AKAI professional

MINIAK

VIRTUAL ANALOG SYNTHESIZER

▶ MODE D'EMPLOI
FRANÇAIS

WWW.AKAIPRO.COM

TABLE DES MATIÈRES

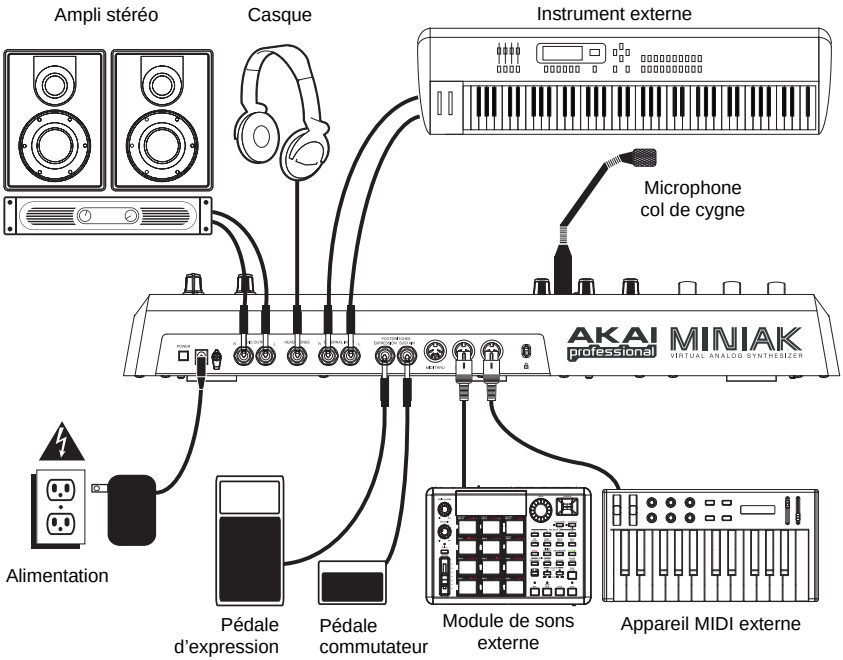
CONTENU DE L'EMBALLAGE 2
CHAPITRE 1 : CONNEXIONS 2
CHAPITRE 2 : PREMIÈRE SESSION 3
PRÉSENTATION DU MINIAK 3
LA FACE SUPÉRIEURE DU MINIAK 3
CONCEPTS ESSENTIELS 4
JEU DES PROGRAMMES 4
TRANSPOSER PAR OCTAVES 5
EXPLORER LES SÉQUENCES INTÉGRÉES 5
EXPLORER LES RYTHMES 6
EXPLORER LES MULTIS 6
ENREGISTRER QUELQUES PHRASES 7
BRANCHEMENT D'INSTRUMENTS EXTERNES 7
CHAPITRE 3 : SÉQUENCES 8
JEU DES SÉQUENCES 8
TYPES DE SÉQUENCE : ARPÈGES & SÉQUENCES 8
ÉDITION DES SÉQUENCES 9
CHAPITRE 4 : RYTHMES 14
LECTURE DE RYTHMES 14
ÉDITION DES RYTHMES 14
CHAPITRE 5 : MULTIS 19
JEU AVEC DES MULTIS 19
COMPOSANTS D'UN MULTI 19
ÉDITION DES MULTIS 19
CHAPITRE 6 : PROGRAMMES 26
QU'EST-CE QU'UN PROGRAMME ? 26
COMMENT LE MINIAK FAIT-IL LE SON ? 26
MODULATION 27
JEU AVEC LES PROGRAMMES 28
ÉDITION DES PROGRAMMES 28
CHAPITRE 7: CONFIGURATION 47
[CONFIG] (Configuration) 47
PARAMÈTRES DE CONFIGURATION 47
CHAPITRE 8 : MIDI 49
QU'EST-CE QUE LE MIDI ? 49
QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES 51
GUIDE DE DÉPANNAGE 53
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 55

CONTENU DE L'EMBALLAGE

- Miniak
- Microphone col de cygne
- Adaptateur secteur
- Guide de prise en main
- Manuel de référence (ce mode d'emploi)
- Livret d'instructions de sécurité et d'informations sur la garantie

Pour une assistance plus efficace et des informations de mise à jour des produits, veuillez enregistrer votre Miniak en ligne sur ***http://www.akaipro.com***

CHAPITRE 1 : CONNEXIONS



BRANCHEMENT DE L'ALIMENTATION

Avant toute connexion électrique, assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation du Miniak est en position d'arrêt. Puis branchez l'adaptateur secteur à l'entrée d'alimentation du Miniak et dans une prise secteur.

ATTENTION : *quand vous branchez des câbles audio ou allumez/éteignez, veillez à ce que les amplificateurs de votre système soient éteints ou que leurs commandes de volume soient baissées. Sinon, vous pouvez créer de forts bruits risquant d'endommager vos enceintes.*

FAIRE LES BRANCHEMENTS AUDIO

STÉRÉO : branchez deux câbles entre les sorties gauche/droite du Miniak et deux entrées d'un ampli ou d'une table de mixage.
HEADPHONES : branchez un casque en face arrière à la prise HEADPHONES.

NOTE: *si la réponse de votre pédale de sustain est inversée (les notes sont tenues sans appuyer sur la pédale), éteignez votre Miniak et vérifiez que la fiche de pédale est bien enfoncée dans la prise* ***SUSTAIN****. Puis rallumez le Miniak en gardant votre pied à l'écart de la pédale.*

BRANCHEMENT DES PÉDALES

Branchez une pédale de sustain (non fournie) à l'entrée SUSTAIN. Quand vous allumez le Miniak, il détecte automatiquement la pédale et se calibre en fonction.
Pour un contrôle continu, vous pouvez brancher une pédale d'expression à l'entrée EXPRESSION.

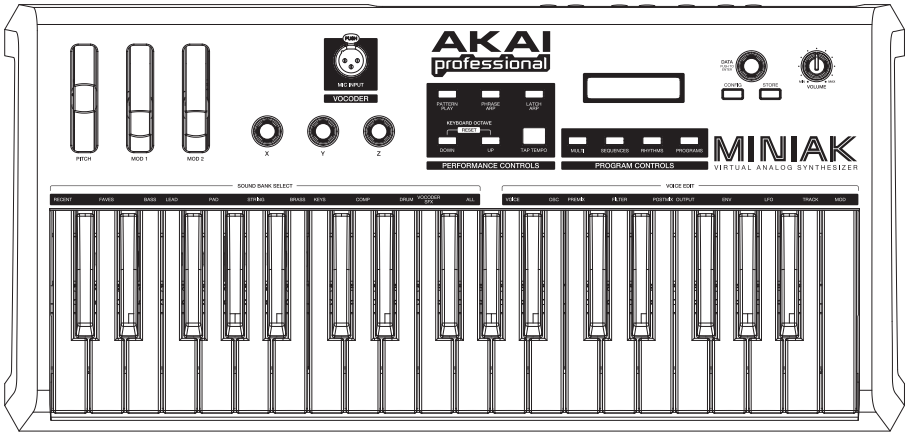
CHAPITRE 2 : PREMIÈRE SESSION

PRÉSENTATION DU MINIAK

Dans cette session, nous allons :

- Explorer la face supérieure du Miniak
- Définir quelques concepts essentiels
- Jouer quelques-uns des sons de base du Miniak (appelés programmes)
- Apprendre différentes façons de naviguer dans les programmes du Miniak
- Explorer les séquences intégrées
- Capturer et reproduire quelques phrases
- Explorer les sons de batterie du Miniak et faire jouer quelques rythmes
- Explorer le réglage Multi du Miniak (dans lequel programmes, séquences, rythmes et autres sont réunis en de puissantes et souples combinaisons)

LA FACE SUPÉRIEURE DU MINIAK



VOLUME
Le bouton **VOLUME** situé à l'extrême droite du Miniak augmente et diminue le volume. Si vous n'entendez rien quand vous jouez sur le Miniak, vérifiez d'abord le réglage du bouton **VOLUME**.

CONTRÔLEURS EN TEMPS RÉEL
Les molettes **MOD1** et **MOD2**, la molette **PITCH** et les boutons **X/Y/Z**, situés du côté gauche du Miniak, permettent le contrôle en temps réel des sons du Miniak.

TOUCHES DE JEU
Les touches **[OCTAVE]**, **[TAP TEMPO]**, **[PHRASE ARP]**, **[LATCH ARP]** et **[PATTERN PLAY]** transposent par octaves, fixent le tempo et exécutent d'autres fonctions relatives à l'interprétation.

ÉCRAN
Les informations concernant le fonctionnement actuel sont données dans l'écran LCD.

COMMANDES DE PROGRAMME ET DE DONNÉES
Ce sont les commandes les plus importantes du Miniak – la molette **DATA** et les touches **[PROGRAMS]**, **[MULTI]**, **[SEQUENCES]**, **[RHYTHMS]** et **[CONFIG]**. Elles contrôlent les modes de fonctionnement principaux du Miniak. Tourner la molette **DATA** passe en revue les options, et la presser vous permet d'éditer ces options.

CONCEPTS ESSENTIELS

Voici les concepts les plus importants du Miniak :

PROGRAMMES
Les programmes sont les sons du Miniak, créés par ses oscillateurs, enveloppes, filtres, matrice de modulation et autres composants de style analogique.

SÉQUENCES
Les séquences sont des motifs mélodiques et/ou rythmiques répétitifs. Il existe deux types de séquences — les arpèges et les séquences proprement dites (voir Chapitre 3 pour plus d'informations).

RYTHMES
Les rythmes sont des combinaisons de programmes de batterie séquencés. Imaginez une boîte à rythmes dont les sons et séquences sont interchangeables.

MULTI
Le réglage Multi combine plusieurs programmes, rythmes, séquences et autres. C'est l'élément le plus puissant et d'un point de vue sonore le plus sophistiqué du Miniak.

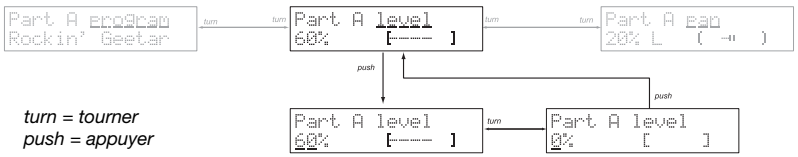
NAVIGUER AVEC LA MOLETTE DATA ET SES TOUCHES
Utilisez la molette **DATA** située à droite de l'écran pour naviguer dans les options du Miniak. La plupart des fonctions du Miniak impliquent de presser les touches puis de tourner ou de presser cette commande.

« DIODE JAUNE / DIODE ROUGE »
Les touches **[PROGRAMS]**, **[SEQUENCES]**, **[RHYTHMS]** et **[MULTI]** s'allument en jaune quand on les presse une première fois pour indiquer que vous êtes en « Mode de jeu » et la molette **DATA** sert alors à la sélection. Quand on appuie sur la molette **DATA**, les touches s'allument en rouge, indiquant que vous êtes en « Mode d'édition » et la molette **DATA** sert alors à l'édition.

À tout moment, une seule des touches s'allumera, indiquant le mode de fonctionnement actuel du Miniak.

« TOURNER »
Tournez la molette **DATA** pour passer en revue les diverses options.

« APPUYER »
Appuyez sur la molette **DATA** pour éditer l'option affichée. Appuyez à nouveau pour arrêter l'édition. Voir la représentation visuelle suivante :



JEU DES PROGRAMMES

Les sons de base du Miniak sont nommés « programmes ». Essayez maintenant de jouer de quelques-uns de ces programmes.

Repérez la touche **[PROGRAMS]** du côté droit du panneau supérieur. Pressez-la ; puis tournez la molette **DATA**. Remarquez comment les programmes sont organisés par catégories – basses, puis sons solos, puis nappes, etc.

Montez le volume et écoutez quelques-uns de ces programmes. Essayez d'utiliser les molettes **PITCH**, **MOD1** et **MOD2** ainsi que les boutons **X/Y/Z**. Voici quelques points à noter :

- L'action des boutons **X/Y/Z** change avec le programme. Parfois, ils augmentent ou diminuent la rapidité de l'attaque. D'autres fois, ils changent le timbre en agissant sur la résonance du filtre.
- La molette **MOD1** ajoute généralement – mais pas toujours – du vibrato.
- La molette **MOD2** balaye généralement – mais pas toujours – la fréquence du filtre, changeant ainsi radicalement le timbre.

Jouez quelques notes avant, durant et après le déplacement de la molette **MOD2**. Vous entendrez vraisemblablement le son de « balayage de filtre » classique des synthétiseurs analogiques.

UTILISER LE VOCODER

Branchez le microphone col de cygne (fourni) à l'entrée **MIC INPUT** du Miniak. Maintenez **[PROGRAMS]** enfoncée et pressez la touche VOCODER / SFX du clavier. Utilisez la molette **DATA** pour faire défiler les programmes dans l'écran LCD. Les programmes de Vocoder portent un symbole « # ». Sélectionnez-en un, maintenez différentes combinaisons de touches sur le clavier, et parlez dans le micro !

NAVIGUER AU TRAVERS DES PROGRAMMES

Si vous tournez suffisamment la molette **DATA**, vous parcourrez 13 catégories de programmes. À la fin de la liste, tous les programmes sont présentés alphabétiquement, quelle que soit leur catégorie.

Remarquez les inscriptions au dessus du clavier. Elles correspondent aux 13 catégories, *All* représentant tout le listing sans catégories. Pour instantanément sauter à une catégorie, maintenez **[PROGRAMS]** enfoncée et pressez la touche blanche associée à la catégorie voulue.

*Pour instantanément sauter à une catégorie, maintenez **[PROGRAMS]** et pressez la touche blanche associée à cette catégorie.*

CATÉGORIES SPÉCIALES

All (Tout) **:** comme déjà indiqué, la catégorie *All* est un listing alphabétique de tous les programmes.

Recent (Récents) **:** les dix derniers programmes utilisés sont automatiquement rangés pour vous dans la catégorie *Recent*. Ils restent néanmoins listés dans leur catégorie d'origine. C'est un double du listing pour un accès plus rapide. Notez que vous ne pouvez pas directement éditer ce listing. Vous devez sélectionner et utiliser les programmes que vous désirez voir apparaître dans ce listing.

Faves (Favoris) **:**

Ajouter un programme à la catégorie Faves : quand un programme vous plaît particulièrement, ajoutez-le à la catégorie Faves (« Favoris »). En mode **[PROGRAMS]**, pressez la molette **DATA** pour passer en mode d'édition. Il vous sera demandé *Add to faves?* (ajouter aux favoris ?). Pressez à nouveau la molette **DATA** pour ajouter le programme à la catégorie Faves. Le nombre de favoris n'est pas limité. Pressez à nouveau la touche **[PROGRAMS]** pour annuler cette action et quitter les écrans d'édition.

Retirer un programme de la catégorie Faves : pour retirer un programme de la liste des favoris, appelez ce programme et pressez la molette **DATA**. Il vous sera demandé *Remove fave?* (retirer des favoris ?). Pressez la molette **DATA** pour confirmer la suppression.

TRANSPOSER PAR OCTAVES

Bien que le Miniak soit une unité compacte, toutes ses sonorités couvrent la totalité de la tessiture MIDI de 128 notes. Avec les touches **[OCTAVE]** situées à gauche de l'écran, transposez le clavier vers le haut ou le bas pour couvrir toute cette tessiture.

Notez comment l'une ou l'autre des touches **[OCTAVE]** s'allume de façon d'autant plus brillante que vous la pressez. Cela vous donne une indication visuelle du réglage d'octave actuel.

Pressez simultanément les deux touches **[OCTAVE]** pour revenir au réglage d'octave par défaut.

EXPLORER LES SÉQUENCES INTÉGRÉES

Le Miniak dispose d'un puissant séquenceur à patterns (phrases ou motifs) avec de nombreuses possibilités d'édition. Pour lire quelques séquences, pressez la touche **[SEQUENCES]** sous l'écran. Tournez la molette **DATA** pour passer en revue les diverses séquences préréglées. Jouez sur le clavier pour les entendre.

[TAP TEMPO]

Battez le tempo sur la touche **[TAP TEMPO]** à gauche de l'écran. Regardez et écoutez comment **[TAP TEMPO]** contrôle le tempo. Notez que le tempo de la séquence se cale immédiatement sur le tempo battu.

Pour régler plus finement le tempo (au 1/10e de battement par minute), maintenez la touche **[TAP TEMPO]** et tournez la molette **DATA** à gauche/droite pour ralentir/accélérer le tempo. L'écran affiche le tempo actuel.

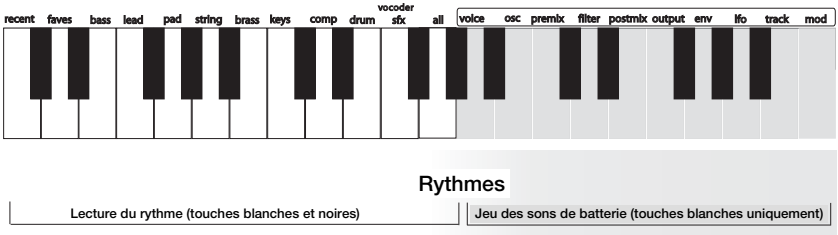
[LATCH ARP]

Pressez la touche **[LATCH ARP]**, elle aussi à gauche de l'écran. Retirez vos mains du clavier. La séquence se poursuit quand même.

Pressez à nouveau **[LATCH ARP]** pour arrêter la lecture de la séquence.

EXPLORER LES RYTHMES

Les rythmes associent des programmes de batterie/percussion à des motifs rythmiques (patterns) spécialement conçus. Pressez **[RHYTHMS]**. Tournez la molette **DATA** pour parcourir les différents rythmes.



POUR FAIRE JOUER UN RYTHME
Pressez et maintenez n'importe quelle touche du bas du clavier jusqu'au *sol* # médian (ce sont les touches allant de *Recent* à *All*).

POUR FAIRE JOUER INDIVIDUELLEMENT UN SON DE BATTERIE D'UN RYTHME
Pressez une des touches blanches à partir du *la* médian (marqué *Voice*) et au dessus. Le *la* médian du clavier correspond au son de batterie A du rythme. La note suivante, le *si* (marqué *Osc*), correspond au son de batterie B. En continuant de monter, les sons de batterie C, D, E, etc. sont déclenchés. Les touches supérieures à la plus haute note du rythme ne font rien.

POUR FAIRE JOUER UN RYTHME SANS LES MAINS
Pressez n'importe quelle touche du bas du clavier jusqu'au *sol* # médian. Maintenez-la enfoncée et pressez **[LATCH ARP]** pour que le rythme se poursuive. Pressez à nouveau **[LATCH ARP]** pour arrêter le rythme.

POUR CHANGER LE TEMPO
Battez le tempo sur **[TAP TEMPO]**, ou maintenez **[TAP TEMPO]** enfoncée et tournez la molette **DATA**.

Pour chaque rythme, les sons de batterie, niveaux relatifs des sons, panoramique gauche/droite, patterns rythmiques, format de mesure, durée, quantification et nom peuvent être édités.

EXPLORER LES MULTIS

Pressez **[MULTI]** pour explorer ce mode. Le mode Multi combine les éléments suivants :

- Multiples programmes
- Multiples séquences
- Multiples rythmes
- Divisions du clavier ou « splits » (comme placer un rythme sur la gauche du clavier, un programme de basse au milieu et un programme de solo à droite)
- Réglages on/off de verrouillage (« Latch »)
- Transpositions par demi-tons
- Niveau et panoramique droite/gauche
- Réglages d'effet
- Assignations de contrôleurs

D'abord, pressez juste la touche **[MULTI]**, tournez la molette **DATA**, et écoutez les divers presets. Veillez à jouer sur tout le clavier pour trouver les divisions, superpositions et déclencheurs de rythmes. Ces presets vous donnent une bonne idée des différentes possibilités de création de vos propres combinaisons.

Le Miniak a été conçu pour faciliter la composition et la modification de vos propres Multis. Essayez de créer vos propres Multis en suivant ces étapes :

1. Allez dans Programs et trouvez un son de basse qui vous plaît.
2. Pressez la molette **DATA** et sélectionnez « *start new Multi* » (commencer un nouveau Multi)
3. Revenez à Programs et trouvez un instrument solo qui vous plaît.
4. Pressez la molette **DATA** et choisissez « *add to Multi?* » (ajouter au Multi ?) puis « *Split A high?* » (diviser en partie A haute ?)
5. Allez maintenant en Section « Rhythms » et trouvez un rythme qui vous plaît.
6. Maintenez **[RHYTHMS]** enfoncée et pressez **[MULTI]**. Cela ajoute le rythme à votre Multi.
7. Commencez à jouer.

ENREGISTRER QUELQUES PHRASES

Vous n'avez pas à être en mode Sequences pour créer une séquence. À tout moment, le Miniak peut capturer votre jeu comme une séquence. Les séquences capturées en temps réel se nomment « phrases ».

PHRASES EN MODE PROGRAMS

Pressez **[PROGRAMS]** pour passer en mode Programs. Maintenez enfoncée la touche **[PHRASE ARP]** et commencez à jouer un riff. Dès que vous jouez la première note, la touche **[PHRASE ARP]** commence à clignoter, indiquant que ce que vous jouez est enregistré. Vous pouvez relâcher la touche **[PHRASE ARP]** à n'importe quel moment après avoir joué cette première note.

Si la protection mémoire vous empêche d'enregistrer, voir Chapitre 7 ("Store Protect") pour plus d'informations.

Quand vous avez fini de jouer la phrase, pressez à nouveau la touche **[PHRASE ARP]**. Elle s'allumera, indiquant que le Miniak est prêt à relire votre phrase. Pressez n'importe quelle touche, et vous entendrez votre phrase lue en boucle au tempo.

La dernière phrase enregistrée est conservée dans une séquence nommée « * Phrase », qui apparaît au début de la liste des séquences. Si vous désirez conserver la phrase que vous avez enregistrée car elle vous plaît vraiment, trouvez simplement la séquence « * Phrase » et donnez-lui un nom.

PHRASES EN MODE MULTI

Les phrases sont très utiles en mode Multi car vous pouvez utiliser un rythme ou une séquence pour jouer en mesure.

Les phrases sont un peu plus compliquées en mode Multi, puisque chaque partie peut avoir sa propre phrase. Mais l'idée de base est la même – maintenez la touche **[PHRASE ARP]** et commencez à jouer. Les parties dont vous jouez auront leurs propres phrases.

Pour enregistrer une phrase et effacer toutes les autres, maintenez **[PHRASE ARP]** et commencez à enregistrer avec la touche éteinte. Pour ajouter la phrase à d'autres existant déjà, enregistrez avec la touche déjà allumée.

Les dernières phrases enregistrées en mode Multi sont stockées comme séquences « * Phrase PartA », « * Phrase PartB », etc. À nouveau, renommez les séquences de phrase que vous voulez conserver.

Essayez d'enregistrer vous-même une phrase. Allez au preset "Bass/LeadSplit" sous le menu Multi et enregistrez des phrases de basse et de son solo (« lead »). La moitié basse du clavier joue la basse et la moitié haute le son solo. Puis faites reproduire vos phrases en enfonçant n'importe quelle touche du clavier.

Association des phrases et des parties

La première note jouée dans une phrase détermine la partie à laquelle est associée la phrase.

Prenons par exemple un Multi divisé avec la basse (Partie A) en moitié basse du clavier et le son solo (Partie B) en moitié haute.

Si vous commencez votre phrase en bas du clavier – même si au final vous jouez des notes hautes – la phrase créée sera associée à la Partie A.

Si vous commencez votre phrase en haut du clavier – même si au final vous jouez des notes basses – la phrase créée sera associée à la Partie B.

Et si votre Multi joue plusieurs programmes quand vous pressez la première note de votre phrase ? Dans ce cas, la phrase sera associée au programme déclenché par cette note qui porte la lettre la plus basse.

BRANCHEMENT D'INSTRUMENTS EXTERNES

Vous pouvez brancher des sources audio externes – autres synthétiseurs, mélangeurs, guitares, etc. – aux prises jack 6,35 mm **AUDIO IN** à l'arrière du Miniak. Ces jacks acceptent des câbles symétriques ou asymétriques.

Voir Chapitre 6 les paramètres de filtre du Miniak.

Votre signal audio externe peut être mélangé à celui des oscillateurs produisant le son interne du Miniak. La combinaison obtenue est alors envoyée au travers des filtres et effets du Miniak. Cela ne se fait toutefois pas automatiquement. Vous devez régler certains paramètres du programme pour envoyer le signal audio externe au mixage. Voir le Chapitre 6 pour en savoir plus sur ces filtres et effets.

Note : *le microphone sera court-circuité si l'entrée audio gauche est utilisée.*

Utilisez les deux prises pour une entrée. N'utilisez que la prise **AUDIO IN** gauche pour les sources mono (auquel cas l'entrée sera envoyée à la fois au canal gauche et au canal droit).

Un groupe de programmes spécial – incluant les programmes de vocoder – n'est destiné qu'aux entrées externes. Ces programmes commencent par « # » et sont accessibles au début de la catégorie Vocoder/sfx.

CHAPITRE 3 : SÉQUENCES

JEU DES SÉQUENCES

Les séquences sont des figures mélodiques répétitives que vous déclenchez depuis le clavier.

Pressez **[SEQUENCES]**. Pour faire défiler les différentes séquences, tournez la molette **DATA**. La séquence changera, le nom de la séquence actuelle étant affiché à l'écran.

Pressez une touche du clavier pour faire jouer une séquence. La séquence est lue tant que vous maintenez la touche enfoncée.

Emploi du verrouillage de maintien [LATCH ARP]
Pressez **[LATCH ARP]** pour que la séquence continue après relâchement de la touche. Pressez à nouveau **[LATCH ARP]** pour arrêter la séquence.

Emploi de la battue manuelle de tempo [TAP TEMPO]
Battez le tempo sur la touche **[TAP TEMPO]** pour accélérer ou ralentir la séquence. Pour régler finement le tempo, maintenez **[TAP TEMPO]** et tournez la molette **DATA**. L'écran indiquera le tempo précis.

TYPES DE SÉQUENCE : ARPÈGES & SÉQUENCES

Une séquence peut être de deux types : « arpège » ou « séquence ».

Les arpèges et les séquences répondent à une pression de touche par le jeu d'une série de notes selon un pattern rythmique programmé. La différence repose sur les notes qui sont jouées.

Un arpège lit en boucle les notes maintenues au clavier. Si vous maintenez un accord, le Miniak génère une mélodie en jouant individuellement chaque note de votre accord.

À l'opposé, une séquence possède déjà une ligne mélodique enregistrée. Il vous suffit donc de maintenir une simple touche pour que le Miniak reproduise cette mélodie à la hauteur voulue par cette touche. Presser une autre touche transposera la séquence.

Une séquence peut aisément être commutée d'un arpège à une séquence, et vice-versa. Le pattern rythmique sous-jacent reste le même – la seule chose qui change, c'est que la séquence joue les notes que vous maintenez enfoncées ou celles avec lesquelles elle a été enregistrée.

Si la distinction n'est pas claire, choisissez votre séquence favorite, basculez son paramètre « type » entre « arpeggio » et « sequence » (voir page 10), et essayez de jouer dans les deux modes.

Phrases ou séquences
Dans les modes Programs et Multi, la touche ***[PHRASE ARP]*** *vous permet de rapidement enregistrer et répéter un riff ou une ligne mélodique. Les phrases sont conçues pour être utilisées en « live », quand l'inspiration vient pendant que vous jouez.*

Une phrase n'est rien d'autre qu'une séquence qui a été enregistrée à l'aide de la touche ***[PHRASE ARP]****. En fait, la dernière phrase enregistrée est conservée dans une séquence nommée « * Phrase ». Si une phrase que vous avez enregistrée vous plaît vraiment et si vous désirez la conserver, trouvez simplement la séquence « * Phrase » et donnez-lui un nouveau nom.*

OPTIONS DE SÉQUENCE



ÉDITION DES SÉQUENCES

Choisissez une séquence existante à éditer en pressant la touche **[SEQUENCES]** et en tournant la molette **DATA**. Maintenez enfoncée n'importe quelle touche du clavier pour faire jouer la séquence (utilisez la touche **[TAP TEMPO]** pour changer le tempo).

Une fois que vous avez trouvé une séquence que vous voulez éditer, pressez la molette **DATA** pour passer en mode d'édition. Tournez la molette **DATA** pour faire défiler les différentes options. Pressez la molette **DATA** pour activer et désactiver l'édition du paramètre actuel. Voici les options d'édition de séquence :

Mémorisez votre séquence
*La touche **[STORE]** s'allume une fois que vous avez édité une séquence.*

*Pressez **[STORE]** quand vous êtes satisfait de vos éditions. Sinon, vos changements seront perdus à l'extinction de votre Miniak.*

1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited? (Annuler ?/Rétablir ?)
Si vous avez édité une séquence, vous pouvez revenir à la version d'origine. Pour cela, pressez la molette **DATA** (*Revert-to-stored?*). Pressez une seconde fois la molette **DATA** pour retrouver la version éditée (*Unrevert-to-edited?*).

Vous pouvez ainsi utiliser « *revert* » et « *unrevert* » pour comparer vos changements avec la séquence d'origine. Quand vous êtes satisfait de votre travail, pressez **[STORE]** pour sauvegarder vos changements.

2. Send to Multi? (Envoyer au Multi ?)
Presser la molette **DATA** sur cette option appelle le mode Multi et fait de cette séquence une partie du dernier Multi sélectionné.

Si le Multi ne contient aucune partie, cette séquence est assignée automatiquement à la partie A du Multi.

Si le Multi contient déjà une ou plusieurs parties, vous pourrez ajouter la séquence d'une des façons suivantes :

Send to Multi n'envoie la séquence qu'au Multi actuel. Par conséquent, vous pouvez avoir à quitter l'édition de séquence pour choisir votre Multi avant de revenir à la séquence et de suivre cette procédure.

***Changement des lettres de partie quand « layer », « split low » et « split high » sont utilisés :** quand des parties se superposent (layer) ou sont réparties sur le clavier (split), la nouvelle partie est assignée à la lettre suivant la partie visée. Les lettres de toutes les parties suivantes sont décalées d'une unité.*

Par exemple, si un Multi possèdent quatre parties : A, B, C, D et si nous divisons (split) la partie B, le résultat est : A, B (division basse de B), C (division haute de B), D (anciennement « C »), E (anciennement « D »).

1. ***send to part*** (envoyer à la partie). La partie Multi utilisera cette séquence. Rappelez-vous qu'une partie utilise à la fois un programme et une séquence. Si le programme de la partie est réglé sur « (Sequence's pgm) » (programme de la séquence), alors la séquence sonnera comme en mode Sequences. Sinon, le Multi jouera la séquence avec le programme de la partie.

2. ***layer*** (couche). La partie existante du Multi est dupliquée, ce qui donne une nouvelle partie à laquelle est envoyée la séquence.

3. ***split low*** (division basse). La partie existante du Multi est divisée en deux sur une touche particulière. Le Miniak demande sur quelle note doit se faire la division. La séquence est alors envoyée à la partie basse du clavier divisé. Chaque note située *sous* celle sélectionnée utilisera cette nouvelle séquence. Toute note *égale ou supérieure à* la note sélectionnée utilisera la partie existante du Multi.

La nouvelle partie est assignée à la lettre suivante après la partie divisée. Ainsi, si le Multi contient les parties A, B, C et D, et que la partie B est divisée, alors la nouvelle partie ajoutée sera nommée partie C. Les lettres de toutes les parties suivantes sont décalées d'une unité.

Pour sélectionner le point de division (« point de split »), tournez la molette **DATA** ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les touches **[OCTAVE]** si le point de division désiré est au-delà de la tessiture actuelle.

4. ***split high*** (division haute). La partie existante du Multi est divisée en deux sur une touche particulière. Comme avec *split low*, le Miniak demande sur quelle note se fait la division. La séquence est alors envoyée à la partie haute du clavier divisé. Chaque note située *au dessus* de celle sélectionnée utilisera cette nouvelle séquence. Toute note *inférieure ou égale à* la note sélectionnée utilisera la partie existante du Multi.

Pour sélectionner le point de division (« point de split »), tournez la molette **DATA** ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les touches **[OCTAVE]** si le point de division désiré est au-delà de la tessiture actuelle.

5. ***add part*** (ajouter une partie). La séquence est ajoutée comme une toute nouvelle partie. Tous les autres paramètres de partie sont réglés par défaut.

3. Start new Multi? (Commencer nouveau Multi ?)
Presser la molette **DATA** sur cette option crée un nouveau Multi portant le nom de la séquence et un « + » au début (par ex. « +Liner » et « +Bobbetty ») et, si un Multi de même nom existe déjà, un chiffre à la fin (par ex. « +Liner2 » et « +Bobbetty2 »).

4. Sequence program (Programme de la séquence)
Choisissez ici le programme qu'utilisera la séquence pour jouer ses notes. Afin de rapidement sauter d'une catégorie de programmes à l'autre, vous pouvez maintenir la touche **[SEQUENCES]** et presser les touches blanches portant des noms de catégorie.

Une autre façon de choisir le programme de la séquence consiste à l'amener depuis le mode Programs. Pressez **[PROGRAMS]** pour passer en mode Programs et trouver le programme que vous voulez. Puis maintenez **[PROGRAMS]** et pressez **[SEQUENCES]**, le programme de la séquence sera fixé. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens– maintenez **[SEQUENCES]** et pressez **[PROGRAMS]** pour amener le programme de la séquence en mode Programs, en général pour une édition rapide.

5. Length (Longueur)
Sélectionnez une longueur de *1/4*, *1/2*, *1*, *2* ou *4* mesures.

La séquence sera toujours lue depuis la première note de la première mesure. Donc si vous choisissez une valeur plus courte que la valeur actuelle, les dernières parties de la séquence seront coupées. Si vous sélectionnez une valeur plus longue que la valeur actuelle alors que la dernière partie de la séquence ne contient pas de notes, la fin de la séquence sera vide.

6. Grid (Grille)
Choisissez ici une grille de *8*, *12*, *14*, *16*, *20*, *24* ou *32* pas par mesure, ou choisissez *unquantized* (sans quantification). Réduire la valeur abaisse la résolution de quantification. Il y a plus de risques d'entendre des doubles notes et des syncopes simplifiées avec des valeurs basses.

Une sensation « carrée » s'obtient en utilisant *8*, *16* et *32* pas par mesure. Une sensation ternaire (Swing et Shuffle) s'obtient en choisissant *12* ou *24* pas par mesure. Mais vous pouvez aussi créer des séquences différentes en utilisant des fractions de mesures conjointement à des valeurs de grille moins conventionnelles comme *14* et *20*.

7. Type
Choisissez séquence ou arpège (arpeggio). Voir « Types de séquence : arpèges et séquences » ci-dessus pour plus d'informations.

8. Span (étendue – arpèges uniquement)
Choisissez ici l'étendue de la tessiture sur laquelle est joué l'arpège, d'une seule note (*single note*) – auquel cas la note que vous jouez sur le clavier sera la seule jouée – jusqu'à un développement de l'arpège vers le haut, le bas, ou le haut et le bas sur 1, 2, 3 ou 4 octaves.

Longueur et quantification sur la grille
Le Miniak enregistre votre jeu à très haute résolution. Les réglages de longueur (Length) et de grille (Grid) sélectionnés pour lire vos séquences servent à quantifier ces enregistrements de façon non-destructive.

Donc, si vous enregistrez une séquence de quatre mesures et changez ensuite sa longueur en 1/4 de mesure, le Miniak ne jouera qu'une fraction de votre séquence, mais il conserve tout. Si à un quelconque moment vous voulez ramener la longueur à quatre mesures, toute la séquence sera encore disponible.

De même, les rythmes de séquence sont quantifiés selon le réglage de grille, mais les informations sous-jacentes restent intactes. Donc, quand vous faites défiler les différents réglages de grille, vous pouvez entendre émerger différentes syncopes et cadences.

Quatre temps par mesure
Toutes les séquences du Miniak ont quatre temps par mesure.

*Vous pouvez néanmoins créer des rythmes à mesure inhabituelle. Il faut juste un peu de calcul et la volonté d'ignorer les indications de tempo données par la touche **[TAP TEMPO]**.*

Par exemple, une mesure 3/4 se crée en associant une longueur d'1/2 avec une grille de 24 pas. Cela vous donnera un total de 12 pas sur lesquels travailler.

Ignorez le groupage « 6 + 6 » de l'écran. Pensez plutôt « 4 + 4 + 4 ».

9. Order (ordre – arpèges uniquement)
Quand vous maintenez enfoncées plusieurs notes, vous pouvez spécifier l'ordre dans lequel elles seront arpégées :

- *Played.* L'ordre dans lequel elles ont été jouées.
- *Up*. L'arpégiateur joue les notes que vous tenez de bas en haut. Une fois la plus haute note atteinte, l'arpège reprend du bas.
- *Down*. L'arpégiateur joue les notes que vous tenez de haut en bas. Une fois la plus basse note atteinte, l'arpège reprend du haut.
- *Up+Down Incl*. C'est un mélange des réglages *up* et *down*, jouant les notes que vous tenez et répétant les notes extrêmes au changement de direction. *Incl* signifie ici que les notes extrêmes sont *incluses*.
- *Up+Down Excl*. C'est un mélange des réglages *up* et *down*, jouant les notes que vous tenez sans répéter les notes extrêmes au changement de direction. *Excl* signifie ici que les notes extrêmes sont *exclues* de la répétition.
- *Octave Jump*. L'arpégiateur joue les notes que vous tenez mais joue la première sur deux octaves ou plus avant de passer à la seconde note, qu'il joue aussi sur deux octaves ou plus, etc.
- *Random*. L'arpégiateur joue les notes que vous tenez en ordre aléatoire.

Arpèges ou séquences ?
Les arpèges contiennent des informations rythmiques et dynamiques (volume relatif).

*Les **séquences** contiennent non seulement des informations rythmiques et dynamiques mais aussi de hauteur.*

*Utilisez les **arpèges** pour les motifs générés informatiquement.*

*Utilisez les **séquences** pour les mélodies et lignes de basse.*

***Octave Jump :** pour entendre Octave Jump en action, Span ne doit pas être réglé sur « single note ».*

10. Real-time recording (enregistrement en temps réel)
Une fois que vous avez atteint ce paramètre « enregistrement », le métronome commence à retentir. Utilisez ce « pré-compte » pour vous mettre dans le groove (comme toujours, si le tempo n'est pas le bon, vous pouvez le changer avec la touche **[TAP TEMPO]**).

Une fois prêt à jouer, allez-y. Le Miniak commencera à enregistrer à partir de la première note de la séquence. Sinon, si vous ne voulez pas partir de la première note, vous pouvez appuyer sur la molette **DATA** pour lancer l'enregistrement.

La séquence sera continuellement bouclée, aussi pouvez-vous la compléter à chaque nouveau passage. Quand vous enregistrez en temps réel, n'oubliez pas que jouer n'efface jamais quoi que ce soit de déjà enregistré. Pour effacer une section afin de la rejouer, maintenez enfoncée la molette **DATA** pendant sa lecture.

Pour arrêter l'enregistrement, tournez la molette **DATA** ou pressez une touche de mode.

Vous voudrez souvent effacer la totalité de la séquence et recommencer. Une méthode consiste à maintenir pressée la molette **DATA** et ainsi à effacer la séquence tant que vous êtes en enregistrement. Mais il est plus rapide de maintenir la touche **[SEQUENCES]** et d'enfoncer la plus haute note du clavier. C'est un raccourci vers l'option « Clear Sequence? » (effacer la séquence ?).

Le Miniak enregistre non seulement votre jeu sur les touches mais aussi tous les mouvements des molettes **PITCH**, **MOD1** et **MOD2**. Ces mouvements de contrôleurs n'ont même pas à être enregistrés en même temps que les touches. Une technique utile consiste à jouer d'abord les notes puis, lors d'un prochain passage de l'enregistrement en boucle, de manipuler les contrôleurs pour ajouter de la vie à vos notes. Si vous faites cela, vous aurez probablement aussi recours à l'option « Clear controllers? » (effacer les contrôleurs ?), pour que vous puissiez reprendre l'enregistrement de vos mouvements de contrôleurs jusqu'à ce que vous soyez satisfait.

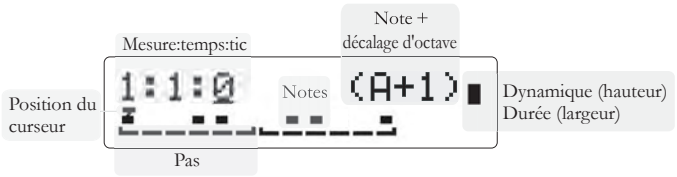
***Affichage de temps :** le Miniak affiche le temps en « mesures : temps : tics ». Il y a quatre temps par mesure et 120 tics par temps.*

Les croches de triolet tombent sur 0, 40 et 80.
Les doubles-croches tombent sur 0, 30, 60 et 90.
Les croches de quintolet tombent sur 0, 24, 48, 72 et 96.

Changer le métronome
*Le métronome que vous entendez quand vous enregistrez n'est en fait qu'une autre séquence (« * Metronome ») qui apparaît au début de la liste des séquences. Vous êtes libre d'éditer cette séquence comme vous le voulez. Par exemple, vous pouvez choisir un autre programme, ou placer les clics sur les croches ou de façon ternaire plutôt que sur les noires. Pour rapidement et totalement désactiver le métronome, il suffit de renommer cette séquence et de la mémoriser. Vous pouvez toujours retrouver le métronome ultérieurement en lui rendant son nom.*

11. Step editing (édition pas à pas)
Tournez la molette **DATA** pour passer en revue tous les pas. Vous pouvez rapidement sauter au premier pas de la séquence en maintenant la touche **[SEQUENCES]** et en pressant le *la* au dessus du *do* médian (intitulé « Voice »).

Chaque aspect de la séquence est éditable :



a. Ajouter et remplacer des notes et des accords
Jouez une ou plusieurs notes sur n'importe quel pas pour ajouter (ou remplacer) une programmation sur ce pas. La hauteur, la dynamique et la longueur seront enregistrées, comme tout mouvement de molette tant que les touches sont maintenues.

Si le type de séquence est réglé sur « arpeggio », la hauteur ne servira pas à la reproduction, puisque le Miniak jouera la séquence avec les notes que vous tenez enfoncées. Mais si vous réglez ultérieurement le type sur « sequence », les hauteurs enregistrées réapparaîtront.

Le curseur passera automatiquement au pas suivant.

Contrôleurs et édition pas à pas
Les mouvements de contrôleur sont enregistrés tant qu'une note est enfoncée. Il est donc parfaitement possible d'enregistrer du pitch bend en édition pas à pas ; jouez juste la note et tournez la molette de pitch bend.

b. Suppression de notes
Pour supprimer une note, placez le curseur sous n'importe quel pas et double-cliquez sur la molette **DATA**. La note, plus tous les mouvements de contrôleur entre cette note et la suivante, seront supprimés.

Suppression de plusieurs notes
*Pour supprimer plusieurs notes d'un coup, placez le curseur sur la note la plus à droite que vous voulez supprimer. Puis maintenez pressée la molette **DATA** et tournez-la à fond à gauche avant de la relâcher.*

c. Déplacement de notes
Pour déplacer une note, placez le curseur sous celle-ci. Puis pressez et maintenez la molette **DATA** et tournez-la à droite ou à gauche. Imaginez que vous « tirez » la note.

d. Édition de la dynamique
Placez le curseur sous la note à éditer et pressez la molette **DATA**. Tournez la molette **DATA** pour augmenter ou diminuer la dynamique. Vous pouvez supprimer la note en ramenant la dynamique à zéro. Pendant que vous éditez la dynamique, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour entendre comment sonne la note avec cette dynamique (***note :*** *bien que la durée de la note soit affichée dans cet écran, elle ne peut pas y être éditée*).

Estimation à l'écran de la dynamique et de la durée de note
Quand vous placez le curseur sous chaque note, le côté supérieur droit de l'écran change.

Les dynamiques plus élevées sont illustrées par des barres plus hautes.

Les durées de note plus grandes sont illustrées par des barres plus épaisses. Les notes peuvent se chevaucher, mais ce n'est pas visible à l'écran.

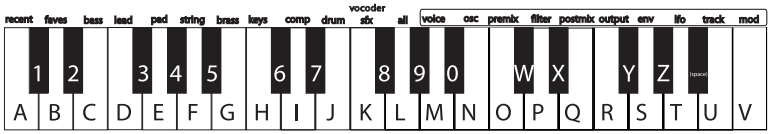
e. Édition de la durée
Pour éditer la durée d'une note, déplacez le curseur sur cette dernière et jouez une note de la durée désirée. La valeur de durée ne peut pas être directement éditée, mais une indication grossière de la durée est affichée en haut à droite de l'écran.

12. Clear controllers? (Effacer les contrôleurs ?)
Pressez la molette **DATA** pour effacer tous les mouvements de contrôleur de la séquence, mais pas les notes. C'est pratique si vous avez enregistré des mouvements de contrôleur dont vous n'êtes pas satisfait, et si vous voulez essayer de faire une autre prise sans recommencer la séquence à zéro.

13. Clear Sequence? (Effacer la séquence ?)
Pressez la molette **DATA** pour effacer toutes les notes et tous les mouvements de contrôleur de la séquence, mais pas les paramètres de base de la séquence. Pour rapidement sauter à cette option, maintenez enfoncée la touche **[SEQUENCES]** et pressez la touche la plus haute du clavier.

14. Sequence name (Nom de la séquence)
Comme les séquences sont listées alphabétiquement, une appellation créative peut vous aider à passer en douceur d'une séquence à une autre.

Tournez la molette **DATA** pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer dans le nom. Puis pressez la molette **DATA** pour éditer cette position, en tournant la molette **DATA** ou en pressant des touches du clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre minuscule et majuscule.

Insertion et suppression de caractères : pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position désirée pour l'insertion. Maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens horaire. Pour supprimer un caractère, naviguez jusqu'à la position suivante, maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens anti-horaire (dans les deux cas, imaginez que vous « tirez » le reste du nom).

15. Send MIDI sysex? (Envoyer par message exclusif MIDI ?)
Choisissez cette option pour envoyer la séquence à un ordinateur ou à un autre dispositif de stockage MIDI par la prise de sortie **MIDI OUT** du Miniak.

Cela vous permet de sauvegarder vos séquences sur votre ordinateur, de les partager avec des amis ou sur internet (voir le Chapitre 8 pour des détails sur ce qu'est le système exclusif (Sysex) et comment l'utiliser).

16. Send syx bundle? (Envoyer l'ensemble par message exclusif MIDI ?)
Choisissez cette option pour envoyer à la fois la séquence et son programme à un ordinateur ou à un autre dispositif de stockage MIDI par la prise de sortie **MIDI OUT** du Miniak.

17. Delete Sequence? (Supprimer la séquence ?)
Si désiré, supprimez la séquence avec cette fonction. Il vous sera demandé de confirmer cette action.

18. Store a copy? (Mémoriser une copie ?)
Contrairement à de nombreux synthés, le Miniak n'a pas de « banques » fixes de programmes, séquences, etc., chacune avec un nombre d'emplacements prédéterminé. À la place, vous pouvez librement créer et supprimer des séquences à tout moment, comme sur un ordinateur.

« Store a copy? » permet de créer une nouvelle séquence. Cette option crée une toute nouvelle copie de la séquence actuelle, dont seul le nom diffère. Maintenant, quand vous faites de changements et pressez la touche **[STORE]**, c'est dans cette nouvelle copie qu'ils sont mémorisés.

Quand vous voulez commencer une nouvelle séquence sans base de départ, vous devez quand même trouver une séquence existante de laquelle partir et en mémoriser une copie. N'oubliez pas d'en faire une copie ou vous risqueriez d'accidentellement écraser la séquence d'origine.

Mémorisez vos changements !
Veillez bien à presser la touche **[STORE]** une fois satisfait de vos changements Sinon, vos changements seront perdus à l'extinction du Miniak.

Toutefois, gardez à l'esprit que changer de mode ne vous fait perdre aucun changement, donc n'hésitez pas à parcourir les programmes et les Multis sans mémoriser votre séquence. De plus, si vous jouez d'un Multi qui utilise la séquence actuelle, vous entendrez votre version éditée, même sans l'avoir mémorisée. C'est un excellent moyen de vérifier comment sonnent vos éditions dans le contexte d'un Multi, sans vous engager.

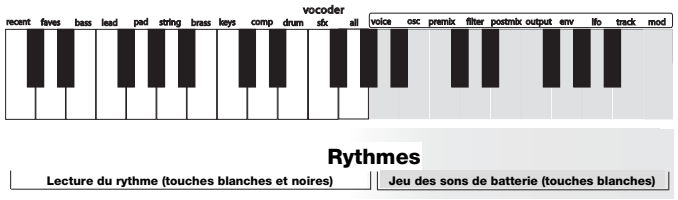
Vous pouvez même lire d'autres séquences sans perdre vos éditions. Appuyez juste sur la touche **[SEQUENCES]** et tournez la molette **DATA**. Vous pouvez toujours retrouver votre séquence éditée telle que vous l'avez laissée. Le Miniak n'efface pas vos éditions tant que vous n'éditez pas une autre séquence. Pour effacer vos éditions et revenir à la dernière version mémorisée, vous pouvez utiliser l'option « Revert -> Stored? ».

Quitter l'édition de séquence
Vous pouvez quitter l'édition de séquence à tout moment. Pressez simplement n'importe laquelle des touches entourant la molette **DATA**, y compris une seconde fois la touche **[SEQUENCES]**.

CHAPITRE 4 : RYTHMES

LECTURE DE RYTHMES

Pressez la touche **[RHYTHMS]** près de la molette **DATA**.



Pressez et maintenez n'importe quelle touche du côté gauche du clavier pour faire jouer un rythme.

Faites jouer individuellement les sons de batterie à l'aide des touches du côté droit du clavier. Le *la* situé au dessus du *do* médian (intitulé *Voice*) correspond au son de batterie A. La note suivante, B (intitulée *Osc*), correspond au son de batterie B, et ainsi de suite.

Tournez la molette **DATA** pour lire des rythmes différents.

Emploi de la battue manuelle de tempo [TAP TEMPO]
Battez le tempo sur la touche **[TAP TEMPO]** pour accélérer ou ralentir la séquence. Pour régler plus finement le tempo, maintenez **[TAP TEMPO]** et tournez la molette **DATA**. L'écran indiquera le tempo précis.

ÉDITION DES RYTHMES

D'abord, choisissez un rythme existant à éditer en pressant la touche **[RHYTHMS]** et en tournant la molette **DATA**. Pressez n'importe quelle touche sur la moitié gauche du clavier pour jouer le rythme. Utilisez la touche **[TAP TEMPO]** pour changer le tempo.

Une fois trouvé le rythme à éditer, pressez la molette **DATA** pour passer en mode d'édition. Tournez la molette **DATA** pour passer en revue les paramètres. Pressez-la pour éditer un paramètre ; pressez-la à nouveau pour quitter l'édition de paramètre.

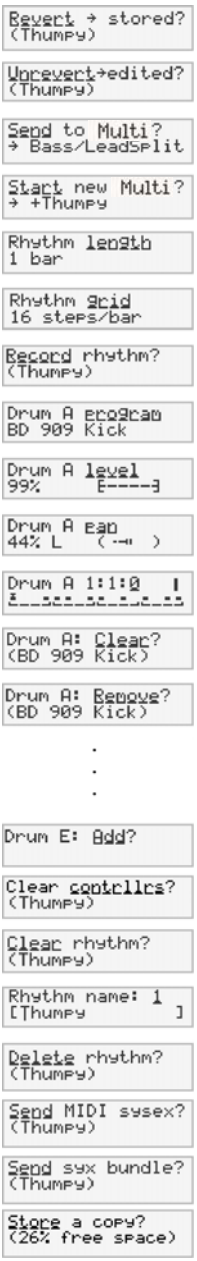
1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited? (Annuler ?/Rétablir ?)
Si vous avez édité un rythme, vous pouvez revenir à la version d'origine. Pour cela, pressez la molette **DATA** (Revert-to-stored?). Pressez une seconde fois la molette **DATA** pour retrouver la version éditée (Unrevert-to-edited?).

Vous pouvez ainsi utiliser « *revert* » et « *unrevert* » pour comparer vos changements avec le rythme d'origine. Quand vous êtes satisfait de votre travail, pressez **[STORE]** pour sauvegarder vos changements.

Mémorisez votre rythme
*La touche **[STORE]** s'allume une fois que vous avez édité un rythme.*

*Pressez **[STORE]** quand vous êtes satisfait de vos éditions. Sinon, vos changements seront perdus à l'extinction de votre Miniak.*

OPTIONS DE RYTHME



2. Send to Multi? (Envoyer au Multi ?)
Presser la molette **DATA** sur cette option appelle le mode Multi et affecte ce rythme au dernier Multi sélectionné.

Si le Multi ne contient aucun rythme, ce rythme est automatiquement assigné au rythme A du Multi.

Si le Multi contient déjà un ou plusieurs rythmes, vous pourrez ajouter le rythme d'une des façons suivantes :

1. ***send to beat*** (envoyer au Beat). Le Beat (mémoire rythmique) du Multi est remplacé par le rythme actuel. Le niveau, le mixage d'effet, la tessiture et le statut de verrouillage du Beat du Multi sont conservés.

2. ***layer*** (couche). Le Beat existant du Multi est dupliqué, ce qui donne un nouveau Beat auquel est envoyé le rythme actuel.

3. ***split low*** (division basse). Le Beat existant du Multi est divisé en deux sur une touche particulière. Le Miniak demande sur quelle note doit se faire la division. Le rythme est alors envoyé à la partie basse du clavier divisé. Chaque note située *sous* celle sélectionnée utilisera ce nouveau rythme. Toute note *égale ou supérieure à* la note sélectionnée utilisera le Beat existant du Multi.

Le nouveau Beat est assigné à la lettre suivante après le Beat divisé. Ainsi, si le Multi contient les Beats A, B, C et D, et que le Beat B est divisé, alors le nouveau Beat ajouté sera nommé Beat C. Les lettres de tous les Beats suivants sont décalées d'une unité.

Pour sélectionner le point de division (« point de split »), tournez la molette **DATA** ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les touches **[OCTAVE]** si le point de division désiré est au-delà de la tessiture actuelle.

4. ***split high*** (division haute). Le Beat existant du Multi est divisé en deux sur une touche particulière. Comme avec *split low*, le Miniak demande sur quelle note se fait la division. Le rythme est alors envoyé à la partie haute du clavier divisé. Chaque note située *au dessus* de celle sélectionnée utilisera ce nouveau rythme. Toute note *inférieure ou égale à* la note sélectionnée utilisera le Beat existant du Multi.

3. Start new Multi? (Commencer nouveau Multi ?)
Presser la molette **DATA** pour créer un nouveau Multi. Le Multi n'aura que ce rythme et sera sinon vide. Vous pouvez alors lui ajouter des parties et des rythmes supplémentaires, soit en éditant directement le Multi, soit via l'option « Send to Multi? » dans d'autres modes.

Le nom du Multi sera le même que celui de ce rythme, mais précédé du signe plus. Cela assure au Multi sa présence en début de la liste alphabétique des Multis. Vous pouvez ultérieurement changer son nom si vous désirez conserver le Multi, ou simplement le supprimer dans le cas contraire.

4. Length (Longueur)
Sélectionnez une longueur de *1/4*, *1/2*, *1*, *2* ou *4* mesures.

Le rythme sera toujours lu depuis la première note de la première mesure. Donc si vous choisissez une valeur plus courte que la valeur actuelle, les dernières parties du rythme seront coupées. Si vous sélectionnez une valeur plus longue que la valeur actuelle alors que la dernière partie du rythme ne contient pas de notes, la fin du rythme sera vide.

Send to Multi n'envoie le rythme qu'au Multi actuel. Vous pouvez donc avoir à quitter l'édition de rythme pour choisir votre Multi avant de revenir au rythme et de suivre cette procédure.

Changement des lettres de Beat quand « layer », « split low » et « split high » sont utilisés : *quand des rythmes se superposent (layer) ou sont répartis sur le clavier (split), le nouveau rythme est assigné à la lettre suivant le rythme visé. Les lettres de tous les rythmes (Beats) suivants sont décalées d'une unité.*

Par exemple, si un Multi possèdent quatre rythmes : A, B, C, D et si nous divisons (split) le rythme B, le résultat est : A, B (division basse de B), C (division haute de B), D (anciennement « C »), E (anciennement « D »).

Longueur et quantification sur la grille
Le Miniak enregistre votre jeu à très haute résolution. Les réglages de longueur (Length) et de grille (Grid) sélectionnés pour lire vos rythmes servent à quantifier ces enregistrements de façon non-destructive.

Donc, si vous enregistrez un rythme de quatre mesures et changez ensuite sa longueur en 1/4 de mesure, le Miniak ne jouera qu'une fraction de votre rythme, mais il conserve tout. Si à un quelconque moment vous voulez ramener la longueur à quatre mesures, tout le rythme sera encore disponible.

De même, les rythmes sont quantifiés selon le réglage de grille, mais les informations sous-jacentes restent intactes. Donc, quand vous faites défiler les différents réglages de grille, vous pouvez entendre émerger différentes syncopes et cadences.

5. Grid (Grille)
Choisissez ici une grille de *8*, *12*, *14*, *16*, *20*, *24* ou *32* pas par mesure. Réduire la valeur abaisse la résolution de quantification. Il y a plus de risques d'entendre des doubles notes et des syncopes simplifiées avec des valeurs basses.

Une sensation « carrée » s'obtient en utilisant *8*, *16* et *32* pas par mesure, une sensation ternaire (Swing et Shuffle) en choisissant *12* ou *24* pas par mesure. Mais vous pouvez aussi créer des rythmes différents en utilisant des fractions de mesures conjointement à des valeurs de grille moins conventionnelles comme *14* et *20*.

6. Record rhythm (enregistrement de rythme en temps réel)
Une fois que vous avez atteint ce paramètre « enregistrement », le métronome commence à retentir. Utilisez ce « pré-compte » pour vous mettre dans le groove (comme toujours, si le tempo n'est pas le bon, vous pouvez le changer avec la touche **[TAP TEMPO]**).

Une fois prêt, jouez simplement sur les touches blanches au dessus du *la* médian. Le Miniak enregistrera à partir de la première note du rythme. Sinon, si vous ne voulez pas partir de la première note, vous pouvez appuyer sur la molette **DATA** pour lancer l'enregistrement.

Le rythme sera continuellement bouclé, aussi pouvez-vous le compléter à chaque nouveau passage. Vous pouvez jouer la totalité du rythme d'un coup ou le bâtir instrument par instrument.

Quand vous enregistrez en temps réel, jouer n'efface jamais quoi que ce soit de déjà enregistré. Pour effacer une section afin de la rejouer, maintenez enfoncée la molette **DATA** pendant sa lecture. Cela efface les notes de tous les instruments de batterie.

Toutefois, vous voudrez souvent n'effacer les notes que d'un seul instrument, sans toucher les autres. Maintenir enfoncée une touche noire fera effacer au Miniak les notes du dernier son de batterie joué (celui affiché à l'écran). Pour arrêter l'enregistrement, tournez la molette **DATA** ou pressez une touche de mode.

Vous voudrez souvent effacer la totalité du rythme et recommencer. Une méthode consiste à maintenir pressée la molette **DATA** et ainsi à effacer le rythme tant que vous enregistrez. Mais il est plus rapide de maintenir la touche **[RHYTHMS]** et d'enfoncer la plus haute note du clavier. Tant que vous avez moins de dix instruments de batterie, c'est un raccourci vers l'option « Clear rhythm? » (effacer le rythme ?).

7. Instruments de batterie A à H (Drum A à Drum H)
Tournez la molette **DATA** dans le sens horaire pour accéder aux réglages de Drum A. Chaque instrument à plusieurs options :

- Changer le programme de l'instrument batterie
- Éditer le niveau
- Éditer la position panoramique
- Éditer la séquence de batterie, c'est-à-dire le placement et la dynamique de chaque note
- Effacer les informations de séquence
- Supprimer l'instrument

Quatre temps par mesure
Tous les rythmes du Miniak ont quatre temps par mesure.

*Vous pouvez néanmoins créer des rythmes à mesure inhabituelle. Il faut juste un peu de calcul et la volonté d'ignorer les indications de tempo données par la touche **[TAP TEMPO]**.*

Par exemple, une mesure 3/4 se crée en associant une longueur d'1/2 avec une grille de 24 pas. Cela vous donnera un total de 12 pas sur lesquels travailler.

Ignorez le groupage « 6 + 6 » de l'écran. Pensez plutôt « 4 + 4 + 4 ».

Changer le métronome
*Le métronome entendu quand vous enregistrez n'est en fait qu'une autre séquence. Elle se nomme « * Metronome » et apparaît au début de la liste des séquences. Vous êtes libre d'éditer cette séquence comme vous le voulez. Par exemple, vous pouvez choisir un autre programme, ou placer les clics sur les croches ou de façon ternaire plutôt que sur les noires. Pour rapidement et totalement désactiver le métronome, il suffit de renommer cette séquence et de la mémoriser. Vous pouvez toujours retrouver le métronome en lui rendant son nom.*

Changement d'instrument (drum)
*Pour vite changer d'instrument de batterie dans un rythme, maintenez **[RHYTHMS]** et pressez une touche blanche du côté droit du clavier. Ainsi, si vous éditez le niveau d'instrument A (« Drum A level »), maintenez **[RHYTHMS]** et pressez le* si *(B) au dessus du* do *médian pour sauter à « Drum B level ». C'est particulièrement utile en édition pas à pas.*

a. Program (programme) **:** pressez une fois la molette **DATA** pour changer le programme de batterie. Tournez la molette **DATA** pour passer en revue les programmes.

Pour rapidement passer d'une catégorie de programmes à l'autre, vous pouvez maintenir la touche **[RHYTHMS]** et presser les touches blanches portant des noms de catégorie. Même si vous désirerez la plupart du temps utiliser des programmes de la catégorie « Drum » pour vos rythmes, vous êtes libre de choisir n'importe quel programme. Toutefois, pour autre chose qu'un son de batterie, le rythme ne fera jouer que son *do* médian. Si vous voulez une variation mélodique, c'est à cela que servent les séquences.

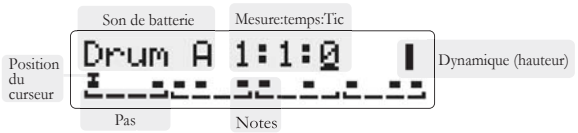
Une autre façon de fixer le programme du rythme est de le faire venir du mode Programs. Pressez **[PROGRAMS]** pour passer en mode Programs, et trouvez le programme voulu. Puis maintenez **[PROGRAMS]** et pressez **[RHYTHMS]**, le programme du rythme sera ainsi défini. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens– maintenez **[RHYTHMS]** et pressez **[PROGRAMS]** pour amener le programme du rythme en mode Programs, en général pour une édition rapide.

Quand vous avez trouvé le programme voulu pour ce son de batterie, pressez la molette **DATA**.

b. Level (Niveau) **:** tournez la molette **DATA** dans le sens horaire pour éditer le volume général de ce son.

c. Pan (Panoramique) **:** tournez la molette **DATA** pour éditer la position de ce son dans le champ stéréo.

d. Sequence : tournez la molette **DATA** dans le sens horaire pour éditer la séquence de ce son de batterie (cela n'éditera que la séquence de ce son de batterie, pas de tous ceux qui constituent le rythme). Pressez la molette **DATA** pour éditer la séquence. L'écran affichera une grille comme la suivante :



En ligne supérieure, l'écran indique que l'instrument Drum A est édité en mode pas à pas. Le curseur est sur la mesure 1, le temps 1, le tic 0, soit 1:1:0.

En ligne inférieure, les seize pas sont représentés. Des rectangles apparaissent quand des notes sont présentes.

Tournez la molette **DATA** pour passer d'une note de la séquence à l'autre. Pour les séquences nécessitant plusieurs pages d'écran, continuez de tourner – l'écran donne votre position en haut à droite.

Affichage du temps
Le Miniak affiche le temps sous la forme « mesure:temps:tic ». Il y a quatre temps par mesure et 120 tics par temps.

Les croches de triolet tombent sur 0, 40 et 80.
Les doubles-croches tombent sur 0, 30, 60 et 90.
Les croches de quintolet tombent sur 0, 24, 48, 72 et 96.

Ajout de notes : pour ajouter une note, pressez la touche blanche qui correspond à ce son de batterie particulier. Par exemple, l'instrument Drum A se contrôle avec le *la* (A) au dessus du *do* médian. Votre information de dynamique sera enregistrée, ainsi que la position des molettes **PITCH**, **MOD1** et **MOD2**.

Notez que vous pouvez presser plusieurs touches à la fois pour placer plusieurs instruments de batterie sur un pas. En fait, vous pouvez programmer d'un coup la totalité d'un rythme en jouant sur les touches, tant que chaque pas a au moins une note de batterie.

Si vous jouez une touche à laquelle aucun son de batterie n'est associé, le curseur avance, mais le rythme ne change pas. Quand vous programmez un rythme, il est parfois utile de continuellement appuyer sur la plus haute note du clavier pour contrôler la cadence à laquelle avance le curseur.

Après avoir pressé la touche, le curseur avancera automatiquement d'un pas.

Suppression de notes : pour supprimer une note, pressez n'importe quelle touche noire du côté droit du clavier. Le pas sera effacé et le curseur avancera d'un pas. La note n'est supprimée que pour l'instrument Drum affiché à l'écran ; les autres ne sont pas affectés.

Cela facilite le remplacement de la séquence d'un instrument Drum particulier sans effacement explicite préalable. Lisez simplement la séquence dans l'éditeur pas à pas, en utilisant une touche noire comme « silence ».

Changement de la dynamique des notes : là encore, vous devez être en écran d'édition de séquence pour le programme de la note concernée. Placez le curseur sur la note que vous voulez éditer et pressez normalement la molette **DATA**. Vous pourrez changer sa dynamique en tournant la molette **DATA**. Vous pouvez supprimer la note en ramenant sa dynamique à zéro.

Pendant que vous éditez la dynamique, vous pouvez jouer toute touche pour entendre comment sonne la note à cette dynamique. Vous entendrez tous les instruments de batterie présents sur ce pas.

Clear? (Effacer ?) **:** pour conserver le programme mais effacer toutes les notes, choisissez Clear.

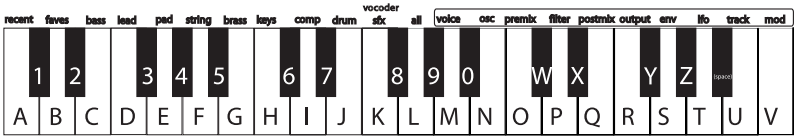
Remove? (Supprimer ?) **:** si cet instrument Drum particulier ne sert plus à votre rythme, supprimez-le. À la demande « Remove? », répondez en pressant la molette **DATA**. Cet instrument Drum sera supprimé du rythme, et les lettres de tous les autres changeront en conséquence (par exemple, « Drum B » deviendra « Drum A » et « Drum C » deviendra « Drum B »).

8. Add ? (Ajouter ?)
Après le dernier instrument Drum, il vous sera proposé d'en ajouter un autre avec « Add? ». Pressez la molette **DATA** pour ajouter un instrument Drum. Il portera la prochaine lettre disponible.

9. Clear rhythm ? (Effacer rythme ?)
Pressez la molette **DATA** pour effacer toutes les notes et les tous les mouvements de contrôleur du rythme, mais en conservant les paramètres rythmiques de base. Pour rapidement sauter à cette option, maintenez la touche **[RHYTHMS]** et pressez la plus haute touche du clavier.

10. Rhythm name (Nom du rythme)
Comme les rythmes sont listés alphabétiquement, une appellation créative peut vous aider à passer en douceur d'un rythme à un autre.

Tournez la molette **DATA** pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer dans le nom. Puis pressez la molette **DATA** pour éditer cette position, en tournant la molette **DATA** ou en pressant des touches du clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre minuscule et majuscule.

Insertion et suppression de caractères : pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position désirée pour l'insertion. Maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens horaire. Pour supprimer un caractère, naviguez jusqu'à la position suivante, maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens anti-horaire (dans les deux cas, imaginez que vous « tirez » le reste du nom).

11. Send MIDI sysex? (Envoyer par message exclusif MIDI ?)
Choisissez cette option pour envoyer le rythme à un ordinateur ou à un autre dispositif de stockage MIDI par la prise de sortie **MIDI OUT** du Miniak.

Cela vous permet de sauvegarder vos rythmes sur votre ordinateur, de les partager avec des amis ou sur internet (voir le Chapitre 8 pour des détails sur ce qu'est le système exclusif (Sysex) et comment l'utiliser).

12. Send syx bundle? (Envoyer l'ensemble par message exclusif MIDI ?)
Choisissez cette option pour envoyer à la fois le rythme et son programme à un ordinateur ou à un autre dispositif de stockage MIDI par la prise de sortie **MIDI OUT** du Miniak.

13. Delete rhythm? (Supprimer le rythme ?)
Si désiré, supprimez le rythme avec cette fonction. Il vous sera demandé de confirmer cette action.

14. Store a copy? (Mémoriser une copie ?)
Contrairement à de nombreux synthés, le Miniak n'a pas de « banques » fixes de programmes, séquences, etc., chacune avec un nombre d'emplacements prédéterminé. À la place, vous pouvez librement créer et supprimer des rythmes à tout moment, comme sur un ordinateur.

« Store a copy? » permet de créer un nouveau rythme. Cette option crée une toute nouvelle copie du rythme actuel, dont seul le nom diffère. Maintenant, quand vous faites des changements et pressez la touche **[STORE]**, c'est dans cette nouvelle copie qu'ils sont mémorisés.

Quand vous voulez commencer un nouveau rythme sans base de départ, vous devez quand même trouver un rythme existant duquel partir et en mémoriser une copie. N'oubliez pas d'en faire une copie ou vous risqueriez d'accidentellement écraser le rythme d'origine.

Mémorisez vos changements !
Veillez bien à presser la touche **[STORE]** une fois satisfait de vos changements. Sinon, vos changements seront perdus à l'extinction du Miniak.

Toutefois, gardez à l'esprit que changer de mode ne vous fait perdre aucun changement, donc n'hésitez pas à parcourir les programmes et les Multis sans mémoriser votre rythme. De plus, si vous jouez d'un Multi qui utilise le rythme actuel, vous entendrez votre version éditée, même sans l'avoir mémorisée. C'est un excellent moyen de vérifier comment sonnent vos éditions dans le contexte d'un Multi, sans vous engager.

Vous pouvez même lire d'autres rythmes sans perdre vos éditions. Appuyez juste sur la touche **[RHYTHMS]** et tournez la molette **DATA**. Vous pouvez toujours retrouver votre rythme édité tel que vous l'avez laissé. Le Miniak n'efface pas vos éditions tant que vous n'éditez pas un autre rythme.

Quitter l'édition de rythme
Vous pouvez quitter l'édition de rythme à tout moment. Pressez simplement n'importe laquelle des touches entourant la molette **DATA**, y compris une seconde fois la touche **[RHYTHMS]**.

CHAPITRE 5 : MULTIS

JEU AVEC DES MULTIS

Pressez **[MULTI]** et tournez la molette **DATA** pour jouer de différents Multis.

Comme les Multis ont souvent des éléments différents assignés aux différentes parties du clavier, veillez à jouer sur toute l'étendue du clavier pour essayer les divisions (splits) et combinaisons.

Les Multis réunissent des programmes, séquences et rythmes pour produire de riches paysages sonores, des rythmiques et des textures sonores complexes, et des partages ou « splits » de clavier sophistiqués.

Les Multis dépendent des programmes, séquences et rythmes :
Si vous modifiez programmes, séquences ou rythmes, les Multis qui les utilisent reflètent ces changements.

COMPOSANTS D'UN MULTI

Les Multis sont construits à partir de deux éléments de base :
Parts : ces parties hébergent les programmes et les séquences en plus des réglages de niveau, panoramique et autres.
Beats : ces mémoires rythmiques hébergent les rythmes en plus des réglages y ayant trait.

Considérations polyphoniques
Le Miniak vous permet d'empiler plus de sources sonores que son moteur ne peut en jouer. Si cela se produit, envisagez de restreindre les tessitures de vos parties et Beats pour jouer moins de voix quand vous pressez chaque touche.

ÉDITION DES MULTIS

L'édition de Multi a de nombreuses sections, comme indiqué ci-dessous. Au niveau supérieur, cela comprend :

- Ajout et retrait de programmes aux parties du Multi
- Ajout et retrait de séquences aux parties du Multi
- Ajout et retrait de rythmes aux Beats du Multi
- Assignation de contrôleurs
- Assignation des niveaux, panoramiques gauche/droite, tessiture, divisions ou splits, etc.
- Assignation des types et niveaux d'effets par partie et par Beat
- Appellation du Multi

Mémoriser votre Multi
*La touche **[STORE]** s'allumera une fois que vous aurez édité un Multi.*

*Pressez **[STORE]** une fois satisfait de vos éditions. Sinon, vos changements ne seront pas sauvegardés.*

Rappelez-vous que, dans la plupart des cas, presser deux fois rapidement (double-clic) la molette **DATA** peut rappeler un réglage d'usine d'origine.

OPTIONS DU MULTI (1 SUR 2)

Prenez un moment pour passer en revue ces options. Pressez **[MULTI]** et tournez la molette **DATA** pour sélectionner un Multi à éditer. Puis pressez la molette **DATA** pour passer en mode d'édition.

Tournez la molette **DATA** dans le sens horaire pour passer en revue les diverses parties. Ces parties sont appelées « Part A », « Part B », « Part C », etc.



(Autres parties)

Après la dernière partie, il vous sera proposé d'en ajouter une nouvelle (Add ?).

OPTIONS DU MULTI (2 SUR 2)

Tournez encore la molette **DATA** pour passer en revue tous les rythmes. Ils sont appelés « Beat A », « Beat B », « Beat C », etc. – tout comme les parties.



(Autres rythmes)

Après le dernier rythme, il vous sera proposé d'en ajouter un nouveau (Add ?).

Continuez de tourner la molette **DATA** dans le sens horaire pour faire défiler les écrans dédiés aux effets. Ces écrans varieront avec l'effet choisi.



(Paramètres d'effet)



Enfin, vous verrez les écrans Clear Multi (effacer Multi), Multi name (nom du Multi), Delete Multi (Supprimer Multi), Send MIDI SysEx (envoyer comme messages exclusifs MIDI) et Store as a copy (mémoriser comme copie).

1. Parties

Chaque partie a les paramètres éditables suivants :

a. Programme : vous pouvez le rendre dépendant de la séquence de cette partie, en affichant *Sequence's pgm* (programme de la séquence) sur le Miniak. Le Multi changera alors automatiquement de programme avec la séquence. Sinon, vous pouvez spécifier le programme utilisé par cette partie.

Pour utiliser le programme de la séquence, tournez la molette **DATA** à fond à gauche ou pressez-la deux fois (double-clic).

Pour spécifier un autre programme, trouvez-le en tournant la molette **DATA** (pour changer de catégorie, maintenez la touche **[MULTI]** et pressez une des touches blanches du bas).

Une autre façon de choisir le programme de la partie consiste à l'amener depuis le mode Programs. Pressez **[PROGRAMS]** pour passer en mode Programs et trouver le programme que vous voulez. Puis maintenez **[PROGRAMS]** et pressez **[MULTI]**, le programme de la partie sera fixé. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens– maintenez **[MULTI]** et pressez **[PROGRAMS]** pour amener le programme de la partie en mode Programs, en général pour une édition rapide.

Pressez à nouveau la molette **DATA** pour valider votre sélection.

b. Séquence : sélectionnez la séquence utilisée dans cette partie. Si vous ne voulez pas utiliser de séquence, tournez la molette **DATA** à fond à gauche (ou double-cliquez) pour sélectionner *none* (aucune).

Comme pour les programmes, vous pouvez fixer la séquence en la faisant venir du mode Sequences. Pressez **[SEQUENCES]** pour passer en mode Sequences, et trouvez la séquence voulue. Puis maintenez **[SEQUENCES]** et pressez **[MULTI],** la séquence de la partie sera fixée. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens – maintenez **[MULTI]** et pressez **[SEQUENCES]** pour amener la séquence de la partie en mode Sequences.

c. Level (Niveau) **:** règle le niveau général de la partie par rapport aux autres de ce Multi.

d. Pan (Panoramique) **:** règle la position panoramique gauche/droite de la partie.

e. FX Mix (Mixage d'effet) **:** règle la balance son sec (dry)/son d'effet (wet) pour la partie.

Une partie « 100% dry » n'utilise pas du tout les effets master. À l'opposé, une partie sur « 100% wet » ne laisse entendre que ce qui sort des effets master. La balance d'effet correcte dépend de l'effet, mais pour la plupart des effets de type phaser et chorus, « 70% dry, 30% wet » est un bon point de départ. Si vous utilisez le vocoder, vous ne voulez généralement pas entendre du tout le son sec d'origine, aussi réglez la balance sur « 100% dry ».

Changer de partie / de rythme

*Pour rapidement changer de partie ou de rythme dans un Multi, maintenez la touche **[MULTI]** et pressez une touche blanche du côté droit du clavier. Les parties commencent au* la *(A) au dessus du* do *médian et les rythmes au* la *suivant.*

*Par exemple, si vous éditez « Part A level », maintenez **[MULTI]** et pressez le* si *(B) au dessus du* do *médian pour passer à « Part B level ». Si vous êtes perdu dans votre Multi et ne savez plus qui fait quoi, maintenez **[MULTI]** et parcourez le côté droit du clavier.*

Essayez d'utiliser un programme dans plusieurs parties

Vous pouvez assigner un même programme à différentes parties. Les parties à différents niveaux, séquences, transpositions et autres peuvent donner des résultats musicaux intéressants.

Réglage du niveau à zéro

Réglez le niveau à 0 pour couper une partie sans l'ôter.

Faites cela si vous n'êtes pas totalement sûr de vouloir conserver ou supprimer une partie.

***Use As** (Utiliser comme)*

Après l'écran Séquence, vous pouvez rencontrer un écran indiquant « use as » avec un choix entre « instrument » et « drum » (batterie). Continuez de lire ce chapitre pour des détails sur cette fonction.

Effets

Tous les rythmes et parties d'un Multi sont sans effet ou partagent un même effet (sélectionné dans un écran ultérieur).

f. Low Key (Limite basse) **:** soigneusement assigner les parties et les rythmes à différentes portions du clavier peut faire la différence entre de bons Multis et des super Multis.

Dans cet écran, réglez la plus basse note du clavier à laquelle répondra la partie. Toutes les notes inférieures à la note sélectionnée ici seront ignorées par cette partie.

Pour sélectionner une note, tournez la molette **DATA** ou enfoncez une touche du clavier. Vous pouvez utiliser les touches **[OCTAVE]** si la note désirée est au-delà de la tessiture actuelle.

g. High Key (Limite haute) **:** réglez la plus haute note du clavier à laquelle répondra la partie. Toutes les notes supérieures à la note sélectionnée ici seront ignorées par cette partie.

Rappelez-vous que vous pouvez fixer ces limites sur la totalité de la tessiture MIDI, pas seulement dans les 37 notes du Miniak. Vous pouvez toujours employer les touches **[OCTAVE]** pour décaler la tessiture du clavier du Miniak.

h. Transpose : règle la transposition sur quatre octaves. Cela n'affecte pas les notes MIDI auxquelles répond la partie. Cela change simplement la hauteur à laquelle est joué le programme.

i. Latch (Verrouillage) **:** règle le statut de la partie sur *latched* (verrouillée) ou *not latched* (non verrouillée), choix par défaut.

Sur *latched*, la partie continue de jouer après relâchement des touches du clavier, comme si on enfonçait la pédale de sustain. Pour déverrouiller ces notes, relâchez toutes les touches et jouez une nouvelle note ou un nouvel accord. Pour stopper la partie, changez de Multi ou pressez une touche de mode.

Le verrouillage est particulièrement utile quand vous avez plus de parties que vous n'avez de mains, ou si vos parties ne tiennent pas toutes dans la tessiture de trois octaves du Miniak. Si vos parties de basse et de nappes sont verrouillées, vous pouvez simplement les laisser jouer pendant que vous utilisez vos deux mains pour jouer le solo, et revenir à elles quand il est temps de changer d'accord.

C'est comme verrouiller avec la touche **[LATCH ARP]**. Si vous maintenez la touche **[LATCH ARP]** et jouez une partie non verrouillée, elle se verrouille tant que la touche est activée.

j. Contrllrs (Contrôleurs) **:** activez pour cette partie n'importe quelle combinaison des molettes **PITCH**, **MOD1** et **MOD2**.

Vous voudrez souvent que chaque contrôleur n'affecte qu'une seule partie. Par exemple, la molette **PITCH** peut agir sur la hauteur du son solo ou la molette **MOD2** faire balayer le filtre de votre nappe. Pour assigner un contrôleur exclusivement à la partie actuelle, maintenez la touche **[MULTI]** et bougez le contrôleur. Cela active le contrôleur pour cette partie mais en plus le désactive pour toutes les autres parties.

Creuser un trou dans la tessiture du clavier

Réglez Low Key plus haut que High Key. Dans ce cas, les notes entre les deux seront muettes, mais toutes les notes extérieures à cette tessiture joueront, donnant un trou dans la zone de jeu.

Astuces de transposition

Le clavier compact du Miniak rend particulièrement importante la transposition.

Quelques riches sonorités peuvent être créées en combinant certains programmes ayant une hauteur standard avec d'autres transposés une ou deux octaves plus haut ou plus bas, mais à niveau réduit.

Certains sons classiques de synthétiseur associent une partie non transposée avec une autre – de niveau plus faible – augmentée d'une quinte (c.à.d. de 7 demi-tons). Bien que ce réglage viole toutes les règles tenues pour sacrées par les professeurs d'harmonie, vous faites peut-être partie de ceux, nombreux, qui trouvent cela très sympa.

Saut entre parties

*Pour sauter d'une partie à l'autre, maintenez **[MULTI]** et pressez une touche du côté droit du clavier, à partir du* la *(A) au dessus du do médian.*

k. Knobs (Boutons) **:** permet à toute combinaison des boutons **x**, **y** et **z** d'agir sur cette partie. Leurs fonctions dépendent des réglages assignés au programme de la partie dans les écrans **[PROGRAMS]**.

Comme pour les contrôleurs, vous pouvez assigner un bouton exclusivement à la partie actuelle en maintenant la touche **[MULTI]** et en bougeant le bouton. Cela active le bouton pour cette partie et le désactive pour toutes les autres. Comme toujours, quand vous tournez un bouton, l'écran indique quel paramètre de programme vous changez. Si plusieurs parties répondent au même bouton, l'écran n'affiche cette information que pour une seule partie, mais sachez que toutes les parties sont bien affectées.

l. Pedals (Pédales) **:** assignez la pédale de sustain et/ou d'expression à cette partie. Par défaut, elles sont toutes deux assignées.

m. Split? (Partage ?) **:** vous permet de créer une nouvelle partie en partageant la tessiture de la partie actuelle. Après le partage, une partie utilisera les touches situées sous le point de division (point de split), et l'autre partie utilisera les touches situées au dessus. Les deux parties seront sinon identiques.

Si vous choisissez de diviser ainsi une partie en deux, le Miniak vous demandera sur quelle touche du clavier le faire. Pour sélectionner le point de division, tournez la molette **DATA** ou jouez une note. Vous pouvez employer les touches **[OCTAVE]** si le point désiré est extérieur à la tessiture actuelle.

La nouvelle partie créée sera assignée à la lettre suivant celle de la partie actuelle. Les lettres de toutes les parties suivantes se décaleront d'une unité.

n. Layer? (Couche ?) **:** choisissez *layer* pour dupliquer la partie actuelle. La nouvelle partie créée sera assignée à la lettre suivant celle de la partie actuelle. Les lettres de toutes les parties suivantes se décaleront d'une unité.

o. Remove? (Supprimer ?) **:** choisissez *remove* pour supprimer la partie actuelle. Les lettres de toutes les parties suivantes changeront en conséquence.

2. Use as (Utiliser comme)
Supposons que vous trouviez un rythme convenant parfaitement à votre Multi à l'exception du son de caisse claire. Vous pouvez éditer le rythme, mais cela affecterait tous les autres Multis utilisant ce rythme. À la place, vous préféreriez simplement échanger ce seul son dans ce Multi particulier.

Pour cela, choisissez un programme pour remplacer la caisse claire inadaptée, et ajoutez-le au Multi comme une partie. Tant que le programme appartient à la catégorie « Drum » et qu'il n'y a pas de séquence assignée, une option masquée (« use as ») apparaîtra après le paramètre « sequence ». Normalement, ce paramètre est réglé sur « use as instrument », indiquant que la partie fonctionne comme toute autre partie. Mais si vous changez le paramètre en « use as drum A in beat », tous les rythmes substitueront le programme de la partie à leur son Drum A. Vous pouvez utiliser « use as » pour n'importe quel son de batterie de Drum A à Drum J. Une fois que vous savez dans quel son Drum se trouve cette caisse claire, vous pouvez la remplacer par le programme de votre choix.

« Use as » n'affecte pas que le programme d'un son Drum – le niveau, le panoramique et le mixage d'effet de ce son suivent aussi les réglages de la partie. Donc si vous aimez vraiment le programme de caisse claire mais le trouvez un peu trop fort, « use as » peut vous aider à baisser son niveau. Ou, si vous voulez la majeure partie de la rythmique sèche mais souhaitez traiter la caisse claire par des effets, « use as » vous permettra de régler individuellement sa balance d'effet.

3. Add? (Ajouter ?)
Après avoir tourné la molette **DATA** jusqu'au-delà des parties actuelles, vous pourrez ajouter une partie. Dans cet écran d'ajout, appuyez sur la molette **DATA** pour ajouter une nouvelle partie, vide. Notez qu'ajouter ainsi des parties les ajoute toujours après la dernière partie. Pour insérer une partie entre d'autres, utilisez les fonctions *split* ou *layer* dans les écrans d'édition de partie.

4. Beats
Après les écrans de partie apparaissent les écrans de rythme Beat.

Plusieurs rythmes par Multi
Un Multi peut avoir plusieurs Beats (et donc rythmes), comme plusieurs parties. Assigner des rythmes différents à différentes petites sections du clavier (avec « low key » et « high key ») peut vous apporter beaucoup de variations quand vous jouez.

Effets
Tous les rythmes et parties d'un Multi sont sans effet ou partagent un même effet (sélectionné dans un écran ultérieur).

a. Rhythm (Rythme) **:** choisissez le rythme à utiliser pour ce Beat. Toutes les informations le concernant – sons, niveaux relatifs des différents sons, panoramique, etc – seront incluses.

Une autre façon de choisir le rythme consiste à l'amener depuis le mode Rhythms. Pressez **[RHYTHMS]** pour passer en mode Rhythms et trouver le rythme que vous voulez. Puis maintenez **[RHYTHMS]** et pressez **[MULTI]**, le rythme du Beat sera fixé. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens– maintenez **[MULTI]** et pressez **[RHYTHMS]** pour amener le rythme du Beat en mode Rhythms, en général pour une édition rapide.

b. Level (Niveau) **:** règle le niveau de ce rythme par rapport aux autres et aux parties du Multi.

c. FX Mix (Mixage d'effet) **:** règle la balance son sec (dry)/son d'effet (wet) pour le rythme. Cette balance affecte pareillement tous les sons de batterie du rythme. Si vous voulez distinguer un son de batterie particulier, voyez le paramètre « use as » ci-dessus.

d. Low Key (Limite basse) **:** soigneusement assigner les parties et les rythmes à différentes portions du clavier peut faire la différence entre de bons Multis et des super Multis.

Dans cet écran, réglez la plus basse note du clavier à laquelle répondra le rythme. Toutes les notes inférieures à la note sélectionnée ici seront ignorées par ce rythme.
Pour sélectionner une note, tournez la molette **DATA** ou enfoncez une touche du clavier. Vous pouvez utiliser les touches **[OCTAVE]** si la note désirée est au-delà de la tessiture actuelle.

e. High Key (Limite haute) **:** réglez la plus haute note du clavier à laquelle répondra le rythme. Toutes les notes supérieures à la note sélectionnée ici seront ignorées par ce rythme.

Rappelez-vous que vous pouvez fixer ces limites sur la totalité de la tessiture MIDI, pas seulement dans les 37 notes du Miniak. Vous pouvez toujours employer les touches **[OCTAVE]** pour décaler la tessiture du clavier du Miniak.

f. Latch (Verrouillage) **:** règle le statut du rythme sur *latched* (verrouillé) ou *not latched* (non verrouillé), choix par défaut.

Sur *latched*, le rythme continue de jouer après que relâchement des touches du clavier. Si vous jouez une touche associée à un autre rythme verrouillé, le rythme en cours s'arrête et est remplacé par le nouveau. Pour stopper le rythme, pressez la touche **[PATTERN PLAY]** ou changez de mode.

Saut entre Beats
*Pour sauter d'un Beat ou rythme à l'autre, maintenez **[MULTI]** et pressez une des touches du haut du clavier, à partir du* la *le plus haut.*

Creuser un trou dans la tessiture du clavier
Si vous réglez Low Key plus haut que High Key, les notes entre les deux seront muettes, mais toutes les notes extérieures à cette tessiture joueront, donnant un trou dans la zone de jeu.

Le verrouillage est particulièrement utile quand vous avez plus de parties que vous n'avez de mains, ou si vos parties ne tiennent pas toutes dans la tessiture de trois octaves du Miniak. Si vos parties de basse et de nappes sont verrouillées, vous pouvez simplement les laisser jouer pendant que vous utilisez vos deux mains pour jouer le solo, et revenir à elles quand il est temps de changer d'accord.

C'est comme verrouiller avec la touche **[LATCH ARP]**. Si vous maintenez la touche **[LATCH ARP]** et jouez un rythme non verrouillé, il se verrouille tant que la touche est activée.

g. Split? (Partage ?) **:** vous permet de créer un nouveau rythme en partageant la tessiture du rythme actuel. Après le partage, un rythme utilisera les touches situées sous le point de division (point de split), et l'autre utilisera les touches situées au dessus. Les deux rythmes seront sinon identiques.

Si vous choisissez de diviser ainsi un rythme en deux, le Miniak vous demandera sur quelle touche du clavier le faire. Pour sélectionner le point de division, tournez la molette **DATA** ou jouez une note. Vous pouvez employer les touches **[OCTAVE]** si le point désiré est extérieur à la tessiture actuelle.

Le nouveau rythme (Beat) créé sera assigné à la lettre suivant celle du Beat actuel. Les lettres de tous les Beats suivants se décaleront d'une unité.

h. Layer? (Couche ?) **:** choisissez *layer* pour dupliquer le Beat actuel. Le nouveau Beat créé sera assigné à la lettre suivant celle du Beat actuel. Les lettres de tous les Beats suivants se décaleront d'une unité.

i. Remove? (Supprimer ?) **:** choisissez *remove* pour supprimer le Beat actuel. Les lettres de tous les Beats suivants changeront en conséquence.

5. Add? (Ajouter ?)
Après avoir tourné la molette **DATA** jusqu'au-delà des Beats actuels, vous pourrez ajouter un Beat. Dans cet écran d'ajout, appuyez sur la molette **DATA** pour ajouter un nouveau Beat.

Notez qu'ajouter ainsi des Beats les ajoute toujours après le dernier Beat. Pour insérer un Beat entre d'autres, utilisez les fonctions *split* ou *layer* dans les écrans d'édition de Beat.

6. FX Balance, FX1 Type, FX2 Type (Balance d'effet, Type d'effet 1, Type d'effet 2)
Choisissez un effet à appliquer au Multi, ou tournez la molette **DATA** à fond à gauche (ou double-cliquez sur la molette **DATA**) pour court-circuiter les effets.

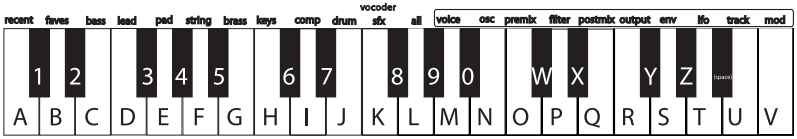
Si vous choisissez un effet, les paramètres éditables associés à cet effet s'afficheront dans les écrans suivants.

Chaque partie et chaque Beat a un paramètre « FX mix » pour contrôler quelle quantité de ce son passe au travers de la section d'effets master. Si une partie ou un Beat est réglé à « 100% dry », il n'est pas affecté par les effets du Multi.

7. Clear
Choisissez *clear* pour supprimer toutes les parties et tous les Beats du Multi mais conserver le nom du Multi.

8. Multi name (Nom du Multi)
Comme les Multis sont listés alphabétiquement, une appellation créative peut vous aider à passer en douceur d'un Multi à un autre.

Tournez la molette **DATA** pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer dans le nom. Puis pressez la molette **DATA** pour éditer cette position, en tournant la molette **DATA** ou en pressant des touches du clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre minuscule et majuscule.

Insertion et suppression de caractères : pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position désirée pour l'insertion. Maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens horaire. Pour supprimer un caractère, naviguez jusqu'à la position suivante, maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens anti-horaire (dans les deux cas, imaginez que vous « tirez » le reste du nom).

9. Send MIDI sysex? (Envoyer par message exclusif MIDI ?)
Choisissez cette option pour envoyer le Multi à un ordinateur ou à un autre dispositif de stockage MIDI par la prise de sortie **MIDI OUT** du Miniak.

Cela vous permet de sauvegarder vos Multis sur votre ordinateur, de les partager avec des amis ou sur internet (voir le Chapitre 8 pour des détails sur ce qu'est le système exclusif (Sysex) et comment l'utiliser).

10. Send syx bundle? (Envoyer l'ensemble par message exclusif MIDI ?)
Choisissez cette option pour envoyer à la fois le Multi et ses programmes, séquences et rythmes à un ordinateur ou à un autre dispositif de stockage MIDI par la prise de sortie **MIDI OUT** du Miniak.

11. Delete Multi? (Supprimer le Multi ?)
Si désiré, supprimez le Multi avec cette fonction. Il vous sera demandé de confirmer cette action.

12. Store a copy? (Mémoriser une copie ?)
Contrairement à de nombreux synthés, le Miniak n'a pas de « banques » fixes de programmes, séquences, etc., chacune avec un nombre d'emplacements prédéterminé. À la place, vous pouvez librement créer et supprimer des Multis à tout moment, comme sur un ordinateur.

« Store a copy? » permet de créer un nouveau Multi. Cette option crée une toute nouvelle copie du Multi actuel, dont seul le nom diffère. Maintenant, quand vous faites des changements et pressez la touche **[STORE]**, c'est dans cette nouvelle copie qu'ils sont mémorisés.

Quand vous voulez commencer un nouveau Multi sans base de départ, vous devez quand même trouver un Multi existant duquel partir et en mémoriser une copie. N'oubliez pas d'en faire une copie ou vous risqueriez d'accidentellement écraser le Multi d'origine.

Mémorisez vos changements !
Veillez bien à presser la touche **[STORE]** une fois satisfait de vos changements Sinon, vos changements seront perdus à l'extinction du Miniak. Toutefois, gardez à l'esprit que changer de mode ne vous fait perdre aucun changement, donc n'hésitez pas à parcourir les programmes et les rythmes sans mémoriser votre Multi.

Vous pouvez même faire jouer d'autres Multis sans perdre vos éditions. Appuyez juste sur la touche **[MULTI]** et tournez la molette **DATA**. Vous pouvez toujours retrouver votre Multi édité tel que vous l'avez laissé. Le Miniak n'efface pas vos éditions tant que vous n'éditez pas un autre Multi.

Quitter l'édition de Multi
Vous pouvez quitter l'édition de Multi à tout moment. Pressez simplement n'importe laquelle des touches entourant la molette **DATA**, y compris une seconde fois la touche **[MULTI]**.

CHAPITRE 6 : PROGRAMMES

QU'EST-CE QU'UN PROGRAMME ?

Un programme de Miniak est un son construit à partir des oscillateurs, filtres et générateurs d'enveloppe internes du Miniak. Les programmes du Miniak couvrent l'éventail des sons classiques de synthèse analogique. Si c'est quelque chose que vous avez déjà entendu, vous le retrouverez sans doute dans les presets du Miniak.

COMMENT LE MINIAK FAIT-IL LE SON ?

Le Miniak génère le son en émulant ou « modélisant » le comportement d'un synthétiseur analogique. Les oscillateurs génèrent les sons bruts. Les oscillateurs alimentent ensuite les filtres, qui à leur tour alimentent les amplificateurs.

Pendant que le signal suit ce parcours basique, vous pouvez régler le mixage du signal en plusieurs points, appliquer diverses modulations et enveloppes, et ajouter des effets. De cette façon, le Miniak peut générer une variété de sons virtuellement illimitée.

Jetons un œil sur le trajet du signal du Miniak, du début à la fin.

Les oscillateurs
Le son naît dans les oscillateurs. Vous avez peut-être déjà entendu que ce que vous percevez comme des « sons » ne sont simplement que des molécules d'air en vibration atteignant vos tympans. Cette vibration doit partir de quelque part, et dans le Miniak, cela part des oscillateurs. En faisant varier la *fréquence* de vibration, les oscillateurs peuvent produire différentes hauteurs, qui sont ressenties comme des notes musicales. En ajustant le *type* et la *forme d'onde*, les oscillateurs peuvent produire diverses harmoniques, entendues comme différents timbres. Chacune des voix du Miniak contient 3 oscillateurs.

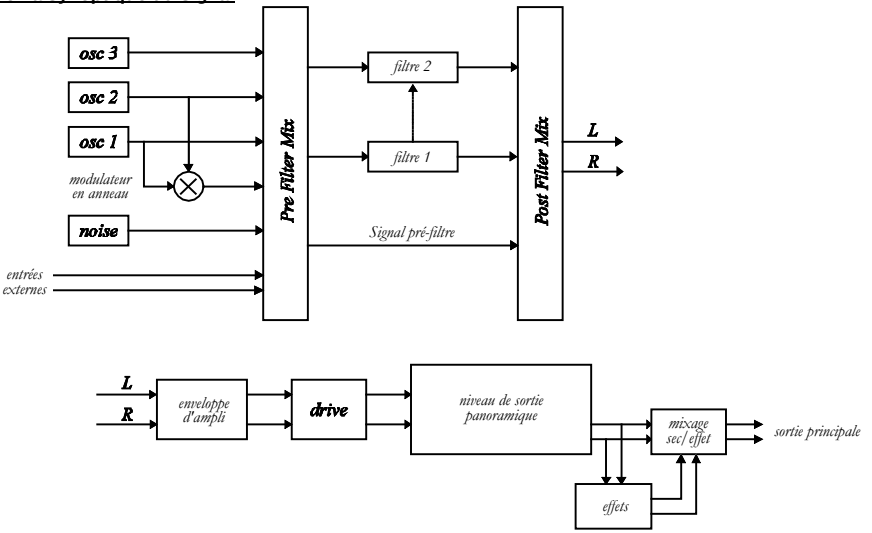
Le mixage pré-filtre
Les sorties des oscillateurs, ainsi que de quelques autres sources de signal, alimentent une table de mixage virtuelle appelée "Pre Filter Mix"(mixage pré-filtre). La tâche de ce mélangeur est de canaliser toutes ces sources dans les entrées de l'étage de traitement sonore suivant – les filtres. Pour chaque source, vous pouvez spécifier son *niveau*, c'est-à-dire le volume qu'il doit avoir, et sa *balance*, qui détermine quelle quantité va aller vers le Filtre 1 et quelle quantité va aller vers le Filtre 2.

Les filtres
Le son produit par les oscillateurs est très brut, et habituellement non adapté à l'utilisation directe dans un instrument. Pour faire ressortir les textures sonores que vous avez à l'esprit, vous voudrez typiquement atténuer certaines harmoniques et en amplifier d'autres. C'est ici qu'entrent en jeu les filtres. Les filtres modifient le contenu fréquentiel du signal et ont un effet radical sur le son. Un filtre vous permet typiquement de régler sa *fréquence de coupure*, qui représente la plage d'harmoniques sur laquelle le filtre agit, ainsi que sa *résonance*, qui détermine quelle amplification sera donnée aux harmoniques proches de la fréquence de coupure. Chacune des voix du Miniak contient 2 filtres et chaque filtre peut être de 18 types différents, chacun ayant son propre caractère et sa propre ambiance sonore.

Le mixage post-filtre
Les sorties des filtres ont également leur propre table de mixage virtuelle et c'est le Post Filter Mix (mixage post-filtre). Pour chaque sortie de filtre, comme pour le signal pré-filtre de votre choix, vous pouvez spécifier un *niveau*, c'est-à-dire le volume qu'elle doit avoir et un *panoramique*, qui détermine quelles quantités de son iront respectivement vers l'enceinte gauche et vers l'enceinte droite.

Sortie
Le son approche de la fin de son voyage, mais doit encore passer par un étage de traitement. A l'étage de sortie, le Miniak vous permet d'appliquer un *effet Drive*, pour donner une dernière touche au son et lui ajouter de la compression, de la distorsion ou un autre effet d'amplification. Vous devez également choisir le niveau général du son, ainsi que la quantité qui en est envoyée au processeur d'effet dédié du Miniak.

Schéma synoptique du signal



MODULATION

A ce point, vous pouvez penser que produire un son avec le Miniak est simplement une question de configuration des paramètres des oscillateurs, filtres et mélangeurs, puis de presser une touche. Et bien qu'il soit vrai que vous puissiez concevoir ainsi quelques remarquables instruments, générer des sons réellement hors du commun implique invariablement de faire évoluer certains de ces paramètres pendant qu'une note joue. Le problème est que, si vous êtes comme tout le monde, vous n'avez que deux mains et vous en utilisez probablement au moins une pour jouer les notes. Heureusement, le Miniak va vous prêter une main supplémentaire – une douzaine en fait.

Le Miniak vous permet de configurer 12 *routages de modulation*. Chacun d'entre eux est une connexion virtuelle entre une source physique ou générée en interne et un certain paramètre de programme. Simplement, un routage de modulation indique au synthétiseur de bouger automatiquement une commande pendant qu'une note joue. Bien qu'il y ait plusieurs sources qui puissent servir à vos modulations, les plus communes sont les LFO et les enveloppes.

Les LFO

LFO signifie « low frequency oscillator » (oscillateur basse fréquence"). Contrairement aux oscillateurs normaux, les LFO ne sont pas conçus pour produire du son. À la place, ils agissent sur un paramètre de programme avec un motif répétitif (cyclique). Par exemple, si vous voulez ajouter du vibrato à votre instrument, vous avez besoin que la hauteur ondule continuellement. Un LFO est parfait pour cette application. Associez simplement un LFO au paramètre de hauteur de l'oscillateur et vous obtiendrez l'effet voulu. Chacune des voix du Miniak contient 2 LFO.

Les enveloppes

Si vous frappez une note sur un piano, vous entendrez beaucoup d'énergie sonore au moment où le marteau frappe la corde, puis un niveau plus faible quand vous gardez la note enfoncée en laissant la corde résonner, qui disparaît rapidement dès que vous relâchez la note et que l'étouffoir s'applique. Les concepteurs de synthétiseurs ont modélisé ce comportement à l'aide d'*enveloppes ADSR*. ADSR signifie « attack, decay, sustain, release » (attaque, déclin, maintien, fermeture) représentant les différentes étapes par lesquelles passe le son au cours de la vie d'une note. Comme l'application la plus importante de l'enveloppe est de contrôler le volume du son, le Miniak fournit une enveloppe spécialement dédiée à cet emploi. C'est l'*enveloppe d'ampli*. Toutefois, les enveloppes étant utiles dans toutes sortes de routage de modulation, vous pouvez associer n'importe laquelle des enveloppes du Miniak à n'importe lequel des paramètres de programme modulables.

Assignations d'enveloppe
Les enveloppes peuvent affecter différents paramètres selon les routages de modulation effectués.

Chacune des voix du Miniak contient 3 enveloppes. « Env1 » est l'*enveloppe d'ampli*. « Env2 » est l'*enveloppe de filtre*. « Env3 » est l'*enveloppe de hauteur/modulation*.

JEU AVEC LES PROGRAMMES

Pressez la touche **[PROGRAMS]** pour passer en mode Programs. Relâchez la touche **[PROGRAMS]** et tournez la molette **DATA** pour passer en revue les programmes d'abord par catégories et ensuite – une fois atteint le dernier programme de la dernière catégorie – à nouveau par ordre alphabétique.

Vous pouvez aussi rapidement passer à n'importe quelle catégorie en maintenant **[PROGRAMS]** et en pressant la touche blanche correspondant à cette catégorie sur le clavier du Miniak.

Notez que la catégorie « Recent » est constituée automatiquement. C'est par contre vous qui gérez la catégorie « Faves », comme expliqué ci-après.

ÉDITION DES PROGRAMMES

1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited? (Annuler ?/Rétablir ?)
Si vous avez édité un programme, vous pouvez revenir à la version d'origine. Une fois que vous êtes dans cette page, pressez la molette **DATA** pour revenir à la version d'origine (*Revert-to-stored?*).

Pressez une seconde fois la molette **DATA** pour retrouver la version éditée (*Unrevert-to-edited?*).

Vous pouvez ainsi utiliser « *revert* » et « *unrevert* » pour comparer vos changements avec le programme d'origine. Quand vous êtes satisfait de votre travail, pressez **[STORE]** pour sauvegarder vos changements.

2. Add to Faves? / Remove Fave? (Ajouter aux favoris ?/Retirer des favoris ?)
Pressez la molette **DATA** pour passer en mode d'édition. Une fois dans cette page, pressez-la à nouveau pour ajouter le programme à la liste *Faves* (« Favoris »). Quand vous rangez un programme dans vos favoris, il reste aussi accessible par sa propre catégorie.

Pour retirer un programme de la liste des favoris, sélectionnez-le dans la catégorie *Faves* (voir-ci-contre) et passez en mode d'édition en pressant la molette **DATA**. Il vous sera demandé *Remove fave?* (Retirer des favoris ?). Pressez la molette **DATA** pour confirmer.

Accès aux favoris
*Pressez et maintenez la touche **[PROGRAMS]** et pressez le ré du bas (intitulé « Faves ») pour accéder aux programmes que vous avez rangés comme favoris dans cette catégorie.*

3. Send to Multi? (Envoyer au Multi ?)
Presser la molette **DATA** sur cette option appelle le mode Multi et vous permet de faire de ce programme une partie du dernier Multi sélectionné.

Tout Multi existant a déjà une ou plusieurs parties, aussi aurez-vous l'option d'ajouter ce programme au Multi d'une des façons suivantes :

1. ***send to part*** (envoyer à la partie). La partie du Multi est remplacée par le programme actuel. Le niveau, le mixage d'effets, la tessiture et le statut de verrouillage de la partie du Multi sont conservés. Voir page suivante l'encadré décrivant la façon dont sont affectées les lettres des parties.

2. ***layer*** (couche). La partie existante du Multi est dupliquée en une nouvelle partie qui utilise le programme actuel mais conserve le niveau, le mixage d'effets et autres informations de la partie d'origine du Multi. Voir page suivante la façon dont sont affectées les lettres des parties.

Send to Multi n'envoie le programme qu'au Multi actuel. Par conséquent, vous pouvez avoir à quitter l'édition de programme pour choisir votre Multi avant de revenir au programme et de suivre cette procédure.

3. ***split low*** (division basse). La partie existante du Multi est divisée en deux sur une touche particulière. Le Miniak demande sur quelle note doit se faire la division. Le programme est alors envoyé à la partie basse du clavier divisé. Chaque note située *sous* celle sélectionnée utilisera ce nouveau programme jusqu'à la limite basse (« low key ») de cette partie. Toute note *égale ou supérieure à* la note sélectionnée utilisera la partie existante du Multi.

La nouvelle partie est assignée à la lettre suivante après la partie divisée. Ainsi, si le Multi contient les parties A, B, C et D, et que la partie B est divisée, alors la nouvelle partie ajoutée sera nommée partie C. Les lettres de toutes les parties suivantes sont décalées d'une unité.

Pour sélectionner le point de division, tournez la molette **DATA** ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les touches **[OCTAVE]** si le point de division désiré est au-delà de la tessiture actuelle.

4. ***split high*** (division haute). La partie existante du Multi est divisée en deux sur une touche particulière. Comme avec *split low*, le Miniak demande sur quelle note se fait la division. Le programme est alors envoyé à la partie haute du clavier divisé. Chaque note située *au dessus* de celle sélectionnée utilisera ce nouveau programme, jusqu'à la limite haute (« high key ») de cette partie. Toute note *inférieure ou égale à* la note sélectionnée utilisera la partie existante du Multi.

Pour sélectionner le point de division, tournez la molette **DATA** ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les touches **[OCTAVE]** si le point désiré est au-delà de la tessiture actuelle.

5. ***add part*** (ajouter une partie). Le programme est ajouté comme une toute nouvelle partie sur toute la tessiture du clavier. Tous les autres paramètres de partie sont réglés par défaut.

Changement des lettres de partie quand « layer », « split low » et « split high » sont utilisés : *quand des parties se superposent (layer) ou sont réparties sur le clavier (split), la nouvelle partie est assignée à la lettre suivant la partie visée. Les lettres de toutes les parties suivantes sont décalées d'une unité.*

Par exemple, si un Multi possèdent quatre parties : A, B, C, D et si nous divisons (split) la partie B, le résultat est : A, B (division basse de B), C (division haute de B), D (anciennement « C »), E (anciennement « D »).

4. Start new Multi? (Commencer nouveau Multi ?)
Presser la molette **DATA** sur cette option crée un nouveau Multi portant le nom du programme et un « + » au début (par ex. « +Repeater » ou « +TranceTube ») et, si un Multi de même nom existe déjà, un chiffre à la fin (par ex. « +Repeater2 » ou « +TranceTube2 »). Vous constaterez qu'après, la touche de mode Programs n'est plus allumée ; le Miniak est passé en mode Multi.

Si vous n'avez pas choisi de commencer un nouveau Multi, alors vous êtes toujours en mode Programs. Tourner la molette **DATA** encore plus dans le sens horaire fait défiler les nombreux paramètres d'édition de programme, comme suit :

Affectation des boutons X/Y/Z
*Tout paramètre peut être affecté aux boutons **x**, **y** ou **z**. Quand le paramètre est à l'écran, maintenez simplement la molette **DATA** et bougez le bouton auquel vous voulez l'affecter.*

5. Paramètres de son

Accès rapide à l'édition
*Pour sauter à la catégorie des sons, maintenez la touche **[PROGRAMS]** et pressez la touche intitulée « Voice ».*

Polyphony (Polyphonie)
Monophonic : une note à la fois.

Polyphonic : jusqu'à huit notes à la fois.

Unison (Unisson)
One voice/note : les voix du Miniak sont distribuées équitablement entre un maximum de huit touches enfoncées simultanément.

Two voices/note : chaque touche déclenche deux voix, réduisant ainsi la polyphonie à quatre.

Four voices/note : chaque touche déclenche quatre voix, réduisant ainsi la polyphonie à deux.

All voices/note : ramène le Miniak à un fonctionnement monophonique, toutes les voix disponibles étant dédiées à une seule note.

UsnDetune (Désaccord d'unisson) **:** sélectionnez la plage de désaccord des voix à l'unisson. Des valeurs plus élevées donnent un son plus gros mais plus désaccordé (***note :*** *quand le paramètre Unison est réglé sur « one voice/note », le paramètre UsnDetune n'a pas d'effet*).

Portamento : règle l'importance du « glissement » d'une note à l'autre :

Off : pas de portamento.

Legato only : le portamento n'agit que si vous jouez une 2e touche avant d'avoir relâché la 1ère.

Always : le portamento agit même s'il n'y a pas de chevauchement entre le relâchement d'une touche et le jeu de la suivante.

PortaType : règle le type de portamento :

Fixed : quel que soit l'éloignement des deux touches, le glissement de l'une à l'autre prend le même temps. C'est le paramètre PortaTime qui détermine ce temps.

Scaled : avec ce réglage, le paramètre PortaTime détermine le temps nécessaire pour un glissement d'une octave.

Gliss fixed : identique à Fixed, mais avec un glissement à paliers chromatiques (*do*, *do#*, *ré*, *ré#*, etc.) plutôt que continu.

Gliss scaled : identique à Scaled, mais avec un glissement à paliers chromatiques (*do*, *do#*, *ré*, *ré#*, etc.) plutôt que continu.

PortaTime : règle le temps de base nécessaire au portamento pour glisser d'une note à la suivante.

(PITCH) Wheel : si elle est réglée pour agir sur toutes les notes, la molette **PITCH** fait varier la hauteur de toutes les voix en cours, même si elles sont maintenues par une pédale de sustain ou en sont à la phase de relâchement. Si ce paramètre est réglé pour agir sur les notes tenues, seules les voix dont les touches sont encore enfoncées verront leur hauteur varier sous l'effet de la molette **PITCH**.

AnlgDrft (Dérive analogique) **:** règle l'ampleur de la dérive analogique simulée, jusqu'à 100%. Les synthétiseurs analogiques ont des circuits qui se désaccordent au cours du temps. Ajouter une touche de dérive de hauteur peut accroître le réalisme de l'émulation analogique du Miniak.

Osc Sync (Synchro des oscillateurs) **:** règle comment les oscillateurs se synchronisent entre eux.

Off : les oscillateurs sonnent indépendamment les uns des autres.

Hard 2 to 1 : la synchro brutale (« Hard sync ») ramène l'oscillateur 2 au début de sa forme d'onde quand l'oscillateur 1 atteint le début de la sienne. Cela a pour effet d'imposer la fréquence fondamentale de l'oscillateur 1 à l'oscillateur 2. Ce comportement est appelé « hard sync » car la forme d'onde esclave est brutalement ramenée à zéro à la fréquence de l'oscillateur maître, ce qui peut créer un son rugueux, rêche, même avec des ondes sinusoïdales.

Hard 2+3 to 1 : les oscillateurs 2 et 3 sont synchronisés brutalement sur l'oscillateur 1.

Soft 2 to 1 : chaque fois que l'oscillateur 1 commence son cycle, l'oscillateur 2 inverse sa direction. L'onde obtenue n'a pas de bords abrupts comme avec la synchro brutale (« Hard sync »), mais présente un mélange d'harmoniques ayant d'intéressantes propriétés sonores.

Soft 2+3 to 1 : les oscillateurs 2 et 3 sont synchronisés en douceur sur l'oscillateur 1.

FM Amount (Ampleur de la FM) **:** la FM, ou « modulation de fréquence », vous permet d'utiliser un oscillateur pour contrôler la fréquence d'un autre. Réglez le pourcentage d'action de la forme d'onde de l'oscillateur maître sur la fréquence de l'oscillateur visé.

FM Type (Type de FM) **:**

A. Types de FM linéaires

Lin 2 > 1 : l'oscillateur 2 est ajouté à la phase de l'oscillateur 1. La FM linéaire est le style utilisé par les synthétiseurs FM musicaux typiques. Faire moduler une onde sinusoïdale par une autre de fréquence plus élevée produit une fréquence fondamentale avec une variété d'harmoniques, et cela peut servir à reproduire les sons de nombreux instruments de musique physiques.

Lin 2+3 > 1 : les oscillateurs 2 et 3 sont ajoutés à la phase de l'oscillateur 1.

Lin 3 > 2 > 1 : l'oscillateur 3 est ajouté à la phase de l'oscillateur 2. La forme d'onde obtenue est ajoutée à la phase de l'oscillateur 1.

Avec la FM linéaire, FM Amount contrôle « l'index de modulation », un niveau de 100% donnant un index de 32.

B. Types de FM exponentiels

Exp 2 > 1 : l'oscillateur 2 module la hauteur de l'oscillateur 1.

Exp 3 > 2 > 1 : l'oscillateur 3 module la hauteur de l'oscillateur 2. La forme d'onde obtenue module la hauteur de l'oscillateur 1.

Avec la FM exponentielle, FM Amount contrôle la plage de modulation de hauteur, avec un niveau de 100% faisant monter et descendre la hauteur sur six octaves.

6. Paramètres d'oscillateur

Ces paramètres se répètent pour chacun des trois oscillateurs du Miniak.

Waveform (Onde)

Sine : ces ondes sinusoïdales ont un son doux et pur.

Tri/saw : ces ondes triangulaires/en dents de scie peuvent être au choix une onde triangulaire, une onde en dents de scie, ou quoi que ce soit entre. Une onde triangulaire a un son plus plein qu'une onde sinusoïdale, tandis qu'une onde en dents de scie a un caractère sonore plus rêche.

Pulse : ces ondes pulsées sont harmoniquement les plus riches des trois, et peuvent aller d'une onde carrée au son très plein jusqu'à une onde à impulsion étroite, très nasale.

Waveshape (Forme d'onde)

Ce paramètre façonne la forme d'onde.

Pour l'onde sinusoïdale (Sine), une valeur de 0 vous donne un son pur. Si vous augmentez la valeur Shape, l'onde sinusoïdale se déforme pour apporter des harmoniques plus élevées.

Pour les ondes Tri/saw, une valeur de 0 donne une onde triangulaire. Si vous réglez la valeur Shape, les pentes de l'onde s'inclinent sur la gauche ou la droite, finissant par devenir une onde en dents de scie descendante ou montante, respectivement à –100% ou +100%.

Avec l'onde Pulse, le paramètre Shape contrôle le facteur de forme. Une valeur de 0 vous donne une onde carrée tandis que diminuer ou augmenter cette valeur rend votre signal rectangulaire respectivement plus étroit ou plus large.

Octave : transpose la hauteur de l'oscillateur vers le haut ou le bas sur +/- trois octaves.

Transpose : transpose la hauteur vers le haut ou le bas sur +/- sept demi-tons.

Pitch : transpose la hauteur sur +/- 99,9 centièmes de demi-ton.

PWhlRange : fixe la plage d'action de la molette Pitch, de 0 (off) à +/- 12 demi-tons (une octave).

7. Paramètres de mixage pré-filtre

Avant que les sources sonores soient envoyées aux filtres, elles sont mixées ensemble. Utilisez les paramètres de mixage pré-filtre pour fixer le niveau de chaque oscillateur, la modulation en anneau, le bruit et les sources externes. Réglez aussi la quantité de chaque source à envoyer aux filtres 1 (f1) et 2 (f2).

Réglez également le type de bruit (Noise) sur blanc (White) ou rose (Pink). Le bruit blanc est caractérisé par une énergie égale pour toutes les fréquences et sonne comme un sifflement. Comme il existe beaucoup plus de fréquences hautes (dans les aigus) que basses (dans les graves), le bruit blanc sonne plus aigu. Le bruit rose, par contre, réduit progressivement l'énergie des plus hautes fréquences pour donner un son régulier sur tout le spectre des fréquences. Le bruit rose sonne plus comme un rugissement ou un bruit de vague.

Le bruit blanc a un son net particulièrement adapté aux effets de percussion, alors que les caractéristiques fréquentielles du bruit rose sont plus douces et plus plaisantes à l'oreille.

8. Paramètres de filtre

Chacun des deux filtres a les paramètres éditables suivants :

Type : choisissez parmi une collection de types de filtres classiques et modernes :

Bypass : pas de filtre. Ce réglage est utile pour une écoute de contrôle du signal non filtré.

Lowpass ob_2pole : modélisation de la sortie passe-bas du filtre multi-mode intégré à un synthé-expandeur classique.

Lowpass tb_3pole : modélisation du filtre d'un petit synthétiseur de basse argenté dont le son est devenu incontournable dans de nombreux styles de musique électronique.

Lowpass mg_4pole : modélisation du filtre du plus célèbre synthé analogique mono jamais créé. Le filtre, avec une coupure nette et une résonance profonde, est très estimé pour son "gros" son. Ce filtre entrera en auto-oscillation pour de hauts réglages de résonance.

Lowpass rp_4pole : modélisation du filtre d'un synthé semi-modulaire très populaire. Ce filtre écrêtera (par distorsion) si on lui fournit un haut niveau d'entrée.

Lowpass jp_4pole : modélisation du filtre passe-bas d'un populaire synthé 8 voix reconnu pour sa façade riche en couleurs et sa sonorité colorée et polyvalente. Comparez-le aux filtres mg ou rp.

Lowpass al_8pole : propre au Miniak. Les 48 dB/octave ("8-pole") donnent une pente de coupure très raide.

Bandpass ob_2pol : modélisation de la sortie passe-bande du filtre multi-mode ob.

Bandpass al_6pol : propre au Miniak. Ce filtre sonne comme une version exagérée du passe-bande ob.

Bandpass 8vedual : propre au Miniak. Deux filtres passe-bande 12 dB/octave, écartés d'une octave.

Bandpass bndlimit : propre au Miniak. Un filtre passe-haut et un filtre passe-bas en série, tous deux à 12 dB/octave, limitant le signal à tout ce qui se trouve entre eux deux. La commande de résonance règle la largeur de bande.

Highpass ob_2pol : modélisation de la sortie passe-haut du filtre multi-mode ob.

Highpass op_4pol: propre au Miniak. Un filtre passe-haut 24 dB/octave.

Vocal formant 1 : propre au Miniak. Les filtres de formant sont modélisés sur la voix humaine. Cette version 3 bandes (3 filtres passe-bande) émule les sons de voyelles « ah » et « ouh ».

Vocal formant 2 : propre au Miniak. Un filtre de formant 3 bandes qui émule les sons de voyelles « oh » et « ii ».

Vocal formant 3 : propre au Miniak. Un filtre de formant 5 bandes basé sur un modèle idéalisé des cordes vocales.

Comb 1 – 4 : propre au Miniak. Ce filtre en peigne crée de multiples crêtes de résonance et réjections non liées harmoniquement.

Phase warp : propre au Miniak. Basé sur un effet phaser analogique. Huit filtres passe-tout en série créent quatre réjections liées harmoniquement dans la réponse en fréquence.

Freq (Fréquence) **:** détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à agir.

Res (Résonance) **:** entraîne une accentuation autour de la fréquence actuelle du filtre. Aux réglages les plus hauts, certains types de filtre peuvent « siffler » ou auto-osciller.

Keytrk (Asservissement au clavier) **:** un réglage de 0 signifie que la fréquence du filtre reste constante sur la totalité du clavier. Si ce paramètre est réglé sur +100, le filtre suit parfaitement le clavier et, avec suffisamment de résonance, peut être joué comme s'il s'agissait d'un oscillateur. Des réglages négatifs signifient que la fréquence du filtre baisse pour les notes plus aiguës.

EnvAmt (Action de l'enveloppe) **:** détermine combien la fréquence du filtre sera affectée par l'enveloppe de filtre. Un réglage négatif permet d'obtenir des enveloppes inversées.

De plus, le filtre 2 a le paramètre suivant :

Offset

Absolute : la valeur assignée à la fréquence du filtre 2 s'applique normalement.

Offset : la valeur assignée à la fréquence du filtre 2 est verrouillée en position relative par rapport à celle du filtre 1. Elle monte et descend automatiquement en suivant la fréquence du filtre 1.

9. Paramètres de mixage post-filtre
Réglez les niveaux de mixage et les positions de panoramique gauche-droite des filtres 1 et 2 et du mixage pré-filtre. Réglez aussi les paramètres suivants :

PreFlt Src (Source pré-filtre) **:** les sorties des oscillateurs ainsi que d'autres sources de signal entrent dans une table de mixage virtuelle appelée « Pre Filter Mix » (mixage pré-filtre). La tâche de ce mélangeur est de canaliser toutes ces sources dans les entrées de l'étage de traitement sonore suivant – les filtres. Vous pouvez spécifier le niveau de chaque source, c'est-à-dire le volume qu'elle doit avoir, et sa balance, qui détermine les quantités devant aller vers le Filtre 1 et vers le Filtre 2.

Flt 1 Sign (Polarité du filtre 1) **:** choisissez une polarité positive pour une addition normale des signaux des filtres 1 et 2. Choisissez une polarité négative pour opposer les phases des deux filtres, créant des crêtes et des creux à diverses fréquences.

10. Output (Sortie)

Drive Type (Type d'effet Drive) **:** sélectionnez Bypass pour un son clair ou un des effets compresseur, limiteur rms, saturation à lampe, distorsion, ampli à lampes ou pédale fuzz.

Drive Level (Niveau d'effet) **:** réglez la quantité d'effet, de 0 à 100%.

Prgrm Level (Niveau du programme) **:** ce paramètre simple mais très important contrôle le volume de votre programme. À zéro, le programme est muet, alors qu'il est au maximum à 100%. Si vous entendez que votre son écrête, c'est un bon point d'intervention. Vous pouvez aussi l'employer pour égaliser les niveaux des divers programmes que vous créez, afin qu'ils aient un même volume quand vous passez de l'un à l'autre, quels que soient leurs réglages d'oscillateurs, filtres et mélangeurs.

FX Mix (Mixage des effets) **:** règle la balance son sec/son d'effet de l'audio traité, de 0 à 100%.

FX Balance (Balance des effets) **:** règle la balance entre les deux modules d'effets du Miniak.

FX1 Type (Type de l'effet 1) **:** sélectionnez Bypass (pour ne pas avoir d'effet) ou un des effets de hauteur intégrés (Chorus, Theta flanger, Thru-0 flanger, Super phaser, String phaser, ou 40-band vocoder).

FX1 Param (Paramètres d'effet) **:** différents écrans apparaissent dans cette zone selon le type d'effet choisi. Réglez ici les paramètres d'effet.

FX2 Type (Type de l'effet 2) **:** sélectionnez Bypass pour ne pas avoir d'effet, ou un des effets de retard intégrés (Mono delay, Stereo delay, Split L/R delay, Hall reverb, Plate reverb, Room reverb).

FX2 Param (Paramètres d'effet) **:** différents écrans apparaissent dans cette zone selon le type d'effet choisi. Réglez ici les paramètres d'effet.

EFFETS FX1

Vous pouvez choisir n'importe lequel des six effets de hauteur du module d'effets 1 (FX1).

Chorus : un effet chorus utilise un LFO pour moduler la hauteur du signal entrant, le résultat étant rajouté au signal d'origine (signal « sec »). A petites doses, cela crée l'illusion de plusieurs voix jouant ensemble. Montez la ré-injection (Feedback) et l'intensité (Depth) pour des sons plus étincelants et plus dilués.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du chorus ré-injectée dans l'entrée pour donner un effet plus profond.
Plage : 0 - 100%

B. Manual Delay (Retard manuel)
C'est le temps de retard de base qui est modulé par le LFO pour créer l'effet chorus. Il détermine les fréquences des réjections et des crêtes.
Plage : 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la vitesse ou « cadence » de l'oscillateur basse fréquence.
Plage : 0.010Hz – 4.800Hz, ou de 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple-croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée.

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
C'est l'amplitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences de réjection.
Plage : 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Choix entre deux formes d'onde pour le LFO.
Plage : onde sinusoïdale, onde triangulaire

F. LFO Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la vitesse du LFO est synchronisée ou non sur le tempo du Miniak. Avec « follow tempo » (suivre le tempo), le paramètre LFO Rate s'affiche comme un multiple du tempo.
Plage : fixed rate (cadence fixe), follow tempo (suivre le tempo)

Theta Flanger : le Theta Flanger est une combinaison d'effets phaser et flanger. L'entrée est filtrée au travers d'un phaser à 32 étages, puis entre dans un flanger. Le son obtenu est très intéressant et très musical.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du flanger ré-injectée dans l'entrée pour donner un effet plus profond.
Plage : –100% à 0 à +100%

B. Manual Delay (Retard manuel)
C'est le temps de retard de base qui est modulé par le LFO pour créer l'effet flanger. Il détermine les fréquences des réjections et des crêtes.
Plage : 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la vitesse ou « cadence » de l'oscillateur basse fréquence.
Plage : 0.010Hz – 4.800Hz, ou de 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple-croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée.

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
C'est l'amplitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences de réjection.
Plage : 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Choix entre deux formes d'onde pour le LFO.
Plage : onde sinusoïdale, onde triangulaire

F. LFO Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la vitesse du LFO est synchronisée ou non sur le tempo du Miniak. Avec « follow tempo » (suivre le tempo), le paramètre LFO Rate s'affiche comme un multiple du tempo.
Plage : fixed rate (cadence fixe), follow tempo (suivre le tempo)

Thru Zero Flanger : un effet flanger utilisant deux lignes de retard (un delay par côté de la stéréo) pour émuler le classique effet flanger produit par l'emploi de deux machines analogiques à bande. Comme il y a deux retards en mouvement perpétuel, le temps de retard peut devenir négatif en passant par zéro. Cela donne un son unique qui ne peut pas être reproduit par un flanger standard à retard simple.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du flanger ré-injectée dans l'entrée pour donner un effet plus profond.
Plage : –100% à 0 à +100%

B. Manual Delay (Retard manuel)
C'est le temps de retard de base qui est modulé par le LFO pour créer l'effet flanger. Il détermine les fréquences des réjections et des crêtes.
Plage : 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la vitesse ou « cadence » de l'oscillateur basse fréquence.
Plage : 0.010Hz – 4.800Hz, ou de 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple-croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée.

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
C'est l'amplitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences de réjection.
Plage : 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Choix entre deux formes d'onde pour le LFO.
Plage : onde sinusoïdale, onde triangulaire

F. LFO Tempo Sync (Ssynchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la vitesse du LFO est synchronisée ou non sur le tempo du Miniak. Avec « follow tempo » (suivre le tempo), le paramètre LFO Rate s'affiche comme un multiple du tempo.
Plage : fixed rate (cadence fixe), follow tempo (suivre le tempo)

Super Phaser: l'effet phaser classique est créé par regroupement de plusieurs étages de filtres passe-tout pour créer des "réjections", des trous dans le spectre des fréquences. Les fréquences de ces filtres sont généralement modulées par un LFO pour un balayage spectaculaire. Le Super Phaser suit cette formule classique mais permet de choisir 4 à 64 étages de filtrage pour une grande variété de timbres.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du phaser ré-injectée dans l'entrée pour donner un effet plus profond.
Plage : –100% à 0 à +100%

B. Notch Frequency (Fréquence de réjection)
C'est la fréquence de la première réjection (la plus basse), non modulée par le LFO.
Plage : 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la vitesse ou « cadence » de l'oscillateur basse fréquence.
Plage : 0.010Hz – 4.800Hz, ou de 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple-croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée.

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
C'est l'amplitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences de réjection.
Plage : 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Choix entre deux formes d'onde pour le LFO.
Plage : onde sinusoïdale, onde triangulaire

F. Stages (Étages de filtrage)
C'est le nombre d'étages de filtrage passe-tout et donc le nombre de réjections.
Plage : 4, 8, 16, 32, 48, 64

G. Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la vitesse du LFO est synchronisée ou non sur le tempo du Miniak. Avec « follow tempo » (suivre le tempo), le paramètre LFO Rate s'affiche comme un multiple du tempo.
Plage : fixed rate (cadence fixe), follow tempo (suivre le tempo)

String Phaser : cet effet est basé sur le phaser d'un classique synthétiseur analogique de cordes. Il a 14 étages et combine des réinjections positive et négative pour produire un son riche et complexe.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du phaser ré-injectée dans l'entrée pour donner un effet plus profond.
Plage : 0 - 100%

B. Notch Frequency (Fréquence de réjection)
C'est la fréquence de la première réjection (la plus basse), non modulée par le LFO.
Plage : 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la vitesse ou « cadence » de l'oscillateur basse fréquence.
Plage : 0.010Hz – 4.800Hz, ou de 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple-croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée.

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
C'est l'amplitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences de réjection.
Plage : 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Choix entre deux formes d'onde pour le LFO.
Plage : onde sinusoïdale, onde triangulaire

F. Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la vitesse du LFO est synchronisée ou non sur le tempo du Miniak. Avec « follow tempo » (suivre le tempo), le paramètre LFO Rate s'affiche comme un multiple du tempo.
Plage : fixed rate (cadence fixe), follow tempo (suivre le tempo)

40-band vocoder : un vocoder utilise deux jeux (banques) de filtres passe-bande pour appliquer les caractéristiques d'une source sonore à une autre. La banque de filtres d'analyse (Analysis) détermine le niveau de l'entrée à différentes fréquences. Ces niveaux servent ensuite à moduler les niveaux de sortie des fréquences correspondantes de la banque de filtres de synthèse (Synthesis). L'emploi le plus courant de cet effet est l'envoi d'un signal de synthétiseur en entrée de synthèse et celui d'une voix (enregistrée ou en direct via un microphone) en entrée d'analyse pour obtenir un effet de « synthétiseur parlant ».

A. Analysis Gain (Gain d'analyse)
Parfois aussi appelé « Sensibilité d'analyse », il règle le gain en entrée de la banque des filtres d'analyse.
Plage : -100% - +100%

B. Sibilance Boost (Accentuation des sibilants)
Réglage du niveau d'un filtre passe-haut à plateau en entrée de la banque de filtres d'analyse. Cela augmente ou diminue les fréquences des sibilants (consonnes) pour améliorer l'intelligibilité ou changer la tonalité du vocoder.
Plage : 0% - 100%

C. Decay (Déclin)
C'est le temps de réaction des filtres de synthèse au signal entrant. Une réponse plus rapide (réglage plus bas) sera habituellement plus intelligible, mais des temps de déclin plus longs (réglages plus élevés) peuvent être plus musicaux.
Plage : 0 - 100%

D. Band Shift (Décalage de bande)
C'est le décalage des fréquences de la banque de filtres de synthèse par rapport à celles des filtres d'analyse. Le résultat est un effet de pseudo-transpositeur ou « pseudo-pitch shifter ».
Plage : -100% - +100%

E. Synthesis Input (Entrée de synthèse)
Choix du signal envoyé à la banque des filtres de synthèse.
Plage : Effects Send (départ d'effets), Audio In Left (entrée audio gauche), Audio In Stereo (entrée audio stéréo)

F. Analysis Signal In (Entrée du signal d'analyse)
Choix du signal envoyé à la banque des filtres d'analyse.
Plage : Effects Send (départ d'effets), Audio In Left (entrée audio gauche), Audio In Stereo (entrée audio stéréo)

G. Analysis Mix (Mixage du signal d'analyse)
Quantité de signal d'analyse mélangé à la sortie.
Plage : 0 - 100%

EFFETS FX2

Vous pouvez choisir n'importe lequel des six effets de retard et de réverbération du module d'effets 2 (FX2).

Mono Delay (Retard mono) **:** un delay prend le signal original, attend durant un temps déterminé puis le reproduit à nouveau et ainsi de suite.

Le retard mono réduit en mono l'entrée du Miniak avant d'appliquer l'effet de retard. Le résultat est un son moins complexe mais plus « focalisé ».

Le retard mono permet un temps de retard maximal double de celui offert par le retard stéréo et le retard gauche/droit.

A. Delay Time (Temps de retard)
C'est le temps attendu par le retard avant de reproduire le son.
Plage : 1 ms – 680 ms, ou x1 (noire) – x16 (quadruple-croche) quand Sync est réglé sur « follow tempo ».

B. Regeneration Percentage (Pourcentage de régénération)
C'est le volume de chaque nouvelle régénération par rapport à celui de la précédente. A 0, un effet de doublage unique se produit – le signal d'origine n'est répété qu'une fois.
Plage : 0 – 100%

C. Brightness (Brillance)
Comme le signal retardé décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus « sourd » en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Plage : 0 – 100%

D. Sync (Synchronisation)
Le retard peut soit suivre le tempo du Miniak, soit se produire à un nombre déterminé de millisecondes. Quand « follow tempo » est sélectionné, le paramètre de temps de retard (Delay Time) s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage : fixed time (temps fixe), follow tempo (suivre le tempo)

Stereo Delay (Retard stéréo) **:** ce retard stéréo fonctionne comme le retard mono mais en vraie stéréo. Le temps de retard maximal est la moitié de celui possible avec le retard mono.

A. Delay Time (Temps de retard)
C'est le temps attendu par le retard avant de reproduire le son
Plage : 1 ms – 340 ms, ou x1 (noire) – x16 (quadruple-croche) quand Sync est réglé sur « follow tempo ».

Note : *un retard de noire à 120 BPM (ou moins) ne peut pas être entendu car le retard dépasse alors 340 ms.*

B. Regeneration Percentage (Pourcentage de régénération)
C'est le volume de chaque nouvelle régénération par rapport à celui de la précédente. A 0, un effet de doublage unique se produit – le signal d'origine n'est répété qu'une fois.
Plage : 0 – 100%

C. Brightness (Brillance)
Comme le signal retardé décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus « sourd » en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Plage : 0 – 100%

D. Sync (Synchronisation)
Le retard peut soit suivre le tempo du Miniak, soit se produire à un nombre déterminé de millisecondes. Quand « follow tempo » est sélectionné, le paramètre de temps de retard (Delay Time) s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage : fixed time (temps fixe), follow tempo (suivre le tempo)

Split Left/Right Delay (Retard indépendant gauche/droite) **:** ce retard stéréo vous permet de régler indépendamment les temps de retard gauche et droit. Contrairement aux autres retards, il ne permet pas de synchronisation sur le tempo.

A. Left Delay Time (Temps de retard gauche)
C'est le temps attendu par le retard du canal gauche avant de reproduire le son.
Plage : 1 ms – 340 ms

B. Regeneration Percentage (Pourcentage de régénération)
C'est le volume de chaque nouvelle régénération par rapport à celui de la précédente. A 0, un effet de doublage unique se produit – le signal d'origine n'est répété qu'une fois.
Plage : 0 – 100%

C. Brightness (Brillance)
Comme le signal retardé décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus « sourd » en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Plage : 0 – 100%

D. Right Delay Time (Temps de retard droit)
C'est le temps attendu par le retard du canal droit avant de reproduire le son.
Plage : 1 ms – 340 ms

Hall Reverb (Reverb de hall) **:** réverbération de type hall qui simule des espaces acoustiques, fournissant un ensemble dense d'échos similaires à ceux produits les murs, le sol et le plafond d'une pièce.

Elle simule la reverb d'une salle de concert (que vous pouvez comparer à une pièce extrêmement grande).

A. Diffusion
Plus élevée est la diffusion, plus diffus et indistinct devient le son réverbéré.
Plage : 0 – 100%

B. Decay (Déclin)
Ce pourcentage représente le temps de déclin de la reverb. Des valeurs basses donnent un déclin plus rapide.
Plage : 0 – 100%

C. Brightness (Brillance)
Comme le signal retardé décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus « sourd » en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Plage : 0 – 100%

D. Color (Couleur)
Ce paramètre ajoute un contenu harmonique pour un son plus riche.
Plage : 1 ms – 340 ms

Plate Reverb (Reverb à plaque) **:** cet algorithme de reverb reproduit le comportement d'une unité de réverbération à plaque. Une reverb à plaque est une feuille d'acier large (environ 1m x 2m) et fine (0,4 mm) avec un excitateur fixé en son centre pour la faire vibrer et des microphones de contact fixés à la périphérie pour capter la vibration résultante.

La reverb à plaque est un son de reverb classique entendu sur des enregistrements jusqu'au début des années 80, date à laquelle les reverbs numériques sont entrées en scène.

Les paramètres de la reverb à plaque sont les mêmes que ceux de la reverb Hall.

Room Reverb (Reverb Room) **:** cette reverb est très comparable à la reverb Hall, à ceci près qu'elle émule un espace plus réduit.

A nouveau, les paramètres de cette reverb sont identiques à ceux des reverbs Hall ou Plate.

11. Enveloppes

Pour chacune des trois enveloppes, vous pouvez régler la durée et la forme d'attaque (**Atk**), la durée et la pente de déclin (**Dcy**), la durée et le niveau de maintien (**Sust**), et la durée et la pente de relâchement (**Rel**).

Le paramètre *sustain time* détermine la durée du segment de maintien de l'enveloppe. Si vous êtes habitué aux synthétiseurs analogiques, ce paramètre peut vous surprendre puisqu'un synthétiseur traditionnel reste au segment de maintien tant que la touche est tenue enfoncée. Le Miniak propose bien sûr aussi ce comportement – réglez ce paramètre sur « hold » et votre note sera maintenue tant que la touche restera enfoncée. Mais de nombreux instruments physiques ne fonctionnent pas ainsi. Un piano, par exemple, présente une attaque et un déclin (Decay) distincts quand le marteau frappe la corde, mais la corde ne résonne pas éternellement – le volume diminue lentement jusqu'au retour au silence. Le Miniak vous permet de modéliser ce comportement en spécifiant une durée de maintien. C'est le temps nécessaire à l'enveloppe pour chuter du niveau de maintien à 0. Une fois l'enveloppe redescendue à 0, elle est finie et reste à 0. Quand l'enveloppe d'ampli est redescendue du niveau de maintien à 0, cela signifie que la note est terminée et n'utilise plus les voix du synthé.

Le paramètre *sustain level* détermine le niveau auquel se maintient le son quand l'enveloppe a terminé son déclin (Decay) et arrive au segment de maintien (Sustain). A 100%, le déclin est inaudible. A 0%, le déclin est total, finissant par un retour au silence. Généralement, ce sont les valeurs médianes de cette plage qui sont les plus utiles.

Types d'enveloppe

Env1 est l'enveloppe d'amplitude. Env2 est l'enveloppe de filtre. Env3 est l'enveloppe de hauteur/ modulation, bien que son assignation puisse varier. Toutes les enveloppes peuvent être utilisées pour moduler n'importe quel paramètre dans la matrice de modulation.

Accès rapide à l'édition

*Pour sauter à la catégorie des enveloppes, tenez enfoncée la touche **[PROGRAMS]** et pressez la touche intitulée « env ».*

Affectation des boutons X/Y/Z

*Tout paramètre peut être associé aux boutons **x**, **y** ou **z**. Quand le paramètre est à l'écran, maintenez simplement enfoncée la molette **DATA** et bougez le bouton auquel vous désirez associer ce paramètre.*

Pour les enveloppes de filtre et de hauteur/modulation, ce paramètre peut être négatif. Comme les étages d'enveloppe suivants retournent toujours à 0, un niveau de maintien négatif vous donnera une enveloppe en zigzag entre le haut et le bas qui se terminera quelque part au milieu.

Voici les paramètres d'enveloppe supplémentaires :

Velocity (Asservissement à la dynamique du clavier) **:** ce paramètre détermine à quel point la dynamique de jeu des notes affecte l'enveloppe. A 0%, l'enveloppe a toujours son amplitude maximale quelle que soit la force de frappe des touches. A 100%, l'amplitude de l'enveloppe correspond directement à la dynamique et un toucher très léger donne des enveloppes très aplaties. Les valeurs intermédiaires donnent une mise à l'échelle correspondante.

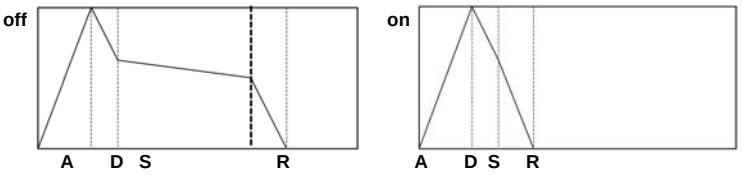
Dans tous les cas, une forte dynamique donne une forte enveloppe. Ce paramètre vous permet juste de choisir l'amplitude de l'enveloppe pour les dynamiques faibles.

Reset (Réinitialisation)

On every note (sur chaque note)
Chaque fois que vous pressez une touche, l'enveloppe redémarre à son début.

Unless legato (sauf legato)
Si vous jouez une note en maintenant toujours une autre note, l'enveloppe de la nouvelle note démarre à la position actuelle dans l'enveloppe de la note tenue.

Freerun (Roue libre) **:** ce paramètre détermine comment l'enveloppe gère sa portion de maintien (sustain). Sur *off*, l'enveloppe passe du segment d'attaque au segment de déclin (Decay) puis au segment de maintien (sustain) tant que vous maintenez la touche enfoncée. Dès que vous relâchez la touche, l'enveloppe passe au segment de relâchement.



Si ce paramètre est réglé sur *on*, alors il n'y a pas de segment de maintien (sustain) – l'enveloppe passe de l'attaque au déclin au relâchement. De plus, peu importe la durée de maintien de la touche ; l'enveloppe suit toujours ce programme de durée fixe.

Si vous utilisez la fonction de bouclage Loop de l'enveloppe, ce paramètre aura d'autres effets sur le comportement de l'enveloppe et ceux-ci seront évoqués ci-dessous.

Loop (Bouclage) **:** ces réglages déterminent comment l'enveloppe est employée quand des notes sont maintenues.

Off
L'enveloppe fonctionne normalement (quand la fin de l'enveloppe est atteinte, la note cesse de jouer).

Attack/decay (attaque/déclin)
Les segments d'attaque et de déclin (Decay) de l'enveloppe sont lus en boucle (si Freerun est sur *on*, l'enveloppe continue son bouclage même après relâchement de la note. Cela ne sert normalement qu'avec vos enveloppes de filtre ou de hauteur/modulation. Si vous réglez l'enveloppe d'ampli sur un bouclage éternel, vous ne pourrez stopper la note qu'en en jouant beaucoup d'autres jusqu'à ce que vous lui voliez sa voix).

Entire envelope (totalité de l'enveloppe)
La totalité de l'enveloppe est mise en boucle. Comme dans *attack/decay*, si Freerun est sur *on*, l'enveloppe continue son bouclage après relâchement de la note.

While note held (tant que la note est tenue)
Les segments d'attaque et de déclin (Decay) de l'enveloppe sont bouclés mais seulement tant que la note est maintenue, quel que soit le réglage de Freerun.

Sus Pedal (Pédale de sustain)

On
Le Miniak traite la pédale de sustain comme si vous mainteniez les touches du clavier, conservant les notes dans le segment de sustain de l'enveloppe tant que la pédale de sustain est maintenue enfoncée.

Off
Le Miniak ignore la pédale de sustain en ce qui concerne l'enveloppe. L'enveloppe passe au segment de relâchement quand la touche est relâchée.

12. Réglages de l'oscillateur basse fréquence (LFO)

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie de l'oscillateur basse fréquence, tenez enfoncée la touche ***[PROGRAMS]*** *et pressez la touche marquée « LFO ».*

TempoSync (Synchronisation sur le tempo)

Fixed rate (cadence fixe)
La cadence du LFO est indépendante du tempo réglé avec la touche **[TAP TEMPO]**.

Follow tempo (suivre le tempo)
La cadence du LFO est un multiple du tempo établi avec la touche **[TAP TEMPO]**.

Si **TempoSync** est sur *fixed rate*, sa cadence se règle de 0.010 à 1000 Hz (cycles par seconde).

Si **TempoSync** est sur *follow tempo*, sa cadence représente une fraction du tempo déterminé avec la touche **[TAP TEMPO]**. Quand la valeur est réglée sur x1("fois un"), le cycle du LFO se fait en une noire, comme voulu par le réglage de tempo. Quand la valeur est réglée sur x2, le cycle du LFO se fait en une croche. Une valeur de x16 donne un cycle de LFO sur une quadruple croche et une valeur de x1/16 donne un cycle de LFO s'étalant sur 16 noires.

Les LFO sont bipolaires.
Les LFO de synthétiseur peuvent être unipolaires (montant et descendant dans une plage supérieure ou égale à 0) ou bipolaires (montant /descendant de part et d'autre du 0 dans des valeurs positives ou négatives).

Le Miniak a des LFO bipolaires qui peuvent devenir unipolaires en programmant un décalage positif neutralisant dans la matrice de modulation (ne changez pas l'intensité de modulation de LFO une fois que vous avez fait ceci ou votre décalage n'aura plus l'exactitude voulue).

Reset (Réinitialisation)

Mono
Le LFO est partagé par les voix d'un programme. Il peut se trouver à n'importe quel point de son cycle quand la première touche est pressée. De nouvelles voix prendront ce LFO en route, rejoignant les autres voix exactement au même point du cycle du LFO. Les LFO de chaque programme sont indépendants les uns des autres, aussi peuvent-il tourner à des vitesses différentes.

Poly
Chaque LFO de voix est totalement indépendant des autres. Quand une touche est pressée, le LFO de cette voix peut être en haut de son cycle, en bas ou n'importe où entre quand il commence à affecter la voix.

Key-mono
Le LFO est partagé par les voix d'un programme. Quand la première touche est pressée, le cycle du LFO redémarre à son début. Quand une seconde touche est pressée, le LFO redémarre son cycle à son début.

Key-poly
Chaque voix a son propre LFO qui redémarre quand la voix est déclenchée.

Tempo lock
Le LFO se réinitialise quand l'horloge de tempo maître atteint le « 1 », tant que TempoSync est réglé sur « follow tempo ».

*Rappelez-vous qu'il est possible de régler indépendamment les LFO pour que le paramètre Reset d'un LFO puisse par exemple être réglé sur **poly** tandis que celui d'un autre est réglé sur **key-mono**.*

Synchronisation des LFO sur vos séquences et rythmes
Si vous voulez que vos LFO se synchronisent avec vos séquences et rythmes, réglez TempoSync sur « follow tempo » et Reset sur « tempo lock ».

Pourquoi mon LFO ne fonctionne-t-il pas ?
*Si vous avez dirigé un LFO vers une destination de la matrice de modulation mais qu'il ne semble pas avoir d'effet, vérifiez le paramètre « MOD1 wheel ». Si ce paramètre est réglé à 100%, alors le LFO ne sera actif que si la molette **(MOD1)** est montée. Si vous voulez que le LFO soit toujours actif, réglez ce paramètre à 0%.*

MOD1 wheel
Pour placer l'amplitude du LFO sous le contrôle total de la molette **MOD1**, réglez cette valeur à 100%. Pour ignorer la molette **MOD1**, réglez la valeur à 0%. Les valeurs intermédiaires permettent un contrôle limité de la molette **MOD1** sur le LFO.

13. Réglages d'échantillonneur bloqueur (Sample-and-Hold ou S&H)

Les trois premiers réglages – **TempoSync**, **Rate** et **Reset** – fonctionnent comme ceux du LFO expliqués précédemment. Voici les réglages de S&H supplémentaires :

Input (Entrée)
L'entrée dans le Sample & Hold détermine la source des valeurs de S&H. Si la source est continuellement active, comme un LFO, il y aura une fourniture ininterrompue de nouvelles valeurs pour que le Sample & Hold alimente sa destination dans la matrice de modulation. Si la source est plus statique comme une des molettes ou pédales, la destination ne recevra de nouvelles valeurs du Sample & Hold que lorsque la valeur de l'entrée aura changé et qu'un autre échantillonnage sera fait.

Les entrées du générateur S&H sont les mêmes que les sources de modulation de la matrice de modulation (évoquée ultérieurement).

Smoothing (Lissage)
Ce paramètre gère les sauts de valeurs d'un échantillon au suivant. Une valeur de lissage faible entraîne un changement instantané de valeur d'échantillon pour la suivante quand le nouvel échantillon est pris. Une valeur de lissage élevée fait « glisser » l'échantillonneur bloqueur d'une valeur à la suivante.

Que signifie échantillonneur bloqueur (Sample & Hold) ?:
C'est un terme datant du début des synthétiseurs modulaires analogiques. Il décrit le processus de lecture ou prise « d'échantillon » à intervalles réguliers dans une source d'entrée particulière, comme un LFO. Cet échantillon devient une valeur envoyée à une destination, comme la fréquence du filtre. Le paramètre de destination reste à cette valeur jusqu'à ce que la période de blocage (« Hold ») soit expirée, auquel cas un autre échantillon de la source entrante est pris et envoyé à la destination et ainsi de suite.

***Lissage de S&H :** Avec un lissage (Smoothing) élevé, il est possible que la destination n'ait que des changements très faibles voire inexistants. Si vous n'avez pas la quantité de S&H désirée, essayez de réduire la valeur de lissage.*

14. Track (Générateur d'asservissement)

Le générateur d'asservissement vous permet de créer vos propres courbes pour les sources de modulation. Cela autorise les effets non linéaires. Par exemple, quand l'amplitude d'une source augmente, la destination peut d'abord être affectée négativement, puis positivement puis à nouveau négativement.

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie du générateur d'asservissement, tenez enfoncée la touche ***[PROGRAMS]*** *et pressez la touche marquée « track ».*

Les entrées du générateur d'asservissement – comme celles du générateur de S&H – sont les mêmes que les sources de modulation de la matrice de modulation (évoquée ultérieurement).

Grid (grille) : l'entrée du générateur d'asservissement est quantifiée sur 12 ou 16 points au-dessus ou en dessous de 0.

Point x : après avoir créé votre grille, vous pouvez passer en revue chaque point et régler sa valeur de -100% à +100%.

Un exemple aidera à expliquer ce concept :



Sur la gauche, 16 points sont indiqués. C'est le nombre de points positifs. Il y a 32 points au total, si vous comptez les négatifs. En réalité, l'afficheur présente 32 points, 16 à gauche et 16 à droite de l'axe des y.

Maintenant, ce qui est affiché est une génération d'asservissement assez radicale. Comme vous pouvez le voir, avant le point médian de cette plage de source, les valeurs montantes sont interceptées par le générateur d'asservissement et transformées en résultat extrêmement non linéaire, inattendu. Quand le point médian est atteint, le générateur d'asservissement verrouille la sortie de la source à 0 (sa valeur médiane). Puis, au huitième point positif, le générateur d'asservissement fait progressivement monter la valeur de sortie de la source. Il la maintient stable durant un instant puis commence une descente progressive à partir du quatorzième point positif. Comment cela sonne-t-il? Assez étrangement.

Rappelez-vous que sans le générateur d'asservissement, la sortie de la source fonctionnerait normalement – vous verriez une ligne diagonale partant d'en bas à gauche et finissant en haut à droite sans interruption. Le but du générateur d'asservissement est d'intercepter et de transformer cette ligne de correspondance.

15. Mod (Routage de modulation)

Pour chacun des douze routages de modulation possibles, réglez la source, la destination, le niveau (*level*), le décalage (*offset*).

Le niveau (*level*) détermine avec quelle intensité la source affecte la destination.

Le décalage (*offset*) change la valeur de la destination avant que la modulation ne commence.

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie de routage de modulation, tenez enfoncée la touche ***[PROGRAMS]*** *et pressez la touche marquée « mod ».*

Après le dernier routage de modulation, vous pouvez ajouter un nouveau routage, jusqu'à un maximum de 12 routages.

Pour supprimer un routage de modulation, double-cliquez sur « Dest ». Le Miniak vous demandera « Remove mod? » (Supprimer modulation ?). Appuyez sur la molette **DATA** pour confirmer.

Sources de modulation
Voici les entrées pour la matrice de modulation :

SOURCE	DESCRIPTION
(none)	Pas d'effet
Aftertch	Aftertouch polyphonique (par note), en MIDI seulement
Env 1	Niveau d'enveloppe d'ampli
Env 2	Niveau d'enveloppe de filtre
Env 3	Niveau d'enveloppe de hauteur/modulation
ExpPedal	Valeur de position de pédale d'expression ou CC MIDI entrant comme assigné
Keytrack	Numéro de touche MIDI servant de modulateur. La note MIDI 60 équivaut à 0.
KeytrackXt	Comme Keytrack mais avec la sortie multipliée par 4.
LFO1 Saw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO1
LFO1CSaw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO1, phase décalée de 90°
LFO1 Sin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO1
LFO1CSin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO1, phase décalée de 90°
LFO1 Sqr	Sortie d'onde carrée de LFO1
LFO1CSqr	Sortie d'onde carrée de LFO1, phase décalée de 90°
LFO1 Tri	Sortie d'onde triangulaire de LFO1
LFO1CTri	Sortie d'onde triangulaire de LFO1, phase décalée de 90°
LFO2 Saw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO2
LFO2CSaw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO2, phase décalée de 90°
LFO2 Sin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO2
LFO2CSin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO2, phase décalée de 90°
LFO2 Sqr	Sortie d'onde carrée de LFO2
LFO2CSqr	Sortie d'onde carrée de LFO2, phase décalée de 90°
LFO2 Tri	Sortie d'onde triangulaire de LFO2
LFO2CTri	Sortie d'onde triangulaire de LFO2, phase décalée de 90°
MOD1Wheel	Valeur de position de molette MOD1, ou message CC00 MIDI entrant
MOD2Wheel	Valeur de position de molette MOD2, ou message MIDI entrant de pression par canal
P Wheel	Valeur de position de la molette pitch ou message MIDI entrant de pitch bend
PortaEfx	Niveau de portamento proportionnel à la position du clavier, pour que le niveau de modulation suive la hauteur de note.
PortaLvl	Niveau de portamento, sous forme de pourcentage du « glissement » allant de la note de départ à la note de fin.
Pressure	Aftertouch monophonique (par canal MIDI), MIDI seulement
RndmGlbl	Source de modulation aléatoire, commune à toutes les voix
RndmVoic	Source de modulation aléatoire, propre à chaque voix
S/H	Sortie du processeur échantillonneur bloqueur (Sample & Hold)
SusPedal	Position (haute/basse) de la pédale de sustain, ou message CC64 MIDI entrant
Track	Sortie du générateur d'asservissement, interpolée
TrackStp	Sortie du générateur d'asservissement, par paliers
Velocity	Dynamique (force) de jeu de la touche
VelociUp	Dynamique de relâchement de la touche
CC 1...119	Valeur des messages MIDI entrants de contrôleurs continus

Destinations de modulation

Voici les destinations possibles pour la matrice de modulation :

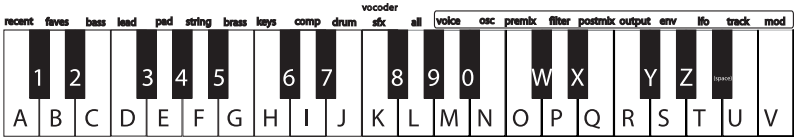
DESTINATION	DESCRIPTION
Pitch	Module la hauteur des 3 oscillateurs sur toute la tessiture de 10 octaves
PtchNar	Module la hauteur des 3 oscillateurs, en se limitant à 1 octave
FM Amnt	Voir paramètre de programme équivalent
Osc1Pit	Module la hauteur de l'oscillateur 1 sur toute la tessiture de 10 octaves
Osc1Nar	Module la hauteur de l'oscillateur 1, en se limitant à 1 octave
Osc1Shp	Module la forme de l'oscillateur 1
Osc2Pit	Module la hauteur de l'oscillateur 2 sur toute la tessiture de 10 octaves
Osc2Nar	Module la hauteur de l'oscillateur 2, en se limitant à 1 octave
Osc2Shp	Module la forme de l'oscillateur 2
Osc3Pit	Module la hauteur de l'oscillateur 3 sur toute la tessiture de 10 octaves
Osc3Nar	Module la hauteur de l'oscillateur 3, en se limitant à 1 octave
Osc3Shp	Module la forme de l'oscillateur 3
Osc1Lvl	
Osc2Lvl	
Osc3Lvl	
RingLvl	
NoisLvl	
ExInLvl	
Osc1Bal	
Osc2Bal	
Osc3Bal	
RingBal	
NoisBal	
ExInBal	
F1F2Lvl	
PortaTm	
UnsnDtn	
Flt1Frq	
Flt1Res	
Flt1Env	
Flt1Ktk	
Flt2Frq	
Flt2Res	
Flt2Env	
Flt2Ktk	
Flt1Lvl	Voir paramètres de programme équivalents
Flt2Lvl	
PfltLvl	
Flt1Pan	
Flt2Pan	
PfltPan	
DrivLvl	
PgmLvl	Niveau de sortie du programme
Pan	
FxMix	Intensité d'effet
Fx1 A	Voir paramètres de programme équivalents
Fx1 B	
Fx1 C	
Fx1 D	

Env1Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie d'enveloppe – affecte donc l'intensité avec laquelle l'enveloppe module le reste.
Env1Rat	Module tous les segments de temps de l'enveloppe – Attack, Decay, Sustain et Release – simultanément.
Env1Atk	Voir paramètres de programme équivalents
Env1Dcy	
Env1STm	
Env1SLv	
Env1Rel	
Env2Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie d'enveloppe – affecte donc l'intensité avec laquelle l'enveloppe module le reste.
Env2Rat	Module tous les segments de temps de l'enveloppe – Attack, Decay, Sustain et Release – simultanément.
Env2Atk	Voir paramètres de programme équivalents
Env2Dcy	
Env2STm	
Env2SLv	
Env2Rel	
Env3Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie d'enveloppe – affecte donc l'intensité avec laquelle l'enveloppe module le reste.
Env3Rat	Module tous les segments de temps de l'enveloppe – Attack, Decay, Sustain et Release – simultanément.
Env3Atk	Voir paramètres de programme équivalents
Env3Dcy	
Env3STm	
Env3SLv	
Env3Rel	
LFO1Rat	Voir paramètre de partie équivalent
LFO1Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie du LFO1 – affecte donc l'intensité avec laquelle le LFO module le reste.
LFO2Rat	Voir paramètre de programme équivalent
LFO2Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie du LFO2 – affecte donc l'intensité avec laquelle le LFO module le reste.
S/H Rat	Voir paramètres de programme équivalents
S/H Sm	
S/H Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie du S&H – affecte donc l'intensité avec laquelle le S&H module le reste.

16. Category (Catégorie)
Placez le programme dans une des catégories pré-définies du Miniak.

17. Program name (Nom du programme)
Comme les programmes sont listés alphabétiquement, une appellation créative peut vous aider à passer en douceur d'un programme à un autre.

Tournez la molette **DATA** pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer dans le nom. Puis pressez la molette **DATA** pour éditer cette position, en tournant la molette **DATA** ou en pressant des touches du clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre minuscule et majuscule.

Insertion et suppression de caractères : pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position désirée pour l'insertion. Maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens horaire. Pour supprimer un caractère, naviguez jusqu'à la position suivante, maintenez enfoncée la molette **DATA** et tournez-la dans le sens anti-horaire (dans les deux cas, imaginez que vous « tirez » le reste du nom).

18. Delete? (Supprimer ?)
Si désiré, supprimez le programme avec cette fonction.

19. Send MIDI sysex? (Envoyer par message exclusif MIDI ?)
Choisissez cette option pour envoyer le programme à un ordinateur ou à un autre dispositif de stockage MIDI par la prise de sortie **MIDI OUT** du Miniak.

Cela vous permet de sauvegarder vos programmes sur votre ordinateur, de les partager avec des amis ou sur internet (voir le Chapitre 8 pour des détails sur ce qu'est le système exclusif (Sysex) et comment l'utiliser).

20. Store a copy? (Mémoriser une copie ?)
Contrairement à de nombreux synthés, le Miniak n'a pas de « banques » fixes de programmes, séquences, etc., chacune avec un nombre d'emplacements prédéterminé. À la place, vous pouvez librement créer et supprimer des programmes à tout moment, comme sur un ordinateur.

« Store a copy? » permet de créer un nouveau programme. Cette option crée une toute nouvelle copie du programme actuel, dont seul le nom diffère. Maintenant, quand vous faites des changements et pressez la touche **[STORE]**, c'est dans cette nouvelle copie qu'ils sont mémorisés.

Quand vous voulez commencer un nouveau programme sans base de départ, vous devez quand même trouver un programme existant duquel partir et en mémoriser une copie. N'oubliez pas d'en faire une copie ou vous risqueriez d'accidentellement écraser le programme d'origine.

Mémorisez vos changements !
Veillez bien à presser la touche **[STORE]** une fois satisfait de vos changements. Sinon, vos changements seront perdus à l'extinction du Miniak.

Toutefois, gardez à l'esprit que changer de mode ne vous fait perdre aucun changement, donc n'hésitez pas à parcourir les séquences et les Multis sans mémoriser votre programme. De plus, si vous jouez d'un Multi qui utilise le programme actuel, vous entendrez votre version éditée, même sans l'avoir mémorisée. C'est un excellent moyen de vérifier comment sonnent vos éditions dans le contexte d'un Multi, sans vous engager.

Vous pouvez même lire d'autres programmes sans perdre vos éditions. Appuyez juste sur la touche **[PROGRAMS]** et tournez la molette **DATA**. Vous pouvez toujours retrouver votre programme édité tel que vous l'avez laissé. Le Miniak n'efface pas vos éditions tant que vous n'éditez pas un autre programme.

Quitter l'édition de programme
Vous pouvez quitter l'édition de programme à tout moment. Pressez simplement n'importe laquelle des touches entourant la molette **DATA**, y compris une seconde fois la touche **[PROGRAMS]**.

CHAPITRE 7 : CONFIGURATION

[CONFIG] (Configuration)

Pressez **[CONFIG]** pour régler la configuration globale du Miniak. Seule **[CONFIG]** s'allume en rouge.

PARAMÈTRES DE CONFIGURATION

1. Contrast (Contraste) **:** règle le contraste de l'écran LCD.

Si vous allumez votre Miniak et que l'écran est vide, il est possible que votre réglage de contraste ait été abaissé. Comme le contraste est la première des options de configuration, vous pouvez y accéder même en naviguant à l'aveugle. Pressez simplement la touche **[CONFIG]**, et double-cliquez sur la molette **DATA**.

Double-cliquez pour restaurer les réglages par défaut
*Les options de configuration peuvent être réinitialisées en pressant rapidement deux fois la molette **DATA** (double-clic).*

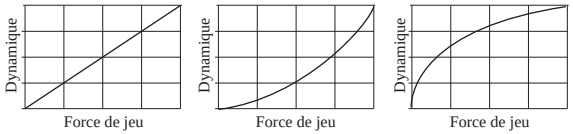
2. Tuning (Accord) **:** règle l'accord général du Miniak sur une plage de ±200 centièmes de demi-ton ; cela signifie donc que l'accord global peut être monté ou baissé d'un ton entier. L'accord par défaut du Miniak est fait sur un *la* à 440 Hertz.

3. Transpose (Transposition) **:** décale le positionnement du clavier du Miniak dans la tessiture MIDI de 128 notes. Par défaut, le clavier du Miniak va de *do4* à *do7* ; cette option vous permet de décaler cette tessiture. Avec les touches **[OCTAVE]**, vous pouvez aussi rapidement transposer par octaves vers le haut ou le bas.

Cette option n'affecte pas la façon dont les notes MIDI entrantes sont interprétées.

4. Velocity Curve (Courbe de dynamique) **:** modifie la réponse du clavier à votre dynamique de jeu. Cette option affecte les valeurs de dynamique produites quand vous jouez au clavier ; elle n'a pas d'effet sur les notes MIDI entrantes.

Les options sont *linear* (linéaire) *low*, *medium* et *high*; *exponential* (exponentiel) *low*, *medium* et *high* et *logarithmic* (logarithmique) *low*, *medium* et *high*, *low* correspondant à bas, *medium* à moyen et *high* à haut.



Linéaire Exponentiel Logarithmique

Pressez la molette **DATA** pour éditer la courbe de dynamique. Tournez-la pour sélectionner une nouvelle courbe. Pressez-la à nouveau pour valider le choix de courbe et revenir au menu principal de configuration.

5. Local Control (Commande locale) **:** tournez dans le sens horaire la molette **DATA** pour éditer le réglage Local Control du clavier. Les options sont « on », « off », ou « off +send ptns ». Par défaut, local control est réglé sur « on ». Dans ce cas, le Miniak fonctionne normalement – le clavier, les molettes, les pédales pilotent tous le Miniak.
Régler local control sur « off » isole le moteur sonore du Miniak de tous ces contrôleurs. Laissez local control sur « on » dans la plupart des situations. Il y a trois exceptions principales :

a. Séquenceurs externes : envisagez de régler local control sur « off » quand vous utilisez des câbles MIDI pour relier le Miniak à un séquenceur externe, tel qu'une station de travail audio numérique autonome ou sur ordinateur. Quand vous enregistrez avec un séquenceur, en général celui-ci « renvoie » ce que lui envoyez. Aussi, si vous laissez local control sur « on », tout ce que vous vous jouez sera déclenché deux fois – une fois directement suite à votre jeu et l'autre suite au renvoi par le séquenceur de ce que vous avez joué. C'est généralement indésirable.

b. Emploi du Miniak dans une installation à multiples contrôleurs : imaginez un saxophoniste qui veut piloter le Miniak avec un contrôleur MIDI par souffle. En même temps, le saxophoniste a un module de sons monté en rack qu'il veut contrôler depuis le clavier du Miniak. Régler local control sur « off » est judicieux dans ce cas puisque jouer sur le contrôleur par souffle déclenchera le Miniak et jouer sur le Miniak déclenchera le module de sons.

c. Emploi du Miniak avec une baie de connexion MIDI : si vous employez une baie de connexion MIDI pour diriger les contrôleurs et sources sonores, vous devrez probablement régler local control sur « off ».

Le Miniak a également un mode spécial « off + send ptns » qui envoie en réalité toutes les données de séquence (toutes les informations de note, dynamique, changement de commande) plutôt qu'une simple commande de démarrage et d'arrêt d'une séquence mémorisée dans le Miniak. Certains utilisateurs peuvent trouver cette option utile s'ils veulent enregistrer leurs séquences dans un séquenceur informatique.

6. MIDI Setup Mode (Mode de configuration MIDI) **:** les options de mode MIDI sont « single-channel » (un seul canal) et « multi-channel » (plusieurs canaux). Ce réglage affecte les Multis. En mode « single-channel », le Miniak n'envoie et ne reçoit des données MIDI que sur un des 16 canaux MIDI possibles. En mode « multi-channel », chaque partie ou rythme envoie et reçoit ses données MIDI sur un canal distinct.

Tournez la molette **DATA** pour sélectionner « single-channel » ou « multi-channel ».

7. MIDI channel (Canal MIDI) **:** Vos options diffèreront selon le réglage choisi précédemment pour le *mode MIDI* :

Si le Miniak est réglé en mode « single-channel », vous pourrez sélectionner le canal MIDI.

Si le Miniak est réglé en mode « multi-channel », vous pourrez sélectionner le canal MIDI de la première partie. Le canal de chaque partie et rythme supplémentaire sera réglé de façon croissante en partant de là (par exemple, si vous réglez le canal sur « 4 », alors la partie A utilisera le canal MIDI 4, la partie B le canal MIDI 5 etc.).

Même en mode multi-channel, le Miniak n'utilise jamais un canal MIDI inférieur à celui spécifié dans cette option, aussi pouvez-vous réserver les canaux de numéro inférieur à d'autres instruments MIDI.

Comme il n'y a que 16 canaux MIDI, un Multi avec plus de 16 parties et rythmes ne fonctionnera pas bien en mode multi-channel. Les parties qui devraient être assignées à des canaux supérieurs à 16 n'enverront et ne recevront pas de données MIDI.

8. MIDI sync (Synchronisation MIDI) **:** le réglage MIDI Sync détermine comment sont traités les signaux de synchronisation envoyés par le MIDI.

Le réglage par défaut pour MIDI Sync est "off". Dans ce mode, toute donnée de synchronisation MIDI entrante est ignorée. Cela vous permet de régler normalement le tempo du Miniak, en utilisant la touche **[TAP TEMPO]** et la molette **DATA**.

Le tempo semble détraquéj?
Si votre tempo semble n'en faire qu'à sa tête, voyez si MIDI Sync est réglé sur « ext MIDI sync ». Réglez-le sur « off » ou « gen MIDI clock » pour rectifier le comportement du tempo.

Quand MIDI sync est réglé sur « ext MIDI sync », le Miniak accepte les informations de tempo venant d'appareils MIDI externes tels que des séquenceurs. Quand il reçoit de telles informations, le tempo de l'appareil externe contrôle le réglage de tempo du Miniak.

Un troisième réglage, « gen MIDI clock », génère des informations de tempo et les envoie via le port **MIDI OUT** du Miniak.

Pour résumer :

- **Off :** le Miniak règle son tempo indépendamment des autres appareils.
- **Ext MIDI sync :** la synchronisation reçue des autres appareils contrôle le tempo du Miniak.
- **Gen MIDI clock :** le Miniak contrôle le tempo des autres appareils..

9. Store Protect (Protection des mémoires) **:** par défaut, cette protection est activée (« on »). Quand la protection est activée, vous ne pouvez pas sauvegarder ou supprimer des réglages dans le Miniak. Une fois que vous êtes sûr de vouloir sauvegarder des changements, mettez cette protection sur « off ».

10. Sysex: send all (Système exclusif:tout envoyer) **:** pressez la molette **DATA** pour envoyer un message SysEx à un ordinateur ou à un autre appareil externe via le port **MIDI OUT** du Miniak. Ce message contiendra tout ce que vous avez mémorisé dans votre Miniak – programmes, Multis, rythmes et séquences. Cela sert à sauvegarder toutes vos données d'un coup ou à partager votre collection avec d'autres.

CHAPITRE 8 : MIDI

QU'EST-CE QUE LE MIDI ?

Le MIDI est le standard de communication pour les instruments de musique électronique. Vous pouvez utiliser le MIDI pour :

- enregistrer dans un séquenceur ou ordinateur ce que vous jouez sur votre synthétiseur Miniak.
- faire reproduire par le Miniak des séquences venant d'un séquenceur ou d'un ordinateur.
- mémoriser et rappeler des programmes et Multis dans un ordinateur.
- employer un ordinateur afin de modifier les sons de votre Miniak.
- employer votre Miniak afin de piloter un autre synthétiseur ou module de sons.
- employer un autre clavier afin de faire jouer les sons de votre Miniak.

Parmi les appareils MIDI que vous pouvez adjoindre à votre synthétiseur Miniak, il y a les claviers de commande, modules de sons, boîtes à rythmes, séquenceurs et ordinateurs ayant des interfaces MIDI.

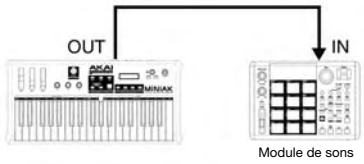
Connexions MIDI

Le Miniak a trois prises MIDI :

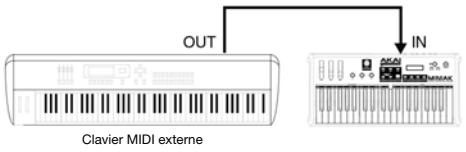
- **MIDI IN** pour recevoir des informations MIDI d'un autre appareil MIDI.
- **MIDI OUT** pour envoyer des informations MIDI à un autre appareil MIDI.
- **MIDI THRU** renvoie ce qui est reçu en prise **MIDI IN**.

Voici quatre configurations MIDI typiques pour votre Miniak et les connexions appropriées à chacune d'elles :

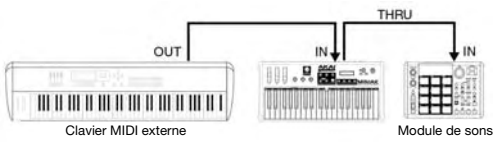
Clavier de commande (maître ou contrôleur)
Avec cette configuration, vous pouvez employer votre Miniak pour « jouer » d'autres instruments MIDI (synthétiseur, module de sons, boîte à rythmes, etc.). Connectez un câble MIDI entre la prise **MIDI OUT** du Miniak et la prise MIDI IN de l'appareil que vous désirez piloter.
Pour cette configuration, réglez Local Control sur ON (dans les réglages **[CONFIG]** du Miniak).



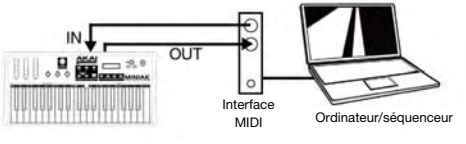
Esclave
Avec cette configuration, vous pouvez employer un autre clavier pour « jouer » avec les sons de votre Miniak. Branchez un câble MIDI entre la prise MIDI OUT de l'appareil maître et la prise **MIDI IN** du Miniak.



Esclave avec renvoi
Avec cette configuration, les signaux MIDI traversent votre Miniak pour atteindre plusieurs unités. Un appareil MIDI peut alors en piloter plusieurs. Branchez un câble MIDI entre la prise MIDI OUT de l'appareil maître et la prise **MIDI IN** du Miniak, puis un autre entre la prise **MIDI THRU** du Miniak et la prise MIDI IN du 3e appareil.



Séquence
Avec cette configuration, vous pouvez employer votre Miniak avec un séquenceur MIDI ou un ordinateur à interface MIDI. Branchez un câble MIDI entre la prise MIDI OUT du séquenceur/ ordinateur et la prise **MIDI IN** du Miniak, puis un autre entre la prise **MIDI OUT** du Miniak et la prise MIDI IN du séquenceur/ordinateur.



Pour cette configuration, réglez Local Control sur ON (dans les réglages **[CONFIG]** du Miniak).

Sauvegarde des programmes, Multis, rythmes et séquences par messages exclusifs MIDI
Le Miniak vous permet de transmettre les données de programmes, Multis, rythmes et séquences à un appareil externe (tel qu'ordinateur, séquenceur, unité de stockage ou autre synthétiseur Miniak) par MIDI. Les appareils MIDI utilisent un protocole intitulé messages « exclusifs de système » (SysEx en raccourci) pour transmettre et recevoir ces communications. Utilisez les commandes *Send Sysex* et *Send SysEx Bundle* depuis les modes **[PROGRAMS]**, **[MULTI]**, **[RHYTHMS]** ou **[SEQUENCES]** pour envoyer ces informations.

Pour enregistrer un message SysEx dans votre ordinateur, vous pouvez en général lancer l'enregistrement sur votre séquenceur, envoyer le SysEx depuis le Miniak puis sauvegarder le fichier MIDI dans votre séquenceur. Ce dernier peut également disposer de fonctions spéciales pour recevoir et stocker directement un transfert par message exclusif (« SysEx Dump »). Consultez le mode d'emploi de votre séquenceur.

Chargement de programmes, rythmes, Séquences et Multis par MIDI
Le Miniak n'a pas besoin d'être dans un mode spécial pour recevoir des informations SysEx MIDI. Branchez simplement un câble MIDI entre la prise MIDI OUT de votre lecteur MIDI et le port **MIDI IN** de votre Miniak et lancez le transfert de SysEx sur votre unité de stockage MIDI ou ordinateur. Si tout fonctionne correctement, le Miniak affiche « Receiving… » (Réception) et le programme, le Multi, la séquence ou le rythme est chargé.

NOTE : *certains ordinateurs ne sont pas assez rapides pour bien transmettre des données SysEx MIDI. En cas de problèmes, essayez de changer les réglages de votre logiciel MIDI. Certains programmes permettent de ralentir le taux de transmission pour que l'ordinateur puisse suivre le logiciel.*

Qu'est-ce qu'un bundle ?
Il y a deux options pour envoyer un Multi, un rythme ou une séquence : « Send MIDI sysex? » et « Send syx bundle? ». La différence concerne les dépendances.

Par exemple, un Multi peut être basé sur des séquences et rythmes mémorisés dans votre Miniak. Si vous envoyez un Multi à un ami et que son Miniak n'a pas les séquences et rythmes employés par votre Multi, celui-ci ne sonnera pas de la même façon. De même, les Multis, rythmes et séquences dépendent tous des programmes. Si le Miniak de votre ami a un jeu de programmes différent du vôtre, rien de ce vous lui enverrez ne sonnera de la même façon.
Pour résoudre ce problème, vous pouvez envoyer un bundle. Celui-ci contient le Multi, le rythme ou la séquence que vous voulez envoyer plus tout ce sur quoi il est basé – tous les rythmes, séquences et programmes dont votre ami a besoin pour entendre votre création exactement comme sur votre Miniak.

Compatibilité avec d'autres programmes
Les programmes du Miniak sont 100% compatibles avec l'Ion et le Micron d'Alesis. Toutefois, les séquences, rythmes et Multis du Miniak ne sont pas compatibles avec l'Ion.

Partage de programmes entre le Miniak Akai et l'Ion ou le Micron Alesis

Envoi de programmes depuis le Miniak vers l'Ion
Reliez le port **MIDI OUT** du Miniak au port MIDI IN de l'Ion. Envoyez les programmes à l'aide de l'écran *Send SysEx* depuis le mode **[PROGRAMS]** du Miniak.

Envoi de programmes de l'Ion ou du Micron vers le Miniak
Reliez le port MIDI OUT de l'Ion ou du Micron au port **MIDI IN** du Miniak. Envoyez les programmes de l'Ion ou du Micron comme indiqué dans le mode d'emploi de l'unité.

Mise à jour du logiciel par MIDI
Le système d'exploitation du Miniak peut être mis à jour par MIDI. De temps à autre, Akai fournira des mises à jour qui ajouteront ou amélioreront des fonctionnalités. Les mises à jour logicielles seront mises à disposition sur le site web Akai. Pour mettre à jour le logiciel du Miniak, il vous faut un ordinateur à interface MIDI et un logiciel de séquence MIDI.

Pour mettre à jour votre logiciel dans votre Miniak :
1. Reliez la prise MIDI OUT de l'ordinateur à la prise **MIDI IN** du Miniak.
2. Ouvrez le fichier logiciel téléchargé « .syx » ou « .mid » dans votre programme séquenceur.
3. Allumez le Miniak en maintenant enfoncées les deux touches **[PROGRAMS]** et **[MULTI]**.
4. Après affichage rapide de la version actuelle du système d'exploitation, l'écran indique « Ready to receive OS throughMIDI » (Prêt à recevoir le système d'exploitation par MIDI).
5. Reproduisez le fichier « .syx » ou « .mid ».

All Notes Off
La commande MIDI All Notes Off sert à réduire au silence un synthétiseur dont une ou plusieurs notes sont bloquées. Cela est en général dû à la réception d'un message Note On non suivi d'un message Note Off correspondant. Pressez rapidement deux fois la touche **[PROGRAMS]** pour arrêter toutes les notes.

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

Il y a des noms de catégorie (« bass », « lead », « pad ») au-dessus des touches, comment les utiliser ?

Maintenez enfoncée la touche **[PROGRAMS]** et pressez une de ces touches. Tournez la molette **DATA** pour écouter les autres programmes de la catégorie.

Comment utiliser les noms de paramètres de programme (« voice », « osc », etc) au-dessus des touches ?

Maintenez enfoncée la touche **[PROGRAMS]** et pressez une de ces touches. Tournez la molette **DATA** pour voir les autres paramètres du groupe.

Comment ajouter un programme à la catégorie des favoris (« faves ») ?

1. Trouvez le programme que vous voulez ajouter et pressez la molette **DATA**.
2. L'écran indique “Add to faves?” (Ajouter aux favoris?). Pressez la molette **DATA** pour le faire.

Comment assigner un paramètre de programme à un des boutons ?

1. Trouvez le paramètre que vous voulez assigner, soit en pressant **[PROGRAMS]** et en pressant la molette **DATA**, soit comme décrit dans la question précédente.
2. Tenez enfoncée la molette **DATA** et bougez le bouton **X/Y/Z** auquel vous voulez l'assigner.

Comment enregistrer une nouvelle séquence ?

1. Pressez **[SEQUENCES]**, et faites défiler à fond sur la gauche jusqu'à ce qu'apparaisse « * Empty Sequence » (séquence vide).
2. Pressez la molette **DATA**, faites-la défiler à fond sur la droite et choisissez « Store a copy? » (Enregistrer une copie ?)
3. Faites défiler sur la gauche jusqu'à « Record Sequence? » (Enregistrer une séquence). Vous entendrez le clic du métronome démarrer.
4. Jouez !
5. Veillez à presser la touche **[STORE]** à un moment pour mémoriser votre nouvelle séquence.

Vous pouvez changer le programme utilisé par votre séquence en faisant défiler jusqu'à « Sequence program », ou en maintenant **[PROGRAMS]** et en pressant **[SEQUENCES]**. Vous voudrez sans doute aussi à un moment donner un nouveau nom à votre séquence.

J'ai enregistré une séquence et me suis trompé. Comment l'effacer et recommencer ?

Faites défiler jusqu'à « Clear Sequence? » et pressez la molette **DATA**. Sinon, vous pouvez maintenir **[SEQUENCES]** et presser la plus haute touche du clavier pour accéder directement ici.

Comment faire des partages (splits) et superpositions (layers) sur le clavier ?

Vous devez créer un Multi. Le Miniak a été conçu pour rendre aussi simples que possible le partage et la superposition. Suivez cette procédure :

1. Pressez **[PROGRAMS]** et trouvez un programme que vous aimez.
2. Pressez la molette **DATA**, tournez-la jusqu'à « Start new Multi? » (Commencer nouveau Multi ?) et pressez-la à nouveau.
3. Pressez **[PROGRAMS]** et trouvez un autre programme que vous aimez.
4. Pressez la molette **DATA**, tournez-la jusqu'à « Send to Multi? » (Envoyer au Multi ?) et pressez-la à nouveau.
5. Selon ce que vous voulez faire, tournez-la jusqu'à « Layer part A? » (Superposition de la partie A ?), « Split A low? » (Partage A bas ?) ou « Split A high? » (Partage A haut ?) et pressez à nouveau.
6. Si vous avez choisi un partage (split), il vous sera demandé de sélectionner un point de split.
7. Continuez d'envoyer des programmes au Multi jusqu'à ce que vous ayez créé tous les partages (splits) et superpositions (layers) voulus.

8.

Comment changer le programme d'une partie de Multi ?

Il y a trois façons de faire. Utilisez celle qui vous convient :

- En mode Multi, pressez la molette **DATA**, tournez-la jusqu'à « Part x Program » et choisissez le programme voulu.
- Pressez **[PROGRAMS]** et trouvez le programme voulu. Pressez la molette **DATA**, choisissez « Send to Multi? puis « Send to part x? ».
- Pressez **[PROGRAMS]** et trouvez le programme voulu. Maintenez **[PROGRAMS]** et pressez **[MULTI]**. Cela envoie le programme à la dernière partie visualisée.

Les trois méthodes conviennent aussi aux séquences et rythmes.

Comment voir rapidement quels programmes sont associés aux parties du Multi ?

Maintenez **[MULTI]** et pressez les touches en commençant par le *la* au-dessus du *do* médian (intitulé "voice"). Presser la touche *la* fait s'afficher la partie A, la touche *si* la partie B etc. Pour naviguer dans les rythmes, montez d'une octave. Le *la* plus aigu fait s'afficher le rythme (Beat) A et ainsi de suite.

Comment ajouter un rythme à mon Multi ?

Comme un programme ou une séquence. Mais comme vous n'aurez souvent qu'un seul rythme dans un Multi, la façon la plus rapide de l'ajouter ou de le changer est de presser **[RHYTHMS]**, de trouver le rythme voulu puis de simplement tenir **[RHYTHMS]** et de presser **[MULTI]** pour l'envoyer.

Comment assigner différents programmes à différents canaux MIDI pour pouvoir jouer de plusieurs programmes à la fois depuis le séquenceur de mon PC ?

Vous devez créer un Multi. Suivez cette procédure :

1. Pressez **[PROGRAMS]**, et trouvez un programme que vous aimez.
2. Pressez la molette **DATA**, tournez-la jusqu'à « Start new Multi? » et pressez-la à nouveau.
3. Pressez **[PROGRAMS]**, et trouvez un autre programme que vous aimez.
4. Pressez la molette **DATA**, tournez-la jusqu'à « Send to Multi? » et pressez-la à nouveau.
5. Tournez-la jusqu'à « Add part B? » et pressez-la à nouveau.
6. Continuez d'ajouter des parties jusqu'à ce que le Multi contienne tous les programmes voulus.

Vous pouvez maintenant faire jouer ces programmes depuis votre séquenceur. Par défaut, la partie A est sur le canal 1, la B sur le 2 etc. Si cela ne semble pas fonctionner, lisez la question suivante.

Comment régler les canaux MIDI utilisés par mon Miniak ?

Pressez **[CONFIG]** et faites défiler jusqu'au paramètre « MIDI: Channel ». En mode Programs, Sequences ou Rhythms, c'est le seul canal MIDI que le Miniak utilise.

En mode Multi, vous avez un choix. Si vous voulez que chaque partie (Part) et rythme (Beat) utilise un canal différent, faites défiler jusqu'au paramètre précédent « MIDI: Setup mode » et assurez-vous qu'il est réglé sur « multi-channel ». Cela signifie que la partie A utilisera le canal réglé par « MIDI: Channel », la partie B utilisera la suivante et ainsi de suite. Si vous voulez que la totalité du Multi n'utilise qu'un seul canal, réglez « MIDI: Setup mode » sur « single-channel ».

Comment sélectionner un programme/Multi/séquence/rythme par MIDI ?

D'abord, il vous faut les numéros de banque et de patch MIDI. Pour un programme, maintenez enfoncée la touche **[PROGRAMS]** une seconde, et ces numéros s'afficheront. Pour un Multi, utilisez la touche **[MULTI]**, et ainsi de suite.

Ensuite, saisissez le numéro de banque et de patch dans votre séquenceur. Si cela ne semble pas fonctionner, vérifiez la méthode de sélection de banque de votre séquenceur. Le Miniak utilise le protocole de sélection de banque MIDI standard dans lequel le numéro de banque est donné par le CC32 associé à 128 valeurs de CC0. D'autres synthés s'écartent de ce standard et votre séquenceur peut être configuré pour s'y accommoder. Si cela ne fonctionne toujours pas, voir la question suivante.

Pourquoi mon Miniak ne répond-t-il pas aux messages MIDI de changement de programme ?

Pressez **[CONFIG]**, faites défiler jusqu'au paramètre « MIDI: Pgm change » et assurez-vous que ce paramètre est sur « on ».

Comment régler le tempo ?

Il y a trois façons de faire. Utilisez celle qui vous convient.

- Battez le tempo avec la touche **[TAP TEMPO]** (sur les noires).
- Maintenez la touche **[TAP TEMPO]** et tournez la molette **DATA** pour régler précisément le tempo.
- Reliez votre PC au Miniak via MIDI et demandez au séquenceur du PC d'envoyer des messages MIDI d'horloge ou de synchronisation. Vous pouvez alors régler le tempo sur le séquenceur et le Miniak le suivra. Si cela ne fonctionne pas, voir la question suivante.

Pourquoi mon Miniak ne se synchronise-t-il pas sur l'horloge MIDI ?

Pressez **[CONFIG]**, faites défiler jusqu'au paramètre « MIDI: Sync », et assurez-vous qu'il est réglé sur « ext MIDI sync ».

Quand je presse [STORE], mon Miniak dit « Cannot store. Protection is on ». Comment désactiver la protection ?

Pressez **[CONFIG]**, faites défiler jusqu'au paramètre « Store: Protect », et réglez-le sur « off ».

Comment comparer mon programme édité (ou séquence/rythme/Multi) à celui mémorisé ?

Appuyez sur la molette **DATA**, et faites-la tourner à fond à gauche jusqu'à « Revert to stored? » (retour à la version mémorisée ?). Appuyez sur la molette **DATA** pour faire jouer la version mémorisée. L'écran affiche alors « Unrevert to edited? » (Retour à la version éditée ?), et vous pouvez réappuyer sur la molette **DATA** pour revenir à la version éditée.

La touche [STORE] est faiblement allumée. Qu'est-ce que cela signifie ?

Cela signifie que vous avez des réglages non mémorisés dans un autre mode. Par exemple, si vous êtes en mode Multi et que **[STORE]** est allumée mais atténuée, alors le Multi actuel a été mémorisé mais sans doute y a-t-il un programme ou une séquence avec des changements non mémorisés. Si votre Multi utilise ce programme ou cette séquence, alors vous entendrez toujours la version modifiée dans votre Multi. La touche faiblement allumée est là pour vous rappeler de vérifier les autres modes avant d'éteindre votre Miniak.

Comment envoyer les notes individuelles d'une séquence ou d'un rythme par MIDI ?

Pressez **[CONFIG]**, faites défiler jusqu'au paramètre « Kbd: Local control » et réglez-le sur « off + send Sequences ».

Une note est bloquée ! Comment demander au Miniak de la couper ?

Double-cliquez sur la touche **[PROGRAMS]**.

Comment utiliser le vocoder ?

Maintenez la touche **[PROGRAMS]** et pressez la touche intitulée « VOCODER / SFX ». Sélectionnez un des programmes contenant le symbole « # » (identifiant les programmes de vocoder), branchez un micro dans la prise MIC INPUT, jouez au clavier et parlez comme un robot !

GUIDE DE DÉPANNAGE

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation de votre Miniak, veuillez utiliser le tableau suivant pour rechercher les causes et solutions possibles avant de contacter le SAV Akai pour de l'assistance.

SYMPTÔMES	CAUSE	SOLUTION
L'afficheur ne s'allume pas quand l'interrupteur on/off est mis en service.	Pas d'alimentation.	Vérifiez que l'adaptateur secteur est bien branché.
Pas de son.	Mauvaises connexions.	Vérifiez vos câbles audio. Si nécessaire, changez de câbles.
	Le volume est abaissé.	Montez le bouton de Volume ou la pédale d'expression.
	Le clavier est localement inactif.	Dans le menu Config, réglez Local Control sur « on ».
	L'appareil MIDI externe a envoyé des commandes de volume (CC7) ou d'expression (CC11) avec une valeur proche de 0.	Changez de Multi pour revenir aux valeurs par défaut.
		Retransmettez des valeurs plus élevées depuis l'appareil MIDI.
Les notes se maintiennent continuellement.	La pédale de sustain a été branchée après la mise sous tension.	Éteignez l'appareil. Attendez un moment et rallumez-le.
	Des notes sont bloquées en raison de données MIDI incomplètes.	Pressez deux fois rapidement la touche **[PROGRAMS]** (double-clic).
Les notes jouées depuis le Miniak ont un son « doublé » ou de type « flanger ».	Local Control est réglé sur « on » alors que le renvoi MIDI (echo/Thru) est activé sur l'appareil MIDI ou ordinateur externe.	Dans le menu Config, réglez Local Control sur « off ».
		Désactivez le renvoi MIDI sur l'appareil MIDI externe.
Le tempo ne peut pas être piloté depuis le Miniak.	MIDI Sync est réglé sur « on ».	Dans le menu Config, réglez MIDI sync sur « off » ou « gen MIDI clock ». Sinon, assurez-vous que les appareils externes n'envoient pas d'informations de synchro MIDI au Miniak.
Impossible de mémoriser et de supprimer.	La protection contre l'écriture est activée (« on »).	Dans le menu Config, réglez « Protect » sur « off ».

Récupération en cas de plantage
Si votre Miniak se comporte de façon erratique ou « se bloque », éteignez-le, attendez un moment et rallumez-le. Veillez bien à couper d'abord toute amplification.

Si votre instrument ne fonctionne toujours pas après cela, alors débranchez le câble entrant en **MIDI IN** et répétez la séquence d'extinction/rallumage. Cela devrait fonctionner si votre problème est causé par des données MIDI altérées reçues d'un appareil MIDI externe.

Contrôle de la version du logiciel
Pour savoir quelle version du système d'exploitation est actuellement installée dans votre Miniak, tenez enfoncées les touches **[MULTI]** et **[PROGRAMS]** pendant que vous allumez le Miniak. La version actuelle du logiciel s'affiche brièvement. Puis le Miniak indique qu'il est prêt à recevoir une nouvelle version du système d'exploitation par MIDI.

Pour revenir au fonctionnement normal, éteignez le Miniak et rallumez-le.

Restauration des réglages d'usine par défaut
Vous pouvez ramener le Miniak à ses réglages d'usine par défaut à tout moment. Eteignez le Miniak. Puis tenez enfoncées les touches **[PROGRAMS]**, **[MULTI]** et **[OCTAVE DOWN]** et rallumez le Miniak.

Nettoyage de votre Miniak
Avant un quelconque nettoyage, débranchez toujours l'adaptateur secteur.

Pour un simple dépoussiérage et la suppression de taches mineures, essuyez l'instrument avec un chiffon légèrement humidifié.

Ne vaporisez JAMAIS un nettoyant directement sur le Miniak – cela pourrait détruire les lubrifiants utilisés dans les commutateurs et boutons.

Pour des taches rebelles, utilisez un nettoyant ménager non abrasif. Vaporisez le nettoyant sur un chiffon, pas sur l'appareil, puis utilisez le chiffon pour nettoyer l'appareil.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Synthèse :	analogique virtuelle (soustractive), générateur de bruit, FM
Polyphonie :	jusqu'à 8 voix
Multitimbralité :	jusqu'à 8 parties
Oscillateurs :	3 par voix avec formes d'onde variables en continu, synchro, FM linéaire et exponentielle, modulateur en anneau, matrice de modulation routable par voix
Filtres :	2 filtres multimodes résonants par voix avec 16 types de filtre
Modulation :	2 LFO avec plusieurs formes d'onde, échantillonnage-blocage, générateur d'asservissement, matrice de modulation librement routable par voix
Effets:	4 effets drive, 1 par partie ; effets master
Séquençage :	séquenceur pas à pas, arpégiateur, boîte à rythmes/séquenceur rythmique et séquenceur de phrase
Mémoires de programme :	jusqu'à 1 000 programmes et Multis (configurations multitimbrales)
Sensibilité à la dynamique :	oui
Clavier :	37 touches, semi-lestées
Contrôle externe :	MIDI In/Out/Thru
Entrées :	2 jacks 6,35 mm symétriques (3 points/TRS), micro
Sorties :	2 jacks 6,35 mm symétriques (3 points/TRS), jack 6,35 mm stéréo pour casque
Commandes :	molette de hauteur, deux molettes de modulation assignables, boutons de paramètre X, Y et Z, lecture de séquence, arpégiateur de phrase, verrouillage d'arpégiateur, octave de clavier, battue du tempo (tap tempo), commandes de programme, molette poussoir pour données, configuration, mémorisation, volume général
Entrées pour pédales :	pédale d'expression assignable, pédale de sustain



WWW.AKAIPRO.COM