

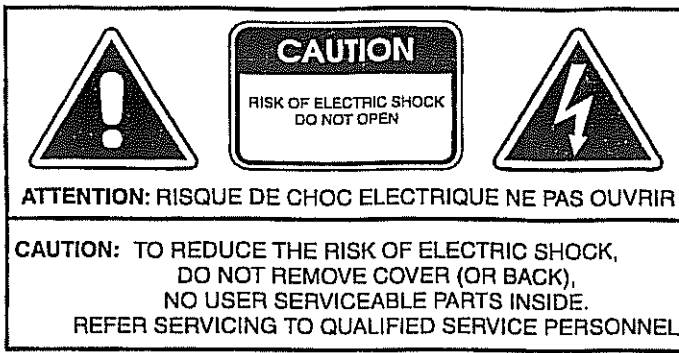


THE RAVEN

Manuel de l'utilisateur

QUASIMIDI

**Ce mode d'emploi est disponible gratuitement  
sur [www.occazic.com](http://www.occazic.com)**



Ce triangle sur votre appareil indique une tension non-isolée et dangereuse à l'intérieur du boîtier. Attention! Risque de choc électrique.



Ce triangle indique que des notes de maintenance et de service importantes sont fournies avec la documentation de l'appareil.

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

# IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

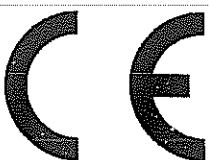
**WARNING** - When using electric products, basic precautions should always be followed, including the following:

1. Read all the instructions before using the product.
2. Do not use this product near water - for example, near a bathtub, washbowl, kitchen sink, in a wet basement, or near a swimming pool, or the like.
3. This product should be used only with a cart or stand that is recommended by the manufacturer.
4. This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speakers, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. Do not operate for long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.
5. The product should be located so that its location or position does not interfere with its proper ventilation.
6. The product should be located away from heat sources such as radiators, heat registers, or other products that produce heat.
7. Avoid using the product where it may be affected by dust.
8. The product should be connected to a power-supply of the type described in the operating instructions or as marked on the product.
9. The power-supply cord of the product should be unplugged from the outlet when left unused for a long period of time.
10. Do not tread on the power-supply cord.
11. Do not pull the cord but hold the plug when unplugging.
12. When setting up with any other instruments, the procedure should be followed in accordance with instruction manual.
13. Care should be taken so that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through openings.
14. The product should be serviced by qualified service personnel when:
  - A. The power-supply cord or the plug has been damaged; or
  - B. Objects have fallen, or liquid has been spilled into the product; or
  - C. The product has been exposed to rain; or
  - D. The product does not appear to operate normally or exhibits a marked change in performance; or
  - E. The product has been dropped, or the enclosure damaged.
15. Do not attempt to service the product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified personnel.

## SAVE THESE INSTRUCTIONS

**WARNING:** THIS APPARATUS MUST BE EARTHED For the U.K.  
**IMPORTANT:** THE WIRES IN THIS MAIN LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.  
 GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

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

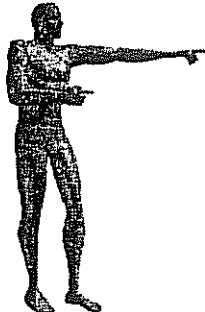


Le signe CE sur nos produits indique que nos appareils électroniques sont conformes aux normes EN 55014 et 50082-1 (selon les directives 89/336 EMC et CEE). Le fabricant déclare que l'appareil est conforme aux prescriptions de sécurité en vigueur.



# ATTENTION !!!

**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 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 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 ont été endommagés, 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.
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. © 1995 QUASIMIDI Musikelektronik GmbH

# TABLE DES MATIÈRES

Introduction .....	6
Connecter le RAVEN à vos appareils: .....	6
La face avant du RAVEN: .....	8
Première journée: faire connaissance des synthétiseurs du RAVEN .....	9
Deuxième journée: .....	13
Nous assemblons les grooves et les motifs préfabriqués afin d'obtenir de nouveaux patterns. ....	13
"Jouons aux dés avec les patterns" .....	14
Changer les sons .....	15
Désactiver un des motifs (mute) .....	16
Créer des breaks .....	16
Transposition des motifs en temps réel .....	17
Introduire ses propres motifs dans le menu "Create-Pattern" .....	17
La voix solo .....	17
Mixer les patterns .....	17
Stocker les patterns dans une mémoire Song .....	17
Troisième journée: jouer sur scène. ....	19
Manipulation de sons en temps réel. ....	20
Contrôle du tempo .....	20
Transposition et Mute à l'aide du clavier .....	20
Activer le Motivator .....	21
Quatrième journée: La production d'un morceau en entier. ....	21
Changement postérieur d'un Songstep .....	24
La fonction "FREEZE": .....	25
Cinquième journée: L'utilisation d'un séquenceur externe .....	26
Enregistrer un morceau du RAVEN dans le séquenceur externe .....	27
 <b>Références</b>	
L'édition des sons .....	28
Choisir un son (Part) et le Part-Mode .....	28
Assigner les sorties Part .....	29
L'accord des parts .....	30
Les filtres de synthèse .....	30
Le générateur d'enveloppe .....	31
Modulation de la hauteur du son .....	31
Les cibles de modulation de la matrice de modulation .....	31
Fonctions vélocité, portamento et hold .....	32
Le menu Common - Éditer une Performance .....	33
Sélectionner les types de Performance .....	33
Fonctions de la pédale .....	35
La matrice de modulation .....	35
L'édition du Motivator .....	37
La quantisation Groove .....	39
Les directions du déroulement .....	39
L'édition des paramètres Play .....	40
La quantisation Groove .....	40
Changer le point d'inversion de la transposition (Repetition-Point) .....	41
Le menu Edit-Pattern .....	42
Charger un Pattern ROM .....	43
Changer les coordonnées de motif dans les Patterns .....	43
Mixer les différentes pistes .....	44
Effacement d'une piste, réglage des longueurs de motifs, effacement de contrôleurs MIDI et mise en marche du métronome. ....	44
Enregistrer ses propres motifs avec le séquenceur du RAVEN .....	44
Enregistrements en temps réel avec le séquenceur .....	44
Programmation de percussion à la TR-909 .....	46
La programmation Step-by-Step .....	48
Grooves et Breaks .....	48

# TABLE DES MATIÈRES

Les processeurs d'effet du RAVEN .....	49
Les effets de réverbération .....	50
Gated Reverb .....	50
Early Reflections .....	51
Échos .....	52
Effets Chorus .....	53
Effets Flanger .....	54
Effets Phaser .....	54
Effet Panning .....	55
Échos .....	55
Effet Gated-Delay .....	56
Effet Special-FX .....	57
Effet Equalizer .....	57
Effet Wah-Wah .....	58
Effet Auto-Wah-Wah .....	58
Effets de .....	59
Distorsion .....	59
Effet de Rotor .....	60
Effet Trémolo .....	60
Effet de modulation en anneau .....	61
No Effekt .....	62
Contrôle en temps réel des effets .....	62
Contrôle MIDI des paramètres d'effet de FX-2 .....	64
Édition des ensembles de percussion (Drumsets) .....	65
Les paramètres système .....	66
L'accord .....	66
Les paramètres du clavier .....	66
Les courbes de vélocité du RAVEN .....	66
Les paramètres MIDI .....	67
MIDI-Input Handling (paramètres de l'entrée MIDI) .....	67
MIDI-Output Handling (paramètres de la sortie MIDI) .....	68
Le menu WRITE .....	68
Le menu WRITE du mode Séquenceur .....	68
Mémoriser et nommer un Song (morceau) ou un Pattern .....	68
Initialiser un morceau ou l'effacer de la mémoire temporaire .....	69
Initialiser un Part .....	70
Les fonctions de transfert (Dump) dans le menu WRITE .....	70
Transfert des données de la mémoire temporaire .....	70
Copier les paramètres d'un Part .....	70
Transfert de toutes les données de la mémoire Song y compris tous les Patterns .....	71
Le menu WRITE du mode Performance .....	71
Mémoriser et nommer une Performance .....	71
Initialiser un Part .....	72
Initialiser une Performance .....	72
Copier les paramètres des Parts .....	72
Transfert (Dump) des données actuelles d'une Performance .....	73
Les sons simples du RAVEN .....	75
Choisir un son simple par MIDI .....	76
Les Performances du RAVEN .....	77
Choisir une Performance par MIDI .....	77
Le format du système exclusif du RAVEN .....	82
Petite encyclopédie du musicien électronique .....	89
Initialisation générale du RAVEN .....	94
Conditions de Garantie .....	95
Caractéristiques Techniques .....	97
Bon de Garantie .....	

## Introduction

En premier lieu nous vous remercions d'avoir acheté la station de production RAVEN. Avec le RAVEN vous possédez un instrument qui vous permettra une vitesse de production musicale inconnue jusqu'à ce jour. Tous les composants nécessaires d'un studio TECHNO ou DANCEFLOOR sont réunis dans un seul appareil, "THE RAVEN". Afin que ce "Studio" vous invite dès le début à produire de la musique, nous avons implanté d'innombrables éléments prêt à l'usage, tel que motifs de séquenceur, grooves de percussions et sons dans la mémoire génèreuse du RAVEN. Décidez vous-même comment la première journée dans ce studio se déroulera:

- 1.) Faire connaissance du synthétiseur du RAVEN
- 2.) Assembler les grooves et les motifs préfabriqués afin d'obtenir de nouveaux patterns
- 3.) Jouer en "live" dans une boîte Techno
- 4.) La production d'un morceau en entier

Grâce à tous les motifs et tous les sons déjà enregistrés, il n'est pas nécessaire de connaître chaque détail de l'instrument dès le début, pour pouvoir travailler avec cette station de production. On peut simplement commencer à partir d'un élément qu'on a choisi. Pour cette raison, ce manuel est divisé en deux parties: La première partie représente une sorte de tour à travers le studio. Ici, on a un aperçu des différents travaux qui doivent être effectués au cours d'une production musicale. Il n'est pas important de savoir laquelle des pièces du studio vous visitez en premier. Faites simplement ce que vous avez le plus envie de faire. La deuxième partie de ce manuel contient une description détaillée de tous les éléments de ce studio virtuel. Pour cela, la deuxième partie est plutôt consacrée à ceux qui se sont déjà orientés dans le studio. Nous espérons que vous aurez beaucoup de plaisir en explorant le RAVEN, et que la structure de ce manuel vous y aidera le plus possible.

Avant donc de commencer notre tour, il sera nécessaire de brancher votre RAVEN sur vos appareils audio. En plus, vous apprendrez quelques bases, concernant l'utilisation du RAVEN.

## Connecter le RAVEN à vos appareils:

Le RAVEN 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. 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 le RAVEN et votre chaîne. Pour l'usage avec votre chaîne il vous faudra deux câbles cinch-jack 6,35mm pour effectuer la connexion. Choisissez une des entrées suivantes 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 le RAVEN sur votre chaîne. Réglez le potentiomètre de volume de votre chaîne sur la valeur minimum et celui du RAVEN sur la valeur maximum. Puis allumez d'abord le RAVEN et après la chaîne. Appuyez en même temps sur les touches "EDIT-FX" et "EXIT" du RAVEN. Le morceau de démonstration du RAVEN 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, car le RAVEN est capable de produire des fréquences graves très puissantes. Si vous êtes satisfait du résultat vous pouvez continuer avec le chapitre "la face avant du RAVEN".

### 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 le RAVEN, car leur sensibilité est souvent trop élevée. Avant d'effectuer le branchement audio, éteignez tous les appareils. Branchez les deux sorties du RAVEN avec deux entrées de la table de mixage. Réglez le volume du RAVEN sur la valeur maximum et les potentiomètres GAIN de votre table



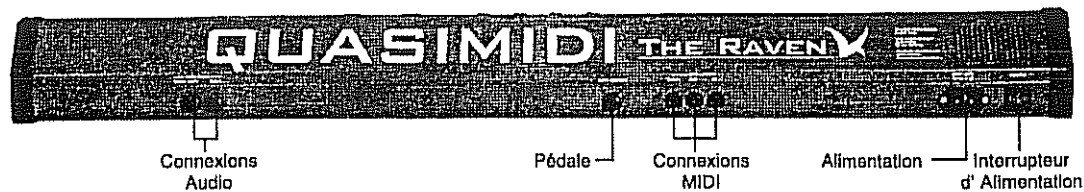
de mixage sur minimum. Assurez que l'égaliseur de la table de mixage soit réglé de la même manière dans les deux canaux concernés. Les potentiomètres de panorama des deux canaux doivent être réglés de façon opposée, pour obtenir un son stéréophonique. Réglez également la sortie principale de votre table de mixage sur une valeur minimum. Allumez d'abord le RAVEN et ensuite la table de mixage. Appuyez en même temps sur les touches "EDIT-FX" et "EXIT" du RAVEN. Le morceau de démonstration du RAVEN devrait maintenant défiler. Réglez maintenant les potentiomètres GAIN, des canaux utilisés sur une valeur inférieure à l'affichage de distorsion. Si votre table de mixage ne possède pas d'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 LINE. Si malgré la position GAIN la plus basse possible vous obtenez une distorsion, baissez le volume du RAVEN. Mais en général il est plus favorable de régler le volume de votre source sonore (dans ce cas le RAVEN) 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 au RAVEN, montez doucement le volume MASTER jusqu'à un niveau que vous jugez agréable. Maintenant, vous pouvez continuer avec le chapitre "la face avant du RAVEN".

### 3.) Branchement sur un amplificateur:

Si vous utilisez un amplificateur, commencez par éteindre tous les appareils. Connectez les sorties du RAVEN avec les entrées de l'amplificateur. Réglez le potentiomètre de volume et éventuellement aussi le potentiomètre GAIN de l'amplificateur sur une valeur minimum et le volume du RAVEN sur maximum. Après, vous allumez d'abord le RAVEN et ensuite l'amplificateur. Appuyez en même temps sur les touches "EDIT-FX" et "EXIT" du RAVEN. Le morceau de démonstration du RAVEN 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. Maintenant vous pouvez continuer avec le chapitre "la face avant du RAVEN".

### 4.) Utilisation avec un casque:

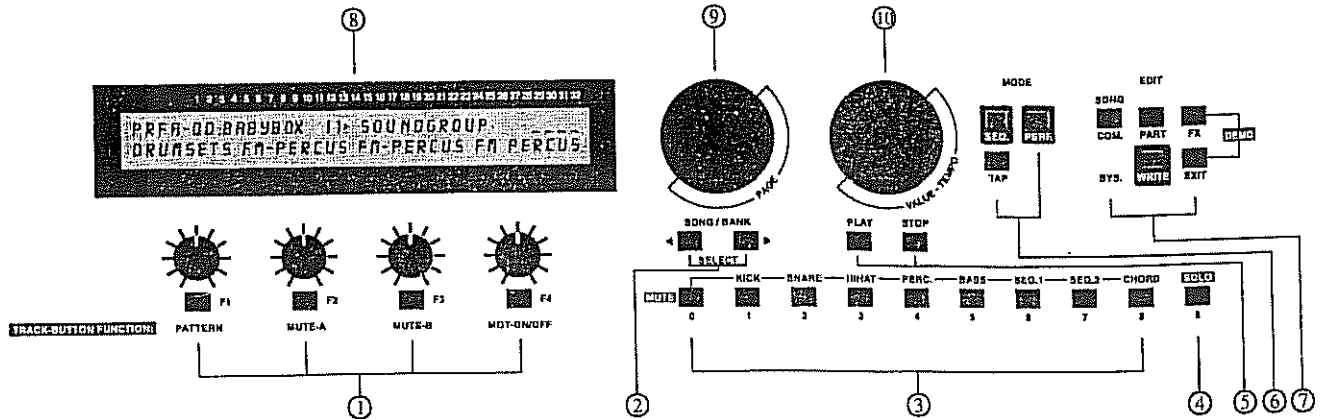
Le RAVEN possède sur sa face avant une sortie casque (Jack 6,35mm). Si vous utilisez un casque, commencez avec le volume à 0, et montez le volume progressivement jusqu'à un niveau que vous jugez agréable. Ne le faites pas fonctionner pendant longtemps à fort volume, car cela peut provoquer une perte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



# LA FACE AVANT DU RAVEN:

La face avant du RAVEN:

Le morceau de démonstration que vous venez d'entendre a peut-être déjà donné envie de commencer le tour du studio virtuel. Mais, pour ne pas vous égarer dans ce studio, vous devez quand même d'abord faire connaissance avec les éléments de commande.



N°	Section	Fonction
La plupart des touches du RAVEN possèdent différentes fonctions, selon le mode de fonctionnement dans lequel il se trouve. Les fonctions de la section synthétiseur sont imprimées en blanc sur le boîtier, celles de la section séquenceur en rouge.		
1	Touches SOFT et boutons de réglage d'entrée de données.	Dans tous les menus, les boutons de réglage sont assignés à l'écran. Vous avez donc accès à quatre paramètres en même temps. Le réglage avec ces boutons de réglage est assez grossier. Si vous désirez un réglage à petit pas, faites-le à l'aide de la molette VALUE (voir N° .9). Pour assigner un paramètre à la molette VALUE, il faut juste appuyer la touche SOFT en-dessous du paramètre désiré. Le terme "touche-SOFT" s'explique par le fait que le choix des fonctions des touches se fait par le logiciel d'exploitation (software). Un curseur clignotant indique la fonction donnée par le logiciel. A côté de cette fonction, les touches SOFT servent aussi à déclencher d'autres actions et à répondre à des questions posées sur l'écran dans d'autres menus. Dans le mode SONG-PLAY vous pouvez changer les fonctions des touches TRACK (voir N° .3) avec les touches SOFT.
2	Touches SONG/BANK-SEL	Avec ces deux touches, vous êtes capables de choisir les différentes banques SONG et PERFORMANCE.
3	Touches TRACK	Selon le mode de fonctionnement, les touches TRACK (piste) peuvent avoir différentes fonctions. Dans le mode séquenceur le choix de leur fonction se fait par les touches SOFT (voir N° .1). Les fonctions proposées sont imprimées de couleur rouge en-dessous des touches SOFT. Dans le mode PERFORMANCE, vous pouvez sélectionner les différentes Performances contenues dans une banque à l'aide des touches TRACK. Dans le mode PART-EDIT et PERFORMANCE-EDIT vous pouvez choisir les sons (PARTS) à partir des touches TRACK.
4	Touche SOLO	Entre autres on peut appuyer cette touche pour choisir un autre son à jouer en solo dans le mode séquenceur. Ceci peut être très utile lorsque vous jouez le RAVEN sur scène.
5	Les touches PLAY et STOP	Avec ces touches vous activez ou stoppez le séquenceur. Si vous jouez une Performance avec MOTIVATOR vous pouvez également le stopper. Le MOTIVATOR sert entre autres à produire des arpèges.

## LA FACE AVANT DU RAVEN:

6	Touches MODE et la touche TAP	Les touches désignées SEQ. et PERF. servent à choisir les modes de fonctionnement. Le RAVEN propose deux modes de fonctionnement principaux: 1.) Le mode séquenceur. 2.) Le mode Performance. En tapant les noirs avec la touche TAP vous pouvez directement contrôler le tempo du séquenceur. C' est ainsi que le RAVEN peut également servir de compteur de mesures, ce qui peut vous rendre service lorsque vous voulez ajouter une séquence du RAVEN à une "conservé" musicale tel que CD, vinyle ou bande.
7	Les touches EDIT, WRITE et EXIT	Avec la touche EDIT, vous choisissez les différentes zones d' édition du RAVEN. En appuyant simultanément les touches EDIT-FX et EXIT vous pouvez déclencher le morceau de démonstration. La touche EXIT sert à quitter le menu d' édition. La touche WRITE fait appel au menu de mémorisation.
8	L' écran	L' écran vous fournit à tous moments des informations détaillées et nécessaires concernant le réglage des paramètres, le mode de fonctionnement et les fonctions des touches SOFT et des boutons de réglage
9	La molette PAGE	Avec la molette PAGE vous choisissez les sous-menus des différents niveaux d' édition. L' écran vous montre si d' autres pages de menu se trouvent à gauche ou à droite du menu actuel. L' écran vous le fait reconnaître sous la forme de représentation graphique suivante:  1> => page 1 est ouverte, à gauche pas de pages, à droite suivent des pages. <2> => page 2 est ouverte, à gauche et à droite suivent des pages. <8  => page 8 est ouverte, à droite pas de pages, à gauche suivent des pages.
10	La molette VALUE/TEMPO	Avec la molette VALUE/TEMPO vous effectuez le réglage fin des paramètres et du tempo du séquenceur. Les paramètres à éditer se sélectionnent avec les touches SOFT. Le paramètre sélectionné sera indiqué sur l' écran par un curseur clignotant.

Si maintenant vous n'avez pas encore compris l'un ou l'autre terme, cela n'est pas trop grave. Le plus important est que vous sachiez à peu près où se trouvent les touches et les molettes principales. Si pendant notre tour de studio on vous demande par exemple d'appuyer la touche EXIT, il serait bien de savoir où elle se trouve. Le reste sera précisé petit à petit durant les chapitres suivants. Nous allons donc commencer notre tour de studio. Comme nous l'avons déjà dit au début, c'est à vous de décider où vous voulez commencer.

### Première journée: faire connaissance des synthétiseurs du RAVEN

Cette étape de notre promenade est consacrée aux capacités sonores des synthétiseurs du RAVEN. Il n'est pas exagéré de parler de synthétiseurs au pluriel, car le RAVEN est multitimbral. Il est donc capable de sortir seize sonorités différentes simultanément. Ceci est important quand on veut produire des morceaux entiers qu'avec le RAVEN. Mais pour faire connaissance du synthétiseur, nous ne l'utiliserons pas en mode séquenceur, mais dans le mode PERFORMANCE. Pour s'assurer qu'en essayant ces possibilités, vous partez toujours du même point de départ, appuyez plusieurs fois la touche EXIT. Vous devriez maintenant vous trouver sur la page principale du mode de fonctionnement. Comme nous voulons utiliser le mode Performance, appuyez la touche PERF.-MODE. Dans le mode Performance, vous êtes capable de choisir et de jouer des Performances. Imaginez-vous une Performance comme une configuration de plusieurs instruments et de processeurs d'effet déjà complètement câblés. Vous avez le choix entre 200 Performances ROM pré-programmées et 50 Performances RAM à programmer vous-même. Le mode Performance se prête spécialement à démontrer les capacités sonores du RAVEN, car les Performances font souvent appel aux deux processeurs d'effet incorporés dans notre studio virtuel. En choisissant les différentes Performances, on ne change pas seulement les synthétiseurs mais aussi les effets. Les processeurs d'effet

## PREMIÈRE JOURNÉE: LE SYNTHÉTISEUR

sont conçus pour enrichir les sons des synthétiseurs avec par exemple: des simulations de salles ou des effets spéciaux de modulation (flanger, chorus etc.). Jusqu'à quatre des seize synthétiseurs du RAVEN font partie d'une Performance. Tous les paramètres d'une Performance peuvent être mémorisés. A côté de nos effets chargés de la manipulation des sons, nous avons encore un autre appareil dans notre studio: le MOTIVATOR. Il s'agit ici d'un appareil qui pilote les synthétiseurs de manières très différentes, et qui ajoute une fois de plus des effets étonnants. Les dix Performances qui constituent la banque de Performance sont sélectionnées par les touches TRACK. Les 25 banques sont sélectionnées par les touches SONG-BANK-SELECT. Pour pouvoir se rendre compte des possibilités, nous avons programmé les dix premières Performances de plusieurs façons différentes, pour pouvoir vous présenter le plus de variations réalisables. Pour jouer ces Performances, il faut appuyer sur la touche SONG-BANK-SELECT jusqu'à ce que vous ayez atteint la première banque. Maintenant vous pouvez confortablement choisir les Performances par les touches TRACK. La première banque A-00 - A-09 contient les Performances suivantes:

N° de Performance	Nom	Type de Performance
A-00	Diary	Dans ce type de Performance plusieurs synthés du RAVEN sonnent en même temps. Ce type est nommé LAYER. Un seul synthé du RAVEN est appelé PART.
A-01	Blow-Jo	Ce type de Performance vous permet de jouer deux PARTS différents: un du côté gauche et un du côté droit du clavier. Dans ce cas nous parlons de SPLIT.
A-02	Slappy	Ici, il est possible de changer de PART par la vélocité.
A-03	Slidox	Dans cette Performance le MOTIVATOR est activé. Le MOTIVATOR est un élément du RAVEN qui génère des modèles rythmiques d'après différents critères. Ici il fonctionne comme un arpégiateur: c'est à dire que les notes d'un accord ne sont pas jouées en même temps mais l'une après l'autre.
A-04	Polysynt	Cette Performance fait également usage du MOTIVATOR. Dans ce cas il fonctionne dans un mode qu'on appelle "Chord-Rhythmizer". Quand on plaque un accord, celui-ci est rythmé automatiquement.
A-05	Gate	L'effet de gate ressemble au "Chord-Rhythmizer". Mais au lieu de redéclencher l'accord, le MOTIVATOR module le volume.
A-06	Matrix	De la même façon que dans la Performance Slidox, le MOTIVATOR sert d'arpégiateur. Mais cette fois-ci, les notes sont réparties sur quatre Parts. Les quatre PARTs utilisent le même son ("mode unisono"), mais sont légèrement désaccordés l'un envers l'autre. Ceci donne un son plus "gras".
A-07	SoloPort	Cette Performance utilise également le mode unisono. Quatre synthés désaccordés entre eux, sonnent en même temps. Le MOTIVATOR n'est pas activé. Utilisez le mode unisono pour créer des sons solo plus "gras".
A-08	RotoDru	L'arpégiateur du MOTIVATOR est capable de distribuer les notes d'un accord sur différents PARTs les unes après les autres. Cette faculté est appelée "mode TRACK-ROTATE". Si chaque PART du RAVEN joue un autre son, le mode du Track-Rotate génère des séquences d'ondes (Wave).
A-09	Hadjuk	Cette Performance est un bon exemple pour l'enchaînement de différentes fonctions de Performance. La fonction SPLIT et le MOTIVATOR sont activés en même temps. Ceci vous donne la possibilité d'utiliser le MOTIVATOR, dans ce cas l'arpégiateur, que sur une partie du clavier.

## PREMIÈRE JOURNÉE: LE SYNTHÉTISEUR

Naturellement vous n'avez pas seulement la possibilité de jouer une Performance par le clavier. Les éléments de commande du RAVEN vous offrent encore plus de moyens de (télé-) contrôle des synthétiseurs, des effets et du MOTIVATOR. Quelques-unes de ces commandes possèdent une fonction fixe, d'autres se laissent assigner à des paramètres différents selon la Performance. Pour se faire une idée des possibilités de télécommande choisissez comme exemple la Performance A-00 "Diary". L'écran affichera le message suivant:

```
PrfA-00:Diary  |1> Soundgroup  ---
Synpads2 Synpads1 Synpads1
```

Dans ce message, vous voyez quelques informations concernant la Performance. En haut à gauche, apparaissent le numéro et le nom du programme. Dans ce cas "PrfA-00:Diary". A droite, vous voyez le numéro du menu avec les symboles, déjà expliqués auparavant, facilitant l'orientation. Ici, la flèche est orientée uniquement vers la droite. Vous avez donc la possibilité d'accéder à d'autres pages en allant vers la droite. Si l'écran de votre RAVEN montre un autre message, tournez la molette PAGE jusqu'à ce que vous obteniez le message représenté. Après le numéro de menu, on trouve le nom du menu. Dans ce cas, vous pouvez choisir les groupes de sons. Comme le RAVEN possède 512 sons de synthèse différents, il est raisonnable de les classer dans différentes catégories. Sur le RAVEN ces catégories sont appelées "Sound-Groups". Si vous voulez par exemple changer une Performance, ce menu vous offre la possibilité de choisir le "Sound-Group". Les "Sound-Groups" des parts actifs sont affichés à la deuxième ligne de l'écran. Le layer représenté ne se compose que de trois Parts du RAVEN. Ainsi vous ne trouvez que trois mentions à la deuxième ligne. Presque dans chaque menu du RAVEN, les données mentionnées à la deuxième ligne sont variables. Par la suite, nous allons appeler ces mentions "paramètres". Les changements de ces paramètres s'effectuent à l'aide des boutons de réglage placés en dessous de l'écran. Chaque menu du RAVEN contient des paramètres différents. Pour cette raison les quatre boutons de réglage sont contrôlés par le système d'exploitation du RAVEN. Ceci permet de contrôler un maximum de paramètres de notre studio virtuel à l'aide de quatre boutons de réglage. Essayons-les!

Dans le mode Performance nous avons cinq pages de menu à notre disposition. Chacune de ces cinq pages contient d'autres paramètres, qui figurent dans le tableau suivant.

Changement désiré	Page	Explication
Changement de "Sound-Group"	1>	Avec le choix du groupe de sons, vous faite une pré sélection de vos sons. Ici vous choisissez uniquement la catégorie à laquelle un son appartient.
Sélection d'un part	<2>	Dans ce menu, vous choisissez un son à l'aide des quatre boutons de réglage placés en-dessous de l'écran.
Réglage du volume d'un part	<3>	Dans ce menu, les boutons de réglage constituent une petite table de mixage. Chaque bouton de réglage contrôle le volume du part affiché au-dessus de lui sur l'écran.
Réglage du part-mode de chaque part	<4>	Ici vous pouvez changer le mode d'un part. Le part-mode indique de quelle façon un synthétiseur peut être joué. Pour obtenir plus d'informations, référez vous au chapitre le "Part-Mode" dans la deuxième partie de ce manuel.
Réglage du panorama d'un part	<5	Les synthétiseurs passent par la table de mixage de notre studio virtuel. Dans ce mixer vous pouvez par exemple décider sur quelle position du panorama stéréo un synthétiseur sonne. En plus, il est possible de séparer chaque part de la sortie principale du mixer. Ceci est le cas dans la position "—", que vous trouverez également dans notre Performance modèle. Dans notre cas les parts n'ont accès aux sortie que par les processeurs d'effet. Pour obtenir plus d'informations, référez vous au chapitre traitant les fonctions panorama du RAVEN dans la deuxième partie de ce manuel.

N'ayez pas peur d'essayer les fonctions des boutons de réglage. Vous allez surtout souvent utiliser les fonctions de mixage en jouant. Il reste une partie de l'écran que nous n'avons pas encore expliquée. En haut à droite, vous apercevez un moniteur d'activité. Celui-ci se compose de barreaux. Dans notre Performance vous voyez trois barres horizontales l'une à côté de l'autre. Ceci veut dire qu'en ce moment, trois synthétiseurs ou parts sont contrôlés par le clavier. Dès que vous touchez le clavier ces barres vont grandir. Plus vous frappez fort, plus les barres grandiront.

Si après un tel changement de paramètres vous désirez changer de mode ou de Performance, vous serez peut-être surpris du message suivant:

```
Performance Changes will be lost!
[ok] [cancel] [save...]
```

Avec ce message, le RAVEN vous signale aimablement que les changements que vous venez d'effectuer dans votre Performance seront perdus, si vous ne les mémorisez pas sur un des emplacements RAM libres. Maintenant entrent en jeu les touches SOFT. Entre les parenthèses vous voyez les fonctions de chaque touche.

Fonction de la touche	Explication
[OK]	Si vous confirmez avec [OK], vos modifications seront perdues. Cette touche vous servira le plus souvent, car vous n'allez certainement pas stocker vos modifications après chaque mixe-"live". Dès que vous appuyez cette touche, le RAVEN se retrouvera automatiquement dans le mode ou la Performance sélectionnés auparavant.
[CANCEL]	Avec cette touche vous annulez votre dernière action. Vous avez donc le temps de réfléchir tranquillement si vous avez vraiment l'intention de sauvegarder vos modifications.
[SAVE]	La touche [SAVE] vous emmène directement au menu "WRITE". Ici vous avez la possibilité de donner un nom à votre Performance et de la stocker sur un des 50 emplacements RAM. Pour en savoir plus, lisez le chapitre "Mémoriser et nommer une Performance" dans la deuxième partie de ce manuel.

Pour simplifier la compréhension de l'assignation des touches "SOFT", celles-ci sont mises entre crochets []. De cette façon vous courez moins le risque de les confondre avec des touches d'assignation fixe.

A présent vous connaissez quelques manipulations directes des Performances. Celles-ci ont toutes en commun la possibilité de mémorisation du réglage des paramètres. Mais il y a aussi un nombre de manipulations qui ne se laissent pas mémoriser. Elles servent plutôt à effectuer une manipulation intuitive au cours du jeu. Ces manipulations se laissent déclencher par des roues et des contrôleurs MIDI, dont on mémorise les assignations. Les contrôleurs suivants sont à votre disposition:

#### 1.) Trois roues (Wheels)

Les roues se trouvent à gauche, à côté du clavier. Elles sont désignés par Pitch-Bend, Wheel1 et Wheel2. Ces trois roues se programment dans le menu "COMMON".

#### 2.) Aftertouch

Ce contrôleur est invisible, car il se trouve en dessous du clavier. Mais heureusement vous n'avez pas besoin de démonter le clavier pour pouvoir l'utiliser. Il suffit d'exercer une légère pression sur la touche après l'avoir frappée. Ce contrôleur est très pratique lorsque vous n'avez plus de main libre en jouant. Ce contrôleur se programme également dans le menu "COMMON".

#### 3.) Footswitch (pédale interrupteur)

Vous aurez du mal à trouver ce contrôleur sur le RAVEN. Ceci est surtout dû au fait qu'il n'est pas recommandé de marcher sur le RAVEN. Si vous tenez quand même à utiliser ce contrôleur, vous trouverez une entrée Footswitch sur la tôle arrière de l'instrument. Ici, vous pouvez brancher votre pédale. Ce contrôleur se programme une fois de plus dans le menu "COMMON".

## DEUXIÈME JOURNÉE: ASSEMBLER DE NOUVEAUX PATTERNS

En essayant ces contrôleurs, vous constaterez qu'il déclenchent de différents changements de son selon la Performance que vous êtes en train de jouer. Dans notre Performance modèle de tout à l'heure (Diary), la roue Wheel2 ferme les filtres de deux des trois synthés. Les filtres coupent les harmoniques d'un son, ce qui provoque une modulation très "classique". Essayez donc maintenant les autres Performances et n'oubliez surtout pas de faire largement usage des contrôleurs. Ceci est la meilleure façon de découvrir les capacités sonores du RAVEN.

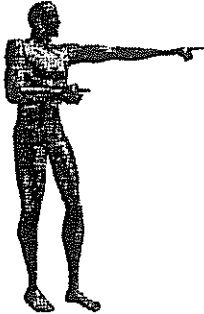
**Deuxième journée:**  
**Nous assemblons les grooves et les motifs préfabriqués afin d'obtenir de nouveaux patterns.**

Imaginez-vous que vous êtes seul dans les archives du studio virtuel et que par hasard vous trouvez toutes les bandes des musiciens qui ont fréquenté ce studio avant vous. Si vous êtes un peu curieux, vous aurez certainement envie d'écouter un peu ce que ces bandes contiennent. La collection d'idées que ces bandes contiennent peut sûrement être une aide en produisant vos propres morceaux... Les archives du studio dans le RAVEN contiennent 3200 bandes avec des motifs préfabriqués qui sont divisés en huit catégories d'instruments:

Groupe d'instrument	Fonction
Piste rythme Bassdrum (Kick)	Ici vous trouvez les fondements rythmiques d'un morceau Dance: la Bassdrum (le pied). 400 motifs, en partant d'un simple beat 4/4 jusqu'à des structures rythmiques très complexes vous fournissent la poussée nécessaire pour votre production.
Piste rythme Snare	Les 400 motifs de caisse claire vont de simples mesures "off-beat" à des roulements plutôt Shuffle. Vous y trouverez sûrement ce qu'il vous faut pour propulser votre morceau dans les top 50. Souvent, ces bandes vous proposeront aussi des claps etc.
Piste rythme HiHat	A côté de la piste Bassdrum, et la piste Snare, la piste la plus importante.
Piste rythme Percussion	Un accessoire pour décorer vos grooves. Une fois de plus, 400 motifs sont au choix.
Piste mélodie Bass	Sur cette piste vous trouverez des séquences de basse. Ces 400 pistes sont aussi importantes que les pistes Drums. Ce n'est qu'en combinant les Drums et la piste basse que votre groove sera complet.
Piste mélodie Séquence1	Les pistes séquenceur sont responsables pour l'accompagnement. Ceci rendra vos grooves plus vivants et vos arrangements plus variés. Sur chaque, piste 400 séquences attendent d'être jouées.
Piste mélodie Séquence2	
Piste accord Chord	400 séquences harmoniques sont déposées sur cette bande. Elles servent à compléter une production. Elles ne sont pas absolument nécessaires, mais une structure harmonique donne souvent un effet d'entrain à une production.

## DEUXIÈME JOURNÉE: ASSEMBLER DE NOUVEAUX PATTERNS

Les bandes contenues dans nos archives peuvent donc être assemblées afin d'obtenir des patterns. Dans ce but, le RAVEN possède une fonction comparable à un magnétophone capable de recevoir huit bandes différentes. Donc, vous pouvez prendre une des 400 bandes Bassdrum, la mettre dans le magnétophone et l'écouter. Après, vous prenez une bande Snare et vous l'écoutez simultanément. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez inséré les huit bandes. De cette façon vous pouvez créer de nouveaux pattern juste en choisissant de différentes bandes. Un pattern est donc une compilation des différentes bandes de nos archives.



*Pour vous montrer le nombre extraordinaire de possibilités, nous allons faire un petit calcul. Il est connu, que les chances de gagner au Loto sont très réduites. Ceci n'est pas seulement dû au fait qu'on oublie souvent de rendre son ticket, mais surtout qu'il faut faire un choix de six chiffres sur 49. Si vous avez envie de le vérifier, tapez les chiffres suivants sur votre calculateur:*

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

*Vous serez surpris du résultat. Mais comparé au nombre de bandes dans nos archives, ce chiffre vous paraîtra ridicule. Pour obtenir le nombre de combinaisons possibles avec nos bandes, tapez les chiffres suivants:*

$$400*400*400*400*400*400*400*400=$$

*Déjà qu'on ne gagne pas souvent au Loto, il est vraiment très improbable de tomber deux fois sur la même possibilité de combiner les bandes.*

Mais même avec cette description, nous sommes loin de connaître le nombre de possibilités, car nos bandes ont encore une propriété très spéciale. Il est possible de changer les instruments que les bandes utilisent. Ainsi le mot "bande" n'est pas vraiment correct, et par la suite nous le remplacerons par le mot "motif". Un motif est la combinaison des notes jouées et des mesures par rapport à un son. Les sons peuvent être changés à tous moments. Il existe huit variétés différentes de motifs déjà décrites dans le tableau à la page précédente. Chaque variété remplit donc sa fonction dans un pattern. Pour créer de nouveaux pattern, nous allons maintenant nous amuser à jouer aux dés avec les motifs. (jouer aux dés n'est peut-être pas tout à fait la bonne description, car je vous vois mal rouler un dé de 400 faces huit fois à travers la nature!!)

"Jouons aux dés avec les patterns"

Pour commencer à créer de nouveaux pattern, appuyez sur la touche sur la touche EXIT jusqu'à ce que l'écran n'affiche plus de changements. Si entre temps vous rencontrez un menu qui vous dit que vos changements seront perdus, vous pouvez les mémoriser si vous y tenez. Appuyez maintenant la touche SEQ. pour déclencher le mode séquenceur et ensuite la touche EDIT-SONG. Vous voyez le menu suivant:

```
Create   Edit   Create   Edit
Pattern  Pattern Song  SONG
```

Dans ce menu, les touches SOFT entrent en fonction une fois de plus. Choisissez la touche [CREATE-PATTERN]. L'écran vous montre le message suivant (page suivante):



## DEUXIÈME JOURNÉE: ASSEMBLER DE NOUVEAUX PATTERNS

```
(STOP) ***** Give me a groove! 11>  
[clear] [break] [undo] [keep] to P0
```

En haut à droite, l'écran affiche l'état dans lequel le RAVEN se trouve momentanément. Si le pattern est en train de jouer vous voyez <PLAYX> et quand il est arrêté <STOP>. Au lieu du X derrière le <PLAY> vous voyez le numéro du pattern qui est en jeu en ce moment. A côté de cet affichage de statut, vous voyez un moniteur de pistes. Les huit symboles se trouvent juste en-dessous de chiffres 1 à 8 sur l'écran. De cette manière, les huit symboles sont directement assignés aux motifs 1 à 8. Si vous ne savez pas quel chiffre appartient à quel motif, vous n'avez qu'à regarder le texte imprimé au-dessus des touches TRACK. Le 1 appartient donc au motif KICK, le 5 au motif BASS et ainsi de suite. Si l'écran affiche une petite étoile, la piste n'est pas encore assignée à un motif. Si un pattern est déjà assigné à un motif, appuyez la touche SOFT [CLEAR] en-dessous de l'écran à gauche. L'assignation sera tout de suite effacée. L'écran devrait maintenant avoir le même aspect (mise à part le tempo) qu'en haut. Le tempo actuel est indiqué en haut à droite. Si vous voulez le changer, appuyez la touche TAP et réglez le tempo à l'aide de la molette VALUE. Une autre possibilité de changer le tempo, est de directement taper le noirs d'une mesure dans le tempo désiré sur la touche TAP. A ce stade, les touches SOFT ne nous intéressent pas encore. Nous allons nous en occuper dès que nous aurons créé notre premier pattern. Appuyez maintenant une des huit touches TRACK pour déclencher un motif. Si vous voulez commencer avec une Bassdrum, appuyez la touche KICK. Normalement, le motif devrait tout de suite commencer à jouer. Si ce motif ne vous convient pas, appuyez de nouveau la touche KICK. Si vous êtes satisfait du résultat, choisissez un autre groupe de motifs et recommencez de la même façon. Sur le moniteur de pistes, vous voyez que les motifs déjà activés sont marqués par une petite barre horizontale sur l'écran.

### Changer les sons

Si le motif vous plaît mais que le son ne vous satisfait pas, vous avez la possibilité de changer le son. Appuyez la touche EDIT-PART. Vous voyez le menu suivant:

```
Edit Part Kick 11> Soundselect  
Drumset 010:Modular2 Mode: ON
```

Si vous êtes tombé sur une autre page que "Soundselect", tournez la molette PAGE vers la gauche jusqu'à ce que vous ayez atteint le premier sous-menu de l'édition de part. Naturellement le message sur votre écran ne correspondra toujours pas au nôtre, car vous avez sûrement affaire à un autre motif et un autre son que nous. Mais ceci ne doit pas nous inquiéter. Choisissez le genre de motif dont vous voulez changer le son à l'aide des touches TRACK. Le nom de ce groupe de motifs apparaît sur l'écran à côté de "EDIT-PART". Avec le troisième bouton de réglage en-dessous de l'écran, vous pouvez maintenant changer d'instrument. Dans les groupes de motifs mélodie et accord, vous avez en plus la possibilité de changer de banque de son avec le deuxième bouton de réglage. Si à cet endroit vous avez envie d'effectuer encore plus de changements, consultez le chapitre "l'édition des sons" dans la deuxième partie de ce manuel. En ce moment ceci nous éloignerait trop de notre sujet. Pour récupérer le son d'origine de votre motif, appuyez deux fois sur la touche SOFT F3 en-dessous du bouton de réglage de sélection des sons. En changeant les motifs des groupes Séquence1, Séquence2 et Chord, les sons seront automatiquement changés. Pour changer les sons des autres groupes il est nécessaire d'effectuer le changement par le menu "EDIT-PART". Ici le changement automatique éloignerait trop l'arrangement de ses bases. Pour retourner au menu précédent, il suffit d'appuyer la touche EDIT-SONG. Vous êtes donc de retour dans le menu Create-Pattern.

```
[PLAY0] _____ Give me a groove! 142  
[clear] [break] [undo] [keep] to P0
```

Le temps est venu de nous occuper des touches SOFT. Si le pattern que vous venez de créer vous plaît, vous pouvez le stocker, dans la mémoire. Pour stocker appuyez la touche SOFT4 [KEEP]. Le RAVEN mémorise le pattern sur le numéro actuel. Dans notre cas P0 de notre morceau en voie de construction. A chaque fois que vous activez cette fonction, le numéro de pattern augmentera d'un point. De cette façon votre dernier pattern ne sera pas effacé. Vous avez également la possibilité de choisir le numéro de pattern sur lequel vous voulez le mémoriser à l'aide du bouton de réglage F4. Les pistes qui n'ont pas été utilisées restent marquées par une petite étoile. Dans le menu Create-Pattern vous avez la possibilité de stocker 10 patterns différents qui sont numérotés de 0 à 9. Le chiffre en haut à droite de l'écran indique le tempo actuel. Pour changer le tempo appuyez la touche TAP puis tournez la molette VALUE/TEMPO.

## DEUXIÈME JOURNÉE: ASSEMBLER DE NOUVEAUX PATTERNS

### Créer des breaks

Si jusque là vous n'avez produit que des grooves, vous pouvez maintenant appuyer la touche SOFT2 [BREAK]. Le message suivant apparait:

```
[PLAY0] _____ Give me a break! 142  
[clear] [break] [undo] [keep] to P0
```

Dans le mode break, le RAVEN sélectionne automatiquement des motifs qui vont plutôt avec des breaks qu'avec des grooves. Ceci se manifeste surtout par un usage plus prononcé des instruments de percussion. Les breaks peuvent également être stockés dans la mémoire pattern. Si vous voulez retourner à votre dernier groove, appuyez la touche SOFT1 [GROOVE]. En jouant il est toujours possible qu'en raison d'un petit accident, vous changiez de motif sans le vouloir. Dans ce cas, appuyez la touche SOFT3 [UNDO] pour vous rattraper. Attention: Un seul niveau de Undo est disponible!

### Désactiver un des motifs (mute)

Avec les fonctions décrites jusqu'ici, vous êtes déjà capable de créer des patterns complets. N'oubliez pas de sauvegarder vos patterns modifiés avec la fonction [KEEP]! Dans ce menu vous avez aussi des fonctions d'accès direct qui ne seront pas mémorisées. Ceci est le cas quand on veut activer ou désactiver un des motifs du pattern (Muting). Une autre fonction est la transposition en temps réel. Avec ces fonctions, vous avez la possibilité de voir de quelle manière vous pourrez employer les patterns dans le morceau que vous allez composer. Dans la musique Techno et Dancefloor beaucoup de changements et de variations comme la montée ou l'intensification d'une séquence se font simplement en ajoutant ou en supprimant une piste. On trouve rarement un morceau qui commence tout de suite avec un pied (Bassdrum). La plupart du temps, un morceau commence avec une nappe, une séquence d'accords ou un thème de séquenceur. Après s'ajoutent successivement des HiHats ou des percussions. Souvent la Bassdrum ne commence qu'après une introduction plus ou moins longue. Ce montage des différents éléments est ce qu'on appelle l'arrangement d'un morceau. Dans le pattern que vous venez d'éditer, vous pouvez donc essayer s'il se prête à ce procédé de montage. Vous avez deux possibilités de désactiver ou d'activer un motif:

1.) Tenez la touche MUTE qui se trouve à droite des touches TRACK et appuyez en même temps la touche TRACK dont vous voulez désactiver l'instrument. La piste est muette. Si vous appuyez une deuxième fois sur cette touche, tout en gardant la touche MUTE appuyée, la piste sera de nouveau activée. Si vous n'appuyez pas la touche MUTE, la piste sera également activée mais changera de motif.

2.) Une autre possibilité de mute s'effectue à partir du clavier du RAVEN. La fonction de Track-mute se trouve sur la première octave du clavier. Pour ceux qui ne sont pas amis des notes: les touches à gauche, à côté des contrôles MIDI. Les motifs sont assignés aux touches de la façon suivante:

Kick	
Snare	
Perc	
Bass	
Seq.1	
Seq.2	
Chords	

Appuyez une touche, et le motif assigné sera muet. Appuyez une deuxième fois et le motif se remettra en marche.

## DEUXIÈME JOURNÉE: ASSEMBLER DE NOUVEAUX PATTERNS

### Transposition des motifs en temps réel

Le clavier propose encore une deuxième possibilité de contrôle. La zone du clavier juste au-dessus de celle dédiée à la fonction mute vous permet de transposer vos motifs en temps réel. Cette fonction fait changer la hauteur des sons des pistes de mélodie vers le haut et vers le bas. Avec ces deux moyens de contrôle, mute et transposition, le mode Create-Pattern vous permet presque de composer un morceau à partir d'un seul pattern.

### Mixer les patterns

Si le volume des motifs ne vous paraît pas assez équilibré vous avez la possibilité de l'ajuster. Dans le menu Create-Pattern il vous suffit de tourner la molette PAGE vers la droite. Vous tombez sur la deuxième page du menu et l'écran affiche le message suivant:

```
MIX:  ----- Give me a groove! <2>
      █ █ █ Kick Snare HH Perc M: ON
```

Cette page de menu vous propose un petit mixer sur lequel vous pouvez régler les volumes des quatre motifs rythmiques à l'aide des boutons de réglage placés sous l'écran. Pour pouvoir mixer les quatre pistes mélodie, il suffit de tourner encore une fois de plus la molette PAGE vers la droite afin d'arriver sur la troisième page du menu.

### Introduire ses propres motifs dans le menu "Create-Pattern"

Naturellement, le RAVEN vous permet d'enregistrer vos propres motifs. Dans le mode Create-Pattern vous avez trois possibilités de manipuler le choix aléatoire de motifs du RAVEN:

- 1.) Uniquement motifs-ROM
- 2.) Uniquement motifs enregistrés de soi-même
- 3.) tous les motifs entrent dans le choix

La fixation des différentes mémoires de motifs s'effectue sur les pages quatre et cinq du menu Create-Pattern. Choisissez ces pages à l'aide de la molette PAGE.

```
(STOP) ----- Give me a groove! +<4>
Kick:USR Snare:ROM Hihat:All Perc:ROM
```

Faites votre choix avec les quatre boutons de réglage: la position "USR" limite le choix au motifs enregistrés soi-même tandis que la position "ROM" se limite au contenu de la mémoire ROM. La position "ALL" se sert de tous les motifs.

### La voix solo

Évidemment il est possible de jouer en live au-dessus les patterns. Pour cela, vous avez une piste supplémentaire à votre disposition qui n'est pas jouée par le séquenceur et qui est réservée à la main droite. Sur le RAVEN cette piste s'appelle simplement SOLO. Pour cette piste vous avez également une touche TRACK à votre disposition. Le changement des sons pour cette piste se réalise de la même manière que pour les pistes séquenceur; c'est-à-dire: à l'aide de la touche EDIT-PART.

Avec l'explication de la piste Solo nous terminons cette journée de studio. Si vous avez déjà créer quelques patterns qui vous plaisent, n'oubliez pas de les stocker dans une mémoire Song.

### Stocker les patterns dans une mémoire Song

Toutes les combinaisons de motifs restent dans la mémoire temporaire du RAVEN. Cette mémoire reste intacte même après avoir éteint l'instrument. Par contre, si vous voulez charger un nouveaux morceau, celui-ci sera placé dans cette mémoire et vos patterns modifiés seront effacés. Pour cette raison, il est nécessaire de stocker vos patterns dans la mémoire Song. Cette mémoire est durable et n'est pas automatiquement effacée lorsque vous changez de morceau.



## DEUXIÈME JOURNÉE: ASSEMBLER DE NOUVEAUX PATTERNS

Naturellement le RAVEN n'efface pas vos patterns sans vous demander votre avis. Lorsque vous appuyez la touche EXIT plusieurs fois afin d'atteindre le menu principal du mode séquenceur et que vous essayez d'appeler un autre morceau, le message suivant apparaîtra:

```
Pattern/Song Changes will be lost!  
[ok] [cancel] [save...]
```

Par les touches SOFT vous pouvez décider de ce que voulez faire:

Action	Touche SOFT	Explication
Effacer la mémoire temporaire et appeler un nouveau morceau.	[OK]	Vous ne l'avez pas voulu autrement. Tous les travaux faits jusqu'ici seront effacés et le nouveau morceau est chargé.
Annuler l'action et revenir sur les données actuelles.	[cancel]	Si vous appuyez cette touche vous êtes en sécurité. Votre travail reste dans la mémoire et vous pouvez par exemple retourner dans le menu Create-Pattern sans courir de risques de perte de données.
Vous voulez sauvegarder vos propres patterns	[save...]	Après avoir appuyé la touche [save...], le RAVEN saute automatiquement dans le menu WRITE. Ici vous pouvez donner un nom et un numéro à vos patterns et les stocker.

Si vous vous êtes décidé pour la touche SOFT [save...] ou si par hasard vous avez appuyé la touche WRITE le menu suivant apparaît:

```
|1> Write Pattern/Song?  
[ok]
```

Appuyez la touche [OK], et vous apercevrez le message suivant:

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

Dans ce menu, vous pouvez écrire le nom de votre œuvre. A cet effet vous avez de la place pour seize caractères. L'entrée des caractères se fait par le clavier ou par la molette VALUE. Avec la touche SONG/BANK-SELECT, vous pouvez faire avancer ou reculer le curseur. Si vous êtes satisfait du nom que vous venez d'inventer, vous confirmez avec la touche [OK]. Avec [cancel] vous quittez le menu sans sauvegarder vos données modifiées. Pour empêcher de mémoriser votre morceau par-dessus un autre, le message suivant apparaît:

```
to 1 "Wahnsinnsteil" "  
[ok] [cancel]
```

Dans ce menu, vous pouvez écrire le nom de votre œuvre. A cet effet vous avez de la place pour seize caractères. L'entrée des caractères se fait par le clavier ou par la molette VALUE. Avec la touche SONG/BANK-SELECT, vous pouvez faire avancer ou reculer le curseur. Si vous êtes satisfait du nom que vous venez d'inventer, vous confirmez avec la touche [OK]. Avec [cancel] vous quittez le menu sans sauvegarder vos données modifiées. Pour empêcher de mémoriser votre morceau par-dessus un autre, le message suivant apparaît:

```
Overwrite "Wahnsinnsteil" "?  
[ok] [cancel]
```

En retapant la touche [OK] le nouveau morceau est mémorisé sur l'emplacement que vous avez choisi. Maintenant vous quittez le menu par la touche [EXIT].

## TROISIÈME JOURNÉE: JOUER SUR SCÈNE.

### Troisième journée: jouer sur scène.

Le RAVEN possède une mémoire pour des morceaux entiers. Ces morceaux peuvent se composer de dix patterns. Durant la deuxième journée, vous avez appris de quelle façon le RAVEN produit des patterns à base de matériel préfabriqué. Si vous avez déjà une petite collection de superbes patterns, vous avez la possibilité de les échanger entre eux, de les transposer et d'activer ou désactiver leurs différents motifs. Selon la réaction du public, vous avez la possibilité d'accéder à tous les paramètres du morceau à tous moments. Avec le RAVEN vous êtes donc capable de tester vos productions en live. Si votre public ne se laisse pas brancher, vous avez toujours la possibilité de rapidement faire appel à de nouveaux patterns ou simplement de les remixer.

Appuyez la touche [EXIT] jusqu'à ce que le menu ne change plus. Si vous ne vous trouvez pas dans le mode séquenceur, appuyez la touche SEQ. Choisissez votre morceau avec les touches SONG/BANK-SELECT. Si vous tombez sur un message qui annonce une perte de données, mémorisez-les ou appuyez la touche SOFT[OK] si vous n'en voulez plus. Normalement l'écran devrait afficher le message suivant:

```
<STOP>  _____ 1: Songname      143
|1> Cut: Bass Seq1 Seq2 Chord M: OFF
```

Le morceau choisi attend d'être mis en marche. Le RAVEN vous propose deux possibilités de faire marcher un morceau:

1.) Le morceau se déroule du début jusqu'à la fin selon le remix produit dans la quatrième journée. Ici, il est également possible de faire des changements mais la structure générale d'un morceau y est complètement fixée.

2.) Vous montez le morceau seulement pendant votre concert. Tous les changements de patterns et de transposition sont effectués en live.

Dans ce chapitre, nous voulons surtout nous concentrer sur la deuxième variante. Si vous jouez live et que l'ambiance est bonne, vous aurez certainement besoin de moins de changements de patterns que si vous devez d'abord faire chauffer la salle. Nous nous occuperons de la première variante pendant la quatrième journée lorsque nous voudrons enregistrer nos REMIX sur DAT ou sur cassette.

#### Venons-en au live:

Quelques morceaux de démonstration ont déjà été programmés pour le RAVEN. Vous pouvez donc commencer à jouer même si vous n'avez pas encore composé de morceau. Le choix des morceaux se fait à l'aide des touches SONG/BANK-SELECT. Si par accident vous avez effacé les morceaux, vous avez la possibilité de les récupérer dans la mémoire ROM. Lisez le chapitre "L'initialisation générale du RAVEN". Dans le mode de fonctionnement actif en ce moment, il est possible d'assigner différentes fonctions aux touches TRACK à l'aide des touches SOFT. Les fonctions disponibles sont imprimées en rouge en-dessous des touches SOFT. Vous avez les possibilités suivantes:

	Touche SOFT	Fonction des touches TRACK
1	F1 - Pattern-Select	En appuyant la première des quatre touches SOFT, vous pourrez sélectionner les dix patterns avec les touches TRACK. Le patterns jouent même si le séquenceur est stoppé, dès que vous tapez une des touches TRACK. Si le séquenceur est actif, les patterns peuvent être changés directement.
2	F2 - Mute-A	Si vous avez appuyé la deuxième touche SOFT, les touches TRACK servent à activer ou désactiver les différents motifs. La même fonction se trouve sur les touches du clavier comme le montre la page suivante. Si vous appuyez une touche TRACK le motif assigné sera désactivé. Si vous appuyez encore une fois, le motif sera de nouveau activé.
3	F3 - Mute-B	Cette fonction sert également à activer et à désactiver une piste. Mais dans ce cas la piste concernée ne sera jouée que lorsque vous garderez la touche TRACK enfoncée. Ce mode est très pratique lorsqu'on veut introduire de temps en temps quelque petites séquences tout en laissant jouer une structure de base.

## Manipulation de sons en temps réel.

Dans le mode Song-Play il est possible d'assigner plusieurs fonctions aux boutons de réglage en-dessous de l'écran. Avec la molette PAGE vous pouvez choisir entre quatre pages de menu différentes. La page actuelle est indiquée sur l'écran par un numéro qui se trouve en-bas à gauche. Les possibilités de modulations en temps réel suivantes vous sont proposées par le mode Song:

Page 1: Modulation de filtre.

```
|1> Cut: Bass Seq1 Seq2 Chord M:OFF
```

Dans ce menu vous pouvez changer la fréquence CutOff des motifs de séquenceur. Les boutons de réglage agissent directement sur les filtres des voix de synthétiseur (les sons FM et AS ne sont pas assignés au filtre).

Page 2: mixage des pistes de percussion.

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

Deux pages de menu sont dédiées au mixage en temps réel des différentes pistes. Les huit pistes sont divisées en deux groupes de quatre. Sur cette page, vous pouvez régler la proportion du volume des motifs de percussion. Pour éviter des malentendus, les noms des pistes sont également affichés sur l'écran. Les volumes sont représentés par des barregraphes.

Page 3: mixage des pistes de mélodie.

```
<3> Mix: ■■■■ Bass Seq1 Seq2 Chord M:OFF
```

Les motifs de mélodie sont mixés sur la troisième page.

Page 4: réglage de la piste Solo.

```
<4> Basses: MoogBas2 Level:100 M:OFF
```

Sur cette page, trois des quatre boutons de réglage sont munis d'une fonction. Avec le premier on peut choisir le groupe de sons de la piste solo. Le deuxième sert à choisir le son. Le troisième bouton de réglage sert à régler le volume de la voix solo.

## Contrôle du tempo

Dans ce mode, la molette VALUE est toujours assignée au changement de tempo. Le tempo actuel est toujours affiché en haut à droite de l'écran sur les quatre pages. La touche TAP donne encore une autre possibilité de contrôle de tempo. Si vous tapez les noires d'une mesure dans la cadence que vous favorisez sur la touche TAP, le RAVEN se mettra automatiquement à ce tempo. Ce réglage peut également avoir lieu pendant que le séquenceur est en marche. Vous n'aurez donc pas de problèmes pour accélérer votre morceau pendant une représentation. Le RAVEN a besoin de quatre battements pour reconnaître un tempo.

## Transposition et Mute à l'aide du clavier

Comme nous l'avons déjà décrit pour le mode Create-Pattern (deuxième journée), il est également possible de transposer et de désactiver les motifs avec le clavier dans ce mode. La fonction de Track-mute se trouve sur la première octave du clavier. La zone du clavier juste au-dessus de celle dédiée à la fonction mute vous permet de transposer vos motifs en temps réel. Cette fonction fait changer la hauteur des sons des piste de mélodie vers le haut et vers le bas.

## QUATRIÈME JOURNÉE: LA PRODUCTION D'UN MORCEAU

Assignment de mute du clavier:

Kick	
Snare	HHat
Perc	
Bass	
Seq.1	
Seq.2	
Chords	

Les deux fonctions de mute proposées par les touches SOFT (Mute-A et Mute-B) sont également disponibles sur le clavier.

### Activer le Motivator

Évidemment on peut faire usage du Motivator pendant que l'on joue en live. Le Motivator change la sortie des notes de la voix Solo. Vous pouvez par exemple jouer un accord et le Motivator le transforme en arpège. Mais le Motivator sera expliqué de plus près dans la deuxième partie du manuel (l'édition du Motivator). En live il est important de pouvoir rapidement allumer et éteindre cet effet. Cette fonction se trouve sur la touche SOFT F4 [MOT-ON/OFF].

Maintenant, vous devriez avoir assez d'expérience pour jouer en live avec les patterns qui se trouvent dans la mémoire Song. Bien que cette journée de studio nous ait conduits sur la scène du prochain club techno, cette façon de travailler est importante pour le succès d'un morceau. Il n'y a pratiquement pas de meilleur moyen de tester l'effet de sa musique que sur le public auquel on l'a dédiée. Pour cette raison, un DJ sympathique qui joue un de vos morceaux ou vous donne une occasion de vous produire sur scène, sera le partenaire idéal pour vos projets de production. Souvent un DJ peut déjà vous conseiller à l'avance pour savoir si votre arrangement est compatible au Dancefloor. Avec les tuyaux du DJ et vos expériences faites pendant votre concert, vous pouvez vous plonger dans la quatrième journée de studio, pendant laquelle nous allons nous occuper des détails de la production.

### Quatrième journée: La production d'un morceau en entier.

Aujourd'hui, le moment crucial est arrivé! A partir des patterns que vous avez élaborés ou des morceaux déjà programmés à partir de l'usine, nous allons produire un morceau en entier qu'on pourra enregistrer sur cassette ou sur DAT. Vous allez par exemple décider avec quel pattern le morceau doit commencer, du nombre de pistes activées et du moment de changement d'un pattern. En plus, il sera possible de programmer des changements d'harmonies. Évidemment il ne suffit pas juste d'assembler des patterns et de changer les harmonies pour obtenir de bons résultats. Le design du son, l'usage des processeurs d'effet et le mixage font autant partie de l'ensemble que l'évolution d'un morceau.

Pour cette raison, le RAVEN mémorise tous ces paramètres faisant partie d'un morceau. Vous pouvez donc changer les paramètres de son, le réglage des processeurs d'effet ou le tuning des percussions. La description complète de toutes ces options aura lieu dans la partie "références" de ce manuel, car à cet endroit elle briserait le cadre de cet article. Le plus important en ce moment est que vous sachiez que tous les changements de paramètres sont mémorisés.

Est-ce que pendant la deuxième journée vous avez produit des patterns? Si oui, espérons que vous les avez mémorisés. Sinon vous pouvez en créer quelques-uns en vitesse. Car aujourd'hui nous avons besoin de quelques patterns faits maison pour avoir un maximum de fun. Évidemment vous pouvez utiliser un des morceaux du RAVEN. Dans ce cas, il faudrait parler d'un remix. Mais en général les job de remix sont seulement donnés à des gens qui ont déjà attiré l'attention des grands producteurs par leurs propres productions.

## QUATRIÈME JOURNÉE: LA PRODUCTION D'UN MORCEAU

OK, relaxez-vous, ne vous sentez pas observé et faites simplement ce dont vous avez envie. Pour cette journée nous avons juste besoin de quelques patterns dans la mémoire song, qu'importe d'où ils viennent. Vous ne savez pas encore comment arranger les patterns pour construire votre morceau? Vous ne savez pas comment trouver un début de morceau? Vous ne savez pas comment donner du suspense et de l'évolution à un morceau?

Cela ne fait rien! Pour commencer, laissez simplement le RAVEN se charger de cette tâche. Maintenant vous allez dire que les gars de Quasimidi sont complètement cinglés. Mais non, nous avons vraiment implanté cette puissante fonction dans le RAVEN. Naturellement la qualité des morceaux qui seront générés varie selon la qualité des patterns de base. Si vous changez complètement l'instrumentation et le contexte mélodique et harmonique de chacun des dix patterns disponibles, le résultat risque d'être un amas de chaos musical sans aucune volonté. Si cela ne vous fait pas envie, retournez à la deuxième journée et créez de nouveaux patterns. Mais avant de faire ceci, n'hésitez pas d'essayer cette fonction du RAVEN. Parfois les résultats peuvent être très surprenants, plus le matériel de base est confus.

La fonction se sélectionne de la manière suivante:

1	Choisir un morceau.	En premier, vous choisissez le morceau dont vous voulez arranger les patterns. Appuyez la touche SEQ. et plusieurs fois la touche EXIT. Vous vous trouvez maintenant sur la page principale du mode séquenceur. Utilisez les touches SONG/BANK-SELECT pour choisir le morceau. Si vous tombez sur un message qui annonce une perte de données, mémorisez-les (Référez- vous au chapitre "le menu WRITE").
2	Choisir la fonction Create-Song.	Si vous avez choisi un morceau, appuyez la touche EDIT-SONG. Un menu apparaît qui vous permet de choisir plusieurs modes d'édition. Choisissez le mode [Create-Song] à l'aide de la touche SOFT F3.

Si vous avez tout fait comme il faut, vous voyez le message suivant:

```
<Stop> _____ Create your Song!  
[clear] [create]
```

Tout ce qui vous reste à faire, est d'appuyer la touche SOFT F2. Maintenant renversez-vous dans votre fauteuil et écoutez ce que le RAVEN vient de faire du matériel que vous lui avez proposé. Si le morceau ne vous plaît pas, appuyez encore une fois la touche [create] et le plaisir recommence dès le début. Si vous êtes chanceux, vous venez d'écouter le prochain numéro 1. Enregistrez-le et allez voir votre ami DJ. Mais n'oubliez pas de stocker votre morceau dans la mémoire Song du RAVEN (Référez- vous au chapitre "le menu WRITE").

Si maintenant vous avez envie de faire usage de votre créativité, vous avez la possibilité d'arranger un morceau vous-même. Ceci durera peut-être un peu plus longtemps, mais contribuera éventuellement à une augmentation de votre amour-propre. Laissez simplement décider vos amis pour savoir si votre version ou celle du RAVEN est la meilleure. Si vous êtes capable de battre le RAVEN à plusieurs reprises, vous avez déjà remporté un succès.

Après avoir excessivement fait usage de la fonction Create-Song, appuyez la touche EXIT. L'écran affiche le menu des différents niveaux d'édition:



# QUATRIÈME JOURNÉE: LA PRODUCTION D'UN MORCEAU

```
[Create ] [Edit   ] [Create] [Edit] |1>
[Pattern] [Pattern] [Song  ] [Song]
```

Appuyez la touche SOFT F4 pour choisir le menu [Edit-Song]. Le morceau commence à jouer et l'écran vous montre le contenu suivant:

```
(Play0) _____ Edit S1 (Bar  1) |1>
Pattern:0 Trans: +0 Bars:  4 [keep] S1
```

Chaque morceau peut se composer au maximum de dix patterns. Un morceau peut se composer tout au plus de 99 Steps (pas) différents. Chaque Step contient les informations suivantes:

Paramètres stockables par Songstep:		
1	Numéro de pattern	Pour chaque Songstep vous avez la possibilité d'inscrire le numéro du pattern qui doit être joué.
2	Nombre de mesures	Ici vous réglez, pendant combien de mesures un pattern sera joué dans un Songstep.
3	Transposition	Fixez la hauteur à partir de laquelle un pattern sera joué pour chaque Songstep.
4	Muting	Décidez laquelle des pistes du pattern sera active pour chaque Step.

Vous pouvez effectuer le réglage de tous ces paramètres pendant que le Songstep est en marche. Dans le mode d'édition, le Songstep sélectionné se comportera comme une bande sans fin. Ceci vous permet d'avoir un contrôle acoustique de vos changements à tous moments. La ligne en haut de l'écran vous fournit quelques informations au sujet du Songstep que vous êtes en train d'écouter:

L'écran d'information dans le menu Song-Edit		
1	(Play0)	En haut vous voyez le numéro du pattern qui se déroule dans le Step actuel. A l'état d'arrêt, un "Stop" apparaît. Si vous voyez le message "PlayX" et que vous n'entendez rien, le pattern est vide ou toutes les pistes sont désactivées.
2	----x-----	Ceci est le moniteur de pistes. Les pistes actives se manifestent par des barregraphes. Un "X" vous signale que la piste concernée est vide. Un trait d'union au milieu veut dire que la piste est désactivée à cette position.
3	Edit S1	Ici vous voyez le numéro du Songstep que vous êtes en train d'éditer.
4	(Bar  1)	Ici vous voyez la mesure dans laquelle le Songstep se trouve.
5	1>	Ici vous voyez que vous vous trouvez à la première page du mode d'édition de Song. La flèche vers la droite vous signale que d'autres pages de menu se trouvent dans cette direction.

Dans la ligne inférieure de l'écran, vous pouvez donc inscrire le numéro de pattern, le nombre de transposition et la durée en mesures de votre Songstep. Le réglage s'effectue avec les boutons de réglage en-dessous des paramètres ou avec la molette VALUE. Dans le deuxième cas, choisissez le paramètre à éditer avec les touches SOFT F1 à F3. Dès qu'un paramètre a été choisi, il est entouré d'un curseur clignotant. La fonction de Mute est assignée aux touches TRACK. Gardez la touche MUTE enfoncée pour activer et désactiver les huit pistes avec les touches TRACK jusqu'à ce que vous ayez trouvé la bonne combine.

# QUATRIÈME JOURNÉE: LA PRODUCTION D'UN MORCEAU

F1	"Pattern"	Avec ce bouton de réglage vous choisissez le numéro de votre pattern. Si vous voulez utiliser la molette VALUE, choisissez le paramètre avec la touche SOFT F1.
F2	"Trans"	Dans chaque Songstep vous pouvez régler la transposition de -12 à +12 demi-tons.
F3	"Bars"	A cet endroit vous fixez la longueur de votre Step en indiquant le nombre de mesures qu'il vous faut.
F4	"kcep"	Avec [keep] vous mémorisez votre Songstep. Si vous êtes arrivé à la fin du morceau, le numéro du Step augmentera automatiquement d'un point en appuyant [keep]. Comme cela vous pouvez tout de suite continuer à éditer le prochain Step.
	"MUTE"	Cette fonction ne figure pas séparément sur l'écran. Mais le statut de mute d'une piste peut être reconnu sur le moniteur de pistes. Le réglage de la fonction MUTE se fait à l'aide de la combinaison de la touche MUTE et des touches TRACK.

Si vous êtes satisfait de votre premier Songstep, appuyez la touche SOFT F4 [keep]. Vos données sont automatiquement mémorisées dans le Songstep actuel. En plus, le RAVEN copie ces données dans le Step suivant qui sera énuméré automatiquement. Comme cela vous pouvez tout de suite éditer le prochain Songstep. En appuyant [keep] vous avancez toujours d'une position.

## Changement postérieur d'un Songstep

Mais comme toujours, il existe une exception de cette règle. Celle-ci se produit lorsque vous voulez modifier postérieurement un Songstep déjà stocké. Comme vous vous trouvez en plein milieu de votre morceau, sa structure s'embrouillerait si le RAVEN avançait d'une position. En plus les Steps suivants seraient effacés et en plus décalés. Si vous voulez donc changer un Songstep après l'avoir stocké, choisissez-le avec les touches SONG/BANK-SELECT et faites vos changements. Après, vous appuyez [keep]. Pour retourner à la fin de votre morceau, tenez la touche SONG/BANK-SELECT de droite jusqu'à ce que vous soyez arrivés sur le dernier Songstep. En appuyant [keep], le RAVEN sautera automatiquement sur la position suivante.

A la deuxième page du menu vous trouverez encore quelques fonction pour changer la structure d'un morceau ultérieurement.

```
(Play) _____ Edit S1 (Bar 1) <21
[insert] [delete] [copy to S1] (Bar 1)
```

F1	"insert"	Avec [insert] vous insérez un Songstep sur la position actuel du morceau. Les Songsteps suivants se décalent alors d'une position vers l'arrière.
F2	"delete"	Avec [delete] vous effacez le Songstep actuel. Les Songsteps suivants sont automatiquement ramenés d'une position en avant.
F3	"copy to SX"	Avec cette fonction, les données du Songstep actuel se laissent facilement copier sur une autre position. Le choix de la position cible se fait avec le bouton de réglage placé en-dessous de ce paramètre. Les Steps qui se trouvent derrière la position cible seront automatiquement reculés d'une position. A côté de la position cible, l'écran affiche également la mesure de cette position.

Si vous avez terminé votre morceau et que vous voulez l'écouter en entier, appuyez deux fois la touche EXIT. Vous êtes sur la page principale du mode séquenceur. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à appuyer la touche START. A cet endroit il est conseillé de mémoriser le morceau (Référez-vous au chapitre "le menu WRITE").

## QUATRIÈME JOURNÉE: LA PRODUCTION D'UN MORCEAU

Maintenant vous pouvez commencer les finitions de votre morceau. La partie références de ce manuel vous expliquera toutes les astuces pour entrer dans les détails de l'édition. Les paramètres suivants du RAVEN sont mémorisés dans un song:

1	Pattern	L'assignation des motifs aux patterns est mémorisée.
2	Les paramètres de son	Toutes les modifications des paramètres de synthétiseur du RAVEN effectuées sont également mémorisées. Les paramètres volume, panorama, son simple et banque de son peuvent même changer dans chaque pattern.
3	Les paramètres d'effet	Le choix des algorithmes d'effet et de leurs paramètres.
4	Le réglage du Motivator	Les paramètres du Motivator sont également stockés.
5	La structure d'un Song	La structure d'un morceau avec les paramètres de mesure, de transposition et de mute.
6	Le réglage des Drumset	Les changements que vous avez faits sur les Drumsets sont stockés dans le morceau.
7	Les paramètres Play	Les paramètres Groove et Repetition-Point sont mémorisés pour chaque morceau.

Avant de passer à la prochaine partie du manuel, nous avons encore un petit truc pour ceux qui aiment se défoncer en live:

### La fonction "FREEZE":

Imaginez vous derrière votre RAVEN sur une scène d'un club. La lumière tamisée, la salle remplie de noctambules qui attendent le début de votre set. Vous choisissez votre morceau et la musique commence. Doucement la piste se transforme en enfer. Mais vous constatez que votre morceau ne dure plus que quelques minutes. Le public ne serait certainement pas satisfait d'une fin prématurée. Mais vous n'êtes pas seul. Votre fidèle compagnon RAVEN vous offre un remède. Prolongez simplement le morceau avec les passages qui chauffent le plus. Normalement vous choisissez les morceaux pour votre représentation dans la mémoire RAM. Pour remédier au problème que nous venons de décrire, le RAVEN vous offre une fonction très puissante. Vous n'êtes pas simplement limité à la structure que vous avez donné à votre morceau car vous pouvez geler (freeze) les patterns qui chauffent le plus durant le déroulement du morceau. Avec les touches SONG/BANK vous choisissez le pattern que vous voulez mettre en Loop (boucle). Après, vous appuyez en même temps sur les deux touches SONG/BANK et le pattern se met à tourner en rond. Mais ceci n'est pas tout! Vous avez maintenant accès à toutes les fonctions décrites dans le chapitre de la troisième journée. C'est-à-dire Pattern-Select, Mute-A et Mute-B et Transpose. Évidemment ces fonctions sont disponibles sur les touches TRACK est sur les deux octaves inférieures du clavier. Vous pouvez ainsi remixer des centaines de variations de votre pattern préféré. Pour retourner au déroulement ordinaire du morceau, appuyez simplement les deux touches SONG-BANK. Vous allez adorer cette fonction quand il s'agira de rallonger ou de varier votre arrangement.

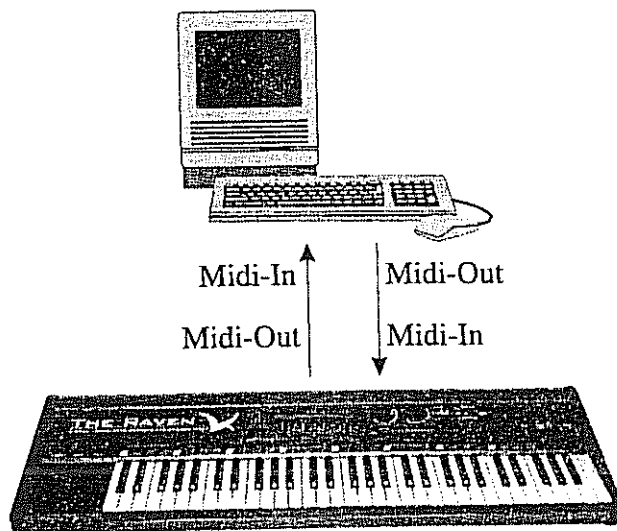
## Réglages principaux

Au-delà des nombreuses possibilités que le séquenceur du RAVEN vous propose, certains d'entre vous voudront continuer à travailler dans leur environnement habituel. Si vous possédez déjà un séquenceur externe tel qu'un logiciel de séquence ou un appareil "Hardware" le chapitre suivant sera spécialement intéressant pour vous. Ce chapitre vous informe sur tous les réglages que vous devez effectuer sur les deux appareils pour pouvoir combiner le RAVEN avec votre séquenceur. Comme vous le savez déjà le RAVEN possède deux modes de fonctionnement:

- 1.) Le mode Performance
- 2.) Le mode Séquenceur

Le RAVEN peut être commandé par un séquenceur externe dans les deux modes de fonctionnement. Mais les possibilités que les deux modes vous proposent sont assez différentes. Dans le mode Performance vous pouvez faire jouer un son de Performance par le séquenceur. Mis à part ce son de Performance le RAVEN ne mettra pas d'autres pistes à votre disposition. Par ailleurs ce mode vous permet de combiner les sons de Performance du RAVEN avec les sons d'autres synthétiseurs connectés à votre séquenceur dans votre environnement MIDI.

Dans le mode séquenceur les choses se présentent autrement. Ici vous pouvez utiliser jusqu'à 16 instruments différents pour arranger des morceaux en entier. Ainsi le mode Séquenceur sera pour vous le mode le plus intéressant dans ce contexte. Sélectionnez donc le mode Séquenceur du RAVEN afin de pouvoir piloter les 16 instruments disponibles à partir de votre séquenceur. En suite vous connectez le RAVEN à votre ordinateur de la façon suivante:



Éteignez tous les appareils avant de faire les connexions. Selon le schéma vous avez besoin de deux câbles MIDI. Le premier connecte la sortie MIDI du RAVEN avec l'entrée MIDI du séquenceur (dans notre schéma le séquenceur est représenté par l'ordinateur). Le deuxième câble MIDI connecte la sortie MIDI du séquenceur avec l'entrée MIDI du RAVEN. Pour empêcher les malentendus: La transmission des signaux audio, donc de la musique, se fait toujours par les sorties audio du RAVEN. Il est donc nécessaire de connecter le RAVEN à un amplificateur lorsque vous l'utilisez avec un séquenceur externe.

Finalement vous pouvez rallumer tous les appareils.

Dans le mode séquenceur du RAVEN vous ne pouvez pas jouer de sons de Performance. Souvent cela n'a pas de sens car on utilisera sûrement d'autres réglages d'effets pour une Performance que pour un morceau entier. De plus le mode Performance utilise plus de voix du RAVEN que les sons du mode séquenceur, ce qui complique l'arrangement d'un morceau.

Si vous avez chargé votre logiciel de séquence et que vous jouez quelques notes sur le clavier du RAVEN, le moniteur d'activité du séquenceur devrait afficher quelque chose. (Le moniteur d'activité des différents logiciels de séquence n'a pas toujours le même aspect. Pour plus d'informations consultez le manuel de votre séquenceur).

Normalement un séquenceur a une fonction "Soft-Thru". Ceci veut dire que les données qui entrent dans l'ordinateur (MIDI-In) sont tout de suite retransmises à sa sortie (MIDI-Out). Les données MIDI qui entrent reçoivent un nouveau canal MIDI qui correspond à la piste qui est sélectionnée dans le séquenceur externe. Ainsi il est possible que maintenant vous entendiez deux sons différents. D'une part le son que le clavier du RAVEN joue directement (piste SOLO - canal 9), d'autre part le son que le séquenceur joue à travers la fonction Soft-Thru. En enregistrant quelque chose (par exemple un rythme de percussions) dans le séquenceur il sera gênant de toujours entendre le son de la piste SOLO en même temps. Pour cette raison le RAVEN possède une fonction qui s'appelle "Local-Off". En activant cette fonction vous n'entendez plus que les notes qui arrivent à l'entrée MIDI du RAVEN. A ce moment le clavier et le générateur de son du RAVEN sont donc séparés. Maintenant le RAVEN se comporte comme deux appareils différents. Un appareil est le clavier maître et l'autre le générateur de son.

## CINQUIÈME JOURNÉE: UTILISATION D'UN SÉQUENCEUR EXTERNE

Vous trouvez la fonction "Local-Off" à la page 3 du menu System-Edit. Tournez le bouton de réglage F4 de façon à ce que le paramètre "Local" soit mis sur "Local: OFF". Si maintenant vous jouez quelques notes vous n'entendez plus que le canal MIDI qui est sélectionné dans le séquenceur. Mais attention!! Si vous voulez jouer votre RAVEN sans votre ordinateur il sera nécessaire de remettre la fonction "Local" sur "On". Sinon le RAVEN restera muet.

### Choisir les sons

Commencez par sélectionner chacun des 16 canaux MIDI à partir de votre séquenceur. Dans la plupart des logiciels de séquence il faut choisir une piste vide et changer le canal MIDI. Normalement vous devez être capable d'accéder au 16 pistes du RAVEN. Les canaux MIDI du RAVEN n'ont pas besoin d'être édités car les 16 canaux possibles dans la norme MIDI sont à votre disposition.

Les neuf premiers canaux MIDI correspondent au canaux du séquenceur interne du RAVEN. Autrement dit: Le canal MIDI numéro 1 correspond à la piste Kick, le canal MIDI numéro 2 correspond à la piste Snare et ainsi de suite. La piste 9 correspond à la piste Solo. Si vous vous trouvez dans le menu "Edit-Part" vous pouvez choisir un son, régler le volume et même modifier les paramètres de synthèse pour chaque piste. Appuyez la touche "EDIT-PART" pour accéder à ce menu. L'explication des paramètres de synthèse se trouve dans la partie "Références" de ce manuel.

Pour éditer les pistes de 1 à 9 vous pouvez les sélectionner directement via les touches TRACK. Comme il n'y a pas de touches individuelles pour le canaux MIDI 10 à 16 il faut les sélectionner à l'aide des touches "SONG/BANK-SELECT" qui se trouvent en dessous de la molette PAGE. Mais attention: Si vous ne vous trouvez pas dans le menu «Edit-Part» les touches "SONG/BANK-SELECT" servent à choisir les morceaux qui se trouvent dans la mémoire du RAVEN.

### Enregistrer un morceau du RAVEN dans le séquenceur externe.

Si vous voulez enregistrer un morceau que vous avez fait avec le séquenceur interne du RAVEN dans votre séquenceur externe, procédez de la façon suivante:

- 1.) Choisissez le morceau désiré.
- 2.) Vérifiez si la fonction "Local" du RAVEN se trouve dans la position "Off". Quand le RAVEN se trouve dans le mode "Local-Off" il ne transmet plus les notes à son générateur de sons interne. Elle sont directement envoyées vers la sortie MIDI.
- 3.) Mettez la fonction de transmission d'informations "Clock" du RAVEN sur "On". Cette fonction se trouve à la page 5 du menu EDIT-SYSTEM.
- 4.) Activez la synchronisation MIDI de votre séquenceur. Consultez le manuel de votre logiciel de séquence pour obtenir des informations sur la synchronisation.
- 5.) Activez la fonction d'enregistrement de votre séquenceur. Dans le mode de synchronisation le séquenceur ne devrait pas encore se mettre en marche.
- 6.) Appuyez la touche "START" du RAVEN. Maintenant les deux séquenceurs devraient se mettre en marche.
- 7.) Une fois que le morceau est arrivé à sa fin vous pouvez appuyer la touche "Stop" de votre séquenceur externe.

Dans la plupart des logiciels de séquence toute les données MIDI se trouvent maintenant sur une piste. En général ces logiciels vous proposent une fonction "Demix" qui remet le contenu de l'enregistrement sur plusieurs pistes. Ceci sert à obtenir plus de clarté.

A chaque changement de pattern le RAVEN transmet un grand nombre de données MIDI, car chaque pattern peut contenir différents réglages de paramètres de son. Le séquenceur interne du RAVEN n'a pas de problèmes à gérer toutes ces informations car il ne doit pas faire le détour par l'interface MIDI. Lorsque vous contrôlez le RAVEN par votre séquenceur externe il peut y avoir des petits décalages lors des changements de pattern. Malheureusement les limites de l'interface MIDI qui date de 1983 ne se laissent pas contourner à l'aide du RAVEN.

Pour que le morceau puisse se dérouler correctement lors du pilotage externe vous pouvez procéder à une réduction de données dans votre logiciel de séquence. Effacez tous les contrôleurs MIDI et tous les ordres de changement de programme inutiles dans vos pistes de séquenceur. Les informations inutiles sont celles qui ne changent pas d'un pattern à l'autre. Souvent il suffit de décaler légèrement les données des contrôleurs MIDI entre elles. Ceci évite au séquenceur de devoir gérer des contrôleurs de plusieurs pistes simultanément.

Il faut donc toujours essayer de délester le courant de données MIDI pour obtenir un meilleur résultat. Ouf!! Maintenant vous pouvez délester votre cerveau. En suite vous pouvez écouter votre morceau sans qu'il soit joué par le RAVEN. De plus vous pouvez utiliser les huit voix supplémentaires du RAVEN pour ajouter d'autres pistes dans votre séquenceur externe.

## L'édition des sons

Les sons des différents Parts du synthétiseur RAVEN se laissent adapter à vos préférences. Les changements de son sont de toute façon mémorisés dans le mode Song et dans le mode Performance. A chaque fois que vous stockez un morceau, tous les réglages d'édition des parts sont automatiquement sauvegardés. De même pour les Performances. En ce qui concerne les Songs, il y a une petite particularité: quelques paramètres permettent un réglage différent pour chaque pattern. Vous trouvez ici une liste de ces paramètres. Leur description détaillée aura lieu par la suite quand tous les paramètres seront expliqués.

*Liste des paramètres mémorisables par pattern.*

	Paramètre	Page de menu du mode Part-Edit
1	Sound-Bank	Le groupe de son auquel le son que vous avez choisi appartient.
2	Sound	Le son que vous voulez entendre.
3	Volume	Le volume de votre son.
4	Panorama	La position du son dans le panorama stéréo.
5	Coarse-Tune	L'accord en pas de demi-tons.
6	FX1-Send	L'intensité du premier processeur d'effet sur le son.
7	FX2-Send	L'intensité du second processeur d'effet sur le son.

Les autres paramètres sont mémorisés à l'intérieur d'un morceau. Pour cette raison, ils agissent sur un pattern pendant tout un morceau. Que ce soit dans le mode Song ou dans le mode Performance, les paramètres de son se laissent toujours énumérer par la touche EDIT-PART. Le choix du Part que vous voulez éditer se fait par les touches TRACK. Le mode Performance utilise jusqu'à quatre sons différents superposés. Le choix de ces sons se fait par les touches TRACK 1 à 4. Les Parts non utilisés sont indiqués par un message sur l'écran.

### Choisir un son (Part) et le Part-Mode

Appuyez la touche EDIT-PART et tournez la molette PAGE jusqu'à ce que vous obteniez le message suivant:

```

Edit Part 1           |1> Soundselect
Group: SynLead A128:PercBana Mode: ON
    
```

Sur cette page vous choisissez le son simple de votre Part et vous réglez le mode Part:

F2	"Group"	Ici vous sélectionnez le groupe de sons (Sound-Group). Pour faciliter le choix des sons, ils sont organisés dans des groupes d'instruments.
F3	"Sound"	Ici vous choisissez le son simple.
F4	"Mode"	Les parts peuvent être joués dans différents modes. Vous pouvez par exemple choisir si vous voulez jouer un son monophonique ou polyphonique. La description des modes figure sur le tableau suivant.

Dans tous les tableaux concernant un menu, le bouton de réglage assigné à une fonction figure dans la première colonne. Comme cela, vous êtes toujours au courant de la fonction d'un bouton de réglage. Le tableau suivant vous montre les différents réglages du mode dans lequel vous voulez jouer un Part.

1	Mode: Off	Dans ce mode, le Part concerné est éteint. Cette position est très importante lorsque vous travaillez avec un séquenceur externe (par exemple un ordinateur), et que vous ne voulez pas jouer les 16 canaux MIDI avec le RAVEN. Les canaux MIDI réservés à vos autres synthétiseurs seront simplement désactivés. Sur le moniteur de pistes de l'écran les Parts désactivés sont marqués d'un "X".
2	Mode: On	Dans cette position, le RAVEN se comporte comme un synthétiseur polyphonique ordinaire. Il travaille au maximum avec 21 voix. Celles-ci seront réparties dynamiquement sur les différents Parts.
3	Mode: Mono => permet le portamento!	Dans cette position le Part est monophonique. Le mode Mono possède ce que nous appelons: "la priorité de la dernière note". C'est-à-dire que la dernière note jouée est celle qui sonne.
4	Mode: Lead => permet le portamento!	Le mode Lead est également monophonique. Mais contrairement au mode Mono c'est toujours la note la plus haute qui sonne. En plus, le mode Mono et le mode Lead imitent le mode "Singletrigger" des vieux synthétiseurs analogiques. Ceci veut dire que quand vous appuyez une deuxième touche sans lâcher la précédente, la courbe d'enveloppe n'est pas redéclenchée.
5	Mode: Ext	Ce mode est seulement accessible dans le mode séquenceur. Avec cette fonction, vous pouvez contrôler un synthétiseur externe ou une boîte à rythme avec le séquenceur du RAVEN. Les numéros des touches TRACK correspondent aux numéros des canaux MIDI. Quelques paramètres Part sont également disponibles pour les appareils externes. Il est par exemple possible de régler le Bank-Change, le numéro de programme, le volume et la position de panorama pour un synthétiseur externe à partir du RAVEN, car ces contrôleurs correspondent à la norme MIDI.

Assigner les sorties Part

En tournant la molette PAGE une position vers la droite vous tomberez sur le message suivant:

```
Edit Part 1          <2> Output-Assign
Level:127  Pan: >C<  FX1: 63  FX2: 0
```

Sur cette page vous réglez le panorama, le volume et l'intensité des processeurs d'effet.

F	"Level"	Réglez le volume de votre Part
F	"Pan"	Ici vous pouvez contrôler le panoramique et choisir quelques effets de panorama.
F	"FX1"	Envois FX: Avec ces boutons de réglage vous pouvez contrôler l'intensité des effets sur le Part choisi.
F	"FX2"	

Sur le tableau suivant, vous voyez les différentes possibilités de réglage du panorama. A côté du simple réglage du panorama, le RAVEN vous propose quelques effets spéciaux.

Représentation sur l'écran	Position panoramique ou effet
"_"	Le Part ne sort pas directement sur la sortie stéréo. Il ne sort que par les processeurs d'effet.
">C<"	Position au milieu de l'image stéréo.
"L<7"->L<1"	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"	Chaque note a une position panoramique aléatoire.
"KEY"	Les notes jouées sur les touches les plus basses proviennent de la gauche. Les touches les plus hautes proviennent de la droite.
"YEK"	L'inverse de l'effet "KEY".
"DYN"	Plus vous jouez fort, plus le son passe à droite.
"NYD"	L'inverse de l'effet "DYN".

## L'accord des parts

A la page suivante du menu vous pouvez changer l'accord des Parts:

```

Edit Part 1      <3> Transpose/Tune
Coarse-Tune:   +0      Fine-Tune:   +0
    
```

F2	"Coarse-Tune"	Avec ce bouton de réglage, vous modifiez l'accord grossier du Part. La valeur peut être modifiée par demi-tons, jusqu'à deux octaves au-dessus et au-dessous.
F4	"Fine-Tune"	Avec ce bouton de réglage vous pouvez modifier l'accord fin du Part. Le "63" correspond à un désaccord d'un demi-ton.

## Les filtres de synthèse

La prochaine page du menu se consacre aux filtres du RAVEN. Le filtre est un des éléments les plus importants dans un synthétiseur utilisant la synthèse soustractive. Le RAVEN fait partie de cette catégorie d'instruments. Mais à part la synthèse soustractive, le RAVEN vous propose aussi la synthèse additive et la synthèse FM. Sur les sons utilisant les deux dernières synthèses, un changement de la fréquence de coupure (CutOff) n'a aucun effet. A la page 4, du menu vous trouverez les paramètres concernant les filtres:

```

Edit Part 1      <4> DCF-Offsets
Cutoff-Freq.:   +0      Resonance:   +0
    
```

Pour empêcher un écrêtage numérique, le RAVEN baisse légèrement le volume des sons quand on touche au réglage des filtres. Si vous voulez obtenir des effets de filtrage plus frappants, il sera nécessaire d'utiliser la matrice de modulation du RAVEN. Surtout pour un contrôle de filtres en temps réel il est conseillé de passer par la matrice de modulation.



# L'ÉDITION DES SONS

F2	"CutOff-Freq"	La modification de la fréquence de coupure. Les données en dessous de 0 referment le filtre. Le son deviendra plus sourd. Les données au dessus de 0 ouvrent le filtre le son deviendra plus brillant. Pour les sons dont le filtre est déjà ouvert au maximum, un changement vers le haut n'aura aucun effet audible.
F4	"Resonance"	Ici vous réglez le degré de Feed-Back du signal filtre sur l'entrée du filtre. Les fréquences autour de la fréquence CutOff sont soulevées et en même temps les autres fréquences du spectre sont abaissées (comportement de passe-bande). Une valeur élevée de la résonance peut même conduire à une oscillation automatique.

## Le générateur d'enveloppe

A la page 5 du menu, vous pouvez éditer les courbes d'enveloppe. L'enveloppe affecte l'évolution de l'amplitude des sons du RAVEN. Le message suivant apparaît quand vous choisissez ce menu:

```

Edit Part 1          <5> EG-Offsets
EG-Attack: +0 Decay: +0 Release: +0
    
```

F2	"EG-Attack"	Le premier paramètre change la durée d'attaque du son.
F3	"Decay"	Le second paramètre change la durée du déclin (Decay).
F4	"Release"	Le troisième paramètre change la durée du relâchement (Release) après que la touche ait été relâchée.

## Modulation de la hauteur du son

Le RAVEN possède des LFO (Low Frequency Oscillator) pour moduler la hauteur du son. A la page 6, Vous pouvez régler différents paramètres des LFO.

```

Edit Part 1          <6> LFO-Offsets
LFO-Depth: +0 Rate: +0 Delay: +0
    
```

F2	"LFO-Depth"	Le paramètre "LFO-Depth" contrôle l'intensité de la modulation de la hauteur du son.
F3	"Rate"	Le paramètre "Rate" contrôle la vitesse de la modulation.
F4	"Delay"	Le paramètre "Delay" modifie le point de départ de la modulation.

## Les cibles de modulation de la matrice de modulation

A la page 7 du menu, vous pouvez régler l'intensité de modulation pour chaque Part. Ce menu relie la matrice de modulation du menu Common avec celle des Parts. Si par exemple dans le menu Common vous modulez la fréquence CutOff par la roue de modulation (Modulation-Wheel), il est nécessaire d'augmenter la valeur du paramètre "Tone" pour le Part. Vous pouvez régler l'intensité avec laquelle un paramètre de la matrice de modulation affecte un son pour chaque Part.

```

Edit Part 1          <7> Modulation-Depth
Lfo: 76 Vol: +0 Pitch: +2 Tone: -64
    
```

F1	"LFO"	Avec le premier bouton de réglage, vous pouvez déterminer comment la molette de modulation affectera le vibrato.
F2	"Vol"	Le deuxième bouton de réglage fait de même mais affecte le volume.
F3	"Pitch"	Le troisième bouton de réglage change la valeur par demi-tons qui peuvent être modifiés avec la molette de hauteur (Pitch-Bend).
F4	"Tone"	Le quatrième bouton de réglage permet de moduler le son plus ou moins fort. Ce paramètre module la fréquence CutOff des sons simples à base de synthèse soustractive (filtrage). Pour les sons à base de synthèse FM, il module le Feed-Back.

Naturellement ces paramètres ne font seulement effet, que si au moins un contrôleur MIDI leur a été adressé. Si aucun contrôleur ne module le filtre, vous n'obtiendrez aucun effet audible en réglant l'intensité de la modulation de ce Part.

## Fonctions vitesse, portamento et hold

A la dernière page du menu Part-Edit, vous pouvez contrôler la courbe de vitesse, le temps de portamento et la fonction de la pédale de sustain (Hold).

```

Edit Part 1          <81 Keyboard-Control
VeloCurve: LIN PortTime: 0 Hold: On
    
```

F2	"VeloCurve"	Avec ce paramètre vous changez la courbe de vitesse. Il est parfois nécessaire de la changer pour qu'un instrument corresponde à votre façon de jouer (voir le tableau ci-dessous).
F3	"Porta-Time"	Ici vous réglez les différents temps de portamento pour chaque Part. Le portamento sera actif si "Mono" ou "Lead" est sélectionné dans le Part-Mode.
F4	"Hold"	Ici vous pouvez affecter la pédale de sustain au Part choisi. Vous avez le choix entre On et Off.

Le tableau suivant vous montre les différents types de courbes de vitesse:

1-8	Un "-" devant le paramètre	La courbe de vitesse est inversée. Si par exemple vous frappez très fort une touche, le volume diminuera. Ceci est très pratique lorsqu'on veut programmer une Performance avec un fondu enchaîné. Il suffit de jouer deux Parts avec des courbes inversées simultanément.
1	"LIN"	La dynamique de votre clavier sera transmise sans changements.
2	"LIN-"	La dynamique de votre clavier est compressé. Les passages doux sonneront plus fort qu'il ne sont joués, les passages forts seront un peu atténués. Les changements sont linéaires.
3	"LIN+"	La dynamique sera étendue. La dynamique reste linéaire, mais est plus forte.
4	"Exp-"	La courbe de vitesse prend une trajectoire exponentielle mais sera compressée en même temps.
5	"Ex--"	Identique à "Exp-", mais compressée de façon plus forte.
6	"Exp+"	Cette courbe devient exponentielle et étendue.
7	"Ex++"	Identique à "Exp+", mais étendue de façon plus forte.
8	"FIX"	La vitesse sera toujours la même, indépendamment de la vitesse du clavier.

# LE MENU COMMON - ÉDITER UNE PERFORMANCE

## Le menu Common - Éditer une Performance

Lorsque les paramètres des Parts sont mémorisés dans la mémoire Song et dans la Performance, le menu Common vous propose des fonctions spéciales pour le mode Performance. Vous pouvez par exemple diviser le clavier en deux zones pour pouvoir jouer deux sons indépendamment ou superposer plusieurs sons et les jouer en même temps. De plus, le menu Common vous permet d'assigner les contrôleurs MIDI au différents paramètres du RAVEN. En plus vous pouvez fixer la fonction de la pédale. En éditant une Performance, plusieurs parties du RAVEN coopèrent. Tous les éléments suivants influencent le son final de la Performance et sont naturellement mémorisés:

1	Common-Parameter	Différents types de Performance, l'assignation des contrôleurs MIDI et matrice de contrôleurs, volume et fonction de la pédale.
2	Part-Parameter	Les paramètres de tous les sons faisant partie de la Performance (=> voir le chapitre "l' édition des sons").
3	Paramètres d' effet	Les algorithmes d' effet comprenant tous les paramètres FX1 et FX2 (=> voir le chapitre "Les processeurs d' effet du RAVEN").
4	Paramètres de Motivator	Le mode de fonctionnement du Motivator (=> voir le chapitre "L' édition du Motivator").
5	Paramètres de la page principale	La page principale du mode Performance permet également le changement de quelques paramètres. Tous ces paramètres se trouvent également dans le menu Part-Edit. Sur cette page, il est possible d' éditer un paramètre pour tous les Parts concernés (=> voir le chapitre "Première journée de studio: faire connaissance des synthétiseurs du RAVEN").

A première vue, le regroupement de plusieurs éléments différents pourrait vous paraître un peu compliqué. Mais au quotidien, le fait d'avoir accès à chaque paramètre nécessaire est très pratique. De cette façon le travail sur une Performance reçoit une structure.

Dans ce chapitre nous allons d'abord vous expliquer les paramètres du menu Common, puis ensuite commenter la création d'une nouvelle Performance.

Comme les paramètres Common ne se répercutent que sur les Performances, il faut d'abord appuyer la touche PERF.-MODE pour avoir accès au menu Common. Si vous venez d'éditer un morceau ou un Pattern, il est conseillé de faire appel au menu WRITE pour sauvegarder son travail. Pour choisir la banque de Performance, utilisez les touches SONG/BANK. Les touches TRACK servent à choisir le numéro de la Performance. Choisissez donc la Performance "USER-00: Diary". Cette Performance se compose de trois sons qui sont simultanément contrôlés par le clavier. A l'aide des trois petites barres en haut à droite, l'écran vous montre que la Performance se compose de trois Parts et tous les Parts réagissent au contrôle du clavier.

```
USER-00:Diary  |1> Soundgroup  ---
SynPads2 SynPads1 SynPads1
```

## Sélectionner les types de Performance

Nous allons essayer différents types de Performances de base dans le menu Common. Appuyez la touche EDIT-COMMON et choisissez la première page du menu Common à l'aide de la molette PAGE:

```
Edit Common  |1> Performance-Parameter
PerfType: Layer3  Level:127
```

Dans cette page, vous pouvez choisir le type de Performance et régler le volume général de la Performance. La Performance "USER-00: Diary" est du type LAYER3, car elle se compose de trois Parts superposés.

Avec le bouton de réglage [F2] vous pouvez choisir les types de Performances:

Type de Performance	Explication
"Single"	Un son. Le Part a le numéro 1.
"Double"	Deux sons superposés. Les Parts sont le 1 et le 2.
"Layer3"	Trois sons superposés. Parts 1,2,3.
"Layer4"	Quatre sons superposés. Parts 1,2,3,4.
"Split 1+1" "Split 1+2" "Split 1+3"	Un son peut être joué à gauche d'un point de Split, l'autre (les autres) à droite à partir du point de Split. Celui-ci peut être modifié avec le paramètre "Key:". Le son à gauche est sur le Part 1, l'autre (les autres) sur le(s) Part(s) 2 (3 et 4).
"Split 2+2" "Split 2+1" "Split 3+1"	Identique aux autres modes Split, mais avec des valeurs différentes de sons sur le côté gauche du point Split. 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. Le point Split peut également être modifié avec le paramètre "Key:". La valeur pour le paramètre "Dyn:" peut être choisie avec le bouton de réglage F3. Ce programme utilise les Part 1 et 2.
"DynSplit2"	Identique à "DynSplit", mais avec quatre Parts (1,2,3,4).
"SndRotate"	Les notes qui arrivent passent alternativement entre les Parts 1 à 4. Utilisez ce mode avec le générateur d'arpèges et vous obtiendrez des séquences d'ondes (Wave).
"Unisono"	Le même son est désaccordé quatre fois avec une valeur variable. Cette valeur se règle avec le paramètre "Detune" de 0 à 127.

Le nombre des paramètres sinon disponibles dans cette page change selon le type de Performance. Seul les boutons de réglage [F1] et [F2] ont toujours la même fonction.

F2	"PerfMode"	Ici vous choisissez le type de Performance.
F3	"Level"	Ici vous réglez le volume général de la Performance.
F4	"Detune", "Key:" ou "Dyn:"	Selon la Performance vous trouverez un paramètre à cet endroit. Voir tableau ci-dessus.

Pour vous faire une image de ces possibilités, vous pouvez essayer les différents types de programmation de Performance sur la Performance que vous êtes en train de jouer. Dès que vous changez un paramètre, les données modifiées sont copiées dans la mémoire temporaire du RAVEN. Les changements que vous allez faire ne seront recopiés dans la mémoire Performance que lorsque vous stockez la Performance dans le menu WRITE.

# LE MENU COMMON - ÉDITER UNE PERFORMANCE

## Fonctions de la pédale

La prochaine page contrôle les réglages de la pédale. Vous accédez à cette page par la molette PAGE:

```
Edit Common <2> Footcontrol-Parameter
Footswitch-Function: HoldPedal
```

Avec le bouton de réglage [F3] vous avez deux possibilités d'assigner les touches:

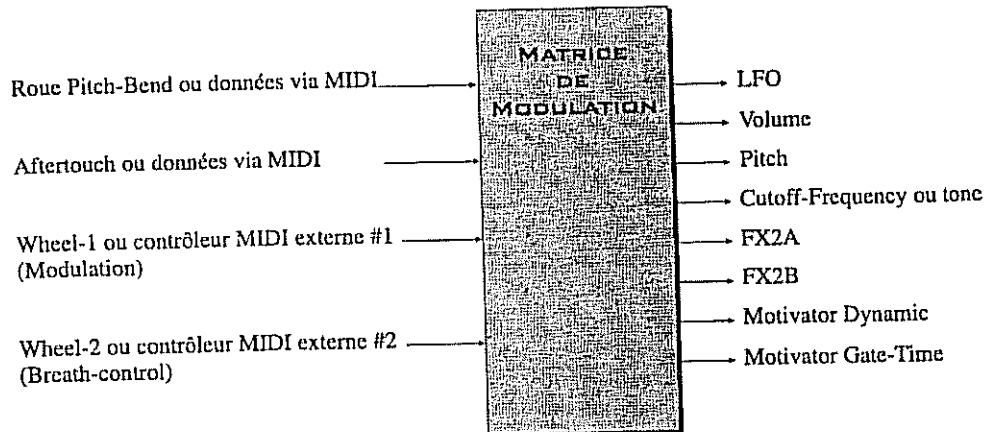
1	Hold-Pedal	Si vous fixez la pédale sur cette fonction, vous pouvez tenir les notes en appuyant la pédale. En plus, la fonction Hold peut être contrôlée pour chaque Part de la Performance.
2	Motivator- Freeze	Cette position met une fonction spéciale du Motivator à votre disposition. Un arpège ou une séquence d'onde peuvent être tenus et transposés par le clavier en temps réel. Vous trouverez l'explication de cette fonction dans le chapitre "L'édition du Motivator".

## La matrice de modulation

Les paramètres de la matrice de modulation suivent ci-dessous. La matrice de modulation vous permet de décider par lequel des contrôleurs MIDI (roues, Aftertouch et Footswitch) du RAVEN un paramètre sera contrôlé ou si le contrôle MIDI arrivera de l'extérieur. Pour le contrôle des paramètres, vous avez 4 contrôleurs différents à votre disposition:

### Sources de Modulation:

### Cibles de Modulation:



Le dessin vous montre, quels contrôleurs peuvent être commandés de l'extérieur. Pour chaque contrôleur, vous avez deux pages pour faire le choix des cibles de modulation. En tout, les contrôleurs peuvent être assignés à huit cibles différentes. Choisissez la page 3 à l'aide de la molette PAGE et vous voyez l'écran suivant:

```
Edit Common <3> Mod.Source: PitchBend
Lfo: 0 Vol: 0 Pitch: 63 CutFrc: 0
```

En haut à droite, vous voyez le nom du contrôleur dont l'intensité de modulation doit être réglée. La ligne du bas vous montre les cibles de modulation. Avec les 4 boutons de réglage, vous pouvez maintenant régler l'intensité de la modulation. D'autres cibles de modulation suivent à la page 4:

```
Fx2A: +0 Fx2B: +0 ArrFDy: +0 ArrFGat: +0
```

## LE MENU COMMON - ÉDITER UNE PERFORMANCE

Les deux tableaux suivants expliquent les deux pages de menu de la matrice de modulation. Les deux pages sont disponibles pour chacun des contrôleurs. La première page (Pages 3,5,7,9) concerne les paramètres Part. La deuxième (Pages 4,6,8,10) affecte les paramètres de FX2 et du Motivator.

F	"LFO"	Ici se règle l'intensité de l'effet LFO provoqué par la source de modulation.
F	"Vol"	L'intensité du changement de volume.
F	"Pitch"	Ce paramètre contrôle la hauteur du son.
F	"CutFreq"	Ce paramètre règle le degré de changement de son provoqué par la source de modulation. Si les sons font usage d'un filtre, la fréquence CutOff sera réglée. Pour les sons à base de synthèse FM, ce paramètre réglera l'intensité du Feed-Back.

Comme le mode Performance du RAVEN contrôle plusieurs Parts, il est également possible de régler l'intensité de la modulation séparément pour chaque Part. Ainsi il n'est pas obligé que chaque Part soit modulé quand un contrôleur est assigné dans le menu Common.

F1	"Fx2A"	Les premiers paramètres (Fx2A et Fx2B: -63 à +63) sont destinés à la modulation des paramètres de FX2. Une explication détaillée se trouve dans le chapitre "Contrôle en temps réel des effets".
F2	"Fx2B"	
F3	"MotDy"	Le troisième paramètre (MotDy: -63 à +63) affecte la vitesse des notes produites par le Motivator. La valeur modulée sera ajoutée ou soustraite à la vitesse originale.
F4	"MotGat"	Le dernier paramètre (MotGat: -63 à +63) contrôle la durée des notes séparées du Motivator (Staccato -> Legato).

Pour mieux comprendre les paramètres de la deuxième page de modulation, il est conseillé de lire les chapitres concernant le contrôle des effets temps réel et l'édition du Motivator.

Ainsi, vous avez donc fait connaissance de tous les paramètres du menu Common. Lors de la prochaine démarche, nous allons vous montrer un des chemins possibles pour éditer une Performance. Évidemment, c'est à vous de décider par où commencer, car vous ne ferez souvent que quelques petits changements dans une Performance.

1	Sélectionner le type de Performance.	Avant de commencer l'édition, vous aurez sûrement déjà une idée du type de Performance. Si vous voulez par exemple programmer un son bien "gras", choisissez les types de Performance Layer 3 ou 4. Si vous voulez programmer une séquence d'onde, choisissez le mode Track-Rotate.
2	Choisir les différents sons et régler le volume.	A la page principale du mode Performance, vous pouvez choisir les sons simples, régler le volume, leur position panoramique et le mode Part. De cette façon, vous obtiendrez rapidement le caractère de base de la Performance.

# L'ÉDITION DU MOTIVATOR

3	L'édition fine des Parts concernés.	Si vous n'êtes pas entièrement satisfait des sons que vous avez choisis, vous pouvez les éditer dans le menu EDIT-PART. Tous les paramètres de ce menu sont à votre disposition.
4	Le choix et l'édition des processeurs d'effet.	Pour perfectionner votre Performance, choisissez les algorithmes d'effet et changez leur paramètres. Pour rendre les effets audibles, il est nécessaire d'ouvrir les envois FX des Parts concernés.
5	Réglage des modulations en temps réel.	Réfléchissez de quelle façon vous pouvez rendre votre Performance plus vivante en employant des modulations en temps réel. Les réglages s'effectuent dans les menus Common et EDIT-PART.
6	Intégration des fonctions du Motivator.	Si vous voulez intégrer une séquence basse où un motif d'accompagnement, consultez le menu Edit-Motivator.
7	Stocker la nouvelle Performance.	Le plus important est de sauvegarder ses résultats, sinon vous aurez travaillé pour des prunes. Stockez votre Performance dans le menu WRITE.

## L'édition du Motivator

Le Motivator travaille de manières très différentes les notes que vous jouez sur le clavier. C'est ainsi que le Motivator peut servir de générateur d'idées pour produire des séquences et des rythmes de caractère "mécanique". Les possibilités du Motivator se laissent diviser en trois parties générales:

Mode du Motivator	Affichage	Fonction/Explication
Arpégiateur	Arpeg.	L'arpégiateur fait éclater en notes séparées les accords que vous jouez. Ces notes sont alors jouées, non pas simultanément, mais l'une après l'autre.
Gater	Gater	En faisant appel à ce mode, un accord où un son est décomposé de façon rythmique. Le Gater ne déclenchera la courbe d'enveloppe que lorsque vous plaquerez l'accord pour la première fois (Singletrigger). Cette décomposition rythmique s'effectue à l'aide du contrôleur MIDI N° 11 (Expression). En combinant le Gater avec le séquenceur, vous obtiendrez un effet très caractéristique pour les genres Techno et Dancefloor.
Chord-Rhythmizer	Chord	Le Chord-Rhythmizer donne une figure rythmique à un accord. Contrairement au mode Gater, la courbe d'enveloppe sera déclenchée à chaque élément rythmique. Cette fonction est très effective lorsque vous voulez faire des séquences d'ondes.

Le Motivator peut être employé dans le mode Performance et dans le mode Séquenceur. Toutes les modifications du Motivator sont stockées dans une Performance ou dans un Song. Dans le mode Song, le Motivator joue le Part Solo, tandis que dans le mode Performance il peut être assigné à un des Parts de la Performance. Dans les types de Performance "Unisono" et "Track-Rotate", le Motivator agit sur les 4 Parts en même temps.

Le menu d'édition du Motivator se trouve dans le sous-menu EDIT-FX Appuyez la touche EDIT-FX pour choisir le menu suivant:

[Edit]      [Edit]      [Edit      ]  
 [F×1 ]    [F×2 ]    [Motivator]

Avec la touche SOFT [F3] vous ouvrez le menu Edit-Motivator. La première page du menu diffère selon le mode dans lequel le Raven se trouve. Dans le mode Song, l'écran se présente de la façon suivante:

```
Edit Motivator      |1> Mode-Parameter
Mode: Arpeg          Hold: ON   M:ON
```

Le mode Performance ajoute un paramètre supplémentaire, avec lequel vous choisissez le Part de la Performance sur lequel le Motivator doit agir:

```
Edit Motivator      |1> Mode-Parameter
Mode:Arpeg Part: 1   Hold: ON   M:ON
```

Vous ne pouvez choisir que les Parts qui sont utilisés dans la Performance momentanément choisie. Quand le mode Song est activé, les modes "Gater" et "Chord" possèdent une particularité. Dans ce cas, on peut choisir une piste de séquenceur qui guidera le rythme du Motivator. Vous pouvez par exemple jouer l'effet de "Gater" au rythme de la piste HiHat. Dans ce cas, l'écran se présentera de la façon suivante:

```
Edit Motivator      |1> Mode-Parameter
Mode: Gater Trig:HIHAT Hold: On  M:ON
```

Avec le bouton de réglage [F3] vous choisissez la piste qui doit contrôler le Motivator. La tableau suivant vous montre les paramètres et leur signification:

F1	"Mode"	Sélectionnez le mode de Motivator.
F2	"Trig"	Ce paramètre ne figure que dans les modes "Gater" et "Chord". Choisissez la piste qui doit contrôler le Motivator.
F2	"Part"	Ce paramètre ne figure que dans le mode Performance. Sélectionnez le Part sur lequel le Motivator doit agir.
F3	"Hold: ON/OFF"	Avec ce paramètre, vous décidez si le motif continue à jouer lorsque vous lâchez les touches du clavier. Sur la position "ON", le motif ne changera que lorsque vous frapperez la prochaine note où le prochain accord.
F4	"M: ON/OFF"	Ce paramètre active ou désactive le Motivator.

Vous passez au sous-menu Motivator suivant avec la molette PAGE:

```
Edit Motivator      <2> Timing/Switches
Resol: 16 Gate: 64 Dyr:OFF Midi-Out:OFF
```

F1	"Resol"	Le premier paramètre programme la valeur de la note (Résolution) des notes à jouer par le Motivator. Les valeurs possibles vont de la noire à la 1/32 (1/4, 1/8, 1/16, 1/32). Cette résolution agit toujours lorsque le Motivator se trouve dans le mode arpégiateur. Elle n'agit sur les modes "Gater" et "Chord" que lorsque vous vous trouvez dans le mode Performance. Dans le mode Song, la résolution est remplacée par le rythme de la piste de séquenceur qui contrôle le Motivator.
----	---------	--



F2	"Gate"	Ce paramètre modifie la durée relative de la note (Gate-Time) depuis le staccato (0) jusqu'au legato (127). Le réglage de la durée des notes peut également être effectué par un contrôleur MIDI en temps réel. Dans le mode Performance vous pouvez assigner le contrôle de la durée des notes à un contrôleur de votre choix. Dans le mode Song, la durée des notes est assignée à la deuxième molette de modulation (Wheel2). L'activation de ces contrôles se fait dans le menu Common.
F3	"Dyn:ON/OFF"	Le paramètre "Dyn:ON/OFF" sert à déterminer si le Motivator jouera les notes avec les mêmes nuances de vélocité que lorsque vous avez joué ces notes. Ceci transforme l'effet mécanique en séquences aux résonances plus vivantes. Le mode Performance vous permet en plus de contrôler les données de dynamique en temps réel. L'activation de ces contrôles se fait également dans le menu Common.
F4	"MIDI-Out:ON/OFF"	Le dernier paramètre vous permet d'envoyer les notes du Motivator sur la sortie MIDI. Vous pouvez ainsi les enregistrer sur un séquenceur externe pour vous en servir ultérieurement.

## La quantisation Groove

La page 3 du menu d'édition du Motivator vous réserve une petite surprise. Lorsque normalement le Motivator donne un certain effet mécanique aux séquences, la fonction suivante lui permet de "swinguer" ou de "groover". Ceci est possible lorsqu'on provoque un petit décalage de temps à l'intérieur d'une mesure. Les notes avant la moitié de la mesure prennent leur temps, lorsque celles de la deuxième moitié doivent se dépêcher pour arriver à temps pour la prochaine mesure. Le RAVEN permet d'appliquer ce principe sur les 1/8 et les 1/16. Si la résolution du Motivator se trouve sur 1/16, il est conseillé de régler l'algorithme Groove également à 1/16, sinon le résultat musical risque d'être un peu bizarre. Dans le mode Song, le facteur Groove est contrôlé par les réglages effectués dans le séquenceur. Il n'est pas possible de faire sonner plusieurs algorithmes Groove en même temps, car dans ce cas le résultat n'aurait plus de Groove du tout. La page 3 vous présente les paramètres de Groove:

```

Edit Motivator      <3> Groove-Parameter
Groove: 16tel      Depth: 0%
    
```

F2	"Groove"	Avec ce paramètre vous réglez la valeur des notes que le Groove doit affecter.
F4	"Depth"	Ici vous réglez l'intensité du décalage des notes. Un tempo plus élevé se contentera d'une valeur moins élevée, lorsque un tempo plus lent aura besoin d'un peu plus de Groove.

## Les directions du déroulement

Les paramètres de la page 4 ne concernent que le mode arpégiateur. Les autres fonctions du Motivator ne sont pas concernées, ce qui est indiqué par des petites barres horizontales au lieu des données de paramètre.

```

Edit Motivator      <4> Motiv-Generator
Dir:  UF Octaves:1 Doubl:OFF LngFit: ON
    
```

F1	"Dir"	Le paramètre "Dir" contrôle l'ordre (direction) dans lequel les notes produites par l'arpégiateur sont jouées.
F2	"Octaves"	Ici vous pouvez décider sur combien d'octaves le motif sera réparti. Si vous choisissez le 2, le motif sera d'abord joué à sa hauteur d'origine puis ensuite une octave en-dessus.
F3	"Doubl"	Le paramètre "Doubl" permet de faire jouer chaque note de l'arpège en deux fois.

F4	"LngFit"	Le paramètre "Length-Fit" oblige l'arpégiateur de redémarrer à chaque mesure. Ainsi le rythme ne changera pas en jouant de différents nombres de notes. La note la plus basse d'un accord se trouvera toujours sur le un d'une mesure même si vous jouez un nombre de notes impair.
----	----------	---

Le tableau suivant contient l'explication du sens de déroulement d'un arpège:

1	"UP"	La note la plus basse est jouée en premier, les autres en ordre ascendant.
2	"DOWN"	La note la plus haute est jouée en premier, les autres en ordre descendant.
3	"UPDW"	Montée et descente consécutives.
4	"RND"	Les notes sont jouées en ordre aléatoire (sans ordre).
5	"ASGN"	Ici les notes sont jouées selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées.

La dernière page du menu n'apparaît pas dans tous les modes, car elle est également assez spéciale. Dans ce sous-menu vous pouvez décider si votre arpège ou votre structure d'accords seront transposés de la même façon que vos Patterns ou non. Si par exemple, vous jouez votre motif en Do et que vous transposez votre pattern d'une quinte vers le haut, votre motif commencera à jouer en Sol. Cette fonction est uniquement disponible dans le mode séquenceur. Elle n'est également pas applicable avec l'effet "Gater".

```

Edit Motivator      <5| Transpose
Transpose: OFF
    
```

1	"Transpose ON/OFF"	Ce paramètre active ou désactive la transposition du motif.
---	--------------------	---

## L'édition des paramètres Play -La quantisation Groove

Normalement, le RAVEN joue ses Pattern dans une grille de quantisation fixe. Ceci est naturellement bien lorsqu'on fait de la Techno ou autre musique électronique. Le cas se présente autrement pour ceux qui pratiquent des styles de musique un peu plus "américains" comme par exemple le HipHop, le House ou le Funk.

Ces styles nécessitent souvent un feeling un peu "Shuffle". Les premières notes d'une mesure traînent, les notes de la deuxième partie de la mesure accélèrent. C'est simple mais surtout pour les tempos en dessous de 110 Bpm ça Groove!

Vous trouverez le paramètre Groove dans le mode EDIT du séquenceur. Appuyez la touche SEQ. puis la touche Edit-Song. L'écran affiche les différentes zones d'édition du séquenceur:

```

[Create ] [Edit   ] [Create] [Edit] |1>
[Pattern] [Pattern] [Song  ] [Song]
    
```

Avec la molette PAGE, vous tombez sur une autre page de ce menu:

```

[Edit           ]
[Play-Parameter] <2|
    
```

# LES PARAMÈTRES DE TRANSPOSITION

Appuyez la touche SOFT [F1] pour ouvrir le menu Play-Parameter. Vous voyez l'écran suivant:

```
Sequencer Play-Parameter
Groove: 16th Depth: 0% RefPoint: G
```

Ici, nous ne nous intéressons que pour les deux premiers paramètres, accessibles par les boutons de réglage F2 et F3:

F2	"Groove"	Avec ce paramètre, vous réglez la valeur des notes sur lesquelles le décalage du Groove doit agir.
F3	"Depth"	Ici vous réglez l'intensité du décalage. La plupart du temps, les tempos plus élevés se contentent d'une intensité moins forte que les tempos plus lents.

La quantisation groove peut être réglée différemment pour chaque morceau. La quantisation est mémorisée avec votre morceau.

## Changer le point d'inversion de la transposition (Repetition-Point)

Comme vous le savez, les Patterns du RAVEN se laissent transposer à l'aide du clavier. Selon la gamme dans laquelle vous jouez un morceau, il est nécessaire de décaler la transposition d'une octave à partir d'une certaine note. A partir d'un point d'inversion (Repetition-Point), le motif sera joué sur le ton que vous avez joué sur le clavier, mais transposé d'une octave vers le bas. Ce paramètre se trouve, tout comme le paramètre Groove, dans le menu des Play-Parameter.

Vous trouverez le paramètre Repetition-Point dans le mode EDIT du séquenceur. Appuyez la touche SEQ, puis la touche Edit-Song. L'écran affiche les différentes zones d'édition du séquenceur:

```
[Create ] [Edit   ] [Create] [Edit] |1>
[Pattern] [Pattern] [Song  ] [Song  ]
```

Avec la molette PAGE, vous tombez sur une autre page de ce menu:

```
[Edit           ] <2|
[Play-Parameter]
```

Appuyez la touche SOFT F1 pour ouvrir le menu Play-Parameter. Vous voyez l'écran suivant:

```
Sequencer Play-Parameter
Groove: 16th Depth: 0% RefPoint: G
```

Le paramètre nécessaire au changement du point d'inversion est contrôlé par le bouton de réglage F4:

F4	"RepPoint"	Avec le bouton de réglage F4 vous choisissez le ton à partir duquel la transposition sera baissée d'une octave.
----	------------	---

Ce paramètre sera également mémorisé dans un Song. Quittez le menu par la touche EXIT.

Ce chapitre est un des plus longs de ce manuel.

Le menu Edit-Pattern vous propose les fonctions suivantes:

- 1.) Charger un pattern ROM de votre choix.
- 2.) L'assemblage de nouveaux Patterns à l'aide de motifs.
- 3.) Enregistrer ses propres motifs en temps réel ou "Step-by-Step".
- 4.) La programmation de percussion à la TR-909 ou 808.

Comme le menu Edit-Pattern met des outils très puissants à votre disposition, cela vaudra d'autant plus la peine de se plonger dans ces fonctions. Comparé à des systèmes conventionnels de séquenceur et de logiciels musicaux, vous allez trouver un grand nombre de fonctions tout à fait nouvelles, qui vous faciliteront vraiment le travail d'enregistrement de vos propres motifs. Nous allons donc petit à petit expliquer les possibilités de ce menu. En premier, nous allons générer un Song vide, afin que vous ayez la même base de départ que celle de notre exemple. Rendez-vous dans le menu Write en appuyant la touche WRITE entourée de rouge. Dans le menu Write, vous choisissez la page 2, "Init Pattern/Song":

```
<2> Init Pattern/Song?  
[ok]
```

Appuyez la touche SOFT F1 [ok] pour déclencher l'initialisation.  
Le message de sécurité suivant apparaît:

```
Init... Sure?  
[ok] [cancel]
```

Appuyez une seconde fois la touche SOFT F1 pour exécuter l'initialisation. Si jusqu'ici vous avez suivi toutes les étapes de l'action, la mémoire temporaire sera effacée. Toutes les éditions que vous allez effectuer dès maintenant seront conservées même après l'extinction de l'appareil. Si entre temps vous voulez écouter un autre morceau ou réinitialiser, vos données seront perdues. Par conséquent, nous vous conseillons de stocker votre Song de temps en temps.

Le procédé de stockage est décrit dans le chapitre "Le menu Write". Après avoir initialisé votre Song, appuyez la touche EXIT pour quitter le menu Write.

## La sélection du menu Edit-Pattern

Appuyez la touche Edit-Song pour accéder à la zone d'édition du mode séquenceur. L'écran vous présente le choix suivant:

```
[Create ] [Edit  ] [Create] [Edit] |1>  
[Pattern] [Pattern] [Song  ] [Song]
```

Choisissez l'option [Edit Pattern] pour ouvrir le menu Edit-Pattern. Le message suivant apparaît:

```
Select... [Load  ]  
Pattern:0 [ok] [Rom Pattern]
```

La première démarche que vous allez faire, est de choisir le Pattern que vous allez éditer. Chaque Song du RAVEN se compose d'au maximum dix Patterns différents, numérotés de 1 à 9. Si à cet endroit vous aviez un Song déjà programmé dans la mémoire, vous entendriez tout de suite le Pattern choisi. Ceci est plus facile pour retrouver un Pattern afin d'effectuer une édition ultérieure. Comme en ce moment vous avez affaire à un Song fraîchement initialisé, vous n'entendez rien. Le choix du Pattern s'effectue à l'aide du bouton de réglage F1. Le numéro du Pattern est directement affiché.

A cet endroit, vous avez deux possibilités. Soit vous chargez un des Patterns ROM dans la mémoire ou vous vous rendez directement dans le menu d'édition. En premier, nous allons écouter quelques Patterns ROM afin de nous inspirer pour nos propres créations.

# LE MENU EDIT-PATTERN

## Charger un Pattern ROM

Un Pattern ROM rassemble les motifs préfabriqués par nos producteurs dans un Pattern complet. Si vous êtes curieux de savoir dans quel contexte les Patterns ont été conçus, vous avez maintenant la possibilité d'écouter les combinaisons de motifs d'origine. Choisissez l'option [Load ROM-Pattern] à la première page du menu Edit-Pattern.  
Si il y a déjà des motifs assignés à ce Pattern, ceux-ci seront automatiquement remplacés par le Pattern-ROM!

```
Load ROM-Pattern
Brk: MtvA ROM-Pattern: 0 [keep]
```

Les Patterns ROM sont répartis sur plusieurs banques de motifs. Chaque banque de A à F contient 64 Patterns. Les premiers numéros de Pattern 1 à 51 contiennent des Grooves, tandis que les numéros 52 à 63 contiennent des Breaks et des Fills. Avec le bouton de réglage F1 vous choisissez la banque de Patterns et avec le bouton de réglage F3 vous choisissez le Pattern. Le choix des Patterns peut également être effectué à l'aide de la molette VALUE. Pour ceci, sélectionnez le paramètre Pattern avec la touche SOFT F3 puis changez de numéro avec la molette VALUE. Le Pattern de votre choix est tout de suite audible. Si le tempo ne vous convient pas, appuyez la touche TAP puis réglez le tempo avec la molette VALUE. Le tempo apparaît en en haut à droite de l'écran. Il est indiqué en "beats per minute". Si le tempo vous va, appuyez une seconde fois la touche SOFT F3 et le curseur se retrouvera sur le numéro de Pattern.

Si vous avez trouvé un Pattern que vous voulez employer dans votre morceau, appuyez la touche SOFT F4 [keep]. A ce moment, le Pattern sera chargé dans la mémoire Song et vous quitterez automatiquement la page de ce menu. La première page du menu Edit-Pattern apparaît:

```
Select... [Load]
Pattern:0 [ok] [Rom Pattern]
```

## Changer les coordonnées de motif dans les Patterns

Vous allez maintenant travailler le Pattern que vous venez de charger. Appuyez la touche SOFT F2 [ok] et l'écran suivant apparaît:

```
(Play0) _____ Edit P0 Bass-Track+11>
Brk: MtvA Motiv: 1 Trans: ON [keep]
```

Cette page vous permet de choisir les motifs pour les différentes pistes. Vous constaterez que ce menu ne diffère pas tellement de celui dédié au choix des Patterns. La plus grande différence se manifeste dans le détail: c'est-à-dire que vous pouvez ici choisir un motif pour chaque piste. Vous pouvez également décider si un motif pourra être transposé. Mais ceci est uniquement possible pour les pistes mélodie comme par exemple Bass, Seq.1 etc. Par ailleurs, ce menu vous donne la possibilité de choisir des motifs USER. Les motifs USER sont des motifs que vous allez composer vous-même. Ceci sera expliqué plus tard.

F	"Mtv"	Choisissez la banque de motifs.
F	"Motiv"	Le choix du motif pour une piste.
F	"Trans: ON/OFF"	Pour les pistes mélodie ce paramètre figure en plus. Vous pouvez décider si la piste sera transposée par le séquenceur.
F	"keep"	Cette fonction transfère les modifications effectuées sur un pattern dans la mémoire du Song actuel.

Les fonctions suivantes sont disponibles dans toutes les pages du menu Edit-Pattern.

->	Touches "TRACK"	Choisissez la piste dont vous voulez changer le motif.
->	La touche "MUTE"	En tenant la touche MUTE enfoncée, vous pouvez désactiver les différentes pistes avec les touches TRACK.

# LE MENU EDIT-PATTERN

->	La touche "TAP"	En tapant les noires sur la touche TAP, vous pouvez influencer le tempo. Dès que vous avez appuyé la touche TAP, le réglage du tempo est également assigné à la molette VALUE. Si vous voulez remettre une autre fonction sur la molette VALUE, appuyez juste la touche SOFT correspondante.
----	-----------------	--

Mixer les différentes pistes

Les deux pages suivantes vous permettent de régler les proportions de volume entre les différentes pistes. Sélectionnez ces pages à l'aide de la molette PAGE:

```
(Play) _____ Edit P0 Kick-Track*(<2>
      Mix: _____ Kick Snare HH Pro
```

```
(Play) _____ Edit P0 Kick-Track*(<3>
      Mix: _____ Bass S91 S92 Chrd
```

À la page 2 vous pouvez mixer les pistes de percussion avec les quatre boutons de réglage. De même à la page 3 avec les pistes mélodie. Évidemment ce menu vous donne la possibilité de changer dans le menu Part-Edit pour par exemple y effectuer des changements de son, le réglage du panoramique et des proportions d'effet. Tous ces paramètres sont évidemment mémorisés avec le Pattern.

Effacement d'une piste, réglage des longueurs de motifs, effacement de contrôleurs MIDI et mise en marche du métronome.

Avec la molette PAGE vous choisissez la page 4 du menu Edit-Pattern:

```
(Play) _____ Edit P0 Bass-Track+(<4>
      [clear] [del-ctrl] Click: ON
```

Les actions suivantes peuvent être effectuées dans ce menu:

F1	"Length"	Ici vous réglez la longueur qu'un motif doit avoir. La longueur est indiquée en mesures. Chaque motif d'un Pattern peut avoir une longueur différente. Sur une piste déjà enregistrée, ce paramètre ne figurera pas car la longueur d'un motif ne peut être modifiée que dans des Patterns vides.
F2	"Clear"	La piste que vous avez choisie sera effacée. Vous pouvez sélectionner les pistes avec les touches TRACK. Pour actionner cette fonction il suffit d'appuyer la touche SOFT correspondante.
F3	"del-ctrl"	Avec cette fonction vous pouvez effacer des données de contrôleur MIDI comme par exemple la modulation de votre piste. Cette fonction est également déclenchée par la touche SOFT correspondante.
F4	"Click"	Avec ce paramètre vous activez ou désactivez le métronome.

Enregistrer ses propres motifs avec le séquenceur du RAVEN

Sur les deux pages de menu suivantes, il s'agit de l'enregistrement de vos propres motifs. En ce qui concerne l'enregistrement, nous vous proposons deux stratégies différentes: Pour les enregistrements de percussion vous avez une fonction inspirée des vieilles boîtes à rythme "Culte" du constructeur japonais Roland. Pour des roulades et des séquences complexes, nous vous proposons une manière d'enregistrer tout à fait nouvelle. Celle-ci vous permet de jouer d'abord les notes puis d'y rajouter le rythme. Ainsi vous êtes donc capable de jouer des motifs très compliqués sans avoir besoin de faire des acrobaties à vos doigts. Évidemment vous pouvez aussi enregistrer vos motifs en temps réel. Et, nous voilà donc arrivés à notre prochain sujet.

# LE MENU EDIT-PATTERN

Enregistrements en temps réel avec le séquenceur

Avant d'enregistrer un de vos motifs il serait préférable de choisir un Pattern libre. Si vous vous trouvez toujours dans le menu Edit-Pattern, appuyez simplement la touche EXIT et vous vous retrouvez sur la page qui vous offre le choix entre les différents modes d'édition:

```
[Create ] [Edit  ] [Create] [Edit] |1>
[Pattern] [Pattern] [Song  ] [Song]
```

Maintenant vous appuyez la touche SOFT qui ouvre le menu Edit-Pattern. Vous vous retrouvez maintenant sur la page qui permet de choisir un Pattern d'un morceau:

```
Select...      [Load      ]
Pattern:0      [ok] [Rom Pattern]
```

Choisissez un Pattern libre et appuyez [ok]. Après vous ouvrez la page 5 du menu à l'aide de la molette PAGE:

```
(Play1) ***** Edit P1 Kick-Track+<5>
Mode:Norm [record] [ -- ] [quant]:16
```

Sur cette page vous voyez une fois de plus les fonctions des touches SOFT:

F1	"Mode"	Avec le paramètre mode vous pouvez choisir différents modes d'enregistrement en temps réel.
		Mode: NORM Dans ce mode, toutes les notes et toutes les données qui se trouvent sur la piste seront effacées par le nouvel enregistrement.
		Mode: DUB Dans le mode "Overdub", les notes que vous enregistrez sont ajoutées aux données qui se trouvent déjà sur la piste.
		Mode: DYN Dans ce mode, vous pouvez changer les valeurs de vitesse de notes déjà enregistrées. Le changement se fait à l'aide du contrôleur Wheel2 pendant que le séquenceur est en marche. Cette fonction est très effective lorsqu'on l'applique à des sons dont le timbre change avec la vitesse. Cela vous permet d'enregistrer des changements de sons sans ajouter une seule donnée MIDI de plus à votre séquence.
F2	[record]	Cette touche active l'enregistrement. Après 4 "Click" du métronome tout ce que vous jouez est enregistré.
F3	[--] ou [undo]	La fonction Undo est uniquement visible si vous avez déjà enregistré des notes ou changé des données. Avec Undo vous annulez toujours la dernière action que vous venez d'effectuer. Ce n'est pas important si la dernière action était un enregistrement ou une quantisation.
F4	[quant]	Cette touche déclenche la quantisation. Quantifier veut dire, que les notes que vous avez plus ou moins jouées dans le tempo sont placées sur une grille de référence rythmique. La valeur des notes correspondante à la grille de référence se règle avec le bouton de réglage F4.

## Programmation de percussion à la TR-909



Pour obtenir de bons résultats durant l'enregistrement en temps réel, il est nécessaire de suivre le rythme du métronome, sinon même la meilleure fonction de quantisation aura des difficultés à traiter votre motif convenablement. L'enregistrement se fait toujours sur la piste que vous avez choisie.

Sur la page 6, vous trouvez les deux autres stratégies d'enregistrement. Choisissez cette page à l'aide de la molette PAGE. Le menu suivant apparaît:

```
(Play) _***** Edit F1 Perc-Track+<6>
[drumgrid] Grid: 16 [step-rec] Mode:NOTE
```

Les deux paramètres premiers se réfèrent à la programmation de percussion du style TR-909. Les deux derniers se réfèrent aux fonctions spéciales de l'enregistrement Step-by-Step. Nous commençons par la Drum-Grid.

Avec le bouton de réglage F2, vous choisissez la grille nécessaire à la programmation. Cette grille fixe la valeur des notes que vous allez travailler. Vous avez le choix entre 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32. Si après avoir effectué le choix vous appuyez la touche SOFT F1 [drumgrid], l'écran affiche la grille sous forme de petits traits. Chaque trait correspond à la valeur d'une note.

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

En appuyant la touche Play, le séquenceur se met en marche. Une petite étoile représente la position actuelle sur la grille. Par le bouton de réglage F2 vous avez maintenant le choix entre différentes stratégies d'enregistrement. Avec le bouton de réglage F4, vous choisissez un instrument de percussion que vous voulez voir et modifier dans la grille. Selon la longueur de votre piste, avec les touches SONG/BANK-SELECT vous pouvez mettre différentes parties du Pattern sur la grille. En haut à gauche, vous voyez dans quelle partie du Pattern vous vous trouvez.

Admettons que vous avez choisi une longueur de quatre mesures. Avec une résolution de 1/16 il vous sera donc possible de travailler sur deux mesures en même temps. Les touches SONG/BANK-SELECT vous permettent maintenant de changer entre les deux premières et les deux dernières mesures. Dans ce cas, l'écran affichera soit 1/2 ou 2/2. Sur le côté droit de l'écran vous voyez l'instrument qui est activé en ce moment: ici, C2 Bassdrum.

Pour quitter le mode Drumgrid il suffit d'appuyer la touche EXIT. Le tableau suivant vous montre les différentes méthodes d'enregistrement disponibles lors de la programmation des percussions:

Action dans le Drumgrid	Nom	Description/Explication
Écouter les Grooves sans enregistrer.	Play	Ce mode n'est pas un mode d'enregistrement. Ce mode vous donne la possibilité de jouer au-dessus du Pattern sans enregistrer.
Enregistrement en temps réel.	Real	Encore l'enregistrement en temps réel!? Ne vous inquiétez pas. Nous avons juste ajouté ce mode à ce menu pour vous éviter de changer entre le Drumgrid et l'Overdub lorsque vous voulez en vitesse jouer de vous-même un motif simple. Attention! Dans le Drumgrid il est seulement possible de jouer des valeurs de notes correspondantes à la valeur de la grille. Dans une grille de 12 il sera impossible de jouer des 1/32. Dans ce cas, le résultat sera très éloigné de ce que vous avez joué.



## LE MENU EDIT-PATTERN

Jouer un rythme en temps réel en utilisant toutes les touches du clavier.	Roll	L'ordre des instruments de percussion de la version actuelle de la norme General Midi a des avantages et des inconvénients. L'avantage est qu'un grand nombre d'instruments différents est disponible en même temps sur le clavier. L'inconvénient est que par instrument vous n'avez qu'une touche à votre disposition. Ceci ne facilite pas spécialement l'enregistrement de figures plus compliquées. Le mode Roll vous permet de mettre un instrument de votre choix sur l'ensemble du clavier. Ainsi, en jouant un glissando sur le clavier, vous obtiendrez par exemple un roulement de caisse claire.
Chox d'un autre instrument de percussion ou d'une autre hauteur de son sur le clavier.	Inst	Sur la position Inst vous pouvez choisir l'instrument que vous voulez jouer à l'aide du clavier.
Enregistrement Step-by-Step à l'aide de la matrice.	Step	Voici donc le mode d'enregistrement qui a rendu aussi célèbre les boîtes à rythme Roland. Les touches blanches du clavier vous permettent de placer les Steps sur la matrice de percussion (Grid) et de les effacer. En plaçant un Step, la vélocité est également enregistrée. La vélocité est représentée par la hauteur des barres qui marquent un Step. Utilisez les chiffres imprimés sur l'écran pour vous orienter dans la grille. Les touches blanches du clavier sont numérotées conformément à l'écran.
Édition ultérieure de la vélocité.	Dyn	Si vous êtes satisfait de votre rythme et que vous voulez juste changer les données de vélocité, choisissez ce mode. Frappez la touche correspondante au Step que vous voulez modifier jusqu'à ce que la vélocité ait atteint la valeur qui vous convient. Si vous tenez une touche du clavier enfoncée, vous pouvez également modifier la valeur de ce Step à l'aide du contrôleur Wheel2.
Effacer un ou tous les Steps d'un instrument.	Clr	Dans ce mode, le clavier fait exactement le contraire de ce qu'il faisait dans le mode Step. Au lieu de placer un Step sur la grille, le Step est effacé en frappant la touche correspondante. Si vous voulez effacer tous les Steps, il suffit de jouer un glissando sur toute la longueur du clavier.

Il n'est pas possible de choisir une autre piste lorsqu'on se trouve dans le mode Drumgrid. Il sera nécessaire de le quitter par la touche EXIT. Méfiez-vous lorsque vous voulez ouvrir le Drumgrid une seconde fois avec une autre valeur de grille. Il est possible que les notes soient décalées à cause de la résolution différente. Si vous voulez utiliser plusieurs résolutions de grille différentes dans votre Pattern, il sera nécessaire d'utiliser plusieurs pistes.

Si vous vous êtes bien défoulé avec le Drumgrid, nous pouvons passer à la dernière stratégie d'enregistrement que le RAVEN propose. Appuyez la touche EXIT pour faire connaissance du mode d'enregistrement Step-by-Step.

## La programmation Step-by-Step

La page 6 du menu Edit-Pattern vous présente la programmation Step-by-Step. Cette fonction vous permet de jouer d'abord les notes et de rajouter le rythme plus tard. Les deux derniers paramètres de la page 6 occupent cette fonction:

```
(Play1) _***** Edit.P1 Chord-Track+<6>  
[drumGrid] Grid: 16 [step-rec] Mode:NOTE
```

Pour essayer cette fonction, sélectionnez une piste mélodique comme par exemple Chord. Avec le bouton de réglage F4, vous faites le choix entre l'enregistrement de notes (Note) ou de rythme (Time). Si il n'y a pas encore de notes sur la piste, l'enregistrement de rythme ne sera pas encore possible.

En enregistrant dans le mode Step-by-Step, les paramètres d'enregistrement de la page 5 sont également valables. Dans le mode Overdub (DUB) les nouvelles notes sont ajoutées, dans le mode normale (NORM) elles sont effacées. Mettez le mode d'enregistrement sur "Note" et appuyez la touche SOFT F3 [step-rec]. Maintenant vous pouvez jouer des notes ou des accords sans vous occuper du timing. Après vous mettez le mode sur "Time" en tournant le bouton de réglage F4, puis vous remettez la fonction Step-Record en marche (F3). Vous entendez le métronome, et après une mesure vous pouvez commencer à jouer votre rythme.

La hauteur des touches que vous jouez pendant l'enregistrement du rythme n'a aucune importance. Naturellement, dans ce mode le RAVEN enregistre également la longueur des notes.

## Grooves et Breaks

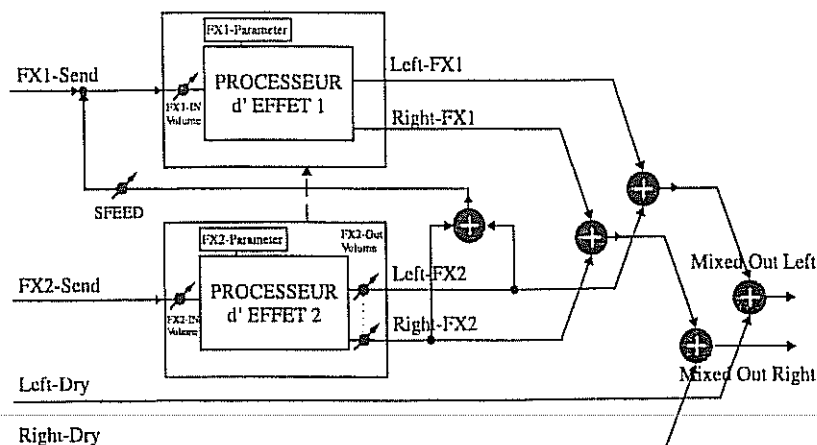
A la dernière page du menu Edit-Pattern, vous pouvez choisir si votre Pattern appartiendra à un des deux types de Patterns suivants:

1. Grooves
2. Breaks

Ces catégories sont uniquement importantes si vous voulez utiliser la fonction "Create-Song" que nous vous avons présentée lors de notre promenade dans le studio. Comme dans cette fonction le Raven veut monter un arrangement qui se compose de Grooves et de Breaks, il a besoin de savoir à quelle catégorie vos Patterns appartiennent.

## Les processeurs d'effet du RAVEN

Pour comprendre comment les deux processeurs s'influencent l'un l'autre, observez le schéma suivant:



# LES PROCESSEURS D'EFFET DU RAVEN

## Les processeurs d'effet du RAVEN

Le RAVEN possède deux processeurs d'effet indépendants (FX-1 et FX-2). Ces processeurs produisent à peu près tous les effets importants pour une production musicale moderne. Vous y trouvez des simulations de salles, des échos et des effets spéciaux comme par exemple le flanging, le phasing, la distorsion ou l'overdrive. FX-1 est chargé des effets de réverbération, d'écho et des simulations de salles tandis que FX-2 s'occupe des effets spéciaux. Les deux processeurs d'effet peuvent être commandés en série, ce qui signifie que la sortie de FX-2 peut être réinjectée dans l'entrée de FX-1 via le paramètre S-FEED (Serial-Feed). Ainsi, une réverbération peut être ajoutée à un effet du type chorus, à un flanger ou à des effets spéciaux.

Le tableau suivant vous donne un aperçu des algorithmes d'effet possibles:

Simulations de salles FX-1	Effets spéciaux FX-2
1.) Room	1.) Chorus
2.) Small Room	2.) SlowChorus
3.) Warm Room	3.) FatChorus
4.) Chamber 1	4.) JetFlange
5.) Chamber 2	5.) Flanger
6.) Plate 1	6.) Phaser
7.) Plate 2	7.) SlowPhase
8.) Hall	8.) Panning
9.) Large Hall	9.) ShortDely
10.) Cathedral	10.) LongDelay
11.) Gated Reverb 1	11.) HQ-Delay
12.) Gated Reverb 2	12.) Ping-Pong
13.) Gated Reverb 3	13.) GatedDelay
14.) Early Reflection 1	14.) SpecialFX
15.) Early Reflection 2	15.) Equalizer
16.) Early Reflection 3	16.) Deep-EQ
17.) Early Reflection 4	17.) WahWah+Ov
18.) Raindrops	18.) AutoWahwah
19.) HQ-Delay	19.) WarmOverdrv
20.) LongDelay	20.) Distortion
21.) NoEffect	21.) Rotor
	22.) Tremolo
	23.) RingMod
	24.) NoEffekt

Les niveaux d'effet pour chaque Part peuvent être réglés dans le menu Part-Edit avec les paramètres FX1-Send et FX2-Send. Pour obtenir un effet plus prononcé des effets de modulation de FX-2 (flanger, phaser, chorus etc.) il est souvent préférable de faire sortir le son uniquement par la sortie de FX-2. Ce réglage se fait à la page 2 "Output-Assign" du menu Part-Edit.

L'écran suivant montre le réglage nécessaire. Le plus important est la donnée du paramètre "Pan". Dans cette position (---), le son sort uniquement par la sortie de FX-2.

```
Edit Part 1          <2> Output-Assign
Level:127  Pan: ---  FX1: 0  FX2: 63
```

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-1

Les paramètres des processeurs d'effet sont mémorisés automatiquement pour chaque Song et pour chaque Performance. Pour accéder au paramètres d'édition des effets, appuyez la touche EDIT-FX. Le menu suivant apparaît:

```
[Edit]   [Edit]   [Edit   ]
[Fx1 ]   [Fx2 ]   [Motivator]
```

Sur cette page vous pouvez choisir si vous voulez éditer FX-1, FX-2 ou le Motivator. Nous commençons par le processeur d'effet numéro 1. Appuyez la touche SOFT F1. Maintenant vous vous trouvez dans le menu d'édition des effets. Celui-ci peut varier selon l'effet que vous avez choisi momentanément sur votre RAVEN.

```
Edit FX1: Room           Page: 111
FX-Type: 1 InLev: 60 SFeed: 0 Decay: 50
```

Tous les différents menus d'édition des effets ont un point en commun: Le premier bouton de réglage en-dessous de l'écran sert toujours à choisir l'algorithme d'effet. C'est ainsi que les autres paramètres changent, car chaque algorithme possède des fonctions différentes. Quelques algorithmes proposent même plusieurs pages. Celles-ci se choisissent avec la molette PAGE.

## Les effets de réverbération

Les 10 premiers algorithmes produisent des simulations de salles. Ils diffèrent les uns des autres par le pré-retard et l'intensité 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

Page de paramètre 1 sur 1:

```
Edit FX1: Room           Page: 111
FX-Type: 1 InLev: 60 SFeed: 0 Decay: 50
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	Réglage du niveau d'entrée de l'effet.
F3	"SFeed"	Avec ce paramètre, vous réglez le volume avec lequel le signal de la sortie de FX-2 arrive sur l'entrée de FX-1. Ce paramètre n'est pas influencé par le paramètre "Input-Level".
F4	"Decay"	Ce paramètre affecte le temps de réverbération.

## Gated Reverb

Les trois programmes suivants produisent une variation spéciale de l'effet de réverbération: Ce type d'effet se sert d'un Noise-Gate ( porte audio ). Cette porte ne laisse passer le signal qu'à partir d'un certain niveau d'entrée. Ce niveau est appelé "Threshold". 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

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-1

signal d'entrée est assez fort. Il est important que l'effet Gated Reverb ne soit pas appliqué à toutes les pistes en même temps, car dans ce cas la porte n'aurait pas la possibilité de couper la réverbération. Les algorithmes 11 à 13 vous proposent les effets suivants:

- 11 GatedRev1
- 12 GatedRev2
- 13 GatedRev3

L'écran suivant apparaît pour les algorithmes 11 à 13:

```
Edit FX1: GatedRev1          Page: 11>
FX-Typ: 11 InLev: 60 SFeed: 0 Tresh: 16
```

Le numéro de page affiché dans le coin supérieur droit indique que cet algorithme dispose de plusieurs pages de menu.

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"SFeed"	Avec ce paramètre, vous réglez le volume avec lequel le signal de la sortie de FX-2 arrive sur l'entrée de FX-1. Ce paramètre n'est pas influencé par le paramètre "Input-Level".
F4	"TrsH"	"Threshold"; Ici vous réglez le niveau minimum pour ouvrir la porte (Gated Reverb 1 à 3).

En tournant la molette Page une position de plus vers la droite, la page suivante apparaît:

```
Edit FX1: GatedRev1          Page: <21
FX-Typ: 11 HoldT: 2 OpSpd: 16 ClSpd: 30
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Hold"	Ce paramètre règle la durée d'ouverture de la porte, après que le signal d'entrée ait dépassé le niveau Threshold.
F3	"OpSpd"	Avec "Open-Speed" vous réglez la vitesse d'ouverture de la porte (Attack).
F4	"ClSpd"	"Close-Speed" contrôle la vitesse de fermeture de la porte après que le temps "Hold" se soit écoulé (Release).

## Early Reflections

Les quatre algorithmes suivants produisent des réflexions rapides fortes (Early Reflections). Quand dans une pièce une source sonore émet un signal, celui-ci sera reflété par les murs. A cause des différentes distances entre les murs, le plafond et le sol, les réflexions ont des durées différentes pour être reflétées. Les algorithmes 14 à 17 mettent cet effet au premier plan. L'algorithme 18 "Raindrops" produit un mélange de réverbération et d'écho.

- 14 EarlyRfl1
- 15 EarlyRfl2
- 16 EarlyRfl3
- 17 EarlyRfl4
- 18 Raindrops

Pour essayer ces effets, sélectionnez-les à l'aide du bouton de réglage F1. Comme ces algorithmes possèdent les mêmes paramètres que les effet Reverb 1 à 10, nous ne les avons pas expliqués une deuxième fois. De même pour l'algorithme 18 "Raindrops".

## Échos

Les deux algorithmes suivants produisent des échos. Vous pouvez régler la durée de l'écho et le nombre des répétitions de l'écho. Les algorithmes 19 et 20 vous proposent des différents types d'écho. L'effet "HQ-Delay" possède une fourchette de fréquence plus large, tandis que "Long-Delay" offre des échos plus longs avec des aigus réduits. Le processeur d'effet FX-2 vous propose également des échos. Si vous voulez obtenir un écho avec une réverbération en plus, choisissez l'écho dans FX-2 et la réverbération dans FX-1. En employant le paramètre "SFeed", vous pouvez faire passer l'écho par la réverbération.

- 19 HQ-Delay
- 20 LongDelay

Les paramètres d'écho sont répartis sur deux pages de menu:

```
Edit FX1: HQ-Delay           Page 11>
FX-Typ: 19 InLev: 90 SFeed: 0 Dly:100ms
```

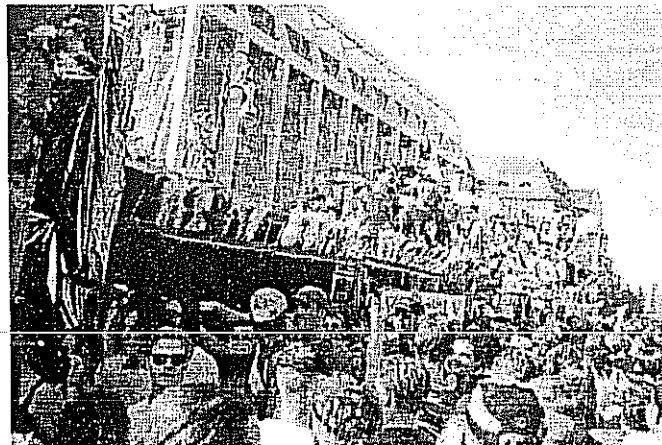
F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"SFeed"	Avec ce paramètre, vous réglez le volume avec lequel le signal de la sortie de FX-2 arrive sur l'entrée de FX-1. Ce paramètre n'est pas influencé par le paramètre "Input-Level".
F4	"Dly"	Avec ce paramètre vous réglez la durée de l'écho.

La deuxième page contient les paramètres suivants:

```
Edit FX1: HQ-Delay           Page <21
FX-Typ: 19 Feedb: 64
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Feedb"	Ce paramètre programme le nombre de répétitions de l'écho.

Avec l'explication de cet algorithme, nous avons terminé la description du premier processeur d'effet. Nous pouvons donc passer à FX-2.



Love-Parade 95

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

Si vous vous trouvez encore dans le menu d'édition de FX-1, appuyez la touche EXIT. Sinon, appuyez la touche EDIT-FX et le menu suivant apparaît:

```
[Edit]   [Edit]   [Edit   ]
[Fx1 ]   [Fx2 ]   [Motivator]
```

Sur cette page vous pouvez choisir si vous voulez éditer FX-1, FX-2 ou le Motivator. Appuyez la touche SOFT F2 pour ouvrir le menu d'édition de FX-2. Celui-ci peut varier selon l'effet que vous avez choisi momentanément sur votre RAVEN. Choisissez le type d'effet numéro 1 avec le bouton de réglage F1.

## Effets Chorus

L'effet Chorus produit de légères interférences sonores qui rendent le son plus chaud et plus profond. Il s'utilise très bien avec des sons de nappe.

Pour obtenir un résultat plus intense, il est nécessaire de suivre les explications concernant le routage des sons, données au début du chapitre "Les processeurs d'effet du RAVEN". Quand le signal d'origine ne sortira plus que par la sortie de FX-2, l'effet sera le plus prononcé.

Les algorithmes 1-3 vous proposent les effets de chorus:

- 1 Chorus
- 2 SlowChorus
- 3 FatChorus

Voici la page du menu d'édition de l'effet Chorus:

```
Edit FX2: Chorus           Page: 11 >
FX-Typ: 1 InLev: 80 Depth: 10 Rate: 20
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l' algorithme d' effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d' entrée de FX-2 peut être réglé ici.
F3	"Depth"	L' intensité de la modulation du Delay (retard).
F4	"Rate"	Ici, la vitesse de la modulation du Delay peut être réglée.

Le Chorus possède également une deuxième page de menu:

```
Edit FX2: Chorus           Page: <21
FX-Typ: 1 Centr: 30 OutLv: 64
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l' algorithme d' effet.
F2	"Center"	Programme le temps moyen du Delay.
F3	"OutLv"	Niveau de sortie de l' effet.

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

## Effets Flanger

Les algorithmes Flanger produisent un effet semblable à celui du Chorus. Mais en comparaison, le Flanger produit des modulation de son plus extrêmes, car le paramètre "Feed-Back" permet d'amplifier cet effet jusqu'à l'oscillation automatique. Surtout dans les premiers temps de la musique électronique dans les années 70, cet effet était très populaire.

Les algorithmes 4 et 5 mettent l'effet de Flanger à votre disposition:

4     **JetFlange**  
5     **Flanger**

Sélectionnez un des deux algorithmes avec le bouton de réglage F1.

La page de menu suivante apparaît:

```
Edit FX2: JetFlange           Page: 11>
FX-Typ: 4 InLev: 80 Depth:100 Rate: 8
```

Les algorithmes Flanger disposent de deux pages de menu. La première est identique à celle du menu Chorus. Mais la deuxième page page possède un nouveau paramètre:

```
Edit FX2: JetFlange           Page: <21
FX-Typ: 4 Centr: 16 Feedb: 90 OutLv: 64
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Center"	Programme le temps moyen du Delay.
F3	"Feedb"	Le volume du signal est renvoyé à partir de la sortie FX2 sur l'entrée de FX2. Le résultat est une contre réaction (Feed-Back) qui peut aller jusqu'à l'oscillation automatique.
F4	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

## Effets Phaser

Les effets de Phaser produisent des changements de niveau de 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 "Center". Les deux pages de paramètres d'édition de l'effet Phaser ne sont pas reproduites à cet endroit, car elles sont identiques à celles du Chorus. Les algorithmes 6 et 7 mettent l'effet de Phaser à votre disposition:

6     **Phaser**  
7     **SlowPhase**

## Effet Panning

L'effet de Panning déplace le signal entre les haut-parleurs. L'algorithme 8 met l'effet de Panning à votre disposition.

8     **Panning**

Le menu suivant est affiché sur l'écran lorsque vous sélectionnez l'effet Panning à l'aide du bouton de réglage F1:

```
Edit FX2: Panning           Page: 11>
FX-Typ: 8 InLev:80 Depth:127 Rate: 40
```



# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de FX-2 peut être réglé ici.
F3	"Depth"	Degré de déplacement du signal à partir de position centrale.
F4	"Rate"	Ici vous réglez la vitesse de la modulation du panorama.

L'effet Panning dispose également d'une deuxième page de menu:

```

Edit FX2: Panning          Page: <21
FX-Typ: 8 Phase: 80 MnPan: 64 OutLv: 64
    
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"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).
F3	"MnPan"	Ce paramètre vous permet de contrôler le panorama manuellement. Le paramètre "Rate" devrait être à 0, pour que le panorama ne soit pas réglé automatiquement.
F4	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

## Échos

Les quatre algorithmes suivants mettent des effets d'écho à votre disposition. L'effet "Ping-Pong" se distingue des autres. Cet effet fait sauter le signal entre les deux canaux stéréo, comme une balle de Ping-Pong qui saute d'un côté de la table à l'autre (A condition que les joueurs soient bons!).

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

```

Edit FX2: ShortDelay      Page: 11>
FX-Typ: 9 InLev: 64 Dly: 229ms Feedb: 96
    
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"Dly"	Avec ce paramètre vous réglez la durée de l'écho par millième de seconde.
F4	"Feedb"	Ce paramètre programme le nombre de répétitions de l'écho.

Sur la deuxième page de ce menu vous voyez les paramètres suivants:

```

Edit FX2: ShortDelay      Page: <21
FX-Typ: 9 OutLv: 64
    
```

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

## Effet Gated-Delay

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

L'effet Gated-Delay est uniquement audible quand il est alimenté par un niveau d'entrée suffisant, car la porte audio (Gate) est fermée durant les passages silencieux. La vitesse d'ouverture et de fermeture de la porte peut être modifiée individuellement. Cet algorithme se trouve au numéro 13.

### 13 GatedDelay

Le Gated-Delay a trois pages de menu:

```
Edit FX2: GatedDelay      Page: 11>
FX-Typ:13 InLev: 50 Dly:691ms Feedb: 50
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"Dly"	Avec ce paramètre vous réglez la durée de l'écho par millième de seconde.
F4	"Feedb"	Ce paramètre programme le nombre de répétitions de l'écho.

Avec la molette PAGE vous accédez à la deuxième page:

```
Edit FX2: GatedDelay      Page: <2>
FX-Typ:13 TrsH: 5 Hold: 10 OpSpd: 16
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"TrsH"	"Threshold"; Ici vous réglez le niveau minimum pour ouvrir la porte.
F3	"Hold"	Ce paramètre règle la durée d'ouverture de la porte, après que le signal d'entrée ait dépassé le niveau Threshold.
F4	"OpSpd"	Avec "Open-Speed" vous réglez la vitesse d'ouverture de la porte.

La troisième page contient les paramètres suivants:

```
Edit FX2: GatedDelay      Page: <3>
FX-Typ:13 ClSpd: 10 OutLv: 64
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"ClSpd"	"Close-Speed" contrôle la vitesse de fermeture de la porte après que le temps "Hold" se soit écoulé.
F3	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

## Effet Special-FX

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

### 14 SpecialFX

L'algorithme SpecialFX contient deux pages de menu:

```
Edit FX2: SpecialFX          Page: 11>
FX-Type: 14 InLev: 64 Depth: 120 Rate: 30
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet FX-2 peut être réglé ici.
F3	"Depth"	Contrôle l'intensité de la modulation du temps de Delay.
F4	"Rate"	Règle la vitesse de la modulation.

Sur la deuxième page vous trouvez les autres paramètres de l'algorithme SpecialFX:

```
Edit FX2: SpecialFX          Page: <21
FX-Type: 14 Dly: 2ms Feedb: 120 OutLv: 127
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Delay"	Programme le temps moyen du Delay.
F3	"Feedb"	Contrôle le nombre de répétitions d'écho. Ceci peut conduire à une oscillation automatique.
F4	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

## Effet Equalizer

Les deux prochains algorithmes mettent deux égaliseurs de trois bandes à votre disposition. Ils se distinguent par les fréquences dont on peut diminuer ou augmenter le spectre. Le deuxième algorithme par exemple, a un spectre de fréquence autour de 80 Hz. En augmentant ce spectre, vous obtiendrez des fréquences graves très puissantes.

- 15 Equalizer
- 16 Deep-EQ

Après avoir sélectionné l'algorithme "Equalizer", le message suivant apparaît sur l'écran:

```
Edit FX2: Equalizer          Page: 11>
FX-Type: 15 InLev: 64 OutLv: 64
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet Equalizer.

## LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

La deuxième page vous montre les spectres de fréquences qui peuvent être augmentés ou diminués.

```
Edit FX2: Equalizer          Page: 11>
FX-Typ:15 Low: +0 Mid: +0 High: +0
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Low"	Le spectre autour des fréquences graves est augmenté ou diminué.
F3	"Mid"	Le spectre autour des fréquences moyennes est augmenté ou diminué.
F4	"High"	Le spectre autour des fréquences aiguës est augmenté ou diminué.

### Effet Wah-Wah

Bien que l'effet Wah-Wah ait beaucoup influencé le son de la musique rock, les guitaristes d'aujourd'hui ne l'utilisent presque plus. Heureusement nous avons remis en fonction cet effet pour les claviers et les utilisateurs du RAVEN. L'effet Wah-Wah associe un filtre de modulation résonnant à une distorsion (Overdrive).

Cet effet est disponible dans l'algorithme 17.

#### 17 Wahwah+Ov

Choisissez l'algorithme 17 pour obtenir le menu suivant:

```
Edit FX2: Wahwah+Ovr       Page: 11>
FX-Typ:17 InLev: 80 Freq: 64 Drive:100
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"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.
F4	"Drive"	Le paramètre "Drive" règle l'effet de saturation.

La deuxième page propose encore plus de paramètres.

```
Edit FX2: Wahwah+Ovr       Page: <21
FX-Typ:17 Clip: 100 OutLv:127
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Clip"	Programme le niveau d'écrêtage pour la saturation.
F3	"OutLv"	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.

### Effet Auto-Wah-Wah

L'effet Auto-Wah-Wah est identique à l'effet précédent, 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. L'algorithme 18 met l'effet d'Auto-Wah-Wah à votre disposition.

Page 1:

Edit FX2: AutoWahwah Page: 11  
 FX-Typ: 18 InLev: 80 Drive: 100 Clip: 100

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	Dans cet algorithme, le réglage du volume d'entrée a une signification particulière. Comme le filtre de cet effet est contrôlé par le volume du signal, ce paramètre décide de l'intensité de l'effet.
F3	"Drive"	Le paramètre "Drive" règle l'effet de saturation.
F4	"Clip"	Programme le niveau d'écrêtage pour la saturation.

Page 2:

Edit FX2: AutoWahwah Page: <21  
 FX-Typ: 18 OutLv: 127

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

## Effets de Distorsion

Ces effets produisent saturation et distorsion. L'effet Warm-Overdrive possède un niveau de gain, tandis que Distortion en possède deux. Ainsi, l'algorithme Distortion produit des sons beaucoup plus violents que l'effet Warm-Overdrive. Le paramètre "Drive" est uniquement disponible pour l'algorithme Distortion. Pour l'effet Warm-Overdrive, la saturation se règle donc seulement par le niveau d'entrée de l'effet.

- 19 WarmOvdrv
- 20 Distortion

L'écran suivant contient les paramètres de l'algorithme Distortion:

Edit FX2: Distortion Page: 111  
 FX-Typ: 20 InLev: 64 Drive: 4 OutLv: 64

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	Ce paramètre ne règle pas seulement le volume d'entrée de l'effet. Le niveau d'entrée de la saturation agit également sur le volume de l'effet de Distortion.
F3	"OutLv"	Comme le niveau d'entrée et le degré de saturation sont réglés en même temps, il est important de régler soigneusement le niveau de sortie.
F4	"Drive"	Le paramètre "Drive" règle l'effet de saturation du deuxième niveau de gain dans l'algorithme Distortion (Pre-Gain).

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

## Effet de Rotor

Cet algorithme produit des effets de haut-parleur rotatif (leslie) bien connu et très utilisé avec les orgues. Nous allons maintenant décrire les paramètres de cet algorithme.

### 21 Rotary+Ovr

L'effet Rotor propose trois pages d'édition:

```
Edit FX2: Rotary+Ovr      Page 11>
FX-Typ:21 InLev: 64 RotLo: 8 RotHi: 48
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet Rotor peut être réglé ici.
F3	"RotLo"	Vitesse de leslie quand le Rotor est lent (Switch 0).
F4	"RotHi"	Vitesse de leslie quand le Rotor est rapide (Switch 1).

La deuxième page propose les paramètres suivants:

```
Edit FX2: Rotary+Ovr      Page <2>
FX-Typ:21 Decay: 46 RotL: 90 Switch: 0
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Decay"	Vitesse d'accélération et de décélération du Rotor.
F3	"RotLv"	Intensité de l'effet Rotor.
F4	"Switch"	Bascule de Rotor lent (0) sur Rotor rapide (1).

La troisième page vous propose un effet Overdrive en plus du Rotor:

```
Edit FX2: Rotary+Ovr      Page <31>
FX-Typ:21 Drive: 90 OutL: 127
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Drive"	Le paramètre "Drive" règle l'effet de saturation.
F3	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

## Effet Trémolo

L'effet Trémolo module le volume. Cet effet a surtout été employé avec les pianos électriques pour obtenir un son comparable à celui du vibraphone. L'algorithme 22 vous propose cet effet.

### 22 Tremolo

Page 1:

```
Edit FX2: Tremolo      Page 11>
FX-Typ:22 InLev: 80 Depth:127 Rate: 15
```

# LES EFFETS DU PROCESSEUR FX-2

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet FX-2 peut être réglé ici.
F3	"Depth"	Intensité de l'effet Trémolo.
F4	"Rate"	Vitesse de l'effet Trémolo.

Page 2:

Edit FX2: Tremolo  
FX-Typ:14 OutLv: 64

Page <2>

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"Phase"	Ce paramètre règle le décalage de la phase entre le côté droit et le côté gauche du panorama. Sur la position 127, les deux côtés sont inversés. Sur 0 il n'y a pas de décalage.
F3	"MnPan"	La position du signal dans le panorama peut être réglée manuellement.
F4	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

## Effet de 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 comme par exemple les sons du groupe "Waves". Utilisez le mode Performance "Double", sélectionnez deux différents sons pour les deux Parts, et programmez le FX-Send1 du premier sur 63, le FX-Send2 du deuxième 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 obtenir plus d'effet, il sera nécessaire de désaccorder légèrement les sons. Au début il est conseillé de renoncer à la polyphonie, car plus vous envoyez de fréquences différentes sur l'effet, plus le résultat devient bruyant (Ce qui est la caractéristique d'un modulateur en anneau et non une erreur). Normalement FX-1 sera sur "No Effekt". Si vous voulez ajouter par exemple un effet de réverbération de FX-1, il faudra ouvrir le paramètre "S-FEED".

## 23 RingMod

Edit FX2: RingMod  
FX-Typ:23 InLev: 64 OutLv: 64

Page 111

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

Bien qu'il possède des possibilités intéressantes, il n'y a que deux paramètres de volume. Le son est surtout influencé par les données à l'entrée du modulateur en anneau.

# CONTRÔLE EN TEMPS RÉEL DES EFFETS

## No Effekt

Le dernier algorithme est en même temps un bon enchaînement au chapitre suivant. Le processeur d'effet FX-2 permet le contrôle et la modulation de certains paramètres via les contrôleurs MIDI. En passant par ce dernier algorithme, il est possible de contrôler l'intensité des effets de FX-1. A cet effet, le paramètre "SFeed" doit être ouvert. Dans le Part concerné, seulement FX-Send2 devra être ouvert. Si pour FX-1 vous avez par exemple sélectionné un effet de réverbération, il vous sera possible d'augmenter en temps réel l'intensité de l'effet. Pour une meilleure compréhension nous vous conseillons de revoir les chapitres "La matrice de modulation" et "Contrôle en temps réel des effets". L'algorithme 24 vous propose le contrôle de FX-1.

24 NoEffect

```
Edit FX2: no Effect      Page: 111
FX-Typ:24 InLev: 64 OutLv: 0
```

F1	"FX-Typ"	Choisir l'algorithme d'effet.
F2	"InLev"	"Input-Level"; Le niveau d'entrée de l'effet peut être réglé ici.
F3	"OutLv"	Niveau de sortie de l'effet.

## Contrôle en temps réel des effets

Le RAVEN offre un contrôle en temps réel de certains paramètres d'effet du processeur FX-2. Ceci permet une fois de plus de donner plus d'expression à votre musique. Pour activer cette fonction, vous avez juste à régler l'intensité de modulation pour un ou plusieurs contrôleurs MIDI dans le menu Common. La modulation des effets en temps réel ne fonctionne que dans le mode Performance! Les données que vous choisissez pour ces paramètres sont mémorisées dans la Performance. De cette façon, vous pouvez donner des différentes combinaisons de contrôleurs MIDI à chaque Performance. Pour tester cette fonction, rendez-vous d'abord dans le mode Performance. Si vous étiez en train d'éditer un morceau ou un Pattern, n'oubliez pas de mémoriser votre travail avec le menu WRITE. Après avoir sélectionné le mode Performance par la touche "PERF-MODE", ouvrez le menu WRITE. Avec la molette PAGE vous choisissez la page qui vous permet d'initialiser la Performance:

```
<2> Init Performance?
[OK]
```

Déclenchez l'initialisation avec la touche SOFT [OK]. Un message, qui vous demande si vous voulez vraiment initialiser la Performance apparaît. Confirmez avec [OK]. Quittez maintenant le menu WRITE par la touche EXIT. Maintenant, nous avons la même base de départ pour tester le contrôle en temps réel des effets. Votre écran devrait maintenant afficher le contenu suivant (seul le numéro de Performance peut être différent):

```
USER-00:Untitled  |1> Soundgroup  _
Synlead1
```

La Performance que vous venez d'initialiser est une Performance du type "Single". Juste un son sera audible dans cette Performance. Pour entendre le processeur d'effet FX-2, réglez le paramètre FX2-Send à la deuxième page du menu Part-Edit sur 63.



# CONTRÔLE EN TEMPS RÉEL DES EFFETS

```
Edit Part1      <2> Output-Assign  
Level:100 Pan: >C< FX1: 63 FX2: 63
```

Le son passe maintenant par le deuxième processeur d'effet. Choisissez l'algorithme HQ-Delay dans le menu d'édition de FX-2. Ceci se fait en appuyant la touche EDIT-FX puis la touche SOFT [FX-2]. Pour sélectionner l'effet HQ-Delay, tournez le bouton de réglage [F1]:

```
Edit FX2: HQ-Delay      Page: 11>  
FX-Typ:11 InLev: 64 Dly:229ms Feedb: 50
```

L'effet HQ-Delay permet d'éditer le nombre des répétitions de l'écho (Feed-Back) et le niveau de sortie de l'effet. Pour activer le contrôle en temps réel, appuyez la touche EDIT-COMMON. Vous vous trouvez maintenant dans le menu Edit-Common. Sur les pages 4, 6, 8 et 10 vous pouvez assigner le contrôle de l'effet aux contrôleurs MIDI Pitch-Bend, Wheel1, Wheel2 et Aftertouch. Choisissez la page 8 pour assigner le contrôle de l'effet à Wheel2.

```
Edit Common  < 8> Mod.Source: Wheel 2  
Fx2A: +0 Fx2B: -63 ArrDy: +0 ArrGat: +0
```

Si vous avez fait le même réglage que celui représenté dans notre schéma, il vous sera possible de baisser le volume de sortie de l'effet HQ-Delay à partir de la roue Wheel2. Évidemment il est également possible de faire monter le volume de sortie de FX-2 avec la roue. Pour cela, il faudra baisser le volume de sortie de l'effet dans le menu Edit-FX2. En même temps il sera nécessaire de monter l'intensité de la modulation sur +64 dans le menu Common.

Maintenant, en tournant la roue Wheel2, l'intensité de l'effet augmentera. L'autre paramètre qui peut être contrôlé est le Feed-Back. Le contrôle du Feed-Back se fait par le paramètre "FX2A". En mettant ce paramètre sur +64, la roue Wheel2 vous permettra de régler le nombre des répétitions de l'écho jusqu'à l'infini.

Évidemment, en suivant ce modèle, il est possible de régler ces paramètres à partir des autres roues ou du Aftertouch. Une autre bonne solution serait de contrôler les deux paramètres à partir de deux contrôleurs différents.

Les données des contrôleurs du RAVEN sont également transmises par MIDI. Si vous enregistrez un morceau à l'aide d'un séquenceur externe, les mouvements des roues et la pression du Aftertouch seront également enregistrés. Au retour, le séquenceur reproduira les modulations des effets de la même façon que vous les avez enregistrées. Pour les assigner à la matrice de modulation, le RAVEN est capable de recevoir les contrôleurs MIDI suivants:

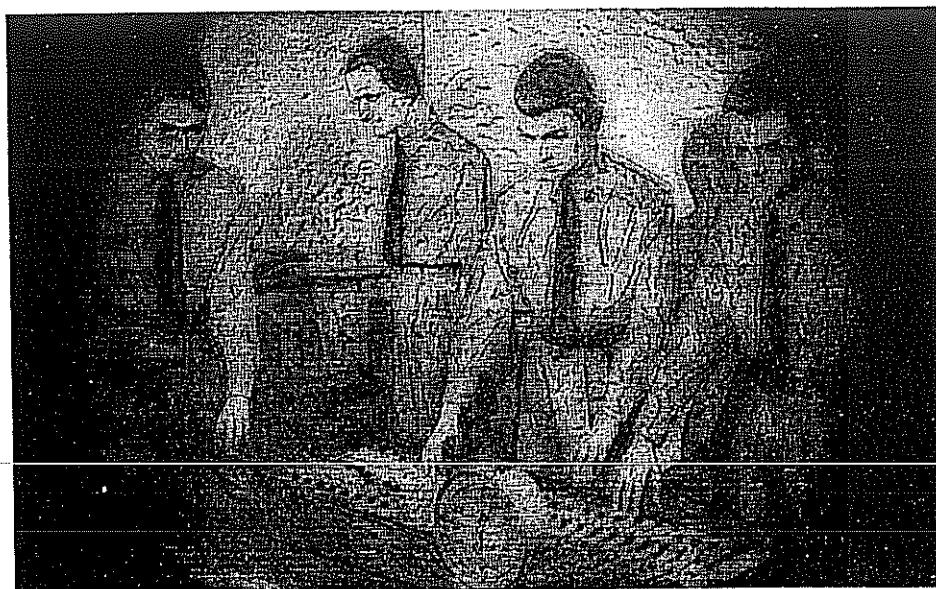
N°	Contrôleur	Données MIDI	N° du contrôleur MIDI
1	Pitch-Bend	Pitch-Bend	
2	Wheel 1	Controller	#1 - Modulation
3	Wheel 2	Controller	#2 - Breath-Controller
4	Aftertouch	Aftertouch	

## CONTRÔLE EN TEMPS RÉEL DES EFFETS

Contrôle MIDI des paramètres d'effet de FX-2

Le tableau suivant vous montre les paramètres du processeur FX-2 qui peuvent être assignés au roues et au Aftertouch ou qui peuvent être contrôlés par des contrôleurs MIDI externes.

FX2-Type	Contrôle FX2A	Contrôle FX2B
Chorus	Depth	Rate
SlowChorus	Depth	Rate
FatChorus	Depth	Rate
JetFlange	Depth	Rate
Flanger	Depth	Rate
Phaser	Depth	Rate
SlowPhase	Depth	Rate
Panning	Rate	ManualPan
ShortDelay	Feedback	OutLevel
LongDelay	Feedback	OutLevel
HQ-Delay	Feedback	OutLevel
Ping-Pong	Feedback	OutLevel
GatedDelay	Feedback	Threshold
SpecialFX	Rate	Delaytime
Equalizer	LowLevel	HighLevel
Deep-EQ	MidLevel	HighLevel
Wahwah+Ov	Frequenz	ClipLevel
AutoWahwa	Drive	OutLevel
WarmOvdrv	InLevel	OutLevel
Distortn	InLevel	OutLevel
Rotor	Rate	Switch
Tremolo	Depth	Rate
Ringmod	InLevel	OutLevel
Bypass	InLevel	OutLevel



# ÉDITION DES ENSEMBLES DE PERCUSSION (DRUMSETS)

## Édition des ensembles de percussion (Drumsets)

Les Drumsets s'éditent à partir du mode Séquenceur. L'édition des Drumsets vous permet de modifier l'accord, la position du panoramique, le volume et les envois d'effet de chaque instrument. Les modifications des sons de percussion seront mémorisées pour chaque morceau. Appuyez la touche EDIT-PART pour activer le mode d'édition. Le message qui apparaît à l'écran varie selon le Part et la page d'édition actifs en ce moment. A l'aide des touches TRACK vous sélectionnez la piste PERC. qui vous permet de modifier les instruments. Si la piste PERC est active, appuyez une fois de plus la touche EDIT-PART. Maintenant, vous vous trouvez dans le menu d'édition des percussions:

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

Pour choisir l'instrument que vous voulez éditer, il suffit d'appuyer la touche correspondante sur le clavier. Évidemment la modification d'un instrument ne sera audible que lorsque cet instrument sera joué dans le motif actuel se déroulant sur la piste PERC. La première page du menu d'édition de percussion vous propose les paramètres suivants:

F1	"Level"	Ici, vous contrôlez le volume de l'instrument sélectionné.
F2	"Pan"	Modifiez la position du panoramique de l'instrument. Vous avez le choix entre un décalage gauche-droite et une fonction de changement de panoramique aléatoire.
F3	"FX1"	Ici vous réglez le volume avec lequel l'instrument est envoyé sur le processeur d'effet FX-1.
F4	"FX2"	Ici vous réglez le volume avec lequel l'instrument est envoyé sur le processeur d'effet FX-2.

Le réglage des envois d'effet s'entend seulement lorsque les envois d'effet dans le menu Part-Edit sont également ouverts. Pour vérifier ceci, il suffit d'appuyer la touche EXIT. Maintenant vous vous trouvez dans le menu Part-Edit dont la deuxième page affiche le réglage des FX-Sends.

La deuxième page du menu d'édition de percussion vous permet de contrôler l'accord de chaque instrument:

```
Edit Drum C2 TR808Bs |1> Output-Assign  
Pitch: +0
```

F1	"Pitch"	Le paramètre "Pitch" permet de désaccorder chaque instrument de percussion de 24 demi-tons vers le haut et vers le bas.
----	---------	---

# LES PARAMÈTRES SYSTÈME

## Les paramètres système

Les paramètres du menu System-Edit sont valables pour tous les modes de fonctionnement du RAVEN. Dans ce menu, vous trouvez un filtre de données MIDI, le choix des modes MIDI, la synchronisation et l'accord général du RAVEN. Pour entrer dans le menu System-Edit, appuyez la touche SYS. Le menu contient cinq pages que nous allons décrire l'une après l'autre. Comme d'habitude, le choix des pages se fait à l'aide de la molette PAGE.

## L'accord

Page 1:

```
Edit System    |1> Master-Parameter
Master-Transpose: C Master-Tune: +0
```

F2	"Master Transpose"	Ce paramètre détermine la transposition par pas de demi-tons.
F4	"Master-Tune"	Ce paramètre est consacré à l'accord du RAVEN. Il est possible de désaccorder l'instrument jusqu'à un demi ton en-dessus et en-dessous de 440 Hz (La).

## Les paramètres du clavier

Page 2:

```
Edit System    <2> Keyboard-Parameter
Velocity-Curve: Exp+  Aftertouch: On
```

F2	"VeloCurve"	Avec ce paramètre vous changez la courbe de vélocité du clavier. Il est parfois nécessaire de la changer pour qu'un instrument corresponde à votre façon de jouer (voir le tableau ci-dessous).
F4	"Aftertouch"	Ce paramètre met la fonction Aftertouch en marche. Vous avez le choix entre "On" et "Off".

## Les courbes de vélocité du RAVEN

1	Un "-" devant le paramètre	La courbe de vélocité est inversée. Si par exemple vous frappez très fort une touche, le volume diminuera.
1	"LIN"	La dynamique de votre clavier sera transmise sans changements.
2	"LIN-"	La dynamique de votre clavier est compressée. Les passages doux sonneront plus fort qu'ils ne sont joués, les passages forts seront un peu atténués. Les changements sont linéaires.
3	"LIN+"	La dynamique sera étendue. La dynamique reste linéaire, mais est plus forte.
4	"Exp-"	La courbe de vélocité prend une trajectoire exponentielle mais sera compressée en même temps.
5	"Ex-"	Identique à "Exp-", mais compressée de façon plus forte.
6	"Exp+"	Cette courbe devient exponentielle et étendue.
7	"Ex++"	Identique à "Exp+", mais étendue de façon plus forte.
8	"FIX"	La vélocité sera toujours la même, indépendamment de la vélocité du clavier.

# LES PARAMÈTRES SYSTÈME

Les paramètres  
MIDI

Page 3

Edit System <3> Midi-Parameter  
Channel: 1 Omni: On Sync: Int Local: ON

F1	"Channel"	Avec ce paramètre, vous déterminez le canal MIDI sur lequel le RAVEN émet et reçoit les données MIDI dans le mode Performance. De plus, ce canal est important pour la transmission des données du format "système exclusif" (SysEx), car il détermine automatiquement le code d'identification (ID-Number) de l'instrument. Le format SysEx du RAVEN est décrit dans le chapitre "Le menu WRITE". Dans le mode Song, le RAVEN transmet les données de notes et de contrôleurs MIDI sur le canal 9 (piste-SOLO).
F2	"OMNI:ON/OFF"	Si le mode OMNI est sur "ON", cela signifie que le RAVEN 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.
F3	"Sync"	Ce paramètre détermine si le RAVEN doit être synchronisé par un séquenceur externe ou par son horloge interne.
F4	"Local:ON/OFF"	Le paramètre "Local:ON/OFF" sert à séparer le clavier d'un synthétiseur de son générateur de son interne. Le clavier ne transmet plus les notes et les données MIDI que par sa prise MIDI-OUT. Si vous vous servez d'un séquenceur externe pour vos enregistrements, celui-ci retransmettra ces données à la prise MIDI-IN du RAVEN, et ainsi à son générateur de son. Si dans cette configuration le paramètre "Local" était sur "ON", le synthétiseur du RAVEN recevrait les notes et les données de contrôleurs MIDI en double.

MIDI-Input  
Handling  
(paramètres de  
l'entrée MIDI)

Page 4:

Edit System <4> Midi-Input-Handling  
Prg.Change:ON Param.Ctrl:ON Start:ON

F1	"Prg.Change:ON/OFF"	Ici, vous déterminez si le RAVEN réagit aux données de changement de programme MIDI.
F2	"Param.Ctrl"	Il existe quelques paramètres du RAVEN qui sont réglés par des contrôleurs MIDI. Ce paramètre vous permet de les filtrer. Ainsi ils ne seront plus transmis au synthétiseur. Les contrôleurs MIDI suivants sont concernés: #5-Portamento-Time, #7-Volume, #10-Panorama, #91-Reverb-Depth et #93-Chorus-Depth.
F3	"Start:ON/OFF"	Ce paramètre détermine si le RAVEN réagit à des messages temps réel "START" et "STOP" d'un séquenceur externe. Si le RAVEN se trouve dans la position "ON", son séquenceur se mettra automatiquement en marche lorsque vous activez le séquenceur externe.

# LE MENU WRITE

MIDI-Output Handling  
(paramètres de la sortie MIDI)

Page 5:

```
Edit System <4> Midi-Output-Handling
PrgChg:OFF Cntrl: On Param:Off Clock:OFF
```

F1	"PrgChg:ON/OFF"	Ici, vous déterminez si le RAVEN transmet des données de changement de programme MIDI par sa prise MIDI-OUT.
F2	"Cntrl:ON/OFF"	Ici, vous décidez si le RAVEN transmet les informations de ses roues et de ses contrôleurs par sa prise MIDI-OUT.
F3	"Param:ON/OFF"	Ici, vous décidez si le RAVEN transmet des données, pendant que vous éditez un son.
F4	"Clock:ON/OFF"	Si "ON" est sélectionné, le RAVEN enverra l'horloge MIDI à un séquenceur externe. A ce moment le RAVEN sera le maître (Master) et le séquenceur l'esclave (Slave).

## Le menu WRITE

Le menu WRITE contient toutes les fonctions se rapportant au processus de stockage, d'initialisation, copie et effacement. De plus, vous y trouverez les fonctions de transmission (Dump). Celles-ci servent à transmettre des données de son et de séquenceur par l'interface MIDI, afin de les stocker dans une mémoire externe. Le stockage externe se fera à l'aide d'un ordinateur muni d'un logiciel approprié, un enregistreur de données MIDI ou un séquenceur capable d'enregistrer des données du code SysEx.

## Le menu WRITE du mode Séquenceur

Selon le mode de fonctionnement du RAVEN, le menu WRITE contient de différents sous-menus. Commençons par le mode séquenceur. Appuyez la touche SEQ.-MODE pour mettre le RAVEN dans le mode séquenceur. Si vous venez d'éditer une Performance, le message annonçant une éventuelle perte de données apparaît:

```
Performance Changes will be lost!
[ok] [cancel] [save...]
```

A ce moment, vous avez trois alternatives:

F1	"ok"	Si vous appuyez cette touche, les données sont perdues et vous entrez dans le mode séquenceur.
F2	"cancel"	Si vous appuyez cette touche, le RAVEN retourne automatiquement dans le mode Performance.
F3	"save..."	La touche "save..." ouvre le menu WRITE du mode Performance. Celui-ci est expliqué dans le prochain chapitre.

## Mémoriser et nommer un Song (morceau) ou un Pattern

Après avoir fait votre choix, vous vous trouvez maintenant dans le mode Séquenceur. Appuyez la touche WRITE et le message suivant apparaît:

```
|1> Write Pattern/Song?
[ok]
```

Ceci est la première page du menu WRITE. Ici, toutes les données d'un Song, y compris la mémoire de Pattern seront sauvegardées. La touche SOFT F1 [ok] engage le processus de stockage. Le message suivant apparaît:

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

Ce menu vous propose de donner un nom à votre morceau. Les lettres du nom que vous avez choisies peuvent être sélectionnées avec la molette VALUE ou avec les touches du clavier. Avec les touches SONG/BANK-SELECT, vous pouvez déplacer le curseur clignotant sur la lettre que vous voulez modifier. Si le nom vous plaît, appuyez la touche SOFT F1 [ok]. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez quitter le sous-menu par la touche SOFT F2 [cancel]. Si vous avez appuyé [ok], un menu apparaît qui vous demande de sélectionner un emplacement RAM pour stocker votre nouveau morceau. Le nom du morceau qui sera remplacé apparaît sur l'écran. Avec la molette VALUE, vous pouvez choisir le numéro du morceau que vous voulez remplacer. Si maintenant vous appuyez [ok], un message de sécurité, qui vous demande si vous voulez vraiment effacer le morceau à l'emplacement choisi, apparaît:

```
Overwrite "Untitled"      "?
[ok]  [cancel]
```

Ici, vous avez la dernière possibilité de renoncer à la mémorisation de votre morceau. Si vous appuyez [ok], votre Song et tous ses paramètres seront mémorisés.

**Initialiser un morceau ou l'effacer de la mémoire temporaire**

La deuxième page du menu WRITE vous offre la possibilité d'effacer un Song et les Patterns qu'il contient. Le morceau qui sera effacé, est toujours celui qui se trouve dans la mémoire temporaire. Les morceaux déjà mémorisés ne sont donc pas concernés. C'est uniquement en stockant un morceau initialisé de cette façon que des données du RAVEN seront effacées. Sélectionnez cette page avec la molette PAGE:

```
<2> Init Pattern/Song?
[ok]
```

Appuyez la touche [ok] et le message suivant apparaît:

```
Init... , Sure?
[ok]  [cancel]
```

Vous pouvez interrompre le processus d'initialisation avec la touche [cancel] ou le confirmer avec la touche [ok]. Après cette action, la mémoire temporaire sera vidée.

**Initialiser un Part**

La page 3 du menu WRITE permet de remettre les données de son d'un Part aux données standard. Si vous avez par exemple effectué des modifications au niveau des filtres ou des courbes d'enveloppe d'un part, celles-ci seront remises à des valeurs standard. Le motif assigné à ce Part n'est pas concerné. Ce changement se passe uniquement au niveau de la mémoire temporaire. Si vous ne mémorisez pas le morceau après l'initialisation d'un Part, aucun changement n'aura lieu lorsque vous rechargerez le morceau une prochaine fois. Sélectionnez cette page avec la molette PAGE:

```
<3> Init Kick-Part?
[ok]
```

Par les touches TRACK ou la molette VALUE, vous pouvez choisir le Part que vous voulez initialiser. En appuyant la touche SOFT F1 [ok], le message suivant apparaît:

```
Init... , Sure?
[ok]  [cancel]
```

Appuyez [ok] pour déclencher l'initialisation du Part ou [cancel] pour quitter le menu sans faire de changements.

## LE MENU WRITE

### Copier les paramètres d'un Part

Avec la fonction de la page 4 vous pouvez copier les paramètres d'un Part sur un autre. Tous les réglages concernant les paramètres de son et d'effet sont copiés lors de cette action. Comme d'habitude, le choix de la page se fait à l'aide de la molette PAGE:

```
<4> Copy Kick-Part?  
[ok]
```

Vous pouvez choisir le Part par les touches TRACK ou la molette VALUE. Une fois que vous avez choisi le Part à copier, appuyez la touche SOFT F1 [ok]. Une page qui vous demande de sélectionner la destination de votre copie apparaît:

```
Copy Kick-Part to Snare  
[ok] [cancel]
```

Cette page vous permet de choisir le Part sur lequel vous voulez copier vos données. Le choix se fait à l'aide des touches TRACK ou de la molette VALUE. Appuyez [ok] pour déclencher la copie ou [cancel] pour quitter le menu sans faire de changements.

### Les fonctions de transfert (Dump) dans le menu WRITE

Les trois pages de menu suivantes, traitent la fonction de Dump (transfert de données) du mode séquenceur du RAVEN. Un Dump représente le transfert d'un bloc de données système exclusifs (SysEx) qui contiennent une série de réglages de paramètres. Pour effectuer un Dump, il faut brancher la sortie MIDI-OUT du RAVEN avec la sortie MIDI-in de l'appareil qui doit enregistrer les données.

### Transfert des données de la mémoire temporaire

Le sous menu suivant vous permet d'envoyer toutes les données MIDI d'un Song à un séquenceur externe. Ces données concernent les paramètres de son, de Pattern, d'effet et du Motivator. Même les motifs enregistrés par vous-même (motifs USER) font partie du Dump. De cette façon, vous pouvez facilement créer de nouvelles banques de morceau.

Le transfert s'effectue à l'aide de données du code système exclusif. A l'heure actuelle, celles-ci peuvent être enregistrées par presque tous les séquenceurs et logiciels de séquence.

Le STYLE-DRIVE de QUASIMIDI par exemple écrit ces données directement sur une disquette 3,5". Ce style de disquettes représente une façon très économique de stocker les données du RAVEN. Une disquette peut contenir jusqu'à 100 morceaux. Comme la plupart des morceaux se composent de motifs déjà tout prêts, ce format de stockage est très compact. Ceci permet une vitesse de chargement très élevée, ce qui vous sera utile lorsque vous voulez charger de nouveaux morceaux pendant que vous jouez en live.

La page 5 contient le menu de transfert de données de la mémoire temporaire:

```
<5> Send Temporary Dump?  
[ok]
```

Mettez votre appareil externe dans le mode d'enregistrement. Le Dump commence dès que vous appuyez la touche SOFT F1 [ok].

Quelques logiciels de séquenceur vous proposent des accessoires spéciaux pour l'enregistrement des données SysEx.

Le logiciel CUBASE pour ATARI ST par exemple, vous propose l'accessoire "Satellite" afin d'effectuer vos Dumps plus confortablement.



**Transfert de toutes les données de la mémoire Song y compris tous les Patterns**

La page 6 permet le transfert de toute la mémoire Song et de tous les Patterns dans une mémoire externe via la sortie MIDI du RAVEN. Ceci vous permet d'enregistrer une suite de morceaux avec votre séquenceur externe tels que vous voulez par exemple les jouer en live, pour ensuite les recharger dans la mémoire du RAVEN.

Comme d'habitude, le choix de la page 6 se fait à l'aide de la molette PAGE:

```
<6| Send all Pattern/Songs?  
[ok]
```

Mettez votre appareil externe dans le mode d'enregistrement. Le Dump commence dès que vous appuyez la touche SOFT F1 [ok].

**Le menu WRITE du mode Performance**

Le menu WRITE du mode Performance contient 6 pages que vous choisissez à l'aide de la molette PAGE. Si vous vous trouvez déjà dans le mode Performance, il suffit d'appuyer la touche WRITE pour entrer dans ce menu.

**Mémoriser et nommer une Performance**

La première page de ce menu sert à mémoriser une nouvelle Performance. Tous les paramètres importants d'une Performance (Mode, matrice de modulation, effets et Motivator) sont sauvegardés dans ce menu.

```
|1> Write Performance?  
[ok]
```

Après avoir appuyé la touche SOFT F1 [ok], le message suivant apparaît:

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

Ce menu vous propose la possibilité de donner un nom à votre Performance. Les lettres du nom que vous avez choisies peuvent être sélectionnées avec la molette VALUE ou avec les touches du clavier. Avec les touches SONG/BANK-SELECT, vous pouvez déplacer le curseur clignotant sur la lettre que vous voulez modifier.

Si le nom vous plaît, appuyez la touche SOFT F1 [ok]. Le message suivant apparaît:

```
to X "Untitled"  
[ok] [cancel]
```

Au lieu du "X" à la première ligne, vous voyez le numéro de l'emplacement RAM que vous pouvez sélectionner avec la molette VALUE. En même temps, le nom de la Performance que vous allez remplacer sera affiché. En ce moment, vous avez toujours la possibilité de quitter le menu par la touche [cancel]. Si maintenant vous appuyez [ok], un message de sécurité, qui vous demande si vous voulez vraiment effacer la Performance à l'emplacement choisi, apparaît:

```
Overwrite "Untitled"?  
[ok] [cancel]
```

Avec [cancel] vous avez la dernière possibilité de renoncer à la mémorisation de votre Performance. Si vous appuyez [ok], votre Performance et tous ses paramètres seront mémorisés.

## LE MENU WRITE

### Initialiser une Performance

La prochaine page vous permet d'initialiser une Performance. Initialiser veut dire que toutes les données des paramètres d'une Performance sont effacées pour vous permettre de commencer votre édition à partir d'un réglage neutre. La Performance qui sera effacée, est toujours celle qui se trouve dans la mémoire temporaire. Les Performances déjà mémorisées ne sont donc pas concernées. C'est uniquement en stockant une Performance initialisée de cette façon que des données du RAVEN seront effacées. Sélectionnez la page 2 avec la molette PAGE:

```
<2> Init Performance?  
[ok]
```

Appuyez la touche [ok] et le message suivant apparaît:

```
Init... Sure?  
[ok] [cancel]
```

Vous pouvez interrompre le processus d'initialisation avec la touche [cancel] ou le confirmer avec la touche [ok]. Après cette action, la mémoire temporaire sera vidée.

### Initialiser un Part

La page 3 vous permet d'initialiser un Part d'une Performance. Vous ne pouvez initialiser que les Parts qui font partie de la Performance actuelle. Sélectionnez la page 3 avec la molette PAGE:

```
<3> Init Part 1?  
[ok]
```

Par les touches TRACK ou la molette VALUE, vous pouvez choisir le Part que vous voulez initialiser. En appuyant la touche SOFT F1 [ok], le message suivant apparaît:

```
Init... Sure?  
[ok] [cancel]
```

Appuyez [ok] pour déclencher l'initialisation du Part ou [cancel] pour quitter le menu sans faire de changements.

### Copier les paramètres des Parts

La page 4 vous permet de copier les paramètres de son d'un Part utilisés dans une Performance sur un autre Part. Cette fonction est par exemple intéressante lorsque vous voulez programmer une Performance du type Layer. Programmez les paramètres d'un Part puis copiez les sur un autre Part. Par la suite vous pouvez par exemple changer l'accord fin des Parts et changer la position du panoramique, afin d'obtenir un son plus "gras".

La page 4 vous propose cette fonction:

```
<4> Copy Part 1?  
[ok]
```

Vous pouvez choisir le Part par les touches TRACK ou la molette VALUE. Une fois que vous avez choisi le Part à copier, appuyez la touche SOFT F1 [ok]. Une page qui vous demande de sélectionner la destination de votre copie apparaît:

```
Copy Part to 2  
[ok] [cancel]
```

Cette page vous permet de choisir le Part sur lequel vous voulez copier vos données. Le choix se fait à l'aide des touches TRACK ou de la molette VALUE. Appuyez [ok] pour déclencher la copie ou [cancel] pour quitter le menu sans faire de changements.

### Transfert (Dump) des données actuelles d'une Performance

Les deux pages suivantes concernent une fois de plus l'échange de données par l'interface MIDI. Dans le chapitre "Les fonctions de transfert (Dump) dans le menu WRITE", nous avons déjà décrit les possibilités de transfert de données vers un appareil externe. La page 5 vous permet d'envoyer les réglages actuels d'une Performance comprenant les données des paramètres de son, d'effet et de Motivator. Sélectionnez la page 5 à l'aide de la molette PAGE:

```
<5> Send Temporary DUMP?  
[ok]
```

Le Dump commence dès que vous appuyez la touche SOFT F1 [ok].

La dernière page du menu WRITE vous propose d'envoyer toutes les données de Performances USER par l'interface MIDI. Sélectionnez la page 6 à l'aide de la molette PAGE:

```
<6> Send all Performances?  
[ok]
```

En appuyant la touche SOFT F1 [ok], toutes les Performances USER seront expédiées. Ainsi, nous voilà arrivés à la fin de l'explication du menu WRITE.



Klaus Schulze avec le RAVEN et le CYBER-6 de QUASIMIDI.

# LES SONS SIMPLES DU RAVEN

## Basses

A001 \_19\_19bs  
 A002 Acbassfm  
 A003 AjaxPad  
 A004 Ana\_Akai  
 A005 BallsBas  
 A006 Basriser  
 A007 Bassland  
 A008 BassReso  
 A009 Bassslow  
 A010 BassSolo  
 A011 BauchBs  
 A012 BobsBall  
 A013 BsSh101a  
 A014 Citybass  
 A015 Conbasso  
 A016 Coupler  
 A017 CptBlaub  
 A018 CutoffBs  
 A019 DeepBas1  
 A020 DeepBas2  
 A021 DeepBas3  
 A022 DeepLine  
 A023 DJAxyl  
 A024 DukeBass  
 A025 Ecu\_Bass  
 A026 FloorBs  
 A027 Formant1  
 A028 FunkyArp  
 A029 Gide303  
 A030 Glide303  
 A031 Glidebas  
 A032 Glider  
 A033 Hacke  
 A034 HighLow  
 A035 HipBass  
 A036 Kramer  
 A037 Line303a  
 A038 Line303b  
 A039 Line303c  
 A040 Line303d  
 A041 Line303e  
 A042 Line303f  
 A043 MC202bs  
 A044 MC202seq  
 A045 Melomoog  
 A046 MiamiBs  
 A047 Micromog  
 A048 Microrav  
 A049 Minideep  
 A050 MKS\_50\_1  
 A051 MKS\_50\_2  
 A052 MKS\_50\_3  
 A053 MoogBas1  
 A054 MoogBas2  
 A055 MoogVox  
 A056 MoogSynt

A057 Mr\_Moog1  
 A058 Mr\_Moog2  
 A059 MS20Bass  
 A060 MS50Bas1  
 A061 MS50Bas2  
 A062 Opener  
 A063 Passive  
 A064 Percmoog  
 A065 Rasputin  
 A066 Ratbass  
 A067 Raverbas  
 A068 ShrtBass  
 A069 Sinusbass  
 A070 Slapper  
 A071 Swepbass  
 A072 TB\_303\_1  
 A073 TB\_303\_2  
 A074 TB\_303\_3  
 A075 TB\_303\_4  
 A076 Tec\_Bass  
 A077 Velocity  
 A078 VX\_600  
 A079 Weichbas  
 A080 Wetlook  
 A081 Wharp

## LeadSynts 2

A082 Anabrss  
 A083 ArpQadra  
 A084 Axiszero  
 A085 Banasync  
 A086 Biotop  
 A087 Biscin  
 A088 Brassel  
 A089 Brassmix  
 A090 Cherries  
 A091 Cinnamon  
 A092 Cutter  
 A093 Cybersix  
 A094 Cyclone  
 A095 Dominate  
 A096 Don\_buch  
 A097 Doom\_II  
 A098 Dumpfo  
 A099 E\_Breit  
 A100 EasySequ  
 A101 Echoes  
 A102 Elgaucho  
 A103 El\_brass  
 A104 Fanfarex  
 A105 Flexi  
 A106 Fressban  
 A107 Fullpad  
 A108 Funkybrs  
 A109 Fuzzicat  
 A110 Gummi

A111 Kingsley  
 A112 Korg\_MS  
 A113 L\_Man  
 A114 Lead\_303  
 A115 LeadSyn1  
 A116 LuckyEyc  
 A117 MaxSwep  
 A118 Mirror1  
 A119 Mirror2  
 A120 MoveThat  
 A121 NeoRave  
 A122 OBX\_1  
 A123 OBX\_2  
 A124 OBX\_3  
 A125 P\_Meier  
 A126 PadVX600  
 A127 Paladon  
 A128 Percbana  
 B001 Percobi  
 B002 Percswep  
 B003 Percuter  
 B004 Pitcdown  
 B005 Pitch\_Up  
 B006 Pitcher  
 B007 Poly61  
 B008 ProOne1  
 B009 ProOne2  
 B010 PulsDeep  
 B011 Rave\_1  
 B012 Rave\_2  
 B013 Rave\_3  
 B014 Rave\_4  
 B015 Rave\_5  
 B016 Rave\_8mm  
 B017 Ravemit  
 B018 Resobrs1  
 B019 Resobrs2  
 B020 Schluri  
 B021 Sec\_Out  
 B022 Segagame  
 B023 Sequ\_UK1  
 B024 Sequ\_UK2  
 B025 Sequenz2  
 B026 Sequenz3  
 B027 Sequenz4  
 B028 Sequenz5  
 B029 Sequenz6  
 B030 ShrtPoly  
 B031 SideWalk  
 B032 SoftSolo  
 B033 SoftSqua  
 B034 Solaris  
 B035 Sonator  
 B036 Sparta  
 B037 Supersol  
 B038 Syntbrss  
 B039 SyntFick

B040 Synthasi  
 B041 Texastec  
 B042 Voiccod1  
 B043 Voiccod2  
 B044 Voiccod3  
 B045 VX\_Dom1  
 B046 W\_Apart  
 B047 Walker  
 B048 Watbrd  
 B049 Wolfram

## Natural

B050 Att\_Chor  
 B051 Booh  
 B052 Clavinet  
 B053 Cleangt1  
 B054 Cleangt2  
 B055 Dooh  
 B056 El\_Piana  
 B057 Flasche  
 B058 Flutpad  
 B059 Fullchor  
 B060 ItaloKey  
 B061 Jazzy\_FM  
 B062 Klampfe  
 B063 Mellotrnm  
 B064 NatVoice  
 B065 NoPiano1  
 B066 NoPiano2  
 B067 Orchhit  
 B068 Panflute  
 B069 Perc\_Bam  
 B070 Piccolo  
 B071 StopdPia  
 B072 Wers\_Mag  
 B073 Warlitzr

## Organs

B074 Denerlin  
 B075 FarfisaA  
 B076 FarfisaB  
 B077 Hammond1  
 B078 MKSlikeO  
 B079 MKSOrgan  
 B080 Organ1  
 B081 Organ2  
 B082 Organ3  
 B083 Organ4  
 B084 Organ5  
 B085 PigOrgn1  
 B086 PigOrgn2  
 B087 RaveOrg1  
 B088 RaveOrg2  
 B089 RaveOrg3  
 B090 RaveOrg4

# LES SONS SIMPLES DU RAVEN

B091 RaveOrg5  
 B092 RaveOrg6  
 B093 SchneidO

## SyntPads

B094 Angels1  
 B095 Angels2  
 B096 Atmopad  
 B097 Banabell  
 B098 Chaser  
 B099 Cloc\_voc  
 B100 Clockyvs  
 B101 Cloudy  
 B102 CMIVoice  
 B103 Crumarst  
 B104 Diamonds  
 B105 Easypad  
 B106 Eight\_v  
 B107 El\_Cello  
 B108 EQ\_Zone  
 B109 Europa  
 B110 Expressn  
 B111 FastBamb  
 B112 FastPoly  
 B113 FastVoc  
 B114 Feelings  
 B115 Filt\_Vox  
 B116 FlanginC  
 B117 FlangVoc  
 B118 Fluid\_X  
 B119 Glide\_X  
 B120 GlideSwp  
 B121 Horns\_El  
 B122 HugeOBX  
 B123 Imagina  
 B124 JunoSwel  
 B125 JXString  
 B126 Kasper  
 B127 KorgSweep  
 B128 Long\_JX  
 C001 LoopSweep  
 C002 MixedRes  
 C003 Mixpad  
 C004 Mixpoly  
 C005 Nie\_Ohne  
 C006 Oberhpad  
 C007 Obi\_Onic  
 C008 OBX\_4  
 C009 OBXClean  
 C010 Oh\_Carol  
 C011 Oingpad  
 C012 Percpad  
 C013 Pitglide  
 C014 Povray  
 C015 Psychosi  
 C016 Pupilpad  
 C017 Raumstr

C018 Releaser  
 C019 Rev\_Pad  
 C020 Revvoice  
 C021 Sawpad  
 C022 Sequenz1  
 C023 Shadows  
 C024 Shrt\_CMI  
 C025 SmpIswep  
 C026 Softie  
 C027 Starpad1  
 C028 Starpad2  
 C029 Stringer  
 C030 Stringfm  
 C031 Strngmix  
 C032 Strngmk5  
 C033 Sunny  
 C034 Sweeper1  
 C035 Sweeper2  
 C036 Sweeper3  
 C037 Sweeper4  
 C038 Sweepup  
 C039 Swelbody  
 C040 Swep\_OBX  
 C041 SwepDbi  
 C042 SwepSolo  
 C043 SynSaege  
 C044 T\_D\_Pad1  
 C045 TagTraum  
 C046 Talos\_5  
 C047 Teppich  
 C048 Vox\_Echo  
 C049 VoxObi  
 C050 VoxSwell  
 C051 VS\_Pad  
 C052 VS\_Voice  
 C053 Vulgaris  
 C054 WarmBlas  
 C055 Windy  
 C056 MKS\_Poly

## Waves

C057 Pulse\_30  
 C058 Pulse\_50  
 C059 Pulse\_60  
 C060 Pulse\_75  
 C061 Rechteck  
 C062 Resonato  
 C063 Resowav1  
 C064 Resowav2  
 C065 Resowav3  
 C066 Resowav4  
 C067 Resowav5  
 C068 Resowav6  
 C069 Resowav7  
 C070 Saegezan  
 C071 Sinewave  
 C072 Specwav

## FM\_Percussion

C073 Chimes\_1  
 C074 Chimes\_2  
 C075 Glas\_FM  
 C076 Gloeckle  
 C077 Klinklan  
 C078 Mallet  
 C079 Metallsp  
 C080 Plong  
 C081 Spieluhr  
 C082 Tinkler  
 C083 Tremvib1  
 C084 Tremvib2  
 C085 Tremvib3  
 C086 VibesFM

## Effects

C087 Ash2Ash  
 C088 Arnold  
 C089 Autumn  
 C090 Battle  
 C091 Blobby  
 C092 Butcher  
 C093 Checov  
 C094 Daemmrng  
 C095 Deeper  
 C096 Dreckig  
 C097 Effect\_1  
 C098 Effect\_2  
 C099 Experie1  
 C100 Experie2  
 C101 Experie3  
 C102 Experie4  
 C103 Experie5  
 C104 Experie6  
 C105 Experie7  
 C106 Experie8  
 C107 Factory  
 C108 Falling1  
 C109 Falling2  
 C110 Ferrochr  
 C111 Frogger  
 C112 Gateshot  
 C113 Gremlin  
 C114 Heartbat  
 C115 Humbler  
 C116 Hyper  
 C117 Innuendo  
 C118 ItsClosd  
 C119 Kreuzmod  
 C120 Log\_Out  
 C121 MR\_Dirty  
 C122 Nuggets  
 C123 Racer\_FM  
 C124 Refresh  
 C125 RepairIt

C126 Ringer  
 C127 Sitar  
 C128 Spec\_FX  
 D001 Special1  
 D002 Special2  
 D003 Special3  
 D004 Special4  
 D005 Special5  
 D006 Special6  
 D007 Special7  
 D008 Stahl  
 D009 Stepper  
 D010 Target\_Y  
 D011 Wriggley  
 D012 Zappmoog

## Tuned Drums

D013 A\_Cymb\_T  
 D014 A\_Elec\_T  
 D015 A\_Guil\_T  
 D016 A\_Klok\_T  
 D017 A\_Perc\_T  
 D018 A\_SFX\_T  
 D019 Agogo\_T  
 D020 Ankick1T  
 D021 Ankick2T  
 D022 AnKick3T  
 D023 AnKick4T  
 D024 AnKick5T  
 D025 AnaTomT  
 D026 BassDrmT  
 D027 BellTreT  
 D028 BongoHiT  
 D029 CabasaT  
 D030 CastanT  
 D031 China\_T  
 D032 Clave\_T  
 D033 CIsdHH\_T  
 D034 CowbellT  
 D035 Conga\_T2  
 D036 Conga\_TI  
 D037 CR78CymT  
 D038 CR78Cn\_T  
 D039 CR78Bd\_T  
 D040 CR78Gu\_T  
 D041 CR78Ta\_T  
 D042 CR78SnrT  
 D043 CR78RimT  
 D044 CR78HH\_T  
 D045 Crash2T  
 D046 Crash1T  
 D047 Cuica\_T  
 D048 DrumFX1T  
 D049 DrumFX2T  
 D050 EffShakT  
 D051 Gated\_T  
 D052 Guiro\_T

## LES SONS SIMPLES DU RAVEN

D053 GuiroT2	D073 Trian_T	D093 TR808TmT	Drumsets
D054 LinnSn_T	D074 Tamb_T	D094 TR909BsT	D112 Standard
D055 LinnTomT	D075 TimbalT	D095 TR909HHT	D113 TR808Set
D056 LongWh_T	D076 Tom_T	D096 TR909C_T	D114 TR909Set
D057 MaracasT	D077 TR606BsT	D097 TR909OHT	D115 Analog
D058 MS20P_T	D078 TR606CyT	D098 TR909SnT	D116 TR606Set
D059 OpenHH_T	D079 TR606HHT	D099 TR909StT	D117 CR78_Set
D060 Reso_T	D080 TR606OHT	D100 TR909TmT	D118 Linn_set
D061 Ride_T	D081 TR606SnT	D101 Vibra_T	D119 Rock_Set
D062 Scrtch1T	D082 TR606TmT	D102 VocHit_T	D120 Modular1
D063 Scrtch2T	D083 TR808BsT	D103 VocokikT	D121 Modular2
D064 SinusKic	D084 TR808HHT	D104 VocopopT	D122 VntgeSet
D065 Slap_T	D085 TR808C_T	D105 CocoZisT	D123 Dry_Set
D066 Snare_T	D086 TR808C1T	D106 Yeti	D124 DanceSet
D067 Snare2T	D087 TR808C2T	D107 Zap_T	D125 Old_Box
D068 Stick_T	D088 TR808CwT	D108 ZappnGt	D126 Kick_Snr
D069 Sticks_T	D089 TR808CrT	D109 Zilp_T	D127 NoisySFX
D070 SynTom1	D090 TR808OHT	D110 Zip_T	D128 NoSound
D071 SynTom2	D091 TR808RmT	D111 Zipup_T	
D072 SynTom3	D092 TR808SnT		

### Choisir un son simple par MIDI



Pour choisir les différents sons par MIDI, vous avez besoin de deux ordres MIDI. Il s'agit de l'ordre de changement de banque (Bank-Change) et de l'ordre de changement de programme (Program-Change). Beaucoup de synthétiseurs se contentent d'un changement de programme, car celui-ci permet d'adresser 128 sons différents. Le RAVEN par contre, contient 512 sons simples, ce qui correspond à quatre banques de 128 sons.

Dans la liste, ces banques de sons sont numérotées de A à D. Notez que si vous voulez choisir un son par MIDI, vous devez d'abord envoyer le changement de banque avant d'envoyer le changement de programme. La norme MIDI compte les changements de programme à partir du zéro, ce qui n'empêche pas que beaucoup de séquenceurs commencent à compter à partir du 1. Pour obtenir une compatibilité plus élevée aux séquenceurs les plus courants, le RAVEN commence également à compter à partir du 1. Ainsi, il est toujours possible que l'affichage du RAVEN diffère de l'affichage de votre séquenceur. Le même problème se pose pour les changements de banque. Selon la méthode utilisée, les numéros de changement de banque peuvent aller de 0 à 3 ou de 1 à 4. De toute manière, ces numéros correspondent aux banques de son A à D du RAVEN.

L'ordre de changement de banque est un contrôleur MIDI qui possède le numéro 0. Pour changer de programme, il vous faut alors la suite de contrôleurs suivante:

- |                             |   |   |                  |
|-----------------------------|---|---|------------------|
| 1. Controller 0, Value X;   | X | = | Numéro de banque |
| 2. Program-Change, Value Y; | Y | = | Numéro de son    |

Du moment que l'ordre de changement de programme n'a pas encore atteint le RAVEN, le changement de banque ne sera pas effectué. Sinon le son serait changé deux fois de suite: La première fois en recevant le Bank-Change et la deuxième fois en recevant le Program-Change. Si vous voulez sélectionner un second son de la même banque, il ne sera pas nécessaire de renvoyer un Bank-Change.

# LES PERFORMANCES DU RAVEN

A00	Diary	B00	Equinox	C00	LowPass	D00	RandyRnd
A01	Blow_Job	B01	Eunova	C01	Luigi	D01	RatBass
A02	Slappy	B02	Europa	C02	Maldoror	D02	RaveBrss
A03	Slidox	B03	EvilLine	C03	MC202	D03	RaveLead
A04	Polysynt	B04	FastChor	C04	Mellotr	D04	Raveress
A05	Gate	B05	FatBass	C05	Memories	D05	Raverin
A06	Matrix	B06	FatLead	C06	Merkur	D06	Ravesign
A07	Soloport	B07	FatStrng	C07	Message	D07	Raviera
A08	Rotodrum	B08	FatSynth	C08	Miami	D08	Restore
A09	Hadjuk	B09	Fit	C09	Milrahm	D09	Rhythms
A10	2000Deep	B10	Flacche	C10	Mittig	D10	Ritenite
A11	5thHouse	B11	Flange	C11	MKS50	D11	RudeBass
A12	Aladdin	B12	Flokati	C12	MKSOrgan	D12	RunAway
A13	Alhazred	B13	Floorbss	C13	Mobilnet	D13	Sarungi
A14	Ali_Baba	B14	Floppy	C14	ModuBass	D14	Satelite
A15	Amalgam	B15	Fludite	C15	MonoMoog	D15	SeaQuest
A16	Apricosy	B16	Funky	C16	MoogBass	D16	SeqAngel
A17	Aricelle	B17	Futurbss	C17	MoogSome	D17	SLowPad
A18	Artus	B18	Gabber	C18	Moogy	D18	SoftClick
A19	Atomsmog	B19	GenError	C19	MotoKing	D19	Sojus7
A20	Aztekiae	B20	Gitarre	C20	Move_It	D20	Solid
A21	Babayaga	B21	Gliders	C21	Mumpfel	D21	Spartas
A22	Babybox	B22	GruvReso	C22	Murmel	D22	Splittig
A23	Bachus	B23	Gwendoly	C23	Mutantor	D23	SplHaus
A24	Barbara	B24	HaloWahn	C24	NiteMare	D24	Stargate
A25	Bassarps	B25	Hamburg	C25	Noister	D25	Starwars
A26	BassLine	B26	HardCore	C26	Noisy	D26	Steeley
A27	BellVox	B27	Harrison	C27	NoSchool	D27	Stormed
A28	BritePad	B28	Horrible	C28	No_Talos	D28	Suckers
A29	Brutus	B29	House	C29	Oberheim	D29	Supersol
A30	CaveLine	B30	HouseOrg	C30	Okzident	D30	Sweeper
A31	Chinese	B31	HugSynt	C31	Orchestr	D31	Synbrass
A32	Cholera	B32	Ibis	C32	Orgel	D32	Syncers
A33	Chor	B33	IceCold	C33	Oriental	D33	SynSign
A34	Chordula	B34	Image	C34	OutDoors	D34	SyntiPop
A35	Chorstrg	B35	ItalPian	C35	Palmin	D35	TimTaler
A36	Cicero	B36	Ivanhoen	C36	Panners	D36	Torture
A37	Clichy	B37	Japanese	C37	Paradox	D37	Tribally
A38	Clopsy	B38	Jungfer	C38	Patent_X	D38	TriebTat
A39	CMI_Vox	B39	Klaus	C39	Petshop	D39	TriplSeq
A40	Cocktail	B40	Kniteful	C40	Phasers	D40	Ulyses
A41	Cujamara	B41	Kreta	C41	Polygon	D41	UniLine
A42	DeepBooth	B42	K_Houser	C42	Propper	D42	Up'nDown
A43	Deviled	B43	Lancelot	C43	Pulsar	D43	WarmStrg
A44	DicHard	B44	Lead_303	C44	PulsArp	D44	WetLook
A45	DX_7	B45	Leaders	C45	Pulseful	D45	Wibbler
A46	EasySeq	B46	Legalize	C46	Pupils	D46	Witched
A47	EchoDrin	B47	Little15	C47	Quasar	D47	Wurlitz
A48	Echolyt	B48	LoveAge	C48	Rachel	D48	Xantier
A49	ElHakim	B49	LoveBody	C49	Radium	D49	Zombied

## Choisir une Performance par MIDI

La sélection d'une Performance par MIDI nécessite également un ordre de changement de banque et un ordre de changement de programme. Le système est le même que celui pour le choix des sons simple expliqués dans le chapitre précédent. Les Performances sont divisées en quatre banques. Une banque de Performance contient 50 Performances. Ainsi seulement les numéros de changement de programme de 0 à 50 ou de 0 à 49 sont admis. Les banques sont organisées de la façon suivante:

**Bank 0:** Banque USER (RAM-Performances)  
**Bank 1-4:** Banques ROM A-D

# LES DRUMSETS DU RAVEN

Standard Set		TR808 Set		TR909 Set		Analog Set	
C 2	Bassdrum	C 2	TR808Bs	C 2	TR909Bs	C 2	ResoHard
C#2	Stick	C#2	TR808Rim	C#2	TR909Stk	C#2	CR78Rim
D 2	Snare	D 2	TR808Sn	D 2	TR909Sn	D 2	CR78Snre
D#2	TR808Clp	D#2	TR808Clp	D#2	TR909Clp	D#2	TR909Clp
E 2	SnreDrum	E 2	TR909Sn	E 2	TR808Sn	E 2	NoiseSnr
F 2	Tom_2	F 2	TR808Tom	F 2	TR909Tom	F 2	Anatoms1
F#2	ClsdHHat	F#2	TR808CHH	F#2	TR909CHH	F#2	TR606HH
G 2	Tom_2	G 2	TR808Tom	G 2	TR909Tom	G 2	Anatoms3
G#2	FootHHat	G#2	RaveHat	G#2	RaveHat	G#2	RaveHat
A 2	Tom_2	A 2	TR808Tom	A 2	TR909Tom	A 2	Anatoms1
A#2	OpenHHat	A#2	TR808Ohh	A#2	TR909OHH	A#2	TR606OHH
H 2	Tom_1	H 2	TR808Tom	H 2	TR909Tom	H 2	Anatoms3
C 3	Tom_1	C 3	TR808Tom	C 3	TR909Tom	C 3	Anatoms1
C#3	Crash1	C#3	TR808Crs	C#3	Crash2	C#3	AnlgCymb
D 3	Tom_1	D 3	TR808Tom	D 3	TR909Tom	D 3	Anatoms3
D#3	Ride	D#3	Ride	D#3	Ride	D#3	Ride
E 3	ChinaCrs	E 3	ChinaCrs	E 3	ChinaCrs	E 3	ChinaCrs
F 3	RideBell	F 3	RideBell	F 3	RideBell	F 3	ZipUp
F#3	Tamburin	F#3	Tamburin	F#3	Tamburin	F#3	Tamburin
G 3	Splash	G 3	Splash	G 3	Splash	G 3	Zapping
G#3	Cowbell	G#3	TR808Cow	G#3	TR808Cow	G#3	TR808Cow
A 3	Crash2	A 3	Crash2	A 3	Crash1	A 3	Crash1
A#3	VibraSlp	A#3	VibraSlp	A#3	VibraSlp	A#3	AnlgElec
H 3	Ride	H 3	Ride	H 3	Ride	H 3	Ride
C 4	BongoHi	C 4	BongoHi	C 4	Tr808CLo	C 4	CasioDr2
C#4	BongoLo	C#4	BongoLo	C#4	TR808Cmi	C#4	CasioDr3
D 4	CongaSlp	D 4	Tr808CLo	D 4	TR808CHi	D 4	AnlKlock
D#4	CongaHi	D#4	TR808Cmi	D#4	BongoHi	D#4	AnlKlock
E 4	CongaLo	E 4	TR808CHi	E 4	BongoLo	E 4	HiAgogo
F 4	Timbale	F 4	Timbale	F 4	HiAgogo	F 4	LoAgogo
F#4	Timbale	F#4	Timbale	F#4	LoAgogo	F#4	Tr808CLo
G 4	HiAgogo	G 4	HiAgogo	G 4	Timbale	G 4	TR808Cmi
G#4	LoAgogo	G#4	LoAgogo	G#4	Timbale	G#4	TR808CHi
A 4	Cabasa	A 4	Cabasa	A 4	TR808Mrs	A 4	AnlPerc1
A#4	Maracas	A#4	TR808Mrs	A#4	Cabasa	A#4	AnlPerc2
H 4	ShrtWhis	H 4	ShrtWhis	H 4	ShrtWhis	H 4	Zilp
C 5	LongWhis	C 5	LongWhis	C 5	LongWhis	C 5	AnlGuir1
C#5	GuiroSht	C#5	GuiroSht	C#5	GuiroSht	C#5	TR808Cla
D 5	Guiro	D 5	Guiro	D 5	TR808Cla	D 5	ShrtWhis
D#5	Clave	D#5	TR808Cla	D#5	Guiro	D#5	LongWhis
E 5	Woodblok	E 5	Woodblok	E 5	Woodblok	E 5	AnlPerc3
F 5	Woodblok	F 5	Woodblok	F 5	Woodblok	F 5	AnlPerc4
F#5	CuicaLo	F#5	CuicaLo	F#5	CuicaHi	F#5	Pudding
G 5	CuicaHi	G 5	CuicaHi	G 5	CuicaLo	G 5	Pudding2
G#5	Mt_Trngl	G#5	Mt_Trngl	G#5	Triangle	G#5	DrumSFX1
A 5	Triangle	A 5	Triangle	A 5	Mt_Trngl	A 5	DrumSFX2
A#5	Shaker	A#5	Shaker	A#5	Tamburin	A#5	VocoKick
H 5	Tamburin	H 5	Tamburin	H 5	Shaker	H 5	Vocopop
C 6	BellTree	C 6	BellTree	C 6	BellTree	C 6	VocoZish
C#6	Castanet	C#6	Castanet	C#6	Castanet	C#6	MoogTom
D 6	SinusKic	D 6	SinusKic	D 6	ResoHard	D 6	ResoHard
D#6	ResoHard	D#6	ResoHard	D#6	SinusKic	D#6	Slap
E 6	Slap	E 6	Slap	E 6	Slap	E 6	Scratch1
F 6	Scratch1	F 6	Scratch1	F 6	Scratch2	F 6	Scratch2
F#6	Scratch2	F#6	Scratch2	F#6	Scratch1	F#6	Sticks
G 6	Sticks	G 6	Sticks	G 6	Sticks	G 6	CasioDr3
G#6	CasioDr3	G#6	CasioDr3	G#6	Casiodr1	G#6	Casiodr1
A 6	Casiodr1	A 6	Casiodr1	A 6	CasioDr2	A 6	CasioDr2
A#6	CasioDr2	A#6	CasioDr2	A#6	CasioDr3	A#6	TR909Bs
H 6	TR808Rim	H 6	TR808Rim	H 6	TR808Rim	H 6	TR808Rim
C 7	Stick	C 7	Stick	C 7	Stick	C 7	Stick



# LES DRUMSETS DU RAVEN

## TR606 Set

C 2 TR606Bs  
 C#2 CR78Rim  
 D 2 TR606Snr  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 CR78Snre  
 F 2 TR606Tom  
 F#2 TR606HH  
 G 2 TR606Tom  
 G#2 RaveHat  
 A 2 TR606Tom  
 A#2 TR606OHH  
 H 2 TR606Tom  
 C 3 TR606Tom  
 C#3 TR606Cym  
 D 3 TR606Tom  
 D#3 Ride  
 E 3 ChinaCrs  
 F 3 RideBell  
 F#3 Tamburin  
 G 3 Splash  
 G#3 TR808Cow  
 A 3 Crash2  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 Ride  
 C 4 GuiroSht  
 C#4 CR78Guir  
 D 4 BongoHi  
 D#4 BongoLo  
 E 4 CongaSlp  
 F 4 CongaHi  
 F#4 CongaLo  
 G 4 Timbale  
 G#4 Timbale  
 A 4 HiAgogo  
 A#4 LoAgogo  
 H 4 Cabasa  
 C 5 TR808Mrs  
 C#5 ShrtWhis  
 D 5 LongWhis  
 D#5 TR808Cla  
 E 5 Woodblok  
 F 5 Woodblok  
 F#5 CuicaLo  
 G 5 CuicaHi  
 G#5 Mt\_Trngl  
 A 5 Triangle  
 A#5 Shaker  
 H 5 Castanet  
 C 6 ResoHard  
 C#6 Slap  
 D 6 Scratch2  
 D#6 Scratch1  
 E 6 Sticks  
 F 6 SinusKic  
 F#6 CasioDr3  
 G 6 Casiodr1  
 G#6 CasioDr2  
 A 6 Tamburin  
 A#6 BellTree  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## CR78 Set

C 2 CR78Bass  
 C#2 CR78Rim  
 D 2 CR78Snre  
 D#2 TR909Clp  
 E 2 TR808Sn  
 F 2 TR808Tom  
 F#2 CR78HHat  
 G 2 TR808Tom  
 G#2 RaveHat  
 A 2 TR808Tom  
 A#2 CR78HHat  
 H 2 TR808Tom  
 C 3 TR808Tom  
 C#3 CR78Cymb  
 D 3 TR808Tom  
 D#3 RideBell  
 E 3 ChinaCrs  
 F 3 Ride  
 F#3 CR78Tamb  
 G 3 Splash  
 G#3 TR808Cow  
 A 3 Crash1  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 RideBell  
 C 4 BongoHi  
 C#4 BongoLo  
 D 4 CR78Cnga  
 D#4 CR78Cnga  
 E 4 CR78Cnga  
 F 4 Cabasa  
 F#4 TR808Mrs  
 G 4 Timbale  
 G#4 Timbale  
 A 4 HiAgogo  
 A#4 LoAgogo  
 H 4 ShrtWhis  
 C 5 LongWhis  
 C#5 GuiroSht  
 D 5 CR78Guir  
 D#5 CR78Clav  
 E 5 CuicaHi  
 F 5 CuicaLo  
 F#5 Woodblok  
 G 5 Woodblok  
 G#5 Mt\_Trngl  
 A 5 Triangle  
 A#5 Shaker  
 H 5 SinusKic  
 C 6 ResoHard  
 C#6 Scratch1  
 D 6 Slap  
 D#6 Scratch2  
 E 6 Sticks  
 F 6 Casiodr1  
 F#6 CasioDr2  
 G 6 CasioDr3  
 G#6 TR808Bs  
 A 6 Tamburin  
 A#6 BellTree  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Linn Set

C 2 LinnKick  
 C#2 Stick  
 D 2 LinnSnre  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 LinnSnre  
 F 2 LinnTom  
 F#2 ClsdHHat  
 G 2 LinnTom  
 G#2 FootHHat  
 A 2 LinnTom  
 A#2 OpenHHat  
 H 2 LinnTom  
 C 3 LinnTom  
 C#3 Crash1  
 D 3 LinnTom  
 D#3 Ride  
 E 3 ChinaCrs  
 F 3 RideBell  
 F#3 Tamburin  
 G 3 Splash  
 G#3 Cowbell  
 A 3 Crash2  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 Ride  
 C 4 ResoHard  
 C#4 Slap  
 D 4 Scratch1  
 D#4 Scratch2  
 E 4 Sticks  
 F 4 CasioDr3  
 F#4 Casiodr1  
 G 4 CasioDr2  
 G#4 BongoHi  
 A 4 BongoLo  
 A#4 CongaSlp  
 H 4 CongaHi  
 C 5 CongaLo  
 C#5 Timbale  
 D 5 Timbale  
 D#5 HiAgogo  
 E 5 LoAgogo  
 F 5 Cabasa  
 F#5 Maracas  
 G 5 ShrtWhis  
 G#5 LongWhis  
 A 5 GuiroSht  
 A#5 Guiro  
 H 5 Clave  
 C 6 Woodblok  
 C#6 Woodblok  
 D 6 CuicaLo  
 D#6 CuicaHi  
 E 6 Mt\_Trngl  
 F 6 Triangle  
 F#6 Shaker  
 G 6 Tamburin  
 G#6 BellTree  
 A 6 Castanet  
 A#6 Solid  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Rock-Set

C 2 Solid  
 C#2 Stick  
 D 2 Gated\_SD  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 Snare  
 F 2 Tom\_2  
 F#2 ClsdHHat  
 G 2 Tom\_2  
 G#2 FootHHat  
 A 2 Tom\_2  
 A#2 OpenHHat  
 H 2 Tom\_1  
 C 3 Tom\_1  
 C#3 Crash1  
 D 3 Tom\_1  
 D#3 Ride  
 E 3 ChinaCrs  
 F 3 RideBell  
 F#3 Tamburin  
 G 3 Splash  
 G#3 Cowbell  
 A 3 Crash2  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 Ride  
 C 4 CongaSlp  
 C#4 CongaLo  
 D 4 BongoHi  
 D#4 CongaHi  
 E 4 BongoLo  
 F 4 Cabasa  
 F#4 Maracas  
 G 4 Timbale  
 G#4 Timbale  
 A 4 HiAgogo  
 A#4 LoAgogo  
 H 4 ShrtWhis  
 C 5 LongWhis  
 C#5 GuiroSht  
 D 5 Guiro  
 D#5 Clave  
 E 5 Woodblok  
 F 5 Woodblok  
 F#5 CuicaLo  
 G 5 CuicaHi  
 G#5 Slap  
 A 5 Sticks  
 A#5 Shaker  
 H 5 Tamburin  
 C 6 Scratch1  
 C#6 Scratch2  
 D 6 ResoHard  
 D#6 Mt\_Trngl  
 E 6 BellTree  
 F 6 Castanet  
 F#6 Triangle  
 G 6 CasioDr3  
 G#6 Casiodr1  
 A 6 CasioDr2  
 A#6 Bassdrum  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

# LES DRUMSETS DU RAVEN

## Modular 1 Set

C 2 An\_Kick4  
 C#2 AnlgRim  
 D 2 AnlPerc2  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 TR909Sn  
 F 2 Anatoms2  
 F#2 AnlgHHat  
 G 2 Anatoms2  
 G#2 RaveHat  
 A 2 Anatoms2  
 A#2 AnlgHHat  
 H 2 Anatoms2  
 C 3 Anatoms2  
 C#3 AnlgCymb  
 D 3 Anatoms2  
 D#3 TR606Cym  
 E 3 ChinaCrs  
 F 3 RideBell  
 F#3 CR78Tamb  
 G 3 Splash  
 G#3 TR808Cow  
 A 3 AnlgSFX  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 Ride  
 C 4 AnlPerc3  
 C#4 AnlPerc4  
 D 4 Casiodr1  
 D#4 CasioDr3  
 E 4 CasioDr2  
 F 4 BongoHi  
 F#4 BongoLo  
 G 4 HiAgogo  
 G#4 LoAgogo  
 A 4 Cabasa  
 A#4 TR808Mrs  
 H 4 ShrtWhis  
 C 5 LongWhis  
 C#5 AnlGuir1  
 D 5 Anlguir2  
 D#5 TR808Cla  
 E 5 AnlPerc5  
 F 5 Woodblok  
 F#5 CuicaLo  
 G 5 CuicaHi  
 G#5 Mt\_Trngl  
 A 5 Triangle  
 A#5 El\_Shako  
 H 5 MoogTom  
 C 6 Ms20Perc  
 C#6 Castanet  
 D 6 Zip  
 D#6 Slap  
 E 6 Scratch1  
 F 6 Scratch2  
 F#6 Sticks  
 G 6 Tr808CLO  
 G#6 TR808Cmi  
 A 6 TR808CHI  
 A#6 Zapping  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Modular 2 Set

C 2 An\_Kick5  
 C#2 AnlPerc1  
 D 2 TR909Sn  
 D#2 FiltClap  
 E 2 FiltSnre  
 F 2 Anatoms3  
 F#2 TR909CHH  
 G 2 Anatoms3  
 G#2 AnlgHHat  
 A 2 Anatoms3  
 A#2 TR909OHH  
 H 2 Anatoms3  
 C 3 Anatoms3  
 C#3 CR78Cymb  
 D 3 Anatoms3  
 D#3 TR606Cym  
 E 3 Ms20Perc  
 F 3 AnlgSFX  
 F#3 CR78Tamb  
 G 3 AnlgCymb  
 G#3 TR808Cow  
 A 3 Crash2  
 A#3 AnlgElec  
 H 3 Ride  
 C 4 BongoHi  
 C#4 BongoLo  
 D 4 Tr808CLO  
 D#4 TR808Cmi  
 E 4 TR808CHI  
 F 4 AnlKlock  
 F#4 AnlKlock  
 G 4 AnlPerc4  
 G#4 AnlPerc5  
 A 4 Cabasa  
 A#4 TR808Mrs  
 H 4 ShrtWhis  
 C 5 LongWhis  
 C#5 GuiroSht  
 D 5 Guiro  
 D#5 TR808Cla  
 E 5 Woodblok  
 F 5 Woodblok  
 F#5 CuicaLo  
 G 5 CuicaHi  
 G#5 Mt\_Trngl  
 A 5 Triangle  
 A#5 Shaker  
 H 5 Ms20Perc  
 C 6 BellTrec  
 C#6 Castanet  
 D 6 ZipUp  
 D#6 Zapp  
 E 6 Zip  
 F 6 Zip  
 F#6 Zapping  
 G 6 MoogTom  
 G#6 MoogTom  
 A 6 MoogTom  
 A#6 909\_F\_Ki  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Vintage Set

C 2 An\_Kick1  
 C#2 CR78Rim  
 D 2 CR78Snre  
 D#2 CR78Snre  
 E 2 TR606Snr  
 F 2 TR909Tom  
 F#2 CR78HHat  
 G 2 TR606Tom  
 G#2 TR606HH  
 A 2 TR909Tom  
 A#2 TR606OHH  
 H 2 TR606Tom  
 C 3 TR909Tom  
 C#3 TR606Cym  
 D 3 TR606Tom  
 D#3 TR606Cym  
 E 3 CR78Cymb  
 F 3 AnlgCymb  
 F#3 CR78Tamb  
 G 3 Ms20Perc  
 G#3 AnlgSFX  
 A 3 AnlgRim  
 A#3 AnlPerc5  
 H 3 AnlPerc4  
 C 4 AnlPerc3  
 C#4 AnlPerc2  
 D 4 CR78Cnga  
 D#4 CR78Cnga  
 E 4 CR78Cnga  
 F 4 AnlPerc1  
 F#4 AnlKlock  
 G 4 AnlgHHat  
 G#4 AnlGuir1  
 A 4 Anlguir2  
 A#4 AnlgElec  
 H 4 AnlgCymb  
 C 5 AnlgCymb  
 C#5 CR78Guir  
 D 5 TR909Bs  
 D#5 TR909Stk  
 E 5 TR909Sn  
 F 5 TR909CHH  
 F#5 TR909OHH  
 G 5 TR808Bs  
 G#5 TR808Rim  
 A 5 TR808Sn  
 A#5 TR808Clp  
 H 5 TR909Clp  
 C 6 Crash1  
 C#6 Crash2  
 D 6 RideBell  
 D#6 AnlgCymb  
 E 6 AnlgCymb  
 F 6 AnlgCymb  
 F#6 AnlgCymb  
 G 6 AnlgElec  
 G#6 AnlgElec  
 A 6 AnlgElec  
 A#6 AnlKlock  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Kick & Snare Set

C 2 DanceKik  
 C#2 TR808Rim  
 D 2 TR808Sn  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 SnreDrum  
 F 2 An\_Kick1  
 F#2 TR909CHH  
 G 2 An\_Kick2  
 G#2 TR808CHH  
 A 2 An\_Kick3  
 A#2 TR909OHH  
 H 2 An\_Kick4  
 C 3 An\_Kick5  
 C#3 Crash1  
 D 3 Bassdrum  
 D#3 CR78Bass  
 E 3 CR78Cymb  
 F 3 LinnKick  
 F#3 Tamburin  
 G 3 TR606Cym  
 G#3 TR909Bs  
 A 3 Crash2  
 A#3 909\_F\_Ki  
 H 3 CR78Snre  
 C 4 Snare  
 C#4 Gated\_SD  
 D 4 LinnSnre  
 D#4 TR909Sn  
 E 4 TR606Snr  
 F 4 FiltClap  
 F#4 TR909Clp  
 G 4 Stick  
 G#4 TR909Stk  
 A 4 CR78Rim  
 A#4 Sticks  
 H 4 TR808Ohh  
 C 5 ClsdHHat  
 C#5 OpenHHat  
 D 5 TR808Bs  
 D#5 KickDrum  
 E 5 TR606Bs  
 F 5 Maracas  
 F#5 Cabasa  
 G 5 CongaSlp  
 G#5 CongaHi  
 A 5 CongaLo  
 A#5 BongoHi  
 H 5 BongoLo  
 C 6 Cowbell  
 C#6 TR808Cow  
 D 6 ZipUp  
 D#6 Zapp  
 E 6 Zip  
 F 6 Zip  
 F#6 Zapping  
 G 6 TR909Tom  
 G#6 TR909Tom  
 A 6 TR909Tom  
 A#6 AnlKlock  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

# LES DRUMSETS DU RAVEN

## Dry Set

C 2 Solid  
 C#2 Stick  
 D 2 SnreDrum  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 SnreDrum  
 F 2 Tom\_2  
 F#2 ClsdHHat  
 G 2 Tom\_2  
 G#2 FootlHHat  
 A 2 Tom\_2  
 A#2 OpenHHat  
 H 2 Tom\_1  
 C 3 Tom\_1  
 C#3 Crash1  
 D 3 Tom\_1  
 D#3 Ride  
 E 3 ChinaCrs  
 F 3 Triangle  
 F#3 Tamburin  
 G 3 Splash  
 G#3 Cowbell  
 A 3 Crash2  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 Ride  
 C 4 BongoHi  
 C#4 BongoLo  
 D 4 CongaSlp  
 D#4 CongaHi  
 E 4 CongaLo  
 F 4 Timbale  
 F#4 Timbale  
 G 4 HiAgogo  
 G#4 LoAgogo  
 A 4 Maracas  
 A#4 Cabasa  
 H 4 ShrtWhis  
 C 5 LongWhis  
 C#5 GuiroSht  
 D 5 Guiro  
 D#5 Shaker  
 E 5 Woodblok  
 F 5 Woodblok  
 F#5 Scratch1  
 G 5 Scratch2  
 G#5 Mt\_Trngl  
 A 5 RideBell  
 A#5 Clave  
 H 5 Tamburin  
 C 6 BellTree  
 C#6 Castanet  
 D 6 ResoHard  
 D#6 Slap  
 E 6 CuicaLo  
 F 6 CuicaHi  
 F#6 Sticks  
 G 6 CasioDr3  
 G#6 Casiodr1  
 A 6 CasioDr2  
 A#6 LinnKick  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Dance Set

C 2 DanceKik  
 C#2 TR808Rim  
 D 2 TR909Sn  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 SnreDrum  
 F 2 TR909Tom  
 F#2 TR909CHH  
 G 2 TR808Tom  
 G#2 RaveHat  
 A 2 TR909Tom  
 A#2 TR909OHH  
 H 2 TR808Tom  
 C 3 TR909Tom  
 C#3 Crash1  
 D 3 TR808Tom  
 D#3 Ride  
 E 3 VocHit  
 F 3 RideBell  
 F#3 Tamburin  
 G 3 Splash  
 G#3 TR808Cow  
 A 3 Crash2  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 Ride  
 C 4 Scratch1  
 C#4 Scratch2  
 D 4 CongaSlp  
 D#4 CongaHi  
 E 4 CongaLo  
 F 4 Timbale  
 F#4 Timbale  
 G 4 HiAgogo  
 G#4 LoAgogo  
 A 4 Cabasa  
 A#4 Maracas  
 H 4 ShrtWhis  
 C 5 LongWhis  
 C#5 GuiroSht  
 D 5 Guiro  
 D#5 Clave  
 E 5 Woodblok  
 F 5 Woodblok  
 F#5 CuicaLo  
 G 5 CuicaHi  
 G#5 Mt\_Trngl  
 A 5 Triangle  
 A#5 VocoKick  
 H 5 Vocopop  
 C 6 VocoZish  
 C#6 Castanet  
 D 6 ResoHard  
 D#6 Slap  
 E 6 BongoLo  
 F 6 BongoHi  
 F#6 Sticks  
 G 6 Zip  
 G#6 Zilp  
 A 6 Ms20Perc  
 A#6 TR808Bs  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Old-Box

C 2 An\_Kick3  
 C#2 CR78Rim  
 D 2 CR78Snre  
 D#2 TR808Clp  
 E 2 TR606Snr  
 F 2 TR606Tom  
 F#2 TR606HH  
 G 2 TR808Tom  
 G#2 CR78HHat  
 A 2 TR606Tom  
 A#2 TR606OHH  
 H 2 TR808Tom  
 C 3 TR606Tom  
 C#3 CR78Cymb  
 D 3 TR808Tom  
 D#3 Ride  
 E 3 TR808Crs  
 F 3 Ride  
 F#3 CR78Tamb  
 G 3 Splash  
 G#3 TR808Cow  
 A 3 TR606Cym  
 A#3 VibraSlp  
 H 3 RideBell  
 C 4 CR78Cnga  
 C#4 CR78Cnga  
 D 4 Tr808CLo  
 D#4 TR808Cmi  
 E 4 TR808CHi  
 F 4 Timbale  
 F#4 Timbale  
 G 4 HiAgogo  
 G#4 LoAgogo  
 A 4 TR808Mrs  
 A#4 Cabasa  
 H 4 ShrtWhis  
 C 5 LongWhis  
 C#5 CR78Guir  
 D 5 GuiroSht  
 D#5 CR78Clav  
 E 5 Woodblok  
 F 5 Woodblok  
 F#5 CuicaLo  
 G 5 CuicaHi  
 G#5 Mt\_Trngl  
 A 5 Triangle  
 A#5 Shaker  
 H 5 CongaSlp  
 C 6 CongaHi  
 C#6 CongaLo  
 D 6 ResoHard  
 D#6 Slap  
 E 6 Scratch1  
 F 6 Scratch2  
 F#6 Sticks  
 G 6 CasioDr3  
 G#6 Casiodr1  
 A 6 CasioDr2  
 A#6 TR606Bs  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

## Noisy SFX

C 2 An\_Kick2  
 C#2 AniPerc1  
 D 2 AniPerc2  
 D#2 AniPerc3  
 E 2 AniPerc4  
 F 2 AniPerc5  
 F#2 AnlgRim  
 G 2 AnlgCymb  
 G#2 AnlgRim  
 A 2 AnlgRim  
 A#2 AnlgCymb  
 H 2 AnlgRim  
 C 3 AnlgSFX  
 C#3 AnlgSFX  
 D 3 AnlgSFX  
 D#3 AnlKlock  
 E 3 AnlKlock  
 F 3 AnlKlock  
 F#3 AnlgElec  
 G 3 AnlgElec  
 G#3 AnlgElec  
 A 3 AnlgHHat  
 A#3 AnlgHHat  
 H 3 AnlgHHat  
 C 4 DrumSFX1  
 C#4 DrumSFX2  
 D 4 Eff\_Shak  
 D#4 MoogTom  
 E 4 MoogTom  
 F 4 MoogTom  
 F#4 Pudding  
 G 4 Pudding2  
 G#4 VocoKick  
 A 4 Vocopop  
 A#4 VocoZish  
 H 4 Zapp  
 C 5 Zapping  
 C#5 ResoHard  
 D 5 Zip  
 D#5 Zilp  
 E 5 ZipUp  
 F 5 Ms20Perc  
 F#5 Ms20Perc  
 G 5 Ms20Perc  
 G#5 El\_Shako  
 A 5 Crash1  
 A#5 Crash2  
 H 5 TR909Sn  
 C 6 TR808Clp  
 C#6 TR808Sn  
 D 6 Anatom1  
 D#6 Anatom2  
 E 6 Anatom3  
 F 6 Anatom1  
 F#6 Anatom2  
 G 6 Anatom3  
 G#6 Anatom1  
 A 6 Anatom2  
 A#6 Anatom3  
 H 6 TR808Rim  
 C 7 Stick

# LE FORMAT DU SYSTÈME EXCLUSIF DU RAVEN

## Le format du système exclusif du RAVEN

Les pages suivantes du manuel contiennent une liste du format du système exclusif du RAVEN. Cette liste est surtout consacrée à ceux qui veulent développer des logiciels d'édition ou des accessoires de Dump pour le RAVEN.

Vous aurez également besoin de cette liste pour modifier des surfaces d'édition comme le Soundsurfer de la société Emagic afin de l'utiliser avec le RAVEN.

Si vous voulez enregistrer des changements de son sur votre séquenceur, n'oubliez pas que les données système exclusif encomrent plus l'interface MIDI que les messages de contrôleur. Quelques séquenceurs ignorent même les données SysEx pendant qu'il jouent un morceau. Pour ces raisons, vous ferez toujours mieux d'utiliser uniquement la matrice de contrôleurs MIDI pour enregistrer des changements de son.

Avant d'utiliser le format SysEx il vaut toujours mieux vérifier si les modifications de son ne se laissent pas effectuer par les contrôleurs MIDI. A cette intention, lisez les chapitres concernant la matrice de modulation et "l'implementation MIDI" du RAVEN.

Comme tant d'autres choses à notre époque, le MIDI et le format SysEx sont des normes internationales. La norme MIDI exige que la liste des données du format système exclusif soit rédigée en anglais!!

### RAVEN-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 = RAVEN System channel
3	23	RAVEN 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 No.	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	3F	Quasimidi id number
2	dv	device number = RAVEN System channel
3	23	RAVEN id number
4	44	(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

# LE FORMAT DU SYSTÈME EXCLUSIF DU RAVEN

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

00 00 00	system parameter	
01 00 00	temporary common parameter	
01 01 00	temporary part parameter	(part 1)
01 02 00	-"-	(part 2)
...	...	
01 10 00	-"-	(part 16)
01 11 00	temporary performance name	
02 00 00	temporary drum parameter	(drum instr 1)
02 01 00	-"-	(drum instr 2)
...	...	
02 3C 00	-"-	(drum instr 61)
02 3D 00	reserved	
...	...	
02 7F 00	-"-	
03 00 00	temporary track parameter	(pattern 0, track 0)
03 01 00	-"-	( -"- , track 1)
...	...	
03 07 00	-"-	( -"- , track 7)
03 08 00	-"-	(pattern 1, track 0)
...	...	
03 4F 00	-"-	(pattern 9, track 7)
03 50 00	reserved	
...	...	
03 7F 00	-"-	
04 00 00	temporary song event	(step 1)
04 01 00	-"-	(step 2)
...	...	
04 63 00	-"-	(step 100)
04 64 00	reserved	
...	...	
04 7F 00	-"-	
05 00 00	performance 1	Name
05 01 00	-"-	common
05 02 00	-"-	part 1
05 03 00	-"-	part 2
05 04 00	-"-	part 3
05 05 00	-"-	part 4
06 00 00	performance 2	name
...	...	
36 05 00	performance 50	part 4
37 00 00	song 1	name
37 00 00	song 1	Common
37 02 00	-"-	part 1 (KICK)
37 03 00	-"-	part 2 (SNARE)
...	...	
37 0A 00	-"-	part 9 (SOLO)

# LE FORMAT DU SYSTÈME EXCLUSIF DU RAVEN

38 00 00	song 1 drumset parameter	(drum instr 1)	
38 01 00	--	(drum instr 2)	
...	...		
38 3C 00	--	(drum instr 61)	
39 00 00	song 1 track parameter	(pattern 0,	track 0)
39 01 00	--	( -- ,	track 1)
...	...		
39 07 00	--	( -- ,	track 7)
39 08 00	--	(pattern 1,	track 0)
...	...		
39 4F 00	--	(pattern 9,	track 7)
3A 00 00	song 1 song event	(step 1)	
3A 01 00	--	(step 2)	
...	...		
3A 63 00	--	(step 100)	
3B 00 00	song 2 name		
...	...		
3F 00 00	song 3 name		
...	...		
5E 63 00	song 10 song event	(step 100)	
...	...		
5F 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	sound name bank 0,	sound 0	(only request!)
78 01 00	--	sound 1	--
...	...		
78 7F 00	--	sound 127	--
79 00 00	sound name bank 1,	sound 0	--
...	...		
7B 7F 00	sound name bank 3,	sound 127	--
7C 00 00	sound name bank 4,	sound 0	(only with Expansion-Board)
...	...		
7F 7F 00	sound name bank 7,	sound 127	--

# LE FORMAT DU SYSTEME EXCLUSIF DU RAVEN

## Adress Offsets:

### SYSTEM-Parameter

00	transpose	/* 0..12	(-6..+6) */
01	tune	/* 0..127	(-64..+63) *
02	system channel	/* 0..15	(1..16) */
03	sequencer mode	/* 0..1	(OFF,ON) */
04	extern sync	/* 0..1	(OFF,ON) */
05	program change input	/* 0..1	(OFF,ON) */
06	keyboard aftertouch	/* 0..1	(OFF,ON) */
07	extern start	/* 0..1	(OFF,ON) */
08	parameter control input	/* 0..1	(OFF,ON) */
09	local	/* 0..1	(OFF,ON) */
0A	omni mode	/* 0..1	(OFF,ON) */
0B	master velocity curve no.	/* 0..7	(LIN, LIN-,LIN+,...FIX) */
0C	program change out	/* 0..1	(OFF,ON) */
0D	parameter control out	/* 0..1	(OFF,ON) */
0E	controller out	/* 0..1	(OFF,ON) */
0F	midi clock out	/* 0..1	(OFF,ON) */

### COMMON-Parameter

00	performance level	/* 0..127 */	
01	performance mode	/* 0..13	(SINGLE,DOUBLE...) */
02	performance value	/* 0..127	(SPLITKEY/DETUNE) */
03	groove type	/* 0..1	(8th,16th) */
04	groove depth	/* 0..3	(0%..100%) */
05	foot function	/* 0..1	(SUSTAIN,MOT.FREEZE) */
06	reserved		
07	repetition point	/* 0..12	(C3..C4) */
08	reserved		

### Modulations-Matrix

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

### FX Parameter

29	fx1 activity	/* 0..1	(OFF,ON) */
2A	fx1 type	/* 0..22,	(FX1-Effect#) */
2B	fx1 parameter[PAGE1][PAR1]	/* 0..127	(FX1-Parameter1) */
2C	fx1 parameter[PAGE1][PAR2]	/* 0..63	(FX1-Parameter2) */
...	...		
30	fx1 parameter[PAGE2][PAR3]		
31	fx2 activity	/* 0..1	(OFF,ON) */
32	fx2 type	/* 0..29,	(FX2-Effect#) */
33	fx2 parameter[PAGE1][PAR1]	/* 0..127	(FX2-Parameter1) */
34	fx2 parameter[PAGE1][PAR2]	/* 0..127	(FX2-Parameter2) */
...	...		
3B	fx2 parameter[PAGE3][PAR3]		

# LE FORMAT DU SYSTÈME EXCLUSIF DU RAVEN

## Motivator Parameter

3C	mot pak1	/* bit 5..6	mot mode 0..2 (ARPEG,GATER,CHORD) */
		/* bit 3..4	mot oct 1..4 */
		/* bit 2	mot activity (OFF,ON) */
		/* bit 0..1	mot resolution 0..3 (4,8,16,32) */
3D	speed	/* 0..127	speed bit 1..7 (in BPM) */
3E	gate	/* 0..127	(127 = legato) */
3F	mot pak2	/* bit 6	mot double (OFF,ON) */
		/* bit 3..5	mot dir 0..4 (UP,DOWN,UPDW,RND,AS SIGN) */
		/* bit 2	mot lenght fit (OFF,ON) */
		/* bit 1	mot hold (OFF,ON) */
		/* bit 0	mot dyn (OFF,ON) */
40	mot pak3	/* bit 3..6	mot track 0..15 (1..16) */
		/* bit 2	reserved */
		/* bit 1	mot out (OFF,ON) */
		/* bit 0	speed bit 0 */

## PART-Parameter

00	bank no.	/* 0..3	(4..7 extension board) */
01	sound no.	/* 0..127 */	
02	trackmode	/* 0..4	(OFF,ON,MONO/Drums:EXT, LEAD, EXT) */
03	level	/* 0..127 */	
04	panorama	/* 0..20	(OFF,<7L..7R>,RND,KEY, YEK, DYN, NYD) */
05	fx1 send	/* 0..63 */	
06	fx2 send	/* 0..63 */	
07	transpose	/* 0..48	(-24..+24) */
08	tune	/* 0..127	(-64..+63) */
09	cutoff frequency	/* 0..127	(-64..+63) */
0A	resonance freq.	/* 0..127	(-64..+63) */
0B	eg attack	/* 0..127	(-64..+63) */
0C	eg decay	/* 0..127	(-64..+63) */
0D	eg release	/* 0..127	(-64..+63) */
0E	vibrato rate	/* 0..127	(-64..+63) */
0F	vibrato depth	/* 0..127	(-64..+63) */
10	vibrato delay	/* 0..127	(-64..+63) */
11	velocity curve no.	/* 0..14	(LIN,LIN-,LIN+,...-EX++) */
12	holdpedal	/* 0..1	(OFF,ON) */
13	modulation depth	/* 0..127 */	
14	pitch sensitivity	/* 12..36	(-12..12) */
15	volume mod. sens.	/* 0..127	(-64..+63) */
16	tone mod. sens.	/* 0..127	(-64..63) */
17	portamento time	/* 0..127 */	

## DRUM-Parameter

00	level	/* 0..127 */	
01	pan	/* 0..16	(OFF,<7L..7R>,RND) */
02	fx1 send	/* 0..63 */	
03	fx2 send	/* 0..63 */	
04	pitch	/* 0..48	(-24..+24) */



# LE FORMAT DU SYSTÈME EXCLUSIF DU RAVEN

## TRACK-Parameter

00	bank nb	/* bit 6 on track 7 /* bit 3..5 /* bit 0..2	pattern-typ (BREAK/NORM) */ motiv bank 1..7 (USER..) */ sound bank 0..3 */
01	sound nb	/* 0..127 */	
02	motiv nb	/* 0..63 */	
03	level	/* 0..127 */	
04	pan	/* 0..20	(OFF,<7L..7R>,RND,KEY,YEK, DYN,NYD) */
05	fx1 send	/* 0..63 */	
06	fx2 send	/* 0..63 */	
07	transpose	/* bit 6 /* bit 0..5	track-trans 0..1 (OFF/ON) */ part-transpose 0..48 */

## SONG-EVENT-Parameter

00	bars no.	/* 1..127,	(0 = end of song)*/
00	pattern nb	/* 0..9 */	
00	transpose	/* 0..48	(-24..+24) */
00	mutes	/* 0..255	(1bit/Track) */

## Identity Request

Byte No.	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	7E	Common Non-Real-Time message
2	cc	channel number = RAVEN system channel *
3	06	general information
4	01	identity request
5	F7	end of System Exclusive

## Identity Reply

Byte No.	Value	Remarks
0	F0	System Exclusive start command
1	7E	Common Non-Real-Time message
2	cc	channel number = RAVEN system channel *
3	06	general information
4	02	identity reply
5	3F	Quasimidi id
6	23	RAVEN id
7	xx	Extension Board exists flag (00=no, 01=yes)
8	00	reserved
9	00	reserved
10..13	vv vv vv vv	Version no. (4 ascii characters, i.e '1.00')
14	F7	End of System Exclusive

\* note that if cc = 7F the RAVEN responds regardless of what master channel it is set to.

# L'IMPLEMENTATION MIDI

Function		Transmitted	Recognized	Sequencer	
				Transmitted	Recognized
Basic Channel	Default Changed	1 1-16	1-16 1-16	1-8 x	1-8 x
Mode	Default Messages Altered	x x	x * x	x	x
Note Number	True Voice	36-96 x	0-127 12-108	36-96	36-96
Velocity	Note On Note Off	0 0	0 x	0 x	0 x
After Touch	Keys Channel	x 0	x 0	x 0	x 0
Pitch Bend	MSB (7 bit) LSB (1 bit)	0 x	0 0	0 x	0 x
Controller	Continuous MSB 0-31	0,1,2,5,11	0,1,2,5**,7**,10**,11	1,2,7**, 10**,11	1,2,11
	Continuous LSB 32-63	x	x	x	x
	Control Change 64-95	64	64,65	64,65	64,65
	120 all sounds off 121 reset all controller	x 0	0 0	x x	x x
Program Change		0**	0**	0**	0**
System Exclusive		0***	0***	x	x
System Common	Song Position	x	x	x	x
	Song Select	x	x	x	x
	Tune Request	x	x	x	x
System Real Time	Clock	x	x	0**	0**
	Commands	x	x	0**	0**
Aux Messages	Local On/ Off	x	0	x	x
	All Notes Off	x	0	0	x
	Active Sens.	x	x	x	x
	System Reset	x	x	x	x

x = No

0 = Yes

\* = always poly mode, in sequencer multi-mode 3b

\*\* = can be set to on/off in SYSTEM-Edit

\*\*\* = Dump-Functions

**Aftertouch** - Beaucoup de synthétiseurs et de claviers maître offrent ce contrôleur MIDI. Après avoir frappé une touche et en la gardant enfoncée, il suffit d'exercer une légère pression sur celle-ci. A ce moment vous envoyez des données de dynamique de pression à votre synthétiseur. En passant par la -> **matrice de modulation**, ces données peuvent affecter différents paramètres comme par exemple le -> **Vibrato**, la fréquence -> **CutOff** ou le volume.

**Alpha-Dial (potentiomètre de réglage rotatif)** - Contrairement à un potentiomètre ordinaire, le réglage s'effectue sans fin. Avec un Alpha-Dial on modifie les données affichées sur un écran.

**Arpégiateur** - Un arpégiateur fait éclater en notes séparées les accords que vous jouez. Ces notes sont alors jouées, non pas simultanément, mais une après l'autre. Le tempo et la direction de l'arpège sont réglables.

**Attack** - La phase d'attaque d'un son représente la première partie de la -> **Courbe d'enveloppe**. Un piano possède une attaque plutôt courte (percussive), tandis que celle d'un son de cordes est plutôt longue.

**Bank-Change** - L'ordre de changement de banque, numéro de -> **contrôleur MIDI-#0**. Ce contrôleur sert à sélectionner les différentes banques de son via -> **MIDI**. Dans le mode séquenceur, le RAVEN possède quatre banques qui contiennent chacune 128 sons simples. Pour choisir les sons à l'intérieur d'une banque, il faudra employer l'ordre de changement de programme (Program-Change). Le **Program-Change** est toujours précédé du **Bank-Change**.

**Canal-MIDI** - Pour que différents instruments puissent être contrôlés par l'interface -> **MIDI**, il y a 16 canaux MIDI. Comparable à un poste de télé, chaque instrument reçoit son programme sur son canal MIDI. (-> **MIDI-Polymode**, **MIDI-Multimode** et **MIDI-Omnimode**)

**Chorus** - Le chorus est un effet de modulation qui produit des interférences qui rendent le son plus large. Clavier MIDI Toutes sortes de claviers maître et de synthétiseurs équipés d'un clavier capable de transmettre les notes jouées sous forme de données -> **MIDI**.

**Common Parameter** - (Menu-Common) Le menu Common vous permet d'effectuer tous les réglages concernant les paramètres de système et le -> **MIDI**. De plus, vous y trouvez tous les paramètres Performance.

**Contrôleur MIDI -> MIDI-Controller**

**Courbe d'enveloppe** - La courbe d'enveloppe affecte l'évolution de l'amplitude des sons dans le temps. Voir -> **Attack**, -> **Decay**, -> **Release**

**CutOff-Frequency** - La fréquence de coupure du filtre de synthèse. En refermant le filtre, le son deviendra plus sourd. En ouvrant le filtre le son deviendra plus brillant.

**CutOff-Offset** - Les sons simples du RAVEN sont déjà dotés d'une valeur de fréquence **CutOff**. L'écart de cette valeur est appelé **Offset**.

**Decay** - Le temps de Decay détermine la vitesse du déclin d'un son du niveau maximal au niveau de soutien -> **Courbe d'enveloppe**.

**Delay** - Un Delay n'est rien d'autre qu'un retard. Pour le RAVEN, le Delay apparaît dans deux contextes différents. En rapport avec les processeurs d'effet, le Delay est un effet d'écho. Sinon, le Delay est employé pour retarder une -> **Modulation**.

**Demo-Song** - Le morceau de démonstration sert à vous montrer les capacités sonores du RAVEN.

**Distortion** - L'effet "Distortion" produit un son saturé plus ou moins violent.

**Drums** - Instruments de percussion.

**Drumset** - Un Drumset est un ensemble complet d'instruments de percussion. Les différents instruments sont repartis sur le clavier.

**Dump -> MIDI-Data-Dump**

**Écho -> Delay**

**Equalizer (égaliseur)** - L'égaliseur est un élément de réglage du son. L'égaliseur du RAVEN est un égaliseur dit graphique, car différentes gammes de fréquences peuvent être modifiées. L'égaliseur se trouve dans les algorithmes d'effet de -> **FX-2**.

**EXIT** - La touche EXIT vous permet à tout moment de quitter un menu ou un niveau d'édition du RAVEN.

**Expander (Expandeur)** - Un expandeur est un synthétiseur sans clavier.

**Flanger** - L'effet Flanger produit un effet semblable à celui du -> **Chorus**. Mais en comparaison, le Flanger produit des modulation de son plus extrêmes, car le paramètre "Feed-Back" permet d'amplifier cet effet jusqu'à l'oscillation automatique. Surtout dans les premiers temps de la musique électronique dans les années 70, cet effet était très populaire.

**Foot-Switch** - Le RAVEN possède une prise pour la connexion d'une pédale (Foot-Switch). Normalement, la pédale sert à tenir un son après avoir lâché le clavier. La -> **matrice de modulation** du RAVEN vous permet également d'affecter d'autres -> **paramètres de son** avec la pédale. Pendant la mise en marche de l'instrument, la pédale doit être connectée.

**FX-1 / FX-2** - Les deux processeurs d'effet du RAVEN produisent des effets de réverbération et de modulation.

**FX1-Send / FX2-Send** - Ces deux paramètres déterminent le volume avec lequel un son est envoyé dans un processeur d'effet.

**Gated-Delay** - L'effet Gated-Delay est une forme spéciale de l'effet -> **Delay**. L'effet n'est audible qu'à partir d'un certain seuil de volume du signal d'entrée (son). Le deuxième paramètre important de cet effet est le temps de déclin. Ce paramètre règle la durée pendant laquelle le son se trouve au-dessus du seuil de volume. Dès que le volume se retrouve en-dessous du seuil, l'effet ne sera plus audible.

**Gated-Reverb** L'effet Gated-Reverb est une forme spéciale de l'effet -> **Reverb**. Il se comporte de la même façon que l'effet -> **Gated-Delay**.

**General-MIDI-Standard** - Le standard General-MIDI est une norme agréé par la plupart des producteurs d'instruments de musique électronique. Chaque instrument conforme à cette norme propose les mêmes sons pour un numéro de changement de programme. De plus, les sons de percussion sont disposés de la même façon dans un -> **Drumset**. Un instrument conforme à cette norme se reconnaît au signe "GM". Le RAVEN vous propose ce standard pour les ensembles de percussion. Les autres sons ne sont pas regroupés selon cette norme, car il n'était pas évident de savoir par quels sons de synthé nous devons remplacer le saxophone.

**GS-Standard** - Le standard GS est une évolution du standard General-MIDI. Cette norme standardise même les paramètres d'édition des sons. Les appareils conformes à cette norme se reconnaissent au signe "GS".

**HQ-Delay** - Normalement, un écho sonne plus sourd que le son de départ. Ceci est dû au fait que les éléments qui renvoient le son (murs, plafonds, montagnes etc.) absorbent les fréquences aiguës. L'effet "HQ-Delay" possède une fourchette de fréquence plus large que le -> **Delay** simple. Ceci veut dire que les fréquences aiguës ne sont pas absorbées.

**ID-Number** - Lorsqu'on veut transférer des données -> **SysEx**, à de différents synthétiseurs et -> **Expandeurs**, il faut leur donner de différents numéros d'identification (ID-Number). Sur le RAVEN, le numéro d'identification correspond au numéro du paramètre "Channel" dans le menu système.

**Keyboard-Combo** - Amplificateur compact avec haut-parleur intégré.

**Layer** - On parle d'un Layer lorsqu'un son se compose de plusieurs sons superposés provenant de synthétiseurs différents.

**M.A.S.S.** - Abréviation pour Multi-Algorithm-Sound-Synthesis - la synthèse du RAVEN.

**Master-Channel** -> **MIDI-Master-Channel**

**Matrice de modulation** - La matrice de modulation vous permet de décider par lequel des **contrôleurs MIDI** (roues, **Aftertouch** et **Footswitch**) du RAVEN un paramètre de son sera contrôlé. Ceci permet de rendre les instruments vivants. La programmation de la matrice de modulation se fait dans le menu **Common** -> **Common Parameter**.

**Mémoire temporaire** - La mémoire temporaire contient les changements de paramètres quand vous êtes entrain d'éditer un morceau ou une Performance. Le contenu de cette mémoire est effacé dès que vous changez de morceau ou de Performance. Pour sauvegarder le contenu de cette mémoire, il sera nécessaire de le stocker à l'aide du menu -> **WRITE**.

**MIDI** - Abréviation pour **Musical Instrument Digital Interface**. Cette interface numérique permettant la communication entre les instruments de différents producteurs, repose sur un format de données standardisé et règle également le format des prises et des câbles. Cette interface ne transmet que des données de contrôle et non pas des informations audio. En plus du câblage MIDI de votre équipement, un câblage audio sera donc nécessaire.

**MIDI-Controller** (Contrôleur MIDI) - Sert à émettre des données -> **MIDI** qui modulent et modifient un son. Existe sous forme de données et sous forme de hardware comme par exemple: les roues de modulation ou les pédales.

**MIDI-Data-Dump** - Le transfert de données d'un synthétiseur via l'interface MIDI est appelé **MIDI-Data-Dump**. Le transfert se fait à l'aide de données -> **SysEx**. Les données suivantes du RAVEN peuvent être transmises par un **Dump**:

- Les données de la -> **Mémoire Temporaire**.
- Toutes les données de la mémoire **SONG** y compris tous les **Patterns**.
- Les données de la mémoire **Performance**.

**MIDI-In** - La prise qui permet à un instrument de recevoir des données -> **MIDI**.

**MIDI-Master-Channel** - Le canal maître détermine le numéro d'identification -> **ID-Number** du RAVEN.

**MIDI-Merger** - Cet appareil permet de mélanger les données MIDI de plusieurs instruments.

**MIDI-Multimode** - Un synthétiseur équipé de **MIDI-Multimode** (mode multi) est capable de recevoir les données de plusieurs canaux MIDI en même temps. Ainsi le synthétiseur se comportera comme plusieurs générateurs de sons indépendants. Le RAVEN possède un mode multi de seize canaux. Ceci veut dire qu'il est capable de reproduire jusqu'à seize sons différents en même temps. Ce mode est idéal lorsqu'on utilise un séquenceur.

**MIDI-Omnimode** - Le mode omni date du début de l'époque MIDI. A cette époque, il y avait des synthétiseurs qui ne pouvait pas différencier les différents canaux MIDI. Ils réagissaient à toutes les notes qui arrivaient. Si vous ne savez pas sur quel canal MIDI votre clavier maître émet, mettez votre expandeur dans le mode omni.

**MIDI-Out** - La prise qui permet à un instrument de sortir des données -> **MIDI**.

**MIDI-Polymode** - Un appareil qui se trouve dans le mode poly, ne reçoit des données -> **MIDI** que sur un canal.

**MIDI-Thru** - Les données -> MIDI qui arrivent à la prise MIDI-In sont directement transmises à la prise MIDI-Thru. Ainsi, il est possible d'enchaîner plusieurs appareils MIDI.

**Motivator** - Le Motivator est une évolution de l'arpégiateur, qu'on trouve sur le RAVEN et le CYBER-6 de Quasimidi. Hors de la fonction d'arpégiateur, il offre des fonctions de Gate et de Chord-Trigger: En faisant appel à ces fonctions, un accord ou un son est décomposé de façon rythmique.

**Overdrive** - Algorithme d'effet qui produit une légère distorsion du signal d'entrée.

**Paramètres de son** - Chaque son du RAVEN peut être modifié par différentes données de paramètre. La modification de ces paramètres de son dans le mode Performance peut être stockée dans une -> **RAM-Performance**. Dans le mode Song, les modifications sont automatiquement stockées dans le morceau.

**Part** - Un Part représente un synthétiseur du RAVEN quand celui-ci se trouve dans le mode multi -> **MIDI-Multimode**.

**Performance-Mode** - Le mode Performance vous permet d'écouter les sons de Performance du RAVEN. Une Performance peut se composer d'au maximum de quatre -> **Parts**. Le mode Performance vous permet également de stocker toutes les modifications de son effectués sur une Performance.

**Phaser** - L'effet de Phaser produit des changements de niveau de 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).

**Polyphonie** - Un instrument polyphonique est capable de jouer plusieurs voix (par exemple des accords) en même temps. Le RAVEN est muni d'une polyphonie de 24 voix, ce qui veut dire qu'il est capable de jouer 24 notes simultanément.

**Portamento** - Le Portamento donne la possibilité de glisser d'une note à l'autre sans interruption. Un bon exemple de Portamento est sûrement le solo de synthé de Keith Emmerson à la fin de la chanson "Lucky Man". Le RAVEN est également muni de cette fonction. Vous la trouvez dans le mode d'édition des -> **Parts**.

**RAM-Performance** - Le RAVEN possède cinquante emplacements de mémoire pour stocker des Performances. Dès que vous voulez stocker une Performance que vous avez modifiée, elle sera mémorisée dans la banque des RAM-Performance.

**Release** - Le temps de Release détermine la durée pendant laquelle le son sera audible après avoir lâché la touche. -> **Courbe d'enveloppe**.

**Resonance** - "Resonance" est un paramètre qui contrôle le comportement d'un filtre. Avec ce paramètre, vous réglez le degré de Feed-Back du signal filtre sur l'entrée du filtre. Les fréquences autour de la fréquence -> **CutOff** sont soulevées et en même temps les autres fréquences du spectre sont abaissées (comportement de passe-bande). Une valeur élevée de la résonance peut même conduire à une oscillation automatique.

**Reverb** - L'effet Reverb produit une simulation de salle. Le RAVEN vous propose cet algorithme d'effets dans le processeur -> **FX-1**. Ici, vous trouverez différentes tailles de salles, de la simple pièce à la cathédrale.

**Roue de modulation** - A côté de la roue de -> **Pitch-Bend**, la roue de modulation est le contrôleur MIDI le plus important. Normalement il affecte le vibrato.

**Roue de Pitch-Bend** - La roue de Pitch-Bend sert à changer la hauteur du son pendant que vous jouez. En passant par la -> **Matrice de modulation** du RAVEN, elle peut également affecter un autre paramètre de son.

**Séquences Wave** (Séquences d'ondes) - Les séquences d'ondes sont des suites de différents sons programmés à l'aide du Motivator.

**SysEx** - Les données SysEx sont spécifiques pour chaque fabricant et pour chaque instrument. Elle servent à transmettre des informations entre deux appareils identiques ou entre un synthétiseur et un séquenceur, afin de les stocker. Le transfert de ces données est appelé -> **MIDI-Data-Dump**.

**Transposition** - La transposition vous permet de décaler la hauteur des notes par rapport au clavier. Ceci vous permet de jouer toutes les gammes, même si vous n'êtes pas un virtuose du clavier.

**Velocity** (vélocité) - La vélocité d'un clavier permet de contrôler le volume ou certains paramètres de son par l'intensité avec laquelle on frappe une touche.

**Vibrato** - Un vibrato est une modulation de la hauteur du son. Dans un synthétiseur, cette modulation provient d'un LFO (Low Frequency Oscillator). Cet oscillateur produit de basses fréquences.

**Wah-Wah** - L'effet Wah-Wah associe un filtre de modulation résonnant à un effet de distorsion (Overdrive).

**WRITE** - La fonction la plus importante sur un synthétiseur, car elle permet de mémoriser, de stocker, de copier et de transférer -> **MIDI-Data-Dump** son travail.

## L'INITIALISATION GÉNÉRALE DU RAVEN



En effectuant l'initialisation générale du RAVEN, tous vos Songs et toutes vos Performances seront effacés. Normalement, il ne sera nécessaire d'initier le RAVEN que lorsque vous installez une mise à jour du système d'opération de l'appareil ou si vous devez changer la batterie de la mémoire. Pour procéder à l'initialisation, éteignez le RAVEN et rallumez-le en tenant la touche WRITE enfoncée. Le message suivant apparaît:

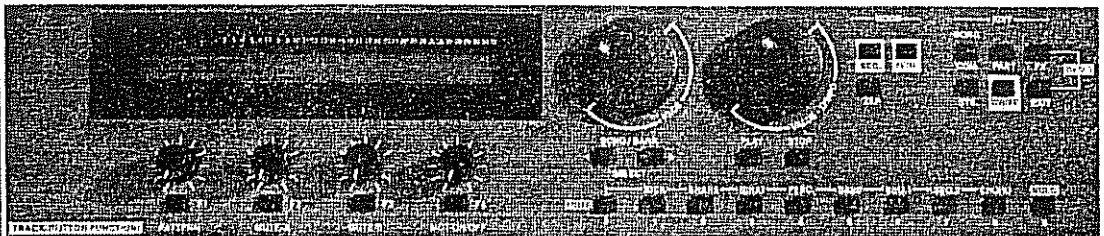
```
Initialize All?  
[yes] [no]
```

La touche SOFT F1 [yes] déclenche l'initialisation. Avec la touche SOFT F2 [no] vous pouvez annuler l'initialisation. Après avoir effectué l'initialisation, il sera nécessaire de calibrer les roues du RAVEN. Le RAVEN vous informera de ce fait:

```
Calibrate Wheels (min:Tap/0, max:Tap/1)  
1 1
```

Le procédé de calibration est expliqué sur l'écran:

- 1.) Tournez les trois roues (Pitch-Bend, Wheel1, Wheel2) jusqu'à leur position inférieure. Seule la roue de Pitch-Bend doit être tenue à sa position.
- 2.) Tout en tenant la roue de Pitch-Bend à sa position inférieure, appuyez la touche TAP, tenez celle-ci enfoncée et appuyez la touche MUTE (0).
- 3.) Maintenant, mettez les trois roues sur leur position supérieure. La roue de Pitch-Bend doit être tenue une fois de plus à sa position.
- 4.) Tout en tenant la roue de Pitch-Bend à sa position supérieure, appuyez la touche TAP, tenez celle-ci enfoncée et appuyez la touche TRACK Kick-Drum (1).
- 5.) Maintenant, vous pouvez vérifier si les roues travaillent comme d'habitude. Pour chaque roue, l'écran doit afficher une graduation de données de 0 à 127. La position intermédiaire de la roue Pitch-Bend doit afficher une valeur de 64.
- 6a.) Si tout fonctionne pour votre satisfaction générale, appuyez la touche EXIT pour retourner dans le mode de fonctionnement habituel.
- 6b.) Si les roues ne sont pas calibrées correctement recommencez par point 1.





## Conditions de garantie

Cher client,

Nous vous remercions d'avoir acheté un produit QUASIMIDI. Les produits QUASIMIDI sont fabriqués selon les procédés de fabrication les plus modernes. Des matériaux de premier choix et la technologie la plus moderne vous garantissent une durée et un fonctionnement parfait. Si néanmoins un défaut apparaît pendant la durée de garantie, adressez-vous au revendeur QUASIMIDI qui vous a vendu notre produit.

QUASIMIDI Musikelektronik GmbH.

### Garantie:

Cette garantie couvre tous les défauts du matériel et de la fabrication pour 6 mois à partir de la date de l'achat d'origine. Cette garantie ne couvre pas les dommages ou détériorations du boîtier externe ou du circuit interne résultant d'un accident, d'un mauvais usage, d'une négligence, d'une tentative de réparation non autorisée ou d'un non respect des instructions du manuel de l'utilisateur. Cette garantie ne couvre pas les appareils qui ont été modifiés ou changés ( La seule exception est une modification autorisée par QUASIMIDI, ce qui inclut sa propre couverture de garantie ). Cette garantie ne couvre pas les dommages pouvant survenir au cours d'un transport. Les logiciels/Firmware sont vendus en l'état et ne sont pas couverts par la garantie. Les accessoires QUASIMIDI sont couverts par une garantie séparée limitée. Si néanmoins pendant la durée de garantie, des défauts dus à un défaut de fabrication ou de matériel apparaissent, l'appareil ou la pièce endommagés seront réparés ou remplacés (sur décision de QUASIMIDI GmbH) sans facturation de la main-d'oeuvre ou du matériel par QUASIMIDI GmbH à Kirchhain en République Fédérale d'Allemagne ou par une succursale QUASIMIDI selon les conditions suivantes. Les sociétés chargées de la distribution des produits QUASIMIDI dans d'autres pays de la Communauté Européenne exécuteront cette garantie selon les conditions de garantie que ces sociétés donneront dans le pays où le service après-vente sera demandé.

### Conditions:

1.) La garantie sera validée uniquement si la carte de garantie est 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 pièce 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'élément 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, à savoir: (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: orages, inondations, incendies, troubles de l'ordre public et ventilation insuffisante.

4.) Cette garantie n'affecte pas les droits légaux de l'acheteur 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 GmbH, ni ses revendeurs (listés ou non sur la carte de garantie) pourront être tenus pour responsables de tous dommages incident ou consécutif au non respect de la garantie expresse ou implicite du produit.

## CONDITIONS DE GARANTIE

### Comment obtenir l'exécution de la garantie?

D'abord, téléphonez, écrivez ou envoyez un fax à QUASIMIDI pour préciser si le défaut que vous avez constaté est réellement dû à un défaut de fabrication. Car souvent, nous avons affaire à de simples erreurs d'utilisation. Si une réparation est nécessaire, envoyez l'appareil à QUASIMIDI. Il sera absolument nécessaire d'y ajouter une description détaillée du problème, sinon il nous sera impossible d'effectuer la réparation et l'appareil sera renvoyé en port dû. L'envoi du produit à QUASIMIDI est sous la responsabilité du propriétaire, et doit être assuré par le propriétaire pour la valeur complète du produit.

### Restrictions des garanties impliquées et exclusion de certains dommages:

Toutes les garanties impliquées, y compris les garanties de vente et d'adéquation à un but particulier sont limitées dans le temps à la durée de la garantie. La responsabilité de QUASIMIDI, pour tout produit défectueux, est limitée à la réparation ou au remplacement du produit.

QUASIMIDI n'est pas responsable dans les circonstances suivantes:

- 1.) Dommages basés sur un désagrément, perte d'utilisation de l'appareil, perte de temps, travail interrompu ou perte commerciale.
- 2.) Tous autres dommages, qu'ils soient accidentels, indirects ou autres, sauf les dommages qui ne peuvent pas être exclus selon la loi en vigueur dans le pays de vente.

**QUASIMIDI Musikelektronik GmbH**  
Eisenbahnstr. 13  
35274 Kirchhain  
Allemagne  
Tel. 1949(0)6422/94020  
Fax. 1949(0)6422/940244

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

<b>Clavier:</b>	61 Touches, 5 Octaves, dynamique avec Channel-Aftertouch.
<b>Synthèse sonore:</b>	M.A.S.S. - Multi Algorithm Sound Synthesis (20 bit digital processing, 16 bit DAC); comprend synthèse FM, synthèse soustractive et synthèse additive.
<b>Mémoire de formes d'ondes:</b>	6 Mo d'échantillons; extensible à 14Mo.
<b>Mémoire de programmes:</b>	512 sons simples, 256 sons de percussion et 250 sons performance en ROM;
<b>Générateurs de sons:</b>	24 voix avec filtre, courbe d'enveloppe. LFO et amplificateur individuel par voix.
<b>Performances:</b>	200 performances ROM et 50 performances RAM.
<b>Processeurs d'effets:</b>	45 algorithmes d'effet. Deux effets simultanés (parallèles ou en série).
<b>Face avant:</b>	Surface facile à utiliser avec 2 potentiomètres rotatifs du type Alpha-Dial (PAGE et VALUE/TEMPO), 5 Boutons de réglage (F1-F4, Volume), 27 touches. Sortie casque (Jack stéréo 6,35mm).
<b>Écran:</b>	Écran LCD rétro-éclairé de 2x40 caractères.
<b>Séquenceur:</b>	Séquenceur interactif 8 pistes, environs 14000 notes, 400 motifs par piste. Mute, Transpose, changement de pattern en temps réel. Programmation de percussion style «Drumgrid».
<b>Motivateur:</b>	Arpégiateur, Gater et Chord-Trigger synchronisable MIDI.
<b>Modes MIDI:</b>	Multitimbral 16 voies, mode poly et mode Omni.
<b>Connecteurs:</b>	2 x Jack mono 6,35mm. 1 MIDI-in, 1 MIDI-out, 1 MIDI-thru (DIN 5 broches). Prise pour pédale (Jack mono 6,35mm). Un connecteurs pour carte d'extension ROM optionnelle.
<b>Entrée alimentation:</b>	(3 broches, standard IEC-320)
<b>Alimentation:</b>	Secteur AC 220V, 50Hz
<b>Consommation électrique:</b>	11 Watt maximum
<b>Dimensions:</b>	1025(L) x 388(P) x 102(H)mm
<b>Poids:</b>	12,5 kg



# RAVEN MAX



QUASIMIDI  
2, rue Truffaut  
75017 PARIS

Tel: 33 1 40 06 08 66

Fax: 33 1 42 93 43 83

SIRET: 407 665 728 00026

# Owners Manual



Introduction .....	3
Aide en cas de problèmes techniques .....	3
Attention !!! Mesures de sécurité importantes: .....	3
Montage .....	4
Initialiser et calibrer .....	12
L'initialisation du RAVEN pas à pas .....	12
L'enregistrement du Motivator pas à pas .....	14
Aperçu des nouvelles fonctions .....	14
Astuces pour l'enregistrement du Motivator .....	17
Indicateur de la mémoire restante .....	18
Aperçu des nouvelles fonctions .....	18
Indicateur de la mémoire restante pas à pas .....	18
Astuces pour mieux gérer la mémoire .....	19
Indicateur de motifs USER vides .....	20
La fonction Copy USER-Motiv .....	20
Copier un motif USER pas à pas .....	20
Copier un Pattern .....	22
Copier un Pattern pas à pas .....	22
Astuce pour copier les Patterns .....	23
Effacer tous les motifs USER .....	24
Effacer tous les motifs USER pas à pas .....	24
Astuce pour l'effacement de tous les motifs USER .....	25
Liste des sons-simples .....	26
Choisir les sons simples .....	28
Les Drumssets de la MAX-Upgrade-Expansion .....	29
Les sons des X-Drumssets .....	30
Les Performances MAX .....	34
Les nouvelles Performances MAX pas à pas .....	34
Liste des Performances MAX .....	35
Les ordres MIDI de changement de banque et de programme .....	35

## Conditions de garantie

Pour conserver votre garantie nous vous prions de tenir compte des points suivants:

- N'exposez jamais la carte MAX et les composants à la chaleur.
- Ne pas exposer la carte et les composants à l'humidité.
- Evitez de toucher les contacts de la carte et des composants.
- Protégez la carte et les composants de chargement électrostatique.
- N'utilisez la carte d'extension MAX que dans le support d'extension du synthétiseur RAVEN de QUASIMIDI.

QUASIMIDI MUSIKTELETRONIK GmbH ne prend pas la responsabilité en ce qui concerne les dommages résultants d'un mauvais usage ou de l'inobservation des instructions de montage du manuel suivant. La garantie est de 6 mois.

## MAX-Synthese Upgrade Expansion

### Introduction

Félicitations pour l'achat du kit d'extension "MAX-Synthese Upgrade Expansion". Avec cette extension votre RAVEN sera extrêmement amélioré. Voici les nouvelles caractéristiques qui vous attendent après avoir monté la carte MAX dans votre RAVEN:

- 1.) 1000 nouveaux sons.
- 2.) 64 Mb de nouvelles formes d'ondes. Ainsi vous disposerez d'une totalité de 112 Mb de sons échantillonnés.
- 3.) Des sonorités totalement nouvelles basées sur le nouvel algorithme de synthèse Wavefield.
- 4.) Des nouvelles fonctions dans le système d'exploitation du RAVEN, qui vous permettent une fois de plus d'accélérer votre vitesse de production.
- 5.) Des centaines de nouveaux Loops sous forme de motifs-user que vous pourrez ajouter à vos propres morceaux.

Avant de pouvoir utiliser les nouvelles fonctions, vous devez installer la carte MAX dans le RAVEN. S'il vous plaît suivez les instructions de montage dans ce manuel. Il est suffisamment illustré et devrait éliminer toutes confusions.

### Aide en cas de problèmes techniques

Si malgré la lecture intensive de ce manuel de montage vous avez des questions, téléphonez à QUASIMIDI-FRANCE (1-40.08.08.55). Si le montage vous paraît trop compliqué et que vous préférez le confier à des mains professionnelles, nous vous proposons un service d'installation.

Ce service vous est proposé dans notre filiale à Paris. Dans ce cas nous vous demanderons une participation aux frais de 150FF. Comme un grand nombre de clients voudront faire monter leur carte MAX, nous vous prions de bien vouloir annoncer votre visite par téléphone. Ceci nous permettra de ne pas vous faire attendre. Si vous avez l'intention de nous envoyer votre RAVEN et votre carte MAX, envoyez-les bien emballés dans le carton d'origine et à vos frais. Nous vous retournerons immédiatement votre RAVEN avec l'extension installée. Les frais de transport de Paris à votre domicile seront pris en charge par QUASIMIDI. La participation aux frais de 150FF sera facturé par le transporteur en contre remboursement.

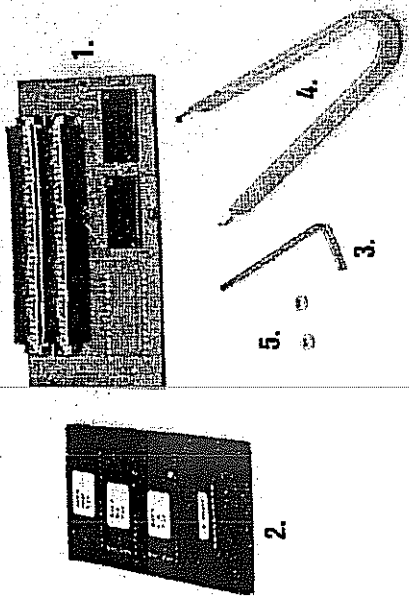
### Attention !!! Mesures de sécurité importantes:



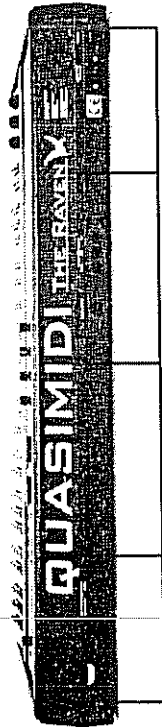
Avant de commencer avec le montage des circuits intégrés et de la carte d'extension, il est absolument nécessaire de débrancher le cordon d'alimentation du RAVEN.

Outre ce manuel les éléments suivants se trouvent dans la boîte:

- 1.) La carte d'extension
- 2.) Les ICs sur mousse anti-statique
- 3.) Une clé Allen
- 4.) Une pince à ICs (Outil pour enlever les ICs)
- 5.) Deux écrous M3 et deux rondelles en plastique.

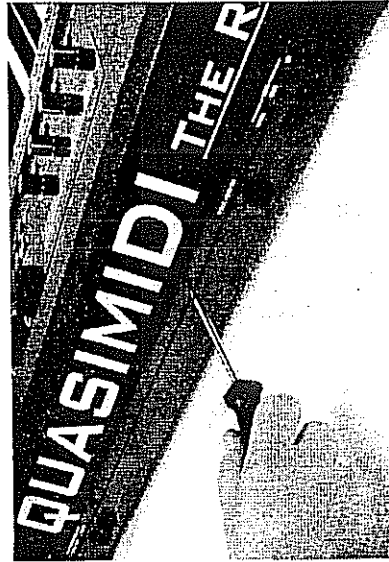


Avant de commencer le montage, assurez vous une dernière fois que le cordon d'alimentation du RAVEN soit bien débranché. Placez le RAVEN sur une surface stable et non glissante (par exemple: table, moquette). Contrôlez le contenu de la boîte de votre kit à l'aide de la liste ci-dessus. A part les outils livrés avec le kit d'extension, il vous faut un tournevis cruciforme pour dévisser les 5 vis à l'arrière du RAVEN.

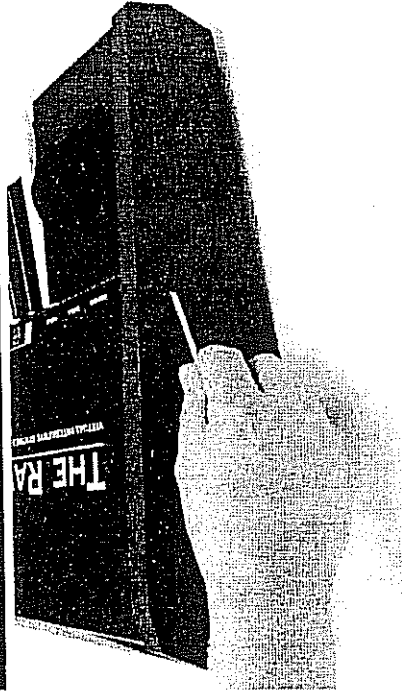


Position des 5 vis

Dévissez les 5 vis à l'arrière du boîtier du RAVEN dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Il peut être pratique de mettre les vis dans une tasse (vide), afin que le plaisir de la musique ne soit pas troublé par de longues recherches. Le prochaine étape consiste à enlever deux vis sur chaque côté en bois du RAVEN pour pouvoir accéder à l'intérieur de l'instrument.



Enlevez les deux vis Allen du haut qui se trouvent dans chaque partie latérale en bois du RAVEN. A cet effet placez la clé Allen dans l'ouverture de la vis puis tournez-la dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

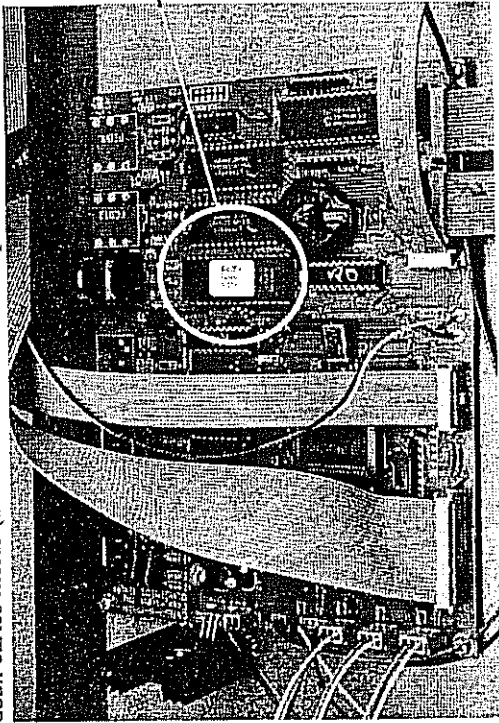


Pour placer la partie supérieure du boîtier du RAVEN dans une position stable, appuyez la par exemple contre un coussin ou une couverture enroulée qui sera mise derrière le RAVEN. Soyez très prudent en soulevant la partie supérieure du boîtier. Prenez garde à ce que les câbles qui raccordent le fond et la partie supérieure du RAVEN ne soient pas endommagés ou même déconnectés.

### Attention!! Très important!!!

Les ICs et l'électronique du RAVEN sont des composants électroniques très sensibles qu'il faudra à tout prix protéger de l'électricité statique. Il est donc important que vous ne portiez pas de charge électrostatique. Pour assurer que vous ne soyez pas chargé électrostatiquement, nous vous conseillons de toucher un radiateur ou un robinet ou un autre objet métallique avant l'installation des ICs afin de vous décharger.

Après avoir ouvert le RAVEN selon les instructions ci-dessus, vous voyez l'alimentation à l'extrême gauche. Sur la droite de l'alimentation et au dessus du clavier vous voyez les deux cartes mères (Les cartes mères sont les platines vertes qui portent les composants):







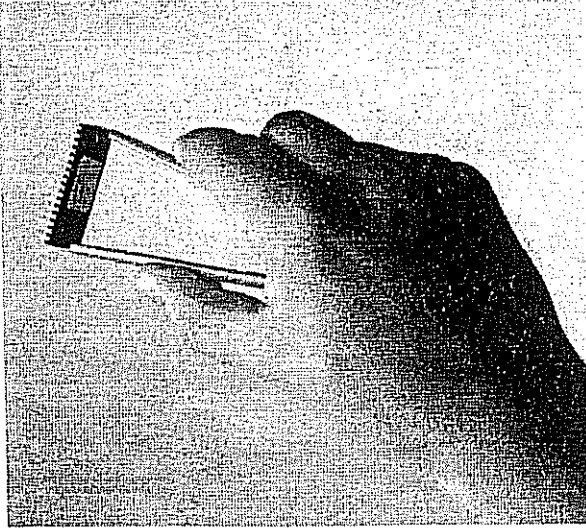
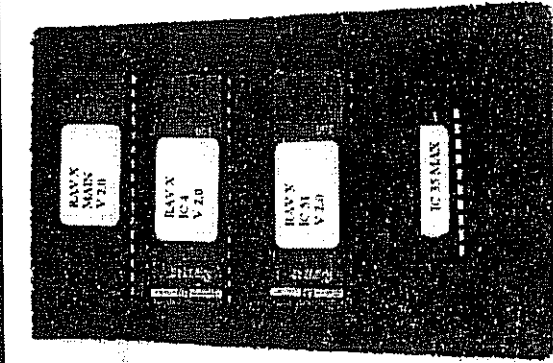
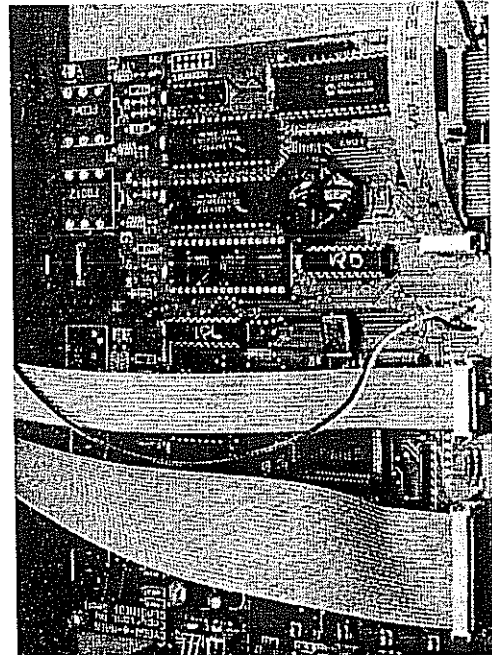
Préparez la pince et le morceau de mousse avec les ICs. (Important!! La mousse noire est une matière spéciale qui protège les ICs contre l'électricité statique et les surcharges.) Ne jetez pas la mousse car vous en aurez besoin pour y placer les anciens ICs afin de les retourner à QUASIMIDI. Ne retirez toujours que l'IC que vous allez tout de suite installer.

Avant de commencer avec l'échange des ICs, regardez les attentivement. La caractéristique la plus importante pour éviter de confondre la polarité est une petite entaille sur le côté court du composant. Cette entaille assure le bon sens de montage des ICs. Un montage dans le mauvais sens peut provoquer la destruction de l'IC et de la carte mère. Retenez bien l'orientation de l'entaille de l'ancien IC dans le RAVEN. L'entaille du nouvel IC doit être orientée dans la même direction que celle de l'ancien IC.

Maintenant, vous prenez la pince à ICs qui est livrée avec le kit pour retirer l'IC qui se trouve sur la carte mère de gauche. A cet effet, placez l'outil sous les deux extrémités de l'IC. Retirez l'IC de son socle en basculant légèrement dans le sens vertical. Prenez garde à ne pas endommager le support de l'IC et de ne pas tordre ses pattes. Maintenant vous pouvez mettre le premier des anciens ICs que vous venez de retirer sur le morceau de mousse anti-statique. Si il n'y a plus de place sur la face avant, vous pouvez l'enfoncer dans la face arrière.

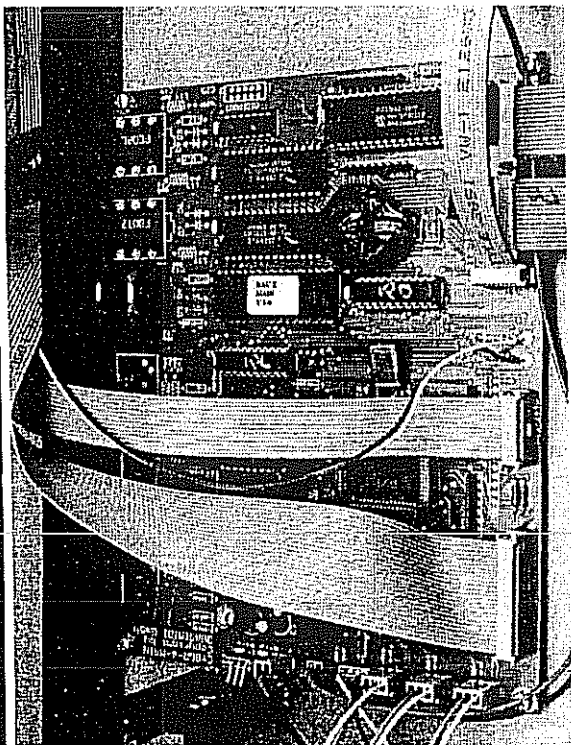


Entaille



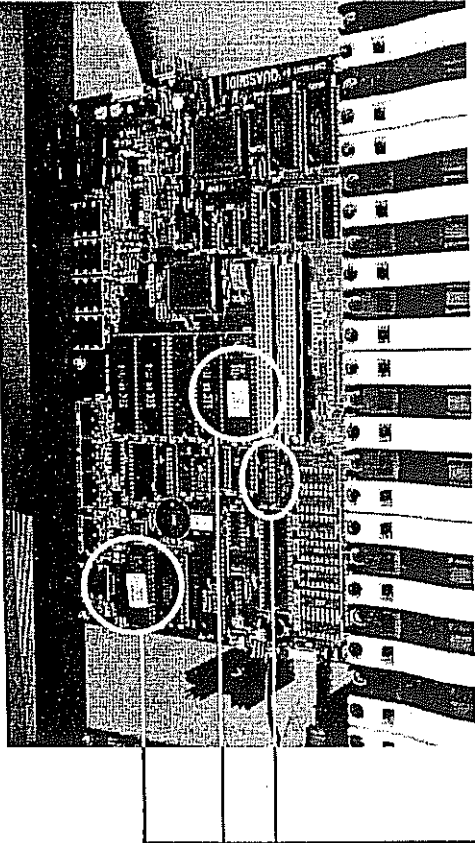
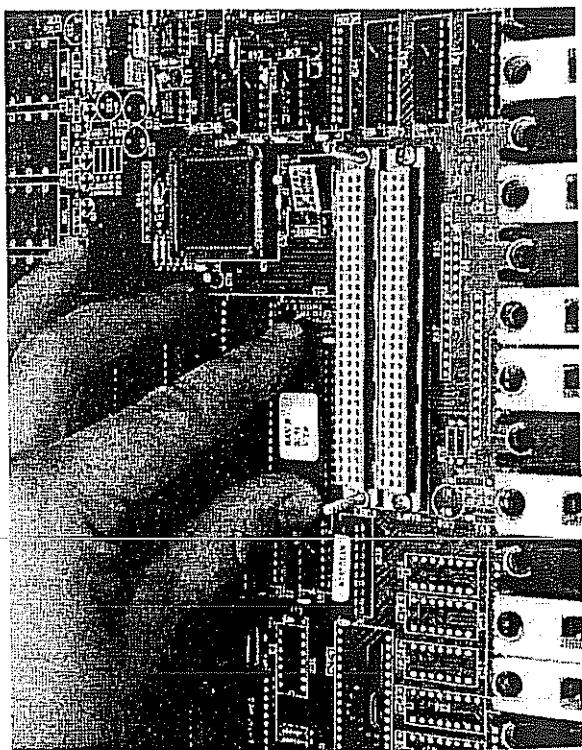
Maintenant, vous pouvez installer l'IC dans le support vide. Retirez à l'aide de la pince l'IC avec l'inscription "RAV X MAIN V2.0" de la mousse anti-statique. Placez-le provisoirement sur le socle vide en tenant compte de sa position (l'entaille!!) et de la position de toutes les pattes dans les trous du socle. Lorsque vous avez contrôlé la polarité (orientation de l'entaille!!) de l'IC vous pouvez l'enfoncer à la Main dans le socle (voir la photo à la page suivante). Ceci nécessite une légère pression. Mais soyez quand même prudent pour ne pas endommager la carte mère. Finalement, vous pouvez encore une fois vérifier la bonne position des pattes de l'IC.

Vous avez maintenant terminé avec succès l'adaptation de la première carte mère. Ainsi vous pouvez continuer avec la modification de la deuxième carte mère. Sur cette carte il faudra changer trois ICs: les ICs 4, 35 et 51. Le procédé de modification est le même que pour la première carte mère. Ceci fait savoir qu'il faudra retirer et monter les ICs de la même façon que nous venons de décrire. Par contre, nous ne répéterons jamais assez qu'il est absolument nécessaire de contrôler la bonne position de la polarité (l'entaille!!) et des pattes des ICs, car il arrive même aux vieux routiers de l'électronique de monter des ICs à l'envers. Il vaut donc mieux vérifier la position plusieurs fois.



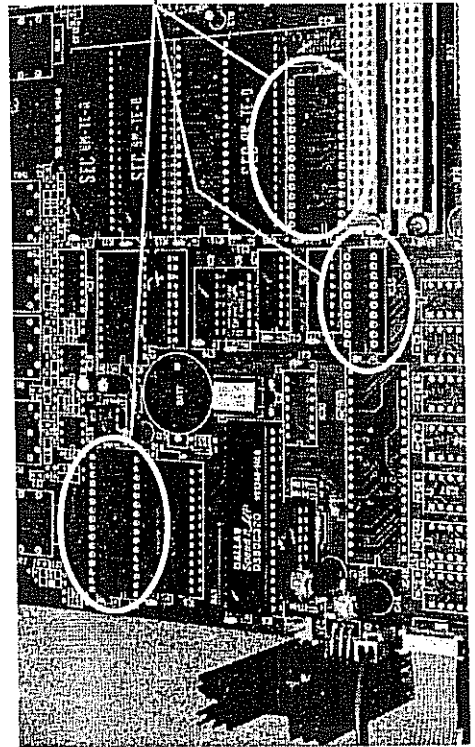
La carte mère gauche du RAVEN avec le nouvel IC "RAV X MAIN V2.0"

Prenez les doigts pour enfoncer les ICs dans le socle

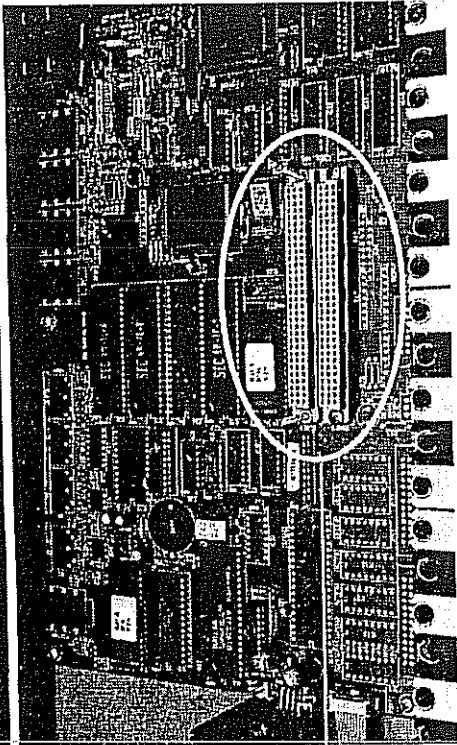


Ces trois ICs doivent être changés sur la carte mère droite. Procédez de la même façon qu'avec le premier IC et prenez garde à l'orientation des composants (entaille!!).

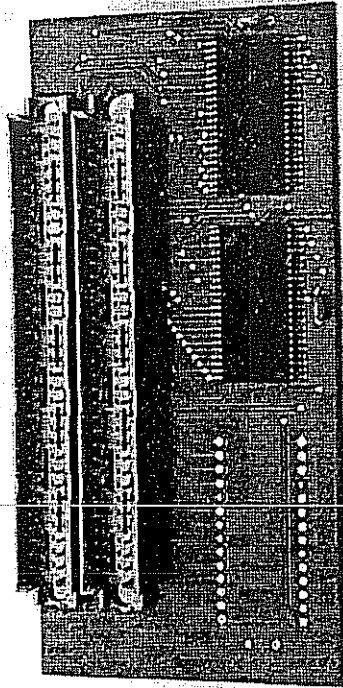
La carte mère droite du RAVEN après avoir retiré les ICs d'origine



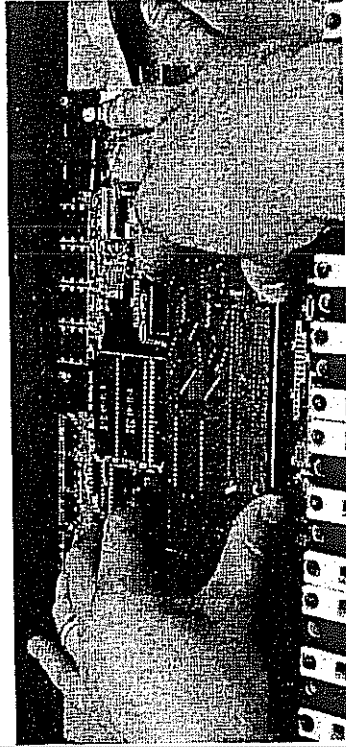
Ceci est le support d'extension sur lequel vous allez monter la carte MAX.



La carte mère de droite du RAVEN après l'installation des nouveaux ICs



La carte d'extension MAX



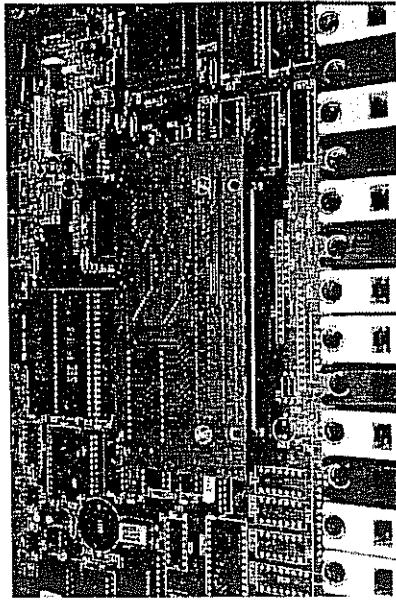
Installez de cette façon la carte MAX sur le support d'extension du RAVEN. Les ICs sur la carte doivent être orientés à l'arrière du RAVEN.

Après avoir remplacé tous les ICs, vous pouvez passer au montage de la carte MAX sur le support d'extension du RAVEN. Il sera éventuellement nécessaire d'appuyer verticalement contre les deux vis pour pouvoir glisser la carte sur le support. Un fois que la carte MAX est installée, vous mettez les deux rondelles en plastique par dessus les vis. Maintenant vous pouvez visser les deux écrous pour fixer la carte.

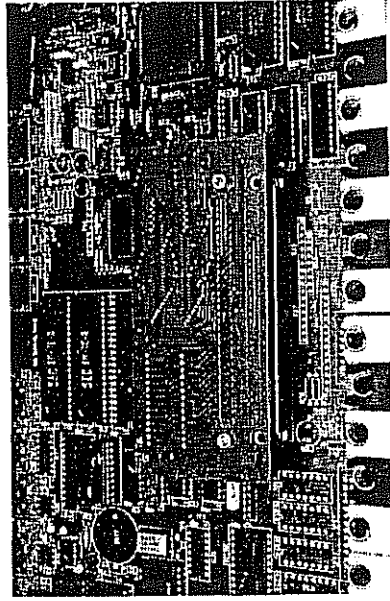
Maintenant vous pouvez reformer le RAVEN. Vérifier une dernière fois la position des ICs (entaille!!) et la fixation de la carte. N'oubliez pas vos outils à l'intérieur du RAVEN (Oui, vous aussi, les amateurs d'Industrial et de Heavy-Metal. Non mais!!).

Remettez la partie supérieure du boîtier dans sa position et revissez les parties latérales en bois à l'aide de la clé Allen. Maintenant il faut revisser les 5 petites vis à l'arrière du boîtier. Finalement nous vous conseillons de rebrancher le cordon d'alimentation du RAVEN car ceci augmentera la fonction de l'appareil d'environ 100%. Les modifications techniques de votre RAVEN sont maintenant terminées. Le dernier point sera d'initialiser le RAVEN. Le procédé d'initialisation est expliqué à la prochaine page.

Comme les IC sont recyclables, nous vous prions de les renvoyer à QUASIMIDI dans les 30 jours qui suivent l'achat. Allez! Un petit effort pour l'environnement!!



La carte d'extension MAX avec les rondelles en plastique



La carte d'extension MAX avec les écrous vissés

Après avoir terminé le montage de l'Upgrade-Expansion-MAX il faut initialiser et calibrer le RAVEN. Attention!! Lors de l'initialisation du RAVEN, toutes les données de la mémoire seront effacées! L'initialisation et la calibration sont nécessaires pour assurer un fonctionnement parfait du RAVEN. De ce fait, l'initialisation est aussi importante que le montage des ICs et de la carte MAX que nous venons de décrire.

### L'initialisation du RAVEN pas à pas

Pour initialiser le RAVEN, il faudra d'abord l'éteindre.

Maintenant vous tenez la touche "WRITE" enfoncée et vous rallumez le RAVEN. Il est important de tenir la touche "WRITE" enfoncée lors du rallumage pour déclencher l'initialisation.

Après avoir rallumé le RAVEN, le message suivant apparaît sur l'écran:

La touche **SOFT F1** [yes] déclenche l'initialisation.

Immédiatement après l'initialisation (Initialize...) le RAVEN se met dans le mode de calibration. Ce mode est représenté par le message suivant. Attention! Les données à la deuxième ligne ne correspondent pas forcément à ce que vous voyez sur votre écran.

Dans ce menu vous pouvez régler les trois roues, l'Aftertouch et les quatre boutons de réglages de manière à ce qu'ils fonctionnent avec une résolution maximale (calibration). Normalement la calibration n'est nécessaire que lorsque la pile de projection de mémoire a été changée. Mais il est quand même utile de contrôler la calibration après le montage du kit d'extension MAX et si nécessaire de recalibrer l'appareil. Lors d'une calibration optimale, les contrôleurs du RAVEN devraient permettre d'atteindre toutes les données entre 0 et 127. La valeur 0 représente la position de départ et la valeur 127 la position maximale d'un contrôleur. Pour vérifier la calibration vous pouvez maintenant essayer les positions extrêmes de chaque contrôleur.

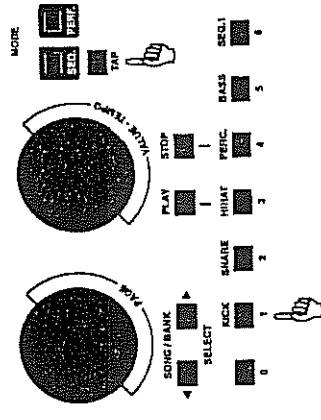
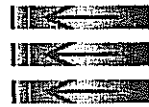
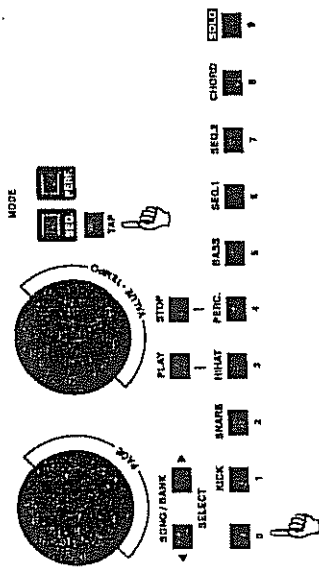
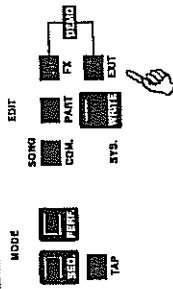
Si la calibration de votre RAVEN permet d'atteindre toutes les données entre 0 et 127, vous pouvez appuyer la touche "EXIT".

Si ceci n'est pas le cas il faut recalibrer les contrôleurs. Tournez d'abord les trois roues (Pitch-Bend, Wheel1, Wheel2) jusqu'à leur position inférieure. Seule la roue de Pitch-Bend doit être tenue dans sa position car elle a tendance à se remettre dans une position moyenne.

Si vous êtes sûr que les trois roues se trouvent dans la position inférieure, appuyez la touche "TAP", tenez celle-ci enfoncée et appuyez la touche "0" des touches "TRACK" ("MUTE").

Maintenant, mettez les trois roues sur leur position supérieure et tenez une fois de plus la roue Pitch-Bend à sa position.

Si vous êtes sûr que les trois roues se trouvent dans la position supérieure, appuyez la touche "TAP", tenez celle-ci enfoncée et appuyez la touche "1" des touches "TRACK" ("KICK"). Contrôlez une dernière fois la graduation des données des contrôleurs de 0 à 127. Si tout fonctionne comme prévu, appuyez la touche "EXIT".



## APERÇU DES NOUVELLES FONCTIONS

Le Motivator est un puissant générateur d'idées lorsqu'il s'agit de produire des séquences de basse, des nappes rythmées ou des grooves d'accompagnement. Avec la version de base du RAVEN il était juste possible de jouer le Motivator sur la piste Solo. Un grand nombre d'utilisateurs du RAVEN ont souhaité enregistrer les effets du Motivator en tant que Loops dans leur séquences. Maintenant, ceci est possible. Cette fonction ne se limite pas à une seule piste. Vous pouvez utiliser l'arpégiateur pour générer des loops de percussion, enregistrer des motifs de Gater sur la piste Chord ou bien créer automatiquement des séquences de basse vertigineuses.

Comme les effets générés par le Motivator sont directement enregistrés dans le séquenceur, il est possible d'en utiliser sur toutes les pistes. Il est même possible de faire un enregistrement "Overdub" sur une piste avec le Motivator allumé. De plus, vous pouvez enregistrer les paramètres de contrôle en temps réel du Motivator comme "Dynamik" et "Gate-Time" dans le séquenceur.

Pour pouvoir enregistrer le Motivator, il n'y a pas eu besoin d'ajouter un menu d'édition. Lorsque vous mettez le Motivator en marche, il agit comme d'habitude sur la piste Solo. Si vous passez à la page 4 du menu Edit-Pattern, le Motivator est automatiquement assigné à la piste sélectionnée pour l'enregistrement. Lorsque vous appuyez la touche [RECORD] à la page 5 du menu, le séquenceur enregistrera les séquences, les loops et les effets Gater produits par le Motivator.

## L'enregistrement du Motivator pas à pas

Sélectionnez le mode séquenceur à l'aide de la touche "SEQ" entourée en rouge.

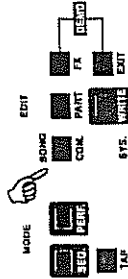
Choisissez un morceau vide à l'aide des touches "SONG/BANK".

Le menu suivant apparaît:

Avec la touche "SOFT" [F4] vous pouvez mettre le Motivator en marche. A ce moment, il agit comme d'habitude sur la piste Solo.

## L'enregistrement du Motivator

Choisissez le menu Edit-Song en appuyant la touche "EDIT-SONG".



Le message suivant apparaît:



Sélectionnez le menu Edit-Pattern avec la touche "SOFT" [F2].



A cette page il faut choisir le Pattern que vous voulez éditer.



Comme tous les Patterns sont vides, vous pouvez directement appuyer la touche "SOFT" [F2] pour accéder au menu d'édition du Pattern sélectionné.



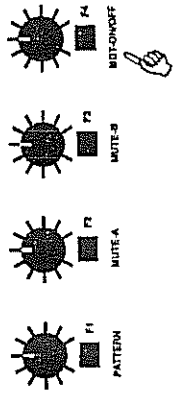
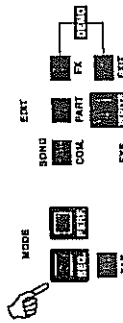
Maintenant, vous vous trouvez à la première page du menu Edit-Pattern.



Le choix de la piste que vous voulez enregistrer se fait avec les touches "TRACK".



Choisissez un motif USER vide. Les motifs USER vides sont dotés d'une petite étoile (\*).



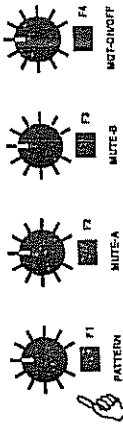
Tournez la molette "PAGE" pour accéder à la page 4 du menu.



Le message suivant apparaît:



Avec le bouton "SOFT" [F1] vous pouvez régler la longueur du motif.



Maintenant, vous passez à la page 5 ou se trouvent les fonctions d'enregistrement.



Avant de commencer avec l'enregistrement vous pouvez:

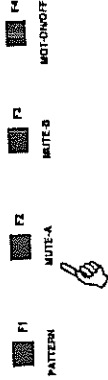
- 1.) Modifier les réglages du Motivator à votre goût. Les paramètres du Motivator sont décrits dans le chapitre "L'édition du Motivator" à partir de la page 37 du manuel du RAVEN.
- 2.) Changer de son.  
La sélection des sons est décrite dans le chapitre "L'édition des sons" à partir de la page 28 du manuel de l'utilisateur du RAVEN.

Vous pouvez directement accéder aux deux menus d'édition (édition du Motivator et édition des sons) en vous servant des touches "EDIT-FX" et "EDIT-PART".

Lorsque vous retournez dans le menu du séquenceur, la page 5 du menu sera toujours ouverte.



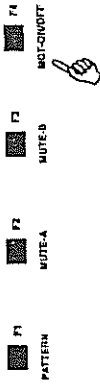
La touche "SOFT" [F2] déclenche l'enregistrement. Après les quatre "clicks" du métronome, l'enregistrement peut commencer!



Après avoir terminé l'enregistrement, nous vous conseillons de sauvegarder votre Pattern. Choisissez la page 1 du menu Edit-Pattern en tournant la molette "PAGE".



Avec la touche "SOFT" [F4] vous pouvez déclencher la fonction [Keep]. Le réglage des sons et l'assignation des motifs seront mis dans la mémoire temporaire.



N'oubliez pas de définitivement sauvegarder votre morceau lorsque vous voulez changer de song ou passer dans le mode Performance. La sauvegarde se fait dans le menu "WRITE". Le menu de sauvegarde du RAVEN s'ouvre automatiquement lorsque vous appuyez la touche "WRITE".

### Astuces pour l'enregistrement du Motivator

Si vous avez fait les premières expériences avec cette nouvelle fonction, vous serez certainement enchanté à l'idée d'essayer les astuces suivantes.

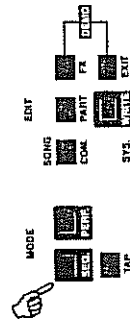
- 1.) Lors de l'enregistrement dans le mode d'arpégiateur, le paramètre Gate-Time du Motivator est assigné à la roue Wheel2. Vous pouvez travailler avec un effet de portamento lorsque vous mettez la pédale à enregistrer dans le mode "Mono" ou "Lead" (-> Part-Mode). L'effet de portamento est déclenché lorsque la fin d'une première note se trouve derrière le début de la prochaine note. Le paramètre Gate-Time du Motivator peut être modifié de façon à ce que cet effet soit déclenché. Lorsque les notes d'une séquence se chevauchent, elles ne seront plus jouées une par une. Dans ce cas, les hauteurs des notes seront "tirées" sur le niveau de la note suivante. L'effet obtenu vous fera certainement penser à l'effet de "Glide" de la TB-303. Lorsque l'arpégiateur est en marche, vous pouvez positionner vos "Glides" de manière très précise en manipulant la roue Wheel2.
- 2.) Une autre possibilité pour positionner des notes plus longues dans une séquence existante peut être obtenue dans le mode d'enregistrement "Overdub". A l'aide de ces deux astuces il vous sera possible de générer des séquences qui vous paraissent impossibles à jouer auparavant.
- 3.) Pour obtenir des séquences à caractère plus "mécanique", vous pouvez vous servir d'une particularité du "Drumgrid". L'éditeur Drumgrid produit des notes très courtes avec des longueurs identiques. Cette particularité se répercute également sur les séquences. Choisissez une séquence puis ouvrez et refermez simplement le Drumgrid. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, activez la fonction [Undo].

## APERÇU DES NOUVELLES FONCTIONS

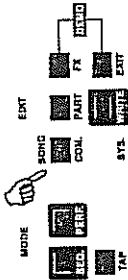
Tôt ou tard la mémoire de chaque séquenceur est épuisée. Malheureusement le RAVEN ne peut pas faire exception à cette règle. Pour mieux pouvoir gérer la mémoire du séquenceur, nous avons ajouté un indicateur de mémoire restante. Vous le trouvez dans le menu Edit-Pattern. Cet indicateur est surtout intéressant pour les propriétaires de RAVEN qui travaillent beaucoup avec des motifs USER. Sans l'utilisation de ces motifs il sera impossible d'atteindre les limites de la mémoire.

## Indicateur de la mémoire restante pas à pas

Sélectionnez le mode séquenceur à l'aide de la touche "SEQ" entourée en rouge.



Choisissez le menu Edit-Song en appuyant la touche "EDIT-SONG".



Le menu suivant apparaît:



Sélectionnez le menu Edit-Pattern avec la touche "SOFT" [F2].



Le message suivant apparaît:



Appuyez une deuxième fois la touche "SOFT" [F2] pour accéder au menu d'édition du Pattern sélectionné.



Maintenant, vous vous trouvez à la première page du menu Edit-Pattern.



## Indicateur de la mémoire restante

Tournez la molette "PAGE" pour accéder à la page 7 du menu.



La page de menu suivante apparaît:



La mémoire restante du séquenceur du RAVEN est indiquée en %. Les astuces suivantes vous serviront à optimiser la mémoire du RAVEN.

## Astuces pour mieux gérer la mémoire

1.) Comme vous le savez peut-être déjà, il n'y a pas que les notes qui consomment de la mémoire. Un nombre considérable de mémoire est consommé par les contrôleurs MIDI. Dans la version MAX du RAVEN, nous avons modifié l'enregistrement des contrôleurs MIDI de façon à ce que le nombre de données enregistrées soit plus réduit. Les contrôleurs que vous enregistrez utilisent quand même beaucoup de mémoire car ils produisent un plus grand nombre de données que les notes. Ceci s'explique par le fait que la résolution minimum pour obtenir un déroulement continu des contrôleurs est de 1/96 de note. Ainsi il est très important d'éviter des contrôleurs inutiles. Un contrôleur qui est souvent enregistré sans le vouloir est l'Aftertouch. Dans le mode séquenceur du RAVEN l'Aftertouch est assigné à l'intensité du LFO (Vibrato) qui n'est pas toujours audible. Ainsi, lorsque vous jouez pendant l'enregistrement il arrive souvent que vous déclenchiez inconsciemment l'Aftertouch. Evidemment, ces données gâchent inutilement de la mémoire. Pour éviter ce phénomène on peut simplement désactiver l'Aftertouch avant de passer à l'enregistrement. Appuyez la touche "EDIT-SYSTEM" et choisissez la page 2 du menu. Cette page gère différents paramètres du clavier. Le bouton "SOFT" [F4] désactive l'Aftertouch.

2.) Pour "nettoyer" des patterns que vous avez déjà enregistrés, vous avez la possibilité d'utiliser le paramètre [del-ctrl] qui se trouve à la page 4 du menu "EDIT-PATTERN". Pour effacer les contrôleurs MIDI de la piste sélectionnée il suffit d'appuyer la touche "SOFT" [F3]. Attention! Les données de Pitch-Bend ne seront pas effacées car le Pitch-Bend n'est pas un contrôleur MIDI. Néanmoins, le Pitch-Bend est également un grand consommateur de mémoire.

3.) N'utilisez que des longueurs de motif vraiment nécessaires à la reproduction d'une piste. Il est par exemple inutile d'enregistrer un "ped" de Bassdrum sur huit mesures. Une mesure suffit largement! Vous avez également la possibilité de choisir un des nombreux motifs ROM pour le "ped" et de modifier le son dans le menu Edit-Part. A ce moment vous n'aurez même pas produit de motif USER!

## Indicateur de motifs USER vides

### Indicateur de motifs USER vides

Lors de l'enregistrement de nouveaux motifs USER il peut être utile de savoir si un emplacement de mémoire de motif USER est déjà pris ou si il est encore vide. Il est souvent arrivé que des pistes qui paraissaient vides étaient effacées accidentellement. Ceci pouvait être le cas lorsque un motif de huit mesures ne contenait des notes qu'à sa fin. Avec le nouveaux système d'exploitation de la version MAX du RAVEN, les motifs USER vides sont signalés par une petite étoile (\*) devant leur numéro. Ceci facilite également la recherche d'un motif vide pour enregistrer une nouvelle séquence.

### La fonction Copy USER-Motiv

Parfois il peut arriver que vous vouliez modifier un motif USER tout en conservant le motif de base. Ainsi nous avons ajouté une fonction au menu Write qui permet de faire une copie d'un motif USER. Cette copie vous permettra d'effectuer toutes vos modifications sans courir le risque de perdre le motif de départ.

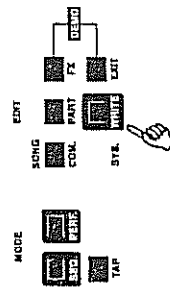
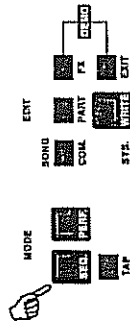
### Copier un motif USER pas à pas

Evidemment, la fonction "Copy USER-Motiv" n'est accessible que dans le mode Séquenceur du RAVEN. Si vous vous trouvez dans le mode Performance, appuyez la touche "SEQ-MODE" afin de mettre le RAVEN dans ce mode.

Maintenant, appuyez la touche "WRITE".

Le message suivant apparaît sur l'écran:

Sélectionnez la page 8 avec la molette "PAGE".



## La fonction Copy User-Motiv

Avec les touches "TRACK" vous sélectionnez la piste dont vous voulez copier le motif USER.

Le numéro du motif USER qui doit être copié se choisit avec la molette "VALUE".

Si vous n'avez pas retenu le numéro du motif à copier, ce n'est pas grave! Appuyez la touche "PLAY" et le motif sélectionné se met en marche.

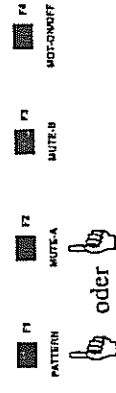
Ensuite, confirmez votre choix avec la touche "SOFT" [F1].

A la prochaine page du menu vous pouvez choisir l'emplacement sur lequel vous voulez copier le motif.

Pour choisir l'emplacement, servez-vous des touches "TRACK" pour sélectionner la piste et de la molette "VALUE" pour le numéro du motif.

Comme vous le voyez, il est possible de sélectionner une autre piste que celle d'origine. Ceci vous permet de faire jouer la même séquence avec deux sons différents pour obtenir un son encore plus gros. Il est également possible de doubler une séquence de basse avec une Bassdrum.

Pour confirmer la copie il faut appuyer la touche "SOFT" [F1]. Si vous avez changé d'avis, appuyez la touche "SOFT" [F2].





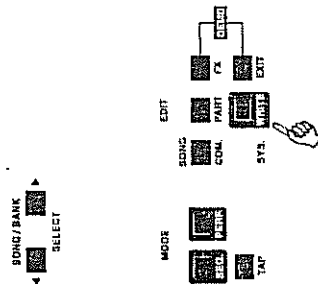
La copie d'un Pattern peut être nécessaire lorsque vous voulez employer une variation d'un Pattern à un autre endroit d'un morceau. La nouvelle fonction que le RAVEN en version MAX vous propose permet même de copier un Pattern dans un autre morceau. Cette nouvelle fonction se trouve également dans le menu Write.

### Copier un Pattern pas à pas

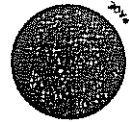
Choisissez un morceau dans lequel vous voulez copier un Pattern. Ceci se fait avec les touches "SONG-BANK-SELECT".

Maintenant, appuyez la touche "WRITE" pour sélectionner le menu Write.

La page suivante apparaît sur l'écran:



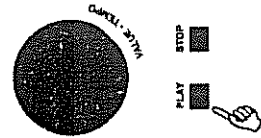
Sélectionnez la page 7 avec la molette "PAGE".



La page suivante apparaît sur l'écran:



Le numéro du Pattern qui doit être copié se choisit avec la molette "VALUE". Les Patterns vides sont dotés d'une petite étoile (\*).



Si vous n'avez pas retenu le numéro du Pattern que vous voulez copier, ce n'est pas grave. Appuyez la touche "PLAY" et le Pattern sélectionné se met en marche.

### Copier un Pattern

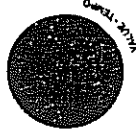
Ensuite, confirmez votre choix avec la touche "SOFT" [F1].



La page suivante apparaît sur l'écran:



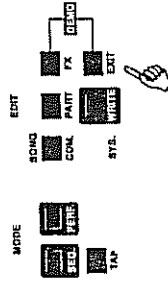
Pour choisir l'emplacement sur lequel vous voulez sauvegarder le Pattern, servez-vous de la molette "VALUE".



Ensuite, vous avez le choix entre les touches "SOFT" [F1] pour confirmer la copie et [F2] pour annuler l'action.



Pour quitter le menu Write, appuyez la touche "EXIT".



### Astuce pour copier les Patterns

Il arrive souvent qu'on veuille se servir des mêmes instruments dans deux Patterns différents d'un morceau en utilisant des motifs USER différents. Pour cela, la fonction Copy-Pattern peut également vous être utile. Commencez par copier un Pattern. Ensuite, sélectionnez des motifs USER vides (signalés par la petite étoile "\*") pour les pistes de la copie. Maintenant, le Pattern est quasiment effacé. Seuls les réglages des paramètres de son dans les pistes sont conservés lorsque vous commencez l'enregistrement avec le séquenceur. De cette manière il est très facile d'obtenir des arrangements plus homogènes.

## Effacer tous les motifs USER

Si la mémoire de votre RAVEN contient déjà un certain nombre de morceaux basés sur des motifs USER, il peut être nécessaire de vider la mémoire avant la production d'un nouveau morceau. Ceci vous permet de commencer votre travail avec 100% de mémoire USER et vous ne craignez pas d'atteindre les limites de la mémoire. Avant d'effacer la mémoire, il est nécessaire de sauvegarder les données. Ceci se fait à l'aide de la fonction "Send all Pattern/Songs/User-Motifs" à la page 6 du menu Write. Cette fonction permet de transmettre le contenu de la mémoire, entre autres les motifs USER à un appareil MIDI externe via la sortie MIDI du RAVEN. Pour sauvegarder vos données vous pouvez utiliser un séquenceur externe, un MIDI-Data-File (par exemple STYLE-DRIVE) ou n'importe quel autre appareil capable d'enregistrer des données SysEx sur une disquette. L'idéal est un ordinateur muni d'une interface MIDI. La plupart des logiciels de séquenceur sur ATARI ST, MAC ou PC sont capables d'enregistrer ce type de données et de les sauvegarder sur disquette ou sur disque dur. Nous vous conseillons d'utiliser la fonction d'effacement uniquement quand vous êtes sûr que les données sont sauvegardées et que vous n'avez plus besoin des motifs USER.

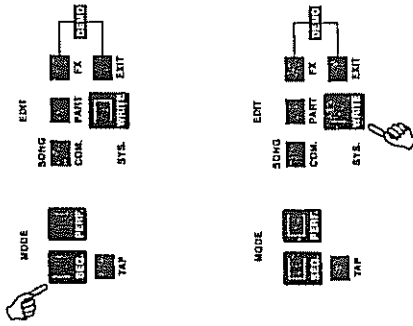
### Effacer tous les motifs USER pas à pas

Evidemment, la fonction "Delete-All-User-Motifs" n'est accessible que dans le mode Séquenceur du RAVEN. Appuyez la touche "SEQ-MODE" afin de mettre le RAVEN dans ce mode.

Maintenant, appuyez la touche "WRITE".

Le message suivant apparaît sur l'écran:

Sélectionnez la page 9 avec la molette "PAGE" et le menu suivant apparaît sur l'écran:



## Effacer tous les motifs USER

La touche "SOFT" [F1] déclenche l'effacement de tous les motifs USER.

L'écran affiche un message de sécurité pour prévenir à un effacement par mégarde.

Ensuite, vous avez le choix entre les touches "SOFT" [F1] pour confirmer l'effacement des motifs et [F2] pour annuler l'action.

Pour quitter le menu Write, appuyez la touche "EXIT".

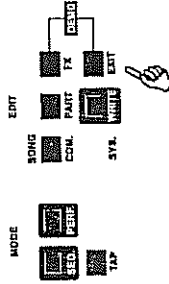
### Astuce pour l'effacement de tous les motifs USER

Parfois on a enregistré des motifs USER qui n'ont pas été utilisés dans un morceau. Souvent il s'agit de motifs très mauvais qui encombrant inutilement la mémoire. Comme nous, les musiciens, sommes souvent désordonnés, ces "déchets" musicaux traînent dans la mémoire pendant des années.

Comme le numéro d'un motif n'indique pas s'il est bon ou mauvais, il peut être très compliqué et long de rechercher et d'effacer ces motifs un par un. La méthode suivante vous permet de mettre de l'ordre dans la mémoire de votre RAVEN d'une façon moins laborieuse. Ce procédé se sert de la fonction "Send Temporary Dump" qui se trouve également dans le menu Write. Les données et les motifs USER du morceau actif sont envoyés par la sortie MIDI du RAVEN. Les motifs USER qui ne figurent pas dans un morceau ne seront pas émis.

Commencez par transmettre un par un les morceaux via MIDI avec la fonction "Send Temporary Dump". Une fois que vous avez sauvegardé tous les morceaux, vous pouvez effacer tous les motifs USER de la mémoire. L'étape suivante consiste à renvoyer les morceaux un par un dans le RAVEN. Le résultat aboutira à une mémoire qui ne contient plus que des motifs USER utilisés dans des morceaux.

Mais Attention!! Lorsque plusieurs morceaux sont composés avec les mêmes motifs USER, cette méthode ne sera pas très fructueuse. Dans ce cas vous aurez le même motif sur différents emplacements de mémoire. Au pire, la mémoire sera plus remplie qu'avant.



## Liste des sons-simples

<b>X-Basses</b>	E041 HardBass	E081 ClockSyn	F035 Octaver
	E042 HardMKS1	E082 Cloudy2	F036 Od_1996
E001 AcidBas1	E043 HohlBas4	E083 Clumsy	F037 PercPoly
E002 Acidbas2	E044 KnarrBas	E084 D6like	F038 PercSyn2
E003 Acidbas3	E045 KrummBas	E085 DAF	F039 PercSyn4
E004 AtkBass	E046 MBass	E086 Decay	F040 PercSyn5
E005 AtkBass	E047 MKSBass	E087 Digilog	F041 Phaser1
E006 Baas	E048 MKS_Res	E088 DigiPad1	F042 Plugger
E007 BassBlas	E049 MoogBas3	E089 DigSeq3	F043 PolySyn1
E008 Bassich	E050 MoogBas4	E090 Direk11	F044 PolySyn2
E009 Bass_x	E051 PercBass	E091 Direk12	F045 PolySyn3
E010 BlubBass	E052 PlukBass	E092 DireSyn	F046 PolySyn4
E011 Bobbass	E053 PongBass	E093 Draht1	F047 Prophet
E012 Boombass	E054 RhodBass	E094 Draht2	F048 Q_Factor
E013 DetuneTB	E055 SynBass	E095 Draht3	F049 Rav_Moog
E014 DoubleTB	E056 TB3011996	E096 Draht4	F050 RealSqr
E015 Dyn303_2	E057 TB303_1	E097 Drahtü1	<b>X-Synths</b>
E016 Dyn303_3	E058 TB303_2	E098 Drahtü2	F051 ResoFill
E017 Dyn303_4	E059 TB303_3	E099 Drahtü3	F052 RcsöFill2
E018 Dyn303_5	E060 TB303_4	E100 DrahtSyn	F053 ResoFill3
E019 DynBass1	E061 TB303_5	E101 DrahtWav	F054 ResoFill
E020 DynBass2	E062 TB303_6	E102 Dream	F055 ResoForm
E021 Dyn_303	E063 TB303_7	E103 Dreamy	F056 ResoTec
E022 FatBass	E064 TB303_8	E104 DrumSyn	F057 Resynth
E023 FatBass	E065 TB304	E105 Dynamo	F058 RcvrSyn
E024 FilBass	E066 TB_Deep	E106 DynFilt1	F059 ReveSyn2
E025 FilBass	E067 TB_Deep2	E107 DynFilt2	F060 ReveSyn3
E026 Filter1	E068 TB_Vel	E108 DynFilt3	F061 Saegzahn
E027 Filter4	E069 TB_Vel	E109 DynFilt4	F062 Sausage
E028 FM_Bass1	E070 Wave2Bas	E110 DynFilt5	F063 Schmalz1
E029 FM_Bass2	E071 Wave303a	E111 DynFilt6	F064 SeqReso
E030 FM_Bass3	E072 WaveBass	E112 DynFilt7	F065 ShitSyn
E031 FM_Bass5	<b>X-Synths1</b>	E113 DynFilt8	F066 Spectrl2
E032 FM_Bass6	E073 Agressi	E114 DynFilt11	F067 Spectrl3
E033 FM_Knack	E074 Agressi2	E115 DynFilt12	F068 Spinnett
E034 FunkBas1	E075 Aufgeh	E116 Enough	F069 SpinSyn1
E035 FunkBas2	E076 Blubba	E117 Filteres	F070 SquareRes
E036 FunkBas3	E077 Chaot	E118 FilFunk	F071 StabSyn
E037 FunkBas4	E078 Chaosyn	E119 FMBottle	F072 SuperMKS
E038 FunkBass	E079 Chroma	E120 FMFilt6	F073 Swept
E039 FunkBas6	E080 Chromb	E121 FMOrgSyn	F074 SynHorn
E040 Gap_Bass		E122 FMSepter	

## Liste des sons-simples

F075 SynKoto	F115 Genesis1	G027 Space20x	G067 Sin_Dist
F076 TDSynth	F116 Genesis2	G028 SpecPad1	G068 SloatFX
F077 Trigger	F117 Genesis3	G029 SpecPad2	G069 SoloPoly
F078 Trigger2	F118 Glasharp	G030 Subsoft	G070 SpaceFlu
F079 Vcc5V	F119 Haunted	G031 Suspense	G071 SquarSol
F080 VeloFilt	F120 Holdme	G032 Sweep	G072 SubSine
F081 VeloWave	F121 Juno1061	G033 Sweeppr	G073 TriPuls
F082 Vox Wave4	F122 Knastriin	G034 Swe1Sol2	G074 Topic
F083 Wcc3	F123 Lassdoch	G035 Swe_L_Sol	G075 Tubelite
F084 Wel_Wel	F124 LosAtmos	<b>X-Sequenc</b>	<b>X-Sequenc</b>
F085 Wel_Wel2	F125 Melsweea	G036 Swirler	G076 AbsinSQ
<b>X-Pads1</b>	F126 Melsweeb	G037 Tangram2	G077 AnaPerc1
F086 AnaBrass	F127 Melsweep	G038 Velomat	G078 AnaPerc2
F087 AutoFilt	F128 MKSFich	G039 Vox Wind	G079 AnaPerc3
F088 AutoSwee	<b>X-Pads2</b>	G040 VSHohner	G080 AnaSeq
F089 Chromc	G001 MKSTune	G041 Wideopen	G081 BassSeq
F090 DeepPad2	G002 MKS_Reso	<b>X-Leads</b>	G082 BPM_116
F091 Deep_Pad	G003 MS_Juno	G042 Absin	G083 DigPoly1
F092 Develop	G004 Mystic1	G043 Absinl	G084 DigPoly2
F093 DigDream	G005 Mystic2	G044 Absin_d	G085 DigPoly3
F094 DigPerc	G006 No_Multi	G045 E_L_P	G086 DigSeq1
F095 DigPerc2	G007 Od_2001	G046 Filfade	G087 DigSeq2
F096 Doom	G008 Od_2010	G047 FMAmbien	G088 DigSeq4
F097 Dumpfo2	G009 Pad2001	G048 Gab/Triad	G089 DnFilt10
F098 DynFilt10	G010 Padding	G049 GapSine1	G090 DnFilt11
F099 Edgr_F	G011 PercPad2	G050 GapsQuar	G091 DynFilt9
F100 FatOberh	G012 PercPad3	G051 GapTrian	G092 FM_Seq2
F101 FatPad	G013 PercSwe1	G052 Hardcor1	G093 FM_Seq_1
F102 FMFilt1	G014 PercWave	G053 Hardcor2	G094 FunkMog2
F103 FMFilt2	G015 PerPoly2	G054 Hardsolo	G095 FunnySeq
F104 FMFilt3	G016 Pitch_XP	G055 Hubbasol	G096 GlockoGP
F105 FMFilt4	G017 RisePad	G056 Moog_1	G097 HardMKS2
F106 FMFilt5	G018 Schabela	G057 MS1cWav	G098 HousSeq
F107 FMFilt6	G019 Schimmer	G058 MS Guitar	G099 MoogSyn2
F108 FM_Dyn1	G020 Schweber	G059 MS_1	G100 Moog_Seq
F109 FM_Fat1	G021 SineSau	G060 MS_2	G101 NoiseSeq
F110 FM_Fat2	G022 Sirius	G061 Muffler	G102 PercPPG
F111 FM_Oct1	G023 SoftPad	G062 Natron	G103 PercPPG2
F112 FM_Pad	G024 SoftPad1	G063 OulIFX	G104 PercSyn1
F113 FunkyPad	G025 SoftPad3	G064 Perc_Sol	G105 PercSyn3
F114 GapSaw	G026 Solina	G065 Quartisht	G106 Plug1
		G066 Schraeg3	

**X-Effects**

H001 Aliasing  
H002 ArpDeep  
H003 ArpDeep2  
H004 ArpPowow  
H005 Chord  
H006 Chord\_2  
H007 Divorced  
H008 Dr\_Atmo  
H009 DrahtWv2  
H010 E\_S\_D\_M  
H011 FMDDown  
H012 FreeReso  
H013 Gater  
H014 HiVolt  
H015 HosChrd2  
H016 HosChrd3  
H017 HosChrd4  
H018 HosChrd5

H019 HousChrd	H038 Uranus	H055 Voc_Hook	H072 T909CHH	H092 TF_Drm1
H020 HousCord	H039 WaveTb12	<b>X-Drums</b>	H073 T909Cras	H093 TF_Drm3
H021 Loop	H040 WindWave	H056 CoreToms	H074 T909hTom	H094 TF_Drm4
H022 Mystic	H041 Wobbler	H057 T081BD	H075 T909Kdr3	H095 TF_Drm6
H023 Mystic3	<b>X-Vocals</b>	H058 T082BD	H076 T909Kdr4	H096 TIndSnal
H024 Pitcher2	H042 Chor_In	H059 T084BD	H077 T909ITom	H097 Tlto_LDS
H025 Platielop	H043 Chor_Ef1	H060 T087BD	H078 T909oHH	H098 TLongBD1
H026 Pliiter	H044 Comeon	H061 T606CyHH	H079 T909Ride	H099 TMS20_el
H027 PGVaw2	H045 Get_Up	H062 T606HHHH	H080 T909Snd1	H100 TMS_20_k
H028 Rausch1	H046 Gohoo	H063 T606LowT	H081 T8drSP12	H101 TopHH212
H029 Rausch2	H047 Hhh2	H064 T606opHH	H082 TBlop2	H102 TPichup2
H030 Rausch3	H048 Hhhhh	H065 T808clHH	H083 TCgOtOff	H103 TPong
H031 ResUp	H049 Ho000	H066 T808Clp	H084 TCngIPIm	H104 TShirtBD1
H032 SpinSyn3	H050 Housy	H067 T808Cymb	H085 TCngOf2	H105 TSnare1
H033 SubBass	H051 Oh_Yeah	H068 T808HTom	H086 TCngotof	H106 TSnare6
H034 TalkTB	H052 Rightlher	H069 T808Kick	H087 TDefect	H107 TSP12Met
H035 Timing	H053 Voelhupe	H070 T808Kik3	H088 TDrtClp2	H108 TUDus_1
H036 UKW_87	H054 Voelcups	H071 T808ITom	H089 TelSnrc2	H109 TUDus_24
H037 Up_DwnB			H090 TelSnrc3	H110 TUDus_9
			H091 TFipSnap	H111 TZosch

## Choisir les sons simples

Avec le kit "Synthese-Upgrade Expansion MAX" vous obtenez 1000 sons simples en plus. Pour vous faciliter la recherche dans cette immense réserve de sons, nous avons regroupé les nouveaux sons en différentes catégories.

495 sons se trouvent dans les catégories (Soundgroups) X-Basses à X-Drums. Le reste des sons fait partie des 16 nouveaux Drumsets. Ceci facilite la recherche des sons et vous permettra d'employer plusieurs de ces sons de percussion et d'effet en même temps. Les Drumsets se trouvent tout de suite derrière les autres groupes de sons (Numéros H112 - H127, lisez aussi la prochaine page).

Les premiers 495 sons peuvent être choisis dans toutes les pistes mélodiques (Bass, Seq.1, Seq.2, Chord). Les pistes Kick, Snare, HiHat et Percussion peuvent être jouées avec les nouveaux Drumsets. Les 16 nouveaux X-Drumsets se trouvent directement derrière les Drumsets internes. La piste Kick possède une autre particularité: Comme MAX vous propose 63 nouveaux sons de Bassdrum, nous avons ajouté ces sons derrière les Drumsets internes. La liste des 63 nouveaux sons de Bassdrum se trouve à la page suivante.

En ce qui concerne le choix des sons de série du RAVEN, il n'y a eu aucun changement avec la carte MAX. Tous les sons se trouvent toujours à leur place. Ainsi vos morceaux et vos performances sonneront comme avant. Par contre vous pouvez sans problèmes assigner les nouveaux sons à vos motifs existants. La sélection des sons simples par MIDI est expliquée dans le chapitre: "Les ordres MIDI de changement de banque et de programme" à la page 35.

Les Drumsets de la carte MAX peuvent être employés dans chaque piste du séquenceur. La piste Percussion vous propose en plus de modifier un Drumset à votre goût. Ici vous pouvez régler la position du panorama, les envois d'effet, le volume et l'accord des différents instruments de percussion et de batterie. Une explication plus approfondie de ces paramètres se trouve à la page 67 du manuel de l'utilisateur du RAVEN ("L'édition de Drumsets").

Dans les pistes Kick, Snare, HiHat et Percussion les Drumsets se trouvent sur les numéros de programme H001 à H016. Dans les autres pistes ils se trouvent sur les numéros de programme H112 à H127 (Pour mieux faire la différence, nous avons mis ces derniers numéros entre crochets):

H001 [H112]	New_909	H009 [H120]	HipSet
H002 [H113]	New_808	H010 [H121]	FunSet
H003 [H114]	New_606	H011 [H122]	809Set
H004 [H115]	MS20Set	H012 [H123]	JWD_Set
H005 [H116]	HardSet	H013 [H124]	AllSnare
H006 [H117]	VocalSet	H014 [H125]	All_Perc
H007 [H118]	RoomSet	H015 [H126]	SFX_Set
H008 [H119]	Electro	H016 [H127]	Mix_Max

Sur la piste Kick vous voyez tout de suite le numéro et le nom du son que vous avez choisis. Vous y trouverez non seulement les 16 sons qui appartiennent aux Drumsets mais aussi 63 autres sons de grosse caisse différents. Voici une liste des 63 nouveaux sons de bassdrum de l'extension MAX:

H001 Kick3909	H017 BD_77B	H033 DickKick	H049 longbd1b
H002 Kick3808	H018 BigRomK2	H034 Dst_Kck1	H050 Longbd1c
H003 NewKick2	H019 BigRomK3	H035 Dst_Kck2	H051 Longbd1d
H004 MS_Kick	H020 BigRomK4	H036 Dst_Kck3	H052 MsKick2
H005 DstKckH	H021 BigRomK5	H037 Dst_Kck4	H053 NewKick1
H006 PowKick	H022 BigRomK8	H038 Dst_Kck5	H054 ShortBd1
H007 BigRomK6	H023 BigRomK9	H039 Dst_Kck7	H055 THHeadKd
H008 V909BD_R	H024 BigRoomK	H040 GameBass	H056 THHeadKk
H009 HipHopBD	H025 Blop1b	H041 HardBasd	H057 V_77_BD
H010 BaseBass	H026 BrkKick1	H042 HardKick	H058 V_81_BD
H011 BdrSP12	H027 BrkRoom	H043 Kick2909	H059 V_82_BD
H012 BdrSP12b	H028 BrkRoom2	H044 Kick4909	H060 V_84_BD
H013 Kick1808	H029 CoreKick	H045 Kick909H	H061 V_85_BD
H014 Kick1909	H030 DanceKk	H046 KickRev	H062 V_87_BD
H015 SpacKick	H031 DanceKkb	H047 KickShrt	H063 WumpKick
H016 BD_77A	H032 DetumKk	H048 longBd1	

	New_909	New_808	New_606	MS20_Set	HardSet	VocalSet	RoomSet	Electro
C 2	Kick3909	Kick3808	NewKick2	MS_Kick	DstKckH	PowKick	BigRomK6	V909BD_R
C#2	Rim909	Rim808	Rim808	MRRimSht	Rim909	Voc_Hoc	Shack	Topf
D 2	Snar3909	snare808	snare606	MSSnare	DrySnar2	Panik	RevSnar4	snare606
D#2	Snar909	snare808	snareFilt	MS_L_KL	DirtClp2	Clap808	RevClap	SnarBnd
E 2	Snar2909	Snar2808	ClapSnar2	MS_20_El	IndSnr	Panik2	Rev_Drum	SpacBurn
F 2	LTom909	ltom808	ltom606	F_Drum5	DirtTom1	ltom808	Distanz	ElecTom
F#2	Chh909	chh808	Hhat606	MS_20_CH	DirtHH	chh808	MS_20_CH	TuneCym
G 2	LTom909	ltom808	ltom606	F_Drum5	DirtTomb	ltom808	BrkRoom2	Cow808b
G#2	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	ResoCymb
A 2	MTom909	mtom808	htom606	F_Drum5	DirtTom1	mtom808	Distanz	ElecTom1
A#2	TR909oH2	N_o_HH	opHH606	MS_20OHR	N_O_HHR	N_o_HH	MS_20_OH	PithCym4
H 2	MTom909	mtom808	hTom606	F_Drum5	DirtTomb	mtom808	BrkRoom2	Klock_2
C 3	HTom909	htom808	htom606	F_Drum5	DirtTom2	htom808	Distanz	ElecTom2
C#3	cras909	cras909	cras909	MSchDep	cras909	VocalHit	KicRev	Cymb606b
D 3	htom909	htom808	htom606	F_Drum5	DirtTomb	htom808	Brkroom2	Klock_2
D#3	Ride909	Cymb808	Cymb606	SciFi	Splash2	YeaMod	SpacBurn	Cymb606
E 3	Cras909R	Cras909R	Cras909R	SpCrash	Cras909R	Yeah	Hall	Cras909R
F 3	Percu10	PithCym4	Percu10	PithCym3	Knack	StarWars	High_Sea	NotReal
F#3	Shake_HL	Shake_HL	Shake_HL	SpacBurn	Shake_HL	Shake_HL	HallRev	Shake_HL
G 3	splash2	splash2	CowCym	Ssszt	ResoCymb	Come	Orgasm	TuneCym
G#3	Cow808	Cow808	Cow808	SciFi3	CorcTom3	Cow808	MS_20_kl	PitchCow
A 3	BRKCrsh	Cras909b	ModCymb	Sledge	DetnCras	You_Are	Sledge	ModCymb
A#3	HoMod	HoMod	HoMod	KlickerB	HoMod	HoMod	KlickerB	Hipe
H 3	Ride2	Ride2	Murmel	High_Sea	Ride2	Bavaria	High_Sea	Murmel
C 4	Cng3slap	Cng3slap	Iya_AHDS	Klock_2	Cng3slap	Cng3slap	IYAHD_R	Iya_AHDS
C#4	Cngotof2	Cngotof2	Iya_AHDO	Klock_1	Cngotof2	Cngotof2	IyHDM_R	Iya_AHDO
D 4	cng1slap	TR808c12	Iya_HDS	KXIU	cng1slap	TR808C12	IYHDOT_R	Iya_HDS
D#4	cngtips	TR808cm2	Iya_LDO	KXIULO	cngtips	TR808cm2	IYHDSM_R	Iya_LDO
E 4	hcngopen	hcng808	Iya_LDO	KXIUNLO	hcngopen	hcng808	IyLDSM_R	Iya_LDO
F 4	Ito_Hdot	ItLDS_R	Iya_HDOT	NotReal	Ito_Hdot	Itom_Hdot	IyLDM_R	Iya_HDOT

F#4	Ito_HDS	ItLdot_R	Iya_HDM	PitchSD	Ito_HDS	Ito_HDS	PitchSD	Iya_HDM
G 4	Udus_8	ItLDM_R	Udus_1	PitchSnr	Udus_8	Udus_8	Udus8R	Udus_1
G#4	Udus_9	ItHDMT_R	Udus_24	PlingSD2	Udus_9	Udus_9	Udus9R	Udus_24
A 4	Shake_LD	ItAHD_R	Shake_MS	Revers1	Shake_LD	Shake_VS	Revers1	Shake_MS
A#4	Knack	Knack	Shake_VS	ShortTic	Knack	Knack	ShortTic	Floppy
H 4	Zosch_c3	Zosch_c3	Shlack	Zosch_c3	Zosch_c3	Sabber	Zosch_c3	Shlack
C 5	Noisy	Noisy	ShrtStim	Noisy	Noisy	Noisy	Noisy	ShrtStim
C#5	guirosh2	guirosh2	guirosh2	guirosh2	E_Rasso	On	guirosh2	Bummaih
D 5	guiro2	guiro2	guiro2	guiro2	E_Rasso2	guiro2	guiro2	Bumeiei
D#5	clave808	clave808	Sticki	Shrtbloc	clave808	clave808	Shrtbloc	Sticki
E 5	MS_L_K1	MS_L_K1	Voc_Hoc	ResoCymb	SP12Meta	MS_L_K1	Tunnel	BigBoob2
F 5	Plaste	Plaste	Oberton	PitchCow	Plaste	Plaste	PitchCow	Oberton
F#5	RevFX2	RevFX2	Reverse1	PitchRev	Reverse2	Oah1	PitchRev	RevFX1
G 5	RevFX1	RevFX1	Reverse3	Reverse2	Reverse3	Oah2	Reverse2	RevFX2
G#5	Teleport	Teleport	PithCym1	Tacitus	Fernseh	Teleport	Tacitus	PithCym2
A 5	MS_20_kl	MS_20_kl	PlingSD2	Udus_1	MS_20_kl	MS_20_kl	Udus1_r	PlingSD2
A#5	shack	shack	shack	shack	shack	Cum	shack	shack
H 5	shake_vs	shake_vs	Panik	SciFi2	Shake_vs	Shake_vs	Shake_VS	Fernseh
C 6	Sleig_s3	Sleig_s3	Panik2	Sleig_s3	Sleig_s3	NoWah	Sleig_s3	F_Drum6
C#6	Topf	Topf	Topf	Topf	Topf	Go	Topf	Topf
D 6	V_77_BD	V_81_BD	V_82_BD	MSKICK2	V_85_BD	V_87_BD	MSKICK2	DickKick
D#6	F_Drum8	F_Drum3	Pongo1	F_Drum3	F_Drum1b	F_Drum3	F_Drum3	F_Drum8
E 6	F_Drum2	Rapzosch	Pongo3	PithHH1	F_Drum2b	Krache	PithHH1	Pongo3
F 6	Deep	Eecholot	Pongok3	PithHH2	F_Drum2b	Pongotot	DeepLFO	Deep_Zap
F#6	Deepdish	Deeper2	DeepREV	DeepLFO	PithCym5	Deeper2	DeepLFO	DeepREV
G 6	F_Drum1	F_Drum4	Pongo4	Deep_Sea	F_Drum6	F_Drum4	Deep_Sea	Pongo4
G#6	Bottle1b	G_Block2	Bottle1b	Defectb	Bottle1b	Bottle1b	Defectb	Bottle1b
A 6	FunClip	G_Block3	E_Rasso	DiBiDip	FunClip	FunClip	DiBiDip	Machine2
A#6	Bottle1	G_Block1	ClekWork	DryRev	F_Drum7	Bottle1	DryRev	ClekWork
H 6	Rim808	Rim808	HighStk	DrySnar1	Rim808	FingSnip	DrySnar1	HighStk
C 7	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1

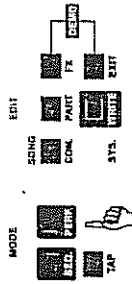
	HipSet	FunSet	809_Set	JWD-Set	AllSnare	All_Perc	SFX_Set	Mix_Max
C 2	HiphopBD	Longbd1d	Kick1808	Gamebass	Kick1808	Kick1909	SpacKick	Basebass
C#2	HipStick	Knack	Rim909	FipSnap	Rim909	Rim909	ElecRim	AnaHHb
D 2	HipHopSn	IndSnr2	snar2909	Snare6	snar3808	snar1909	HiSnare	Snare6
D#2	Clap909	Machne1	ElecClap	FingClap	Snare808B	SnareClap	ClapFilt	WashClap
E 2	Rev_Drum	Distorte	Snar3808	Fng3808	Clap808	NormClap	KW_Zap	Snar2808
F 2	HipTom2	Pongo1	ltom808	CoreTom1	WrdTom1	WrdTom1	Blp2b	SP12Tom3
F#2	HipCIHH1	Ssszt	chh808b	GrovHead	chh909	chh909	PithCym4	HiHat1
G 2	HipTom	Pongo2	ltom909	Gametom1	WrdTom1	WrdTom1	Blp2b	LTom808
G#2	HipHiHat	SssztF	N_FOT_HR	Follow	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH	N_FOT_HH
A 2	HipTom2	Pongo3	mtom808	Gamctom2	WrdTom2	WrdTom2	Blp2b	SP12Tom2
A#2	HipopHH1	SssztF2	OpHH212	OpHH12	HipopHHR	TR909oH2	PithCym6	OHH606R
H 2	HipTom	Pongo4	mtom909	CoreTom2	WrdTom2	WrdTom2	Blp2b	mtom808
C 3	HipTom3	Downster	cras808	Gametom3	WrdTom3	WrdTom3	Blp2b	SP12Tom1
C#3	KicRev	Wrdnster	cras909	Cymb606R	cras909	SpCrashR	DetnCras	Cymb808R
D 3	HipTom3	WrdTom2	htom909	CoreTom3	WrdTom3	WrdTom3	Blp2b	htom808
D#3	Ride2	Ride909	Cymb808	DeepCymb	Ride909	Ride909R	DetnRide	Cymb808
E 3	HipCrash	HipCrash	Cras909R	Cras909R	Cras909R	Cras909R	DetunCmb	Cras909R
F 3	High_Sea	Zippping	PithCym4	PithCym4	AnaSnar2	Cng1Mute	Atmoso	PithCym4
F#3	HallRev	Sprazzcl	Shake_HL	HighStk2	AnaSnare	Cng1Palm	BigBoobs	Shake_HL
G 3	Orgasm	Rohr	splash2	splash2	BigSn12b	Cng1PlmB	BlubbUp	splash2
G#3	MS_20_kl	Barrel	Cow808	Defect	BigSnal2	Cng1Slap	Brickn	Cow808
A 3	Sledge	Bighoob2	Cras909b	Cras909b	BreakSnr	Cng1SlpB	Bumeiei	Cras909b
A#3	KlickerB	HoMod	HoMod	HoMod	DetnSnar	Cng2Mute	Bummaih	HoMod
H 3	High_Sea	Bigboss	Ride2	Ride2	DrySnar1	Cng2Plm	ClosHH1b	Ride2
C 4	IYAHD_R	Blp1	Cng3slap	Gloeck13	DrySnar2	Cng3Palm	ElSnare1	Cng3slap
C#4	IyHDM_R	Blp2	Cngotof2	Gloeck12	ElSnar3b	Cng3Slap	ElSnare2	Cngotof2
D 4	IYHDOT_R	Blp3	TR808cl2	TR808cl2	ElSnar5b	CngDeepB	ElSnare3	TR808cl2
D#4	IYHDS_R	engtips	TR808cm2	TR808cm2	ElSnare1	CngMfil	ElSnare4	TR808cm2
E 4	IyLDM_R	engopen	hcong808	Cupoftea	ElSnare2	CngMute	ElSnare5	hcong808
F 4	IyLDO_R	Ito_Hdot	ltHdot_R	ltHdot_R	ElSnare3	CngOtof	ElSnar3b	ClicTimp

F#4	PitchSD	Ito_HDS	ltHDS_R	ltHDS_R	ElSnare4	CngOtof2	ElSnar5b	Clav808b
G 4	Udus8R	Udus24R	Udus_8	Factory2	ElSnare5	CngotofB	EIEffect	Udus_8
G#4	Udus9R	Udus_8	Udus_9	Deepmet	FingSd	CngotOff	KicRev	Udus_9
A 4	Revers1	Shake_LD	Shake_LD	Shake_LD	FISnare	CngPalm	LFOFX	Shake_LD
A#4	ShortTic	LTom808b	Knack	Knack	F_Drum5	CngPalm	LFOFX2	Knack
H 4	Zosch_c3	Zosch_c3	Zosch_c3	Nautilus	HireSnr6	CngSlap	Machine2	Zoschhh
C 5	Noisy	SssztF4	guirosh2	guberton	HiSnare	CngSlpHd	Astonish	morloch
C#5	guirosh2	SssztF4	guirosh2	guirosh2	IndSnr	CngSlpOf	Machinell	guirosh2
D 5	guiro2	SssztF5	guiro2	E_Rasso2	IndSnr2	CngTips	AeHoHo	Razorrad
D#5	Shrtbloc	Tincan	Ninten1	clave808	MSSnare	CngXHigB	Block	clave808
E 5	Tunnel	Battle2	MS_L_K1	CorTom1B	OldSnare	Ito_HDMT	Clap909b	MS_L_K1
F 5	PitchCow	Blubber	Plaste	Plaste	PitchSD	Ito_Hdot	PlingSnd	SSSztF3
F#5	PitchRev	RevFX2	RevFX2	RevFX2	PitchSnr	Ito_Hds	Racing	RevFX2
G 5	Reverse2	RevFX1	RevFX1	RevFX1	PithSnr2	Ito_LDM	SDRev2	SSSztF2
G#5	Tacitus	Razorrad	Teleport	Teleport	RevSnar1	Ito_LDOT	TelePort	Teleport
A 5	Udus1_r	MS_20_kl	Klick_1	Klick_2	RevSnar2	Ito_LDS	SP12Meta	Klock_1
A#5	shake	shake	shack	FingHH	RevSnar3	IyaHD_R	SssztF2	Eoei
H 5	shake_VS	shake_vs	Brickn_b	DeepShak	RevSnar4	Iya_Ahdo	SssztF	Dunst
C 6	Sleig_s3	Sleig_s3	Sleig_s3	Upstairs	RevSnar5	Iya_Ahds	Ssszt	Explode
C#6	Topf	Topf	Brickn2	Subsonic	RevSnar6	Iya_HDM	SynGun	SnipSnd2
D 6	Kick3808	V_77_BD	V_81_BD	V_81_BD	Rev_Drum	Iya_Hdot	V_84_BD	V_81_BD
D#6	F_Drum3	F_Drum8	Rompler	LfoFX	Snar1909	Iya_Hds	Tacitus	F_Drum3
E 6	PithHH1	DetnSnar	AnaSnar2	Subsnare	Snar2808	Iya_LDM	TinCan	Trancsnr
F 6	Pongo2	Flipperb	Sabnar2	Sabnar2	Snar2909	Iya_LDO	Hey_Mod	Zijiu1
F#6	DeepLFO	Deeperd	Deeper2	HigCSlap	SubSnare	Iya_LDS	Dragon	Zijiu2
G 6	Deep_Sea	F_Drum1	LfoFX2	DownupFc	Snar3909	Shake_HL	DstKck7b	F_Drum4
G#6	Defectb	Bottle1b	Rohrup	Rohrup	Snare1	Shake_LD	ElecStk	Bottle1b
A 6	DiBiDip	Chh909b	Rohrdown	Rohrdown	Snare6	Shake_MS	Elector	FunClip
A#6	DryRev	Sprazel2	MedStk1	Pong	Snare606	Shake_VS	Elector2	Bottle1
H 6	Hohlbloc	DryRevB	CloseHH1	HuiFX1	Snare808	Sleig_S3	Rim808	LT606_B
C 7	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1	Stick1

L'Upgrade-Expansion MAX contient 50 nouvelles Performances qui vous donneront une impression des nouvelles capacités sonores du RAVEN. Les nouvelles Performances se trouvent sur les numéros de programme E-00 à E-49. Pour jouer les nouvelles Performances, procédez de la manière suivante:

### Les nouvelles Performances MAX pas à pas

Mettez le RAVEN dans le mode Performance en appuyant la touche "PERF-MODE".



L'écran affiche le contenu suivant:



Appuyez la touche "SONG/BANK-SELECT" de droite jusqu'à ce que vous atteigniez la banque de Performances "E".



Maintenant, vous devriez vous trouver dans la banque de Performances "E". Ceci se reconnaît sur l'écran (PrE-00).



Le choix des Performances dans une banque de 10 se fait comme d'habitude avec les touches "TRACK".



Pour changer entre les banques de Performances utilisez comme d'habitude les touches "SONG/BANK-SELECT".



Les nouvelles Performances sont également programmées de façon à ce que les roues de modulation déclenchent différents effets. Tournez les roues et vous aurez certainement quelques surprises. La page suivante vous propose une liste des 50 nouvelles Performances.

### Liste des Performances MAX

E-00	_5_to_12	E-10	Dream_On	E-20	Jelly	E-30	Ph.Glass	E-40	Solosaur
E-01	303Drive	E-11	Effectiv	E-21	JustIKey	E-31	Pia_Pad	E-41	StarDust
E-02	ArpFiltA	E-12	Emmerich	E-22	Line_SPL	E-32	Playbox	E-42	Stringer
E-03	BigSynth	E-13	FlangPad	E-23	MelloGen	E-33	PongPing	E-43	SweeMono
E-04	Breit...	E-14	Free_Run	E-24	Morfiool	E-34	Practise	E-44	IBC_Line
E-05	Chorder	E-15	Fun_Sequ	E-25	Mysticlé	E-35	Radium96	E-45	IB_Squee
E-06	Cosmowal	E-16	GagaYaba	E-26	Neptuned	E-36	RotateTB	E-46	UnionJug
E-07	Delayla	E-17	Gimme_TB	E-27	Omikron	E-37	Sekwenza	E-47	Venus
E-08	Distortd	E-18	Glasnost	E-28	Pad+LFO	E-38	Seqfett	E-48	WeirdPan
E-09	DreamLan	E-19	Hawkwind	E-29	Party	E-39	Smooth	E-49	Zischel

### Les ordres MIDI de changement de banque et de programme

Déjà la version de base du RAVEN avec son choix important de sons simples et de Performances rendait l'emploi de l'ordre MIDI de changement de banque (Contrôleur MIDI #0) nécessaire.

Après le montage de l'extension MAX, les sons simples du RAVEN se répartissent sur 8 banques à 128 sons. Les banques A à D contiennent les sons de série déjà bien connus. Les banques E à H viennent s'ajouter après le montage de l'Upgrade-Expansion MAX. Pour chaque changement de banque, il vous faut un ordre MIDI de Bank-Change. Chaque ordre de Bank-Change doit être suivi par un ordre de changement de programme (Program-Change) pour être effectué.

Banque	Contrôleur-MIDI	Valeur	Dans la liste des sons simples du RAVEN dans ce manuel,
A (intern)	0 (Bank-Change)	0	les numéros de sons simples
B (intern)	0 (Bank-Change)	1	sont précédés par les chiffres
C (intern)	0 (Bank-Change)	2	qui indiquent la banque de
D (intern)	0 (Bank-Change)	3	sons.
E (MAX)	0 (Bank-Change)	4	
F (MAX)	0 (Bank-Change)	5	
G (MAX)	0 (Bank-Change)	6	
H (MAX)	0 (Bank-Change)	7	

Les pistes de percussion ne permettent que l'emploi des drumsets. Ils se trouvent dans la banque H (Bank-Change 7). Sur la piste Kick vous avez le choix entre 63 sons de Bassdrum différents. Les pistes Snare, HiHat et Percussion vous permettent d'accéder aux 16 nouveaux Drumsets.

Les nouvelles Performances se trouvent dans la banque E. Pour sélectionner cette banque, il vous faut le Bank-Change #5 suivi du numéro de Program-Change. Pour obtenir plus d'informations à ce sujet, lisez le chapitre concernant la sélection des sons via MIDI à partir de la page 78 du manuel de l'utilisateur du RAVEN.

