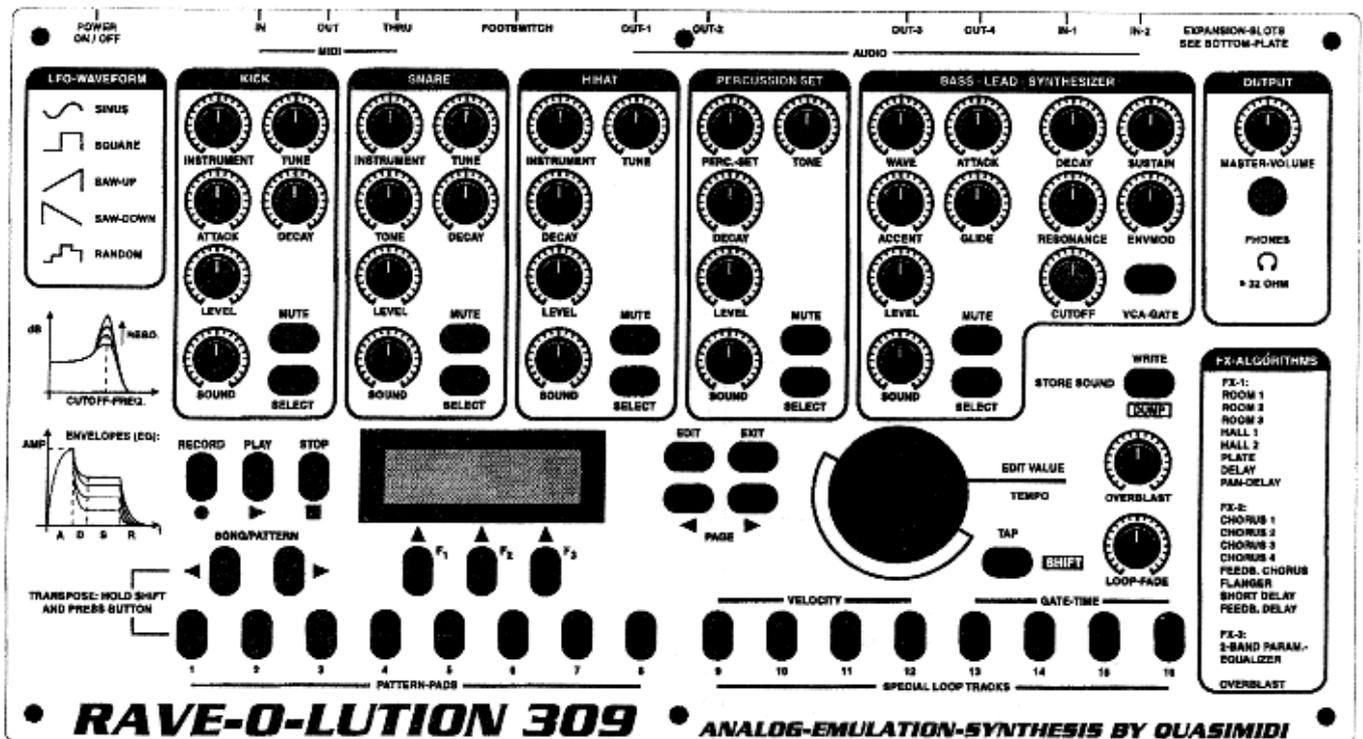


RAVE-O-LUTION 309

Manuel de l'utilisateur



QUASIMIDI
Synthesizers made in Germany

Table des Matières:

Introduction	5
- Contenu du carton	5
- Options	5
- Déballer	5
- Connexions	6
Premiers pas	7
- Initialisation .	7
- Tournez les boutons	7
- A.E.S., qu'est-ce que c'est ?	7
Coup d'oeil sur la 309	8
- Coup d'oeil sur les différentes sections	8
- Le menu MIX	8
La Programmation des sons	9
- La section Kick	9
- Comment sauvegarder un son?	11
- La section Snare	11
- La section Hihat	11
- Le set de Percussion	12
- La section Bass-Lead-Synthesizer	14
- Les effets de la 309	14
- L'Overblast	14
Le séquenceur	15
- Connexion à un clavier MIDI	15
- Les fonctions du séquenceur	15
- Programmer un groove dans le Drumgrid	16
- Le séquenceur step de la section Bass-Lead	18
- Sauvegarder un pattern	19
- Comment programmer un song ?	19
- Sauvegarder un Song	20
- Le Mastertrack	20
- La 309 en "Live"	20
- Assigner les Pattern-Pads	20
- Assigner les Special-Loop-Track-Pads	21
- Assigner les Velocity-Pads du séquenceur	21
- Régler le Tempo	21
- Le bouton Loop-Fade	21
- Synchroniser la 309 avec un autre séquenceur	21
- Brancher la 309 sur un ordinateur	22
- Comment faire un Dump ?	22
Le menu Edit-System	23
Liste des formes d'onde et des échantillons	25
Liste des contrôleurs MIDI	26
Le format SysEx de la 309	26
Implementation MIDI	31
Conditions de garantie	32
Fiche technique	33

Attention: Instructions importantes!

Lorsque vous utilisez des appareils électriques, certaines précautions de base doivent être prises systématiquement:

1. Lire les instructions avant d'utiliser l'appareil.
2. Pour réduire le risque de blessure ou d'électrocution, une surveillance accrue est nécessaire lorsque l'appareil est utilisé en présence d'enfants.
3. Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau, par exemple près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier, dans un sous-sol humide ou près d'une piscine, ou autre.
4. Cet appareil, qu'il soit utilisé seul avec un casque, ou avec un amplificateur et des haut-parleurs, peut produire un niveau sonore suffisant pour provoquer une perte permanente de l'acuité auditive. Ne pas le faire fonctionner pendant longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous constatez une perte d'acuité auditive, consultez un médecin.
5. L'appareil doit être placé de manière à ce que sa ventilation soit suffisante.
6. L'appareil ne doit pas être placé près de sources de chaleur, telles que radiateurs, appareils de chauffage ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil doit être connecté au secteur avec l'alimentation externe fournie avec l'appareil.
8. L'alimentation externe de l'appareil doit être débranché du secteur lorsqu'elle reste inutilisée pendant longtemps.
9. Il faut veiller à ce qu'aucun objet ou liquide ne tombent dans l'appareil.
10. L'appareil doit toujours être réparé par du personnel qualifié lorsque:
 - a) L'alimentation externe ou la prise ont été endommagées, ou
 - b) Des objets sont tombés dessus, ou
 - c) L'appareil a été exposé à la pluie, si du liquide s'est introduit à l'intérieur de l'appareil, ou
 - d) L'appareil semble ne pas fonctionner normalement ou présente un changement significatif de ses performances, ou
 - e) L'appareil est tombé, son boîtier est endommagé.Attention! Les points a, b, c et e ci-dessus entraînent une perte immédiate de la garantie.
11. Ne jamais tenter de réparer l'appareil en dehors de ce qui est indiqué dans le manuel de maintenance ou d'utilisation. Toutes les autres réparations doivent être effectuées par un personnel qualifié.

12. Une attention particulière doit être portée lorsque l'appareil est transporté ou déplacé, pour éviter de blesser les personnes ou

animaux se trouvant dans l'entourage (chute, bousculade, etc.).

13. Des manipulations attentives sont nécessaires pour éviter de se couper (ou autres blessures similaires).

14. Seules des prises adéquates reportez-vous à la description des prises dans le manuel) doivent être insérées dans les connecteurs.

15. L'emballage de la Rave-0-Lution 309 est idéal pour l'expédition de l'appareil. Ne jetez pas cet emballage. Au cas où il serait nécessaire d'expédier l'appareil (Réparation) à QUASIMIDI, il ne vous sera renvoyé que dans un emballage d'origine. Les frais de cet emballage vous seront facturés. QUASIMIDI ne couvre pas les dommages de transport résultant d'un mauvais emballage.

16. Le montage de modules et d'extensions non-certifiés par QUASIMIDI entraîne une perte de Garantie. Utilisez uniquement les accessoires QUASIMIDI!

Tous droits réservés. © 1997 QUASIMIDI Musikelektronik GmbH

QUASIMIDI Musikelektronik GmbH
Eisenbahnstr. 13
35274 Kirchhain

Tel : 06422-94020
Fax: 06422-940244

QUASIMIDI Paris
2, Rue Truffaut
75017 Paris
Tel.: 01.40080855
Fax: 01.42934383

Attention

L'utilisation des motifs-preset et des patterns de la Rave-0-Lution 309 pour la production musicale est libre. La diffusion commerciale d'échantillons de patterns et de sons preset de la Rave-0-Lution 309 sur CD-Sampling, Internet, disquettes ou autres médiums sans l'autorisation de QUASIMIDIMusikelektronik GmbH est interdite.



Introduction :

Chers amis de la musique électronique,
Importante tâche de féliciter l'utilisateur d'un nouvel instrument, car, s'il est vrai que l'on est toujours fier et heureux d'une nouvelle acquisition, nous sommes concernés par votre satisfaction. Bref, soyez sûr qu'à chaque fois que vous posez vos mains sur votre nouvel instrument, nous vous félicitons de votre acquisition, car votre plaisir est notre plus belle récompense, et on a toujours du plaisir à recevoir des félicitations!

Surtout n'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions. Nous nous efforcerons de les incorporer, au fur et à mesure des disponibilités de la technologie, dans vos futurs "outils de création musicale".

Votre Team-QUASIMIDI.

Contenu :

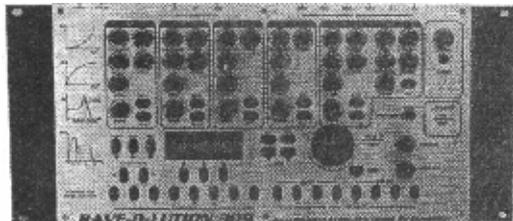
Le carton dans lequel votre 309 est livrée, contient les pièces suivantes:

- La Rave-0-Lution 309.
- L'alimentation externe.
- Ce manuel d'emploi.
- Un bon de garantie.

Options :

QUASIMIDI vous propose les options suivantes que vous pouvez ajouter à votre 309:

Kit de montage en Rack :



Avec le Kit de montage en rack, vous pouvez incorporer la 309 dans votre rack. Le Kit se visse simplement sur les deux côtés de la 309. La 309 prend 5 unités de Hauteur et 19" de largeur.

In/Out-Modul :

Ce module se monte dans la 309. Il contient deux sorties audio supplémentaires et deux entrées audio. Les entrées audio peuvent être alimentées avec un signal audio (niveau Line) de votre choix. Ceci peut être un autre synthétiseur, une guitare électrique, une platine laser ou votre voix (micro avec pré-ampli). Ce signal audio peut être travaillé avec les filtres et les effets de la 309.

Autres modules :

Au-dessous de la 309 se trouve une petite trappe. Derrière celle-ci se trouvent les emplacements pour le système d'exploitation et deux modules supplémentaires. Ces modules vont contenir de nouvelles formes d'ondes, de nouveaux modèles de filtres et de nouveaux patterns.

Flightcase :

Un Flightcase est toujours très important lorsque vous voulez souvent transporter votre 309. Evidemment, l'emballage d'origine est prévu à cet effet, mais il a quelques inconvénients:

un peu encombrant, pas très élégant, rapidement usé. Un Flightcase est spécialement conçu pour un transport fréquent et protège votre 309 de façon optimale.

Ne montez que les options d'origine QUASIMIDI dans votre 309. Uniquement ces options vous garantissent un fonctionnement sans fautes de votre 309. Le montage de modules et d'extensions noncertifiés par QUASIMIDI entraîne une perte de Garantie.

Déballer :

Attention : N'utilisez pas de couteau ou d'autres outils tranchants pour retirer la 309 de son emballage.

Dans le carton, la 309 est protégé par des éléments en polystyrène. Retirez l'appareil et les éléments en polystyrène du carton.

Attention ! L'unité d'alimentation externe se trouve dans un petit carton placé dans un des creux des éléments en polystyrène. Après avoir enlevé l'unité d'alimentation, vous pouvez retirer les éléments en polystyrène. Maintenant, vous pouvez enlever la 309 du plastique de protection qui l'entoure. Placez l'instrument à son futur "lieu de travail".

Connexion de l'unité d'alimentation :

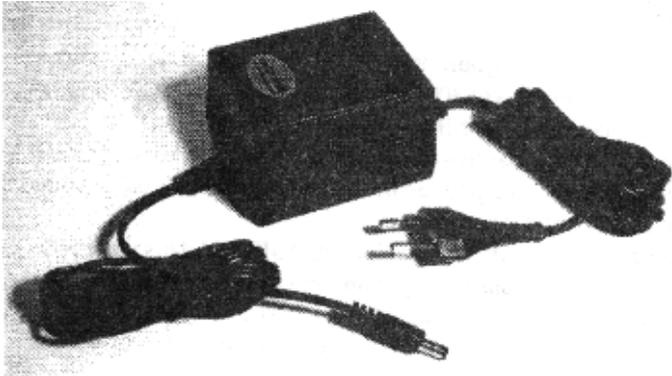
Retirez l'unité d'alimentation externe de sa boîte. Connectez la grande prise à une prise de courant libre. La petite prise qui se trouve à l'extrémité du deuxième câble se branche sur la 309. La prise d'alimentation de la 309 est un peu surélevée et se trouve en-dessous de l'interrupteur. Elle porte l'inscription suivante :

10,5V DC, 1,5 A

Attention !

Pour un fonctionnement parfait de la 309, il est important d'utiliser l'unité d'alimentation externe fournie par QUASIMIDI. Uniquement cette unité d'alimentation vous garantit un fonctionnement impeccable de votre 309.

Maintenant, vous pouvez continuer avec le chapitre "connexions".



Avant de vous familiariser de plus près avec votre 309, nous vous conseillons de connecter l'appareil à votre équipement audio. Naturellement, vous pouvez utiliser la 309 avec un casque,

Connexions:

La 309 possède sur sa face arrière une sortie stéréo qui se compose de deux jacks de 6,35mm . C'est ici que vous devez brancher votre amplificateur, votre chaîne-stéréo ou votre table de mixage. Une table de mixage est toujours nécessaire lorsque vous voulez écouter un autre instrument en même temps que la 309. Les trois prises DIN servent uniquement à transmettre des messages MIDI et n'ont pas de fonction audio. Voici donc la description détaillée des possibilités de branchement.

1.) Branchement sur une chaîne-stéréo

Éteignez la 309 et votre chaîne-stéréo. Pour l'usage avec votre chaîne, il vous faudra deux câbles cinch-jack 6,35mm pour effectuer la connexion. Choisissez une des entrées suivantes de votre chaîne pour effectuer le branchement:

- 1.) AUX ou bien Auxilliary
- 2.) LINE
- 3.) CD
- 4.) DAT
- 5.) TAPE IN ou TAPE PLAY

ATTENTION! Vous ne devez surtout pas utiliser l'entrée PHONO à haute sensibilité.

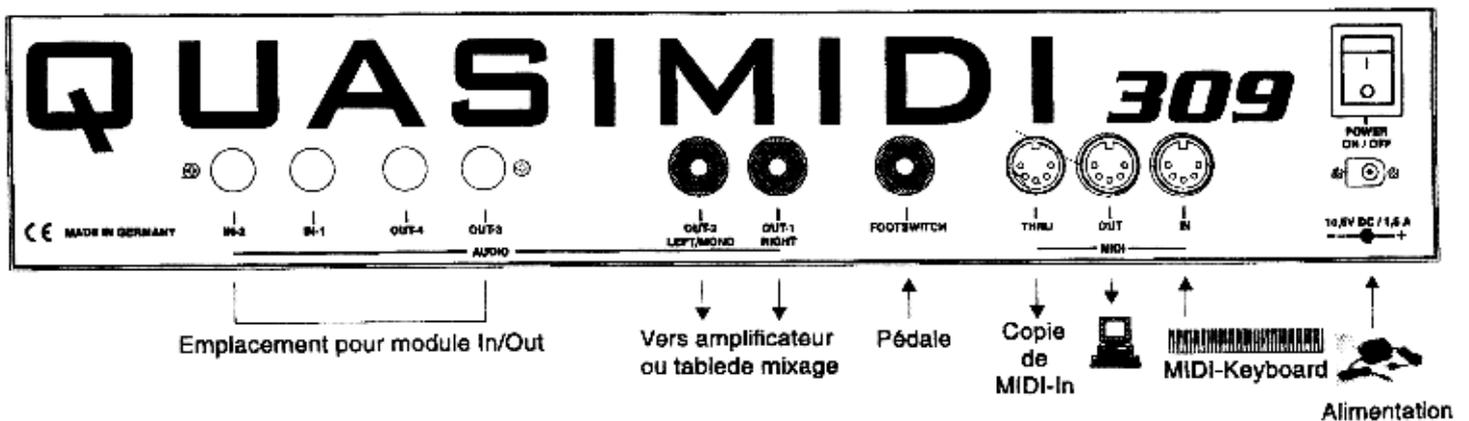
Branchez donc la 309 sur votre chaîne. Réglez le potentiomètre de volume de votre chaîne sur la valeur minimum et celui de la 309 sur la valeur maximum. Puis, allumez d'abord la 309 et après la chaîne. Appuyez la touche PLAY de la 309. Un pattern devrait maintenant défiler. Maintenant, montez doucement le volume de votre chaîne jusqu'à un niveau que vous jugez agréable. Pour éviter un endommagement de vos haut-parleurs, il est conseillé de légèrement baisser les graves de votre amplificateur ou de mettre le bouton OVERBLAST sur une petite valeur, car la 309 est capable de produire des fréquences graves très puissantes qui pourraient endommager définitivement votre chaîne.

2.) Branchement sur une table de mixage:

Utilisez les entrées niveau ligne de votre table de mixage. Les entrées micro ne sont pas prévues pour l'utilisation avec la 309, car leur sensibilité est souvent trop élevée, Avant d'effectuer le branchement audio, éteignez tous les appareils. Branchez les deux sorties de la 309 avec deux entrées de la table de mixage à l'aide de deux jack 6,35. Réglez le volume de la 309 sur la valeur maximum et les potentiomètres GAIN de votre table de mixage sur minimum. Assurez-vous que l'égaliseur de la table de mixage soit réglé de la même manière dans les deux canaux concernés. Les potentiomètres de panorama des deux canaux doivent être réglés de façon opposée pour obtenir un son stéréophonique. Réglez également la sortie principale de votre table de mixage sur une valeur minimum.

Allumez d'abord la 309 et ensuite la table de mixage. Appuyez la touche PLAY. Une séquence de la 309 se met en marche. Réglez

Les prises de connexion de la RAVE-O-LUTION 309 :



Maintenant les potentiomètres GAIN, des canaux utilisés, sur une valeur inférieure à l'affichage de distorsion. Si votre table de mixage ne possède pas un tel affichage par tranche, montez doucement la sortie principale. Si vous entendez une distorsion, baissez le niveau des potentiomètres GAIN. Quelques tables de mixage ne possèdent pas de potentiomètres GAIN, elles sont alors munies d'un commutateur LINE/MIC. Dans ce cas, choisissez la position LINE. Si, malgré la position GAIN la plus basse possible vous obtenez une distorsion, baissez le volume de la 309. Mais en général il est plus favorable de régler le volume de votre source sonore (dans ce cas la 309) sur une valeur maximum et de baisser celui de la table de mixage, afin d'obtenir un meilleur rapport signal/bruit. Quand la table de mixage sera adaptée à la 309, montez doucement le volume MASTER jusqu'à un niveau que vous jugez agréable.

3.) Branchement sur un amplificateur :

Si vous utilisez un amplificateur, commencez par éteindre tous les appareils. Connectez une sortie de la 309 avec une entrée de l'amplificateur. Réglez le potentiomètre de volume et éventuellement aussi le potentiomètre GAIN de l'amplificateur sur une valeur minimum et le volume de la 309 sur maximum. Après, vous allumez d'abord la 309 et ensuite l'amplificateur. Appuyez la touche PLAY de la 309. Une séquence de la 309 devrait maintenant défiler. Maintenant, réglez prudemment le potentiomètre GAIN de l'amplificateur sur une valeur où vous n'entendez pas encore de distorsions. Montez doucement le volume MASTER jusqu'à un niveau que vous jugez agréable.

4.) L'utilisation avec un casque :

La 309 possède sur sa face avant une sortie casque (Jack 6,35mm). Si vous utilisez un casque, commencez avec le volume à 0, et montez le volume progressivement jusqu'à un niveau que vous jugez agréable. Ne le faites pas fonctionner pendant longtemps à fort volume, car cela peut provoquer une perte d'acuité auditive. Le casque utilisé doit posséder une impédance d'au moins 32 Ohm

Voici donc les possibilités de connexion de la 309. Si vous êtes observateur, vous aurez sûrement constaté que la 309 possède encore quelques prises de plus à sa face arrière. Vous y trouvez une autre prise jack de 6,35mm qui sert à connecter une pédale interrupteur et les prises MIDI: IN, OUT et Thru. Avec ces prises MIDI, la 309 est capable de communiquer avec d'autres appareils MIDI. Vous pouvez par exemple y connecter un clavier MIDI comme le RAVEN ou le CYBER-6, ou bien un ordinateur doté d'un interface MIDI (voir schéma à gauche).

Avec le MIDI, la 309 peut être télécommandée ou bien piloter d'autres appareils. Il est également possible de transférer le contenu de la mémoire de la 309 sur un ordinateur via un câble MIDI (Dump). Vous pouvez ainsi sauvegarder les données de la 309 sur disquettes ou sur disque dur, lorsque la mémoire interne est devenue trop petite.

Un dernier point qui mène souvent à des malentendus: Les câbles MIDI ne transmettent que des données informatiques d'un appareil MIDI à un autre. En aucun cas, les câbles MIDI transmettent des signaux audio (son). Si vous avez donc connecté plusieurs appareils MIDI entre eux, il sera quand même nécessaire de les connecter un par un à une table de mixage ou un amplificateur.

Premiers pas:

Initialisation:

Lorsque vous allumez la 309 pour la **première fois, nous** vous conseillons de tenir la touche WRITE enfoncée lorsque vous mettez l'appareil en marche.

L'écran affiche le contenu suivant :

```
Initialize All?  
[ok] [cancel]
```

Appuyez la touche Fl pour mettre la 309 dans un état de départ. Ce procédé est appelé "Initialisation". L'initialisation efface toutes les données de la mémoire et met la 309 dans son état "sortie d'usine". Plus tard, il ne sera plus nécessaire de faire cette initialisation que lorsque la batterie protectrice de la mémoire aura été échangée.

Prenez garde de sauvegarder vos données via MIDI avant d'initialiser l'appareil.

Tournez les boutons !

Avant de vous informer sur les détails de la synthèse et la structure de la 309 dans les chapitres suivants, nous vous proposons d'écouter un peu le son de la 309. Après avoir allumé l'appareil, l'écran affiche le message suivant :

```
1:Untitled _____  
(STOP) Tempo:148
```

Si vous appuyez la touche PLAY, le séquenceur se met en marche et vous écoutez le pattern PO 1. Avec les touches MUTE vous pouvez désactiver les différentes sections. Avec les boutons qui se trouvent dans les sections, vous pouvez modifier les sons en temps réel (Realtime). "Temps réel" veut dire que la modification d'un son fait tout de suite effet. Avec les touches PATTERN 1-8 et les touches SONG/PATTERN < > vous pouvez choisir d'autres patterns (en tout, vous avez 100 patterns à votre disposition: 00-99).

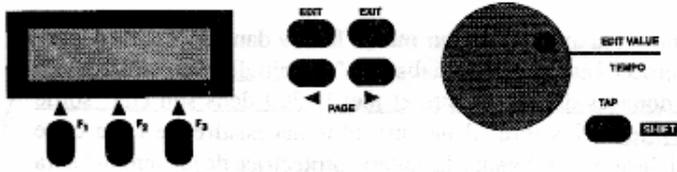
A.E.S., qu'est-ce que c'est ?

Avec la 309, vous possédez un instrument qui dispose de la toute dernière technologie de génération sonore. Ainsi, la section de synthétiseur BASS/LEAD ne se contente pas de reproduire de simples échantillons. Ce synthétiseur fonctionne tout à fait comme ses ancêtres analogiques. Au départ, il y a des formes d'onde, qui par la suite sont filtrées. Cette synthèse est appelée "synthèse soustractive". Dans la 309, cette synthèse vous est proposée sous une forme spécialement développée pour cet instrument:

La ANALOG-EMULATION-SYNTHESIS (A.E.S.): Ici, les formes d'ondes du VCO (virtual controlled Oscillator) travaillent avec différents modèles d'oscillateur. Elle peuvent être modulées par le LFO (Low-Frequency-Oszillator) et produisent le son de base. Celui-ci passe d'abord par le filtre (VCF) puis par l'amplificateur (VCA). L'évolution du son et du volume dans le temps peut être contrôlée par des courbes d'enveloppe (Envelope Generator), l'Accent et la vélocité. Ceci apporte au son une dynamique et une vivacité fantastique.

Coup d'oeil sur la 309:

La 309 possède 5 sections de synthèse indépendantes, 3 processeurs d'effet et un puissant séquenceur type pattern avec 16 mémoires song. En fait, les 5 sections de synthèse de la 309 représentent 5 synthétiseurs différents et indépendants dans un boîtier. Même les sons de batterie disposent d'un filtre 24 dB avec résonance et courbes d'enveloppe (ADSR-Envelope Generator). L'édition des sons peut se faire directement par les boutons et les touches de chaque section ou bien par le bloc de contrôle:



Tous les réglages effectués sur l'appareil sont transmis via la prise MIDI- Out afin de les enregistrer sur un séquenceur informatique. Si par exemple vous tournez lentement le bouton CUTOFF dans le sens des aiguilles d'une montre (le filtre s'ouvre), cette modification est transmise de la même façon. Evidemment, la 309 est capable de recevoir et d'exécuter des données de contrôleur MIDI qui arrivent à sa prise MIDI-In. Ceci vous permet par exemple de télécommander les paramètres de synthèse de la 309 à partir d'un séquenceur-soft sur ordinateur.

Coup d'oeil sur les différentes sections:

Les schémas en bas de la page vous montrent les paramètres de synthèse des différentes sections et les paramètres MIX:

Vous voyez qu'en gros, les différentes sections vous proposent les mêmes paramètres de synthèse. En plus, le synthétiseur BASS/ LEAD possède un oscillateur de modulation (LFO) avec différents paramètres et un bouton de GLIDE. Celui-ci contrôle la vitesse du portamento entre deux notes (glissement de hauteur entre deux notes jouées l'une après l'autre). Evidemment, le portamento ne peut pas faire d'effet sur des sons de batteries ou de percussion. Si tout de même vous souhaitez un effet "pitch" par exemple sur une Kick, nous vous conseillons d'essayer les formes d'onde (Instrument) "AnaKick-1" à "AnaKick-4".

La section PERCUSSION-SET possède également quelques particularités (voire p. 12). Dans cette section vous disposez d'un set de 12 instruments.

Le menu MIX:

Les paramètres MIX vous permettent de sauvegarder des réglages d'effets en plus des sons dans la mémoire de patterns.

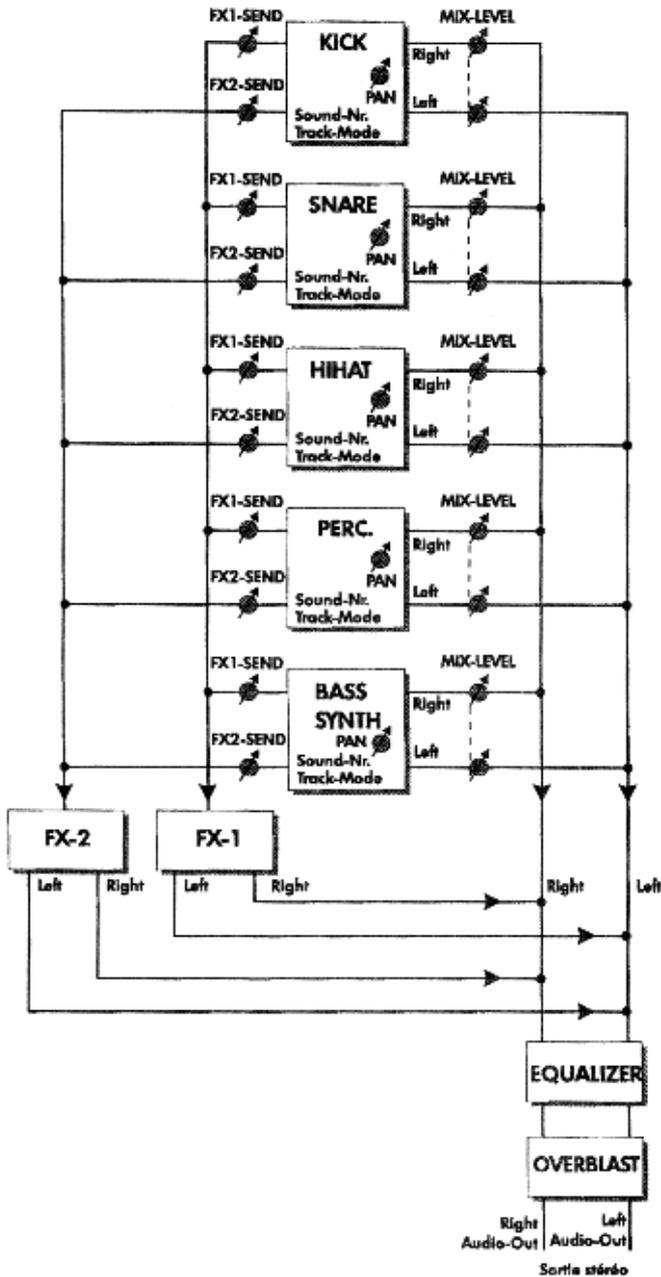
Pour accéder aux paramètres MIX, appuyez la touche EDIT puis la touche F3. Maintenant, choisissez une section, Avec les touches PAGE et la roue EDIT VALUE vous pouvez maintenant modifier les paramètres Sound-Nr, Mixlevel, Panorama, Fx 1 Send, Fx2Send et le Trackmode. Avec les paramètres Fx1Send et Fx2Send, vous réglez le niveau d'envoi du son qui sera envoyé aux processeurs d'effets FX 1 et FX2. Le Track-Mode détermine si une piste (Track) du séquenceur interne doit contrôler une section de la 309 (Mode = intern) ou si la piste est transmise à un instrument externe via MIDI (Mode = extern).

Paramètre de SON: (sauvegardés dans la mémoire de son) Les paramètres avec une étoile (*) possèdent un bouton de réglage.	KICK-DRUM:	SNARE-DRUM:	HIHAT:	Percussion-Set:	BASS/LEAD Synthesizer:
	* Instrument (forme d'onde)	* Instrument (forme d'onde)	* Instrument (forme d'onde)	* Numéro de Set	* Wave (modèle d'oscillateur)
	Level	Level	Level	Level	Level
	VCF-Drive	VCF-Drive	VCF-Drive	VCF-Drive	VCF-Drive
	Cutoff-Frequency	* Cutoff-Frequency (Tone)	Cutoff-Frequency	* Cutoff-Frequency (Tone)	* Cutoff-Frequency
	Resonance	Resonance	Resonance	Resonance	* Resonance
	Envelope-Modulation	Envelope-Modulation	Envelope-Modulation	Envelope-Modulation	* Envelope-Modulation
	Dynamic-Modulation	Dynamic-Modulation	Dynamic-Modulation	Dynamic-Modulation	Dynamic-Modulation
	Accent	Accent	Accent	Accent	Accent
	* EG-Attack	* EG-Attack	* EG-Attack	* EG-Attack	* EG-Attack
	* EG-Decay	* EG-Decay	* EG-Decay	* EG-Decay	* EG-Decay
	EG-Sustain	EG-Sustain	EG-Sustain	EG-Sustain	* EG-Sustain
	EG-Release	EG-Release	EG-Release	EG-Release	EG-Release
	VCA-Gate	VCA-Gate	VCA-Gate	VCA-Gate	VCA-Gate
	* Tune	* Tune	* Tune		Tune
					* Glide
					LFO-Waveform
					LFO-Rate
					LFO-Depth
					LFO>VCO
					LFO>VCF
					LFO>VCA
					Holdpedal

Paramètres MIX: (sauvegardés dans la mémoire pattern) Les paramètres avec une étoile (*) possèdent un bouton de réglage	KICK-DRUM:	SNARE-DRUM:	HIHAT:	Percussion-Set:	BASS/LEAD Synthesizer:
	* Nr. de mémoire son:				
	* MIX-Level				
	Panorama	Panorama	Panorama	Panorama	Panorama
	FX1-Send	FX1-Send	FX1-Send	FX1-Send	FX1-Send
	FX2-Send	FX2-Send	FX2-Send	FX2-Send	FX2-Send
	Track-Mode	Track-Mode	Track-Mode	Track-Mode	Track-Mode

Le schéma suivant vous montre les différentes sections et le parcours du signal audio dans la 309:

Schéma de fonctionnement de la section MIX:



La programmation des sons

La section Kick:

Appuyez la touche PLAY puis la touche SELECT de la section KICK. Maintenant, vous entendez un pattern en entier. Si vous désactivez les autres sections (SNARE, HIHAT, PERCUSSION et SYNTH) en appuyant les touches MUTE, vous n'entendez plus que la piste KICK. Elle est donc en solo.

```
1:Untitled
(P01) Tempo:140
```

Appuyez la touche EDIT et le menu suivant apparaît:

```
Select Edit |1>
[Sound] [Mix]
```

Choisissez [Sound] en appuyant la touche F1. La première des 14 pages d'édition vous propose de choisir un autre instrument de KICK. Vous avez le choix entre 26 instruments de base.

```
Edit Kick-Sound
|1> Ins:909Kick2
```

Le choix se fait en tournant la roue EDIT VALUE ou le bouton INSTRUMENT de la section KICK.

Avec les deux touches PAGE...

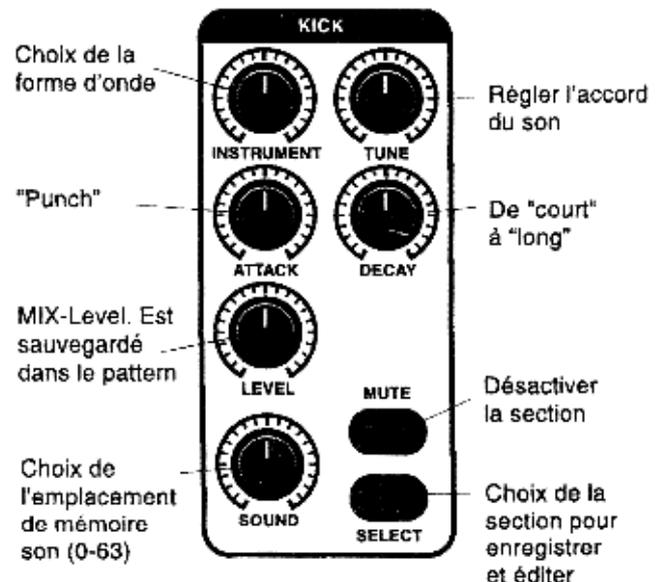


... vous choisissez les autres pages du menu d'édition des sons. Choisissez la page 2:

```
Edit Kick-Sound
<2> Level: 127
```

La roue EDIT VALUE vous permet de régler le volume de base avec lequel un son sera sauvegardé sur un des 64 emplacements de mémoire.

Attention! Le bouton LEVEL de la section KICK concerne uniquement le volume MIX et n'est pas sauvegardé avec le son, mais avec le pattern.



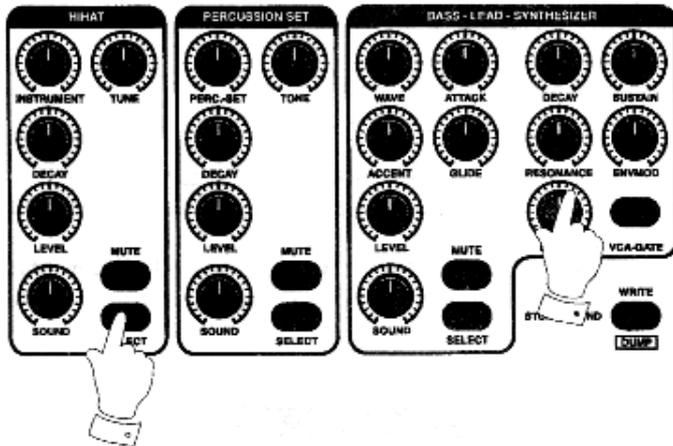
La prochaine page (3) vous propose un paramètre qui est spécifique à la 309.

```
Edit Kick-Sound
<3> VCFDrive:98
```

Avec le paramètre VCF-DRIVE, vous pouvez régler une surmodulation du filtre. Chaque filtre des sections de la 309 possède donc un paramètre de saturation qui permet de produire des effets du type Overdrive et Distorsion. Surtout les amis du Hardcore et de l'Acid sauront apprécier ce paramètre. Ainsi, nous voilà arrivés au filtre de la 309. La 309 dispose d'un filtre passe bas de 24 dB/ Octave avec résonance dans chaque section. La fréquence Cutoff tel a résonance peuvent être réglées par les contrôleurs MIDI 16 et 17, directement par les boutons ou par la courbe d'enveloppe. Les autres boutons peuvent également être commandés par des contrôleurs MIDI. Une liste de ces contrôleurs se trouve à la page 26 de ce manuel.

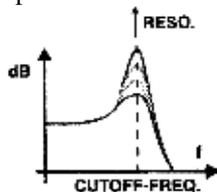
```
Edit Kick-Sound
<4> CutFreq: 127
```

Attention! Lorsque vous tenez la touche SELECT de la section sur la section KICK. Ceci est également le cas pour les trois autres sections de percussion:



A la page 5 du menu, vous pouvez régler la résonance du filtre. Ce paramètre augmente le niveau des fréquences autour de la fréquence de coupure (Cutoff).

Hauteur de l'amplitude en fonction de la fréquence:



Lorsque la résonance est haute, cette élévation provoque une autooscillation du filtre. Dans ce cas, le filtre produit lui-même des harmoniques: Cet effet produit un "sifflement" typique du **filtre**. Des filtres sans résonance sont donc moins flexibles que ceux de la 309.

L'influence de la courbe d'enveloppe (Envelope Generator) sur le filtre se règle à la page 6 à l'aide du paramètre Envelope-Modulation:

```
Edit Kick-Sound
<6> EnvMod: 0
```

A la page 7 du menu d'édition des sons, vous pouvez régler l'influence de la vélocité (Velocity) sur le filtre:

```
Edit Kick-Sound
<7> DynMod: 0
```

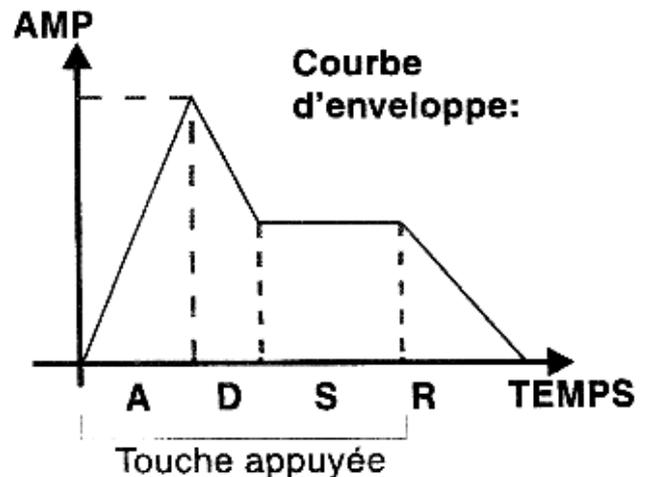
La page 8 vous permet de régler le degré du paramètre ACCENT:

```
Edit Kick-Sound
<8> Accent: 0
```

Ce paramètre indique de combien le volume et le son d'une note sera modifié lorsque le séquenceur lui assigne une certaine valeur de vélocité. Plus tard dans ce manuel, vous allez voir comment on peut assigner différentes valeurs de vélocité aux notes à l'aide des touches VELOCITY (9 à 12) lorsque on se trouve dans le drumgrid ou dans le séquenceur step. Selon le son que vous utilisez, les niveaux de VELOCITY peuvent également agir sur l'ouverture et la fermeture du filtre. Lorsque vous programmez différents niveaux pour certaines notes dans une séquence, vous obtenez des accentuations. Dans ce cas, nous parlons d'ACCENT. C'est exactement cet effet qui peut être réglé avec le bouton ACCENT. Dans la position intermédiaire (64), le réglage ACCENT développe son effet maximal. (Essayez-le!)

Les pages 9 à 13 contiennent les paramètres de la courbe d'enveloppe (ADSR) et du VCA-Gate. La courbe d'enveloppe contrôle le filtre et peut également faire effet sur le VCA (amplificateur). La courbe d'enveloppe vous permet de programmer une modulation en fonction du temps de la fréquence Cutoff. Cette modulation est déclenchée lorsque vous jouez une note. Il est par exemple possible de programmer une ouverture suivie d'une fermeture du filtre automatique. Les paramètres de la courbe d'enveloppe contrôlent le temps de durée de la modulation.

Le schéma suivant montre la structure temporelle de la courbe d'enveloppe:

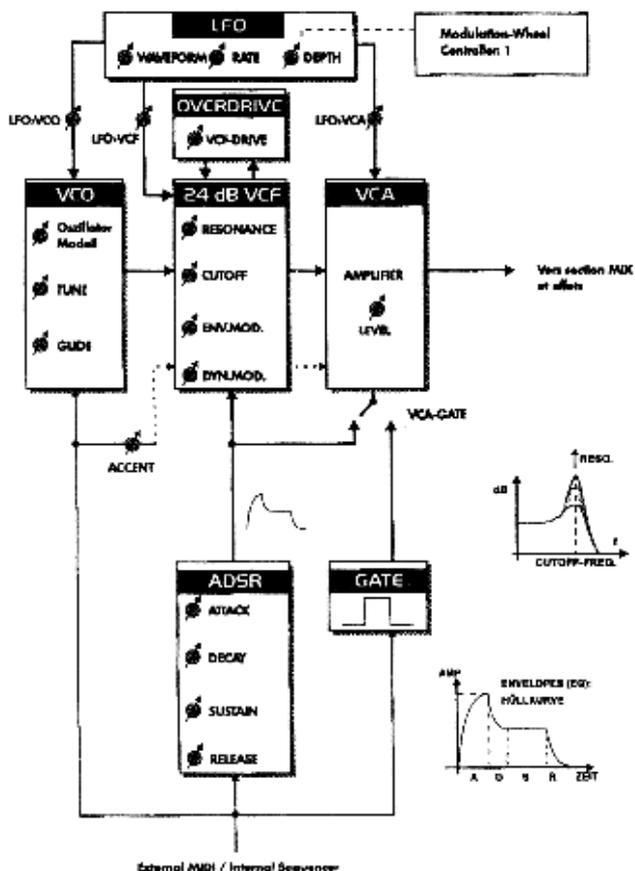


Que se passe-t-il lorsque la courbe d'enveloppe contrôle le VCA (amplificateur)?

Lorsque vous appuyez une touche du clavier de la 309, le générateur d'enveloppe est déclenché. Durant le temps de l'ATTACK, le son augmente de volume jusqu'à ce qu'il ait atteint son volume maximal (Page 2 de ce menu). Après, durant le temps de DECAY, le son redevient moins fort et atteint le niveau de SUSTAIN qui est également réglable. Seulement lorsque vous lâchez la touche, le son s'arrête plus ou moins vite. Cette phase est appelée RELEASE. Le temps pendant lequel la touche est enfoncée est appelé GATE-TIME.

A côté de la courbe d'enveloppe ADSR, qui agit sur le filtre et le VCA en même temps, les sections KICK, SNARE, HIHAT et SYNTH offrent la possibilité d'une courbe d'enveloppe GATE qui n'agit que sur le VCA. Dans ce cas, la courbe d'enveloppe ADSR est réservée au filtre. En principe, la courbe d'enveloppe GATE correspond à une courbe ADSR, dont A, D et R sont à la valeur 0. Le son prend donc son volume maximal lorsqu'il est déclenché et s'arrête toute de suite après avoir relâché la touche.

Paramètres de son de la section synthétiseur et schéma de fonctionnement:



La dernière page du menu d'édition de la section KICK contient les paramètres concernant l'accord des sons. Le paramètre TUNE vous permet d'accorder la Grosse caisse plus haut ou plus bas:

```
EDIT Kick-Sound
<14> Tune: -4
```

Comment sauvegarder un son ?

Lorsque vous avez produit un nouveau son, vous pouvez naturellement le sauvegarder, Appuyez la touche WRITE, puis sélectionnez la page 1 à l'aide des touches PAGE:

```
|1> Store Kick?
[ok]
```

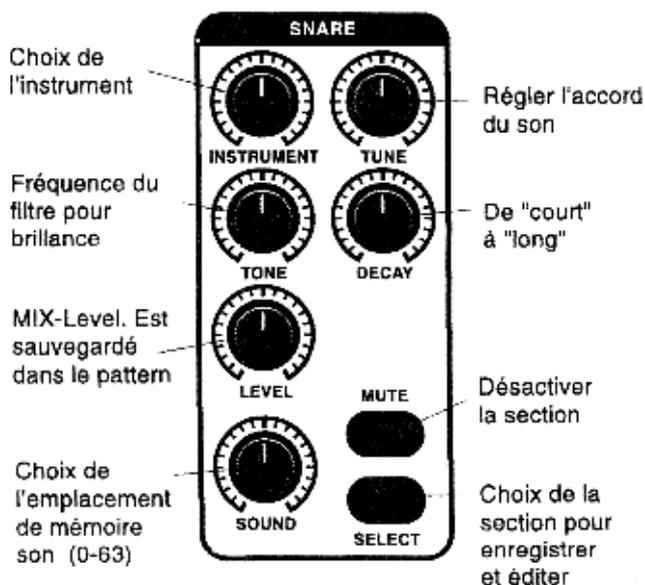
Appuyez la touche Fl et la page de menu suivante apparaît:

```
to Kick-Snd 0
[ok] [cancel]
```

La roue EDIT VALUE vous permet de choisir un emplacement de mémoire pour votre son. Après avoir fait votre choix, confirmez en appuyant la touche Fl. Pour quitter le menu, appuyez la touche EXIT.

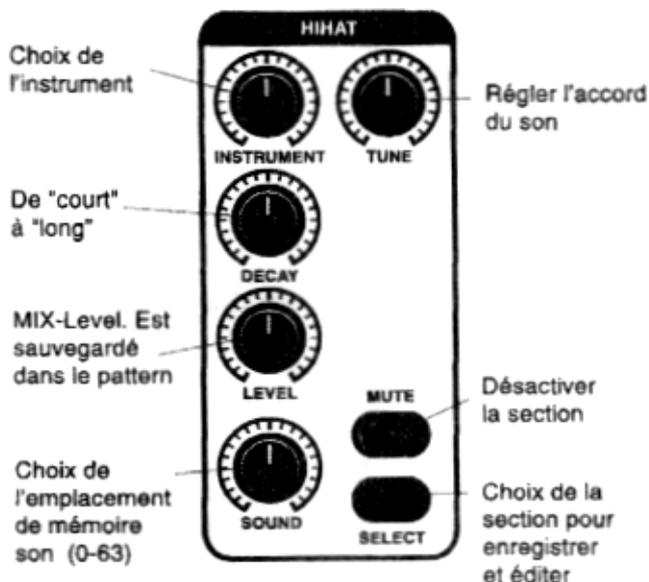
La section SNARE :

Pour la section SNARE, vous avez 25 instruments de base à votre disposition lorsque vous vous trouvez à la page 1 du menu d'édition des sons de cette section. Les autres paramètres correspondent à ceux de la section KICK. Vous pouvez également sauvegarder les nouveaux sons de SNARE sur 64 emplacements de mémoire.

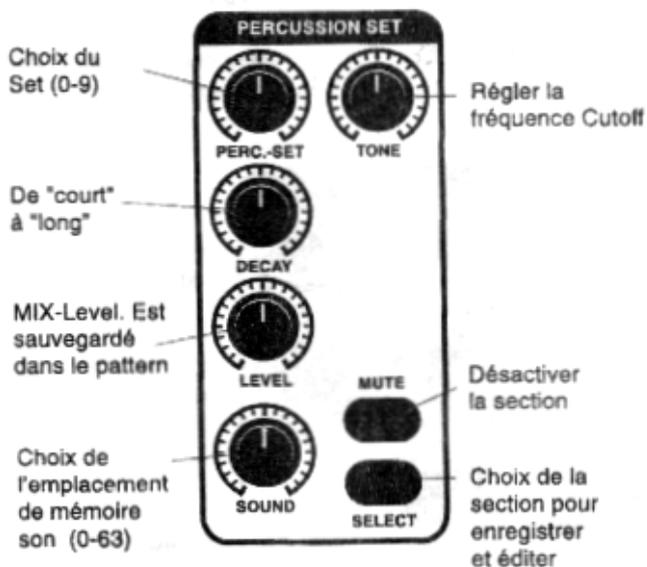


La section HiHat :

Pour la section HIHAT, vous avez 7 instruments de base à votre disposition lorsque vous vous trouvez à la page 1 du menu d'édition des sons. Les autres paramètres correspondent à ceux de la section KICK. Vous pouvez également sauvegarder les nouveaux sons de HIHAT sur 64 emplacements de mémoire. La section est duophonique. Ceci veut dire que vous avez le choix entre un son de charley ouvert et fermé.



La section Percussion-Set :



La section de Percussion possède un statut particulier dans la 309. Cette section possède une polyphonie de 12 voix. De plus, vous avez la possibilité de créer 10 sets de percussion à 12 instruments. Pour ceci, vous avez 128 instruments de base à votre disposition. Chacun des 12 instruments d'un set peut être édité séparément.

Les paramètres suivants sont à votre disposition: Tune, Level, choix de l'instrument de base, Panorama, FX1-Send und FX2-Send.

Choisissez la section de percussion en appuyant la touche *SELECT*. Appuyez la touche *EDIT* puis sélectionnez F2 [Set].

```
Edit Set 3 - C
|1> Ins:808Kic1F
```

La première ligne vous permet de choisir un set de percussion à l'aide du bouton PERC.-SET de la section PERCUSSION-SET. La lettre en haut à droite de l'écran indique la touche sur laquelle l'instrument de base se trouve. Dans notre exemple, le son 808Kic 1 F se trouve sur la touche C (Do). Si vous voulez assigner une autre note à cette touche, utilisez la roue *EDIT VALUE* pour sélectionner un autre instrument. Pour sélectionner une autre touche, il suffit d'appuyer dessus.

Les touches du mini-clavier de la 309 sont assignées aux notes de la manière suivante:

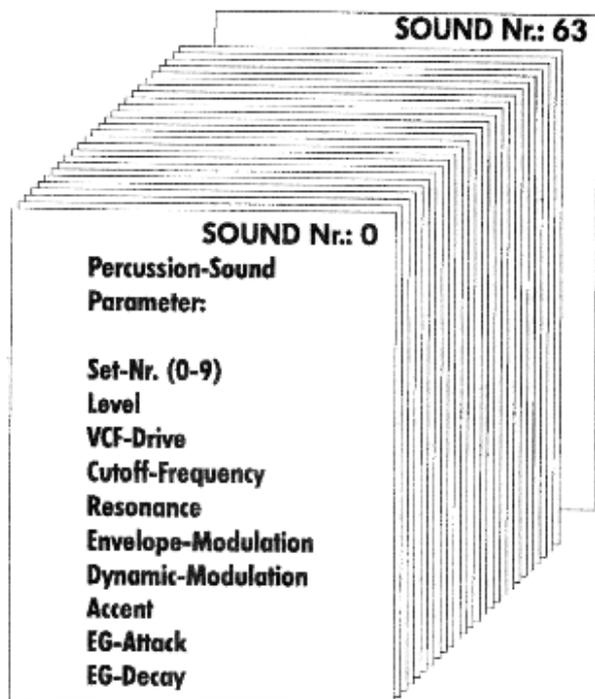


Les touches PAGE vous permettent d'accéder aux autres pages de ce menu d'édition. Pour retourner dans le menu de départ, appuyez la touche EXIT.

```
Select Edit |1>
[Snd][Set] [Mix]
```

Maintenant, vous pouvez vous rendre dans le menu d'édition des sons en appuyant la touche F1. Pour la section *PERCUSSIONSET*, vous avez également 64 emplacements de mémoire à votre disposition. Vous pouvez assigner un des 10 sets à chaque emplacement de mémoire. Mis à part le numéro du set, vous pouvez sauvegarder des changements de paramètres que concerne l'ensemble du set de percussion. Comme vous pouvez le voir dans le schéma suivant, vous avez 10 paramètres à votre disposition (voire pages de menu 1 > à < 10):

La section de Percussion:

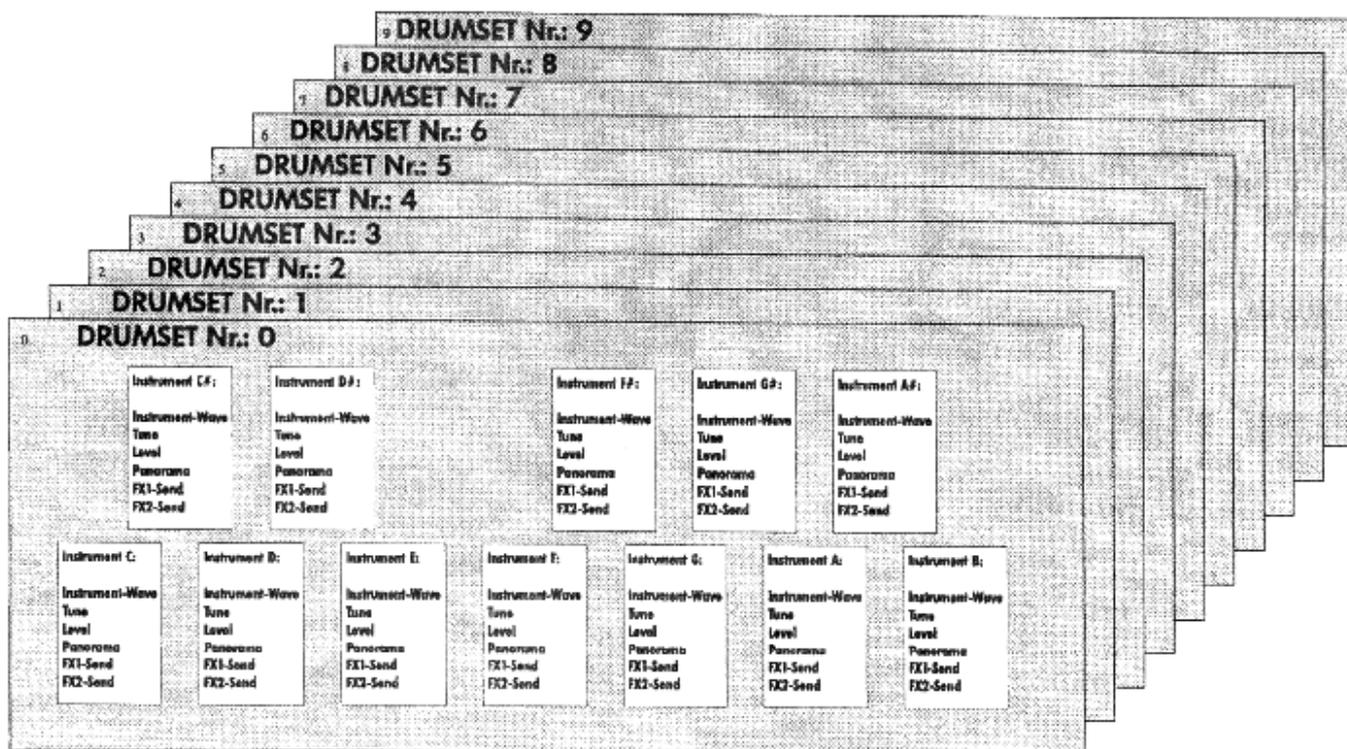


Les paramètres MIX sont sauvegardés par PATTERN

Paramètres MIX:

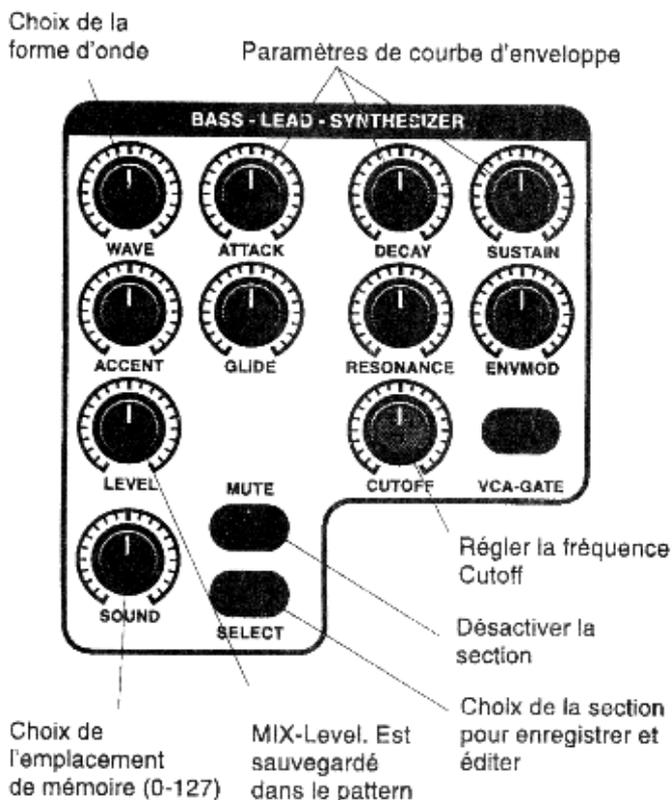
- Numéro de Son MIX-Level
- Panorama
- FX1-Send
- FX2-Send
- Track-Mode

Un des dix sets de percussion peut être assigné à chaque mémoire de son.



La section BASS-LEAD-Synthesizer:

Cette section contient un synthétiseur monophonique qui possède deux éléments de plus que les autres sections. Il vous propose un oscillateur de modulation (LFO) et le paramètre GLIDE. Le synthétiseur dispose de 28 formes d'ondes. Vous y trouvez des formes d'ondes classiques comme par exemple: la dent de Scie (Saw) et le carré (square), mais aussi des modèles de formes d'ondes à deux oscillateurs.



Les paramètres des 14 premières pages du menu d'édition des sons correspondent à ceux de la section KICK. Si vous appuyez les touches PAGE afin de vous rendre à la page 15, vous pouvez éditer le paramètre GLIDE:

```
Edit Bass-Sound
<15> Glide: 0
```

Lorsque deux notes sont jouées legato, le paramètre GLIDE contrôle la vitesse du portamento entre deux notes (glissement d'accord entre deux notes jouées l'une après l'autre). Cet effet est particulièrement utile pour créer des séquences "Acid".

Le LFO:

Sur la page 16, vous pouvez choisir les formes d'ondes du LFO, sa vitesse (fréquence) et son amplitude. Les pages 19, 20 et 21 vous permettent de régler l'intensité avec laquelle le LFO module le VCO, le VCF et le VCA. Une modulation du VCO (hauteur du son) par le LFO avec une fréquence d'une valeur peu élevée, produit un son qui fait penser à une sirène. Une modulation sur le VCA produit une variation du volume d'un son. Une modulation du VCF provoque l'ouverture et la fermeture du filtre à la vitesse de la fréquence du LFO.

Les effets de la 309:

La 309 possède 3 sections d'effets. La section FX-1 est responsable des les simulations de réverbération et pour des échos. FX-2 contient différents algorithmes d'effet de modulation comme: le Chorus et le Flanger. En plus, vous y trouvez deux algorithmes d'écho supplémentaires. La troisième section contient un égaliseur paramétrique à deux bandes.

Dans le menu MIX vous pouvez régler le niveau d'envoi d'un son qui sera envoyé dans les processeurs FX-1 et FX-2. Ce paramètre s'appelle FX-Send (voire p. 8).

Les réglages que vous faites pour l'égaliseur dans FX-3 font effet de la même façon pour toutes les sections. Ces réglages ne peuvent pas être dosés séparément.

Les différents algorithmes d'effets sont imprimés sur le côté droit du boîtier de la 309.

Evidemment, nous ne pouvons pas vous donner de recommandation obligatoire en ce qui concerne le réglage des effets. Comme dans beaucoup d'autres domaines, rien ne vaut l'expérience. Une configuration *qui* donne souvent de bons résultats, est de choisir une réverbération ou un écho pour FX-1 et un effet de modulation (Chorus ou Flanger) pour FX-2. Surtout le Chorus de la section FX-2 se prête à rendre le son du synthétiseur BASS-LEAD encore plus épais.

Attention! Les réglages des effets ne se laissent sauvegarder que dans un song. Si vous n'avez pas sauvegardé de song, ceci n'est pas très grave car les réglages des effets sont conservés même après avoir éteint l'appareil. Ils ne sont perdus que lorsque vous sélectionnez un autre song.

Astuce: Si vous n'avez pas spécialement envie de programmer des songs, vous pouvez utiliser les emplacements de la mémoire song pour sauvegarder vos setups d'effets. Ceci peut être très pratique lorsque vous employez votre 309 en tant qu'expandeur dans un studio MIDI.

Pour accéder aux processeurs d'effet, ouvrez le menu d'édition principal. Appuyez la touche EDIT. Choisissez la page 3 de ce menu en vous servant des touches PAGE. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Select Edit <3>
[FX1] [FX2] [EQ]
```

Pour sélectionner le processeur d'effet FX-1, appuyez la touche F1. La touche F2 ouvre FX-2 et la touche F3 le menu d'édition de l'égaliseur. L'égaliseur vous propose un réglage du son avec deux bandes paramétriques. De plus, il offre des régleurs de Gain et de fréquence indépendants.

L'Overblast:

Une dernière possibilité pour régler le son de la 309 est proposée par le bouton OVERBLAST. Si vous tournez ce bouton vers la droite, vous obtenez un effet de "Bass-Boost" *qui* donne plus de "pression" à l'ensemble du son.



Le Séquenceur :

Connexion d'un clavier MIDI :

Si le mini-clavier de la 309 vous paraît trop petit, vous avez également la possibilité de connecter un clavier MIDI. Ceci est également préférable lorsque vous voulez faire des enregistrements en temps réel sur plus d'une octave. Pour faire cette connexion, vous avez besoin d'un "vrai" câble MIDI. Parfois, vous trouvez des câbles semblables dans le HIFI. Nous vous déconseillons de les utiliser, car souvent ces câbles ne disposent pas de la polarité nécessaire à une transmission de données MIDI.

Connectez la prise MIDI-In de la 309 avec la prise MIDI-Out de votre clavier. Ceci est le seul moyen pour que les données produites par le clavier arrivent à la 309. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à choisir le canal MIDI sur lequel votre clavier émet ses informations. A partir de l'usine, la 309 est réglée de la manière suivante:

System-Channel: 1 (peut être changé dans le menu EDIT SYSTEM):

Canal-MIDI 1: Kick
Canal-MIDI 2: Snare
Canal-MIDI 3: Hihat
Canal-MIDI 4: Percussion
Canal-MIDI 5: Bass-Lead-Synthesizer

Un changement du canal MIDI de système (System Channel) provoque un décalage des canaux MIDI des sections (voir p. 23):

System-Channel: 2

Canal-MIDI 2: Kick
Canal-MIDI 3: Snare
Canal-MIDI 4: Hihat
Canal-MIDI 5: Percussion
Canal-MIDI 6: Bass-Lead-Synthesizer

System-Channel. 3 :

Canal-MIDI 3: Kick
Canal-MIDI 4: Snare
Canal-MIDI 5: Hihat
Canal-MIDI 6: Percussion
Canal-MIDI 7: Bass-Lead-Synthesizer
etc....

D'abord, nous allons vous présenter les différents niveaux sur lesquels le séquenceur de la 309 travaille:

1.1 Motif :

Un motif est l'unité la plus petite que vous pouvez produire et travailler avec le séquenceur de la 309. Un motif est une petite séquence qui peut avoir jusqu'à huit mesures et qui est assigné à une section (Kick, Snare, Hihat, Perc, Bass). Les motifs que vous enregistrez vous-même sont appelés User-Motif. Un motif peut également être employé en tant que Special-Loop-Track.

2.1 Pattern :

Un pattern peut se composer d'au maximum 5 motifs. C'est donc une empilement de plusieurs petites séquences avec différents sons. La longueur d'un Pattern dépend de la longueur des motifs employés. Si un motif de 8 mesures et un motif d'une mesure se trouvent dans un pattern, le motif d'une mesure est mis en boucle (Loop) jusqu'à ce que le motif de 8 mesures se soit déroulé. A partir de l'usine, la 309 possède déjà 100 patterns préprogrammés (ROM-Pattern).

3.1 Song :

Un song est une suite de plusieurs patterns. Un song peut se composer de 99 steps (pas). Chacun de ces steps peut avoir une longueur allant jusqu'à 64 mesures. De plus, vous pouvez définir un pattern, les instruments actifs (MUTE) et le nombre de mesures pour chaque **step**. **En outre**, vous pouvez programmer une transposition de la piste BASS-LEAD pour chaque step.

Les fonctions du séquenceur :

Comment programmer ses propres rythmes avec la 309 ? Le chemin le plus direct passe par la touche RECORD. Appuyez RECORD. L'écran vous propose le choix suivant:

```
Select Record...  
[Master] [Patt.]
```

Choisissez l'option PATT

Maintenant, vous vous trouvez dans le menu EDIT-PATTERN qui contient les fonctions de base du séquenceur. Ici vous pouvez enregistrer de nouveaux motifs ou combiner des motifs preset. Dans ce menu, les touches SELECT des différentes sections jouent un rôle important. Avec ces touches, vous choisissez directement l'instrument et la piste que vous voulez travailler. Lorsque une piste est sélectionnée, la touche SELECT de cette section est allumée.

A la première page de ce menu, vous choisissez un motif. Vous avez le choix entre les motifs ROM et les motifs USER. La touche F2 sert à changer entre ces deux zones. La roue EDIT-VALUE sert à sélectionner les différents motifs. Les motifs User vides sont munis d'une petite étoile (*):

```
Edit P01 T: Kick  
|1> Motif:USR*01
```

Astuce: Dans ce menu vous avez également la possibilité de choisir un motif de façon aléatoire. Tenez la touche SHIFT enfoncée, puis appuyez la touche SELECT d'une section. A chaque fois que vous appuyez SELECT, un nouveau motif est choisi pour cette section.

Avec les deux touches PAGE vous pouvez choisir les différentes pages de ce menu. La touche PAGE de droite vous emmène une page en avant, celle de gauche vous fait revenir à la page précédente.

La page 2 de ce menu contient la fonction GROOVE:

```
Edit P01 T: Kick
<2> Groove: 0%
```

Ici vous avez la possibilité de donner un feeling "Shuffle" à votre rythme. Ceci veut dire que les temps d'une mesure sont légèrement décalés. Avec cette fonction, on essaie d'imiter le jeu et le groove d'un vrai batteur sur une boîte à rythme. L'effet de la fonction "groove" convient surtout aux styles de musique comme la House, le Hip-Hop et le Funk.

A la page 3, vous pouvez effacer le contenu d'un motif. Si le motif que vous voulez éditer est vide, vous pouvez y régler le nombre de mesures que votre motif devra avoir. Le nouveau motif peut avoir une longueur de 1 à 8 mesures.

```
EDIT P01 T: Kick
<3> [clear]
```

```
Edit P01 T: Kick
<3> [ --- ]Len:1
```

La page 4 vous donne accès au Drumgrid. Appuyez la touche PAGE choisir cette page. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Edit P01 T: Kick
<4> [drumgrid]
```

Programmer un Groove dans la Drumgrid:

Avant de commencer à enregistrer votre premier groove vous devez choisir des motifs User vides pour chaque section. Ceci peut être effectué à la première page du menu Edit-Pattern.

Une solution plus élégante pour choisir un pattern entièrement vide se trouve dans le menu WRITE. Appuyez la touche WRITE pour ouvrir ce menu. Choisissez la page 5 de ce menu à l'aide des touches PAGE. L'écran affiche le contenu suivant:

```
<5> Init Patt.?
[ok]
```

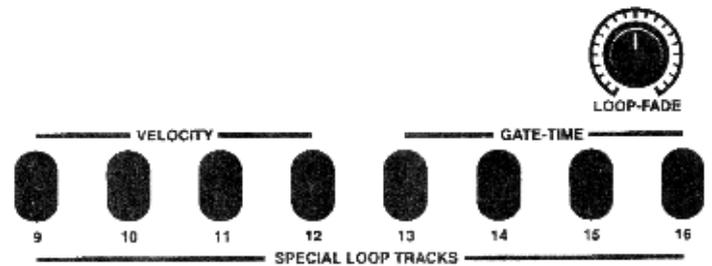
Confirmez la fonction Init-Pattern avec la touche FI. Vous avez maintenant créé un Pattern qui ne contient aucun motif. Appuyez la touche EXIT pour quitter ce menu.

Il est également très utile de laisser tourner le séquenceur durant la programmation. De cette façon, vous entendez tout de suite ce que vous faites. Maintenant, les touches SELECT vous permettent de sélectionner un instrument avec lequel vous voulez faire un enregistrement de drumgrid. Dans notre exemple, nous voulons commencer avec la section KICK. Appuyez donc la touche SELECT de la section KICK. Maintenant, appuyez la touche F2 pour ouvrir le Drumgrid:

```
Grid: 16 | 1/1 |
Instr: Kick
```

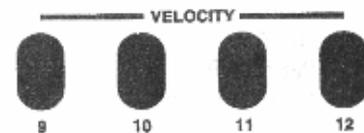
Maintenant, mis à part le métronome, vous ne devriez rien entendre, mais les touches de 1 à 16 doivent clignoter alternativement.

Astuce: Si vous n'entendez pas le métronome, tournez le bouton LOOP-FADE Dans ce menu, ce bouton contrôle le volume du métronome.



Maintenant, vous pouvez commencer à placer des notes dans le drumgrid. Les touches 1 à 16 représentent une mesure, qui contient 4 temps. Vous avez donc affaire à une résolution d'un 1/16 de note. Appuyez quelques-unes de ces touches, puis écoutez le résultat. Une note placée se reconnaît au fait que la touche correspondante est éclairée. Pour effacer une note, il suffit d'appuyer la même touche une seconde fois. Prenez le temps d'essayer ce procédé. Vous allez rapidement développer un feeling pour les temps importants d'une mesure.

Le drumgrid vous propose également de choisir un volume (vélocité) différent pour chaque note. Vous avez quatre niveaux de volume à votre disposition. Vous les choisissez de la façon suivante: Tenez la touche SHIFT enfoncée. Vous voyez qu'une des touches 9 à 12 s'allume. Les quatre niveaux de volume (vélocité) sont assignés à ces touches. La touche 9 est la moins forte et touche 12 la plus forte. Lorsque vous tenez la touche SHIFT enfoncée, vous pouvez choisir un des quatre niveaux de volume.



Le changement de volume ne concerne que les notes qui sont placées après le changement de niveau de vélocité. Lorsque le nouveau niveau de volume doit faire effet sur une note déjà placée, il faudra d'abord l'éteindre puis la replacer au même endroit.

Si la longueur de votre nouveau motif dépasse une mesure, vous avez la possibilité de changer de mesure à l'aide des touches PAGE. De cette façon, vous pouvez travailler chaque mesure séparément. Le nombre de mesure d'un motif est affiché en haut à droite de l'écran:

```
Grid: 16 | 1/2 >
Instr: Kick

Grid: 16 < 2/2 |
Instr: Kick
```

Pendant que vous placez les notes dans le drumgrid, vous avez également la possibilité de changer la résolution de la grille. Pour ceci, tenez la touche SHIFT enfoncée puis choisissez la résolution

à l'aide des touches PAGE. Les résolutions suivantes sont à votre disposition:

- 1/8: La résolution la plus petite. La mesure se termine après la touche 8.

- 1/12: Cette résolution est appelée triolet. Un temps de la mesure contient trois notes.

- 1/16: Ceci est la résolution standard lorsque vous ouvrez le drumgrid. Un temps de la mesure contient 4 notes.

- 1/24: Ici vous avez encore affaire à une forme de triolets. Ici, un temps de la mesure contient 6 notes.

- 1/32: La résolution la plus grande. Un temps de la mesure contient 8 notes. Avec cette résolution, les touches de 1 à 16 ne représentent qu'une demi mesure.

L'effet de ces différentes résolutions s'explique le mieux en l'essayant. Pour une Bassdrum, une petite résolution fait parfaitement l'affaire. Pour des roulements de caisse claire ou des motifs de Hihat plus complexes, vous pouvez utiliser la résolution 1/32. Vous avez également la possibilité de combiner des résolutions binaires et ternaires dans une mesure.

Si vous êtes satisfait de votre motif de KICK, quittez le drumgrid en appuyant la touche EXIT.

Maintenant, vous pouvez choisir un autre instrument à l'aide de la touche SELECT. Les sections HIHAT et PERCUSSION SET possèdent deux particularités que vous devez prendre en considération:

Dans la section HIHAT vous avez le choix entre le charley ouvert (OpenHH) et le charley fermé (ClosedHH). Tournez la roue EDIT VALUE pour choisir entre ces deux instruments. Le changement est affiché sur l'écran.

Dans la section PERCUSSION SET, vous avez le choix entre 12 instruments différents. D'où le nom Set. Les 12 instruments du set de percussion sont assignés aux touches de la 309.

Pour choisir un instrument de la section PERCUSSION SET, tournez la roue EDIT-VALUE. Une autre possibilité est de tenir la touche SHIFT appuyée et de choisir l'instrument par le miniclavier de la 309.

Continuons avec la page 5 du menu edit-pattern. Ici vous avez la possibilité de mettre le métronome en marche ou de l'arrêter. Souvenez-vous que le volume du métronome peut être réglé indépendamment avec le bouton LOOP-FADE.

```
Edit P01 T: Kick
<5> Metronom: ON
```

Appuyez la touche PAGE de droite pour ouvrir la page 6. Ici, vous pouvez enregistrer votre motif en temps réel à l'aide des touches du clavier de la 309. L'écran montre le contenu suivant:

```
Edit P01 T: Kick
<6> [record]:NEW
```

En principe, ce mode d'enregistrement fonctionne comme un magnétophone. Appuyez la touche RECORD. Le métronome se met en marche et vous donne une mesure de décompte (4 coups). Après, l'enregistrement commence. Maintenant, vous pouvez

jouer un rythme ou une mélodie sur le clavier de la 309. La durée d'enregistrement correspond à la longueur de motif que vous pouvez choisir à la page 3 de ce menu.

Mais, cette page vous offre encore une autre fonction. Si vous tournez la roue EDIT VALUE, vous voyez qu'il y a deux possibilités de réglage:

```
Edit P01 T: Kick
<6> [record]:DUB
```

Dans la position NEW, le contenu d'un motif est effacé lors de l'enregistrement. Naturellement, la position DUB n'est pas un mode d'enregistrement "spécial Reggae". DUB est l'abréviation pour Overdub. Overdub veut dire que l'ancien enregistrement est conservé au-dessous du nouveau. Voici un **exemple pour** l'utilisation de la fonction DUB:

Enregistrez un motif de HIHAT dans le drumgrid ou en temps réel. Assurez-vous que la position DUB est sélectionnée. Sinon, tournez la roue EDIT VALUE jusqu'à ce que le mot DUB apparaisse en-bas à droite de l'écran. Appuyez la touche RECORD. Vous entendez les 4 coups du métronome. Dès que l'enregistrement commence, tournez rapidement le bouton TUNE de la section HIHAT. Lorsque l'enregistrement est terminé, les modifications du son de HIHAT restent dans la mémoire de la 309.

La page 7 du menu edit-pattern contient la quantisation. L'écran vous propose la fonction de quantisation de la façon suivante:

```
Edit P01 T: Kick
<7> [quant]:16
```

Une quantisation est souvent nécessaire lorsque un enregistrement temps réel n'a pas le timing optimal. Si vous avez fait un enregistrement en temps réel et le timing ne vous satisfait pas, appuyez la touche F2 et l'enregistrement est "pressé" dans la résolution de quantisation sélectionnée. Les résolutions de quantisation suivantes sont à votre disposition: 1/8, 1/12, 1/16, 1/24 et 1/32. Tournez la roue EDIT VALUE **pour** choisir la résolution. Evidemment, la quantisation ne peut plus rien faire lorsque l'enregistrement ne possède pas de timing du tout. Un peu de précision est donc nécessaire lorsque vous faites un enregistrement en temps réel. La meilleure façon de comprendre le fonctionnement de la quantisation est une fois de plus de l'essayer.

La page 8 du menu edit-pattern vous propose deux fonctions avec lesquelles vous pouvez revenir sur vos pas. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Edit P01 T: Kick
<8> [delc][undo]
```

Appuyez la touche F2 [delc] pour effacer des données de contrôleurs MIDI d'un enregistrement. Des données de contrôleurs sont produites lorsque vous tournez un des boutons des sections d'instrument de la 309 pendant un enregistrement en temps réel. Cette fonction n'efface pas de notes.

Si vous appuyez la touche F3, vous déclenchez la fonction UNDO. La fonction UNDO annule toujours la dernière fonction du menu edit-pattern.

La page 9 est la dernière page du menu edit-pattern. Sur cette page vous ne pouvez rien faire vous-même. Elle vous informe uniquement sur la taille de la mémoire de motifs user qui est encore à votre disposition. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Edit P01 T: Kick
<9> Mem:100%free
```

Le séquenceur Step de la section Bass-Lead :

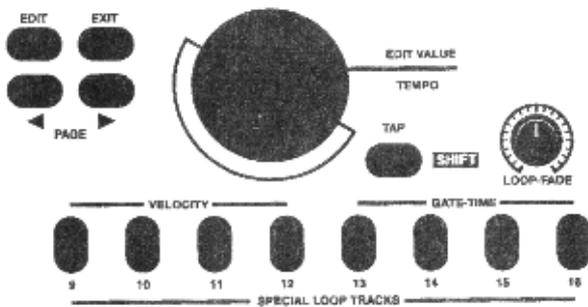
Pour la section BASS-LEAD-Synthesizer, le séquenceur Step a la même importance que le drumgrid pour les sections de batterie et de percussion. Si vous vous trouvez à la page 4 du menu edit pattern et que vous appuyez la touche SELECT de la section BASS-LEAD, l'écran affiche le contenu suivant:

```
Edit P01 T: Bass
<4> [stepRecord]
```

Le séquenceur step de la 309 s'oriente au fonctionnement d'anciens appareils analogiques comme la TB-303* "Bassline" ou le MC202* "Microcomposer". Ceux-ci sont des appareils de la marque Roland du début des années 80. Ils n'ont rien en commun avec des appareils de nom semblable fabriqués de nos jours. Comme il était le cas avec ces antiquités, le séquenceur step de la 309 vous invite à expérimenter. Nous sommes certains qu'il vous apportera beaucoup de surprises et de résultats inattendus. La joie d'expérimenter devrait donc être le leitmotiv lorsque vous travaillez avec le séquenceur step. Il n'est pas fondamentalement important de comprendre tous les détails de ce mode d'enregistrement. Laissez-vous surprendre par les résultats. Par ailleurs, si vous prenez le temps de bien l'étudier, vous pouvez créer des "riffs" d'acier.

La seule condition pour votre premier succès avec le séquenceur step est un motif de BASS-LEAD-Synthesizer vide. La méthode pour créer un motif vide est décrite au début de ce chapitre dans le passage: "Programmer un Groove dans le Drumgrid. Si le séquenceur n'est pas encore en marche, appuyez la touche PLAY. Maintenant, appuyez la touche F2 pour ouvrir le séquenceur step:

```
Edit P01 T: Kick
<6> [record]:DUB
```



Maintenant, jouez la première note sur le petit clavier au-dessous de l'écran. Appuyez simplement une touche.

*TB-303 und MC-202 sind Warenzeichen der Roland Corporation Osaka Japan.

```
Step: 1/16
C4 V: 64 G: 2
```

Le premier pas (step) est placé. Appuyez la touche PAGE de droite. Si vous regardez bien l'écran, vous allez constater que vous avez avancé d'une position dans la mesure. Maintenant, vous pouvez placer le deuxième step. Le step actuel est toujours affiché sur l'écran.

```
Step: 2/16
--- V: 64 G: 2
```

Le séquenceur step vous propose également de modifier la résolution de la mesure pendant que vous y placez les notes. Tenez la touche SHIFT enfoncée puis sélectionnez la nouvelle résolution à l'aide des touches PAGE. Une liste avec la description des résolutions se trouve dans le passage: "Programmer un Groove dans le Drumgrid".

A quelle hauteur sont les notes ?

L'accord de chaque note peut être modifié à tout moment avec la roue EDIT VALUE. Si vous voulez tout de suite faire un pas d'une ou de plusieurs octaves (8 notes), tenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez les touches SONG/PATTERN. La touche de droite transpose le clavier vers le haut, celle de gauche vers le bas. Lorsque vous ouvrez le séquenceur step pour la première fois, vous vous trouvez dans l'octave inférieure. Vous ne pouvez donc transposer que vers le haut.

Programmez avec ACCENT !

Les touches qui portent l'inscription **VELOCITY** (9 à 12) vous proposent le choix entre 4 niveaux de vélocité (volume) différents pour chaque note. Le niveau actuel est affiché sur l'écran au-dessus de la touche F2. Selon le son du synthétiseur BASS-LEAD que vous utilisez, les niveaux de vélocité peuvent également contrôler l'ouverture et la fermeture du filtre. Si vous programmez différents niveaux de vélocité dans une séquence, vous obtiendrez des accentuations. Dans ce contexte, nous parlons d'ACCENT. Cet effet peut être contrôlé et renforcé avec le bouton ACCENT qui se trouve dans la section BASS-LEAD-Synthesizer. Dans la position centrale, le bouton ACCENT développe son effet maximal.

Wie geht's GATE ? Danke GLIDE !

Dans le langage de la musique électronique, le mot GATE représente une durée. Dans notre cas, il représente la durée des notes. Avec les 4 touches GATE-TIME (13 à 16) vous pouvez assigner une **certaine durée à chaque note**. Les touches sont programmées de telle façon à ce que la durée des notes aille de "très court à très long". La touche 16 déclenche la durée la plus longue. Dans ce cas, la note est raccordée à la note suivante. L'écran affiche le mot "Glide" en bas à droite. Ce raccord déclenche l'effet de GLIDE dans le synthétiseur.

Ceci veut dire, que l'accord de la note qui est marqué du GLIDE glisse jusqu'à la note suivante (Portamento). La vitesse à laquelle ceci a lieu peut être réglée avec le bouton GLIDE de la section BASS-LEAD- SYNTHESIZER.

Laissez vos instincts vous guider et essayez les différents paramètres du séquenceur step. Comme nous l'avons déjà dit: les résultats ne sont pas toujours prévisibles. Mais n'est-ce pas cet aspect aléatoire qui fait une grande partie du charme de la musique électronique? Lorsque vous aurez gagné un peu de routine avec l'utilisation du séquenceur step, vous ne voudrez plus vous en passer.

Sauvegarder un pattern:

Si vous avez terminé votre pattern, vous pouvez le sauvegarder. Avant de sauvegarder vous devez quitter le drumgrid ou le séquenceur step en appuyant la touche EXIT. Sélectionnez le menu de sauvegarde en appuyant la touche WRITE. Choisissez la page 2 de ce menu à l'aide des touches PAGE. Cette page a l'aspect suivant:

```
<2> Store Patt.?
[ok]
```

Appuyez la touche FI [ok] pour sauvegarder. Le contenu suivant apparaît sur l'écran:

```
to Pattern P01
[ok] [cancel]
```

Sur cette page, vous pouvez choisir un emplacement de mémoire pour votre pattern en tournant la roue EDIT VALUE. Avec [cancel] vous pouvez annuler cette action et le pattern ne sera pas sauvegardé. Si vous avez choisi l'emplacement de mémoire pour votre pattern, appuyez la touche FI [ok]. Le pattern est maintenant sauvegardé sur l'emplacement de mémoire que vous avez choisi. Lorsque vous avez fini, quittez le menu de sauvegarde en appuyant la touche EXIT.

A cette étape nous quittons le menu d'édition de patterns afin d'arriver au menu edit song.

Programmer un song avec la Rave-O-Lution 309:

Dans la 309, un song se compose d'une suite de plusieurs patterns. Ces patterns peuvent être des patterns ROM ou bien des patterns que vous avez faits vous-même. Un song peut se composer de 100 steps (pas). Pour chaque step vous avez la possibilité de programmer les paramètres suivants:

- 1.) Numéro du Pattern.
- 2.) Transposition de la séquence du synthétiseur BASS-LEAD.
- 3.) Nombre de mesures pendant lesquelles le pattern doit être joué.
- 4.) Muting de différents motifs (sections).

Pour sélectionner le menu edit song, appuyez la touche EDIT. Appuyez la touche PAGE de droite. Maintenant, l'écran affiche le contenu suivant

```
Select Edit <2>
[Pattern] [Song]
```

Appuyez la touche F3 [Song], pour ouvrir le menu d'édition de song.

```
Edit S1 Bar: 1
|1> Pattern: 1
```

Ceci est la première page du menu edit song. La première ligne de cette page et de celles qui suivent dans ce menu, contient des informations sur votre position actuelle dans le song;

1.) Edit SI: Ceci veut dire qu'actuellement vous vous trouvez dans le premier step du song.

2.) Bar: 1: Malheureusement, ici on ne vous offre pas de boissons fraîches. "Bar" est le mot anglais pour la mesure. Ce paramètre vous indique donc la mesure du song sur laquelle vous vous trouvez actuellement.

La deuxième ligne de l'écran contient un paramètre qui peut être modifié. A la première page vous avez le choix du pattern:

Appuyez la touche PAGE de droite et la page 2 du menu edit song apparaît sur l'écran:

```
Edit S1 Bar: 1
<2> Transp: +8
```

Sur cette page, vous pouvez régler la transposition de la séquence BASS- LEAD en demi-notes vers le haut et vers le bas.

```
Edit S1 Bar: 1
<3> Bars: 4
```

Sur cette page vous choisissez le nombre de mesures pendant lequel un pattern doit être joué. Le nombre de mesures peut aller de 1 à 64.

```
Edit S1 Bar: 1
<3> Bars: 4
```

Cette page vous propose deux fonctions: insérer [ins] et effacer [del]. Si vous appuyez la touche F2 [ins], le dernier step est copié une fois à sa suite. Les steps suivants avancent d'une position.

Attention! L'insertion ne fonctionne pas lorsque vous trouvez dans le dernier step d'un song.

Si vous appuyez la touche F3 [del], le step actuel est effacé. Us steps suivants reviennent d'une position en arrière.

Attention! Le dernier step ne peut pas être effacé.

La page 5 du menu edit song contient une fonction de copie. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Edit S1 Bar: 1
<5> [copy]to:S1
```

Si vous appuyez la touche F2 [copy], le step actuel est copié. Le **step sur lequel** la copie doit être positionnée se choisit avec la roue EDIT VALUE.

Pour désactiver une ou plusieurs sections dans un step, il suffit d'appuyer la touche MUTE de la section en question. Lorsque la touche MUTE est allumée, la section est désactivée.

Lorsque vous avez fait tous les réglages dans votre step, appuyez la touche SONG/PATTERN de droite pour choisir le step suivant. La touche de gauche vous emmène un step en arrière.

Sauvegarder un song :

Quand vous avez terminé votre song, vous pouvez le sauvegarder. Ceci se fait dans le menu de sauvegarde (write). Appuyez la touche WRITE. Choisissez la page 3 à l'aide des touches PAGE. L'écran affiche le contenu suivant:

```
<3> Store Song?
[ok]
```

Appuyez la touche FI [ok] pour sauvegarder. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Name: Untitled
[ok] [cancel]
```

Sur cette page, vous pouvez donner un nom à votre song. Tournez la roue EDIT VALUE pour changer les lettres. Pour choisir la lettre suivante, appuyez la touche PAGE de droite. Avec la touche F2 [cancel], vous pouvez annuler l'action. Le song n'est pas sauvegardé. Lorsque vous avez choisi toutes les lettres du nom, appuyez la touche FI [ok]. Le message de sécurité suivant apparaît sur l'écran:

```
to 1 (Untitled)
[ok] [cancel]
```

Ici, on vous demande si vous voulez vraiment sauvegarder song sur cet emplacement de mémoire. La roue EDIT VALUE vous donne la possibilité de choisir un autre emplacement de mémoire. Si vous appuyez [ok], le song est sauvegardé. Avec la touche F2 [cancel], vous pouvez annuler l'action. Le song n'est pas sauvegardé.

Lorsque vous avez fini, quittez le menu de sauvegarde en appuyant la touche EXIT.

Le Mastertrack :

Le Mastertrack est une piste de séquenceur supplémentaire. Sur cette piste, vous pouvez par exemple enregistrer des modulations de filtre ou des mutings par dessus un song. Les mouvements de tous les boutons et des touches MUTE des 5 sections sont enregistrés.

Pour enregistrer un Mastertrack, appuyez la touche RECORD:

```
Select Record...
[Master] [Patt.]
```

Appuyez [Master].

```
Edit Mastertrack
|1> [record]:NEW
```

Lorsque vous appuyez la touche RECORD, l'enregistrement du Mastertrack se met en marche. Tournez les boutons d'édition tant que vous le voulez! Tout est enregistré. Pour terminer l'enregistrement, appuyez la touche STOP.

Attention! Si vous faites des enregistrements Overdub sur le Mastertrack, il peut arriver que l'écran affiche le message suivant pendant plus ou moins longtemps après avoir appuyé la touche STOP:

```
working...
```

Selon le nombre de données de contrôleurs enregistrés, ce message peut rester sur l'écran pendant quelques minutes. La 309 a besoin de ce temps pour additionner les nouvelles données et les anciennes.

La 309 en "live" :

La 309 est un instrument qui se prête parfaitement à être joué en "Live". Le grand nombre de boutons de réglage vous permet un accès direct à tous les paramètres de sons les plus importants. Le séquenceur mise également sur cette conception. Vous avez la possibilité de composer des sets de pattern que vous pouvez assigner aux touches PATTERN- PADS (1 à 8) afin de les sélectionner pendant le jeu en temps réel. Des Special-Loop-Tracks vous permettent d'ajouter un motif à une pattern à tout moment. De cette façon, il est très simple de jouer par exemple des breaks, et de créer du suspense pendant votre "live". Il est également possible de faire des Mutes sur les différentes section et de remixer le volume des instruments.

Comment assigner les Pattern-Pads et les Special-Loop- Tracks-Pads ?

Pour pouvoir assigner vos motifs préférés au touches Pattern-Pads, appuyez la touche EDIT. Choisissez la page 4 à l'aide des touches PAGE. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Select Edit <4>
[Pads] [System]
```

Choisissez la fonction [Pads] à l'aide de la touche FI. Le menu suivant est affiché:

```
Edit Pad1 Assign
|1> Pattern: P01
```

Appuyez la touche à laquelle vous voulez assigner un nouveau pattern. Maintenant, vous pouvez sélectionner un nouveau pattern à l'aide de la roue EDIT VALUE.

Les Special-Loop-Tracks :

Dans le cas des Special-Loop-Tracks, le procédé est semblable. Appuyez la touche qui devra contenir le nouveau Track. Maintenant, vous avez 4 pages de menu à votre disposition. Nous allons vous les expliquer à l'aide de l'exemple de la touche 9:

Appuyez la touche 9. L'écran affiche le contenu suivant:

```
Edit Pad9 Assign  
<9> Track:Snare
```

Dans cette page, vous pouvez choisir la section d'instrument à laquelle le motif Special-Loop-Track doit appartenir. Tournez la roue EDIT VALUE. La touche PAGE de droite vous emmène à la prochaine page:

```
Edit Pad9 Assign  
<10> MotBnk: ROM
```

Tournez la roue EDIT VALUE pour choisir la banque de motifs. Vous avez le choix entre ROM et User. La touche PAGE de droite vous emmène à la page suivante:

```
Edit Pad9 Assign  
<11> Motif: 94
```

Tournez la roue EDIT VALUE pour choisir le numéro du motif. La touche PAGE de droite vous emmène à la page suivante:

```
Edit Pad9 Assign  
<12> Sound: 0
```

Dans cette page vous choisissez le son avec lequel le motif Special- Loop-Track doit être joué. Tournez une fois de plus la roue EDIT VALUE.

Procédez de la même façon avec les autres touches. Uniquement les numéros des pages de menu sont différents de ceux de notre exemple.

Assigner les touches Velocity:

Dans ce menu, vous pouvez également régler la vélocité assignée aux 4 touches "Velocity" dans le drumgrid et le séquenceur step. Le réglage se fait sur les pages de menu de 41 à 44. Choisissez la touche puis modifiez la valeur pour la vélocité à l'aide de la roue EDIT VALUE.

Régler la tempo:

Lorsque vous vous trouvez dans le mode "play", le réglage du tempo se fait avec la roue EDIT-VALUE. Cette roue porte également le nom TEMPO.

Comme vous l'avez peut être déjà remarqué, la touche SHIFT a également une deuxième fonction. Dans ce cas, elle devient la touche TAP, La touche TAP vous donne la possibilité de contrôler le tempo du séquenceur à tout moment. Il suffit de taper quatre

fois le nouveau tempo sur la touche TAP et la 309 prend automatiquement le nouveau tempo.

Astuce:

Toutes les fonctions de la touche SHIFT/TAP peuvent être commandées par une pédale. Ceci est très utile **pendant un "live"**, car la pédale vous permet de garder une main de libre pour d'autres fonctions. La pédale se connecte simplement à la prise FOOTSWITCH avant de mettre la 309 en marche. Lorsque vous allumez la 309, la polarisation de la pédale est automatiquement détectée,

La fonction du bouton LOOP-FADE:

Le bouton de réglage LOOP-FADE règle le volume des pistes Special- Loop-Track. Si par exemple un Special-Loop-Track contient un roulement de Snare, vous pouvez faire un fade-in.

Comment synchroniser la 309 avec un autre séquenceur?

La 309 peut être synchronisée par **MIDI-Clock** avec d'autres séquenceurs ou d'autres boîtes à rythmes. A partir de l'usine la 309 transmet déjà du MIDI-Clock, Cette horloge MIDI est transmise par la prise MIDI-Out. Si votre séquenceur externe ou votre boîte à rythmes sont capables de recevoir du MIDI-Clock, mettez-les sur synchronisation externe. Lorsque maintenant vous appuyez la touche PLAY de la 309, l'appareil connecté devrait également se mettre en marche. La touche STOP arrête tous les appareils.

La 309 peut également être réglée de façon à ce qu'elle soit synchronisée par d'autres appareils. Dans ce cas, la 309 n'est plus "Maître" mais "Esclave". Pour faire ce réglage, rendez vous dans le menu Edit-System. Appuyez la touche EDIT. Sélectionnez la page 4 du menu edit. L'écran vous propose le choix suivant:

```
Select Edit <4|  
[Pads] [System]
```

Appuyez la touche F3 pour ouvrir le menu edit-system. Choisissez la page 3 à l'aide des touches PAGE:

```
Edit System/Midi  
<3> MidiSync:INT
```

Avec la roue EDIT VALUE, vous pouvez maintenant régler si la 309 doit marcher avec sa propre horloge ou si elle doit être synchronisée par une horloge externe. Sur la position EXT la 309 est capable de recevoir du MIDI-Clock d'un autre appareil. Lorsque vous avez choisi cette position, la 309 ne peut être mise en marche ou arrêtée que par un appareil externe. Le tempo ne peut également plus être réglé sur la 309 car il est donnée par l'appareil "Master".

Astuce: Lorsque la 309 est en marche et que vous appuyez la touche PLAY une deuxième fois, le pattern qui se trouve à la position actuelle du Song est "gelé" (freeze). Il sera mis en boucle jusqu'à ce que vous appuyiez la touche PLAY une autre fois. Le song continuera alors avec son déroulement programmé.

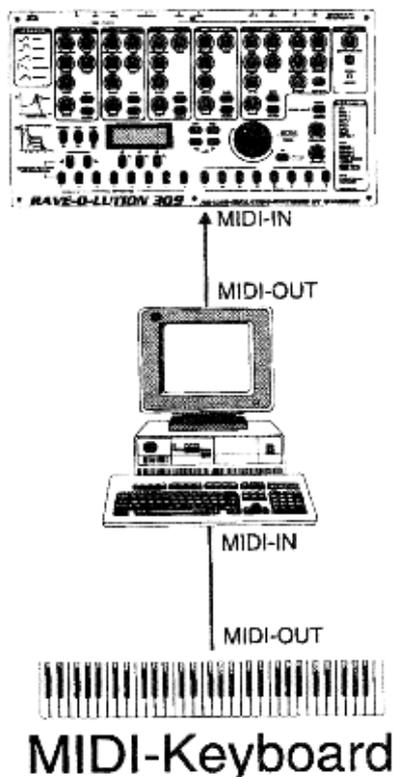
Comment brancher la 309 sur un ordinateur?

Malgré le grand nombre de fonctions que vous propose le séquenceur de la 309, vous préférez peut être continuer à travailler avec votre logiciel de séquence habituel. Pour connecter la 309 à un ordinateur, vous avez besoin des choses suivantes:

- La 309.
- Un ordinateur (PC, Apple, Atari) avec interface MIDI.
- 1 à 2 câbles MIDI.
- Un bon logiciel de séquence (Cubase, Logic etc.).
- Un peu de patience.

Surtout le dernier point est très important lorsque vous utilisez un PC. Selon la configuration de votre PC, vos logiciels et votre interface MIDI (carte son?), vous pouvez vous voir confronté à de nombreux problèmes. Notre expérience nous montre que la plupart du temps, ces problèmes ne sont pas causés par nos instruments mais par la configuration de votre ordinateur. En cas de problèmes d'ordinateur nous vous conseillons de contacter directement le support technique du fabricant de la pièce de PC (carte son, interface MIDI) qui est à la base du problème. Malheureusement, nous n'avons pas la possibilité d'essayer toutes les configuration-. et toutes les cartes son de PC qui existent pour pouvoir vous aider. Pourquoi ne pas inviter un pote branché informatique à boire un pot?

Avant de faire le câblage, il est nécessaire d'éteindre tous les appareils. Connectez la 309 à votre ordinateur selon le schéma suivant:



Le premier câble MIDI raccorde l'entrée MIDI (MIDI-In) de la 309 avec la sortie (MIDI-Out) de votre ordinateur. Le deuxième raccorde l'entrée MIDI de l'ordinateur avec la sortie MIDI de la 309. Si vous ne voulez utiliser la 309 que comme expandeur MIDI, il suffit de raccorder la sortie MIDI de l'ordinateur avec l'entrée de la 309. Ainsi, l'entrée MIDI de votre ordinateur peut servir à brancher un clavier MIDI. Evidemment, dans ce cas il n'est pas possible d'envoyer des données de la 309 à l'ordinateur (important pour les Dumps!).

Pour éviter des malentendus: Le son (signal audio) sort toujours par les sorties audio de la 309. Il est donc toujours nécessaire de connecter la 309 à un amplificateur pour l'entendre.

Maintenant, vous pouvez allumer tous les appareils.

Chargez votre logiciel de séquence. Sélectionnez l'un après l'autre les canaux MIDI de 1 à 5 et jouez quelques notes sur votre clavier. Vous allez constater que vous avez joué les 5 sections de la 309 l'une après l'autre.

Pour changer le réglage des canaux MIDI, rendez-vous dans le menu system-edit de la 309. Appuyez la touche EDIT. Appuyez la touche PAGE de droite pour vous rendre à la page 4. L'écran vous offre le choix suivant:

```
Select Edit <4|  
[Pads] [System]
```

Appuyez la touche F3 pour ouvrir le menu edit-system.

```
Edit System/Midi  
|1> Sys.Chan: 1
```

La première page vous offre tout de suite la possibilité de choisir un autre canal "system". Si vous choisissez le canal 5, la section KICK se trouve sur le canal MIDI 5 et la section SNARE sur le canal 6. Les autres sections se décalent de la même façon. Dans notre exemple, la section HIHAT se trouve donc sur canal 7 etc

Comment faire un Dump?

Pour archiver vos sons, vos patterns et vos songs sur ordinateur, vous avez la possibilité de faire des dumps. Faire un Dump veut dire que le contenu de la mémoire de la 309 est transmis via MIDI. Ceci a lieu à l'aide d'un format de données spécial appelé SysEx (System Exclusif).

Pour effectuer un dump et pour l'enregistrer avec votre ordinateur, il est important que la sortie MIDI (MIDI-Out) soit connectée à l'entrée MIDI (MIDI-In) de l'ordinateur. La 309 vous propose trois catégories de dump:

- dump temporel: Tous les réglages actuellement actifs de la 309 sont transmis. Ceux-ci sont le pattern actuellement sélectionné et les réglages de son.

- dump de sons: Le contenu de la mémoire de sons de toutes les sections de la 309 est transmis.

- dump de song: Le contenu de la mémoire song de la 309 est transmis.

Pour les fonctions de dump, appuyez la touche WRITE qui porte également le nom DUMP. Appuyez la touche WRITE puis sélectionnez la page 7 à l'aide des touches PAGE

```
<7> Send Temp?  
[ok]
```

Sur cette page, vous trouvez le dump temporel. Appuyez la touche FI et le dump temporel est déclenché. Maintenant, choisissez la page 8:

```
<8> Send Sounds?  
[ok]
```

Sur cette page, vous pouvez transmettre le contenu des mémoires de sons de toutes les sections de la 309 en même temps. Le dump est également déclenché avec la touche FI. Maintenant, choisissez la page 9:

```
<9> Send Songs?  
[ok]
```

Ici vous trouvez le dump de song. Appuyez la touche FI et toutes les données de song qui se trouvent dans la mémoire de la 309 seront transmises par MIDI.

Pour enregistrer un dump, il faut simplement mettre votre logiciel de séquence dans le mode d'enregistrement. Dès que l'enregistrement est en cours, déclenchez le dump que vous voulez enregistrer en appuyant la touche FI. Du côté de votre logiciel de séquence, vous devez surtout faire attention aux points suivants: Un grand nombre de logiciels possèdent un filtre de données. Lorsque ce filtre est activé et qu'il est programmé de manière à filtrer des données SysEx, vous ne pouvez pas enregistrer de dump. Un grand inconvénient de beaucoup de logiciels du type "light", "démo" ou "Shareware" est, que souvent ils sont incapables d'enregistrer des données SysEx. Dans ce cas, le logiciel ne peut donc pas servir à enregistrer un dump. Pour retransmettre le dump à la 309, il est important que la sortie MIDI de l'ordinateur soit connectée à l'entrée MIDI de la 309. Maintenant, il suffit de laisser jouer le fichier qui contient le dump par l'ordinateur. La 309 reçoit automatiquement les données.

Evidemment, un logiciel de séquence peut servir à beaucoup plus de choses qu'à faire des dumps. Avec un bon logiciel, il est par exemple possible de télécommander tous les paramètres de son de la 309 à partir de l'ordinateur. Il est également possible de choisir les sons des 5 sections (paramètre "Sound") via MIDI. Ceci est possible à l'aide de l'ordre de changement de programme (Program-Change). Consultez le manuel de votre logiciel pour savoir comment déclencher cette fonction. Une liste des paramètres sonores de la 309 qui peuvent être contrôlés via MIDI se trouve à la page 26 de ce manuel.

Attention: Pour toutes les questions qui concernent l'utilisation d'ordinateurs et de logiciels de séquence, nous vous prions de bien vouloir contacter le service technique du fabricant ou du distributeur chargé du service après vente dans votre pays. Notre compétence se limite aux questions concernant nos produits.

Comment fonctionne la système? Le menu Edit- System:

Surtout lorsque vous utilisez des logiciels de séquence sur ordinateur ou d'autres appareils MIDI, il peut être utile de faire quelques réglages de base sur la 309. Ces réglages de base s'effectuent sur les paramètres de système. Vous les trouvez dans le menu Edit-System. Appuyez la touche EDIT. Sélectionnez la page 4 du menu Edit. L'écran vous propose le choix suivant:

```
Select Edit <4|  
[Pads] [System]
```

Appuyez la touche F3 pour ouvrir le menu Edit-System. A la première page vous pouvez choisir le canal MIDI de base (System- Channel):

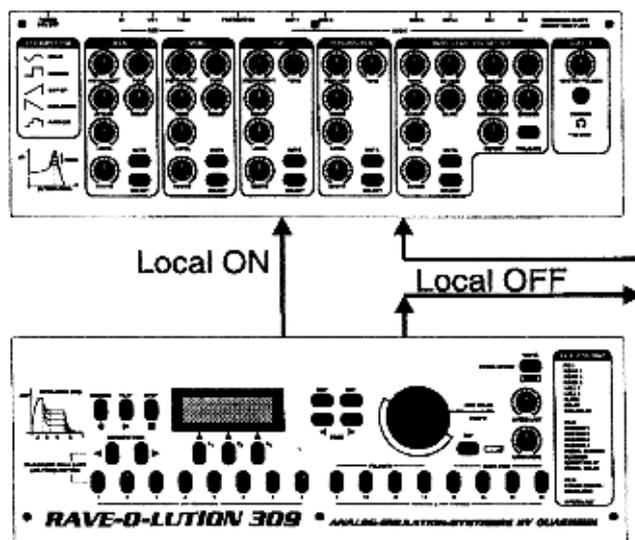
```
Edit System/Midi  
|1> Sys.Chan: 1
```

Si, par exemple, vous sélectionnez le canal 5, la section KICK se trouvera sur le canal MIDI numéro 5. Les canaux MIDI des autres sections se décalent de la même façon. Dans notre exemple, la section SNARE se trouverait sur canal 6 et la section HIHAT sur canal 7 etc.

Appuyez la touche PAGE de droite pour ouvrir page 2 de ce menu:

```
Edit System/Midi  
<2> Local: ON
```

Sur cette page, vous trouvez la fonction Local-Off de la 309. Si ce paramètre se trouve dans la position "off", le séquenceur de la 309 est séparé du synthétiseur. A ce moment, le séquenceur envoie toutes les données de notes et de contrôleurs vers la prise MIDI-Out. Ceci est utile lorsque la 309 est branchée sur le MIDI-In et le MIDI-Out d'un séquenceur-soft afin d'enregistrer des motifs et des patterns de la 309 dans l'ordinateur. De cette façon, vous évitez des notes doublées qui limitent la polyphonie et occasionnent un timing imprécis. Le schéma ci-dessous explique cette fonction:



La troisième page du menu Edit-System a déjà été expliquée dans un des chapitres précédents:

```
Edit System/Midi
<3> MidiSync: INT
```

Ici vous avez le choix entre la synchronisation externe ou interne de la 309 (voir page 21).

```
Edit System/Midi
<4> RxPrgChg: ON
```

Sur cette page, vous pouvez décider si la 309 doit recevoir des ordres de changement de programmes (Program-Change) ou non.

```
Edit System/Midi
<5> RxParam: ON
```

ici, vous pouvez décider si la 309 doit recevoir des contrôleurs MIDI d'un séquenceur externe ou non. Sur la position "OFF" la 309 ne reçoit pas de contrôleurs MIDI.

```
Edit System/Midi
<6> TxPrgChg: ON
```

Sur cette page vous pouvez décider, si la 309 doit transmettre des ordres de changement de programmes (Program-Change) à un appareil externe ou non.

```
Edit System/Midi
<7> TxParam: ON
```

Ici, vous pouvez décider si la 309 doit transmettre des contrôleurs MIDI à un séquenceur externe ou non. Sur la position "OFF" la 309 ne transmet pas de contrôleurs MIDI.

```
Edit System/Midi
<8> TxClock: ON
```

Sur la dernière page du menu Edit-System vous pouvez décider si la 309 transmet son horloge MIDI (MIDI-Clock) à son MIDIOut. Dans la position "OFF" l'horloge n'est pas transmise.

Commandes secrètes"

Combine de touche ou de bouton:	Niveau d'édition:	Fonction
FOOTSWITCH	Tous	La pédale remplace les fonctions de la touche SHIFT à tous les niveaux.
SHIFT / TAP	Tous	Appuyer 4 fois avec un certain rythme provoque un changement de tempo.
SELECT + mouvement de bouton	mode play	Les boutons de la section BASS-LEAD font effet sur la section sélectionnée avec la touche SELECT.
LOOP-FADE	Enregistrement	Contrôle le volume du métronome.
SHIFT + PAGE	Drumgrid et séquenceur Step	Choix de la résolution de la grille.
SHIFT + SONG/PATTERN	Séquenceur Step	Transpose le clavier d'une octave.
SHIFT + SELECT	Edit-Pattem et mode play	Choix aléatoire de motifs.
SELECT + DIAL	mode play	Sélection plus précise du paramètre SOUND
SHIFT + VELOCITY	Drumgrid	Choix des 4 niveaux de vélocité. Après le choix, confirmez avec "double-click" sur le step concerné.

Sur cette page vous trouverez une liste des formes d'ondes et des échantillons des différentes sections :

Bass-Waves (28 sons)

MoogWav1
 MoogWav2
 DistSin1
 DistSin2
 D_Trian1
 D_Trian2
 MixWavA2
 Form_A_1
 Form_A_2
 Form_B_1
 Form_B_2
 Form_C_1
 Form_C_2
 RolSaw_1
 RolSaw_2
 Sawtoth1
 Sawtoth2
 Sine_1
 Sine_2
 SineSaw2
 SineSqu2
 SineTri2
 Square_1
 Square_2
 SqarSaw2
 TriaSaw2
 TriaSqu2
 MixWav_4

Kicks (26 sons)

D_Kick1
 D_Kick2
 D_Kick3
 D_Kick4
 D_Kick5
 808Kick1
 808Kick2
 808Kick3
 909Kick1
 909Kick2
 909Kick3
 909Kick4
 909Kick5
 HipKick
 DistorBD
 KickShrt
 KicRev
 KlickKic
 KxiuKick
 LongBD
 ShrtBD
 MS_Kick
 AnaKick1
 AnaKick2
 AnaKick3
 AnaKick4

Snares (25 sons)

606Snare
 808Snar1
 808Snar2
 808Snar3
 909Snar1
 909Snar2
 HipSnar
 EfSnare1
 EfSnare2
 EfSnare3
 EfSnare4
 EfSnare5
 FlSnare
 IndSnare
 HiSnare
 DrySnar1
 DrySnar2
 MS20_Snr
 Snare1
 Snare2
 Snare3
 Snare4
 Noise1
 Noise2
 Noise3

HiHats (7 sons)

MS_HiHat
 NatHiHat
 808HiHat
 909HiHat
 606HiHat
 Fx_HiHat
 MS_20_HH

Drumset-Instr. (128 Samples)

606CIHH
 606Cymb
 606_hTom
 606_lTom
 606_opHH
 606SnarF
 808_clHH
 808_Clap
 808Clave
 808_Cow
 808_Cymb
 808hCong
 808_hTom
 808Kic1F
 808Kic2F
 808_lTom
 808_mTom
 808_Rim
 808Sna2F
 808Sna3F

808SnarF
 909_Clap
 909_clHH
 909Crash
 909hiTom
 909Kic1F
 909Kic2F
 909Kic3F
 909Kic4F
 909loTom
 909_mTom
 909_opHH
 909_Ride
 909_Rim
 909Sna1F
 909Sna2F
 Brickn
 Cng1Mute
 Cng1Palm
 Cng1Slap
 Cng2Mute
 Cng2Palm
 Cng3_OT
 Cng3Palm
 Cng2Slap
 CngMuffl
 CngMute
 CngOpen
 CngOTOF
 CngOTOF2
 CngOTOFF
 CngPalm
 CngSlap
 CngSIOf
 CngSlpHd
 CngTips
 DeepShak
 DirtClap
 DirtClp2
 DirtHH
 DistorBF
 DrySna1F
 DrySna2F
 D_Kick1F
 D_Kick2F
 D_Kick3F
 D_Kick4F
 D_Kick5F
 EfSnar1F
 EfSnar2F
 EfSnar3F
 EfSnar4F
 EfSnar5F
 FingSnip
 FipSnap
 FlngClp
 FlSnareF
 F_Drum_1
 F_Drum_2

F_Drum_3
 F_Drum_4
 F_Drum_5
 F_Drum_6
 F_Drum_7
 F_Revs1
 HighStck
 HipKick
 HipSnaF
 HiSnarF
 Ito_HDMT
 Ito_HDOT
 Ito_HDS
 Ito_LDM
 Ito_LDOT
 Ito_LDS
 Iya_AHDO
 Iya_AHDS
 Iya_HDM
 Iya_HDOT
 Iya_HDS
 Iya_LDM
 Iya_LDO
 Iya_LDS
 KickShrF
 KicRevF
 KlickKiF
 LongBF
 MS_20HHF
 MS_20SF
 MS_KicF
 NcHHFoot
 NclHH
 NormClap
 Revers1
 Ride
 ShrtBF
 Snare1F
 Snare2F
 Snare3F
 Snare4F
 Ticker
 Udus1
 Udus2
 Udus3
 Udus4
 Metronom

Controller-Nr.	Function
1	Modulation wheel (default:LFO->VCO Depth)
5	Glide Time
7	Mix Level
10	Panorama
11	Sound Level
12	Instr/Wave
14	Tune (32"..4"..)
15	VCF-Drive
16	VCF Cutoff
17	VCF Resonance
18	EG Attack
19	EG Decay
20	EG Sustain
21	EG Release
22	EG->VCA Gate ON/OFF
23	EG->VCF amount (Env.Mod.)
24	Dyn->VCF amount
25	(Accent) Velocity Response
26	LFO Depth
27	LFO Wave(0..4=Sinus,Upsaw,DownSaw,Rect,Random)
28	LFO Rate (0.1...10Hz)
29	LFO VCO Pitch amount
30	LFO VCF amount
31	LFO VCA amount
64	Holdpedal
91	FX1 send
93	FX2 send
120	All Sounds Off
121	Reset All Controllers
122	Local Off/On (value>=64)
123	All Notes Off

RAVE-O-LUTION-309 System Exclusive Format:

Request Data from device:

Byte No	VALUE	REMARKS
0	F0	System Exclusive start command
1	3F	QUASIMIDI id number
2	dv	Device number-system channel-1
3	25	Rave-O-Lution-309 id number
4	52	(R)equest data
5	ah	adress high
6	am	adress mid
7	al	adress low
8	dh	data count high (2 bit)
9	dm	data count mid (7 bit)
10	dl	data count low (7 bit)
11	F7	end of System Exclusive

Dump data to device:

Byte N°	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	3F	QUASIMIDI id number
2	dv	Device number - System channel-1
3	25	Rave-O-Lution id number
4	42	(D)ump data
5	ah	adress high
6	am	adress mid
7	al	adress low
8...	dt	data (7 bit)
...	F7	End of System Exclusive

Address Map: *(third byte is Adress-Offset)*

00 00 00	System parameter
01 00 00	Temporary common parameter
01 01 00	Temporary sound/mix parameter (KICK)
01 02 00	_"_ (SNARE)
01 03 00	_"_ (HIHAT)
01 04 00	_"_ (PERC)
01 05 00	_"_ (BASS)
02 00 00	reserved
...	
03 7F 00	_"_
04 00 00	temporary song event (step 0)
04 01 00	_"_(step1)
...	
04 63 00	_"_(step99)
04 64 00	reserved
...	
04 7F 00	_"_
05 00 00	Kick-Sound 1 parameter
05 01 00	_"_ 2
...	
05 3F 00	_"_ 64
06 00 00	Snare-Sound 1 Parameter
06 01 00	_"_ 2
...	
06 3F 00	_"_ 64
07 00 00	HiHat-sound 1 Parameter
07 01 00	_"_ 2
...	

07 3F 00	_ " _ 64
08 00 00	Perc_Sound 1 Parameter
08 01 00	_ " _ 2
...	
08 3F 00	_ " _ 64
09 00 00	Bass_Sound 1 Parameter
09 01 00	_ " _ 2
...	
09 3F 00	_ " _ 64
0A 00 00	Drumset 1 parameter (drum instr 1)
0A 01 00	_ " _ (drum instr 2)
...	
0A 0B 00	_ " _ (drum instr 12)
0B 00 00	drumset 2 parameter (drum instr 1)
0B 01 00	_ " _ (drum instr 2)
...	
0B 0B 00	_ " _ (drum instr 12)
...	
13 00 00	drumset 10 parameter (drum instr 1)
13 01 00	_ " _ (drum instr 2)
...	
13 0B 00	_ " _ (drum instr 12)
...	
14 00 00	pattern 0
14 01 00	pattern 1
...	
14 63 00	pattern 99
...	
15 00 00	song 1 name
15 01 00	song 1 common
...	
15 02 00	song 1 event (step 1)
15 02 D0	_ " _ (step 2)
...	
15 65 00	_ " _ (step 100)
16 00 00	song 2 name
...	
17 00 00	song 3 name
...	
24 65 00	song 10 song event (step 100)
...	
25 00 00	reserved
...	
76 7F 00	_ " _
...	
77 00 00	user motiv block 0
77 01 00	_ " _ 1
...	
77 63 00	_ " _ 99
...	
77 64 00	reserved
...	
77 7F 00	_ " _
77 7F 7F	command clear all user motives
78 00 00	reserved
...	
7F 7F 00	_ " _

Address Offsets:

System-Parameter		
00	System channel	/* 0..15 (1..16) */
01	Local	/* 0..1 (OFF,ON) */
02	Extern sync	/* 0..1 (OFF,ON) */
03	Program change input	/* 0..1 (OFF,ON) */
04	Parameter control input	/* 0..1 (OFF,ON) */
05	Program change out	/* 0..1 (OFF,ON) */
06	Parameter control out	/* 0..1 (OFF,ON) */
07	Midi clock out	/* 0..1 (OFF,ON) */
08	metronom	/* 0..1 (OFF,ON) */

COMMON-Parameter		
00	Speed	/* 0..127 speed bit 1..7 (in BPM)*/
01	Groove	/* bit 1..4:groove 0..8 (0%..100%) */ /* bit 0: speed bit 0 */
02	Current velocity pad	/* 0..3 */
03	Pad velocity 1	/* 0..127 */
04	Pad velocity 2	/* 0..127 */
05	Pad velocity 3	/* 0..127 */
06	Pad velocity 4	/* 0..127 */
07	Current gate pad	/* 0..3 */
08	Pad key transpose	/* 36..00 (0..+2 Octaves) */

FX-Parameter		
09	Fx1 typ	/* 0..7 (room1...pan-delay) */
0A	Fx1 level	/* 0..127 */
0B	Fx1 time	/* 0..127 */
0C	Fx1 feednack	/* 0..127, only if fx: typ = 6 or 7*/
0D	Fx2 typ	/* 0..7 (chorus...fo-delay) */
0E	Fx2 level	/* 0..127 */
0F	Fx2 feedback	/* 0..127 */
10	Fx2 delay	/* 0..127 */
11	Fx2 rate	/* 0..127 */
12	Fx2 depth	/* 0..127 */
13	Eq1 gain	/* 0..127 (-12...+12dB) */
14	Eq1 freq	/* 0..127 (0...4.7kHz)*/
15	Eq2 gain	/* 0..127 (-12...+12dB) */
16	Eq2 freq	/* 0..127 (0...4.7kHz) */

Pad 1..8		
Pad 1 pattern nb		/* 0..99 */
Pad 5 pattern nb		/* 0..99 */

Spécial-Loop-Track-Pad 9..16		
1F	Pad 9 motiv nb	/* 0..99 */
...		
26	Pad 16 motiv nb	/* 0..99 */
27	Pad 9 motiv bank	/* 0..1 (User,Rom) */
...		
2E	Pad 16 motiv page	/* 0..1 (User,Rom) */
2F	Pad 9 track	/* 0..4 (Kick...Bass) */
...		
36	Pad 16 track	/* 0..1 (User,Rom) */
37	Pad 9 prg nb	/* 0..63*127 */
...		
3F	Pad 16 prg nb	/* 0..63*127 */

PART-Parameter		
00	Trackmode	/* 1,2 (int/ext) */
01	Sound nb	/* 0..63/127 */
02	Wave nb	/* 0..28/xx */
03	Sound level	/* 0..127 */
04	Pan	/* 3..64..124 (left..center..right) */
05	Fx1 send	/* 0..127 */
06	Fx2 send	/* 0..127 */
07	Mix level	/* 0..127 */
08	Tune	/* 0..127 (32'..4') */
09	Reserved	
0A	Filter drive	/* 27..127 (0..100) */
0B	Cutoff frequency	/* 0..127 */
0C	Resonance frequency	/* 0..127 */
0D	Eg attack	/* 0..127 */
0 E	Eg decay	/* 0..127 */
0F	Eg sustain	/* 0..127 */
10	Eg release	/* 0..127 */
11	Eg VCA gate	/* 0,1 (off,on) */
12	Eg VCF amount	/* 0..127 */
13	Dyn VCF amount	/* 0..127 */
14	Lfo wave	/* 0.4 (sine,upsaw,downsaw,rect,rnd) */
15	Lfo rate	/* 0..120 */
16	Lfo depth	/* 0..127 */
17	Lfo pitch amount	/* 0..127 */
18	Lfo VCF amount	/* 0..127 */
19	Lfo VCA amount	/* 0..127 */
1A	Reserved	
1B	Glide time	/* 0..127 */
1C	Reserved	
1D	Accent	/* 0..127 */
1 E	Holdpedal	/* 0,1 (off,on) */
1F	Reserved	
20...27	name	

DRUM-Parameter		
0D	Instrument	/* 0..127 */
00	Level	/* 0..127 */
01	Pan	/* 3..64..124 (left..center..right) */
02	Fx1 send	/* 0..127 */
03	Fx2 send	/* 0..127 */
04	pitch	/* 0..127 */

TRACK-Parameter		
00	Motiv bank	/* 0:..1 motiv bank 0..1 (user,rom) */
01	Sound nb	/* 0..127 */
02	Motiv nb	/* 0..63 */
03	Level	/* 0..127 */
04	Pan	/* 3..64..124 (left..center..right) */
05	Fx1 send	/* 0..127 */
06	Fx2 send	/* 0..127 */
07	groove	/* 0..8 (0..100%) */

SONG-EVENT-Parameter		
00	Bars n°	/* 1..64 (0=end of song) */
01	Pattern nb	/* 0..99 */
02	Transpose	/* 0..18 (-24..+24) */
03	mutes	/* 0..1F (1bit/Track) */

Identity Request

Byte N°	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	7 E	Common Non-Real-Time message
2	CC	Channel number-system channel-1
3	C6	General information
4	02	Identity request
5	E7	End of System Exclusive

Identity reply

Byte N°	Value	Remark
0	F3	System Exclusive start command
1	7 ^E	Common non-real-time message
2	CC	Channel number- system channel1*
3	06	General information*
4	02	Identity reply
5	3F	Quasimidi id
6	25	Rave-O-Lution 309 id
7	xx	Extension Board exists flag (00=no, 01=yes)
8	00	Reserved
9	00	Reserved
10..13	xx xx xx xx	VersionN°(4 Ascii charac,I.E. '1.00')
14	F7	End of System Exclusive

*note that if cc-7F the Rave-O-Lution-309 respond regardless of what master channel it is on.

RAVE-O-LUTION 309 MIDI IMPLEMENTATION CHART

Function		Transmitted	Recognized
Basic Channel	Default	1-5	1-5
	Changed	1-16	1-16
Mode	Default	3b*	3b*
	Messages Altered	X	X
Note Number	True Voice	36-96	36-96
Velocity	Note On	0	0
	Note Off	X	X
After Touch	Keys	X	X
	Channel	X	X
Pitch Bend	MSB (7 bit)	0	0
	LSB (1 bit)	X	X
Controller	Continuous MSB 0-31	*1	*1
	Continuous LSB 32-63	64,65	64,65
	Control Change 64-95	X	X
	120 all sounds off	*1	*1
	121 reset all controller	0	0
Program Change		0**	0**
System Exclusive		0***	0***
System Common	Song Position	X	X
	Song Select	X	X
Tune Request		X	X
System Real Time	Clock	0**	0**
	Commands	0**	0**
Aux Messages	Local On/Off	0	0
	All Notes Off	0	0
	Active Sens.	X	X
	System Reset	X	X
X=no O=yes *= multi-mode 3b **= can be set to on/off in SYSTEM-Edit ***= Dump-Functions *1= See manual, page with MIDI-Controller-List			