

QUASAR

LE SYNTHÉTISEUR

MANUEL DE
L'UTILISATEUR

QUASAR QUASIMIDI

Conditions de garantie

1. La garantie sera validée uniquement si la carte de garantie est présentée accompagnée de la facture ou du ticket de caisse d'origine, fourni à l'acheteur par le revendeur et si la carte de garantie mentionne
 - a) le nom de l'acheteur
 - b) le nom du revendeur
 - c) le nom du modèle et le numéro de série du produit acheté
 - d) la date d'achat du produit.Quasimidi se réserve le droit de refuser un service sous garantie si ces informations ont été supprimées ou modifiées après l'achat initial du produit par l'acheteur.
2. Ce produit ne sera jamais considéré comme défectueux en pièces ou main d'œuvre, s'il a besoin d'être adapté ou modifié pour correspondre aux standards de sécurité locaux ou nationaux en matière d'alimentation électrique différents de ceux pour lequel le produit a été conçu et fabriqué à l'origine.
Cette garantie ne couvre pas
 - a) de telles adaptations, modifications ou tentatives de les effectuer, qu'elles aient été correctement effectuées ou non
 - b) ni les dommages en résultant.
3. Cette garantie ne couvre aucune des actions suivantes :
 - a) les contrôles, maintenances, réparations périodiques ou remplacements d'éléments dus à une utilisation normale.
 - b) les coûts de transport et autres coûts et risques liés au transport en relation directe ou indirecte avec la garantie de ce produit.
 - c) les dommages subits par le produit résultant :
 1. des éléments précités et du mauvais usage, ce qui inclut sans s'y limiter (a) le fait de n'avoir pas utilisé ce produit dans des conditions normales ou de l'avoir utilisé en ne respectant pas les instructions de Quasimidi concernant l'usage correct et la maintenance de ce produit et (b) l'installation ou l'usage de ce produit d'une manière incohérente avec les standards de sécurité ou techniques en vigueur dans le pays où le produit est utilisé.
 2. des réparations effectuées par des services non agréés.
 3. des accidents, catastrophes naturelles ou toute cause hors de la responsabilité de Quasimidi, ce qui inclut sans s'y limiter, orage, inondation, incendie, troubles de l'ordre public et ventilation insuffisante.
4. Cette garantie n'affecte pas les droits légaux de l'acheteur applicables selon la législation nationale en vigueur, ni ses droits envers le revendeur découlant du contrat de vente.
En l'absence d'une législation nationale applicable, cette garantie sera le seul et exclusif recours de l'acheteur, et ni Quasimidi, ni ses revendeurs (listés ou non sur la carte de garantie) pourront être tenus pour responsables de tout dommage incident ou consécutif au non respect de la garantie expresse ou implicite du produit.

Instructions concernant les risques d'incendie, d'électrocution ou de blessure

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

1. Lire les instructions avant d'utiliser l'appareil.
2. Pour réduire le risque de blessure, une surveillance accrue est nécessaire lorsque l'appareil est utilisé à côté d'enfants.
3. Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau, par exemple près d'une baignoire, un lavabo, un évier, dans un sous-sol humide ou près d'une piscine, ou autre.
4. Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou avec un amplificateur et un casque ou 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 à une alimentation du même type que celle décrite dans les instructions de fonctionnement ou indiquée sur l'appareil.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être débranché du secteur lorsqu'il reste inutilisé pendant longtemps.
9. Il faut veiller à ce que des objets ou des liquides ne tombent pas dans l'appareil.
10. L'appareil doit toujours être réparé par du personnel qualifié lorsque :
 - a) Le cordon d'alimentation ou la prise a été endommagée, ou
 - b) Des objets sont tombés ou du liquide s'est introduit à l'intérieur de l'appareil, ou
 - c) L'appareil a été exposé à la pluie.
 - 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.
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.

Tous droits réservés. © 1994 QUASIMIDI Musikelectrocnik GmbH

Table des Matières

1) Introduction et Généralités	6
2) Connecter le QUASAR à vos appareils	6
a) Réglages par défaut	6
3) QUASAR: Structure.....	7
4) Le Morceau de Démonstration (DEMO)	7
5) Quelques Fonctions de Base	8
6) Jouer avec les sons Performance	10
a) Accord et Transposition	10
7) Jouer avec les sons Simples	11
8) Les Ensembles de Percussion (Drumsets).....	11
9) Édition des Sons Simples	11
a) Sortie Part et Panoramique	11
b) Accord et Transposition	12
c) Les réglages du Filtre du QUASAR.....	12
d) Le générateur d'enveloppe du QUASAR.....	12
e) Vibrato.....	12
f) Contrôleur MIDI d'Intensité de Modulation	13
g) Fonctions Vitesse, Portamento et Hold	13
10) Performances.....	13
a) Editer une Performance	13
b) Sélectionner les sons d'une Performance	14
c) Réglage des différents niveaux de Part	14
d) Mode Part et Contrôle du Panoramique	15
e) Contrôle de la Pédale.....	15
f) Contrôleur MIDI Libre	15
g) La Matrice de Modulation	16
Les huit cibles différentes de Modulation	16
11) Édition des Sons de Percussion.....	17
12) Édition des processeurs d'effet du QUASAR.....	18
a) FX-1 - Simulation, réverbération et écho	18
b) FX-2 - Effets spéciaux, effets de modulation et amélioration du son	20
c) Contrôle MIDI des paramètres d'effet	27
13) Le Générateur d'Arpèges (Arpeggiator)	28
a) Quel est le rôle du Générateur d'Arpèges ?.....	28
b) Activer ou Désactiver le générateur d'arpèges.....	28
c) Les paramètres du générateur d'arpèges	28

d) Contrôle MIDI du générateur d'arpèges.....	29
14) Les Paramètres Common	29
15) Stocker, Initialiser et Copier	30
a) Mémoriser et Nommer une Performance	31
b) Initialiser une Performance.....	31
c) Initialiser un Part ou tous les Parts	31
d) Copier des paramètres d'un Part sur un autre Part	32
e) Créer votre propre table d'assignation de Changement de Programme Utilisateur	32
f) Transfert de Données MIDI de la table d'assignation de Changement de Programme Utilisateur.....	32
g) Envoyer le numéro du changement de programme en cours	33
h) Transfert des données MIDI de la mémoire temporaire.....	33
i) Transfert des données MIDI de vos réglages personnels de son de percussion	33
j) Transfert des données MIDI de tous les sons Performance RAM	34
16) Accessoires - Généralités	34
a) Modules ROM.....	34
b) Module RAM.....	34
17) Liste des sons Performance ROM et RAM.....	35
18) Les Sons Simples du QUASAR.....	37
19) Drumsets	42
20) Les Changements de Banque	47
21) Les différents Modes MIDI du QUASAR	47
a) Le Mode Multichannel (multicanal)	48
22) Liste des Contrôleurs MIDI	48
23) Format du Système Exclusif	51
24) Garantie et Bon de Garantie	56
25) Carte d'Enregistrement	57
26) Implémentation MIDI	59

1) Introduction et Généralités

En premier lieu, nous vous remercions d'avoir acheté le QUASAR. Vous serez étonné de l'immense variété des Sons offerte par le QUASAR, qui sera le partenaire idéal pour vos productions musicales. Bien que le QUASAR possède de nombreuses possibilités, il est vraiment très facile à utiliser et les utilisateurs de séquenceurs apprécieront l'incroyable qualité du système de son Multimode.

CARACTÉRISTIQUES DU QUASAR :

- Plus de 1000 sons Simples en ROM
- 200 Performances en ROM avec sons superposés (Layer), 100 Performances en RAM avec sons superposés (modifiables)
- Synthèse PCM soustractive, FM et additive
- Filtres sonores analogiques (6 dB/12 dB/24 dB) avec une fréquence contrôlable et une résonance auto oscillatoire
- Deux processeurs de signaux numériques à haute vitesse avec plus de 50 effets, comprenant le Vocoder, l'effet de Modulation en Anneau et Haut-Parleur rotatif.
- 19 ensembles de percussion (drumsets).
- Portamento incorporé
- Générateur d'Arpèges incorporé pouvant être synchronisé par l'Horloge MIDI
- Compatible Général MIDI
- 2 Entrées MIDI
- 1 Sortie Stéréo et 4 Sorties séparées
- Tout paramètre modifiable peut être enregistré en temps réel sur un séquenceur.

2) Connecter le QUASAR à vos appareils

Pour travailler avec le QUASAR, vous avez besoin de ce qui suit :

- 1 câble MIDI pour connecter un clavier maître sur le QUASAR (fourni)
- au moins un câble (mono), de préférence 2 câbles audio (stéréo) (fournis) pour brancher le QUASAR sur vos appareils audio
- un clavier maître, ou instrument identique, pouvant émettre des Données MIDI
- un équipement audio pour écouter. Le plus simple peut être un casque que vous relierez à la Sortie Casque (Phones) du QUASAR (Face Avant).

Important : Veuillez éteindre tous vos appareils avant de brancher le QUASAR sur votre clavier maître et votre matériel audio.

Branchez la Sortie MIDI de votre clavier maître sur l'Entrée MIDI du QUASAR. Ensuite, connectez les câbles audio sur votre équipement audio. Utilisez les Entrées niveau Ligne de votre Table de Mixage ou de votre Amplificateur de Clavier. Si vous utilisez votre Amplificateur Hi-Fi, vous pouvez vous servir de l'entrée Line, AUX ou CD. Vous ne devez pas utiliser l'Entrée Phono à haute sensibilité ! Si vous aimez travailler avec du SUSTAIN ou que vous souhaitiez avoir plus de contrôle réel sur certains paramètres, vous pouvez connecter une pédale (Footswitch).

Maintenant, allumez tous les appareils. A l'étape finale, allumez l'amplificateur pour le protéger contre les crêtes de niveau. Réglez le Potentiomètre de Volume de votre Table de Mixage/Amplificateur sur une valeur faible. Vous pouvez maintenant jouer votre première note.

a) Réglages par défaut

- Mode Performance ; Bank A ; Rockpian
- Mode MIDI - Omni : le QUASAR joue la performance affichée sur l'écran. Le canal MIDI d'émission du Clavier Maître n'a pas d'importance.
- Les effets sont activés, le Mode Single-Output est éteint.

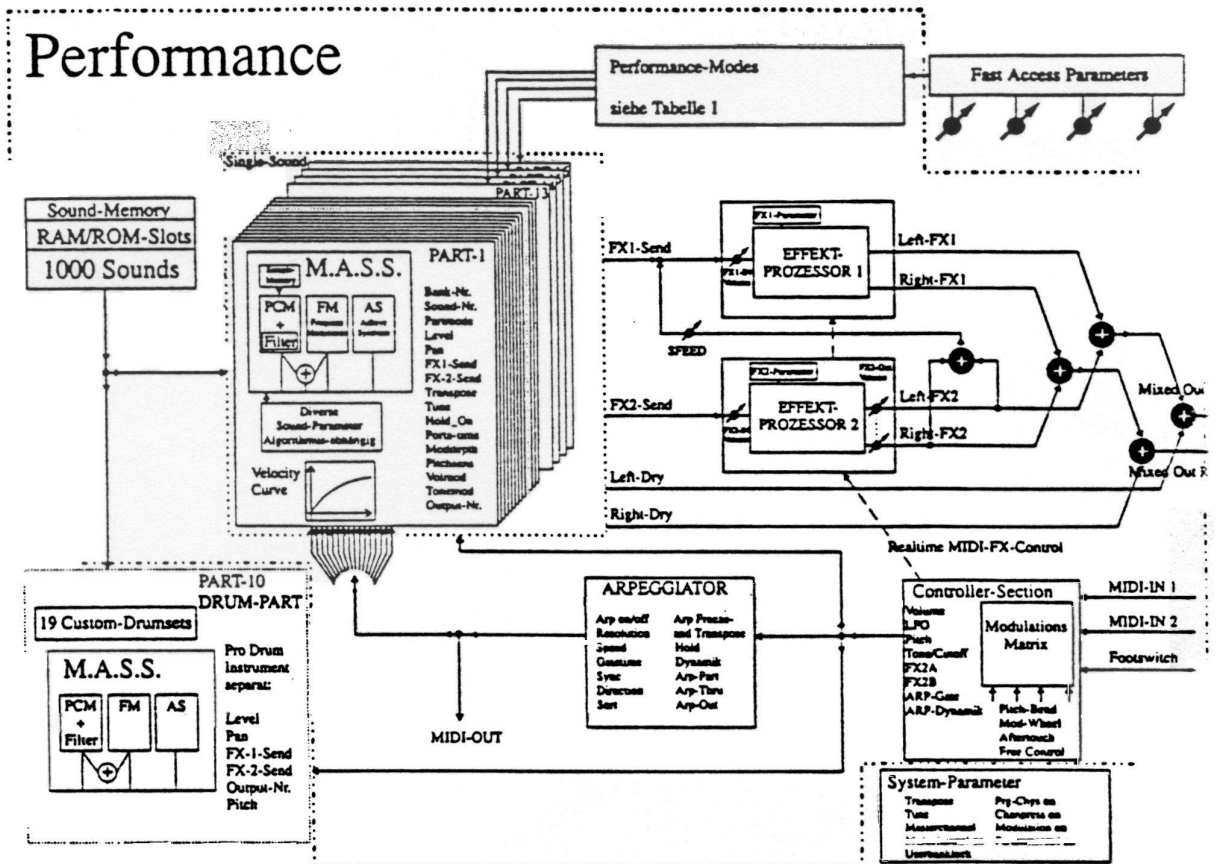
Veuillez noter ces réglages avant de travailler avec le QUASAR ; si vous travaillez avec des séquences, vous pouvez avoir besoin de les modifier. Si vous voulez utiliser le QUASAR en Mode MIDI Poly, désactivez simplement le Mode OMNI. (Comm. Page <2>). Le QUASAR reçoit maintenant le son Performance sélectionné uniquement sur le canal Maître (Comm. Page <1>).

Si vous désirez utiliser un son Performance combiné à des Sons Simples, activez le Paramètre "Multichannel" (Comm. Page <5>). Le son Performance peut maintenant être joué sur le Canal Maître, les autres parties utilisent des Sons Simples. La multiimbralité 16 Parts s'obtient en appuyant sur la touche "GM".

Pour utiliser des Sorties Simples, vous devez modifier le paramètre "Single-Output Mode". Activez ce Paramètre (Comm. Page <2>). Dans ce mode, vous devez connecter les Sorties de Ligne 1 à 4 sur votre table de mixage.

3) QUASAR : Structure

Le schéma suivant décrit la structure du QUASAR :



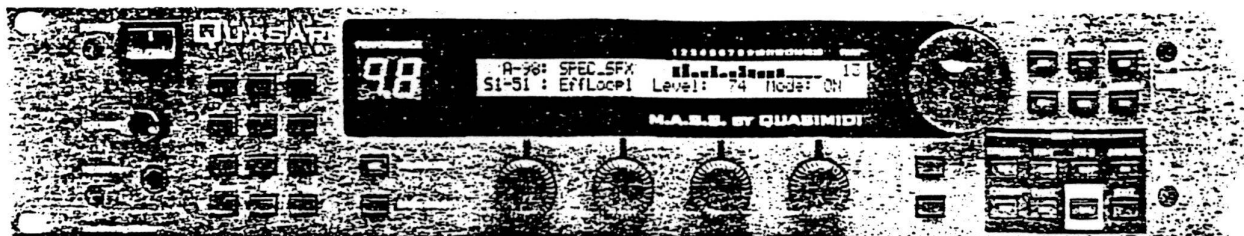
M.A.S.S. signifie Multi Algorithm Sound Synthesis (Synthèse Sonore Multi Algorithme). Pour offrir un large spectre sonore, nous avons décidé d'utiliser différentes formes de synthèse. Ainsi, le résultat obtenu se compose de 5 algorithmes utilisant l'échantillonnage PCM, ainsi que différents algorithmes utilisant la synthèse FM et la synthèse additive. Certains algorithmes utilisent même des combinaisons de ces différentes formes de synthèse. L'énorme masse de paramètres nécessaires rendrait impossible l'utilisation du QUASAR. C'est pourquoi nous avons décidé de faire différemment. La quantité de sons préprogrammés est très élevée (1000 sons). Vous disposez ainsi d'une importante quantité de sons de base et quelques paramètres suffiront à réaliser le son désiré. Prenez un son qui vous intéresse et modifiez l'enveloppe, les filtres, par exemple des sons superposés (Layer) dans le mode Performance, utilisez le Générateur d'Arpèges pour créer des Séquences d'Onde. Vous serez surpris du résultat. De plus, l'opération est si facile que vous ne perdez pas de temps.

Enfin, vous avez la possibilité d'utiliser avec le QUASAR des Cartes RAM et ROM optionnelles (jusqu'à 256 nouveaux sons Simples/100 nouveaux sons Performancesuperposés). Avec la mémoire RAM d'échantillon optionnelle, vous pouvez même utiliser vos propres échantillons dans le QUASAR (voir le chapitre 16b).

4) Le Morceau de Démonstration (DEMO)

Pour avoir une première impression du QUASAR, écoutez le morceau interne de démonstration. Pour démarrer la démo, appuyez une fois sur les touches "Transp." et "Arpeg". Les paramètres actifs du QUASAR sont affichés sur l'écran LCD avec des barregraphes. Pendant que la démo défile, vous pouvez équilibrer le niveau de votre équipement audio et amplificateur.

5) Quelques Fonctions de Base



Sur le côté gauche de la face avant du QUASAR, se trouve un groupe de touches numérotées de 0 à 9 et deux touches "Up" et "Down". Avec ces 12 touches, vous pouvez choisir les Performances directement par leur numéro, ou pas à pas parmi les Performances. Quand vous tapez le numéro, vous devez toujours sélectionner deux chiffres (de 00 à 99). Vous pouvez aussi utiliser les touches "0 à 9" pour sélectionner les différentes pages d'édition directement dans les menus d'édition. Le numéro est affiché sur l'écran par deux chiffres rouges. Sur le même écran, se trouvent deux petits points qui clignotent quand les données MIDI arrivent sur les deux entrées MIDI du QUASAR. A côté de ce groupe de touches, sur la droite, se trouvent deux touches supplémentaires :

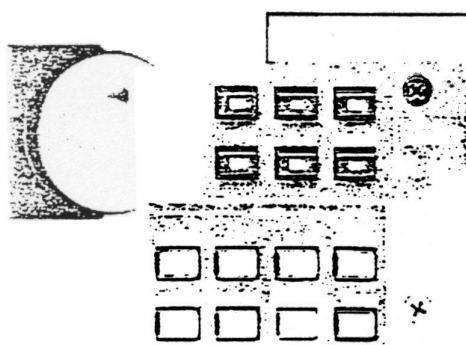
"10's Hold"

Ici, vous pouvez bloquer le chiffre des dizaines du numéro de Performance, pour sélectionner les Performances de 10 en 10 en appuyant simplement sur une seule touche (0 à 9). Par exemple, quand vous jouez le numéro de Performance 74 et que la fonction 10's Hold est activée, vous n'avez qu'à enfoncer la touche 8 pour sélectionner la Performance n° 78.

"Bank select" :

Comme le QUASAR contient plus de 100 Performances, nous avons ajouté une touche appelée Bank-Select. Après avoir appuyé sur cette touche, le numéro de la banque sélectionnée clignote sur l'écran. Ensuite appuyez simplement sur l'un des numéros suivants pour sélectionner une nouvelle banque :

1- RAM	Bank : RAM est affichée sur l'écran LCD
2- ROM interne	Bank : A est affiché sur l'écran LCD
3- ROM interne	Bank : B est affiché sur l'écran LCD
4- RAM optionnelle ou Module ROM	Bank : C est affiché sur l'écran LCD
5- Module ROM optionnel	Bank : D est affiché sur l'écran LCD



Ici, vous pouvez facilement sélectionner les modes de fonctionnement "Single" et "Performance"

Le QUASAR possède trois modes de fonctionnement : Le mode Perf, avec son mode secondaire "multichannel" et le mode "GM-Single". Dans le mode Perf, vous pouvez sélectionner et jouer des sons en Split, superposés et des combinaisons des deux. Le mode "GM-Single" est excellent pour faire fonctionner le QUASAR avec un séquenceur sur différents canaux MIDI, avec différents sons, en même temps (multitimbral). Le mode secondaire Multichannel est parfait si vous aimez jouer une performance en direct, accompagné par un séquenceur sur les 12 canaux restants du QUASAR (vous trouverez ce mode dans le menu commun numéro 5. Si cette valeur est réglée sur "on", ce mode est activé). Dans ce cas, le canal maître joue la performance et est désactivé pour les sons Simples restants. C'est la raison pour laquelle vous pouvez utiliser uniquement 12 canaux dans ce mode.

Vous pouvez sélectionner les différents modes directement sur la face avant, à droite du gros bouton Page dans le groupe supérieur. La touche Performance est appelée "Perf." et la touche GM-Single est appelée "GM". Le voyant rouge de la touche s'allume lorsqu'elle est activée. Le mode par défaut à la mise sous tension est le mode Performance et le mode "multichannel" est désactivé.

Dans le même groupe que les touches Mode se trouvent les touches ON/OFF pour les deux unités d'effet, le générateur d'arpèges et la transposition globale du QUASAR. Quand la fonction est activée, le voyant rouge de la touche s'allume. Comme la fonction est indépendante du type ou du niveau d'un effet, vous pouvez simplement couper la fonction désirée immédiatement, par exemple sur scène, ou pour comparer. Le réglage par défaut de ce groupe est : FX1 et FX2 activés, générateur d'arpèges et transposition globale désactivés. Au-dessous de ce groupe, sur le côté droit supérieur, se trouve la section d'édition, utilisée pour changer des Sons, des Paramètres MIDI, des paramètres Particuliers (common) et des paramètres d'Effet. Pour rendre l'édition plus facile, nous avons divisé ce groupe en sept menus principaux :

DRUMS :

Dans ce menu, vous pouvez modifier les sons de percussion d'un drumset avec les paramètres suivants : niveau, hauteur, panoramique, niveau de FX1 et niveau de FX2.

FX1/FX2 :

Dans ce menu, vous pouvez sélectionner et modifier les types et paramètres des différentes structures d'effet.

ARPEG.:

Tous les paramètres du générateur d'arpèges peuvent être traités dans ce menu.

COMM:

Dans ce menu, se trouvent les paramètres du système, comme le canal maître, l'accord général et la transposition chromatique, le Mode MIDI, la courbe de vélocité maître générale pour le QUASAR, l'option pour travailler avec les sorties simples, plusieurs Filtres MIDI d'entrée et de sortie, quelques fonctions de commutation et la matrice de modulation MIDI.

PART :

Tous les changements concernant les sons Simples du QUASAR (jusqu'à 16 sons simultanément) peuvent être effectués dans ce menu, depuis le Panoramique, l'accord, le niveau, les envois d'effet, les filtres, les enveloppes, les courbes de vélocité d'une partie et le Portamento, jusqu'aux modulations : c'est la section principale vous permettant de créer vos propres sons qui pourront être transférés via le MIDI ou stockés dans une mémoire de Performance.

WRITE :

Dans ce menu, nous avons placé toutes les fonctions de mémorisation des changements de son, les menus initiaux Part et Performance, une fonction de copie d'un Part et toutes les commandes de transfert MIDI.

EXIT :

Avec cette touche, vous pouvez quitter le menu d'édition et le dernier Part ou performance édité sera affiché.

Pour chacun des menus mentionnés ci-dessus, il existe plusieurs menus secondaires (pages) qui peuvent être sélectionnés avec le gros bouton appelé "Page" ou avec les touches numérotées de 0 à 9. Sur l'écran, tous les paramètres (jusqu'à quatre) sont affichés et peuvent être édités directement avec les quatre boutons situés sous l'écran. Comme nous l'avons déjà vu dans l'introduction, le QUASAR est multitimbral 16 voies. Ceci signifie simplement qu'il existe 16 synthétiseurs différents dans une seule boîte, avec une seule interface commune.

Ainsi, le QUASAR est composé de 16 synthétiseurs différents qui partagent un générateur d'arpèges, deux unités d'effet et une petite table de mixage avec 4 sous-groupes et une sortie stéréo. La versatilité du QUASAR vous permet d'éditer les sons des différents synthétiseurs en temps réel pendant qu'un séquenceur externe le fait fonctionner. Pour sélectionner un des synthétiseurs (appelé "PART") et l'éditer, appuyez sur l'une des deux touches "PART-SELECT". Avec ces deux touches, vous pouvez aller d'avant en arrière parmi les Parts. Si vous maintenez la touche, le numéro Part croît ou décroît automatiquement. Le Part sélectionné est affiché par son numéro dans le coin supérieur droit de l'écran LCD.

Le numéro de PART est identique à celui du Canal MIDI.

Nous allons maintenant étudier les touches de la face avant du QUASAR. Le QUASAR possède une caractéristique très particulière permettant d'enregistrer en temps réel sur un séquenceur connecté tous les changements de touches et de boutons. Pour des détails sur la manière d'activer cette fonction, reportez-vous au chapitre 14, page 29.

Dans les trois chapitres suivants, nous allons jouer des sons Simples, des sons de Percussion et des Performances.

6) Jouer avec les sons Performance

Si vous avez connecté le QUASAR à votre clavier MIDI ainsi qu'à votre amplificateur ou casque, et que vous allumiez le QUASAR, par défaut il sera en mode Performance. Si tout est correct, vous pouvez alors jouer les sons Performance. Dans le cas contraire, il peut s'être produit deux erreurs principales :

Erreur 1 :

La connexion MIDI est mauvaise. Si elle est correcte, le petit voyant MIDI sur l'écran Performance clignotera chaque fois que vous appuierez sur une touche du clavier. Il existe deux voyants dans cet écran de numéro de Performance, dans le coin droit de chaque caractère (qui est normalement le point décimal), pour les deux entrées MIDI.

Erreur 2 :

Le voyant du signal MIDI clignote mais vous n'entendez rien. Contrôlez les câbles audio et vérifiez que le contrôleur du volume, sur le côté gauche du tableau du panneau du QUASAR, est réglé sur un volume normal.

Au chapitre 17, vous trouverez une liste complète de toutes les Performances (ROM et RAM). Vous pouvez sélectionner les Performances de la façon suivante :

Vous constaterez que chaque Performance utilise différents contrôleurs, tels que Aftertouch, modulation ou Pitchbend, pour contrôler plusieurs paramètres du son. Par exemple, la molette de modulation n'est pas toujours utilisée pour contrôler un vibrato de fréquence. Dans de nombreuses Performances, elle sert à ouvrir le filtre ou contrôler le Gate-time du générateur d'arpèges, etc. Il est même possible de contrôler l'intensité d'un delay dans un son de Performance. De plus, le connecteur de la pédale, à l'arrière du QUASAR, peut être programmé pour diverses fonctions. Vous trouverez au chapitre 10, paragraphes a à g, la description de la programmation pour vos propres Performances. Écoutez les 200 Performances préprogrammées en ROM et les 100 en RAM pour avoir une vue d'ensemble des possibilités du QUASAR.

Une Performance peut être construite à partir de quatre sons Simples maximum. La Performance utilise toujours les sons des Parts 13, 14, 15 et 16 (les quatre synthétiseurs supérieurs du QUASAR). Ces sons peuvent être superposés (layer) ou répartis (split) sur le clavier de différentes façons. Certaines Performances utilisant le principe du commutateur de vélocité, il vaut mieux se servir d'un Clavier MIDI sensible à la vélocité et à l'Aftertouch. Si vous tournez le bouton Page, vous accédez immédiatement aux sons Simples de Performance, aux volumes, au mode Part (voir chapitre 10d) et au panoramique de chaque son séparément. Essayez en sélectionnant de nouvelles valeurs avec les quatre boutons situés sous le grand écran.

Dans certaines Performances, le générateur d'arpèges est activé. Pour le désactiver, appuyez simplement sur la touche "ARPEG." dans le bloc supérieur droit de la face avant du QUASAR. Vous pouvez faire de même avec les deux effets : désactivez-les simplement en appuyant sur la touche correspondante dans le bloc supérieur droit.

Attention : Certains sons utilisent 100% du signal d'effet et aucun signal d'origine, par conséquent le paramètre Pan est réglé sur "—" et vous n'entendrez pas ce son si vous désactivez les effets.

a) Accord et Transposition :

Si vous utilisez le QUASAR en combinaison avec d'autres synthétiseurs ou instruments, il peut être important de modifier l'accord du QUASAR. Pour cela, appuyez sur la touche "COMM" dans la section Edit et tournez le bouton Page jusqu'à ce que le menu suivant apparaisse :

```
COMMON EDIT : 11> SYSTEM PARAMETER 1  
TRANSP: C TUNE: +0 MASTER CHANNEL: 1
```

Avec les deux premiers boutons, vous pouvez changer la transposition chromatique et l'accord fin. Si vous avez modifié la valeur de la transposition chromatique, le voyant de la touche "TRANS" s'allume, et en appuyant sur cette touche, vous pouvez alterner entre la transposition sélectionnée et la transposition C (DO) de base (voyant éteint).

7) Jouer avec les sons Simples

Ensuite, vous aurez certainement envie d'entendre les sons Simples des Parts. Dans le QUASAR, il y en a plus de 1000, et de haute qualité. Ce sont des sonorités réelles et non un mélange de combinaisons multiples. Ceci signifie que vous avez toujours une polyphonie réelle, indépendante des sons choisis.

Pour jouer des sons Simples, vous devez sélectionner la touche "GM" sur le panneau avant. Sur l'écran, le message suivant apparaît :

```
GM-001:      KLAUIER      1
SNDGROUP:    GM-PIANO     LEVEL:100  MODE:ON
```

Sur la rangée supérieure du groupe de sons, le numéro et le nom du son sont affichés dans le coin gauche. Dans le coin droit, le numéro de Part est affiché (ici : Part 1). Entre les deux, se trouvent 16 blocs laissés libres pour le contrôle du canal MIDI. Lorsque vous appuyez sur une touche du clavier MIDI, une barre apparaît dans ce secteur, sous le numéro imprimé qui correspond au canal de transmission de votre clavier. Ceci vous permet de savoir sur quel canal MIDI votre clavier envoie ses données. Dans le cas où un séquenceur-ordinateur est relié au QUASAR et joue un morceau, tous les canaux MIDI utilisés sont affichés sur le moniteur MIDI. L'affichage dépend de la vitesse transmise par les événements MIDI.

Avec les touches de sélection de Part, vous pouvez choisir le Part que vous souhaitez voir sur l'écran. Par exemple : vous pouvez facilement voir quels sons jouent sur les autres canaux, ou quelles valeurs de filtre sont choisies sur les autres Parts.

8) Les Ensembles de Percussion (Drumsets)

Il est évident que le QUASAR contient aussi de nombreux sons de percussion. Comme l'indique la Norme "General MIDI", les Drumsets utilisent le Canal MIDI 10. Si vous voulez utiliser plusieurs drumsets simultanément parmi les 19, vous pouvez en placer sur d'autres Canaux MIDI (mais sans éditer les instruments de percussion simples).

Les Sets et les instruments de percussion simples se trouvent dans le groupe des Sons "Drumsets" et "Drums", où vous pourrez facilement les choisir.

Il existe deux possibilités pour jouer les Drumsets. Vous commutuez le Canal d'Envoi de votre clavier maître sur le Canal MIDI 10, ou vous sélectionnez un drumset sur le Part avec lequel vous jouez.

Dans le premier cas, vous pouvez - après avoir sélectionné Part 10 - choisir directement le drumset. Dans le second cas, vous devez d'abord sélectionner le groupe de Sons "Drumsets". Dans les deux cas, utilisez le Mode "GM".

Si vous avez choisi le Drumset sur le Canal 10, vous pouvez modifier ces instruments de percussion simples en Niveau, Hauteur, Panoramique et envoi d'Effets séparément (appuyez simplement sur la touche "DRUM" ou reportez-vous au chapitre 11).

9) Édition des Sons Simples

Que vous soyez en mode "GM" ou "Performance", vous pouvez éditer les diverses parties d'un son. Les paramètres des Parts sont stockés dans chaque Performance. Pour connaître les différents paramètres, il vaut mieux travailler d'abord avec un seul Son Simple en Mode "GM". Dans ce cas, vous écoutez simplement le son avec lequel vous travaillez.

a) Sortie Part et Panoramique (Menu Edit "PART": Page 1>)

Appuyez d'abord sur la touche "GM". Notez que le Part joué est affiché sur l'écran. Regardez le moniteur "MIDI". Choisissez le bon Part avec les touches "PART-SELECT". Ensuite, appuyez sur la touche "PART" pour obtenir le message suivant sur l'écran LCD :

Avec le premier bouton, vous choisissez la position panoramique dans le Part. Les réglages suivants sont possibles :

PART EDIT: KLAUIER 11>OUTPUT ASSIGN 1
PAN:>OK FX1 SEND: 63 FX2 SEND: 0

">C<"	Position au milieu de l'image stéréo
"L<1 - L<7"	Le son provient de la gauche, plus ou moins fort
"R<1 - R<7"	Le son provient de la droite, plus ou moins fort
"RND"	Aléatoire : chaque note a une Position de Panoramique aléatoire
"KEY"	Comme un Piano : Les touches les plus basses proviennent de la gauche. Les touches les plus hautes viennent de la droite
"YEK"	Et inversement

"DYN"	Plus vous jouez fort, plus le son passe à droite
"NYD"	Et inversement
OUT: 3	Le signal est envoyé à la Sortie 3
OUT: 4	Le signal est envoyé à la Sortie 4

Le troisième bouton (envoi FX1) contrôle l'intensité de FX 1 sur le Part choisi. Les valeurs vont de 0 à 63. Le quatrième bouton contrôle l'intensité de FX 2. Les deux boutons ne provoquent aucun changement si FX 1 ou FX 2 sont désactivés.

Important : Si le Mode Single-Output est sélectionné, un nouveau menu apparaît pour sélectionner des sorties séparées au lieu de Pan et Envois d'Effets.

b) Accord et Transposition (Menu Edit "PART": Page <2>)

Tournez le bouton Page pour passer à la Page <2>

```
PART EDIT: KLAUIER <2> TUNE      1
COARSE TUNE:  +0      FINE TUNE:  +0
```

Avec le second bouton, vous pouvez changer le réglage grossier du Part. La valeur peut être modifiée par demi-tons, jusqu'à deux octaves au-dessus ou au-dessous. Avec le quatrième bouton, vous pouvez modifier l'accord fin du Part.

c) Les réglages du Filtre du QUASAR (Menu Edit "PART": Page <3>)

Le paramètre de cette page fonctionne uniquement avec les Algorithmes de Synthèse qui utilisent un filtre.

```
PART EDIT: KLAUIER <3> OCF-OFFSETS  1
CUTOFF-FREQ:  +0      RESONANCE:  +0
```

La pente des filtres dépend de l'algorithme choisi (6 db/ 12 db/ 24 db)

Le filtre est un Filtre Passe-Bas. Ce filtre coupe les aigus à partir d'une fréquence à sélectionner (Fréquence de Coupure).

Vous pouvez modifier cette Fréquence avec le second bouton. Des valeurs élevées donneront un son brillant, des valeurs plus basses donneront un son plus sourd.

Le quatrième bouton contrôle la résonance. Une valeur élevée peut même conduire à une oscillation automatique.

d) Le générateur d'enveloppe du QUASAR (Menu Edit "PART": Page<4>)

Dans un synthétiseur, l'enveloppe affecte l'évolution de l'amplitude. Des sons de percussion tels que batterie, guitares ou piano, démarrent très vite, des cordes et des cuivres nécessitent un petit peu plus de temps avant d'atteindre leur niveau final.

```
PART EDIT: KLAUIER <4> EG-OFFSETS  1
ATT:  +0      DEC:  +0      REL:  +0
```

- Le premier bouton change la durée d'Attaque
- Le second bouton change la durée du Déclin (Decay)
- Le troisième bouton change la durée du Relâchement (Release) après que la touche ait été relâchée

e) Vibrato (Menu Edit "PART": Page<5>)

Les paramètres suivants contrôlent le Vibrato pour le Part sélectionné. Le Vibrato affecte la hauteur du son.

```
PART EDIT: KLAUIER <5> VIB-OFFSETS  1
RATE:  +0      DEPTH:  +0      DELAY:  +0
```

- Le premier bouton change la vitesse du vibrato
- Le second bouton contrôle l'intensité du vibrato
- Le troisième bouton modifie le point de départ du vibrato

f) Contrôleur MIDI d'Intensité de Modulation - (Menu Edit "PART" : Page<6>)

Les Contrôleurs MIDI, tels que Molette de Modulation ou Pitch-Bend, sont très importants pour rendre votre musique plus expressive.

```
PART EDIT: KLAUIER <6> MODULTN-DEPTH 1
LFO: 76 VOL: 63 PITCH: +2 TONE: +63
```

Avec le premier bouton, vous pouvez déterminer comment la molette de Modulation affectera le Vibrato.

Le deuxième bouton fait de même, mais affecte le volume (VOL: "-63" - "+63").

Le troisième bouton change la valeur par demi-tons qui peuvent être modifiés avec la Molette de Hauteur (PITCH: "-12" - "+12")

Le quatrième bouton permet de moduler le Son plus ou moins fort (TONE: "-63" - "+63")

Vous sélectionnez les Contrôleurs MIDI pour ces paramètres dans le menu Common (Envoi des Contrôleurs ; Chapitre 10g, page 16)

g) Fonctions Vélacité, Portamento et Hold (Menu Edit "PART": Page<7>)

```
PART EDIT: KLAUIER <7> VELOCITY HOLD 1
VELOCURVE: LIN PORTTIME: 0 HOLD: ON
```

Il est parfois nécessaire de changer la Courbe de Vélacité d'un instrument pour qu'il corresponde au clavier maître que vous utilisez ou à votre façon de jouer. Vous pouvez sélectionner les courbes suivantes :

- | | |
|--------|--|
| LIN - | La dynamique de votre clavier maître sera transmise sans changement |
| LIN - | La dynamique de votre clavier maître sera compressée. Les passages doux sonneront plus fort qu'ils ne sont joués, les passages forts seront un peu atténués. Les changements sont linéaires. |
| LIN+ - | La dynamique sera étendue. La dynamique reste linéaire, mais est plus forte |
| FIX - | La vélacité sera toujours la même, indépendamment de la Vélacité du clavier maître |
| EXP- - | La courbe de Vélacité prend une trajectoire exponentielle mais est compressée en même temps |
| EX— - | Identique à EXP-, mais compressée de façon plus forte |
| EXP+ - | Cette courbe devient exponentielle et étendue |
| EX++ - | Identique à EXP+, mais étendue de façon plus forte |

Avec le troisième bouton, vous pouvez régler différents temps de Portamento pour chaque Part. Le Portamento sera actif si "MONO" ou "LEAD" est sélectionné dans le Mode Part.

Avec le quatrième bouton, vous pouvez affecter la Pédale de Sustain au Part choisi (Hold On) ou non (Hold off).

10) Performances

Les Performances du QUASAR sont structurées de façon très simple pour faciliter la création de vos propres Performances. Vous pouvez choisir entre des Modes de Performance comme Split, Layer ou Unison, par exemple pour créer la structure de votre Performance. Le QUASAR conserve tous les paramètres d'une Performance en mémoire comme le Paramètre Part, FX et Arpeggio. Aussi, ne craignez pas qu'une modification du filtre dans un Part de Performance affecte le même son "Single" dans une autre Performance. Tous les paramètres sont mémorisés par Performance.

a) Éditer une Performance

Les Performances utilisent toujours les Parts 13 à 16. Les autres Parts peuvent également être utilisés par le séquenceur (Mode Multichannel). Vous pouvez même utiliser une Performance en mode Multi. Pour éditer une Performance, vous devez d'abord appuyer sur la bouche "PERF", suivi de la touche "COMM" dans le menu Edit. Le message suivant sera affiché sur l'écran :

```
COMMON EDIT: <6> PERFORMANCE PARAMETER
PERFMODE: SINGLE PUOL: 127
```

Dans cette page, vous pouvez choisir les Modes de Performance suivants :

Single	Un Son. Part 13
Double	Deux sons superposés (Layer). Les Parts sont le 13 et le 14
Layer3	Trois sons superposés. Parts 13, 14, 15
Layer4	Quatre sons superposés. Parts 13, 14, 15, 16
Split 1+1	Un son peut être joué à gauche du point de Split, l'autre (les autres) à droite à partir du point de Split. Celui-ci peut être modifié avec le Paramètre "KEY".
Split 1+2	Le son à gauche est sur le Part 13, l'autre (les autres) sur le(s) Part(s) 14 (15, 16)
Split 1+3	
Split 2+2	Identique aux autres modes Split, mais avec des valeurs différentes de sons sur le côté gauche
Split 2+1	du point de Split
Split 3+1	Voir ci-dessus
DynSplit	Deux sons, un seul joue jusqu'à ce que vous atteigniez une vitesse particulière. A cette vitesse, vous avez un point d'arrêt et le second son démarre
DynSpl2	Identique à Dynsplit, mais avec quatre Parts (2+2)
Ensemble	Les Sons d'un Accord sont répartis entre les Parts 13 à 16
SndRotate	Les notes qui arrivent passent alternativement entre les Parts 13 à 16. Utilisez ce mode avec le Générateur d'Arpèges. Vous obtiendrez ainsi des séquences d'Onde
UpVocSolo	La note la plus élevée d'un accord utilise le son du Part 16, les autres touches utilisent les Parts 13 à 15
Unisono	Le même son est désaccordé quatre fois avec une valeur variable (0 à 127)

Sur cette page (<6>), vous découvrirez de plus un paramètre appelé PVOL qui règle le volume général de la Performance.

b) Sélectionner les sons d'une Performance

Après avoir choisi un Mode Performance, vous devez quitter le menu Common en appuyant sur la touche Exit. La page principale du Mode Performance est affichée :

```
A-04: MONUMENT I> SOUNDGROUP      - -
EFFECTS  GM-ENSEMBL
```

Pour chaque Part, vous pouvez sélectionner un groupe de sons. Démarrez à gauche avec Part 13 jusqu'à Part 16 à droite. Si vous avez choisi le Mode "Double" (comme dans cet exemple), vous voyez uniquement les Parts 13 et 14. Les Parts manquants indiquent qu'ils ne sont pas activés.

Allez maintenant à la page suivante en tournant le bouton Page. Vous pouvez sélectionner ici les sons Simples pour chaque Part.

```
A-04: MONUMENT <> SOUND-SELECT    - -
CHOIR      CHOR
```

Si vous changez un son simple, vous verrez le groupe du son et son numéro de programme sélectionnés. Ce message disparaît peu après.

c) Réglage des différents niveaux de Part

Après avoir sélectionné les sons d'une Performance, vous aurez peut-être à modifier leur niveau. Allez à la page suivante avec le bouton Page.

```
A-04: MONUMENT VOLUME CONTR      - -
LEVEL:100  LEVEL:100
```

Les boutons du QUASAR se comportent maintenant comme les potentiomètres d'une table de mixage.

d) Mode Part et Contrôle du Panoramique

Sur la page suivante, vous pouvez sélectionner les différents modes Part :

```
A-04: MONUMENT <>PART-MODE      - -
MODE: ON  MODE: ON
```

Ici, vous pouvez activer ou couper un Part, vous pouvez aussi activer différents modes Play appelés Mode Lead et Mode Mono. Si vous coupez un Part d'une Performance, vous voyez "X" au lieu d'une barre (dans l'exemple, Part 14 est coupé)

```
A-04: MONUMENT PART-MODE      - X
MODE: ON  MODE: OFF
```

Les modes Play restants sont particulièrement destinés aux lignes de solo. Ces modes sont appelés Modes Lead et Mono. Dans ces deux cas, vous pouvez activer la fonction Portamento. Si l'un de ces modes est activé, le Part est monophonique. Le Mode Mono possède ce que nous appelons "la priorité de la dernière note". En Mode Lead, c'est toujours la note la plus élevée qui sonne.

Si vous voulez changer les paramètres d'un son tels qu'accord, filtre, Envois d'Effet, par exemple, vous devez aller dans le menu Part-Edit. Le QUASAR mémorise aussi ces sortes de changements dans une Performance.

Passez à la page suivante. Vous y trouverez la possibilité de contrôler le panoramique :

```
A-04: MONUMENT <I PANORAMA      - -
PAN: ---  PAN: ---
```

Vous pouvez modifier ici les différents réglages. Reportez-vous au chapitre 9a, page 11, pour découvrir les différentes possibilités.

Si vous désirez changer des paramètres d'un son tels qu'accord, filtre, Envois d'Effet, par exemple, vous devez aller dans le menu Part-Edit. Le QUASAR mémorise aussi ces sortes de changements dans une Performance.

e) Contrôle de la Pédale (Footswitch) (Menu Edit "COMM"-Page<7>)

Appuyez sur la touche "COMM". Sélectionnez Page <7> avec le bouton Page.

```
COMMON EDIT:<7>  FOOTSWITCH CONTROL
FTCTRL:64  FTON:64  FTOFF:0  FTTOG:OFF
```

Cette page contrôle les réglages de la pédale. La polarité de la pédale n'a pas d'importance. Le QUASAR vérifiera lui-même la polarité du commutateur. Mais vérifiez que la pédale est connectée au QUASAR avant d'allumer.

Le premier paramètre (FtCtrl: 0 à 127) affiche le Contrôleur MIDI contrôlé par la pédale. Ce Contrôleur affecte le QUASAR et il est transmis via la Sortie MIDI.

Le second paramètre (FtOn: 0 à 127) affiche la valeur du contrôleur si le commutateur est pressé.

Le troisième paramètre (FtOff: 0 à 127) affiche la valeur du contrôleur sélectionné si vous relâchez le commutateur.

Le dernier paramètre de cette page (FtTog: On/Off) modifie la fonction de la pédale. Si vous réglez ce paramètre sur "on", la pédale devient un commutateur inverseur.

f) Contrôleur MIDI Libre (Menu Edit "COMM"-Page<8>)

Sur les pages suivantes, vous pouvez contrôler la matrice de Modulation. Vous pouvez définir un Contrôleur MIDI libre à sélectionner, page <8> :

```
COMMON EDIT:<8>  FREE MIDI CONTROLLER
FREE CNTRL: 64
```

Vous donnez ici le numéro du contrôleur auquel le QUASAR doit réagir. Voir aussi l'addendum, page 48.

g) La Matrice de Modulation (Menu Edit "COMM"- Pages <9> - <16|>)

Pour chacun des Contrôleurs MIDI assignables, vous pouvez contrôler la durée de l'effet sur huit cibles possibles :

Molette de Modulation :

COMMON EDIT: <9> MODSOURCE: MODWHEEL
>LFO: +63 >VOL: +0 >PIT: +0 >TONE: +0

COMMON EDIT: <10> MODSOURCE: MODWHEEL
>FXMA:+0 >FXMB:+0 >ARPD:+0 >ARDGT:+0

Aftertouch :

COMMON EDIT: <11>MODSOURCE: AFTERTOUCH
>LFO: +63 >VOL: +0 >PIT: +0 >TONE: +0

COMMON EDIT: <12> MODSOURCE: AFTERTOUCH
>FXMA:+0 >FXMB:+0 >ARPD:+0 >ARDGT:+0

Pitch-Bend :

COMMON EDIT: <13> MODSOURCE: BENDWHEEL
>LFO: +63 >VOL: +0 >PIT: +0 >TONE: +0

COMMON EDIT: <14> MODSOURCE: BENDWHEEL
>FXMA:+0 >FXMB:+0 >ARPD:+0 >ARDGT:+0

Contrôleur MIDI libre :

COMMON EDIT: <15> MODSOURCE: FREECNTRL
>LFO: +63 >VOL: +0 >PIT: +0 >TONE: +0

COMMON EDIT: <16> MODSOURCE: FREECNTRL
>FXMA:+0 >FXMB:+0 >ARPD:+0 >ARDGT:+0

Les huit différentes cibles de Modulation :

Page 1 :

>LFO: +63 >VOL: +0 >PIT: +0 >TONE: +0

Le premier paramètre (Lfo: 0 à 63) contrôle la durée de la Modulation du LFO. Si vous ne pouvez pas entendre l'effet de la modulation, vérifiez que le Paramètre LFO du Part correspondant est réglé sur une valeur supérieure à 0 dans le menu Part (Page <6>). Le second paramètre (Vol: 0 à 63) contrôle le Volume. Dans le Paramètre correspondant du menu Part, vous avez des valeurs de "-63" à "+63", ce qui permet d'effectuer un fondu entre deux sons.

Avec le Paramètre 3 (Pitch: 0 à 63), vous pouvez contrôler la Hauteur. N'oubliez pas de vérifier le paramètre dans le menu Part.

Le dernier Paramètre (Tone: 0 à 63) affecte le Filtre (si lse sons PCM sont utilisés) ou la Résonance (Sons FM).

Page 2 :

>FXMA:+0 >FXMB:+0 >ARPD:+0 >ARDGT:+0

Les premiers Paramètres (FX_A et FX_B: "-63" à "+63") sont destinés à la Modulation des paramètres de FX_2 (Chapitre 12c, page 27).

Le troisième Paramètre (ArpD: "-63" à "+63") affecte la Vitesse du Générateur d'Arpèges. La valeur modulée sera ajoutée ou soustraite à la Vitesse originale.

Le dernier Paramètre (ArpG: "-63" à "+63") contrôle la durée des notes séparées du Générateur d'Arpèges (Staccato - > Legato)

11) Édition des Sons de Percussion

Si vous désirez modifier certains sons de Percussion du Drumset sur le Canal MIDI 10, vous pouvez le faire facilement. Appuyez simplement sur la touche "DRUMS". Le message suivant apparaît à l'écran :

Page 1 sur 2 :

```
DRUM EDIT:  HIGH_0      11> LEVEL/PITCH
NOTE:  D#0              LEVEL:110      PITCH:+0
```

Si vous désirez écouter simultanément les modifications que vous effectuez, le canal de transmission du clavier maître MIDI doit être réglé sur Canal MIDI 10.

Avec le premier bouton, vous sélectionnez la touche de votre clavier. Sur la ligne supérieure, le nom de l'instrument de percussion assigné apparaît. Les modifications des paramètres affectent l'instrument sélectionné.

Le second bouton contrôle le Volume de l'instrument (Niveau : 0 à 127). Le quatrième bouton contrôle l'Accord (PITCH : "-24" à "+24") du son de percussion sélectionné.

Tournez le bouton Page :

Page 2 sur 2 :

```
DRUM EDIT:  HIGH_0      <21 OUTPUT ASSIGN
NOTE:  D#0 PAN:>C< FX1SEND:63 FX2SEND: 0
```

Le premier bouton contrôle de nouveau les sélections de sons de percussion ; le deuxième bouton contrôle la position du panoramique de l'instrument. Le troisième et le quatrième boutons contrôlent FX1 et FX2 Send.

Vérifiez si FX1 et FX2 Send, en mode Part de Part 10, sont tous deux réglés sur "63".

Pour sauvegarder vos réglages (Hauteur, Pan, Niveau et Envois d'Effets) dans un séquenceur, vous pouvez le faire avec un transfert (menu "WRITE", PAGE<9>). Les différents Transferts sont décrits au chapitre 15 f à j, page 33.

En mode Single-output, vous pouvez choisir les Sorties Séparées (1 à 4) au lieu du Pan et FX-Sends. Le message de l'écran change.

12) Édition des processeurs d'effet du QUASAR

Le QUASAR dispose de deux processeurs d'Effet indépendants, où FX-1 est chargé des effets Reverb, Echo et des Simulations de Salles, et FX-2 sert pour la Modulation et les effets spéciaux. Les deux processeurs d'effet peuvent être commandés en série, ce qui signifie que la sortie de FX-2 peut être envoyée sur l'entrée de FX-1 (via le paramètre SFEED). Ainsi, une réverbération peut être ajoutée à un effet du type chorus, à un flanger ou à des effets spéciaux. Les niveaux d'Effet pour chaque son peuvent être réglés dans le menu Part, avec FX1-send et FX2-send.

Pour les effets de modulation, il est souvent utile de régler le panoramique sur "off" (Pan : — dans le menu Edit). Sinon, le son d'origine serait trop fort, ce qui n'est pas souhaitable pour une saturation, un phaseur et un égaliseur. Les paramètres d'effet sont disponibles dans "Edit FX1" et "Edit FX2". Ces menus sont construits ainsi : le premier bouton change l'algorithme de l'effet, les autres sont destinés aux paramètres de l'effet. Le numéro de page réel est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran, le nombre total de pages de paramètre dépend de l'algorithme d'effet sélectionné. Les petits signes (< >) indiquent qu'il y a d'autres pages à gauche ou à droite. Dans le cas contraire, une ligne verticale apparaît à la place (par exemple, page 11>).

Voici une liste complète de tous les effets :

FX-1:		FX-2 :	
1	Room	1	Chorus 1
2	Small Room	2	Chorus 2
3	Warm Room	3	Chorus 3
4	Chamber 1	4	Flanger 1
5	Chamber 2	5	Flanger 2
6	Plate 1	6	Phaser 1
7	Plate 2	7	Phaser 2
8	Hall	8	Rotary & Overdrive
9	Large Hall	9	Rotary 2
10	Cathedral	10	Rotary 3
11	Gated Reverb 1	11	Rotary 4
12	Gated Reverb 2	12	Vibrato
13	Gated Reverb 3	13	Panning
14	Duck Reverb	14	Tremolo
15	Early Relection 1	15	Short Delay
16	Early Relection 2	16	Long Delay
17	Early Relection 3	17	Cross Delay
18	Early Relection 4	18	Ping-Pong
19	Raindrops	19	Gated-Delay
20	Long Delay	20	Duck-Delay
21	Duck Delay	21	Special FX
22	HQ-Delay	22	Equalizer
		23	Wah-Wah Overdrive
		24	Auto Wah-Wah
		25	Warm Overdrive
		26	Distortion
		27	Ring Modulation
		28	Vocoder
		29	HQ-Delay
		30	Bypass

a) FX-1 - Simulation, réverbération et écho

Les 10 premiers algorithmes produisent des simulations de salles. Ils diffèrent les uns des autres par un pré-retard et des réflexions rapides. Tous les paramètres pouvant être modifiés sont les mêmes pour ces effets :

- 1 Room
- 2 Small Room
- 3 Warm Room
- 4 Chamber
- 5 Chamber 2
- 6 Plate 1
- 7 Plate 2
- 8 Hall
- 9 Large Hall
- 10 Cathedral

Effets 1 à 10)

Page de Paramètre 1 sur 1 :

```
FX1: EDIT: ROOM          PAGE 111
FX-TYP: 1  INFLU:60  SPEED:0  DECAY:50
```

InpLv - Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici

SFeed - Le volume du signal qui arrive de FX-2 sur FX-1

Decay - Temps de réverbération

Effets 11 à 14)

Pour les 4 effets suivants, la réverbération est combinée avec une audio-gate (porte-audio):

- 11 Gated Reverb 1
- 12 Gated Reverb 2
- 13 Gated Reverb 3
- 14 Duck Reverb

La porte (gate) s'ouvre et se ferme selon son niveau d'entrée. Dans les effets de Gated Reverb, ceci produit une coupure brutale de la réverbération. D'un autre côté, la réverbération est audible uniquement lorsque le signal est assez fort. Avec Duck Reverb, le fonctionnement est inverse : des sons doux ouvrent la porte, tandis que des sons forts la ferment.

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX1: EDIT: GATEDREV1     PAGE 11>
FX-TYP:11  INFLU:60  SPEED:0  TRESH:16
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX1: EDIT: GATEDREV1     PAGE <21
FX-TYP:11  HOLDT:02  ATTCK:16  RLEAS:30
```

InpLv - Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici

SFeed - Le volume du signal qui arrive de FX-2 sur FX-1

Tresh - Niveau minimum pour ouvrir la porte (Gated Reverb 1 à 3)/fermer la porte (Duck Reverb)

HoldT - Règle le temps minimum d'ouverture de la porte

Attck - Règle la vitesse de l'ouverture de la porte

Rleas - Contrôle la vitesse pour fermer de nouveau la porte

Effets 15 à 19)

Les algorithmes suivants offrent des simulations de salles avec des réflexions rapides fortes :

- 15 Early Reflection 1
- 16 Early Reflection 2
- 17 Early Reflection 3
- 18 Early Reflection 4
- 19 RainDrops

Les paramètres éditables sont les mêmes que pour les 10 premiers effets (vous pouvez les tester par vous-même pour écouter l'effet produit).

Effets 20-22)

Les trois Effets suivants produisent des échos :

- 20 Long Delay
- 21 Duck Delay
- 22 HQ-Delay

L'effet Duck Delay fait intervenir différents paramètres, aussi nous étudierons les autres en premier :

L'effet HD-Delay possède une fourchette de fréquence plus large, tandis que Long Delay offre des échos plus longs avec des aigus réduits.

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX1: EDIT: LONG DELAY          PAGE 11>
FX-TYP:20  INPL:90  SPEED:0  DELAY:100
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX1: EDIT: LONG DELAY          PAGE <21
FX-TYP:20  FEEDB: 64
```

InpLv et SFeed doivent vous être familiers.

Delay - change le temps d'écho
Feedb - programme le nombre de répétitions d'écho

21 Duck Delay

Ici, le retard est associé à une porte, ce qui diminue les échos alors que le niveau augmente. Ainsi, les solos restent clairs, avec des échos dans les pauses.

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX1: EDIT: DUCKDELAY          PAGE 11>
FX-TYP:21  INPL:90  SPEED:0  DELAY:050
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX1: EDIT: DUCKDELAY          PAGE <21
FX-TYP:21  FEEDB:120 TRESH: 1  HOLDT: 0
```

Les nouveaux paramètres sont :

Tresh - niveau minimum d'entrée pour supprimer l'écho
HoldT - temps minimum pour que la porte reste fermée

b) FX-2 - Effets spéciaux, effets de modulation et amélioration du son :

Effets 1 à 3)

Les trois premiers effets produisent un effet de chorus stéréo avec un retard modulé, court. Le son devient plus chaud.

- 1 Chorus 1
- 2 Chorus 2
- 3 Chorus 3

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: CHORUS 1          PAGE 11>
FX-TYP: 1  INPL:64  DEPTH: 10  RATE: 20
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

FX2: EDIT: CHORUS 1 PAGE <21
FX-TYP: 1 CENTR: 30 OUTL:

InpL - Ici, vous réglez le niveau d'entrée - cette fois pour l'ensemble FX-2 send
Depth - Intensité de la modulation du delay (retard)
Rate - Vitesse de la modulation du delay
Centr - Programme le temps moyen du delay
OutLv - Niveau de sortie de l'effet

Effets 4 à 5)

Les effets Flanger produisent une modulation identique. De plus, une contre-réaction (feedback) donne plus de possibilités et des sons extrêmes.

- 4 Flanger 1
- 5 Flanger 2

Page de paramètre 1 sur 2 : identique au Chorus

Page de paramètre 2 sur 2 :

FX2: EDIT: FLANGER1 PAGE <21
FX-TYP: 4 CENTR: 16 FEEDB: 90 OUTL: 80

Seule nouveauté ici :

Feedb - Le volume du signal qui est renvoyé à partir de la sortie FX-2 sur l'entrée FX-2.

Effets 6 à 7)

- 6 Phaser1
- 7 Phaser2

Les effets Phaser produisent des changements de niveau à différentes fréquences à la fois en décalant la phase. La valeur du décalage de la phase peut être modulée, générant ainsi un filtre à réjection de bande multiple (notch). Lorsque la valeur est réglée sur zéro, le décalage de phase peut être réglé manuellement avec "Centr". Les noms de paramètre sont les mêmes que pour l'effet Chorus.

Effets 8 à 11)

- 8 Rotary + Overdrive
- 9 Rotor 2
- 10 Rotor 3
- 11 Rotor 4

Ces algorithmes produisent les effets de haut-parleur rotatif bien connus et très utilisés avec les orgues. Nous allons maintenant décrire les paramètres pour Rotary+Overdrive :

Page de paramètre 1 sur 3 :

FX2: EDIT: ROTARY + OUR PAGE 11>
FX-TYP: 8 INPL:64 ROTLO: 8 ROTH1: 48

Page de paramètre 2 sur 3 :

FX2: EDIT: ROTARY + OUR PAGE <2>
FX-TYP: 8 DECAY: 46 ROTL: 90 SWITCH: 0

Page de paramètre 3 sur 3 :

FX2: EDIT: ROTARY + OUR PAGE <31
FX-TYP: 8 DRIVE: 90 OUTL:

RotLo	-	Vitesse leslie quand le réglage du commutateur est sur "00"
RotHI	-	Vitesse leslie quand le réglage du commutateur est sur "1"
Decay	-	Vitesse d'accélération et de décélération
RotL	-	Intensité de la modulation d'amplitude
Swich	-	Bascule de Slow (lent) (0) sur Fast (Rapide) (1)
Drive	-	Programme la valeur de la distorsion
OutLv	-	Niveau général de l'effet

Les autres effets de haut-parleur rotatif n'offrent aucun paramètre supplémentaire et doivent être maintenant bien assimilés. Si vous voulez contrôler la vitesse de l'effet via les contrôleurs MIDI, vous devez lire le chapitre Contrôle MIDI des paramètres d'effet, page 27.

12 Vibrato

L'effet suivant produit une modulation de hauteur

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: VIBRATO          PAGE 11>
FX-TYP:12  INFL:80  DEPTH: 5  RATE: 50
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: VIBRATO          PAGE <21
FX-TYP:12  OUTLV: 64
```

Depth	Intensité de la modulation
Rate	Vitesse de modulation

13 Panning : Cet effet déplace le signal entre les haut-parleurs

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: PANNING          PAGE 11>
FX-TYP:13  INFL:80  DEPTH:127  RATE: 40
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: PANNING          PAGE <21
FX-TYP:13  PHASE:80  MNPAN:64  OUTLV: 64
```

Depth	Déplacement maximum à partir de la position centrale
Rate	Vitesse du panoramique
Phase	Programme le décalage de phase pour la modulation gauche/droite. Une valeur de 127 signifie un panoramique linéaire, 0 donne un changement synchronisé pour les deux canaux (trémolo), 90 ressemble plus à une rotation.

14 Tremolo : Module uniquement le volume

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: TREMOLO          PAGE 11>
FX-TYP:14  INFL:80  DEPTH:127  RATE: 15
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: TREMOLO          PAGE <21
FX-TYP:14  OUTLV: 64
```

Depth	-	Intensité de l'effet de trémolo
Rate	-	Vitesse de l'effet de trémolo

Effets 15 à 15)

Les deux algorithmes suivants offrent un effet d'écho simple (identique à l'écho FX-1)

15 Short Delay

16 Long Delay

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: LONG DELAY          PAGE 11>
FX-TYP:16 INFLU: 50 DELAY:127 FEEDB: 50
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: LONG DELAY          PAGE <21
FX-TYP:16 OUTLV: 64
```

Delay	Intervalle d'écho
Feedb	Contrôle la répétition des échos

17 Cross Delay

L'effet Cross Delay comprend deux retards indépendants - un pour le côté gauche et l'autre pour le côté droit. De plus, vous pouvez alimenter les retards avec la sortie de l'autre canal (retour du Cross Delay). Le temps de retard pour chaque canal est indépendant.

Attention : Des valeurs élevées de feedback peuvent conduire à augmenter les niveaux avec comme résultat un écrêtage numérique.

Page de paramètre 1 sur 3 :

```
FX2: EDIT: CROSS DELAY        PAGE 11>
FX-TYP:17 INPL:64 DELYL:127 FEEDL:10
```

Page de paramètre 2 sur 3 :

```
FX2: EDIT: CROSS DELAY        PAGE <2>
FX-TYP:17 DELYR:127 FEEDR:10 CROSSFB:60
```

Page de paramètre 3 sur 3 :

```
FX2: EDIT: CROSS DELAY        PAGE <31
FX-TYP:178 MUTER: 0 SYNCT: 0 OUTL: 64
```

DelyL	-	Temps de Retard pour le canal gauche
FeedL	-	Retour pour le canal gauche
DelyR	-	Temps de Retard pour le canal droit
FeedR	-	Retour pour le canal droit
CrsFb	-	Retour croisé
MuteR	-	Désactive l'entrée dry du canal droit (pour des échos du type "ping-pong")
Synct	-	Synchronise les deux temps de retard. En position "1", seule DelyL contrôle le temps de retard.

18 Ping-Pong

L'effet Ping-Pong bascule le signal entre les deux canaux stéréo. Les pages 1 et 2 de paramètre sont identiques à celles des retards court et long.

Effets 19 à 20)

19 Gated Delay

20 Duck Delay

L'effet Gated Delay est uniquement audible quand il est alimenté par un niveau d'entrée suffisant, car la porte est fermée durant les passages silencieux. La vitesse d'ouverture et de fermeture de la porte peut être modifiée individuellement (voir ci-dessus au paragraphe FX-1 Gated reverb). L'effet Duck Delay se comporte de façon complètement opposée. Par conséquent, les échos peuvent uniquement être entendus pendant les passages silencieux.

Page de paramètre 1 sur 3 :

```
FX2: EDIT: GATEDDELAY          PAGE 11>
FX-TYP:19 INPLV:50 DELAY:127 FEEDB:50
```

Page de paramètre 2 sur 3 :

```
FX2: EDIT: GATEDDELAY          PAGE <2>
FX-TYP:19 TRESH: 5  HOLDT: 10 ATTCK: 16
```

Page de paramètre 3 sur 3 :

```
FX2: EDIT: GATEDDELAY          PAGE <31
FX-TYP:19 RLEAS: 10           OUTL: 64
```

Les paramètres de retard doivent déjà vous être familiers. Ici se trouvent les paramètres pour la porte décrite :

TresH	Ce paramètre contrôle le niveau minimum du signal qui respectivement ouvre la porte (Gated Delay) ou la ferme (Duck Delay).
HoldT -	Programme le temps minimum, une fois le niveau du Seuil atteint, avant que la porte réagisse.
Attck -	Règle la vitesse d'ouverture de la porte
Rleas -	Règle la vitesse de fermeture de la porte
OutLv -	Niveau de Sortie de l'effet

21 Special Effet

Cet effet est particulièrement destiné aux utilisateurs qui effectuent des recherches sur les effets. Il offre une large fourchette de retard stéréo modulé.

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: SPECIALFX          PAGE 11>
FX-TYP:21 INPLV:64 DEPTH:120 RATE: 30
```

Page de Paramètre 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: SPECIALFX          PAGE <21
FX-TYP:21 DELAY: 0 FEEDB:120 OUTLV:127
```

Depth -	Contrôle l'intensité de la modulation du temps de retard
Rate -	Règle la vitesse
Delay -	Programme le temps moyen de retard
Feedb -	Contrôle le nombre des répétitions d'écho. Ceci peut conduire à une oscillation automatique.

23 Equalizer

L'égaliseur est un outil efficace pour l'amélioration du son, car vous pouvez changer le spectre sonore à différentes fréquences individuellement.

Page 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: EQUALIZER          PAGE 11>
FX-TYP:22 INPLV:64 OUTLV:127
```

Page 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: EQUALIZER          PAGE <21
FX-TYP:22 100 HZ:+0 500 HZ:+0 3 KHZ:+0
```

100Hz / 500Hz / 3 KHz

augmente ou diminue le spectre autour de ces fréquences

23 WahWah+Ov

Bien que l'effet WahWah ait influencé la musique contemporaine, il est actuellement moins utilisé. Heureusement, nous avons remis en fonctionnement cet effet pour les claviers. Il associe un filtre résonnant à modulation à une distorsion.

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: WAHWAH+OV          PAGE 11>
FX-TYP:23 INPLV: 80  FREQ: 64
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: WAHWAH+OV          PAGE <21
FX-TYP:23 DRIVE:100 CLIP:100 OUTLV:127
```

Freq	Contrôle la fréquence de coupure du filtre, ce qui est très utile pour un effet contrôlé par MIDI. Voir le chapitre suivant pour plus de détails
Drive	Règle l'effet de Saturation
Clip	Programme le niveau d'écrêtage pour la saturation
OutL	Règle le niveau général. Nous vous conseillons d'utiliser un niveau d'entrée relativement élevé et un niveau de sortie bas, pour que la saturation fonctionne correctement

24 AutoWahWah

Identique au précédent effet, mais la fréquence de coupure ne peut pas être réglée manuellement. Elle est contrôlée par le niveau d'entrée, c'est-à-dire par l'enveloppe de volume du son. Les sons de percussions principalement devraient être utilisés avec cet effet.

Page de paramètre 1 sur 2 :

```
FX2: EDIT: AUTOWAHWAH        PAGE 11>
FX-TYP:24 INPLV: 80  FREQ:100 CLIP:100
```

Page de paramètre 2 sur 2 :

```
FX2: EDIT: AUTOWAHWAH        PAGE <21
FX-TYP:24 OUTLV:127
```

Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet WahWah+Ov. Seul le paramètre Freq n'est pas disponible.

Effets 25 à 26)

25 Warm Overdrive

26 Distorsion

Ces effets produisent saturation et distorsion. La distorsion possède une commutation de gain supplémentaire pour les sons durs et violents.

Page de paramètre 1 sur 1 :

```
FX2: EDIT: DISTORTION        PAGE 111
FX-TYP:26 INPLV: 64 OUTLV: 64 DRIVE: 4
```

InpLv	Comme presque tout le monde le sait, le niveau/gain d'entrée d'une saturation agit sur le volume de l'effet de distorsion.
OutLv -	Pour régler le volume par rapport aux sons "sesc", vous devez régler ce paramètre.
Drive -	(disponible uniquement pour la distorsion) règle le pré-gain.

27 Modulation en Anneau

Le Modulateur en Anneau se trouve très rarement de nos jours sur les synthétiseurs, alors qu'il était auparavant un composant important de la création de sons. Comme le Modulateur en Anneau produit une différence et une addition de fréquences par ses deux entrées, il crée des fréquences dissonantes qui résonnent souvent comme des cloches ou des bruits métalliques. Pour vous familiariser avec ce principe, vous devez d'abord utiliser uniquement des sons avec très peu d'harmoniques. Utilisez le mode Performance "double", sélectionnez deux (différents) sons pour les deux Parts, et programmez le FX-1 send du premier sur 63, le FX-2 send du second son sur 63 et les autres sur zéro. Important : le panoramique doit être réglé sur "—", pour que vous puissiez entendre uniquement l'effet et pas le signal sec. Pour la même raison, vous devez annuler FX-1 en appuyant sur la touche FX-1 on/off.

Maintenant, vous devez désaccorder les sons pour obtenir plus d'effet. Jouer plus d'une note augmente le résultat. Plus vous envoyez de fréquences (notes/harmoniques) sur l'effet, plus le résultat devient bruyant (ce qui est la caractéristique d'un modulateur en anneau, et non une erreur).

Page de paramètre 1 sur 1 :

```
FX2: EDIT: RINGMOD          PAGE 111
FX-TYP:27 INFLU: 64 OUTLU: 64
```

Bien qu'il possède des possibilités intéressantes, il n'y a que deux paramètres de volume - c'est tout. Le son est influencé par les données à son entrée...

28 Effets Vocoder

L'effet Vocoder est l'un des effets les plus passionnants en musique électronique. Dans la plupart des cas, il comporte 2 banques de filtres. Chaque banque possède exactement les mêmes filtres passe bande. Une banque de filtre sert à l'analyse du son, et l'autre à la synthèse du son. Dans la section d'analyse, le signal est filtré et l'amplitude de chaque filtre est extraite pour être utilisée. Ces signaux contrôlent les amplificateurs pilotant les filtres correspondant au synthétiseur. Ainsi, plus un signal est détecté dans un filtre d'analyse, plus la bande du signal correspondant dans le synthétiseur est amplifiée. Conclusion : le spectre du son analysé module le spectre du signal entré dans le synthétiseur. La précision de ce processus dépend principalement du nombre et de l'étroitesse des filtres. Nous vous conseillons d'alimenter l'entrée du synthétiseur par des sons possédant de nombreuses harmoniques et l'entrée de l'analyseur par des sons avec peu d'harmoniques, sinon le son serait pratiquement inchangé, ou à l'extrême, aucun effet ne serait audible.

Dans le QUASAR, le filtre de l'analyseur est alimenté à partir de l'entrée FX-2, tandis que l'entrée FX-1 se dirige sur la banque de filtre du synthétiseur. Les signaux d'origine doivent être réglés sur Pan: "—" pour un effet normal. En raison de sa complexité, le vocoder a besoin de toute la puissance des deux processeurs d'effets, par conséquent, aucune réverbération ne peut être effectuée en même temps.

Page de paramètre 1 sur 3 :

```
FX2: EDIT: VOCODER          PAGE 11>
FX-TYP:28 INFLU:64 150HZ:127 350HZ:127
```

Page de paramètre 2 sur 3 :

```
FX2: EDIT: VOCODER          PAGE <2>
FX-TYP:28 760HZ:127 1.6KH:127 3.6KH:127
```

Page de paramètre 3 sur 3 :

```
FX2: EDIT: VOCODER          PAGE <31
FX-TYP:28 ATTCK: 10 DECAY:113 OUTL: 64
```

150Hz

350Hz

760Hz

1.6kH

3.6kHz

Attck - Le volume des filtres passe bande peut être réduit ici.

Decay - Ce paramètre contrôle la vitesse de reconnaissance de l'analyseur

Decay - Règle la vitesse de déclin du filtre passe bande du synthétiseur, quand l'entrée de l'analyseur est supprimée.

Le maniement des effets du Vocodeur devient plus aisé avec de la pratique, ce n'est plus du "branchez et jouez".

Les paramètres HD-Delay sont identiques à ceux de FX-1. Conseil : Vous pouvez placer ce retard devant la Réverbération en envoyant sa sortie via SFeed. Ainsi, vous pouvez l'utiliser comme un pré-delay. Pour cette sorte d'usage, FX-1 send doit être réglé sur zéro, et seules les petites valeurs sont recommandées pour le Retour, pour donner une impression de son naturel.

c) Contrôle MIDI des paramètres d'effet

Les algorithmes d'effet suivants sont implémentés dans le QUASAR. Dans FX-2, certains paramètres d'effet peuvent être contrôlés/modulés via les contrôleurs MIDI (>envoi de modulation). Derrière le type de FX-2 vous pouvez voir quel est le paramètre passant par FX Mod A+B, dans la matrice de modulation.

FX-2:	FX Mod - A	FX Mod - B
Chorus 1	Input Level	Rate
Chorus 2	Input Level	Rate
Chorus 3	Input Level	Rate
Flanger 1	Rate	Center
Flanger 2	Rate	Center
Phaser 1	Input Level	Rate
Phaser 2	Input Level	Rate
Rotary & Overdrive	LO-Speed	Input Level
Rotary 2	LO-Speed	Input Level
Rotary 3	LO-Speed	Input Level
Rotary 4	LO-Speed	Input Level
Vibrato	Depth	
Panning	Depth	Man. Pan
Tremolo	Depth	Phase
Short Delay	Input Level	Feedback
Long Delay	Input Level	Feedback
Cross Delay	Input Level	Feedback
Ping-Pong	Input Level	Feedback
Gated-Delay	Input Level	Feedback
Duck-Delay	Input Level	Feedback
Special SFX	Rate	Output L.
Equalizer	100 Hz Level	3KHz Level
Wah-Wah Overdrive	Frequency	Drive
Auto Wah-Wah	Drive	Output L.
Warm Overdrive	Input Level	Output L.
Distortion	Input Level	Output L.
Ring Modulation	Input Level	Output L.
Vocoder	Input Level	Output L.
HQ-Delay	Input Level	Feedback
Bypass	Input Level	Output L.

Pour contrôler un paramètre d'effet, il suffit d'appuyer sur la touche Common et de tourner le bouton Page, jusqu'à ce que vous ayez sélectionné ce menu :

```
COMMON-EDIT:<10>    MODSOURCE: MODWHEEL
>FXMA:+0 <FXMB:+0  >ARPD:+0 >ARPGT:+0
```

Vous pouvez maintenant régler l'intensité de la modulation avec le premier des deux boutons.

Conseil : Il existe une façon de contrôler l'intensité de l'effet FX-1 en temps réel. Réglez tous les FX-1 sends sur zéro, SFeed sur une valeur élevée, et FX-2 sur des valeurs autres que zéro. Programmez le type de l'effet FX-2 sur "Bypass". FX-Mod A+B module maintenant directement le niveau d'entrée de la Réverbération.

13) Le Générateur d'Arpèges (Arpeggiator)

a) Quel est le rôle de l'Arpègiateur ?

Certains d'entre vous se rappellent peut-être encore de l'Arpègiateur des vieux synthétiseurs analogiques. L'Arpègiateur fait éclater en notes séparées les accords que vous jouez ; ces notes sont alors jouées, non pas simultanément, mais l'une après l'autre. Par conséquent, il joue des suites de notes provenant des accords que vous plaquez. L'effet de l'Arpègiateur peut être contrôlé à partir de ses nombreux paramètres, vous offrant plus de variations. Il est même possible d'exécuter une modulation des arpèges en temps réel via les contrôleurs MIDI.

b) Activer ou Désactiver l'Arpègiateur

Sur la face avant du QUASAR, en haut à droite, se trouve la touche "Arpeg", qui active ou désactive l'Arpègiateur. Si le voyant lumineux de la touche est allumé, l'Arpègiateur fonctionne quand vous jouez des notes ; dans le cas contraire, vérifiez que le canal principal (Mode Perf) ou le canal de l'Arpègiateur (Mode GM) est identique au canal d'émission du clavier.

c) Les paramètres de l'Arpègiateur

Note : le générateur est activé, si vous sélectionnez "Arpeggiator-Edit", en appuyant sur la touche "Arpeg", dans la section Edit du panneau. Le premier sous-menu apparaît sur l'écran :

```
ARPEGGIATOR EDIT:          11> TIMING  
RESLT: 16  SPEED: 86 GATE: 64 SYNC: INT
```

Le premier paramètre programme la Valeur de la Note (Résolution) des notes à jouer. Les valeurs possibles de note vont de la noire à la 1/32 (1/4, 1/8, 1/16, 1/32).

Le second bouton programme la vitesse en bpm (battements par minute).

Le troisième bouton modifie la durée relative de la note (gate time) depuis le staccato (0) jusqu'au legato (127).

Le dernier bouton sélectionne la synchronisation (interne/externe). Cette fonction offre la possibilité de connecter une boîte à rythme ou un séquenceur sur une des entrées MIDI du QUASAR, et votre clavier sur l'autre. L'Arpègiateur fonctionne en mesure avec l'horloge maître externe.

sync: int	L'horloge interne contrôle l'Arpègiateur
sync: Ex1	L'horloge MIDI sur l'Entrée MIDI 1 contrôle l'Arpègiateur. Le bouton de vitesse ne fonctionne pas dans ce mode
sync: Ex2	L'horloge MIDI sur l'Entrée MIDI 2 contrôle l'Arpègiateur. Le bouton de vitesse n'a pas de fonction dans ce mode

Vous passez au sous-menu suivant avec le bouton Page :

```
ARPEGGIATOR EDIT:          <2> SWITCHES  
DIR:UP  SORT:OFF  HOLD: ON  DYN:OFF
```

Le premier bouton contrôle l'ordre (direction) dans lequel les notes sont jouées :

up	-	la note la plus basse est jouée en premier, les autres en ordre ascendant
down	-	la note la plus haute est jouée en premier, les autres en ordre descendant
up/dwn	-	montée et descente consécutives
RND	-	les notes sont jouées en ordre aléatoire (sans ordre)

Le deuxième bouton (sort on/off) permet de décider si le générateur d'arpèges mémorisera l'ordre des notes que vous jouez sur le clavier (sort off), ou les triera lui-même (sort on). Ceci aura pour résultat des arpèges montant et descendant directement (sort on) ou des effets du style séquenceur (sort off).

Le troisième bouton (hold on/off) permet au générateur de continuer à jouer les notes après que vous ayez relâché les touches. La mémoire de l'Arpègiateur est de nouveau réactualisée lorsque vous jouez l'accord suivant.

Le dernier bouton de ce sous-menu (dynamic on/off) sert à déterminer si le générateur jouera les notes de l'arpège avec les mêmes nuances (vélocité) que lorsque vous avez joué ces notes. Ceci transforme l'effet mécanique en séquences aux résonances vivantes.

Le dernier menu de l'Arpégiateur commande les réglages MIDI :

```
ARPEGGIATOR EDIT:    <31 MIDI/ FOOT-CTR  
PART: 16  FREEZE:OFF  THRU:OFF  OUT:OFF
```

Le premier paramètre (Part: 1 à 16) sélectionne le Part qui contrôlera l'Arpégiateur et est contrôlé en retour. En l'associant au Mode Performance, vous pouvez limiter le générateur à un son "splité" sur le clavier. En mode Part-Rotate, le Part 13 contrôle consécutivement les 4 Parts de la séance. En mode Unisono, le Part 13 contrôle tous les Parts simultanément.

Vous pouvez transposer les arpèges en réglant le deuxième paramètre "Freeze" sur "on". Avec cette fonction, vous pouvez mémoriser l'accord en cours en appuyant et maintenant la pédale branchée à l'arrière et transposer l'arpège en jouant des notes séparées sur le clavier.

Le troisième paramètre (thru: on/off) détermine si l'accord joué sur le clavier est uniquement joué comme arpège, ou plus, comme accord.

Le dernier paramètre (out: on/off) permet d'envoyer les notes de l'Arpégiateur sur la sortie MIDI. Vous pouvez ainsi enregistrer sur un séquenceur externe pour vous en servir ultérieurement.

d) Contrôle MIDI de l'Arpégiateur

Il existe deux paramètres qui peuvent être modulés via les contrôleurs MIDI, en temps réel, offrant ainsi plus d'expression à votre jeu. Le premier paramètre modifie la nuance des notes de l'arpège et l'autre paramètre fait varier la durée de la note. Le contrôle de ces paramètres par MIDI est décrit dans le chapitre 10 g, page 16 (transmission du contrôleur).

14) Les Paramètres Common (Menu Edit "COMM"/Page |1> à <16|)

Informations Générales : Vous pouvez toujours quitter le menu Edit en appuyant sur la touche "EXIT".

Vous pouvez sélectionner les différentes pages de menu à l'aide du bouton Page, ou en appuyant sur les touches numérotées correspondantes (les touches numérotées se trouvent à gauche de l'écran).

Tous les réglages généraux du QUASAR seront conservés dans les cinq premières pages du menu Edit "COMM". Ils sont également conservés si vous éteignez le QUASAR.

N'oubliez pas que ces réglages ne peuvent pas être stockés dans une Performance.

```
COMMON-EDIT:        |1> SYSTEM PARAMETER 1  
TRNSP: C  TUNE: +0  MASTER CHANNEL: 1
```

Bouton 1 (Transp C): détermine la transposition par pas de demi-tons. Bouton 2 (Tune: Accord) : contrôle l'accord fin
Bouton 4 (Masterchannel: Canal maître) : détermine le canal MIDI sur lequel le clavier MIDI doit émettre pour contrôler les Performances.

```
COMMON-EDIT:        <2> SYSTEM PARAMETER 2  
OMNI:  ON  VELOCITY: EXP+  SINGLE-OUTPUT: OFF
```

Si le Mode Omni est sur "On", cela signifie que le QUASAR reçoit des données MIDI sur les 16 canaux MIDI en Mode Performance. Si vous avez connecté un appareil MIDI qui envoie des données simultanément sur plusieurs canaux MIDI, nous vous conseillons de désactiver le Mode Omni.

Le deuxième paramètre (VeloCrv:) est très utile et important car chaque clavier possède des caractéristiques différentes de vélocité.

Vous pouvez choisir entre 8 courbes différentes de vélocité pour adapter efficacement le QUASAR à votre clavier.

Le dernier paramètre sur cette page (Single Output:On/Off) modifie la sortie du QUASAR.

Le pré-réglage est sur "Single-Output:OFF", ce qui oblige à utiliser uniquement les sorties séparées 3 + 4.

Les processeurs d'effet peuvent toujours être utilisés.

Lorsque le paramètre est réglé sur "Single-Output:On", il désactive les effets et permet d'utiliser les 4 sorties séparées. Selon le réglage, le menu Edit "PART"/Page 1> modifiera l'affichage.

Vous pouvez maintenant assigner les sons Simples sur différentes sorties.

Pour déterminer si des données MIDI particulières sur les deux entrées MIDI seront filtrées ou non, utilisez la page 3 du menu.

```
COMMON-EDIT:  <3> MIDI CHANNEL HANDLING
PRGCH: ON  AFTCH: ON  MCTRL: ON  PCTRL: ON
```

PrgCh:OFF	aucun changement de Programme
AftTch:OFF	l'Aftertouch du canal sera filtrée
MCtrl:OFF	les données de Modulation seront filtrées
PCtrl:OFF	les contrôleurs Non Référencés et Référencés seront filtrés (pour plus de détails, voir le chapitre 22)

```
COMMON-EDIT:  <4> MIDI OUTPUT HANDLING
PRGCH: ON  PCTRL: OFF  FCTRL: OFF  CLOCK:OFF
```

PrgCh:OFF	aucun changement de Programme
PCtrl:OFF	les contrôleurs Non Référencés et Référencés seront filtrés (pour plus de détails, voir le chapitre 22)
FtCtrl:OFF	les données de contrôle de la pédale seront filtrées
Clock:ON/OFF	si ON est sélectionné, le QUASAR enverra l'horloge MIDI (avec le tempo réglé dans le menu "ARPEG."), à condition que le QUASAR soit synchronisé par un appareil externe. Dans ce cas, l'horloge MIDI sera filtrée.

```
COMMON-EDIT:  <5> GLOBAL MIDI SWITCHES
MULTICHANNEL: OFF  USERBANKLOCK: OFF
```

"MultiChannel:ON" permet l'utilisation simultanée des sons Performance et des sons Simples sur les canaux MIDI 1 à 12. Vous pouvez ainsi contrôler le QUASAR même pendant le mode Performance, par un séquenceur. Le Canal Maître ne peut pas être utilisé pour les sons Simples car il recevra les sons Performance. Habituellement, avec les fichiers informatiques MIDI standard (MIDIfile), le canal MIDI 1 est réservé à la voix solo.

Par exemple, si vous choisissez le canal 1 comme Canal Maître, vous pouvez alors jouer un son de Performance pendant que votre séquenceur contrôle les sons Simples, c'est une possibilité fantastique pour apporter une dernière touche à vos morceaux MIDI. C'est également une caractéristique intéressante en liaison avec STYLE DRIVE, car vous pouvez jouer des sons Performance avec vos accompagnements.

L'affichage "UserbankLock: On" signifie qu'une table de changement de programme créée automatiquement est sélectionnée. Les affichages "Enter-GS" ou les messages de changement de Banque n'affecteront alors pas le QUASAR.

C'est pratique si vous souhaitez utiliser des sons Simples particuliers qui ne sont pas répertoriés dans la table typique de changement de programme GS. Nous vous conseillons de noter ces réglages, car le QUASAR n'affiche pas la Banque utilisateur. La façon de créer une Banque utilisateur est expliquée au chapitre 15. e), page 32.

Vous connaissez déjà les pages de menu suivantes, vues aux chapitres précédents (voir chapitre 10 e) à g, page 15).

15) Stocker, Initialiser et Copier (Menu Edit "WRITE" / page |1>à <11|)

Dans la partie "EDIT", vous verrez une touche appelée "WRITE". Si vous la sélectionnez, vous entrerez dans le menu "Write", qui contient toutes les fonctions se rapportant aux processus de stockage, initialisation, copie ou transmission. Selon le mode Play sélectionné (Mode "PERF." ou "GM"), le QUASAR affichera "Write"-menu page 1< (mode PERF) ou page <6> (mode GM).

a) Mémoriser et Nommer une Performance (Menu Write / page |1>)

Supposons que vous avez modifié une Performance et souhaitez la stocker.

Appuyez sur la touche WRITE. L'affichage Page 1> apparaît (si non, utilisez le bouton Page). Cette page est composée comme suit (exemple) :

```
11> WRITE PERF.: ROCKPIAN TO 00 BANDONEO
YES:PRESS <WRITE>      NO: PRESS <EXIT>
```

Sur la première ligne de ce message d'écran, vous verrez le nom de la Performance que vous avez modifiée (ici ROCKPIAN), et le numéro de l'emplacement RAM avec le nom de la Performance (ici 00 Bandoneo), qui seront effacés si vous stockez vos changements. Les deux peuvent être édités très facilement.

Avec le bouton 2, vous pouvez déplacer le curseur clignotant sur la lettre que vous voulez modifier. Avec le bouton 3, vous sélectionnez une lettre, un numéro ou un signe, pour créer un nouveau nom.

Avec le bouton 4, vous pouvez sélectionner un emplacement RAM pour stocker votre nouvelle Performance.

Vous avez l'avantage supplémentaire de pouvoir changer tous les paramètres que vous voulez, et de stocker les nouveaux réglages en une fois. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un stockage après chaque modification.

Si vous appuyez une seconde fois sur la touche WRITE, le QUASAR vous demandera "Overwrite ROCKPIAN?", et vous pouvez confirmer (en appuyant de nouveau sur la touche WRITE) ou non (en appuyant sur la touche EXIT). Notez que les données modifiées seront perdues si vous appuyez sur la touche EXIT, puis sur la touche GM ou PERF. Sélectionner une nouvelle Performance provoque le même résultat.

b) Initialiser une Performance (Menu Write / page <2>)

(Ceci n'est pas une fonction commutable par UNDO)

Cette fonction est importante pour ramener aux valeurs standard, une Performance et tous les réglages correspondants. Ceci ne signifie pas que vous revenez aux anciens réglages. Le générateur d'arpèges sera éteint, les effets activés, et le premier algorithme d'effet (Room et Chorus1) des deux groupes d'effets principaux sera respectivement sélectionné. Lorsque le mode Performance Single est sélectionné, toutes les valeurs de paramètre de Part deviennent des valeurs standard et le son unique "Klavier" est choisi. Entrez le menu Write, sélectionnez avec le bouton Page la page <2> et le message d'écran suivant apparaîtra :

```
<2> INIT PERFORMANCE ?
YES:PRESS <WRITE>      NO: PRESS <EXIT>
```

En appuyant à nouveau sur WRITE, vous confirmerez l'initialisation.

c) Initialiser un Part ou tous les Parts (menu Write / pages <3> et <4>)

Tous les paramètres de Part seront réinitialisés si vous passez du mode PERF au mode GM. Il en sera de même si le QUASAR reçoit un message "Enter GS" sur l'entrée MIDI.

Il peut même être nécessaire de réinitialiser des Parts particuliers, ce qui est possible si vous entrez en menu Write, puis à la page <3>. Voici un exemple :

```
<3> INIT PART ?
YES:PRESS <WRITE>      NO: PRESS <EXIT>
```

Le bouton 2 permet de sélectionner le numéro du Part que vous voulez changer (ici, 1).

En appuyant sur la touche WRITE, vous confirmerez l'initialisation.

Pour initialiser tous les Parts, sélectionnez la page <4> du menu Write :

```
<4> INIT ALL PARTS/COMMON (GM-INIT) ?
YES:PRESS <WRITE>      NO: PRESS <EXIT>
```

Cette fonction est identique à "Initialiser une Performance" (chapitre 15 b) et les paramètres Part des 16 Parts reviendront aux valeurs standard.

d) Copier des paramètres d'un Part sur un autre Part

Pour copier des réglages d'un Part sur un autre, sélectionnez la page <5> du menu Write.

```
<5> COPY PART 13 TO PART 14  
YES:PRESS <WRITE>    NO: PRESS <EXIT>
```

Vous sélectionnez le Part source avec le bouton 2 (ici, Part 13) et un Part de destination avec le bouton 3 (ici, Part 14). Comme auparavant, vous confirmez vos réglages toujours avec la touche WRITE.

e) Créer votre propre table d'affectation de Changement de Programme Utilisateur

Pour créer votre propre banque de sons contenant 128 sons Simples, le QUASAR vous propose plus de 1000 sons Simples parmi lesquels vous pouvez effectuer votre sélection. Comme décrit ci-dessus (chapitre 14), les messages de Changement de Banque seront ignorés si vous travaillez avec la banque Utilisateur.

Appuyez sur la touche "GM" et choisissez avec les touches "PART-SELECT", le Part sur lequel votre clavier envoie (en mode "GM", le QUASAR passe sur le mode Multi (16 Parts multitimbraux), sans tenir compte des réglages du menu "COMM").

Savoir sur quel canal votre clavier émet, est relativement facile si vous regardez l'écran du QUASAR. Appuyez sur une note du clavier, et regardez le curseur qui apparaît sous un numéro imprimé au-dessus de l'écran. C'est le numéro du canal sur lequel le clavier émet.

Ensuite, sélectionnez le son que vous voulez copier sur votre table de Changement de Programme Utilisateur (User Programchange Map).

```
<6> WRITE PART 01 SOUND: KLAUIER TO 14  
YES:PRESS <WRITE>    NO: PRESS <EXIT>
```

Puis appuyez sur la touche WRITE. Vous passerez automatiquement sur la page droite du menu, qui est la page <6>. Dans notre exemple, le clavier envoie sur le canal 01, le son sélectionné est "Klavier", et le numéro du changement de programme est 14 (aucune importance si cela n'a pas de sens).

Vous pouvez sélectionner un numéro de changement de programme avec le bouton 4, entre 1 et 128.

Confirmez votre choix en appuyant sur la touche WRITE.

Notez bien que la Banque Utilisateur est activée uniquement si elle commutée sur on, dans le menu "Common".

De plus, vous ne pouvez choisir que 128 sons par MIDI car le message de changement de banque sera ignoré dans ce mode. Néanmoins, vous pouvez sélectionner les autres sons du QUASAR à partir de la face avant.

```
COMMON-EDIT: <5> GLOBAL MIDI SWITCHES  
MULTICHANNEL: OFF      USERBANKLOCK: ON
```

Pour revenir aux réglages de base, exécutez une fonction "GM-Init" (menu Write / page <4>)

f) Transfert des Données MIDI de la table d'affectation de Changement de Programme Utilisateur (menu Write / page <10>)

Il est bien sûr possible de stocker votre sélection personnelle de sons sur tout appareil pouvant mémoriser des transferts de données MIDI (séquenceurs externes ou MIDI DATA Files).

Nous vous conseillons l'appareil STYLE DRIVE pour ce travail. Connectez la sortie MIDI du QUASAR sur l'entrée

```
<10> SEND USER PROGRAM CHANGE MAP...  
YES:PRESS <WRITE>    NO: PRESS <EXIT>
```

MIDI du STYLE DRIVE ou d'un ordinateur apte à cette fonction, entrez le menu Write, et sélectionnez la page <10>.

Mettez le STYLE DRIVE sur le menu "SAVE DUMP" ou votre séquenceur sur la fonction "RECORD".

Ensuite, appuyez sur la touche WRITE du QUASAR et le séquenceur connecté enregistrera les données.

g) Envoyer le numéro du changement de programme en cours (menu Write / page <7>)

De nombreux musiciens ne savent pas comment programmer un ordre de changement de programme sur leur séquenceur. Ceci est particulièrement important pour pouvoir sélectionner et contrôler tous les sons Simples du QUASAR avec votre séquenceur.

Le QUASAR peut envoyer l'ordre de changement de banque, de changement de programme et le numéro de canal d'un son simple sélectionné, vous n'avez à enregistrer ces ordres MIDI avec votre séquenceur.

Pour ceci, vous devez connecter la sortie MIDI du QUASAR avec l'entrée MIDI In de votre séquenceur.

Sélectionnez d'abord dans le menu "GM", le Part (respectivement le canal MIDI) et le son que vous voulez assigner. Puis allez dans le menu "Write" et sélectionnez la page <7> :

```
<7> SEND PROGRAM CHANGE FROM PART 1  
YES: PRESS <WRITE>    NO: PRESS <EXIT>
```

Commencez l'enregistrement sur votre séquenceur et confirmez la transmission en appuyant sur le bouton "WRITE" (comme d'habitude). Le changement de banque et le numéro de changement de programme doivent alors être visibles sur le moniteur "Event" du séquenceur.

Étudiez également la page <8> du menu suivant, décrite ci-dessous.

h) Transfert de données MIDI de la mémoire temporaire (menu Write / page <8>)

Tous les paramètres de Part, les paramètres Common et les réglages du générateurs d'arpèges sont stockés dans la mémoire temporaire du QUASAR. Pendant le mode Performance, la mémoire contient respectivement tous les paramètres de Performance.

Stocker une Performance ou même tous les paramètres de Part sur des disquettes économiques 3,5" est possible en un seconde.

L'application principale est certainement le mode Séquenceur (également appelé mode "GM"). Après avoir créé un nouveau morceau, vous avez la possibilité d'enregistrer tous les réglages au début du morceau avec le séquenceur. Même les réglages du volume, du panoramique ou des changements de programme s'effectuent simplement avec les boutons du panneau du QUASAR.

Connectez la sortie MIDI du QUASAR sur l'entrée MIDI de votre séquenceur. Nous vous conseillons de laisser vide première mesure du morceau. Dans cette mesure, vous pouvez transférer les données MIDI. Ceci est pratique car votre morceau fonctionnera immédiatement sur chaque QUASAR. Entrez en mode Write et sélectionnez la page <8>.

```
<8> SEND TEMP COMMON/PART PARAMETER...  
YES: PRESS <WRITE>    NO: PRESS <EXIT>
```

Démarrez l'enregistrement du séquenceur et confirmez la transmission en appuyant sur la touche WRITE.

i) Transfert des données MIDI de vos réglages personnels de son de percussion (menu Write page <9>)

Vous pouvez stocker sur des disquettes économiques 3,5", avec l'appareil STYLE DRIVE ou un séquenceur sur ordinateur, les sons de percussion modifiés dans le menu Drum. L'édition des sons de percussion est décrite au chapitre 11, page 17.

Pour transmettre vos réglages sur le STYLE DRIVE ou sur un séquenceur, entrez dans le menu Write, page <9>.

```
<9> SEND TEMP DRUM PARAMETER...  
YES: PRESS <WRITE>    NO: PRESS <EXIT>
```

Démarrez l'enregistrement sur le séquenceur (ou l'appareil que vous utilisez), et confirmez la transmission en appuyant sur la touche WRITE.

j) Transfert des données MIDI de tous les sons Performance RAM

Pour stocker la banque complète de sons Performance RAM sur des disquettes 3,5", vous pouvez utiliser cette fonction. L'appareil de destination peut être un STYLE DRIVE, un séquenceur ou un enregistreur de données MIDI. A condition que le QUASAR et que l'appareil de destination soient correctement connectés (sortie MIDI du QUASAR sur l'entrée MIDI de l'appareil), entrez le menu Write, puis la page <11>:

```
<11> SEND ALL RAM-PERFORMANCES...  
YES: PRESS <WRITE>    NO: PRESS <EXIT>
```

Démarrez l'enregistrement de votre appareil de destination et confirmez la transmission en appuyant sur la touche WRITE.

16) Accessoires - Généralités

Pour augmenter vos banques de sons, la société QUASIMIDI propose les accessoires suivants :

a) Modules ROM

Avec les modules ROM (d'1MOctet chacun), vous pouvez augmenter le nombre de sons du QUASAR. Chacun des modules contient 256 sons Simples et 100 sons Performance supplémentaires.

Deux modules ROM maximum peuvent être installés, en les insérant simplement dans les connecteurs intégrés. Ceci signifie que vous pouvez augmenter votre mémoire de sons jusqu'à plus de 1500 sons Simples et 500 sons de Performance.

Merci de répondre aux questions posées dans notre bon de garantie, cela nous aidera à tenir compte de vos souhaits dans nos prochaines réalisations.

b) Module RAM

Le module RAM, avec un volume mémoire de 768 KOctets, est un accessoire utile pour charger des échantillons dans le standard MIDI de transfert d'échantillon (Sample Dump Standard). Il est possible de stocker jusqu'à 255 sons Simples, un drumset et 100 sons de Performance créés automatiquement. Le module RAM est une mémoire tampon utilisant une pile pour la sauvegarde, ce qui est une excellente caractéristique. Les données chargées seront stockées, même si le QUASAR est éteint.

Contrairement aux modules ROM, vous ne pouvez utiliser qu'un seul module RAM et il n'est pas possible de choisir le connecteur dans lequel vous insérez le module.

La combinaison avec un module ROM est possible.

Pour plus de détails, renseignez-vous auprès de votre revendeur local, ou auprès de la Société ALD.