BASSLINE 3

by Klaus Süβmut from ACIDLAB



Avant-propos

La Bassline d'Acidlab est un synthétiseur monophonique analogique inspiré du Roland TB-303.

Il possède un unique oscillateur réglé soit en onde en dents de scie soit en signal carré par un interrupteur, un générateur d'enveloppe (Env Mod) possédant une commande de descente (decay), et un filtre passe-bas avec une pente de -24dB/octave (vs -18dB/octave pour TB-303) avec des commandes de fréquence de coupure et de résonance.

La première version de la Bassline date de 2006 et ne possède pas de séquenceur interne. Il faut attendre la deuxième version, sortie en 2008, pour voir intégrer dans le module une version simplifiée du séquenceur de la TB-303. Celui-ci permet, outre une programmation plus intuitive, une édition en temps réel.



Ci-dessus, de gauche à droite, la Bassline 1 (2006) et la Bassline 2 (2008)

Une troisième version voit le jour en 2012 dans laquelle le séquenceur se voit doter de fonctions supplémentaires (Scale et Shuffle). Il semblerait également que Klaus ait révisé le circuit de son module afin de s'approcher un peu plus du son original d'une TB-303, sans pour autant le reproduire fidèlement. On parle donc d'un clone inspiré par la TB-303 et non d'une réplique exacte comme peut l'être la RE-303 de Din-Sync, par exemple.



La Bassline 3 est constituée de composants montés en surface (cms ou smd) dont certains ont la référence effacée par le concepteur, interdisant ainsi tout type de hacking ou d'améliorations. L'utilisateur pourra cependant changer facilement les potentiomètres et les embases si ceux-ci venaient à s'user.

Les 3 trimmers présents sur le pcb servent à calibrer l'alimentation (au milieu, sur le bord droit) et le VCO, l'oscillateur contrôlé en tension (en haut à gauche).



Nous proposerons donc dans ce manuel une traduction française du manuel en allemand rédigé par Klaus, augmenté de quelques annotations personnelles.

Si toutefois notre version présentait des erreurs, nous encourageons le lecteur à prendre contact via le lien suivant:

https://synthesizor.wordpress.com/contact

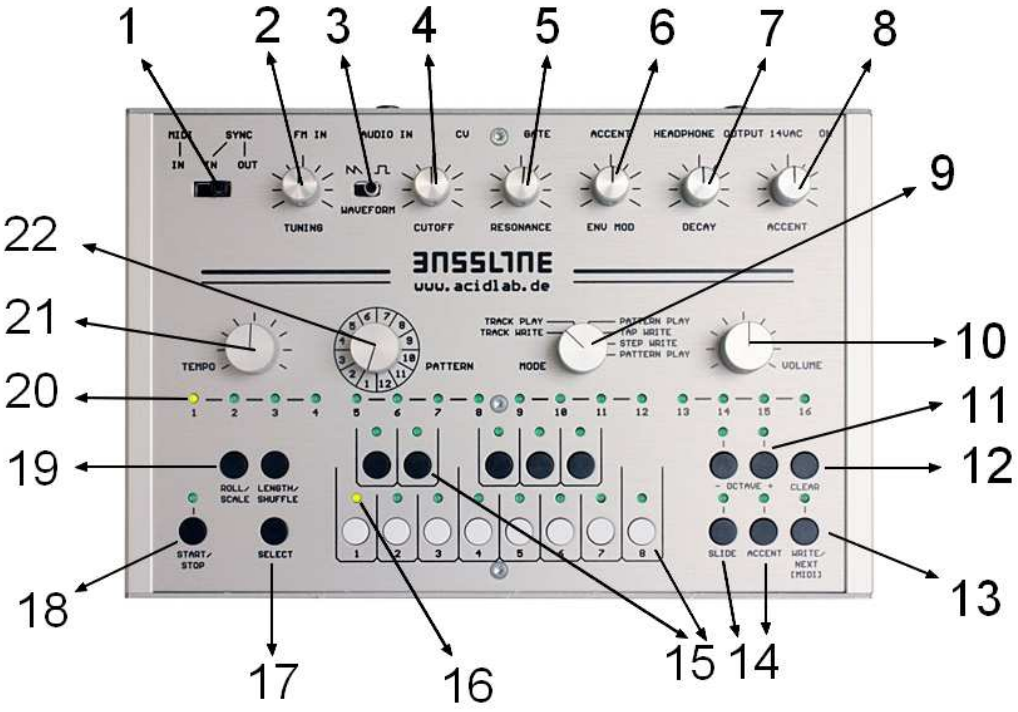
NOTES:

Le terme "step" a été traduit par "pas". Le terme "pattern", étant aujourd'hui utilisé couramment à la place de celui de "motif", nous avons choisi de le conserver tel quel.

Le terme "track" a été également conservé, permettant selon nous unemeilleur compréhension du concept que celui plus littéral de "piste".

Les autres termes anglo-saxons, lorsqu'ils ne présentent pas d'ambigüité, ont été conservé pour assurer une meilleur lisibilité.

FACE AVANT



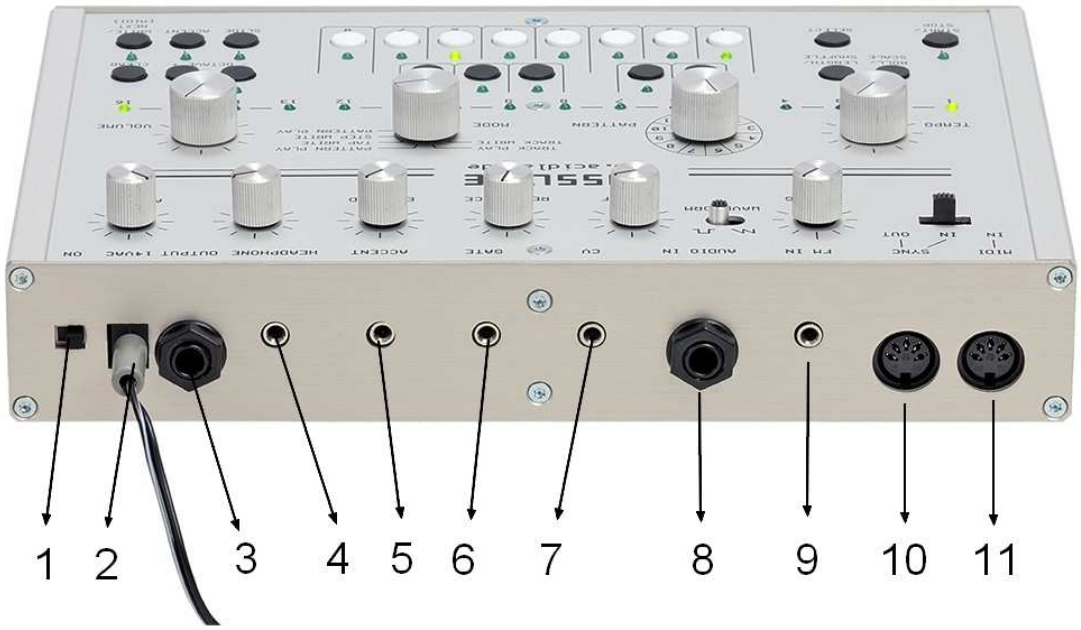
1. Sélecteur de mode midi / sync.
2. Tuning: modifie la hauteur (pitch) du VCO (+/- 7 semi-tone).
3. Sélecteur de formes d'onde (saw / square).
4. Cutoff: modifie la fréquence de coupure du filtre.
5. Resonnance : modifie la résonnance du filtre.
6. Env Mod : accentue ou diminue l'interaction entre l'enveloppe et le filtre.
7. Decay: modifie le durée de descente de l'enveloppe.
8. Accent : modifie la puissance de l'accent.
9. Sélecteur de mode, switch de mode.

10. Volume. Un léger overdrive apparait lorsque le volume est au maximum.
11. Boutons permettant de sélectionner l'octave (+/- 2 octaves).
12. Clear : permet d'effacer un pas ou de créer un silence.
13. Write/Next : Fonction "Coller" et "Passer au pas suivant".

    [Midi] : Permet de passer du mode "séquenceur interne" au mode Midi.
14. Boutons Slide et Accent.
15. Touches du clavier.

    1-8 : boutons sélecteur de patterns, entre autres.
16. Diodes indiquant le ou les patterns actifs ou sélectionnés.
17. Select : Fonction "Copier", entre autres.
18. Start / Stop : Démarrer / Arrêter, réinitialise la séquence.
19. Fonction Roll/Scale et Length/Shuffle.
20. Diode indiquant le pas d'un pattern sélectionné ou en cours d'exécution.
21. Tempo : modifie le tempo du séquenceur (40 à 315 bpm environ).
22. Sélecteur, commutateur, switch de banque de patterns.

FACE ARRIERE



1. Switch ON/OFF.
2. Prise adaptateur 14V AC - Fonctionne également sur du 12V AC.
3. OUTPUT : Sortie jack mono 6.35mm.
4. HEADPHONE : Sortie casque 3.5mm.
5. ACCENT : Sortie CV assignée à l'accent (pulse de +12V), 3.5mm.
6. GATE : Sortie CV Gate / Trigger (pulse de +12V), 3.5mm.
7. CV: Sortie CV 1V/Octave commandant le pitch d'un VCO externe, 3.5mm.
8. Entrée Audio, jack mono 6.35mm.
9. FM In : Entrée pour moduler la fréquence de coupure du filtre, 3.5mm.
10. Entrée/Sortie Fiche Sync24
11. Entrée Midi Sync

LE SEQUENCEUR

Le séquenceur de la Bassline, présent à partir de la deuxième version de l'instrument, est un séquenceur très simple d'utilisation puisqu'à l'instar de la TB-303, celui-ci ne se programme que par l'introduction de 5 paramètres directement éditables en mode lecture, faisant du séquenceur de la Bassline un séquenceur plus ergonomique et davantage orienté vers une utilisation live que celui de la TB-303.

Le séquenceur permet la programmation de notes et de silences qui constitueront un pattern. Les commandes de la façade de la Bassline modifient et d'altèrent le timbre du synthétiseur.

Par défaut, chacun des 16 pas disponibles d'un pattern est vide et donc silencieux. La programmation d'une note se détermine alors par sa hauteur (pitch + octave), sa vélocité (accent) et sa durée (slide). L'absence de note programmée sur un pas donné correspondra à un silence.

Nous développerons plus bas les caractéristiques de ces paramètres de programmation.

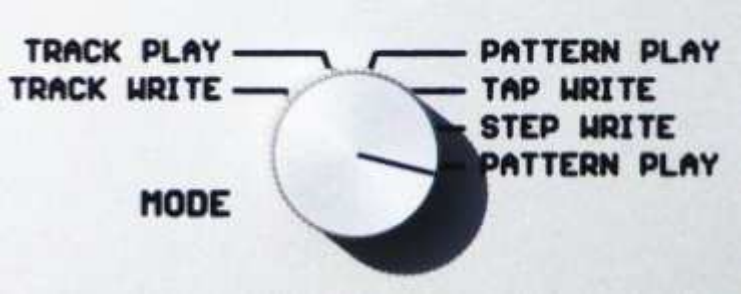
Le séquenceur est constitué de 16 pas dont la durée par défaut est de 1/16 de noire. Contrairement au séquenceur dela TB-303, il est impossible de modifier la longueur d'un pas. Seule la longueur d'un pattern peut être modifiée.

Lorsque l'on éteint l'instrument, les patterns restent en mémoire et peuvent être rappelés lors du prochain allumage.

La programmation de Tracks obéit au même principe. Chaque séquence est sauvegardée automatiquement dans l'emplacement choisi et peut être rappelé à tout moment.

A. Pour commencer

1. Le commutateur de modes



Peu importe la sélection du mode, la lecture du séquenceur est préservée. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre pendant que le séquenceur est en cours d'exécution. Le passage d'un mode à un autre s'effectue après l'exécution du dernier pas d'une pattern.

Des Tracks constituées de patterns enchaînés les uns derrière les autres et/ou répétés un certains nombre de fois peuvent être écrits et joués. Chaque pattern joué peut être programmé de deux manières différentes: soit par l'édition pas à pas (Step Write), soit par l'édition à la volée (Tap Write).

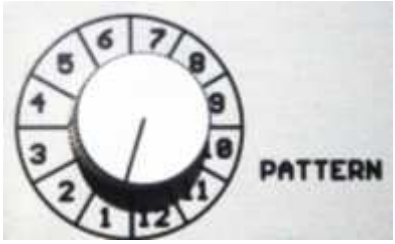
Le mode Pattern Play se trouve sur deux emplacements de l'encodeur. Cela ne signifie pas qu'il existe deux modes différents de Pattern Play, mais deux chemins d'accès différents, rendant le passage d'un mode à l'autre plus fluide.

2. Start/Stop



Démarrer/Arrêter fonctionne dans chaque mode, et réinitialise le pattern. La lecture débutera à nouveau sur le premier pas.

3. Le sélecteur de banque de patterns



Le séquenceur possède 12 banques de patterns contenant chacun 8 patterns, ce qui représente un total de 96 patterns.



Le pattern sélectionné est indiqué par l'un des 8 voyants de la rangée inférieure du clavier. Dans l'image ci-dessus, le pattern sélectionné est le numéro 5 et correspond à la touche "sol" du clavier du séquenceur. Notez que les touches dièses du séquenceur n'entrent pas en compte dans la sélection d'un pattern. Seules les touches blanches numérotées de 1 à 8 sont utilisées pour sélectionner un pattern.

B. Le mode Pattern Play

Lorsque l'utilisateur allume pour la première fois sa Bassline 3, aucun pattern n'est préprogrammé. Les emplacements mémoire sont vides et l'utilisateur doit programmer au moins un pattern.

Lorsque l'un des modes Pattern Play est sélectionné et que l'utilisateur enclenche la fonction Start, le pattern mémorisé dans l'un des 8 emplacements disponibles est joué. Le pattern sélectionné est identifiable par le clignotement d'un des 8 voyants situé sur la partie inférieure du clavier. Lorsque le pattern est exécuté, chacun de ses pas est joué l'un après l'autre de gauche à droite. Le pas en cours d'exécution (le pas actif) est représenté par le voyant correspondant situé sur la rangée supérieure du clavier. Les voyants indiquent donc à quelle pas nous sommes lors de l'exécution d'un pattern.

Le pattern est sélectionné parmi l'une des 12 banques disponibles. Vous pouvez changer de banque à tout moment avec le switch rotatif. Le changement de banque et de pattern s'effectue une fois que le pattern en cours d'exécution a terminé sa séquence. Chacune des 12 banques possède en mémoire 8 patterns que l'on sélectionne à partir de la rangée inférieure du clavier du séquenceur (touches blanches numérotées de 1 à 8).

Comme nous l'avons dit plus haut, le pattern en cours de lecture est indiqué par un voyant clignotant. Lorsque vous appuyez sur le bouton correspondant à l'emplacement d'un autre pattern, le voyant correspondant s'allume en continu jusqu'à ce que le pattern en cours d'exécution se termine. Le séquenceur appelle alors le pattern sélectionné et le voyant lumineux se met à clignoter tandis que celui du pattern précédent s'éteint.

1. Enchaînement de patterns

En mode Pattern Play, il est possible d'enchaîner des patterns à partir d'une banque de patterns, c'est à dire de jouer à la suite et automatiquement plusieurs patterns voisins.

Si le pattern 1 est actif, et qu'il se répète, le bouton correspondant au pattern 1 doit être pressé à nouveau et maintenu pendant que l'on appuie sur le bouton

correspondant au pattern 2. Les deux voyants correspondant au pattern 1 et au pattern 2 s'allument et les deux patterns sont joués à tour de rôle. Le voyant du pattern en cours de lecture clignote tandis que l'autre s'allume en continu. L'enchaînement de patterns n'est possible qu'entre patterns voisins: 1-2, 2-3, 3-4, 5-6 et 7-8.

Il est toutefois possible d'enchaîner plus de deux patterns. Un pattern peut être enchaîné à 7 patterns voisins d'une même banque. Il est également possible d'enchaîner le dernier pattern avec le premier pattern d'une banque.

Pour cela, maintenez enfoncer le bouton correspondant au premier pattern de la chaîne puis enfoncez le dernier bouton de la chaîne.

Voici quelques exemples d'enchaînement de patterns:

2-3, 4-6, 3-7, 1-8 ....., 7-3

Touts les voyants des patterns situées entre le premier et le dernier pattern de l'enchaînement s'allument en continu et le voyant du pattern en cours d'exécution clignote.

L'enchaînement de patterns se répète en continu après l'exécution du dernier pattern sélectionné.

Exemples :

Boutons 2-5 sélectionnés. Les patterns 2, 3, 4 et 5 seront joués en continu comme ceci: 2, 3, 4, 5 ; 2, 3, 4, 5 ...

Boutons 7-8 sélectionnés : 7, 8 ; 7, 8 ; 7, 8 ...

2. Copier

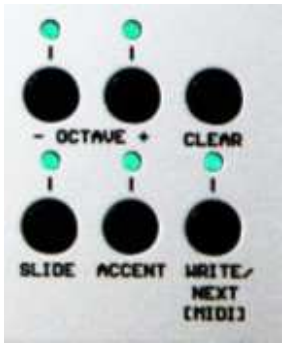




Pour copier un pattern, appuyez sur la touche du clavier correspondant au pattern que l'on veut copier. (boutons 1-8). Maintenez-la enfoncée et appuyez sur le bouton Select. Le pattern est alors sauvegardé dans le buffer et reste en mémoire jusqu'à ce qu'un autre pattern soit sélectionné et le remplace par la même procédure.

3. Coller





Pour coller un pattern, appuyez sur l'une des touches du clavier (boutons 1-8) correspondant à l'emplacement choisi, maintenez-la enfoncée et appuyez sur le bouton Write/Next. Si un pattern existe déjà dans l'emplacement sélectionné, celui-ci sera écrasé par le pattern contenu dans le buffer.

Notez que les patterns peuvent également être copiés dans l'une des 11 autres banque. Sélectionnez alors la banque désirée avec le switch rotatif, puis utilisez la fonction Coller.

4. Fonction Slide et Accent en mode Pattern Play

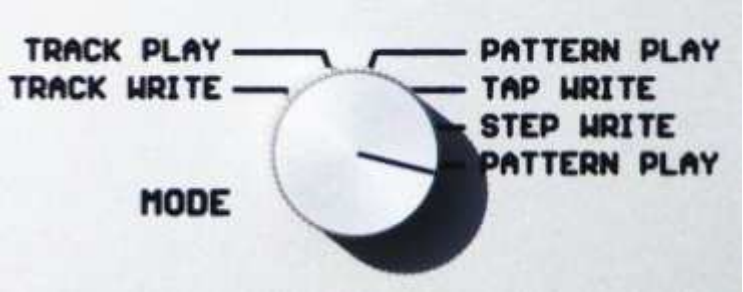
En mode Pattern Play, il est possible d'ajouter manuellement un Slide et/ou un Accent sur un ou plusieurs pas en appuyant sur le bouton Slide ou Accent pendant la lecture.

Lorsque ceux-ci sont relâchés, le pattern revient dans sa configuration initiale.

Le pattern original sauvegardé dans son emplacement ne sera donc pas affecté par ses modifications momentanées.



C. LE MODE PATTERN WRITE



Il existe deux modes de programmation de pattern: le mode Step Write et le mode Tap Write. Il est possible de passer d'un mode à l'autre grâce au sélecteur de mode. Un enchaînement entier de patterns peut également être édité en mode Tap Write. Néanmoins, si l'on bascule vers le mode Step Write, seul le pattern en cours d'exécution sera édité.

Par exemple, dans le mode Tap Write, si l'on joue l'enchaînement 5-7 et que la séquence atteint le pattern 6, passer vers le mode Step Write sélectionnera et répètera le pattern 6 afin de pour pouvoir l'éditer et le modifier pas à pas.

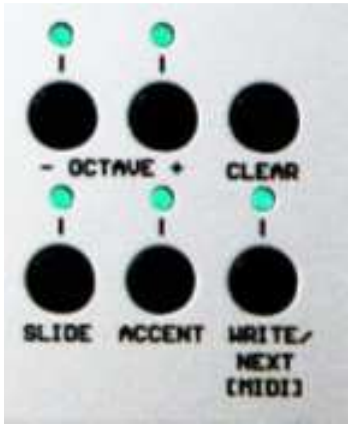
La sélection d'un pattern que l'on veut modifier doit toujours être réalisée dans le mode Pattern Play! En mode Pattern Write, il est impossible d'appeler un autre pattern. On ne peut qu'éditer et modifier le pattern en cours d'exécution.

1.1. Pattern Tap Write

Dans le mode Pattern Write Tap, il est possible de jouer en "live" les notes et de modifier à la volée l'octave, le Slide et l'Accent. La sélection du pattern ou de l'enchaînement de patterns à éditer se fait en mode Pattern Play. La rangée supérieures de voyant (1-16) indique quel est le pas en cours d'exécution, et les voyants des 8 touches inférieures du clavier (boutons 1-8) indiquent par un voyant clignotant le pattern sélectionné et en cours de lecture. La note sélectionnée pour le pas sélectionné est représentée par l'un des 13 voyants du clavier(touche blanche ou noire). S'il n'y en a pas, cela signifie qu'aucune note a été programmée dans le pas. Le séquenceur jouera alors un silence.



Pour programmer une note, il faut alors enfoncer une touche du clavier. La note sera enregistrée sur le pas en cours d'exécution représenté par l'un des 16 voyants situés sur la partie supérieure du clavier (1-16). En appuyant continuellement sur une des touches du clavier, la note sera programmée sur plusieurs pas. Vous pouvez aussi ajouter un Accent, un Slide et déterminer l'octave (+/- 2 octaves) grâce aux boutons situés à droite du clavier.



Lorsque le voyant correspondant à un des boutons ci-dessus est allumée, cela indique qu'un Slide, un Accent et/ou un octave est programmé sur la note en cours d'exécution.

Octave Up/Down, Accent et Slide ne peuvent être programmés que si des notes sont présentes!

Si une note est indésirable, elle peut être supprimée grâce au bouton Clear lorsque le pas correspondant est en cours d'exécution. La fonction Clear supprime également l'Accent, le Slide et l'Octave Up/Down. Si le bouton Clear est maintenu enfoncé sur plusieurs pas, toutes les notes de ces pas sont supprimées.

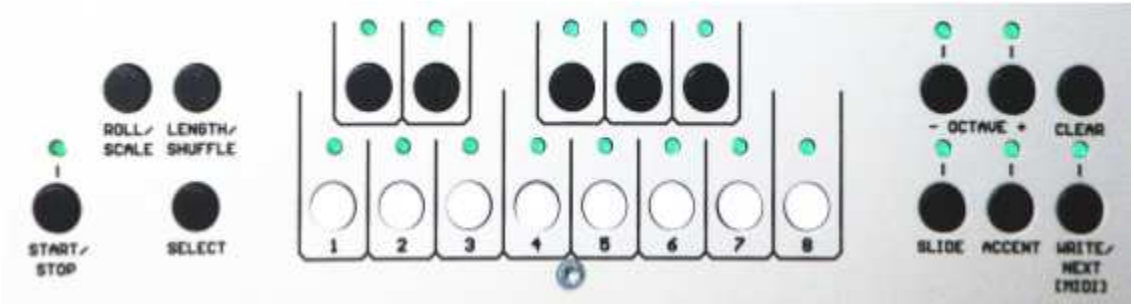
Si le bouton Clear est maintenu enfoncé pendant un cycle entier, alors le pattern entier ou tout l'enchaînement de patterns est supprimé.

Si vous modifiez la hauteur d'une note programmée en appuyant sur une touche du clavier, les touches Octave Up/Down, Slide et Accent programmées sont conservées. Seule la hauteur sera altérée par la nouvelle valeur. Lorsque vous appuyez sur les boutons Slide et/ou Accent, et que ceux-ci sont déjà programmés, alors les voyants correspondantes s'éteindront, indiquant ainsi la suppression du Slide et/ou de l'Accent. Le bouton Octave Up/Down ajoute ou soustrait une ou deux octaves.

Comme l'indique le tableau ci-dessous, il est possible de décaler d'une ou de deux octaves le ton de chaque note avec les boutons +/- de la section Octave. Lorsqu'ils sont éteints, cela signifie que la note est programmée sur l'octave central.

Boutons	Comportement des LED		Octaves correspondantes
Octave +	off	LED clignotante	+ 2 Octaves
Octave +	off	LED constante	+ 1 Octave
---	off	off	---
Octave -	LED constante	off	- 1 Octave
Octave -	LED clignotante	off	- 2 Octaves

1.2. Length : programmer la longueur d'un pattern



Lorsque vous appuyez sur le bouton Length situé à gauche du clavier, les 8 premiers voyants (1 à 8) de la partie supérieure du clavier s'allument.

Vous pouvez alors sélectionner la longueur du pattern actuel en appuyant sur l'une des 8 touches du clavier inférieur afin de déterminer quel sera le dernier pas du pattern. Par exemple, si vous appuyez sur la touche 3, le pattern aura une longueur de 3 pas et lorsque la lecture arrivera au 3ème pas, celle-ci redémarrera à partir du premier pas (pas 1).

Si vous appuyez une seconde fois sur le bouton Length, Les 8 derniers voyants (9 à 16) de la partie supérieure du clavier s'allument.

Vous pouvez alors sélectionner la longueur du pattern actuel en appuyant sur l'une des 8 touches du clavier inférieur afin de déterminer quel sera le dernier pas du pattern. La touche 1 correspond au pas 9, la touche 2 au pas 10 et ainsi de suite jusqu'à la touche 8 qui correspond au pas 16.

La longueur du pattern programmé est transférée aux autres modes. Les pas non jouées (ou les pas silencieux) restent dans la mémoire.

1.3. Scale

La fonction Scale sert à modifier la signature rythmique. Appuyez sur le bouton Roll/Scale tout en maintenant la touche Select enfoncée. Vous pouvez maintenant sélectionner la signature du pattern en cours d'exécution en pressant d'une des 4 premières touches du clavier inférieur.



La 1ère touche (do) correspond à la signature 4/4 et permet de créer un pattern de 16 pas maximum. Chacun des pas mesure 1/16 de temps (une double-croche). Cette échelle classique peut se représenter par le tableau suivant:

1er temps				2ème temps				3ème temps				4ème temps			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

La 2ème touche (ré) correspond à une signature de type 2/4 et permet de créer un pattern constitué d'un maximum de 16 pas de 1/32. Chaque temps est subdivisé en 8 pas mesurant chacun une triple-croche.

1er temps								2ème temps							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8

La 3ème touche (mi) correspond à une signature ternaire et permet de créer, par exemple, un pattern constitué d'une mesure de 4 temps subdivisés en 3 pas mesurant chacun 1/8 T.

On constate qu'une mesure de 4 temps sera alors formée de 12 pas.

1er temps			2ème temps			3ème temps			4ème temps		
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

La 4ème touche (fa) correspond aussi à une signature ternaire et permet de construire un pattern constitué 2 temps subdivisés en 6 pas mesurant chacun 1/16 T.

On constate qu'une mesure de 2 temps sera formée, elle aussi, de 12 pas.

1er temps						2ème temps					
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

1.4. Shuffle

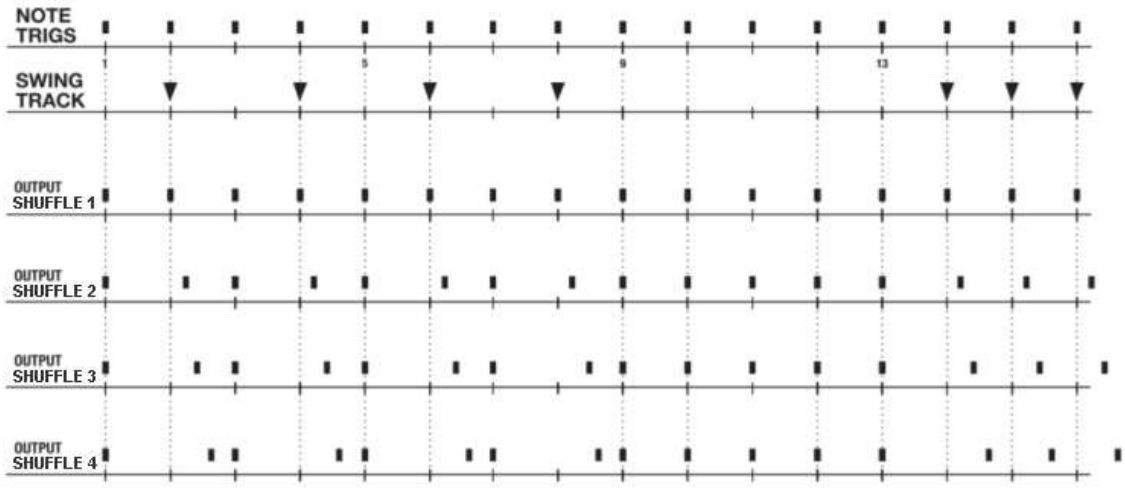
La fonction Shuffle ne peut être programmée que pour des patterns construites sur une échelle 4/4 correspondant au premier paramètre de la fonction Scale (Scale 4/4 de la touche do).

La Bassline 3 propose deux sortes de Shuffle.

1. Le premier type retarde les pas paires (2, 4, 6, ...). Ce type de Shuffle se retrouve par exemple sur la TR-909.

2. Le second type retarde les pas impaires (3, 7, 11 et 15). Ce type de Shuffle est semblable à celui du CR-8000.

Chaque type de Shuffle peut être ajusté sur une plage de 4 degrés. Il est également possible d'appliqué simultanément ses deux type de Shuffle.



Pour ajuster le Shuffle, appuyer en même temps sur les touches Select et Longth/Shuffle.



Les voyants 1-4 des touches inférieures du clavier indiquent maintenant le degré du premier type de Shuffle et les voyants 5-8 celui du second. Par défaut, le premier et second type de Shuffle sont réglés sur le 1er degré (touche 1 et 5,touche do et sol) et signifie qu'il n'y a aucun Shuffle appliqué.

Tout en maintenant enfoncés les boutons Select et Lenght/Shuffle, appuyez sur les touches 1-4 et/ou 5-8 pour régler le Shuffle.

Le 1er degré correspond à aucune altération rythmique. Le deuxième degrés introduit une légère altération, le troisième une altération plus marquée et le quatrième une altération décalant sensiblement les pas auxquels s'appliquent le Shuffle.

Notez que si le Scale est modifié, les paramètres du Shuffle reviennent au réglage par défaut, soit aucun Shuffle d'appliqué.

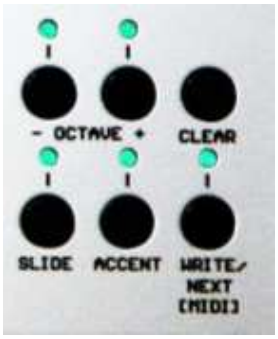
2.1. Pattern Step Write

Vous pouvez passer du mode Tap Write au mode Step Write sans arrêter le séquenceur. Contrairement au mode Tap Write, un seul pattern peut être joué et édité dans le mode Step Write. Comme dans le mode Pattern Play, le pattern en cours d'exécution est indiqué par l'un des 8 voyants de la rangée inférieure du clavier.

Les notes, l'Octave Up/Down, l'Accent et le Slide peuvent être programmés ou édités seulement pour le pas sélectionné.

Note: La fonction Roll est disponible en mode Step Write. Vous pouvez alors déplacer le point de départ du pattern. La longueur du pattern programmé et le Roll sont conservés dans le mode Pattern Play et le mode Tap Write!

Lorsque vous passez en mode Step Write, le 1er pas est automatiquement édité, même si le pattern joue en continu.



Pour passer au pas suivant, enfoncez la touche Write/Next. L'édition du deuxième pas est indiquée par le clignotement du deuxième voyant de la rangée supérieure du clavier. La programmation du deuxième pas s'affiche sur la façade de la Bassline.

Appuyez de nouveau sur la touche Write/Next et le 3ème pas s'affiche, etc. Après la dernière pas du pattern, et en fonction de sa longueur, le curseur retourne au 1er pas.

Pour revenir en arrière, au pas précédent, gardez le bouton Select enfoncé, puis appuyez sur le bouton Write/Next. L'édition recule d'un pas et affiche la programmation du pas précédent.



Il existe une autre manière de sélectionner le pas à éditer. Maintenez enfoncé la bouton Select. Les voyants 1 à 8 de la rangée supérieure du clavier s'allument indiquant que l'on peut sélectionner l'un de ces 8 premiers pas. Pour cela, appuyez sur l'une des touches inférieures (boutons 1-8) du clavier afin de sélectionner le pas que vous désirez éditer.

En appuyant une seconde fois sur le bouton Select et en le laissant enfoncé, les 8 voyants de la rangés supérieures 9-16 s'allument à leur tour. Vous pouvez alors sélectionner l'un de ces 8 derniers pas grâce aux touches inféoreures (boutons 1-8) du clavier.

Par exemple, pour sélectionner le 15ème pas, il faudra enfoncer la touche 7 du clavier. Le 15ème voyant de la rangée supérieure va se mettre à clignoter indiquant que nous éditons bien le 15ème pas.

2.2 Programmation d'un pas

Le voyant clignotant de la rangée supérieure du clavier indique toujours le pas en cours d'exécution.

Le ton d'une note programmée est affiché en continu sur le clavier. Lorsqu'aucune note n'est programmée, aucun voyant ne s'allume en continu. Le voyant qui clignote sur la rangée inférieure du clavier indique quel est le pattern en cours d'exécution.

Pour programmer un Accent, un Slide, ou déterminer l'octave d'un pas, il suffit d'appuyer sur les boutons correspondant à droite du clavier. Si vous appuyez une seconde fois sur Accent ou Slide, vous les supprimez.

Le bouton Clear efface la note, l'Accent, le Slide et l'Octave du pas en cours d'exécution. Lorsque le pattern est lu, le séquenceur interprétera cette absence d'information par un silence.

Les paramètres de programmation sont identiques à ceux du mode Tap Write:

Boutons	Comportement des LED		Octaves correspondantes
Octave +	off	LED clignotante	+ 2 Octaves
Octave +	off	LED constante	+ 1 Octave
---	off	off	---
Octave -	LED constante	off	- 1 Octave
Octave -	LED clignotante	off	- 2 Octaves

La programmation du nombre de pas dans un pattern s'effectue de la même manière que dans le mode Tap Write. Les fonctions Scale et Shuffle sont déterminées également de la même manière que dans le mode Tap Write.

Nous vous invitons donc à vous rendre dans la section correspondante pour plus de détails.

2.3. La programmation d'un Roll



Avec la fonction Roll, le point de départ d'un pattern peut être décalé. La longueur du pattern reste cependant inchangée.

Le pas sélectionné et son voyant correspondant sont décalés vers la gauche lorsque vous appuyez sur le bouton Roll.

1. Exemple avec un pattern de 16 pas.

La séquence initial se déroule comme ceci : 1,2,3, ... 15,16. Le pas 1 est le premier pas de la séquence.

Appuyez une fois sur le bouton Roll et la séquence s'effectuera ainsi : 2,3,4,5 ..... 16,1. Le pas 2 est le nouveau point de départ.

Appuyez sur Roll à nouveau: 3,4,5,6 ..... 16,1,2. Le pas 3 est le nouveau point de départ.

2. Exemple avec un pattern de 3 pas.

Notez que les pas entre parenthèses ne sont pas jouées.

La séquence de départ est celle-ci : 1,2,3 (4,5,6,7 ... 16). 1 est le point de départ initial.

Appuyez une fois sur le bouton Roll: 2,3,1 (4.5.6.7 .... 16). 2 est le nouveau point de départ

Appuyez à nouveau sur le bouton Roll. Vous obtiendrez cette séquence : 3,1,2 (4.5.6.7 .... 16) avec 3 comme nouveau point de départ.

Si nous décidons à cette étape d'augmenter la longueur du pattern de deux pas et de passer ainsi à un pattern mesurant 5 pas, nous obtiendrons la séquence suivante : 3,1,2,4,5 (6,7 ... 16) !

Pressez une nouvelle fois le bouton Roll et la séquence devient : 1,2,4,5,3 (6,7 ... 16).

Pressez encore une fois le bouton Roll et vous obitendrez cette suite : 2,4,5,3,1 (6,7 ... 16).

La fonction Roll modifie la suite de pas en décalant d'un cran vers la gauche la longueur du pattern programmé. Notez que les pas non-joués d'un pattern dont le nombre de pas est inférieur à 16, ne sont pas décalés dans leur position.

D. LE MODE TRACK

Lorsque nous allumons pour la première fois la Bassline 3, l'emplacement d'une nouvelle Track est vide. La programmation de patterns au préalable est donc nécessaire.

Une Track est un enchaînement de différents patterns importés d'une banque.

En mode Track Write, la suite de patterns est stockée sur l'une des douze plages disponibles que l'on peut sélectionner grâce au switch rotatif.



Pour chaque banque, une piste est disponible. La sélection d'une nouvelle Track débute sur son premier pas lorsque le dernier pattern en cours d'exécution se termine

Lorsque vous passez en mode Pattern Play, le premier pattern du groupe est joué.

En mode Track, vous ne pouvez sélectionner et lire que les 12 plages programmées.

Appuyer sur le bouton Start/Stop arrête la séquence ou la redémarre à partir du premier pas de la Track.

1. Le mode Track Write

Dans le mode Track Write, les différents patterns d'une banque sont sélectionnés, transposés et enchaînés. La Track qui doit être programmée ou modifiée est sélectionnée en mode Track Play.

Lorsque le switch est sur Track Write, la Track précédente est supprimée et une nouvelle Track peut être programmée.

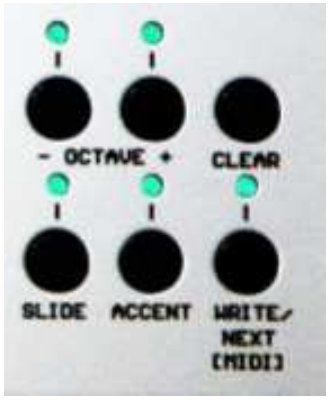
La sélection des patterns est la même que dans le mode Pattern Play.

Dans chacune des 12 banques, il y a 8 patterns à sélectionner. Vous sélectionnez le pattern désiré en enfonçant l'une des 8 touches inférieures du clavier.



Le pattern en cours d'exécution est indiqué par un voyant allumé et sera joué en boucle.

Appuyez sur Write/Next et le pattern en cours devient le premier pas de la Track.



Ensuite, un nouveau pattern peut être sélectionnévia l'une des 8 touches blanches du clavier. Appuyez sur le bouton Write/Next et le second pattern est fixé dans la Track. Le Pattern sélectionné est alors répété comme dans le mode Pattern Play.

Vous pouvez enchaîner plusieurs patterns comme dans le mode Pattern Play. Pour finir, appuyez sur le bouton Write/Next.

Exemple:

Sélectionner le pattern 1 et appuyer sur le bouton Write/Next.

Sélectionner à nouveau le pattern 1 et appuyer sur le bouton Write/Next.

Sélectionnez les Patterns chaînés 5-8 et appuyez encore une fois sur Write/Next.

La suite de patterns 1,1,5,6,7,8 est alors sauvegardée dans la mémoire du mode Track.

Passez au mode Track Play et démarrez la lecture. Les 6 patterns sont joués et répétés séquentiellement : 1,1,5,6,7,8 ; 1,1,5,6,7,8 ; 1,1,5,6,7,8 ; ...

2. Transposition (Mode Track Write)

Dans le mode Track Write, Le pattern sélectionné peut être transposé. Vous pouvez décaler sa hauteur sur l'intervalle d'une octave. Pendant que le pattern 1 se répète, maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez simultanément sur l'une des 13 touches du clavier.

Le pattern entier est transposé en fonction de la hauteur sélectionnée.

Le pattern transposé se répète et peut être modifié à nouveau en répétant l'étape précédente. Un pattern transposé peut être programmé dans une Track comme les autres patterns en appuyant sur le bouton Write/Next.

Exemple:

Admettons que le pattern 1 soit un pattern de 16 pas et chacun d'eux soit un "do". Sélectionnez le pattern 1 et appuyez sur le bouton Write/Next.

Maintenez enfoncé le bouton Select et appuyez sur la touche "sol" du clavier.

Appuyez sur la touche Write/Next et passez en mode mode Track Play.

La Track sera une séquence de deux patterns : le premier sera le pattern 1 en "do" et le second, le pattern 1 transposé de "do" en "sol".

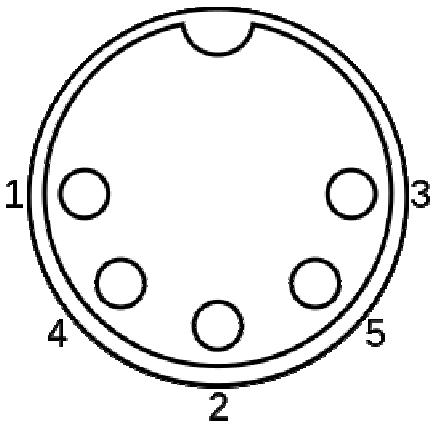
Attention : une Track ainsi programmée est supprimée lorsqu'on bascule à nouveau vers le mode Track Write!

E. SYNCHRONISATION

Le séquenceur de la Bassline 3 peut être synchronisé via l'entrée Midi In ou l'entrée Sync In.

La Bassline 3 est capable d'envoyer ou de recevoir les messages Midi-Clock "start", "stop", "continue" et le Tempo.

Attention: il existe une différence entre la synchronisation MIDI et la synchronisation Sync.

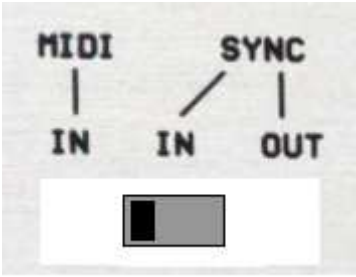


Pour un câble midi, seuls les pins 2, 4 et 5 sont actifs, tandis que pour un câble sync, seuls les pins 1, 2 et 3 sont utiles.

Dans une broche Midi, le pin 2 est le ground (la masse) et les pins 4 et 5 les pins par lesquelles transitent les infos midi (start/stop, continue, notes, velocité, messages cc, etc...).

Dans une broche Sync, le pin 2 est également le pin du ground (la masse) et les pins 1 et 2 servent seulement à transmettre le tempo et les messages start/stop et continue. La connexions Sync24 ne peut donc pas transmettre de messages Midi. impossible donc d'envoyer ou de recevoir des notes, des messages cc ou du sysex!

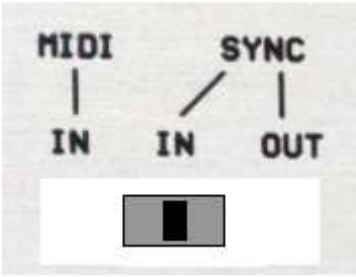
1. Midi In



Lorsque le switch de synchronisation est en position Midi In, le séquenceur de la Bassline 3 est synchronisé par un Midi-Clock externe.

Vous devez connecter un câble midi à la sortie Midi Out du séquenceur externe vers l'entrée Midi In de la Bassline 3.

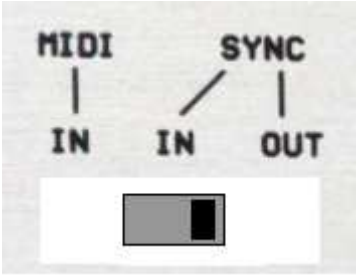
2. Sync In : mode Slave



En position Sync In, l'utilisation d'un câble Sync24 est nécessaire. Tous les pins du câbles Sync doivent être connectés! Si vous utilisez un câble Midi, rien ne se passera car le brochage est différent.

En position Sync In, un séquenceur externe (Sync-Master) synchronisera le séquenceur de la Bassline 3.

3. Sync Out



En position Sync Out, la Bassline 3 est le Sync-Master. Un signal Sync Out est alors envoyé via la sortie Sync pour synchroniser d'autres équipements munis d'entrée Sync In comme les TR909, TR808 ou TB303!

Le curseur Tempo règle la vitesse du générateur d'horloge interne des machines connectées. Le bouton Start/Stop contrôle le démarrage ou l'arrêt de ces machines.

F. LE MODE MIDI

La Bassline 3 peut également être contrôlé à l'aide de messages Midi (MIDI Note Data).

Le Bassline 3 doit être connectée avec un câble Midi relié à son entrée Midi In et à la sortie Midi Out d'une machine qui jouera le rôle de Midi-Master (séquenceur hardware, DAW, synthétiseur numérique, BAR, PC portable, etc.).

Pour basculer en mode Midi, éteignez la Bassline 3 à l'aide du switch On-Off sur le côté droit du panneau arrière.

Maintenez enfoncé le bouton Write/Next [Midi] et remettez la Bassline 3 sous tension à l'aide du switch On-Off.





Vous pouvez voir que le mode MIDI est bien acif lorsque les voyants 1-4 de la rangée supérieure du clavier sont allumés.

Répétez le même processus pour reprendre l'utilisation du séquenceur interne!

En appuyant simultanément sur les boutons Select et Write/Next [MIDI], le mode Midi-Learn est activé et les 4 LED du clavier supérieur se mettront à clignoter.

La première note Midi reçue règle le canal Midi (1-16) et les 4 voyants s'arrêtent de clignoter. Le canal midi sera sauvegardé jusqu'à l'activation d'un nouveau mode Midi-Learn.

1. Longueur de la note - Gate

Les notes Midi reçues par la Bassline 3 sont converties en un signal Gate.

Les notes d'une vélocité égale à 0 sont égales à une note-off et réinitialisent le signal Gate.

2. Pitch - CV

L'information Midi de la hauteur d'une note est convertie en une tension de commande CV (0-5 Volt, avec C (Do) = 65,4 Hz).

3. Slide

Lorsqu'une seconde note Midi est reçue, alors que la première est en cours de lecture, la fonction Slide est activée.

La hauteur de la note évolue vers la hauteur de la note suivante créant ainsi un slide caractéristique des séquenceurs du type TB-303.

4. Accent

Des valeurs de vélocité supérieures à 100 sont identifiées comme étant un Accent.

G. CONNEXIONS INPUT / OUPUT

1. Input

- Audio In :

L'entrée audio (jack 6.35 mm, mono) est une entrée audio qui déconnecte le chemin du signal audio avant le filtre. Le signal audio externe est introduit à la place de celui de l'oscillateur de la Bassline (VCO saw/square) et passera par le filtre de la Bassline 3.

- FM In :

L'entrée FM In est une entrée (jack 3,5 mm, mono) permettant de moduler la fréquence de coupure du filtre (cutoff). L'entrée FM In accepte les signaux audio pour moduler la fréquence de coupure du filtre.

2. Output

- CV, Gate et Accent :

Pour les machines qu'une tension peut contrôler (synthétiseurs modulaires, par exemple) les tensions des sorties CV Out et Gate Out (jack 3,5 mm, mono) peuvent être lues.

CV Out est une tension de commande de 1V/Octave pour le pitch, et Gate Out est une impulsion de +12V avec l'information de longueur de note.

L'Accent Out est un signal de sortie d'une impulsion de +12V. L'Accent Out est principalement utilisé pour contrôler des synthétiseurs comme la Bombass d'Acidlab, mais peut également être utilisé avec des synthétiseurs possédant une fonction similaire.

- Audio Output:

La sortie Audio Out est la sortie principale du signal audio (jack 6,35 mm, mono). Vous pouvez la connecter à une console de mixage ou à un ampli. La sortie casque est une sortie audio stéréo, jack 3,5 mm.

Les deux sorties sont commandées par le potentiomètre de Volume. Les fréquences graves produites sont importantes, aussi, faîtes attention à ne pas endommager vos enceintes.



H. POWER SUPPLY : ALIMENTATION

La Bassline 3 ne peut être utilisée qu'avec l'adaptateur secteur fourni (14VAC / 300mA).

N'utilisez pas d'autres adaptateurs secteur!

La Bassline 3 possède un switch On/Off sur le panneau arrière droit.

Aux États-Unis ou sur les réseaux 115V AC, vous avez besoin d'un autre adaptateur secteur.

PS : *nous confirmons que la Bassline 3 fonctionne également avec une alimentation 12V AC / 250mA*

CONTACT :

e-mail: ***bassline@acidlab.de***

site web: ***www.acidlab.de***

CREDITS :

Traduit et annoté par Synthesizor (aka AE.Records, aka Anatta Embé).

Photo Bassline 1 (red/beige version) : synthvibrations.com

Photo Bassline 2 (blue version) : Naturaljah, sur audiofanzine.com

Photo Bassline 3 (silver version) : fukusan.com

Photo Bassline 3 (black version) : soundonsound.com

Photos Bassline 3 (black version, close up) : la mienne !

Photos Bassline 3 (PCB) : Diplodocus303 (aka Acid Errant)

Décembre 2016