurdu numéro d'octet
0	F0	System Exclusive start, commande
1	7E	Message courant en temps non réel
2	numéro de canal cc	= canal système RAVEN *
3	06	informations générales
4	01	demande d'identité
5	F7	fin du système exclusif

Réponse d'identité

		Remarquessur la valeurdu numéro d'octet
0	F0	System Exclusive start, commande
1	7E	Message courant en temps non réel
2	numéro de canal cc	= canal système RAVEN *
3	06	informations générales
4	02	réponse d'identité
5	3F	Quasimidi id
6	23	IDENTIFIANT RAVEN
7	xx	Extension Board exists flag (00=no, 01=yes)
8	00	réservés
9	00	réservés
10..13	vv vv vv vv	Version n° (4 caractères ascii, soit '1.00')
14	F7	Fin du système Exclusif

* notez que si cc = 7F le RAVEN répond quel que soit le canal maître sur lequel il est défini.

Fu		ıct ion	Transmis	Reconnu	Séquenceur transmis	reconnu
Basique Canal	D C	fa hanUlt Ged	1 1-16	1-16 1-16	1-8 x	1-8 x
Mode	D M Al	fa ess ılt er âge s ed	x x	x * x	x	x
Note Nombre	Tr	ue Voix	36-96 x	0-127 12-108	36-96	36-96
Vitesse	N N	te ote Sur De	0 0	0 x	0 x	0 x
Après Toucher	K C	ys an Nel	x 0	x 0	x 0	x 0
Pitch Bend	M L	SB (7 bits) B (1 bit)	0 x	0 0	0 x	0 x
Contrôleur	C C C 12 12	Ontari MSB inus 0-31 nuous LSB 32- nt ont 63 rol 0 Changement 64- 1 r 95 ous les sons lésactivés eset tous les contrôleurs	0,1,2,5,11 x 6 4 x 0	0,1,2,5**,7**,10**,11 x 64,65 0 0	1,2,7** , 10**,1 1 x 64,65 x x	1,2,11 x 64,6 5 x x
Changement de programme			0**	0**	0**	0**
Système Exclusiv	e		0***	0***	x	x
Système Commun	Comm e ci comme ça T	ng ng Sélection ne de position Demander	x x x	x x x	x x x	x x x
Système Temps réel	Cl C	ock on nands	x x	x x	0** 0**	0** 0**

Aux Messages	L Al Un Sy	ca l ti st	l Activé/Désactivé otes)ff ve ens. m Reset	x x x x	0 0 x x	x x 0 x x x x x
x = No n 0 = Oui * = toujours poly ** = peut être réglé t mo o o = Dump-Fu ıcti		de, ı/o sur	dans séquenceur multimode 3b ff dans SYSTEM- Edit s			

La fonction d'initialisation effacera TOUS les motifs de l'utilisateur, les performances de la RAM et la mémoire de pour effacer la mémoire interne. Assurez-vous que toutes les données précieuses sont déchargées vers un MID enregistreur de vidage comme un séquenceur, Style-Drive, etc.
Pour effectuer une initialisation : éteignez le RAVEN et maintenez le bouton « WRITE » enfoncé, allumez le RAVEN. L'affichage affichera les éléments suivants :

Initialiser tout?
[oui] [non]

Après avoir appuyé sur [oui], (bouton « SOFT » [F1]), l'initialisation sera confirmée. Appuyez sur [no], (« SPF [F2]), interrompra la procédure sans modification de la mémoire interne. Après l'initialisation, vous devrait recalibrer les contrôleurs en temps réel. Si vous souhaitez revenir au mode Performance ou Séquenceur sans recalibrage, appuyez sur « EXIT ». Sinon, l'écran affichera le menu Calibrer suivant :

Calibrer les roues (min:Tap/0, max:Tap/1)
1 1

Suivez les étapes 1 à 6 pour calibrer les contrôleurs en temps réel du RAVEN.

1)Maintenez les trois roues (roue tangage et roues 1 et 2) dans leur position **minimale.**

2)Tout en maintenant les roues au minimum, appuyez et maintenez le bouton « TAP » et appuyez (0) une fois.

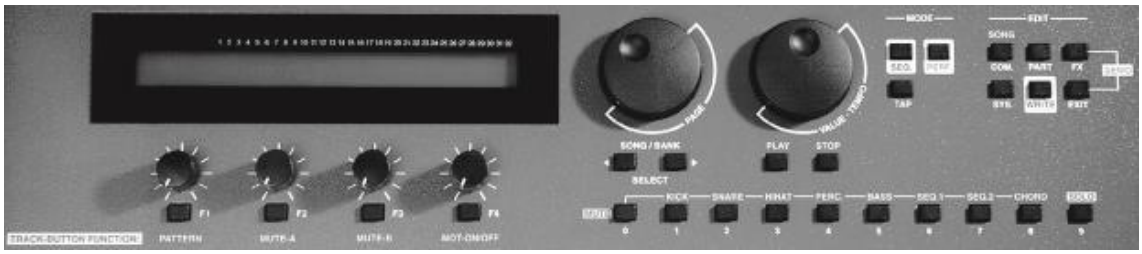
3)Maintenez ensuite les trois roues dans leur position maximale.

4)Tout en maintenant les roues au maximum, appuyez sur le **bouton « TAP » et maintenez-le enfonc (1).**

5)Confirmez l'étalonnage. L'écran affichera les valeurs **des paramètres lorsque les roues sont tournée Les 4 boutons Realtime et Aftertouch seront également affichés.**

6a) Appuyez sur le bouton « EXIT » pour ramener le RAVEN à son mode de fonctionnement **normal,**

6b) Répétez la procédure de **l'étape**



Remplissez la carte d'inscription et envoyez-la à :

QUASIMIDI GmbH
Bahnhofstr. 44
35282 Rauschenberg
Allemagne

Comment valider la garantie
Pour valider votre Garantie, remplissez la carte de Garantie et retournez-la à QUASIMIDI dans les dix jours suivant la date d'achat. En retournant la carte, la période de garantie sera prolongée de 6 mois à 12 mois.

Qu'est-ce qui est couvert et qu'est-ce qui ne l'est pas ?
Cette garantie couvre tous les défauts de matériaux et de fabrication pendant six (ou douze) mois à compter de la date d'achat d'origine. Cette garantie ne couvre pas les dommages ou la détérioration de l'armoire externe ou des circuits internes résultant d'un accident,d'une utilisation, d'une négligence, d'une tentative de réparation non autorisée ou du non-respect des instructions du présent manuel du propriétaire.
Cette garantie ne couvre pas les unités qui ont été modifiées ou altérées (à l'exception d'une modification quasimIDI autorisée qui inclut sa propre couverture de garantiee).
Cette garantie ne couvre pas les dommages pouvant survenir pendant l'expédition.
Les logiciels/micrologiciels sont vendus tels quels et ne sont pas couverts par la présente garantie.

Comment obtenir l'entretien de la garantie
Retournez votre appareil à un centre de service QUASIMIDI agréé. Si vous ne parvenez pas à entrouver un, écrivez ou appelez le service après-vente quasimidi factory. Nous vous dirigerons vers un centre de service agréé ou vous délivrerons un numéro d'autorisation de retour pour le service en usine. Les unités retournées à QUASIMIDI pour le service d'usine doivent afficher lenuméro d'autorisation de retournement à l'extérieur du carton d'expédition et sur tous les documents connexes, sinon les unités seront retournées à la collecte de fret. Le propriétaire doit payer tous les frais d'expédition à l'usine et à partir de l'usine.
L'expédition du produit à QUASIMIDI relève de la responsabilitédu propriétaire et doit être assurée par le propriétaire pour la valeur totale du produit.

AUCUNE RÉCLAMATION POUR GARANTIE NE SERA HONORÉE SANS PREUVE D'ACHAT

Limitations des garanties implicites et exclusion de certains dommages
Toute garantie implicite, y compris lesdiatribes de guerre d'utilité à un usage particulier, est limitée dans le temps à la durée de la garantie.
La responsabilité de QUASIMIDI pour tout produit défectueux est limitée à la réparation ou au remplacement du produit.

QUASIMIDI ne saurait en aucun cas être tenu responsable de :
1) Dommages fondés sur des inconvénients, la perte d'utilisation de l'appareil, la perte de temps, l'interruption de fonctionnement ou la perte commerciale.
2) Tout autre dommage, qu'il soit accessoire, consécutif ou autre, à l'exception des dommages qui ne peuvent être exclus en vertu de la loi applicable.

Veuillez répondre aux questions suivantes, cela sera utilisé dans le développement de nouveaux produits

QUASIMIDI. Tous les commentaires et suggestionsseront lus par une personne réelle! 88

Numéro de série de votre RAVEN :
Date d'achat :
Lieu d'achat :

Nom:

Nom de l'entreprise :

Adresse:

Âge:

Quel style de musique faites-vous ?

Quels autres claviers et expandeurs utilisez-vous en plus de The RAVEN ?

Quel est le but principal de votre RAVEN ? Travail en studio ? Performance en direct ?

Utilisez-vous un ordinateur pour faire de la musique ?

Quelle importance accordez-vous au séquenceur interne ?

Quels sont vos sons RAVEN préférés ?

Quels sont vos sons RAVEN pas si préférés ?

Quelle importance accordez-vous au MOTIVATOR ?

Quels sons aimeriez-vous inclure sur les futures cartes d'extension ROM ?

Observations et suggestions générales :