AKAI XR20

Drum Machine

Aide-mémoire d'utilisation

L. Duffar



Sommaire

(Le sommaire complet est à la fin du document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 6

1.1 INTRODUCTION (À RÉDIGER) 6
1.2 OU TROUVER QUOI ? (RÉDIGER) 7
1.3 MISE EN ROUTE 8
1.4 UTILISATION DE BASE 9
1.4.1 INTRODUCTION AU XR20 9
1.4.2 SURVOL DES COMMANDES 11
1.4.3 LECTURE D'UN « PATTERNS » ET CHANGEMENT DE TEMPO EN TEMPS RÉEL 16
1.4.4 ENCHAINEMENT DE « PATTERNS » 16
1.4.5 LECTURE DE REMPLISSAGE « FILL » AVEC OU SANS ENCHAÎNEMENT DE PATTERN 17
1.4.6 DÉCLENCHER LA LECTURE DE « PATTERNS » AVEC LES PADS 17
1.4.7 ENREGISTRER SES PROPRES « PATTERNS » 18
1.4.8 METTRE EN SOURDINE DES LAYERS D'INSTRUMENTS 19
1.4.9 CHARGEMENT ET CRÉATION DE « DRUM SET » 20
1.4.10 COMPOSITION ET SUPPRESSION DE MORCEAU 22
1.4.11 RÉGLAGE DE L'INTERRUPTEUR AU PIED 23
1.4.12 INFORMATION SUPPLÉMENTAIRE 24
1.4.13 SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES 24

2 UTILISATION AVANCÉE 25

2.1 CONNECTIQUE 25
2.2 SCHÉMA DE CONNEXION 27
2.3 PANNEAU DE COMMANDE 28
2.3.1 COMMANDES GÉNÉRALES 28
2.3.2 TOUCHES DE NAVIGATION 30
2.3.3 TOUCHES DE MODE 30
2.3.4 TOUCHES DE CONFIGURATION 30
2.3.5 TOUCHES DE TRANSPORT 31
2.4 DISPOSITION DE L'ÉCRAN 32
2.5 BASES 34
2.5.1 GÉNÉRALITÉS SUR L'INTERFACE 34
2.5.2 10 ÉTAPES POUR UN RÉSULTAT INSTANTANÉ (CONFIGURATION ET COMMANDES) 35
2.5.3 LES CATÉGORIES D'INSTRUMENTS 36
2.5.4 BASES DE LA LECTURE ET DE L'ENREGISTREMENT 37
2.6 ENREGISTREMENT DE « PATTERNS » 41
2.6.1 ENREGISTREMENT D'UN « PATTERN » 41
2.6.2 MODE « ENTRAÎNEMENT » 42
2.6.3 ENREGISTREMENT D'AUTRES PARTIES : « 1 SHOT » & « SYNTH » 42
2.7 MODE DE JEU DE PATTERN : « PATTERN PLAY » 43
2.7.1 JEU DE SÉQUENCES DE « PATTERNS » AVEC LES PADS 43
2.7.2 ENREGISTREMENT DE SÉQUENCES DE « PATTERNS » DANS UN « SONG » 43
2.7.3 AFFECTATION DE PATTERNS AUX PADS 44
2.8 SÉLECTION, ÉDITION ET CRÉATION DE « DRUM SET » 45

2.8.1 Qu'est-ce qu'un « Drum Set » ? 45
2.8.2 Sélection d'un « DRUM SET » 45
2.8.3 Création et édition de « Drum sets » 46
2.8.4 Effets 53
2.9 Configuration d'enregistrement : RECORD SETUP 56
2.9.1 Page 1 / Sélectionner la valeur de quantization : « QUANTIZE SELECT » 56
2.9.2 Page 2 / « GATE » 57
2.9.3 Page 3 / sélectionner la valeur de « swing » : « SWING SELECT » 58
2.9.4 Page 4 / Activer le clic et le tempo du métronome : « CLICK SELECT » 58
2.9.5 Page 5 / Régler le volume de clic de métronome : « CLICK VOL » 58
2.9.6 Page 6 / Sensibilité à la dynamique : « VELOCITY » 59
2.9.7 Page 7 / Nombre de temps : « BEAT » 60
2.9.8 Page 8 / Valeur de note : « NOTE VAL » 60
2.9.9 Page 9 / Longueur de pattern : « PATT LEN » 60
2.9.10 Page 10 / décalage d'un pattern ou d'une partie de batterie : « OFFSET » 60
2.9.11 Page 11 / Nommer le « Pattern » : « NAME » 61
2.10 Édition des patterns : Effacement 62
2.10.1 Effacement d'événements de batterie pendant l'enregistrement 62
2.10.2 Effacement d'un pattern entier 62
2.10.3 Effacer tous les événements joués par un pad de batterie particulier 63
2.10.4 Effacer tous les événements d'instrument d'un sous-pattern 63
2.11 Édition de « patterns » : copie/sauvegarde 64
2.11.1 Sauvegarde d'un pattern - SAVE TO PATT 64
2.11.2 Copie d'un pattern - COPY TO PATT 64
2.11.3 Adjonction d'un pattern - APPND TO PATT 65
2.12 Édition de patterns : Transposition 66
2.13 Édition pas à pas de « pattern » : mode « STEP EDIT » 67
2.13.1 Ajout d'une nouvelle frappe sur un pas 68
2.13.2 Effacer un son de batterie d'un pas 68
2.13.3 Changer le volume d'un son de batterie sur un pas donné 69
2.13.4 Sortie du mode d'édition pas à pas 69
2.14 Mode « SONG » 70
2.14.1 Lecture de morceaux 70
2.14.2 Enregistrement d'un morceau en temps réel 71
2.14.3 Création manuelle de morceau (mode d'édition pas à pas de morceau) 72
2.14.4 Réglage du tempo du morceau 74
2.14.5 Insertion d'un changement de tempo dans un morceau 75
2.14.6 Contrôle de la position de lecture 75
2.14.7 Boucler indéfiniment un pattern 75
2.14.8 Démarrage en cours de morceau 76
2.14.9 Effacement d'un morceau entier 76
2.14.10 Sauvegarde de votre morceau 76
2.14.11 Adjonction d'un morceau 77
2.14.12 Appellation d'un morceau - NAME 77
2.15 Configuration système : SYSTEM SETUP 78
2.15.1 Page 1 / canal MIDI : « MIDI CH » 78
2.15.2 Page 2 / réception de notes MIDI : « DRUM IN », « 1-SHOT IN », « SYNTH IN » 79
2.15.3 Page 3 / transmission de notes MIDI : “DRUM OUT”, “1-SHOT OUT”, “SYNTH OUT” 80
2.15.4 Page 4 / assignation des numéros de note midi aux pads de batterie : « NOTE » 80
2.15.5 Page 5 / acceptation des messages d'horloge externe : « CLOCK IN » 81
2.15.6 Page 6 / envoi de messages d'horloge à d'autres appareils : « CLOCKOUT » 82
2.15.7 Page 7 / renvoi de midi in par la MIDI OUT : « MIDITHRU » 82

2.15.8 PAGE 8 / SÉLECTION DE « DRUM SET » PAR MESSAGE MIDI « PROGRAM CHANGE » : « PRG CHNG » 83
2.15.9 PAGE 9 / SÉLECTION DU TEMPO : « TEMPO » 84
2.15.10 PAGE 10 / AFFECTATION DES NOTES DE BATTERIE : « NOTE MAP » 84
2.15.11 PAGE 9 / SÉLECTION DU TEMPO : « TEMPO » 85
2.15.12 PAGE 10 / AFFECTATION DES NOTES DE BATTERIE : « NOTE MAP » 85
2.15.13 PAGE 11 / SUPPLANTATION MANUELLE DU « DRUM SET » : « SET MODE » 86
2.15.14 PAGE 12 / DEL : « LEDS OFF » 87
2.15.15 PAGE 13 / LUMINOSITÉ DU RÉTRO ÉCLAIRAGE : « BACKLITE » 87
2.15.16 PAGE 14 / NIVEAU DES PILES : « BATT LVL » 87
2.15.17 PAGE 15 / AVERTISSEMENT DE PILE FAIBLE : « LO BATT » 87
2.15.18 PAGE 16 / CONTRÔLE DE LA MÉMOIRE DISPONIBLE : « MEM FREE » 88
2.15.19 PAGE 17 / ENVOI DES DONNÉES DE MORCEAU ET DE PATTERN À UN DISPOSITIF DE STOCKAGE DE MESSAGES EXCLUSIFS MIDI : « SEND OUT MIDI? » 88
2.15.20 RENVOI À LAXRR20 DE MESSAGES EXCLUSIFS MIDI CONTENANT LES DONNÉES DE MORCEAU ET DE « PATTERN » 89
2.16 APPLICATIONS 90
2.16.1 APPLICATIONS DE SYNCHRONISATION MIDI 90
2.16.2 STRATÉGIES D'ASSEMBLAGE DES PATTERNS ET MORCEAUX 91
2.16.3 COMPRÉHENSION DE LA NOTATION RYTHMIQUE 93
2.17 TABLEAU D'ÉQUIPEMENT MIDI 94
2.18 CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES 95
2.19 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 96

3 LISTES DES « PATTERNS », « KITS » ET « SAMPLES » 97

3.1 « PATTERNS » 97
3.2 « KITS » 97
3.3 « SAMPLES » 98
3.4 « SYNTH SAMPLES » 100

4 LOGICIEL (A RÉDIGER) 101

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :
http://fr.audiofanzine.com/bar/akai/XR20/medias/autres/

N'imprimez pas

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais autrefois tous les documents techniques avant de troquer le papier pour la dématérialisation qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité pour le classement, la recherche et la navigation, et on dispose toujours de la dernière version … sur tous les ordi-tablettes et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple Google Drive , iCloud ou autre).

APPEL À CONTRIBUTION

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader (menu ci-dessous), et m'envoyer le fichier (ou bien un message si vous préférez) pour que je complète le document.

Réagissez dans le tuto AF pour en faire profiter tout le monde ou …
….en utilisant la messagerie Audiofanzine pour toute autre réaction

Conventions typographiques

Ce système personnel de conventions ci-après, mise au point entre 2015 et 2018, permet au lecteur de comprendre l'« intention » du texte, avant même de le lire :

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques : contrôleurs du panneau supérieur (**Boutons**, **encodeurs**, **curseurs**) et **connecteurs** de la face arrière
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les « Paramètres », leur « Réglages », mais aussi les « boutons contextuels » ou tout autres objets « Softwares ».
  Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.
- ✓ Le texte en indentations avec police « Calibri » (plus fine que le reste du document) signale une simple précision par rapport au propos principal du texte qui précède, ou encore un exemple concernant le propos du texte qui précéde
  - ○ Les indentations commençant par la puce « ○ » signale une liste d'options de réglage pour un paramètre
    Parfois, la liste des options est plutôt présentée comme suit dans un mini tableau

Option1	Meazliujnca zeazùmvaùmazo cùmazo azùme oaz oie zùae rczùameo,c zùaiem ozeù
Option2	. Meazliujnca zeazùmvaùmazo cùmazo azùme oaz oie zùae rczùameo,c zùaiem ozeù qsdr rdf

    De plus le texte est dans la police « Calibri », plus fine que le reste du texte
- • Une indentation commençant par la puce « ● » signale une opération de **contrôleur** physique ou un réglage de « Paramètre », pour réaliser une action mise en évidence par un soulignement
- ➢ Les indentations commençant par la puce « ➢ » signalent une suite chronologique d'opérations comme celle décrite ci-dessus
- ✓ Les indentations commençant par la puce « ✓ » signalent une simple liste descriptive

Si ce système personnel était copié par les constructeurs pour leurs manuels originaux, j'en serai ravi !

Dans un premier temps, cet aide-mémoire est une fusion des manuels « Quick Start » et « Mode d'emploi » en français.

La version française du manuel, particulièrement mal traduite par AKAI, est déconseillée à cause des confusions qu'elle peut générer. Le présent document PDF tente de palier à ces défauts, et contient de plus des signets pour faciliter la navigation dans les pages, et des liens vers les pages dans le sommaire, qui sont absents de la version française du manuel contrairement à la version anglaise.

Pour l'instant le fond est identique aux différents manuels, mais la traduction est corrigée et la forme est clarifiée et illustrée. Le chapitre « Démarrage » correspond au manuel « Quick Start » Akai, tandis que le chapitre « Utilisation avancée » est basé sur le « mode d'emploi ».

Ce document mériterait d'être précisé, puis complété par informations plus avancées au fur et à mesure de l'utilisation.

> NOTA : On a remplacé par« Motif » le terme « Enchainement » du manuel français qui est une mauvaise traduction du terme anglais « Pattern » (pourtant utilisable aussi en français).

1 DÉMARRAGE 6

2 UTILISATION AVANCÉE 25

3 LISTES DES « PATTERNS », « KITS » ET « SAMPLES » 97

4 LOGICIEL (A RÉDIGER) 101

1 Démarrage

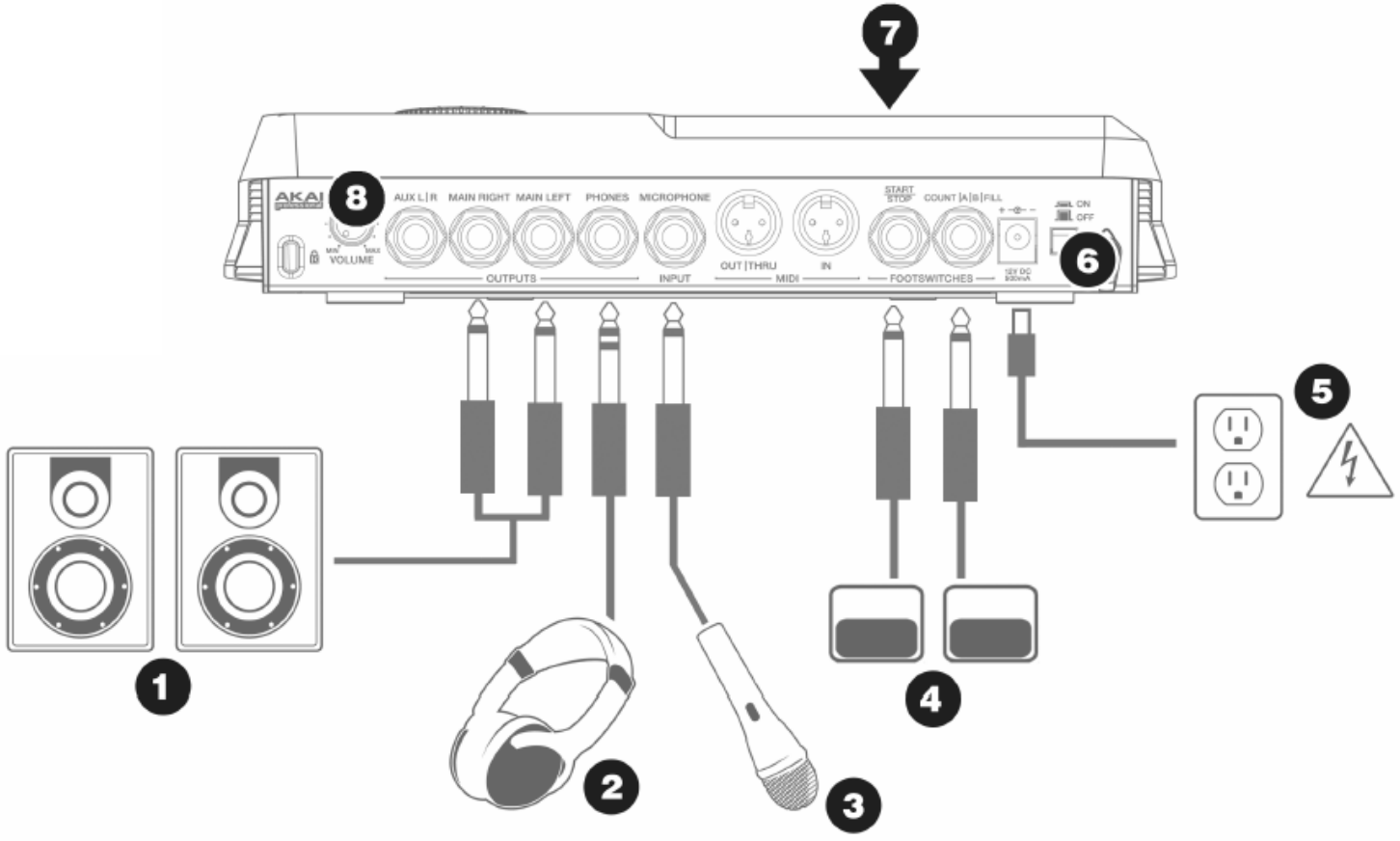
1.1 INTRODUCTION (A RÉDIGER) 6
1.2 OU TROUVER QUOI ? (RÉDIGER) 7
1.3 MISE EN ROUTE 8
1.4 UTILISATION DE BASE 9

1.1 Introduction (À rédiger)

1.2 Ou trouver Quoi ? (Rédiger)

Sujet	§ Simple	§ Avancé

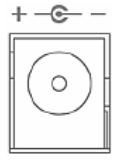
1.3 Mise en route



Nota : Lors de l'installation du XR20, le volume de l'amplificateur et du XR20 doivent être au minimum et les deux appareils doivent être hors tension.

La connectique complète est décrite au paragraphe 2.1 ci-dessous.

- 1. **« OUTPUTS » MAIN** : pour brancher les câbles TS de ¼ po à un amplificateur, une console de mixage ou à un système de sonorisation. Pour un son mono, il est possible de brancher qu'une seule des sorties.
- 2. **« OUTPUTS » PHONE** ; pour brancher un casque d'écoute TRS de ¼ po
- 3. **INPUT MICROPHONE** : Pour brancher un microphone en 'entrée.
- 4. **START/STOP** et **COUNT/A/B/FILL** : pour des pédales TS de ¼ po,



- 5. : pour brancher l'adaptateur CA (12V DC 500mA). Il est également possible d'alimenter l'appareil avec 6 plies de type « AA » dans le compartiment du dessous.
- 6. **POWER ON OFF** : interrupteur pour mettre l'appareil sous et hors tension.
- 7. Tapez sur les pads pour entendre les sonorités de batterie. Vous pouvez alterner entre 3 catégories de sons différents en appuyant sur les touches correspondantes (DRUMS, 1-SHOT, SYNTH).
- 8. **VOLUME** : pour régler le volume sur le panneau arrière.

1.4 Utilisation de base

1.4.1 INTRODUCTION AU XR20 9
1.4.2 SURVOL DES COMMANDES 11
1.4.3 LECTURE D'UN « PATTERNS » ET CHANGEMENT DE TEMPO EN TEMPS RÉEL 16
1.4.4 ENCHAINEMENT DE « PATTERNS » 16
1.4.5 LECTURE DE REMPLISSAGE « FILL » AVEC OU SANS ENCHAÎNEMENT DE PATTERN 17
1.4.6 DÉCLENCHER LA LECTURE DE « PATTERNS » AVEC LES PADS 17
1.4.7 ENREGISTRER SES PROPRES « PATTERNS » 18
1.4.8 METTRE EN SOURDINE DES LAYERS D'INSTRUMENTS 19
1.4.9 CHARGEMENT ET CRÉATION DE « DRUM SET » 20
1.4.10 COMPOSITION ET SUPPRESSION DE MORCEAU 22
1.4.11 RÉGLAGE DE L'INTERRUPTEUR AU PIED 23
1.4.12 INFORMATION SUPPLÉMENTAIRE 24
1.4.13 SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES 24

1.4.1 Introduction au XR20

La XR20 permet de programmer rapidement des sons de Drum, synthétiseur et « 1 Shot » afin de constituer des « Patterns » rythmiques, et des morceaux (« Songs »).

1.4.1.1 « Patterns » et « Song » 9
1.4.1.2 Les 2 type de « Patterns » : « Preset » (Factory) & « User » (Utilisateur) 9
1.4.1.3 Les 4 « Sous-Patterns » 10

1.4.1.1 « Patterns » et « Song »

- ✓ PATTERNS : Il est généralement pratique de diviser un morceau en motifs plus petits appelés « Patterns » et de travailler ces « motifs » indépendamment. Un « Pattern » typique peut être de 8, 16 ou 32 mesures et correspond à un couplet, un refrain, une transition, instrumental, intro, etc. Utilisez ces « Patterns » pour construire vos morceaux.
  Le XR20 est doté de 100 Presets d'usines modifiables et comprend 100 Presets de « Pattern » utilisateurs programmables, chacun pouvant être de 1 à 128 mesures.
- ✓ SONG : Collection de « Patterns » enchainés, constituant une « Sequence ». Le XR20 permet de programmer les « Patterns » dans l'ordre désiré et de les rejouer automatiquement, ou encore de sélectionner les « Patterns » en temps réel alors que l'appareil mémorise la prestation.

- Bouton **PATTERN / SONG** + **PLAY** pour écouter un morceau de démo

1.4.1.2 Les 2 type de « Patterns » : « Preset » (Factory) & « User » (Utilisateur)

- ✓ PRESET : « Patterns » d'usines procurent une grande variété de rythmes hip-hop programmés par des batteurs professionnels
- ✓ USER : « Patterns utilisateur » permettent de programmer, de modifier et de sauvegarder des Patterns personnalisés

- Bouton **PRESET/USER** pour basculer entre ces 2 banques de « Patterns ».

NB : La seule façon de modifier un « Pattern d'usine » est de le copier dans un emplacement de « Pattern utilisateur » où il est possible d'y faire des modifications.

1.4.1.3 Les 4 « Sous-Patterns »

Les 100 « Patterns » numérotés de 00 à 99, contiennent chacun 4 « Sous-Patterns » :

- ✓ 2 « Patterns » indépendants principaux « MAIN », **A** et **B**, sélectionnés par 

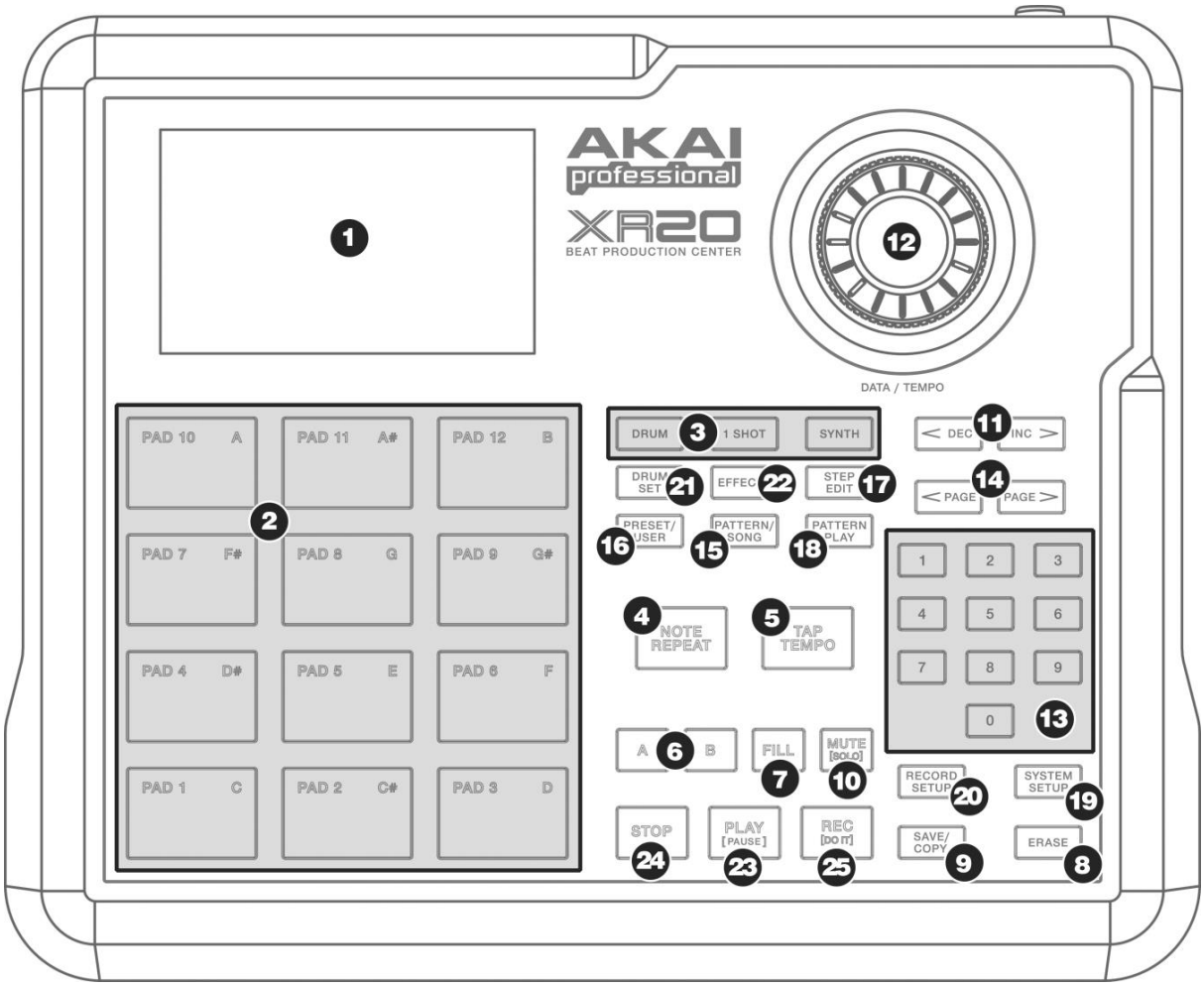
.
- ✓ 2 « Patterns » de sons de « remplissage » ou « FILL » sélectionnés par 

et associés aux « MAINS A et B ».
  Les rythmes de remplissage procurent des transitions entre les « Patterns Main »

  Les « Patterns de remplissage » (« Fill ») partagent les même caractéristiques que leur Patterns « MAIN » : durée, kit de batterie et nom (par exemple,
  Si A présente 16 mesures, « Fill A » en possède également 16).

La raison d'être des 2 « Patterns » A et B, est de pouvoir passer rapidement de l'un à l'autre durant une performance.

1.4.2 Survol des commandes



1.4.2.1 Commandes principales 11
1.4.2.2 Touches de navigation.....13
1.4.2.3 Touches de modes : Pattern/Song, Preset/User, Step Edit, Pattern Play 14
1.4.2.4 Touches de configuration : « System Setup », Record Setup, Drum Set, Effects, ...14
1.4.2.5 Touches de transport : Play, Stop, Rec 15

1.4.2.1 Commandes principales

- 1. **écran** ACL : écran d'affichage pour visualiser les paramètres et les réglages
- 2. **PADS** : 12 PADS utilisés pour déclencher les sons du XR20. Les pads peuvent déclencher 3 types de sons différents :
    - batterie,
    - One Shot
    - synthétiseur.

  Pour sélectionner les sons commandés par les pads, presser l'une des touches décrite ci-dessous (**DRUMS**, **1SHOT**, **SYNTH**).

  De plus, les pads peuvent déclencher des Patterns entiers lorsque « Pattern Play Mode » est activé.
- 3. **DRUM**, **1SHOT**, **SYNTH** : 3 touches pour sélectionner les sons qui sont déclenchés lorsque vous frappez sur les pads. Appuyez sur la touche correspondante afin de commander les sons suivants avec les pads :

- DRUM : sons de « batterie » associés avec le « Drum Set » en cours.
- 1 SHOT : Sons « One Shot » associés avec le « Drum Set » en cours.
- SYNTH : sons de « synthétiseur » associés avec le « Drum Set » en cours. De plus, vous pouvez maintenir cette touche enfoncée et utiliser les touches **INC** / **DEC** ou la molette **DATA** afin de transposer les sons d'une octave en dessous ou au-dessus.

- 4. NOTE REPEAT : Lors de la programmation de Pattern, maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur un pad pour créer un roulement (« Roll »). Le roulement dure aussi longtemps que le **pad** est enfoncé. Ceci permet de jouer facilement une série de battements et est surtout utilisé pour créer des sonorités stables de double croche de charleston, de noire de grosse caisse, de roulements de caisse claire, etc. Le rythme du roulement est spécifié dans les réglages « Quantization » et « Swing » dans le menu « Record Setup ».
- 5. **TAP TEMPO** : pour taper un tempo. Le XR20 estime le temps entre chaque tape et reproduit un rythme.
  Vous pouvez également modifier le tempo en maintenant la touche **TAP TEMPO** enfoncée et en utilisant la molette **DATA** ou les touches **INC** / **DEC**. Cette LED clignote au rythme du tempo qui apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.
- 6. **A** et **B** : Chaque « Pattern » est constitué de 2 « sous Patterns principaux », **A** et **B**. Vous pouvez sélectionner chacun des 2 « sous Patterns » en appuyant sur la touche correspondante.
  Ces « sous Patterns » permettent d'ajouter des variations dans les « Patterns » (par exemple, le « sous Pattern A » est le couplet, le « sous Pattern B » est le refrain).
- 7. **FILL** : Chaque « Pattern » contient également 2 rythmes de remplissage associés avec les deux « sous Patterns ». Les rythmes de remplissage servent à la transition d'un « sous Pattern » à un autre (par exemple, transition du couplet au refrain).
- 8. **ERASE** : supprimer des « Pattern » et des chansons. Vous serez invité à vérifier que vous désirez bien supprimer l'élément sélectionné à l'écran. Pour supprimer l'élément, appuyez sur la touche **REC** lorsque la touche **ERASE** est enfoncée.
  De plus, la touche **ERASE** vous permet de supprimer des événements spécifiques en temps réel lorsque vous composez vos « Patterns ». Enfoncez simplement la touche **ERASE** lorsque le « Pattern » est joué et appuyez le **pad** correspondant au son à supprimer.
  Tout événement assigné à ce pad sera supprimé à partir du moment que le pad est enfoncé jusqu'à ce que le **pad** ou la touche **ERASE** soit relâché.
- 9. **SAVE / COPY** : sauvegarder, copier ou placer le « Pattern » ou la « chanson » sélectionné à un emplacement spécifique, en plus de vous permettre d'accéder à d'autres fonctions de sauvegarde et de copie.
  Pour accéder aux différentes options, appuyez sur la touche **PAGE ►** lorsque la touche **SAVE/COPY** est enfoncée.

	PATTERN	**SONG (Morceau)**
SAVE	Sauvegarde le Pattern et ses sous Patterns en écrasant toutes données de l'emplacement - 1. Bouton **SAVE/COPY** maintenu enfoncé.	Sauvegarde le morceau sélectionné en écrasant toutes données de l'emplacement - 1. Bouton **SAVE/COPY** maintenu enfoncée

	PATTERN	SONG (Morceau)
	- 2. molette **DATA** ou des touches **INC/DEC** pour sélectionnez la destination - 3. touche **REC** pour sauvegarder	- 2. molette **DATA** ou des touches **INC/DEC** pour sélectionnez la destination - 3. touche **REC** pour sauvegarder
COPY	Copie uniquement le « sous Pattern » à la destination, remplaçant le « sous-Pattern » existant. - 1. maintenez la touche **SAVE/COPY** enfoncée. - 2. Bouton **PAGE ►.** - 3. molette **DATA** ou des touches **INC/DEC** pour Sélectionnez le « Pattern » de destination - 4. Boutons **A**, **B** ou **FILL** pour sélectionner le « sous-Pattern » de destination - 5. touche **REC** pour copier	--
APPEND	Ajoute le Pattern sélectionné et tous ses « sous Patterns » au « Pattern » sélectionné. Seuls les « Patterns » ayant la même signature rythmique à la clé peuvent être combinés - 1. maintenez la touche **SAVE/COPY** enfoncée. - 2. Appuyez deux fois sur **PAGE ►** - 3. molette **DATA** pour sélectionner la destination - 4. touche **REC** pour ajouter.	Ajoute le morceau en cours à un autre morceau. La durée du morceau combiné ne peut dépasser 254 tons. - 1. maintenez la touche **SAVE/COPY** enfoncée. - 2. Bouton **PAGE ►** - 3. molette **DATA** pour sélectionner la destination - 4. Touche **REC** pour ajouter le morceau

- **10**. **MUTE** : permet de mettre en sourdine une superposition d'instruments sélectionnée.
  Maintenez la touche enfoncée et appuyez sur **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH** afin de mettre en sourdine la superposition d'instruments sélectionnée.
  Bouton **MUTE** + même bouton à nouveau pour rétablir le son

1.4.2.2 Touches de navigation

- **11. INC/DEC** : augmenter / diminuer les valeurs et les réglages.
- **12. DATA** : également augmenter / diminuer les valeurs et les réglages.
- **13. TOUCHES NUMÉROTÉES** : également pour entrer les valeurs.
- **14. ◄ PAGE / PAGE ►** : passer d'une page à l'autre du menu des options.

1.4.2.3 Touches de modes : Pattern/Song, Preset/User, Step Edit, Pattern Play

- **15. PATTERN/SONG** : alterner entre les 2 modes différents du XR20.
  En « Pattern Mode », il est possible des faire la lecture, enregistrer et de modifier des « Patterns » individuels.
  Les « Patterns » sont de courts motifs rythmiques (par exemple, 8 mesures, 16 mesures, etc.) qui sont rassemblées afin de créer des chansons.
  Une chanson est une séquence de « Patterns ».
  En « Song Mode », il est possible de jouer ou de programmer vos « Patterns » afin de créer une chanson. Le mode sélectionné en cours est affiché à l'écran.
- **16. PRESET/USER** : alterner entre les « Patterns » d'usine et les « Patterns » utilisateur. Le mode sélectionné est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran.
  Les « Patterns » d'usine offrent une grande variété de rythmes hip-hop programmés par des batteurs professionnels et ne peuvent être écrasés ou modifiés (l'unique façon de modifier un « Pattern » d'usine est d'en faire une copie et de la sauvegarder comme « Pattern utilisateur »).
  Les « Patterns » utilisateur sont des « Patterns » que vous pouvez programmer, modifier et sauvegarder.
- **17. STEP EDIT** : activer le mode « Step Edit » afin d'apporter des modifications aux « Patterns » ou aux chansons, selon le mode sélectionné. Ce mode permet de passer en revue étape par étape votre séquence de Patterns ou de chanson afin de corriger toute erreur. L'écran affiche le mode « STEP EDIT », et l'étape encours s'affiche sur la première ligne.
  Pour parcourir les étapes de la séquence, utilisez les touches ◄ **PAGE / PAGE** ►.
- **18. PATTERN PLAY** : activer le mode « Pattern Play ». Dans ce mode, il est possible de jouer des « Patterns » présélectionnés dans une séquence à l'aide des pads pour déclencher les « Patterns » en temps réel. Voir la section « Faire jouer des « Patterns » à partir des pads ».

1.4.2.4 Touches de configuration : « System Setup », Record Setup, Drum Set, Effects,

- **19. SYSTEM SETUP** : parcourir les paramètres et réglages de préférence, tel que les options MIDI, l'assignation des notes, le chronométrage, et bien d'autres tel que la luminosité. L'écran affiche « SYSTEM » et « SETUP » lorsque vous êtes dans le menu de « configuration du système ». Vous pouvez passer aux différentes pages des réglages à l'aide des touches ◄ **PAGE / PAGE** ► et modifier les réglages sur une page particulière en utilisant la molette **DATA** ou les touches **INC/DEC**.
  Pour quitter le menu de configuration du système, appuyez de nouveau sur la touche **SYSTEM SETUP**.
- **20. RECORD SETUP** : parcourir les différents paramètres d'enregistrement, tel que la « quantification », le « Swing », la durée de « Pattern », la « mesure » à la clé, etc. L'écran affiche « RECORD » et « SETUP » lorsque vous êtes dans le menu de configuration d'enregistrement.
  Passer aux différentes pages des réglages à l'aide des touches ◄ **PAGE / PAGE** ► et modifier les réglages sur une page particulière en utilisant la molette **DATA** ou les touches **INC/DEC**.
  Pour quitter le menu de « configuration d'enregistrement », appuyez de nouveau sur la touche **RECORD SETUP**.
- **21. DRUM SET** : activer les options du mode « Drum Set », d'où il est possible de sélectionner différentes sonorités de batterie, Shot, de synthétiseur, de modifier le son de pad individuel et les paramètres tels que le volume, la syntonisation, le panoramique, etc. L'écran affiche le mode « DRUM SET ».

Vous pouvez passer aux différentes pages des réglages à l'aide des touches ◄ **PAGE / PAGE** ► et modifier les réglages sur une page particulière en utilisant la molette **DATA** ou les touches **INC/DEC**.
Lorsque vous modifiez ou personnalisez un ensemble de sonorités de batterie, vous devrez vous assurer que vous l'avez sauvegardé (appuyez sur la touche **SAVE**, puis sur la touche **REC** pour confirmer) afin de pouvoir y accéder plus tard.
Pour quitter le mode « Drum Set », appuyez de nouveau sur la touche **DRUM SET**.

- **22. EFFECTS** : accéder au menu des effets, d'où il est possible de sélectionner les effets qui sont sauvegardés et appelés pour chaque ensemble de sonorités de batterie. Ces effets incluent la réverbération, l'égalisation/compression et des réglages d'usine prêts à l'utilisation. Pour parcourir les différentes pages du menu des effets, utilisez les touches ◄ **PAGE / PAGE ►.**
  Vous pouvez utiliser la molette **DATA** ou les touches **INC/DEC** afin d'activer et désactiver ou de modifier les réglages affichés.

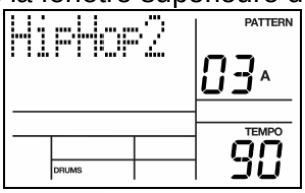
1.4.2.5 Touches de transport : Play, Stop, Rec

- **23. PLAY** : Si le XR20 est à l'arrêt, la touche **PLAY** jouera la « Sequence » à partir de la position courante.
  Si le XR20 est en cours de lecture, la touche **PLAY** met la séquence en pause. Pour retourner au début du Pattern encours (ou étape en cours si vous êtes en mode « Song ») appuyez sur les touches ◄ **PAGE**.
  Pour aller au début de « Pattern » suivant (ou l'étape suivante si vous êtes en mode « Song ») appuyez sur les touches **PAGE ►.**
- **24. STOP** : arrêter la séquence en cours et retourner au début du Pattern ou de la chanson. Appuyer rapidement deux fois sur la touche **STOP** envoie une commande « Panique » MIDI aux voix internes du XR20 et aux appareils externes branchés via la connexion MIDI, ce qui arrête tous les sons en cours de lecture. Cette option s'avère également très utile dans des situations où un certain son est bloqué et ne peut se fermer.
- **25. REC** : Maintenir enfoncée **REC** avant d'appuyer sur la touche **PLAY** pour lancer l'enregistrement.
  La touche **REC** sert également de touche « **DO IT »** lorsque l'écran vous invite à confirmer une action, comme une suppression
  La LED du bouton s'allume lorsque le XR20 est en mode d'enregistrement, elle clignote lorsque vous devez confirmer ou annuler une action

1.4.3 Lecture d'un « Patterns » et changement de Tempo en temps réel

- 1. Bouton **PATTERN/SONG** 

pour sélectionner le mode « Pattern » (Si le mot « SONG » est affiché dans la fenêtre supérieure droite)



- 2. Bouton **PRESET/USER** 

pour sélectionner les « Presets » de Pattern d'usine (Si le mot « USER » est affiché dans le coin en haut à droite)
- 3. Boutons **INC/DEC** 



(ou molette **DATA**) pour sélectionner un « Pattern » à lire (ou **touches numérotées** avec un zéro à gauche pour les 9 premiers « Pattern » ; p. ex. 01, 02, 03)
- 4. Bouton **PLAY** 

pour lancer la lecture du « Pattern »
- 5. Bouton **TAP TEMPO** 

+ molette **DATA** (ou touches **INC/DEC**) pour modifier le tempo
Ou tapez simplement **TAP TEMPO** au rythme désiré pour indiquer le tempo
- 6. Bouton **STOP** 

pour arrêter la lecture du « Pattern ».

1.4.4 Enchainement de « Patterns »

Sélectionner un premier « Pattern » au préalable comme au paragraphe précédent :

- 1. Bouton **PLAY** 

pour lancer la lecture du « Pattern » sélectionné
- 2. Bouton **B** si un « Pattern » **A** est joué 



(ou **inversement**) pour alterner entre les 2 « Patterns ». Le « Pattern » alternatif comme à être lu dès la fin du « Pattern » en cours
- 3. **INC/DEC** 



(ou molette **DATA**) pour naviguer pendant la lecture, à la recherche dans d'un « Pattern » à enchaîner.
Ou bien **touches numérotées** pour entrer un numéro de « Pattern »

1.4.5 Lecture de remplissage « Fill » avec ou sans enchaînement de pattern

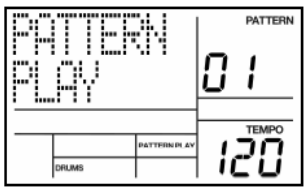
Commencez par sélectionner un « Pattern » comme indiquer au paragraphe 1.4.3 ci-dessus :

- 1. Bouton **PLAY** [PLAY [PAUSE]] pour démarrer la lecture du « Pattern » sélectionné
- 2. Bouton **FILL** [FILL] lorsque le « Pattern » **A** est joué pour lire un motif de transition et enchainer ver le « Pattern » **B** associé
- Puis inversement
- 3. Bouton **FILL** [FILL] pour déclencher un motif de transition et enchainer du « Pattern » **B** au « Pattern » **A** associé
- 4. Bouton **FILL** [FILL] en le maintenant enfoncé pour lire le motif de remplissage sans enchainer sur le Pattern associé

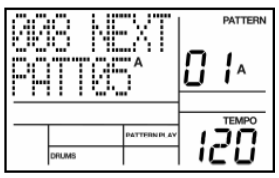
1.4.6 Déclencher la lecture de « Patterns » avec les pads

Le mode « Pattern Play » permet de lancer des « Patterns » en séquences avec les **pads**.

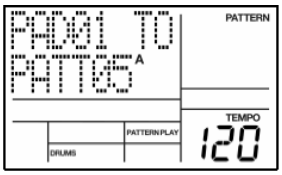
- 1. Bouton **PATTERN PLAY** [PATTERN PLAY] pour activer le mode « Pattern Play ». « PATTERN PLAY » s'affiche



- 2. Tapez un **Pad** [PAD 1 C] pour lire en boucle son « Pattern » assigné
- 3. Tapez un autre **pad** [PAD 2 C#] pour lire son « Pattern » associé à la fin du « Pattern » en cours

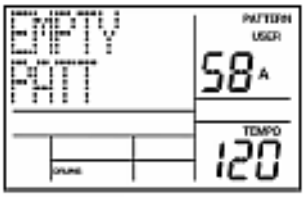


- 4. Bouton e **PAGE ►** [PAGE >] + **pad** à modifier pour le sélectionner
  Molette **DATA** ou touches **INC/DEC** ou **touches numérotées** pour sélectionner un « Pattern » à associer au **pad**.
  Ou encore
  Boutons **A**, **B** ou **FILL** pour les sélectionner comme « Pattern »
  Bouton **PATTERN PLAY** [PATTERN PLAY] pour quitter la fenêtre de modification et continuer la performance

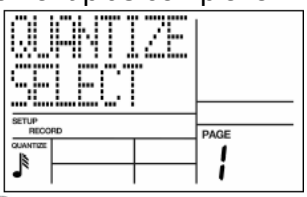


1.4.7 Enregistrer ses propres « Patterns »

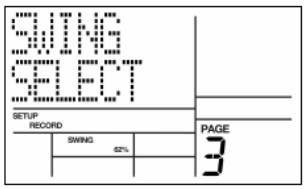
- 1. Bouton **PATTERN/SONG** [PATTERN/SONG] pour sélectionner le mode « Pattern » (Si « SONG » est affiché dans la fenêtre supérieure droite). « PATTERN » s'affiche



- 2. Bouton **PRESET/USER** [PRESET/USER] pour sélectionner le mode « User Pattern » (si « USER » n'est pas affiché dans le coin supérieur droit). « USER » s'affiche alors.
- 3. **INC/DEC** [< DEC] [INC >] (ou molette **DATA** ou **touches numérotées**) pour sélectionner un « Pattern » non utilisé (Si un « Pattern » n'est pas utilisé « EMPTY PATT » s'affiche).
- 4. Bouton **RECORD SETUP** [RECORD SETUP] pour accéder au menu de configuration d'enregistrement.
  Ce menu permet de personnaliser les différents paramètres d'enregistrement, tel que « quantization » et « Swing », qui modifieront le rythme joué du « Pattern » dans l'enregistrement
  Pour simplement utiliser les paramètres par défaut, passez à l'étape 8
- 5. Bouton **INC/DEC** [< DEC] [INC >] (ou molette **DATA**) sur la page 1 du menu « Record Setup » (configuration d'enregistrement), (1 est affiché dans le coin en bas à droite) pour sélectionner l'intervalle de quantization
  La quantization recale les notes jouées sur le rythme spécifié, c'est pourquoi le tempo doit être fixé avant. Sélectionnez des réglages de quantification plus élevés pour un son plus précis et rythmiquement plus complexe

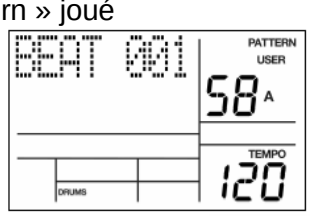


- 6. Bouton **PAGE >** [PAGE >] 2 fois pour accéder aux réglages « Swing » dans la page 3 « SWING SELECT »
  Boutons **INC/DEC** [< DEC] [INC >] (ou molette **DATA**) pour régler le « Swing » (décalage sur un rythme ternaire de type jazz en modifiant l'intervalle de paires de notes de durées théoriquement égales
  Les valeurs possibles sont OFF, 54 %, 58 %, 62 %.



- 7. Bouton **RECORD SETUP** [RECORD SETUP] pour quitter le menu « Record Setup »

- 8. Bouton **REC + PLAY** (REC [DO IT] + PLAY [PAUSE]) pour lancer l'enregistrement
  La LED **REC** s'allume indiquant que l'enregistrement est en cours
- 9. Jouez avec les **pads** PAD 1 C au tempo du métronome qui s'affiche sur la 1ère ligne.
  Le « Pattern » joué est relu immédiatement en boucle.
  Continuez à jouer autant de fois que nécessaire pour superposer les sons voulus à chaque lecture de la boucle (Overdubbing)
  Rappel : les réglages « quantization » et « Swing » modifient le rythme dans l'enregistrement du « Pattern » joué



- 10. Bouton **DRUMS**, **1-SHOT**, **SYNTH** DRUM 1 SHOT SYNTH pour changer de catégorie de son à chaque « Overdub » (batterie, percussion, grosse caisse)
- 11. Bouton **ERASE** + un **Pad** (ERASE + PAD 1 C) pour effacer dans la boucle le son correspondant lu à cet instant, (en cas d'erreur effectuée pendant l'enregistrement)
- 12. Bouton **STOP** STOP pour arrêter l'enregistrement
- 13. Bouton **PLAY** PLAY [PAUSE] pour écouter le « Pattern » ainsi enregistré
- 14. Boutons **INC/DEC** < DEC INC > (ou molette **DATA)** pour sélectionner un autre « Pattern » à enregistrer selon la procédure ci-dessus

1.4.8 Mettre en sourdine des Layers d'instruments

Le XR20 permet en temps réel de mettre en sourdine des Layers superposés d'instruments (« Drum », « 1 Shot », « synthétiseur »).

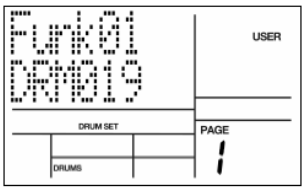
- Boutons **MUTE** + **DRUM** (MUTE + DRUM) pour mettre en sourdine la séquence de batterie
- Idem pour réactiver le son de la séquence

1.4.9 Chargement et création de « Drum Set »

- ✓ 100 Drum Sets d'usine
- ✓ 100 emplacements de « Drum Sets » programmables.
- ✓ Chaque son de pad est modifiable individuellement dans un « Drum Set »
- ✓ Des sons de synthétiseur différents peuvent entrer dans le même Set

- Boutons **DRUM SET** puis **INC/DEC** [DRUM SET]+[< DEC] [INC >] (ou molette **DATA** ou les **touches numérotées**) pour sélectionner un « Drum Set » différent (chacun peut avoir ses propres sons, réglages, volume, panoramique, etc.).

➢ 1. Bouche **DRUM SET** [DRUM SET] Pour accéder au menu « Drum Set ». La fenêtre ci-dessous s'affiche



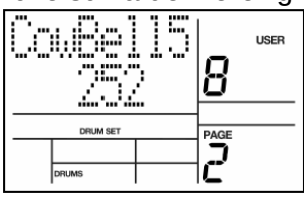
➢ 2. Boutons **INC/DEC** [< DEC] [INC >] (ou molette **DATA**, ou **touches numérotées**) pour sélectionner un Drum Set (00 à 99).

➢ 3. Frappez les **pads** pour vérifier les sons du « Drum Set »

➢ Bouton **PAGE ►** [PAGE >] pour afficher la page 2 de changement du son d'un **pad**

➢ Pressez un **pad** [PAD 8 F] pour accéder à ses propriétés.

- Le numéro du **pad** est affiché dans le coin supérieur droit de la fenêtre (8 dans l'exemple ci-dessous),
- le nom du son assigné au pad est affiché sur la première ligne (CowBell5 ici),
- le numéro du son est affiché sur la dernière ligne (252 dans cet exemple)



➢ 4. Boutons **INC/DEC** [< DEC] [INC >] (ou molette **DATA**, ou **touches numérotées**) pour sélectionner un son différent

➢ 5. Pressez un autre **pad** [PAD 1 C] pour sélectionner un autre **pad** à éditer et répétez l'étape 4.

➢ 6. Bouton **PAGE ►** [PAGE >] (Depuis le mode « Drum Set ») pour afficher les autres pages de paramètres du pad sélectionné : volume, Tuning, panoramique, etc…

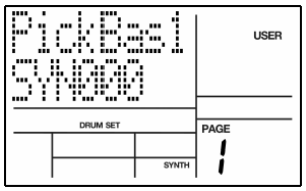
- Boutons **INC/DEC** [< DEC] [INC >] (ou molette **DATA** ou **touches numérotées**) pour modifier le réglage

➢ 7. Les sons « Drum » et « 1 Shot » sont associés dans le « Drum Set ». Ainsi charger le son « Drum » à la page 1 du menu « Drum Set », charge également le son « 1 Shot » associé. Cependant les sons peuvent être remplacés une fois le « Drum Set » chargé.

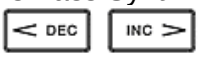
Par contre les sons de synthé pour être changé indépendamment dans le « Drum Set » édité.
Boutons ◄ **PAGE** / **PAGE** ► pour retourner si besoin à la page 1

Bouton **SYNTH** 

pour afficher la fenêtre ci-dessous



- 8. Boutons **INC/DEC** 

(ou molette **DATA** ou **touches numérotées**) pour modifier le son de Bass Synth du « Drum Set » édité.
Boutons **◄PAGE / PAGE►** pour parcourir les différentes pages de paramètres et <u>accéder à d'autres réglages</u> de sons Bass Synth
- 9. Boutons **SAVE** + **INC/DEC** 

(ou molette **DATA** ou **touches numérotées**) pour <u>sélectionner un emplacement de sauvegarde</u> du « Drum Set » édité (Faute de sauvegarde, les réglages seront perdus à l'extinction de l'appareil).
La **DEL REC** commence à clignoter, dans l'attente de l'exécution de la sauvegarde

Bouton **REC** 

pour <u>sauvegarder le « Drum Set » édité</u> à l'emplacement sélectionné

- 10. Bouton **DRUM SET** 

pour <u>quitter le mode « Drum Set »</u> à n'importe quel moment

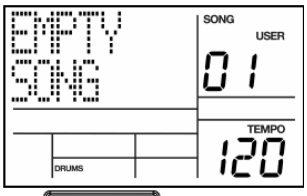
1.4.10 Composition et suppression de Morceau

Le XR20 mémorise :

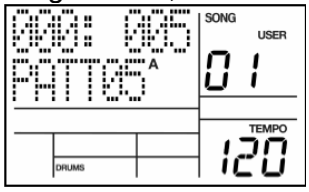
- ✓ l'ordre des « Patterns » et des sons de remplissage « Fill » sélectionnés,
- ✓ les variations sélectionnées

L'enregistrement de cette information en mode « Song » permet de composer un morceau complet.

- 1. Bouton **PATTERN/SONG** [PATTERN/SONG] pour sélectionnez le mode « Song ». La fenêtre « Song » s'affiche
- 2. Boutons **INC/DEC** [< DEC] [INC >] (ou molette **DATA**) pour sélectionner un emplacement « Song » non inutilisée (« EMPTY SONG » est affiché pour les emplacements inutilisés)



- 3. Bouton **SONG/PATTERN** [PATTERN/SONG] pour passer en mode « Pattern » (L'écran affiche « Pattern ») dans le but de Sélectionnez un « Pattern » pour le premier pas du morceau.
  Bouton **PRESET/USER** pour si quitter si besoin le mode « User » (si l'écran affiche « User »)
  Boutons **INC/DEC** [< DEC] [INC >] ou molette **DATA** pour sélectionner un premier « Pattern » d'usine
- 4. Bouton **PATTERN/SONG** [PATTERN/SONG] afin de passer au mode « Song » (l'écran affiche SONG)
- 5. Bouton **REC** [REC] afin d'activer le mode d'enregistrement (la LED REC s'allume)
  Bouton **PLAY** [PLAY] pour lancer l'enregistrement du morceau. La fenêtre ci-dessous s'affiche :
  - ✓ 1er numéro de 3 chiffres (000, dans cet exemple) : Pas en cours du morceau
  - ✓ 2ème numéro de 3 chiffres (005, dans cet exemple) : nombre de battements du Pattern en cours
  - ✓ La 2ème ligne indique le Pattern sélectionné pour ce pas (PATT 05, dans cet exemple).
  - ✓ A, B, ou FILL sera affiché également, selon l'itération choisie du Pattern.



1.4.11 Réglage de l'interrupteur au pied

Après les fonctions de base, passons aux options de réglage de l'interrupteur au pied pour les performances en direct. Ceci est utile pour s'accompagner avec le XR20 si les mains sont occupées sur un autre instrument.

Il y a 2 prises pour les interrupteurs au pied (**Start/Stop** et **Count/A/B/Fill**).

Branchez toujours ces interrupteurs AVANT de mettre l'appareil sous tension car le XR20 détermine quel type d'interrupteur au pied est utilisé lors de la mise sous tension. « Normalement ouvert » ou « normalement fermé » (les deux types le plus fréquemment utilisés)

Voici comment utiliser les interrupteurs au pied :

1.4.11.1 Réglez le Tempo 23
1.4.11.2 Lancer/arrêter la lecture d'un « Pattern » 23
1.4.11.3 Lancer un remplissage « Fill » durant la lecture 23
1.4.11.4 Annuler une transition des « Patterns » de A à B, ou de B à A. 23
1.4.11.5 Prolonger une étape durant la lecture d'une chanson 24

1.4.11.1 Réglez le Tempo

Le XR20 doit être à l'arrêt.

L'interrupteur au pied branché à la prise **Count/A/B/Fill**, fonctionne de la même façon que le bouton **TAP TEMPO**. Pressez plusieurs fois pour fixer le tempo désiré. L'écran réactualise l'affichage du Tempo après chaque pression.

1.4.11.2 Lancer/arrêter la lecture d'un « Pattern »

XR20 à l'arrêt. : L'interrupteur au pied branché à la prise **Start/Stop** fonctionne comme le bouton **PLAY**.

XR20 en lecture : l'interrupteur au pied branché sur la prise **Start/Stop** fonctionne comme le bouton **STOP**.

1.4.11.3 Lancer un remplissage « Fill » durant la lecture

L'interrupteur au pied branché sur la prise **Count/A/B/Fill** fonctionne comme le bouton **FILL** lors de la lecture de « Pattern ».

1.4.11.4 Annuler une transition des « Patterns » de A à B, ou de B à A.

Lorsque vous lancez un « Fill », un « Pattern A » transite à un « Pattern B » lorsque le « Fill » se termine. Cependant, il est possible d'annuler cette transition. Nous vous avons déjà expliqué comment procéder à l'annulation de la transition avec la touche **FILL**.

Il est possible d'utiliser l'interrupteur au pied **Count/A/B/Fill** pour procéder à l'annulation de la transition comme avec la touche **FILL**. Si vous appuyez sur l'interrupteur au pied avant la fin de l'effet de « Fill » et le maintenez enfoncé jusqu'à la fin de l'effet (c.-à-d. après la dernière frappe du prochain Pattern), le XR20 reviendra au « Pattern Main » original, A ou B.

1.4.11.5 Prolonger une étape durant la lecture d'une chanson

En mode lecture de chanson, appuyez et maintenez l'interrupteur au pied **Count/A/B/Fill** jusqu'à la fin d'une étape permet d'ajouter une répétition de l'étape. Cette fonction est très pratique pour le soliste qui désire ajouter quelques mesures de plus.

1.4.12 Information supplémentaire

Pour de plus amples renseignements, voir le Guide de référence XR20. Vous trouverez de l'information supplémentaire sur www.akaipro.com.

Pour du soutien technique :
COURRIEL : support@akaipro.com
TÉL. : 1-401-658-4032 (ÉTATS-UNIS)

1.4.13 Spécifications techniques

Sorties principales et auxiliaires :	Rapport signal/Bruit	94 dB niveau pondéré
	THD+N	-0.004% @ 1.38KHz

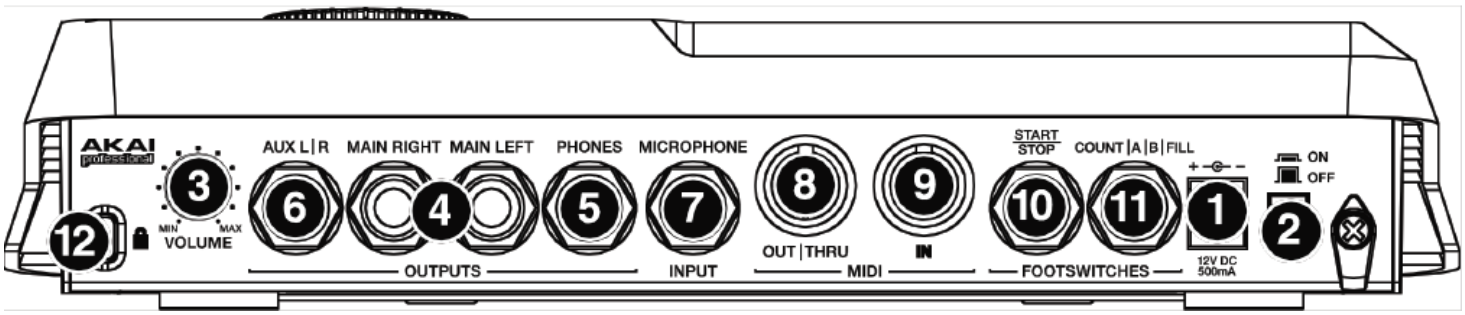
- ✓ Échantillons : 32 Mo 16 bits, taux d'échantillonnage comprimé max 44,1 kHz PCM
- ✓ Pads : 12 pads sensibles à la dynamique
- ✓ ENTRÉES MIDI : Entrée, Sortie/passant
- ✓ Alimentation électrique : Entrée 12 V CA 500 mA, broche du milieu est la mise à la terre 6 piles de type « AA », 1,5 V nominal chaque

Poids : 0.94kg
Dimensions : 250mm x 195mm x 50mm

2 Utilisation avancée

2.1	CONNECTIQUE	25
2.2	SCHÉMA DE CONNEXION	27
2.3	PANNEAU DE COMMANDE	28
2.4	DISPOSITION DE L'ÉCRAN	32
2.5	BASES	34
2.6	ENREGISTREMENT DE « PATTERNS »	41
2.7	MODE DE JEU DE PATTERN : « PATTERN PLAY »	43
2.8	SÉLECTION, ÉDITION ET CRÉATION DE « DRUM SET »	45
2.9	CONFIGURATION D'ENREGISTREMENT : RECORD SETUP	56
2.10	ÉDITION DES PATTERNS : EFFACEMENT	62
2.11	ÉDITION DE « PATTERNS » : COPIE/SAUVEGARDE	64
2.12	ÉDITION DE PATTERNS : TRANSPOSITION	66
2.13	ÉDITION PAS À PAS DE « PATTERN » : MODE « STEP EDIT »	67
2.14	MODE « SONG »	70
2.15	CONFIGURATION SYSTÈME : SYSTEM SETUP	78
2.16	APPLICATIONS	90
2.17	TABLEAU D'ÉQUIPEMENT MIDI	94
2.18	CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES	95
2.19	CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	96

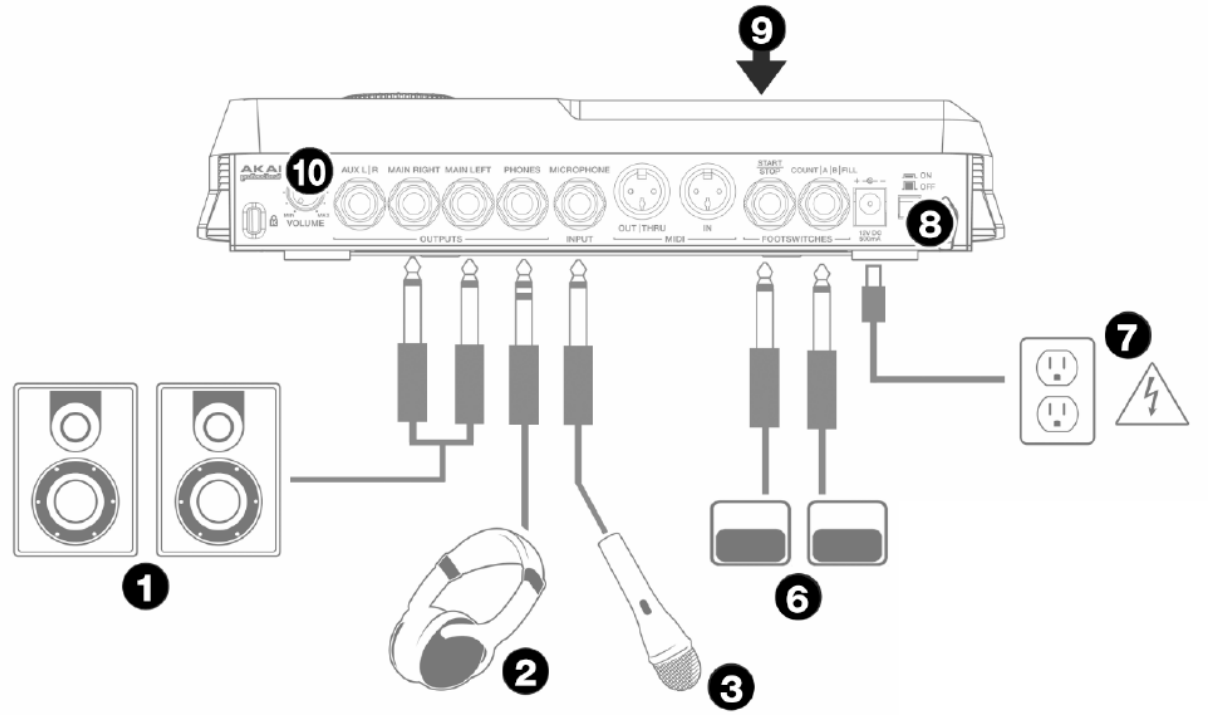
2.1 Connectique



- 1. **ENTRÉE DC** : Pour brancher l'adaptateur secteur. Sinon, l'unité peut être alimentée par 6 piles AA.
- 2. **ON/OFF** : commutateur sous et hors tension.
- 3. **VOLUME** : contrôle le volume général de la XR20.
- 4. SORTIES JACK 6,35 MM MONO MAIN RIGHT (DROITE) / MAIN LEFT (GAUCHE) : Ces connexions sur jack 6,35 mm produisent l'audio de la XR20. Reliez-les à un amplificateur ou à des enceintes amplifiées. Pour un son en mono, vous pouvez ne connecter qu'une seule sortie.
- 5. **PHONES** : Pour connecter un casque.
- 6. **AUX L / R** : La XR20 peut également recevoir les sont d'autres instruments via cette connexion auxiliaire. Par exemple, pour faire sortir vos pistes de batterie ou de synthé sur des canaux séparés, ce qui peut être utile en enregistrement/mixage.
- 7. **MICROPHONE** : Pour branchez votre microphone à cette entrée jack 6,35 mm Le signal entrant sera mixé avec l'audio de l'unité.
- 8. **MIDI OUT / THRU** : Utilisez un câble MIDI 5 broches pour relier la sortie MIDI OUT de la XR20 à l'entrée MIDI IN de l'appareil MIDI externe.

- **9. MIDI IN** : Utilisez un câble MIDI 5 broches pour relier la sortie MIDI OUT d'un appareil externe à l'entrée MIDI IN de la XR20.
- **10. START / STOP** : Pour une pédale commutateur à jack 6,35 mm mono (2 points) pour piloter au pied le démarrage et l'arrêt de la lecture sur la XR20.
- **11. COUNT / A / B / FILL** : Pour une pédale commutateur à jack 6,35 mm mono (2 points) à cette entrée pour contrôler au pied la reproduction de pattern sur la XR20.
- **12.** FIXATION DE SÉCURITÉ KENSINGTON : La XR20 peut être arrimée à une table ou à une surface à l'aide de ce dispositif de verrouillage Kensington.

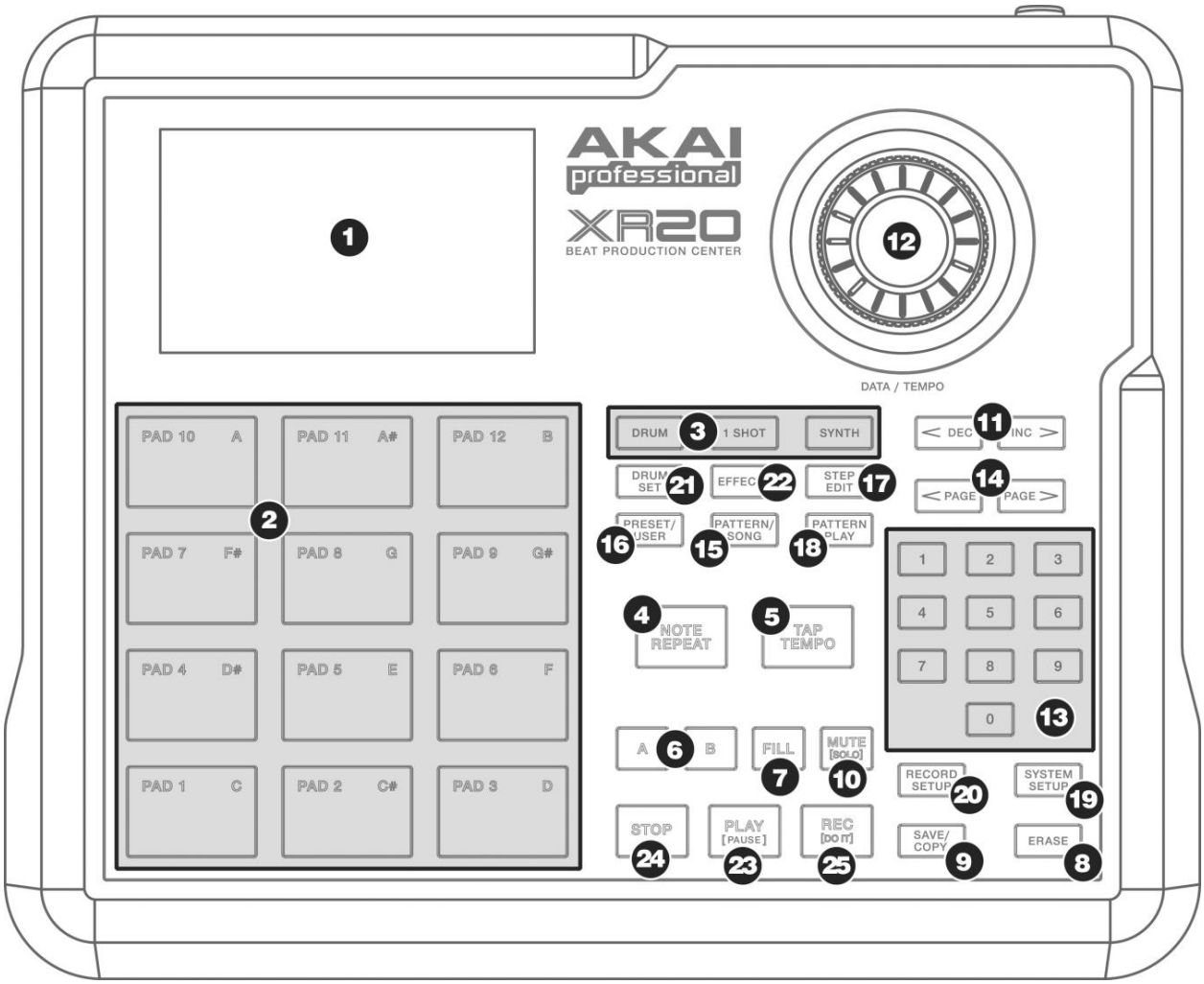
2.2 Schéma de connexion



- 1. Branchez des câbles jack 6,35 mm mono (2 points) aux sorties MAIN et de l'autre côté à un amplificateur, une table de mixage ou à des enceintes amplifiées. Pour un son mono, vous pouvez ne connecter qu'une seule sortie.
- 2. Sinon, connecter un casque à jack 6,35 mm stéréo (3 points) à la sortie PHONES.
- 3. Branchez votre microphone à l'entrée MICROPHONE.
- 4. Branchez un appareil MIDI, comme un échantillonneur ou un module de sons, à la sortie MIDI OUT de la XR20.
- 5. Branchez un appareil MIDI, comme un contrôleur de percussions, à l'entrée MIDI IN de la XR20.
- 6. Si vous avez des pédales commutateur à jacks 6,35 mm mono (2 points), branchez-les aux prises START / STOP et COUNT / A / B / FILL.
- 7. Branchez l'adaptateur secteur fourni (CC 12 V 500 mA) dans une prise électrique. Sinon, vous pouvez choisir d'alimenter l'unité en insérant des piles AA.
- 8. Pressez l'interrupteur d'alimentation POWER pour allumer l'appareil.
- 9. Frappez sur les pads pour entendre du son. Vous pouvez choisir parmi 3 catégories de sons différentes pour les pads en pressant la touche correspondante (DRUMS, 1-SHOT, SYNTH).
- 10. Réglez la commande de volume en face arrière pour obtenir un niveau d'écoute.

Notez que vous pouvez également brancher la sortie AUX stéréo à des enceintes amplifiées ou à un amplificateur, à l'aide d'un câble jack 6,35 mm stéréo. La XR20 peut être configurée pour produire des sons au travers des sorties MAIN ou AUX (MAIN par défaut). Voir « Sélection, édition et création de Drum Set / Page 12: Output (sortie) » pour plus d'informations.

2.3 Panneau de commande



2.3.1 COMMANDES GÉNÉRALES 28
2.3.2 TOUCHES DE NAVIGATION 30
2.3.3 TOUCHES DE MODE 30
2.3.4 TOUCHES DE CONFIGURATION 30
2.3.5 TOUCHES DE TRANSPORT 31

2.3.1 Commandes générales

- 1. ÉCRAN LCD : Affichage des paramètres de système et des réglages.
- 2. PADS : Les 12 **pads** servent à déclencher les sons de la XR20. Les **pads** peuvent piloter 3 types de sons différents :
  - batterie (« Drum »),
  - sons à lecture unique (« 1 Shot »)
  - et synthétiseur (« Synth »).

  Pour déterminer quels sons sont pilotés par les pads, pressez une des 3 touches de jeu de pad (**DRUM**, **1 SHOT**, **SYNTH**). De plus, les pads peuvent servir à déclencher des « patterns » entiers en mode de lecture de pattern.
- 3. TOUCHES DE JEU DE PAD : 3 touches pour sélectionner les types de sons déclenchés quand vous frappez les pads. Pressez la touche correspondante pour contrôler les sons suivants avec les **pads** :

  - **SYNTH** : sons de synthé associés au kit de batterie (« Drum Set ») actuel. De plus, vous pouvez maintenir enfoncée cette touche et utiliser les touches **INC / DEC** ou la **molette** pour transposer le son du synthé d'une octave vers le haut ou le bas.
  - **DRUMS** : sons de batterie associés au kit de batterie (« Drum Set ») actuel.
  - **1 SHOT** : sons à lecture unique associés au kit de batterie (« Drum Set ») actuel.

- **4. NOTE REPEAT** : Pendant la programmation des « patterns », tenez enfoncée cette touche et pressez un **pad** pour créer un roulement. Le roulement durera tant que le pad sera maintenu pressé. Cela vous permet de faire jouer une série de frappes sans avoir à presser répétitivement les **pads**, et cela sert généralement à créer des parties régulières de charleston à la double croche, des parties de grosse caisse à la noire, des roulements de caisse claire, etc.
  Le timing de la séquence de répétition de notes est spécifié par les réglages de « quantification » et de « swing » dans le menu de configuration d'enregistrement (« Record Setup »).
- **5. TAP TEMPO** : pour battre un tempo. La XR20 fera la moyenne des intervalles séparant les frappes successives et en tirera le tempo. Vous pouvez également changer le tempo en tenant enfoncée la touche **TAP TEMPO** et en utilisant la **molette** ou les touches **INC / DEC**. La DEL clignotera à une cadence correspondant au tempo affiché dans le coin inférieur droit de l'écran.
- **6. A & B** : Chaque pattern est constitué de 2 « sous-patterns » principaux – A & B. Vous pouvez sélectionner chacun des 2 « sous-patterns » en pressant la touche correspondante.
  Ces « sous patterns » vous permettent de programmer des variations de vos « patterns » (par exemple, le « sous pattern A » est le couplet et le « sous-pattern B » est le refrain).
- **7. FILL** : Chaque « pattern » comprend également 2 transitions (« Fills ») associées à chacun des 2 sous-patterns. Ces motifs « Fill » servent à assurer la transition d'un sous-pattern à l'autre (par exemple, la transition du couplet au refrain).
- **8. ERASE** : Pour effacer des « patterns » ou des morceaux. Tenez cette touche enfoncée et l'écran vous demandera de confirmer que vous voulez bien effacer l'élément sélectionné. Pour effacer la partie, pressez la touche **REC** en maintenant enfoncée la touche **ERASE**.
  De plus, permet d'effacer des événements spécifiques en temps réel en cours d'enregistrement de vos patterns. Tenez simplement la touche **ERASE** pendant que le pattern joue et pressez le pad correspondant au son que vous voulez effacer. Tous les événements affectés à ce pad seront effacés entre le moment où vous pressez le **pad** et celui où vous relâchez le **pad** ou la touche **ERASE**.
- **9. SAVE / COPY** : donne accès à diverses fonctions de sauvegarde / copie / mise bout à bout.
- **10. MUTE** : Pour réduire au silence la catégorie d'instruments sélectionnée. Tenez enfoncée la touche et pressez **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH** pour couper la catégorie d'instruments correspondante. Pour rétablir cette catégorie, pressez à nouveau la touche correspondante pendant que **MUTE** reste enfoncée.

2.3.2 Touches de navigation

- **11. INC / DEC** : Pour augmenter/diminuer les valeurs des réglages.
- 12. MOLETTE DE RÉGLAGE – Cette molette peut également servir à augmenter ou diminuer les valeurs des réglages.
- 13. PAVÉ NUMÉRIQUE – Sinon, vous pouvez utiliser les touches numériques pour saisir directement les valeurs.
- **14. PAGE < / >** : Deux touches pour passer en revue les pages d'options quand vous naviguez dans les menus et réglages.

2.3.3 Touches de mode

- **15. PATTERN / SONG** : Pour alterner entre les 2 modes.
  - Mode « Pattern » : lire, enregistrer et modifier des patterns individuellement. Les patterns sont de courtes séquences rythmiques (par exemple 8 temps, 16 temps etc.) qui sont ensuite assemblées pour créer des morceaux (« Songs »). Un morceau est une séquence de patterns.
  - mode « Song » : reproduire ou programmer vos patterns pour créer un morceau.

  Le mode actuellement sélectionné est indiqué à l'écran.
- **16. PRESET / USER** : Pour alterner entre les patterns Presets (préprogrammés) et les patterns User (personnels). Le mode sélectionné est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran.
  - « Patterns Presets » : apportent une variété de rythmes de rock, jazz, pop et autres programmés par des batteurs professionnels et ne peuvent pas être remplacés ou modifiés (la seule façon de modifier un pattern Preset est de le copier dans un pattern User).
  - « Patterns User » : « Patterns » que vous pouvez programmer, modifier et sauvegarder à volonté.
- **17. STEP EDIT** : Pour passer en mode d'édition pas à pas (« Step Edit ») pour modifier un « pattern » ou morceau, selon celui des 2 modes qui est sélectionné. Ce mode vous permet de parcourir "pas à pas" votre « pattern » ou la « séquence » du morceau pour corriger toute erreur. L'écran indique « STEP EDIT » quand vous êtes en mode d'édition pas à pas et le pas actuel est affiché sur la ligne du haut. Pour passer en revue les pas de la séquence, utilisez les touches **PAGE < / >.**
- **18. PATTERN PLAY** : active le mode de jeu de « pattern », pour reproduire des « patterns » présélectionnés dans une séquence en utilisant les **pads** pour déclencher les « patterns » en temps réel. Voir la section “Lecture de patterns avec les pads”.

2.3.4 Touches de configuration

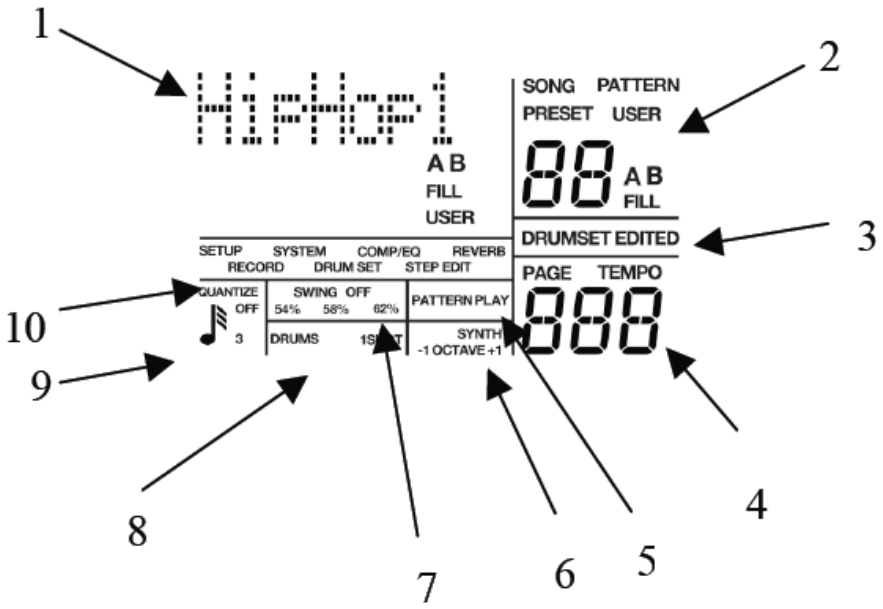
- **19. SYSTEM SETUP** : appelle différents réglages et préférences de système, comme les options MIDI, les assignations de note, l'horloge ainsi que la luminosité de l'afficheur et d'autres encore. L'écran indique « SYSTEM et SETUP » quand vous êtes en mode configuration de système.
  - touches **PAGE < / >** ou **INC /DEC** pour passer en revue les différentes pages de réglage avec et changer les réglages sur la page sélectionnée avec la molette

  - touche **SAVE/COPY** pour sauvegarder les réglages afin qu'ils soient restaurés au prochain démarrage de la XR20, puis pressez **REC** pour confirmer la sauvegarde.
  - touche **SYSTEM SETUP** pour quitter la configuration de système.
- **20. RECORD SETUP** : appelle différents réglages d'enregistrement, comme la quantification, le swing (jeu ternaire), la longueur de pattern, le format de mesure (signature) etc. L'écran indique « RECORD et SETUP » quand vous êtes en mode de configuration d'enregistrement.
  - **touches PAGE < / >** pour passer en revue les différentes pages de réglage
  - touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour changer les réglages sur la page sélectionnée
  - touche **RECORD SETUP** pour quitter la configuration d'enregistrement.
- **21. DRUM SET** : appelle les options du mode « Drum Set » (kit de batterie), où vous pouvez sélectionner différents sons (batterie, sons à lecture unique ou sons de synthé), changer individuellement le son des pads et modifier des paramètres comme volume, hauteur, panoramique, etc. L'écran indique « DRUM SET » quand vous êtes en mode « Drum Set ».
  - touches **PAGE < / >** pour passer en revue les différentes pages de réglage
  - touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour changer les réglages sur la page sélectionnée.
  - Quand vous modifiez ou personnalisez un kit de batterie, vous devez veiller à le sauvegarder ensuite (pressez la touche **SAVE/COPY** puis **REC** pour confirmer) afin de pouvoir y accéder ultérieurement.
  - Pour quitter le mode « Drum Set », pressez à nouveau la touche **DRUM SET**.
- **22. EFFECTS** : appelle le menu « Effects », où vous pouvez sélectionner les effets qui sont mémorisés et rappelés avec chaque kit de batterie. Ces effets comprennent réverbération, égaliseur/compression et disposent de Presets prêts à l'emploi.
  - touches **PAGE < / >** pour passer en revue les différentes pages du menu « Effects ».
  - touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour activer ou désactiver l'effet sélectionné ou pour changer les réglages affichés.

2.3.5 Touches de transport

- **23. PLAY** : touche **PLAY** fait jouer la séquence depuis la position actuelle si le XR20 est à l'arrêt, ou met ou en pause la séquence si le XR20 est en lecture
  - touche **PLAY** pour lire la séquence depuis la position à laquelle elle a été interrompue.
  - **touches PAGE < / >** pendant que l'unité est en reproduction pour respectivement revenir au début du pattern actuel (et annuler tout pattern venant ensuite) ou passer au pattern suivant (s'il en reste un).
- **24. STOP** : pour stopper la séquence en cours et revenir au début du « pattern » ou du morceau (Song).
  Presser rapidement **STOP** 2 fois envoie un message de panique MIDI aux voix internes de la XR20 et aux appareils externes connectés en MIDI ce qui a pour effet d'arrêter tous les sons en cours, par exemple si un son reste bloqué et ne s'arrête pas.
- **25. REC** : Pressez et maintenez cette touche avant de presser **PLAY** pour lancer l'enregistrement.
  La touche **REC** fonctionne également comme commande **DO IT** (validation) lorsque l'écran vous demander de confirmer une action (par exemple, lors de l'effacement de morceaux). La DEL de la touche **REC** clignote quand il vous est demandé de confirmer ou d'annuler une action.

2.4 Disposition de l'écran



L'écran LCD est divisé en plusieurs « fenêtres » contenant chacune des informations aidant à surveiller le statut de la XR20 et/ou indiquant quel type de données doit être saisi.

- **1**. Nom,
  Fenêtre de dialogue,
  Indication de morceau/pattern en temps réel,
  Compteur de temps.
  C'est la zone d'affichage la plus communément utilisée. Elle affiche les noms des patterns et des morceaux, le compteur de temps si un pattern ou morceau est reproduit et le pattern (y compris les identifiants A/B/Fill/Preset ou User) qui est actuellement lu en mode Song.
  Quand elle fonctionne comme "fenêtre de dialogue", elle liste les paramètres et les valeurs à modifier (par exemple, le canal MIDI et le numéro de canal).
- **2**. n° de Pattern/Song (et pad de batterie) : Affiche le numéro du morceau ou pattern sélectionné ; avec les patterns, les identifiants A/B/Fill/Preset ou User.
  Pour les opérations qui nécessitent de sélectionner un pad de batterie, cette fenêtre affiche le numéro de ce pad.
- **3**. « Drum Set Edited » : aide-mémoire indiquant que vous devez sauvegarder vos changements si vous voulez pouvoir les rappeler ultérieurement qi vous avez modifié un kit de batterie auquel un pattern particulier était assigné
- **4**. Numéro de page et tempo : À l'arrêt ou en lecture, le tempo actuel est affiché.
  Pour les fonctions qui ont plusieurs « pages » de paramètres (configuration d'enregistrement, configuration de système, etc.), cette portion de l'écran affiche le numéro de page actuellement sélectionné.
- **5**. « Pattern Play » : Indication en mode de jeu de pattern (Pattern Play).
- **6**. « Synth » et transposition d'octave : indique que les pads contrôlent les sons de synthé
  Tandis que les indicateurs **OCTAVE** (+1/-1) signalent que les sons sont transposés d'une octave vers le haut ou le bas (l'absence d'indicateur indique qu'il n'y a pas de transposition).

- **7**. % de Swing : valeur de « swing » actuelle, exprimée en pourcentage (ou OFF si le swing est désactivé).
- **8**. « Drums » / « 1 Shot » : Indicateurs signalant le mode de jeu de pad actuellement sélectionné (c'est-à-dire les sons que les pads contrôlent, ou encore la catégorie d'instruments que vous modifiez actuellement).
- **9**. Quantize : Affiche le réglage actuel de quantification en notation musicale standard (ou OFF si la quantification est désactivée).
- **10**. Fonction sélectionnée : Affiche la fonction actuellement sélectionnée : kit de batterie (Drum Set), configuration du système (System), configuration d'enregistrement (Record), etc.

Tout au long du texte, les noms de touche sont représentés en MAJUSCULES et les mots qui apparaissent à l'écran sont **en gras**. Quand nous nous référons à une étape numérotée dans une série d'étapes, le numéro de l'étape est entre parenthèses - par exemple l'étape (4) - pour éviter toute confusion.

2.5 Bases

2.5.1 GÉNÉRALITÉS SUR L'INTERFACE 34
2.5.2 10 ÉTAPES POUR UN RÉSULTAT INSTANTANÉ (CONFIGURATION ET COMMANDES) 35
2.5.3 LES CATÉGORIES D'INSTRUMENTS 36
2.5.4 BASES DE LA LECTURE ET DE L'ENREGISTREMENT 37

2.5.1 Généralités sur l'interface

Le curseur d'écran

Quand il faut saisir un nombre dans la fenêtre « dialogue », l'écran affiche le nombre précédemment saisi (ou le nombre par défaut) et le premier chiffre est souligné par ce que l'on appelle le curseur.
Si le curseur n'est pas présent, le nombre affiché ici ne l'est que pour référence. Vous n'êtes censé saisir quelque chose que si le curseur est présent.

Retour automatique du curseur d'écran au nombre précédent

Cette fonction peut surprendre, mais elle évite d'éventuels problèmes quand vous vous serez familiarisé avec la machine.
Si tous les chiffres requis pour un nombre ne sont pas saisis dans les deux secondes, l'affichage revient au nombre précédent, avec le curseur sous le premier chiffre du nombre précédent.

Les touches INC / DEC

Les deux petites touches avec les symboles de flèche supérieure et inférieure (sous la molette) sont appelées respectivement touches INC et DEC.
Presser une fois la touche INC augmente la valeur du nombre entier indiqué par le curseur (pas le simple chiffre), et cela d'une unité. Presser la touche DEC agit de même mais en faisant diminuer la valeur.

> Exemple : si l'écran affiche 00, pour 01, pressez une fois la touche **INC**. Ces touches, comme les touches **PAGE**, ont également une fonction défilement. Si vous pressez et maintenez une touche, après une courte pause, l'écran procèdera à une augmentation ou à une diminution à cadence rapide.

La molette

En plus des touches **INC / DEC**, vous pouvez aussi utiliser la grande molette pour rapidement augmenter ou diminuer les valeurs des réglages.

Les touches de chiffre du pavé numérique

Les touches de chiffre (0-9) peuvent servir à saisir directement des valeurs.
Il est nécessaire de saisir les premiers zéros si nécessaire.

- ✓ Si la valeur à modifier est un nombre à 2 chiffres, saisir un nombre à 2 chiffres.
- ✓ Si le nombre comprend 3 chiffres, saisir un nombre à 3 chiffres.

Si nécessaire, saisissez des 0 en premier (c'est-à-dire un zéro au début du nombre) pour obtenir le nombre de chiffres requis.

Exemple : le nombre de temps est un nombre à trois chiffres. Pour saisir une valeur de 16, saisissez 016.

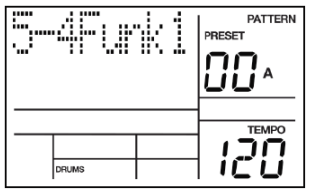
Touches « bascule »
Certaines touches (SYSTEM SETUP, RECORD SETUP, PATTERN/SONG, PRESET/USER, EFFECTS) font basculer entre 2 états. Chaque pression de touche fait passer le commutateur à l'autre état.

Exemple : pressez une fois la touche **PATTERN/SONG** pour passer de « Pattern » à « Song » (morceau) ; pressez-la à nouveau pour revenir de « Song » à « Pattern ».

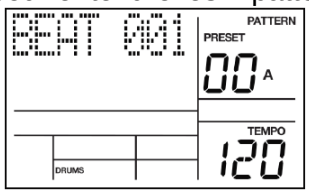
Exemple : Pressez **RECORD SETUP** pour appeler le menu de configuration d'enregistrement ; pressez à nouveau **RECORD SETUP** pour quitter le menu de configuration d'enregistrement.

2.5.2 10 étapes pour un résultat instantané (configuration et commandes)

- 1. Reliez les sorties principales Main (soit la gauche, soit la droite pour un système d'écoute en mono ou les deux pour de la stéréo) à un amplificateur d'instrument de musique, une sonorisation ou branchez un casque. La commande de volume de l'ampli et celle de la XR20 (à l'arrière) doivent être complètement abaissées (tournées dans le sens antihoraire).
- 2. Laissez pour le moment la prise **MIDI OUT** déconnectée (face arrière).
- 3. Branchez l'adaptateur secteur de la XR20 dans la prise murale. La petite fiche s'insère dans la prise d'alimentation CC 12 V à l'arrière.
- 4. Activez l'interrupteur **ON/OF**F de la face arrière puis allumez l'amplificateur.
- 5. L'écran LCD s'allume. En haut à droite de l'écran s'affiche « PATTERN » et pas « SONG » ; si « SONG » est affiché, pressez la touche **PATTERN/SONG** pour que l'écran affiche « PATTERN ».



- 6. Commencez à frapper sur les pads. Réglez la commande de volume pour un niveau d'écoute confortable et testez les sons.
- 7. Essayez de presser une des touches de mode de jeu de pad (**DRUMS**, **1-SHOT**, **SYNTH**) pour accéder aux différentes catégories d'instruments et jouez sur les pads.
- 8. Pour écouter la démonstration intégrée, maintenez enfoncée la touche **PATTERN/SONG** et pressez **PLAY**. Pour stopper la démo, pressez **STOP**. Si vous désirez jouer conjointement à la démo, n'hésitez pas à vous servir des pads.
- 9. Pour écouter un « pattern Preset », ou stoppez la XR20 et pressez la touche **PRESET / USER** afin de sélectionner les « patterns Presets » (l'écran doit afficher PRESET). Pressez **PLAY** pour entendre les « patterns Presets ».



- 10. Essayez ce qui suit :
  - Avec les patterns Presets, saisissez un numéro de chiffre entre 00 et 99 à l'aide des touches numériques puis pressez **PLAY**.
  - touche **INC** pour sélectionner le « pattern Preset » de numéro immédiatement supérieur. Il sera lu à la fin du « pattern » actuel.
  - touche **DEC** pour sélectionner le « pattern Preset » de numéro immédiatement inférieur.

- touche **B** pour sélectionner la variation B du « pattern » sélectionné.
- touche **A** pour sélectionner la variation A du « pattern » sélectionné.
- touche **FILL** brièvement pendant qu'un « pattern Main » (A ou B) est lu. Notez comment le « pattern » principal bascule de A vers B ou de B vers A après la reproduction de la transition « Fill »
- Touche **FILL** maintenue après que la lecture de la transition « Fill » jusqu'au temps faible suivant, le « pattern Main » (A ou B) associé à la transition continue est reproduit sans passage de A en B ou de B en A.
- touche **TAP TEMPO** et utilisez la molette **DATA** (ou les touches **INC / DEC**) pour changer le tempo.

2.5.3 Les catégories d'instruments

La XR20 vous permet de jouer 3 types de sons différents avec les pads. Ces sons sont disponibles dans 3 modes de jeu ou banques différents. Ce sont DRUM, 1 SHOT et SYNTH et on y accède en pressant la touche correspondante en face supérieure.

- ✓ DRUM **DRUM** : mode de jeu de **pad** pour jouer jusqu'à 12 sons de batterie avec les pads.
- ✓ 1 SHOT **1 SHOT** : mode de jeu de **pad** pour jouer jusqu'à 12 sons à lecture unique avec les pads.
- ✓ SYNTH **SYNTH** : mode de jeu de **pad** pour jouer jusqu'à 3 octaves d'un ou de plusieurs échantillons de synthé répartis sur les **pads**. Pour transposer les sons de synthé, pressez et tenez la touche SYNTH puis utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour transposer d'une octave vers le haut ou le bas.

2.5.4 Bases de la lecture et de l'enregistrement

2.5.4.1 Emploi des commandes de transport 37
2.5.4.2 « Patterns Presets » et « patterns User » 37
2.5.4.3 Lecture de « patterns » 37
2.5.4.4 Sélection du prochain pattern à reproduire 37
2.5.4.5 Sélection de patterns individuels 38
2.5.4.6 Changement du tempo du pattern 38
2.5.4.7 Sélection de patterns de transition (« Fill ») 39
2.5.4.8 Utilisation de pédale commutateur « Start/Stop » 40
2.5.4.9 Bouton NOTE REPEAT 40
2.5.4.10 Fonction « Note Repeat » 40
2.5.4.11 Bouton MUTE 40
2.5.4.12 Lecture de morceaux 40

2.5.4.1 Emploi des commandes de transport

- Bouton **STOP** pour stopper la lecture et revenir au début du « pattern » ou du « morceau » actuel
- Bouton **PLAY** pour démarrer la lecture le pattern ou le morceau depuis l'emplacement actuel
- Bouton **PLAY** pour mettre en pause la lecture en cours=
  Pressez **PLAY** pour reprendre la lecture en pause depuis l'emplacement auquel elle a été mis en pause

2.5.4.2 « Patterns Presets » et « patterns User »

Il y a 2 types de « patterns » dans la XR20 :

- ✓ Les « patterns Presets » fournissent une variété de styles et autres rythmes comprenant de la batterie, des échantillons à lecture unique (1 Shot) et des parties de synthé d'accompagnement. Notez que la seule façon de modifier un pattern Preset est de le copier dans un pattern User où il peut être modifié.
- ✓ Les « patterns User » sont des « patterns » que vous pouvez programmer, modifier et sauvegarder.

La touche **PRESET / USER** permet de choisir entre ces 2 banques de « patterns ».

2.5.4.3 Lecture de « patterns »

- ➢ 1.Bouton **PATTERN / SONG** pour passer en mode « Pattern » (Bascule entre les 2 modes). L'écran doit afficher « PATTERN » dans le coin supérieur droit.
- ➢ 2. Bouton **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionnez le « pattern » à lire
- ➢ 3. Bouton **PLAY** pour lire le « pattern » sélectionné

2.5.4.4 Sélection du prochain pattern à reproduire

Pendant qu'un « Pattern »n est lu, vous pouvez sélectionner un autre pattern à suivre de plusieurs façons :

- ➢ 1. touches **INC / DEC** ou molette **DATA** pour sélectionner le pattern suivant. Le nouveau pattern sélectionné sera lu dès que le pattern en cours sera terminé. L'écran affiche le prochain pattern à jouer.
- ➢ 2. Bouton du **pavé numérique** pour saisir le numéro à 2 chiffres du pattern à enchainer
  Si une variation « A » est en cours de lecture, la variation « A » du « pattern » à enchainer sera lue.
  Si la variation « B » du pattern est en cours de lecture, la variation B du « pattern » à enchainer sera lue.

Vous pouvez aussi saisir un numéro à 2 chiffres de « pattern » suivi par **A** ou **B** ou **PRESET/USER** pour appeler une « variation » A ou B ou un « pattern Preset ou « User », quel que soit le « pattern » en cours de lecture.

2.5.4.5 Sélection de patterns individuels

- 1. Vérifiez que la XR20 est en mode « Pattern »
- 2. Saisissez un numéro de pattern à 2 chiffres (n'oubliez pas de saisir un premier zéro pour les numéros inférieurs à 10)
- 3. Bouton **A** / **B** pour sélectionner le « pattern Main » A ou B
  Pour sélectionner un pattern de transition (Fill), sélectionnez d'abord le « pattern Main » désiré (**A** ou **B**) puis pressez la touche **FILL**.
- 4. Bouton **PRESET/USER** pour sélectionner un pattern Preset ou User.
- 5. Quand un « pattern Main » atteint sa fin, il est repris en boucle depuis le début et continue de jouer de ce point à moins que vous n'ayez sélectionné un nouveau « pattern », sélectionné initialement un « pattern de transition » (Fill) ou arrêté le « pattern ».
  Si vous sélectionnez un « pattern User » ne contenant pas de données, l'écran affiche « EMPTY PATTERN ». Si vous sélectionnez un « pattern User » qui contient des données mais qui n'a pas encore été nommé, l'écran affiche « NO NAME » (pas de nom).

Notes

- ✓ Si besoin, un autre numéro de pattern peut être chois à tout moment tant que le pattern n'a pas démarré

- Bouton **STOP** avant que ne commence la lecture du « pattern » suivant, pour arrêter la lecture, tout en restant sur le « pattern » en cours
- Bouton **PAGE >** pour sauter immédiatement au « pattern » suivant dans la « séquence »
- Bouton **< PAGE** pour revenir immédiatement au début du « pattern » actuel et commencer sa lecture

2.5.4.6 Changement du tempo du pattern

La plage de tempo s'étend de 30 à 300 battements par minute. Le tempo peut être changé quand la XR20 est à l'arrêt ou en lecture. Il y a 2 façons de régler le tempo.

- 1. Avant de lancer un pattern, battez le tempo désiré sur la touche **TAP TEMPO** par frappes successives. La moyenne des intervalles entre les frappes définira le tempo ; l'écran actualisera le tempo à chaque frappe.
  Si une pédale commutateur est branchée en prise **Count/A/B/Fill**, battre le tempo sur la pédale revient à le faire avec la touche **TAP TEMPO**.
- 2. Bouton **TAP TEMPO** + molette **DATA** pour régler le tempo.

Ou bien

Boutons **TAP TEMPO** + **INC / DEC** pour augmenter/diminuer le tempo par unité d'1 BPM,
Ou les maintenir enfoncées pour faire défiler plus vite les valeurs de tempo.

La personnalisation de la gestion du tempo s'opère à la page 9 de « System Setup » :

- ✓ la XR20 suit le tempo associé à chaque « pattern »
- ✓ la XR20 suit un tempo global, ignorant les données de tempo associées à chaque « pattern »

2.5.4.7 Sélection de patterns de transition (« Fill »)

Les patterns « Fill » sont la clé pour créer des parties de batterie expressives. Toutefois, la fonction « Fill » est suffisamment sophistiquée pour nécessiter quelques explications.

- ✓ Les transitions « Fill » ont toujours la même longueur et utilisent le même « Drum Set » que le pattern Main auquel elles sont associées. Cela permet d'insérer une transition à tout moment. Dès que vous pressez la touche **FILL**, la transition remplace le « pattern Main » et est lue jusqu'à sa fin.
- ✓ Les « Fills » sont des patterns de transition.

  Exemple : supposons qu'un « pattern Main A » à 8 temps soit en cours de lecture et que vous pressiez la touche **FILL** sur le temps 4. Le « pattern Fill A » jouera les 4 derniers temps puis laissera automatiquement la place au « MAIN B ».

  Inversement si c'est le « pattern Main B » qui est lu quand vous pressez **FILL**, après la lecture de la transition « Fill » B, la XR20 passe au « pattern Main A ».
- ✓ Vous pouvez sélectionner la transition « Fill » à tout moment pendant la lecture du « pattern Main »

  Toutefois, ne pas presser la touche **FILL** (ou la **pédale commutateur**) avant la fin de la transition et garder pressée au-delà de la fin de celle-ci (c'est-à-dire après le temps fort du pattern suivant), la XR20 sous peine de revenir au « pattern Main » d'origine.

  Exemple : supposons qu'un « pattern Main » A à 8 temps soit en cours de reproduction et que vous pressiez la touche FILL sur le temps 4 mais en le maintenant au-delà du temps 8. Le pattern « Fill » A jouera les quatre derniers temps puis la XR20 reviendra au pattern « MAIN A ».
- ✓ Les transitions ne peuvent pas démarrer sur le premier temps puisqu'une transition, par définition, démarre en cours du « pattern Main ». Toutefois, tout ce que vous enregistrez sur le temps fort de la transition sera lu sur le premier temps fort qui suit la transition (c'est-à-dire le temps fort du « pattern » suivant).

  Pour comprendre, imaginez qu'à la sortie d'une transition, vous vouliez frapper par exemple une cymbale crash sur le temps fort du « pattern » suivant sans pour autant avoir une répétition de cymbale crash à chaque nouveau début du « pattern ». Cette façon de gérer les transitions, permet à la cymbale crash du temps fort de faire partie de la transition plutôt que du « pattern Main ».
- ✓ Une **pédale commutateur au pied** branchée sur la prise **Count/A/B/Fi**ll reproduit la fonction de la touche **FILL** lors de la lecture de « pattern » en mode d'interprétation.

  Note : cette façon de gérer les patterns explique la logique des « patterns A, B et Fill ».
  - A serait le couplet et
  - B le refrain.
  - Le « Fill A » fournirait la transition du couplet au refrain et
  - le « Fill B » du refrain au couplet.

  Par conséquent, un seul numéro de « pattern » pourrait être tout ce dont vous avez besoin pour bâtir un morceau. Cette structure rend possible la constitution de morceaux en quelques minutes à l'aide des « patterns Presets ». Cela facilite aussi le jeu de parties de batterie en direct.

  Par exemple, si un solo peut être fait sur le « pattern Main A », vous pouvez laisser le « pattern » se répéter jusqu'à ce que le solo soit sur le point de se terminer, et sélectionner ensuite le « Fill » qui fera sortir du « pattern Main A ».

2.5.4.8 Utilisation de pédale commutateur « Start/Stop »

Quand la XR20 est arrêtée, presser une **pédale commutateur** branchée en prise **Start/Stop** revient à presser **PLAY**. Quand la XR20 tourne, presser la **pédale commutateur** revient à presser **STOP**.

> Note : la prise pour **pédale commutateur Start/Stop** de la face arrière accepte une pédale commutateur fugitive (momentanée), « normalement ouverte » ou « normalement fermée » pour contrôler au pied les fonctions de démarrage et d'arrêt.

La XR20 teste la pédale commutateur à la mise sous tension pour déterminer si elle est « normalement ouverte » ou « normalement fermée », aussi veillez bien à ce que la pédale commutateur soit branchée (et pas pressée) quand vous mettez sous tension.

2.5.4.9 Bouton NOTE REPEAT

Quand vous jouez ou enregistrez des « patterns », la touche **NOTE REPEAT** sert à créer une série de notes séparées par un intervalle de quantification désiré, comme décrit dans la section « Configuration d'enregistrement (Record Setup) » § 2.9 ci-dessous. Les séquences de répétition de notes peuvent être jouées en direct et enregistrées dans un pattern durant le jeu en temps réel.

2.5.4.10 Fonction « Note Repeat »

La fonction « Note Repeat » déclenche un son de batterie à intervalles déterminés par la valeur de « quantification » et la valeur de « swing » (par exemple, croche, double croche, etc. ; si la quantification est désactivée, cette fonction est donc inactive).

Cela permet de jouer une série de frappes de batterie sans avoir à presser répétitivement les **pads**, et cela sert généralement à créer des parties régulières de charleston à la croche, des parties de grosse caisse à la noire, des roulements de caisse claire etc.

- Pressez un **pad** sur le premier temps de ce qui sera une série de frappes et tenez-le enfoncé.
- pressez immédiatement et maintenez la touche **NOTE REPEAT** pour re déclencher le son de Drum à intervalles correspondant à la valeur actuelle de « quantification ». Toutes les frappes auront le même volume que la première frappe du **pad**.

2.5.4.11 Bouton MUTE

La touche **MUTE** peut servir à couper le son de différentes catégories d'instruments pendant que la XR20 joue.
Pour couper des parties :

- 1. Faites jouer un « pattern ».
- 2. Pressez et maintenez la touche **MUTE**.
- 3. Pressez une des touches de catégorie d'instruments (**DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH**). Cette catégorie d'instruments particulière sera coupée
- 4. Pour rétablir la catégorie d'instruments, pressez la touche correspondante (**DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH**) en tenant enfoncée **MUTE**.

2.5.4.12 Lecture de morceaux

- 1. Bouton **PATTERN/SONG** pour passer en mode « Song » (L'écran doit afficher « SONG » (morceau) s'affiche dans le coin supérieur de l'écran)
- 2. Boutons **INC / DEC** ou molette **DATA** pour sélectionnez le morceau à lire.
- 3. Bouton **PLAY** pour lancer la lecture
- 4. Bouton **STOP** pour stopper la lecture

2.6 Enregistrement de « patterns »

Note : un « pattern » vide a par défaut une longueur de 8 temps (deux mesures) et une « quantification » à la double croche tandis que la fonction « swing » est désactivée (réglée à 50%). Si vous avez besoin de changer cette longueur, il vaut mieux (mais ce n'est pas essentiel) le faire avant d'enregistrer. D'autres paramètres peuvent être changés pendant que vous enregistrez.

2.6.1 ENREGISTREMENT D'UN « PATTERN » 41
2.6.2 MODE « ENTRAÎNEMENT » 42
2.6.3 ENREGISTREMENT D'AUTRES PARTIES : « 1 SHOT » & « SYNTH » 42

2.6.1 Enregistrement d'un « pattern »

- 1. Commencez par sélectionner les « patterns User » (l'écran doit indiquer « PATTERN » et « USER »).
- 2. Bouton **INC / DEC** ou **molette** pour sélectionnez un « pattern User » vide (l'écran doit afficher « EMPTY PATT »)
- 3. Boutons **RECORD** + **PLAY** pour commencer l'enregistrement
- 4. Jouez les sons voulus sur le **pad**. Le numéro du temps est affiché pendant l'enregistrement
- 5. Le « pattern » déjà enregistré est lu en boucle, et on peut enregistrer des sons différents en superposition à chaque rebouclage
- 6.Bouton **STOP** pour stopper l'enregistrement
- 7. Pressez **PLAY** pour écouter le « pattern » depuis le début.
  Il est conseillé de repérer à l'avance le kit de batterie (« Drum Set ») à utiliser pour le « pattern ». Vous pouvez en changer ultérieurement.
  Pour des instructions sur la sélection d'un kit de batterie, voir la section « Sélection, édition et création de « Drum Set » § 2.8 ci-dessous.
  Un kit de batterie (ou « Drum Set ») est une collection de sons « Drum », « 1 Shot » et « Synth ». Pour changer par exemple de son de synthé dans un « pattern », il faut changer de kit de batterie pour pouvoir utiliser un synthé différent.

  Notes :
  - plutôt que de jouer sur les **pads**, vous pouvez aussi enregistrer en envoyant à la XR20 des notes MIDI depuis un dispositif MIDI extérieur réglé pour correspondre au canal MIDI et numéros de note du XR20.
  - quand vous envoyez des données MIDI aux sons de batterie alors que la XR20 n'enregistre pas (la XR20 sert alors de module Expandeur de sons), les sons de Drum répondent aux 127 niveaux de dynamique MIDI. Toutefois, quand le MIDI est utilisé comme déclencheur durant le processus d'enregistrement, le « pattern » "arrondit" le niveau reçu sur le plus proche des 8 niveaux possibles – les mêmes 8 niveaux que ceux produits par les frappes sur les **pads** selon la vélocité du jeu.

2.6.2 Mode « entraînement »

Pour s'entraîner avec un métronome utiliser le mode d'entraînement » (sinon le métronome n'est joué qu'à l'enregistrement)

- En mode « Pattern » (les « patterns User » doivent être sélectionnés), pressez la touche **REC** pour déclencher le métronome et jouer avec les **pads**. sans enregistrer

2.6.3 Enregistrement d'autres parties : « 1 SHOT » & « SYNTH »

Après avoir enregistré votre partie de batterie (ou une autre si vous préférez démarrer avec une autre partie), vous pouvez vouloir ajouter d'autres instruments à l'arrangement de votre pattern.

Pour enregistrer une partie « 1 Shot » ou « Synth » dans votre pattern :

- 1. touche **1 SHOT** ou **SYNTH** et jouez les sons avec les **pads** comme en mode « DRUM ». Le mode « SYNTH » permet de jouer chromatiquement un échantillon avec les **pads** (les notes associées à chaque pad sont indiquées en haut à droite du pad).
- 2. touches **REC** et **PLAY** pour commencer l'enregistrement d'une partie de « synthé » ou de « 1 Shot ».
- 3. Pressez **STOP** pour arrêter l'enregistrement

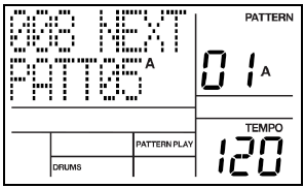
2.7 Mode de jeu de pattern : « PATTERN PLAY »

Le mode « Pattern Play » permet de jouer des séquences de « patterns » en les déclenchant à l'aide des pads.

- Bouton **PATTERN PLAY** PATTERN PLAY pour passer en mode « Pattern Play »

2.7.1 JEU DE SÉQUENCES DE « PATTERNS » AVEC LES PADS 43
2.7.2 ENREGISTREMENT DE SÉQUENCES DE « PATTERNS » DANS UN « SONG » 43
2.7.3 AFFECTATION DE PATTERNS AUX PADS 44

2.7.1 Jeu de séquences de « Patterns » avec les PADS



- 1. touche **PATTERN PLAY**.
- 2. Pressez un **pad** pour lire son pattern associé en boucle
- 3. Pressez un autre **pad** pour déclencher la lecture de son pattern associé après la fin du « pattern » en cours

2.7.2 Enregistrement de séquences de « patterns » dans un « Song »

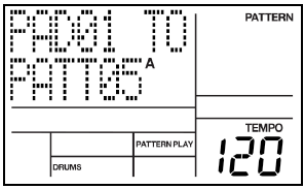
- 1. touche **PATTERN / SONG** pour passer en mode « Song » (l'écran doit indiquer « SONG » dans le coin supérieur droit).
- 2. touche **PATTERN PLAY**
- 3. Bouton **REC** pour amer l'enregistrement
  Bouton **PLAY** pour commencer l'enregistrement
- 4. Pressez les **pads** voulus pour déclencher la lecture de la séquence de « patterns » à enregistrer.
  Les parties « A », « B » ou « Fill » du pattern sélectionné peuvent également être déclenchées
- 5. Touche **STOP** pour arrêter l'enregistrement

  On peut enregistrer une séquence de « pattern » uniquement dans un morceau vide. (Si besoin effacez un morceau existant avant d'enregistrer).

Pour écouter la séquence que vous venez d'enregistrer en mode « Pattern Play » :

- 1. touche **PATTERN / SONG** pour passer en mode « Song » (l'écran doit indiquer « SONG » dans le coin supérieur droit).
- 2. Pressez **PLAY** pour lire la séquence enregistrée

2.7.3 Affectation de patterns aux PADS



- 1. touche **PATTERN PLAY** pour passer en mode de jeu de « pattern »
- 2. touche **PAGE >**. L'écran affichera le dernier pad pressé et le numéro de « pattern » qui lui est assigné.
- 3. Pressez le pad à modifier. Le numéro de **pad** s'affiche en ligne supérieure.
- 4. touches **INC / DEC**, la molette **DATA** ou les **touches numériques** pour choisir le pattern à assigner au pad sélectionné. Le « pattern » assigné s'affiche en ligne inférieure.
- 5. Vous pouvez presser **A** ou **B** pour choisir la variante A ou B du « pattern » à lire quand le « pattern » sera déclenché
- 6. Pressez un autre **pad** pour le sélectionner
  Assignez-lui un « pattern » de la même façon.
- 7. Bouton **PATTERN PLAY** pour quitter le mode d'assignation après l'assignations de tous les **pads**

2.8 Sélection, édition et création de « Drum set »

2.8.1 QU'EST-CE QU'UN « DRUM SET » ? 45
2.8.2 SÉLECTION D'UN « DRUM SET » 45
2.8.3 CRÉATION ET ÉDITION DE « DRUM SETS » 46
2.8.4 EFFETS 53

2.8.1 Qu'est-ce qu'un « Drum Set » ?

La XR20 dispose de différents Kits de sons utilisables dans les patterns et morceaux.

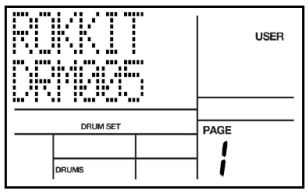
Un « Drum Set » est une collection de réglages :
- ✓ pour les sons de catégories « Drum », « 1 Shot » et « Synth » du Drum Kit
- ✓ pour les paramètres de mixage et d'effets.

La XR20 comprend 100 « Drum Sets » Presets et 100 « Drum Sets » User.

Notez que les « Drum Sets Presets » qui ont été modifiés ne peuvent être sauvegardés que dans l'espace réservé aux « Drum Sets User ».

Chaque « Drum Set » contient donc :
- ✓ Sons DRUM / 1 SHOT : son des catégories chargées au rappel du « Drum Set ».
- ✓ Sons SYNTH : son de synthé chargé au rappel du « Drum Set ».
- ✓ Paramètres de PAD : réglages de **pads** et de paramètres associés au « Drum Set ». Ces réglages comprennent volume, panoramique, hauteur, filtre, etc.
- ✓ Réglage RÉGLAGES D'EFFETS : réglages d'effets appelés à la prochaine sélection du « Drum Set » et qui comprennent réverbération, égaliseur (EQ) et compression.

2.8.2 Sélection d'un « DRUM SET »



- ➢ 1. touche **DRUM SET**.
- ➢ 2. Le nom du « Drum Set » actuellement sélectionné est affiché sur la ligne supérieure et son numéro sur la ligne inférieure, pressez la touche
  - ○ **DRUM** ou **1 SHOT** Pour sélectionner les sons « Drum » et « 1 Shot » à utiliser avec ce set
  - ○ **SYNTH** Pour sélectionner le son de synthé à utiliser avec ce set, pressez la touche.
- ➢ 3. Saisissez le numéro de « Drum Set » désiré (de 00 à 99) avec les **touches numériques**, les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** (mettre un premier zéro si nécessaire).

Note : les « patterns User » conserveront les assignations du « Drum Set » sélectionné. Les patterns Presets ont des assignations de « Drum Set » fixes ; si vous sortez des patterns Presets, la XR20 oublie toute assignation que vous pouvez avoir faite.

2.8.3 Création et édition de « Drum sets »

Les 12 **pads** de la XR20 peuvent être assignés à différents sons de batterie, avec différents niveaux, hauteurs, panoramiques, modes de déclenchement, assignations de prise de sortie etc.

Chaque jeu de paramètres de **pad** est doté d'un numéro et appelé collectivement « Drum Set ». Les assignations de « Drum Set » ont leur propre mémoire dédiée et peuvent être comparées aux « programmes » ou « patchs » que l'on trouve dans les synthétiseurs.

Notez que les « patterns User A et B » partagent la même assignation de « Drum Set ».

Instructions générales pour la création de « Drum Sets » :

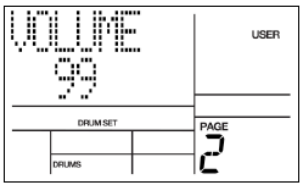
- 1. touche **DRUM SET**.
- 2. touches **PAGE (< et >)** pour sélectionner les différentes "pages" de fonctions ; la fenêtre en bas à droite de l'écran affiche le numéro de page. Les pages de « Drum Set » sont décrites ci-après.
- 3. Sélectionnez la catégorie d'instruments que vous aimeriez modifier (Drum, 1 Shot, Synth) en pressant la touche correspondante.
- 4. Réglez les valeurs dans les pages, si nécessaire, comme décrit pour chaque page.
- 5. Après avoir fait tous les changements nécessaires, sauvegardez le « Drum Set » si désiré (voir la section « Sauvegarde de vos 'Drum Sets' ») puis pressez à nouveau **DRUM SET** pour sortir de ce mode.

Notez que si vous modifiez un « Drum Set », tout « pattern » qui l'utilise s'en trouvera affecté.

> Note : pour sélectionner les sons des catégories « 1 Shot » ou « Synth » du « kit », pressez la touche correspondant à ces catégories puis modifiez les paramètres comme vous l'avez fait pour les sons de batterie.

2.8.3.1 Page 2 : Volume de la catégorie d'instruments 47
2.8.3.2 Page 3 : assignation de sons aux pads 47
2.8.3.3 Page 4 : volume du pad - PAD VOL 48
2.8.3.4 Page 5 : panoramique - PANNING 48
2.8.3.5 Page 6 : hauteur (TUNING) 49
2.8.3.6 Page 7 : attaque d'enveloppe (ENV ATTK, SYNTHÉ uniquement) 49
2.8.3.7 Page 8 : déclin d'enveloppe (ENV DEC) 49
2.8.3.8 Page 9 : relâchement d'enveloppe – « ENV REL » (SYNTHÉ uniquement) 50
2.8.3.9 Page 10 : filtre (FILTER) 50
2.8.3.10 Page 11 : mode de déclenchement (ASN MODE) 51
2.8.3.11 Page 12 : « OUTPUT » 52
2.8.3.12 Page 13 : nom du « DRUM SET » 52

2.8.3.1 Page 2 : Volume de la catégorie d'instruments

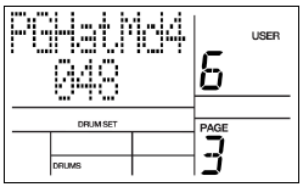


Cette page vous permet de régler le volume de chaque catégorie d'instruments (Drum, 1 Shot, Synth). Régler ce niveau affecte tous les sons de la catégorie sélectionnée.

Pour régler le volume d'une catégorie d'instruments :

- 1. Sélectionnez la catégorie d'instruments que vous désirez modifier en pressant **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH**.
- 2. Réglez le volume général avec les touches **INC / DEC**, la molette ou les **touches numériques** (99 = VOLUME MAXIMUM, 0 = PAS DE SON).

2.8.3.2 Page 3 : assignation de sons aux pads



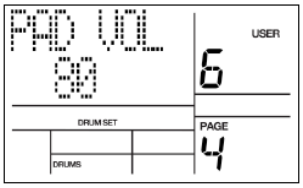
Vous pouvez assigner n'importe lequel des sons de la XR20 à n'importe lequel des **pads**, ou à plusieurs pads. Chaque « Drum Set » individuel peut avoir sa propre assignation de sons de batterie.

Toutefois, veuillez noter que les sons de synthé (Synth) ne peuvent être sélectionnés que par groupe (c'est-à-dire que vous ne pouvez pas assigner des sons de synthé différents aux différents **pads**).

Pour assigner un son à un pad :

- 1. Sélectionnez la catégorie d'instruments que vous désirez modifier en pressant **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH** (notez que les sons de synthé ne peuvent être modifiés qu'en groupe).
- 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera le numéro de pad dans l'écran supérieur droit et le nom du son assigné à ce pad en ligne supérieure).
- 3. Saisissez le numéro de son désiré avec les touches numériques, les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA**. Quand vous utilisez les **touches numériques**, saisissez un premier zéro si nécessaire.

2.8.3.3 Page 4 : volume du pad - PAD VOL



Le volume de chaque pad peut être réglé dans cette page.

Pour changer le volume d'un **pad** :

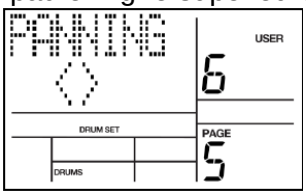
- 1. Sélectionnez le jeu de sons que vous aimeriez modifier en pressant **DRUM** ou **1 SHOT**.
  Notez que ce paramètre n'est pas disponible pour les sons de synthé. Le volume des sons de synthé ne peut être réglé que comme un groupe (voir « Volume de la catégorie d'instruments » ci-dessus).
- 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera le numéro de pad dans l'écran supérieur droit et le réglage de volume du pad en ligne supérieure).
- 3. Saisissez le volume désiré, de 00 (pas de son) à 99 (volume maximum) avec le **pavé numérique**, les touches **INC / DEC** ou la molette.

2.8.3.4 Page 5 : panoramique - PANNING

Chaque pad peut également être assigné à une des sept positions dans le spectre stéréo.

Pour changer la position panoramique d'un **pad** :

- 1. Sélectionnez le jeu de sons que vous aimeriez modifier en pressant **DRUM** ou **1 SHOT**. Veuillez noter que le réglage de panoramique affecte tous les sons de synthé de façon similaire. En d'autres termes, changer les réglages de panoramique d'un pad de son de synthé affecte tous les autres sons de synthé du « Drum Set ».
- 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera le numéro de pad dans l'écran supérieur droit et le réglage de panoramique du pad en ligne supérieure).



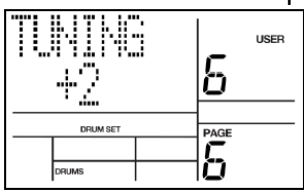
- 3. Saisissez la position de panoramique désirée, de l'extrême gauche à l'extrême droite, en utilisant le pavé numérique, les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA**. Les sept positions panoramiques disponibles correspondent aux touches numériques représentées entre parenthèses :
  - extrême gauche (1),
  - légèrement à gauche (2),
  - juste à gauche du centre (3),
  - centre (4),
  - juste à droite du centre (5),
  - légèrement à droite (6) et extrême droite (7). L'écran affichera « <> » si le panoramique est réglé au centre.

Note : la XR20 a 2 paires de sorties stéréo. Les sons de batterie peuvent être affectés à l'une ou l'autre des paires de sorties (voir page 11 du menu « Drum Set ») et être positionnés n'importe où dans le champ stéréo des sorties choisies via la fonction panoramique.

2.8.3.5 Page 6 : hauteur (TUNING)

La hauteur de chaque pad peut être réglée par pas de +/- 1 demi-ton (+/- 12 demi-tons au maximum).
Pour changer la hauteur d'un **pad** :

- 1. Sélectionnez le jeu de sons que vous aimeriez modifier en pressant **DRUM** ou **1 SHOT**. Veuillez noter que les sons de synthé ne peuvent pas être transposés individuellement, seulement comme un groupe. En d'autres termes, transposer une note de synthé transposera tout votre son de synthé de la même valeur.
- 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera le numéro de pad dans l'écran supérieur droit).



- 3. Saisissez la hauteur désirée avec le pavé numérique, les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA**. La plage va de +12 (le plus aigu) à -12 (le moins aigu) en passant par 0 (hauteur normale).

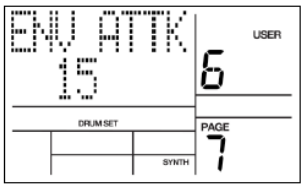
2.8.3.6 Page 7 : attaque d'enveloppe (ENV ATTK, SYNTHÉ uniquement)

L'attaque d'enveloppe (synthé uniquement) affecte la façon dont le son de synthé est joué quand vous frappez le pad. L'attaque détermine le temps nécessaire au son de synthé pour "monter" après avoir été déclenché. Avec des temps d'attaque plus longs, il faut plus longtemps au son pour atteindre le volume maximal après son déclenchement.

Notez que le réglage d'attaque ne peut pas être réglé individuellement par pad. En d'autres termes, changer le réglage d'attaque affecte l'attaque de tous les **pads** du groupe synthé.

Pour changer l'attaque d'enveloppe de synthé :

- 1. Sélectionnez le groupe synthé en pressant **SYNTH**.
- 2. Saisissez la valeur d'attaque désirée pour le son, à l'aide du pavé numérique, des touches **INC / DEC** ou de la molette **DATA**.

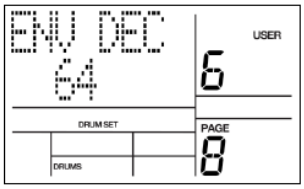


2.8.3.7 Page 8 : déclin d'enveloppe (ENV DEC)

Le déclin ou « Decay » d'enveloppe est disponible pour tous les modes de jeu de **pad** (Drum, 1 Shot, Synth) et affecte le temps qui s'écoule avant que le son ne cesse de résonner. Cela vous permet d'obtenir l'effet d'un son de batterie profond qui décline sur une période spécifique ou, avec un court temps de déclin, une courte frappe staccato.

Pour changer le déclin d'enveloppe d'un **pad** :

- 1. Sélectionnez le jeu de sons que vous aimeriez modifier en pressant **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH**.
- 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera son numéro).
- 3. Saisissez la valeur de déclin désirée pour le son, à l'aide du **pavé numérique**, des touches **INC / DEC** ou de la molette **DATA**.



Note : régler le déclin d'enveloppe à zéro vous permet de maintenir l'échantillon sélectionné tant que le **pad** correspondant est maintenu enfoncé.

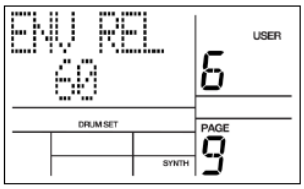
2.8.3.8 Page 9 : relâchement d'enveloppe – « ENV REL » (SYNTHÉ uniquement)

Le paramètre de relâchement d'enveloppe (synthé uniquement) décrit le temps nécessaire au son de synthé pour disparaître après relâchement du pad.

Notez que le réglage de relâchement ne peut pas être réglé individuellement par **pad**. En d'autres termes, changer le réglage de relâchement affecte tous les **pads**.

Pour changer le relâchement d'enveloppe d'un **pad** de synthé :

- 1. Pressez le **pad** (l'écran affichera son numéro).
- 2. Saisissez la valeur de relâchement que vous désirez pour le son, à l'aide du **pavé numérique**, des touches **INC / DEC** ou la molette **DATA**.

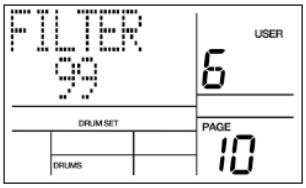


2.8.3.9 Page 10 : filtre (FILTER)

Le filtre de **pad** vous permet d'apporter des changements au timbre (caractéristiques tonales) d'un son en lui retirant ses hautes fréquences. Cela vous permet de rendre plus feutré un son de batterie particulier, avec des basses plus prononcées. Plus grande est la valeur, plus il y aura de hautes fréquences autorisées à passer. Les valeurs basses coupent les hautes fréquences du son de façon plus prononcée, ce qui donne un son plus étouffé.

Pour changer le réglage de filtrage associé à un **pad** donné :

- 1. Sélectionnez le jeu de sons que vous aimeriez modifier en pressant **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH**.
- 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera son numéro).
- 3. Saisissez l'intensité de filtrage voulu, à l'aide du **pavé numérique**, des touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** (notez que des valeurs basses donnent un son plus feutré, plus étouffé).



2.8.3.10 Page 11 : mode de déclenchement (ASN MODE)

Note : chaque mode affecte le déclenchement d'une façon différente :

- ✓ Multi : quand vous frappez répétitivement un **pad**, chaque frappe produit le son qui se poursuit durant toute sa durée de déclin. C'est utile avec les cymbales, puisque les premières frappes continuent de décliner lors des suivantes.
- ✓ Single : quand vous frappez répétitivement un pad, une nouvelle frappe interrompt automatiquement tout son en cours de déclin. C'est utile avec de nombreux sons « 1 Shot » (comme les sirènes, explosions, etc.).
- ✓ Groupe 1 à 8 : les pads assignés à un groupe particulier (1 à 8) s'interrompent mutuellement entre eux si un pad d'un groupe est frappé alors qu'un autre pad du même groupe continue de sonner. L'emploi classique de cette fonction concerne la charleston ; une charleston fermée coupera une charleston ouverte et frapper un pad à son de charleston ouverte interrompra une charleston fermée.

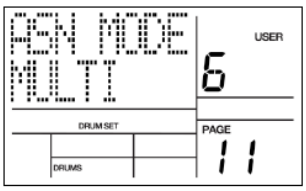
La XR20 peut produire jusqu'à 32 voix à la fois, aussi est-il possible de tomber à court de voix si vous jouez une rafale de notes et avez beaucoup de pads en mode Multi. Si 16 sons jouent en même temps et si vous demandez à la XR20 d'en jouer un autre, le son dont la fin de déclin est la plus proche a sa voix "confisquée" au profit du dernier son pour qu'il soit lu.

En pratique, il est difficile (et généralement non souhaitable d'un point de vue artistique !) de créer des parties de batterie tellement complexes que cette substitution de voix devienne un problème. Toutefois, si c'en est un, essayez d'assigner tous les toms à un groupe pour qu'ils ne nécessitent qu'une voix à la fois.

L'écran affiche « ASN MODE » (raccourci pour mode d'assignation), le numéro de **pad** actuellement sélectionné et le mode associé à ce pad.

Pour changer le mode associé à un **pad** donné :

- ➢ 1. Sélectionnez le jeu de sons que vous aimeriez modifier en pressant **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH**.
- ➢ 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera le numéro de pad dans le coin supérieur droit).
- ➢ 3. Saisissez le mode désiré avec les touches **INC / DEC**, le **pavé numérique** (touches 1-4) ou la molette **DATA**.



2.8.3.11 Page 12 : « OUTPUT »

Note : la XR20 possède deux paires de sorties stéréo indépendantes (Main et Aux). Vous pouvez diriger n'importe quel pad vers l'une ou l'autre des paires de sorties et panoramiquer le son dans le champ stéréo de la sortie sélectionnée (voir page 4 du menu « Drum Set »). Cela permet plusieurs options d'assignation de sortie :

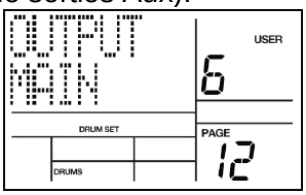
- ✓ **Mono** : branchez-vous à une des prises de la paire de sorties ; la XR20 est suffisamment intelligente pour savoir que ne brancher qu'une seul fiche indique que vous voulez juste du mono.
- ✓ Tous les réglages de panoramique seront ignorés. Ne branchez pas une fiche dans chaque sortie ou la stéréo sera activée.
- ✓ **Stéréo avec positionnement fixe** : branchez la sortie Main gauche dans le canal gauche de votre ampli (ou table de mixage), et la sortie Main droite dans le canal droit. Le mixage de voix par défaut pour les « Drum Sets » Presets panoramique la batterie entre les deux prises de sortie Main d'une façon qui convient bien à la plupart des applications.
- ✓ **Stéréo avec positionnement variable** : branchez la sortie Main gauche dans le canal gauche de votre ampli (ou table de mixage), et la sortie Main droite dans le canal droit. Avec les « Drum Sets User », vous pouvez panoramiquer la batterie entre les deux prises de sortie Main comme désiré.
- ✓ **Sorties séparées synthé/batterie** : les sons de kit de batterie standard peuvent être répartis en stéréo et assignés aux sorties Main, tandis que les sons de synthé sont assignés aux sorties Aux.

  Reliez-les sorties à une console de mixage ou à une interface audio d'ordinateur et vous pourrez traiter le kit de batterie ou les sons de synthé comme deux pré-mixages différents. Cette technique peut également être utile si vous enregistrez la partie sur votre station de travail audio numérique ou enregistrez dans votre disque dur ; envoyez la batterie sur deux pistes et les parties de synthé sur deux autres pistes.

  Par défaut, les sons des pads sont produits par les connecteurs Main à l'arrière de l'unité. Toutefois, vous avez aussi la possibilité de produire individuellement des pads par la sortie Aux. Veuillez noter que les sons de synthé ne peuvent être produits que comme un groupe ; en d'autres termes, tous les sons de synthé sont reproduits soit par les connecteurs Main, soit par les connecteurs Aux.

Pour changer l'assignation de sortie d'un **pad** :

- ➢ 1. Sélectionnez le jeu de sons que vous aimeriez modifier en pressant **DRUM**, **1 SHOT** ou **SYNTH**.
- ➢ 2. Pressez le **pad** (l'écran affichera le numéro de pad).
- ➢ 3. touches **INC / DEC**, la molette **DATA** ou le **pavé numérique** (1 sélectionne la paire de sorties Main, 2 la paire de sorties Aux).

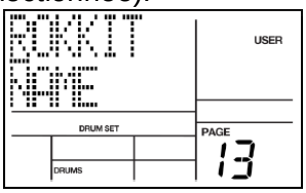


2.8.3.12 Page 13 : nom du « DRUM SET »

Dans cette page, vous pouvez assigner un nom à votre « Drum Set ». Veuillez noter que seuls les « Drum Sets User » peuvent être nommés, renommés et sauvegardés. Si vous désirez modifier et renommer un des « Drum Sets Presets », copiez-le d'abord dans un emplacement mémoire User.

Pour nommer le « Drum Set » sélectionné :

- 1. Vous verrez le curseur souligner la lettre actuellement sélectionnée. Utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour changer la lettre située au-dessus du curseur.
- 2. touches **< PAGE / PAGE >** pour déplacer le curseur.
  - **PAGE >** fait avancer le curseur
  - **< PAGE** le fait reculer (ou ramène à la page du menu précédent si c'était déjà la première lettre sélectionnée).



2.8.4 Effets

Les réglages d'effet sont mémorisés par « kit ». Chaque « kit » peut avoir des réglages propres de Reverb, compression / égaliseur (EQ).

Pour changer les réglages d'effet, pressez la touche **EFFECTS** en mode Pattern. Les réglages d'effet ne peuvent être changés que pour les patterns User. Afin que les réglages d'effet soient mémorisés, vous devez sauvegarder le « Drum Set » après avoir fait vos réglages.

> Note : tous les effets sont envoyés (additionnés) aux sorties générales Main. Si vous avez un son sélectionné pour être produit par la sortie **Aux**, aucun effet ne s'appliquera à celui-ci.

La sélection et les réglages d'effet se font comme dans les modes « Record Setup » et « Drum Set ». Après avoir pressé la touche **EFFECTS**, vous arrivez à la première page. Pour naviguer entre les pages et paramètres, utilisez les touches **PAGE < / >**. La valeur de paramètre actuelle peut être changée avec les touches **INC / DEC**, le **pavé numériqu**e ou la molette **DATA**. Notez que vous pouvez activer et désactiver les effets pad par pad.

TYPES DE REVERB	TYPES D'EQ ET COMPRESSION
Off	Off
AmbBrite	Master 1
BdSpring	Radio 1
BigGate	Radio 2
CloseMic	SoftHype
FxGate	Bright
HugeSpac	Country
LgSpacy	Crunch
Md80sRm	Dance
MdHardRm	Hip Hop
MdSoftRm	Jazz
MetalCav	Lo Boost

TYPES DE REVERB	TYPES D'EQ ET COMPRESSION
RmSmlDrk	Roc1
RoomGate	Roc2
SeaWolf	Roc3
Slapper	
SmBathRm	
SmPlate	
SmlBrite	
Studio	
Warehous	
WoodRM	
WrmStudo	

2.8.4.1 Page 1 / Type de Reverb 54
2.8.4.2 Page 2 / Amplitude d'envoi à la Reverb 54

2.8.4.3 Page 3 / Type d'égaliseur (EQ) et de compression 54
2.8.4.4 Page 4 / Commutation ON / OFF d'égaliseur et de compression 54
2.8.4.5 Sauvegarde de vos « Drum sets » 54

2.8.4.1 Page 1 / Type de Reverb

Il y a plusieurs types de Reverb parmi lesquels choisir dans cette page.

Sélectionner le type de Reverb pour le « Drum Set » sélectionné en pressant les touches **INC / DEC** ou à l'aide de la molette **DATA**.

2.8.4.2 Page 2 / Amplitude d'envoi à la Reverb

Déterminer l'amplitude d'envoi en pressant les touches **INC / DEC** ou en utilisant la molette **DATA**.

Cela affecte la quantité de signal "d'effet" mixé avec le signal "sec" d'origine.

Plus il y a de signal "d'effet", plus vous entendrez l'effet de la Reverb. Pressez un pad pour le sélectionner puis choisissez la quantité de Reverb que vous aimeriez appliquer au son correspondant.

2.8.4.3 Page 3 / Type d'égaliseur (EQ) et de compression

Il y a plusieurs types de courbes d'égalisation et de compression. Ces réglages affectent le son de votre « Drum Set » pour accentuer certaines fréquences ainsi que les réglages de contour de volume. Vous pouvez sélectionner les courbes d'égalisation et de compression avec **INC / DEC** ou la **molette**.

Note : pour l'égaliseur et la compression, il n'y a pas de paramètre d'envoi.

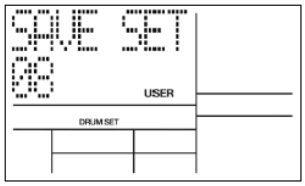
2.8.4.4 Page 4 / Commutation ON / OFF d'égaliseur et de compression

Cette page permet d'activer/désactiver l'égaliseur (EQ) dans la chaîne du signal. Pressez un pad pour le sélectionner et utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour activer/désactiver l'égaliseur et la compression.

2.8.4.5 Sauvegarde de vos « Drum sets »

Après avoir changé les réglages des paramètres, sauvegarder le « Drum Set » sous peine de ne pas retrouver vos réglages.

1. Pressez et maintenez **SAVE / COPY** pour amorcer la sauvegarde du « Drum Set ».
   La LED **REC** commence à clignoter et l'écran affiche :
   - « SAVE SET? »,
   - le numéro de « Drum Set » actuellement sélectionné (l'emplacement)
   - un nombre à 2 chiffres, celui du « Drum Set » sélectionné.



- 2. Pressez **REC** pour confirmer la sauvegarde du « Drum Set » à l'emplacement actuel
- 3. Bouton **INC / DEC** (ou **touches numériques** ou molette **DATA**) pour saisir le numéro d'un nouvel emplacement de « Drum Set » afin de le sauvegarder sans écraser l'emplacement actuel
  La plage possible est 00-99

- 4. Pressez **REC** pour sauvegarder les réglages dans l'emplacement sélectionné.

  Si vous étiez parti d'un « Drum Set » Preset pour le modifier et si vous désirez le sauvegarder, il vous sera proposé de le faire dans un « Drum Set » User puisque vous ne pouvez pas remplacer un « Drum Set » Preset.

  Cette technique permet également de copier un « Drum Set » dans un autre.

  Rappelez-vous aussi que si vous changez de pattern avant de sauvegarder votre « Drum Set », toutes vos éditions seront perdues.

2.9 Configuration d'enregistrement : RECORD SETUP

Plusieurs paramètres, comme la quantification, le swing, les options de métronome, la longueur de pattern, se règlent souvent avant d'enregistrer un pattern. Les instructions générales pour cela sont :

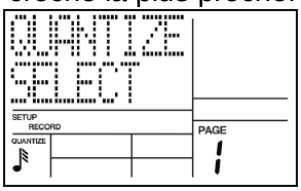
- 1. touche **RECORD SETUP**
- 2. touches **PAGE** pour sélectionner les différentes « pages » de fonctions ; la fenêtre inférieure droite affiche le numéro de page. Ces pages sont décrites ci-dessous
- 3. Réglez les valeurs dans les pages, si nécessaire, comme décrit pour chaque page
- 4. Bouton **RECORD SETUP** pour quitter ce mode
  ou choisissez une autre page

2.9.1 PAGE 1 / SÉLECTIONNER LA VALEUR DE QUANTIZATION : « QUANTIZE SELECT » 56
2.9.2 PAGE 2 / « GATE » 57
2.9.3 PAGE 3 / SÉLECTIONNER LA VALEUR DE « SWING » : « SWING SELECT » 58
2.9.4 PAGE 4 / ACTIVER LE CLIC ET LE TEMPO DU MÉTRONOME : « CLICK SELECT » 58
2.9.5 PAGE 5 / RÉGLER LE VOLUME DE CLIC DE MÉTRONOME : « CLICK VOL » 58
2.9.6 PAGE 6 / SENSIBILITÉ À LA DYNAMIQUE : « VELOCITY » 59
2.9.7 PAGE 7 / NOMBRE DE TEMPS : « BEAT » 60
2.9.8 PAGE 8 / VALEUR DE NOTE : « NOTE VAL » 60
2.9.9 PAGE 9 / LONGUEUR DE PATTERN : « PATT LEN » 60
2.9.10 PAGE 10 / DÉCALAGE D'UN PATTERN OU D'UNE PARTIE DE BATTERIE : « OFFSET » 60
2.9.11 PAGE 11 / NOMMER LE « PATTERN » : « NAME » 61

2.9.1 Page 1 / Sélectionner la valeur de quantization : « QUANTIZE SELECT »

Note : quand vous enregistrez un pattern, la quantization recale tous les événements de batterie sur la valeur rythmique sélectionnée la plus proche, afin d'éliminer les petits décalages humains.

Par exemple, avec une valeur de quantization de 1/16, tous les événements de batterie seront recalés sur la double croche la plus proche.



La quantization opère pendant le jeu, c'est pourquoi son paramétrage doit se faire avant de jouer. N'oubliez pas que vous pouvez également changer la quantization au cours de l'enregistrement si, par exemple, vous voulez enregistrer une caisse claire avec une quantization à la croche mais une charleston avec une quantification à la double croche.

L'icône de note affiche la valeur de quantification en notation rythmique standard. Voir le tableau ci-dessous.

- Bouton **INC / DEC**, la molette **DATA** ou les **touches numériques** pour fixer la valeur de quantization désirée

PAD		NOTE	AFFICHAGE	NOM DE LA NOTE
1	=	1/4	=	= NOIRE
2	=	1/6	=	= NOIRE DE TRIOLET
3	=	1/8	=	= CROCHE
4	=	1/12	=	= CROCHE DE TRIOLET
5	=	1/16	=	= DOUBLE CROCHE
6	=	1/24	=	= DOUBLE C. DE TRIOLET
7	=	1/32	=	= TRIPLE CROCHE
8	=	1/48	=	= TRIPLE C. DE TRIOLET
9, 0	=	1/384	= off	= 384ème DE RONDE

Conseil : la quantification est très efficace quand on l'utilise avec parcimonie.

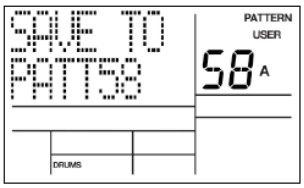
- ✓ Si vous enregistrez une partie de batterie, quantifiez la grosse caisse et la caisse claire mais essayez d'enregistrer la charleston en temps réel (ou quantifiez la charleston et enregistrez la caisse claire en temps réel).
- ✓ Une autre astuce consiste à combiner à la fois les parties quantifiées et non quantifiées. Par exemple : les claquements de main sonnent souvent de façon trop mécanique s'ils sont quantifiés (les claquements de main humain sont décalés de quelques millisecondes par rapport au beat). Une bonne façon de simuler cet effet (tout en gardant une rythmique solide) est d'enregistrer une partie de claquements de main quantifiée puis de désactiver la quantification et d'essayer de doubler cette partie. Quelquefois, ce que vous superposerez sera juste sur les temps mais parfois un peu en dehors juste assez pour ajouter une touche humaine.

Note : la valeur de quantification détermine aussi la longueur de pas en mode d'édition pas à pas (Step Edit).

2.9.2 Page 2 / « GATE »

Quand vous programmez des parties de batterie en mode « Step Edit », le paramètre « Gate » spécifie la durée des notes, sous forme d'un pourcentage de la valeur de quantification.

Par exemple, en sélectionnant une valeur « Gate » de 99 (qui équivaut à 100 % de la valeur de quantification) et une valeur de quantification correspondant à une noire, les notes de synthé dureront une noire.



2.9.3 Page 3 / sélectionner la valeur de « swing » : « SWING SELECT »

Note : Le « swing » affecte le timing des paires de notes successives de valeur égale. Chaque note occupe normalement 50% de la durée totale des deux notes cumulées ; ajouter du « swing » rallonge la première note de la paire mais maintient la durée totale des deux notes, ce qui a pour effet de raccourcir la seconde note de la paire. Cela entraîne le type de sensation de la plupart des morceaux ternaires et de jazz, ainsi qu'un rythme et un groove traînant souvent rencontrés dans le hip-hop, le RnB et la musique pop.

Par exemple, avec « Swing »réglé à 62%, la première note de la paire occupe 62% de la durée totale de la paire de notes, tandis que la seconde note ne dure que 38% de la durée totale.

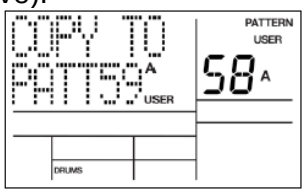
« Swing » décale les notes comme spécifié pendant que vous enregistrez, aussi choisissez la valeur désirée avant d'exécuter vos rythmes.

- Boutons **INC / DEC** ou **molette** ou **touches numériques** pour fixer le pourcentage de « swing » voulu (1 = 54%, 2 = 58%, 3 = 62%, 4-0 = Swing Off).

2.9.4 Page 4 / Activer le clic et le tempo du métronome : « CLICK SELECT »

Le métronome est conçu pour vous aider à rester en mesure pendant l'enregistrement. Dans cette page, vous pouvez activer ou désactiver le métronome, ainsi que sélectionner le rythme du clic.

- Boutons **INC / DEC** ou **touches numériques** pour fixer la valeur de clic (1 = noire, 2 = noire de triolet, 3 = croche, 4 = croche de triolet, 5 = double croche, 6 = double croche de triolet, 7-0 = Clic désactivé).



Ce clic n'est audible que pendant l'enregistrement.

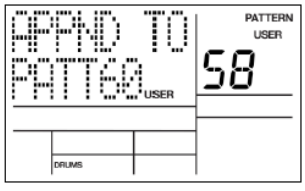
2.9.5 Page 5 / Régler le volume de clic de métronome : « CLICK VOL »

Cette page permet de régler le volume du métronome.

L'écran affiche :

- ✓ « CLICK VOL »
- ✓ un nombre à 2 chiffres représentant le volume du clic (00 = inaudible, 99 = volume maximum).

- Bouton **INC / DEC** ou les **touches numériques** ou molette **DATA** pour programmer le niveau de clic désiré

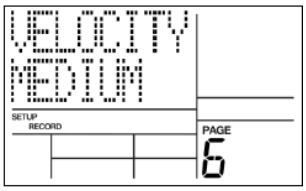


2.9.6 Page 6 / Sensibilité à la dynamique : « VELOCITY »

La sensibilité à la dynamique décrit la façon dont les pads produiront le son en fonction de la dynamique qui leur est appliquée (c'est-à-dire de la force de frappe sur les pads).

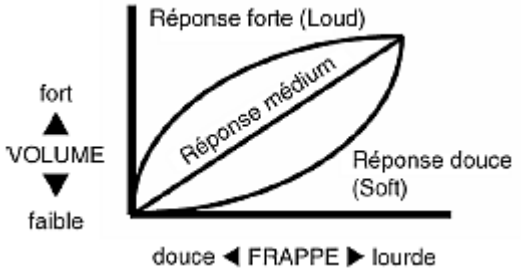
Cette fonction permet aux musiciens ayant un toucher plus lourd ou plus léger de personnaliser la réponse des pads en fonction de leur style de jeu particulier.

- Bouton **INC / DEC** ou molette **DATA** ou **touches numériques** pour sélectionner la réponse dynamique désirée (1 = Fixed 1, 2 = Fixed 2, 3 = Fixed 3, 4 = Fixed 4, 5 = Fixed 5, 6 = Fixed 6, 7 = Fixed 7, 8 = Fixed 8, 9 = Soft (doux), et 0 = Loud (fort), Fixed signifiant une dynamique fixe.



Notez que le réglage Médium ne peut être sélectionné qu'avec les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA**.

Référez-vous au schéma ci-contre pour des informations sur les courbes de réponse.



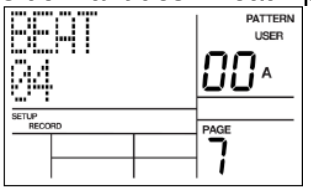
- ✓ Une réponse douce pondère la réponse pour donner des sons plus doux
- ✓ une réponse médium produit un le niveau directement proportionnel à la force de frappe
- ✓ une réponse forte pondère la réponse pour donner des sons plus forts

Les volumes fixes associent les sons de batterie à un des 8 niveaux de volume possibles.

- « Fixed 1 » : Tous les sons de batterie ont le niveau de frappe le plus doux possible, quelle que soit la force de frappe sur les **pads**.

- « Fixed 8 » : Tous les sons de batterie ont le niveau le plus fort possible, quelle que soit la force de frappe sur les pads.

- 2-7 : Les niveaux sont compris entre les extrêmes les plus doux et les plus forts, les plus petits numéros donnant des niveaux plus doux.



2.9.7 Page 7 / Nombre de temps : « BEAT »

Lors de l'enregistrement de séquences en mode « Pattern », le nombre de temps correspond :

- ✓ au numérateur de la signature rythmique
- ✓ ou encore au nombre de temps dans la mesure composant le « pattern » sélectionné ; par exemple le 2 d'une mesure en 2/4.

- ➢ Bouton **INC / DEC**, les **touches numériques** ou en tournant la molette **DATA** pour fixer la valeur
- ➢ Bouton **REC** pour valider le changement.
- ➢ Passez à une autre page ou pressez à nouveau **RECORD SETUP** pour quitter le mode.

2.9.8 Page 8 / Valeur de note : « NOTE VAL »

Lors de l'enregistrement de séquences en mode « Pattern », la valeur de note correspond au dénominateur de la définition de mesure ; par exemple le 4 d'une mesure en 2/4.

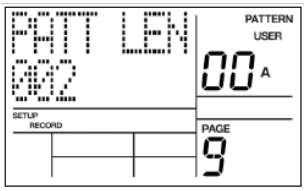
- ➢ Bouton **INC / DEC**, ou **touches numériques** ou molette **DATA**. pour fixer la valeur
- ➢ Pressez **REC** pour valider le changement
- ➢ Passez à une autre page ou pressez à nouveau **RECORD SETUP** pour quitter le mode



2.9.9 Page 9 / Longueur de pattern : « PATT LEN »

Cette page vous permet de spécifier la longueur du « pattern » sélectionné en nombre de pas. Par exemple, 2 pas avec une mesure en 4/4 valent 2 mesures en 4/4.

- ➢ Boutons **INC / DEC** (ou **touches numériques** ou molette **DATA**) pour sélectionner le nombre de pas voulu pour le « pattern »
- ➢ Bouton **REC** pour valider le changement ou Bouton **PAGE** ou **RECORD SETUP** pour annuler l'opération



2.9.10 Page 10 / décalage d'un pattern ou d'une partie de batterie : « OFFSET »

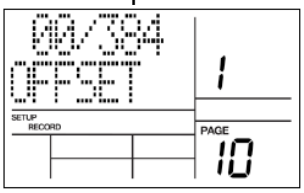
L' « offset » décale le « pattern » sélectionné ou les parties de batterie individuelles avant ou après le temps par paliers d'1/384ème de ronde pour permettre de changer la "sensation" d'une séquence. Notez que cela n'affecte que les parties déjà enregistrées.

Astuce : 96 de ces sous-divisions sont l'équivalent d'une noire.

La XR20 doit être en mode Pattern et à l'arrêt. L'écran indique « OFFSET », avec une valeur de 00 (pas de décalage).

- 1. Pressez un **pad** à décaler pour le sélectionner (l'écran confirme). Si vous ne sélectionnez pas de pad, le décalage affectera la totalité du pattern
- 2. Boutons **INC / DEC** (ou **molette** ou **touches numériques**) pour fixer la valeur de décalage à 2 chiffres
  - Valeurs positives (par défaut) : décalage des événements en avance du temps
  - Valeurs négatives : décalage en arrière. ; pour saisir une valeur négative avec les touches numériques, pressez d'abord **DEC**.

  Exemple : pour décaler une partie d'une double croche vers l'arrière (retard), saisissez -24 comme valeur d'offset puisque 24 sous-divisions sont équivalentes à une double croche
- 3. Pressez **REC** pour entériner cette valeur. L'écran affiche « OFFSET DONE » (décalage effectué) et ramène le compteur de décalage à 00



Notes :

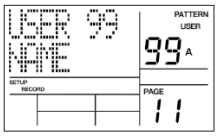
- ✓ le compteur de décalage se réinitialise lorsque vous quittez la fonction. Par conséquent, il n'est pas gardé trace de la quantité totale de décalage, seul le décalage actuellement demandé s'affichant.
- ✓ le décalage de la batterie avant le premier temps la "ramène" à la fin du « pattern » ; le décalage de la batterie au-delà du dernier temps la fait passer au début du « pattern ».

2.9.11 Page 11 / Nommer le « Pattern » : « NAME »

Cette page permet de nommer le pattern actuellement sélectionné. L'écran affiche « NAME » et le nom actuel (ou « NO NAME » si le pattern n'a pas encore été nommé).

Pour choisir le nom :

- touches **PAGE < / >** pour sélectionner le caractère à changer ;
- touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionnez le caractère voulu avec les. Des majuscules, minuscules, des chiffres, des symboles de ponctuation et divers caractères spéciaux sont disponibles. Vous pouvez également saisir les chiffres avec les **touches numériques**.



2.10 Édition des patterns : Effacement

2.10.1 EFFACEMENT D'ÉVÉNEMENTS DE BATTERIE PENDANT L'ENREGISTREMENT 62
2.10.2 EFFACEMENT D'UN PATTERN ENTIER 62
2.10.3 EFFACER TOUS LES ÉVÉNEMENTS JOUÉS PAR UN PAD DE BATTERIE PARTICULIER 63
2.10.4 EFFACER TOUS LES ÉVÉNEMENTS D'INSTRUMENT D'UN SOUS-PATTERN 63

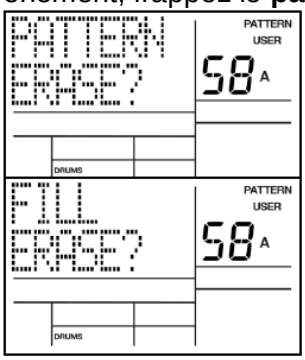
2.10.1 Effacement d'événements de batterie pendant l'enregistrement

Pendant que la XR20 enregistre, on peut effacer en temps réel n'importe quel événement individuel de batterie ou une série d'événements, pour corriger des erreurs.

L'effacement ne s'effectue que sur les temps qui coïncident avec les valeurs actuelles de quantification et de swing ; désactivez la quantification (réglage off) pour effacer une frappe où qu'elle se produise.

- 1. La XR20 doit être en mode d'enregistrement.
- 2. Pressez et maintenez **ERASE**.
- 3. pressez le **pad** correspondant au son à effacer juste avant que le premier événement le concernant et devant être effacé ne survienne et relâchez-le juste après le dernier événement à effacer.

Pour n'effacer qu'un seul événement, frappez le **pad** sur cet événement.



2.10.2 Effacement d'un pattern entier

Si vous effacez à la fois les « patterns Main » et « Fill » associés à un « pattern » numéroté, ou si vous effacez un « pattern Main » ou « Fill » alors que l'autre est vide, les paramètres suivants reviennent aux valeurs par défaut :

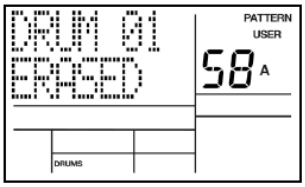
- ✓ assignation du « Drum Set » (mais pas ses paramètres),
- ✓ nom du « Drum Set » et sa longueur

(C'est-à-dire le « Drum Set » de même numéro que le « pattern », « EMPTY PATTERN » comme nom et une longueur de 8 temps).

Toutefois, tant qu'un « pattern Main » ou « Fill » contient des données précédemment programmées, le « pattern » numéroté conserve l'assignation de « Drum Set », son nom et sa longueur.

- 1. La XR20 doit être en mode « Pattern » et à l'arrêt pour permettre l'effacement d'un « pattern ».
- 2. **touches numériques** ou bouton **INC / DEC** pour fixer le numéro à 2 chiffres du pattern à effacer

- 3. Pressez et maintenez la touche **ERASE**. L'écran affiche « PATTERN ERASE? ».
- 4. En gardant la touche **ERASE** enfoncée, pressez **REC**. L'écran affiche « PATTERN ERASED », suivi de « FILL ERASE? ».
- 5. En continuant de maintenir la touche **ERASE** enfoncée, pressez **REC** (ENTER) à nouveau. L'écran affiche « FILL ERASED ».
- 6. Relâchez les 2 touches.



Conseil : pour conserver l'assignation, la longueur et le nom du « Drum Set » quand vous effacez un pattern, tenez enfoncée **ERASE** et frappez chaque **pad** de batterie. Cela efface les événements de batterie affectés à chaque pad mais conserve tous les autres paramètres de « pattern ».

2.10.3 Effacer tous les événements joués par un pad de batterie particulier

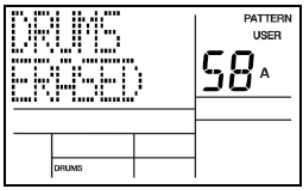
Cela efface tous les événements d'un **pad** spécifique dans un « pattern ». Les paramètres du « Drum Set » ne sont pas affectés.

- 1. La XR20 doit être en mode « Pattern » et à l'arrêt.
- 2. Pressez et maintenez la touche **ERASE**.
- 3. En tenant enfoncée **ERASE**, frappez un **pad** pour effacer tous les événements joués par ce pad. L'écran affiche le numéro de **pad** de batterie dont les événements sont effacés.
  Vous pouvez continuer à effacer d'autres sons de batterie en maintenant enfoncée **ERASE**.

2.10.4 Effacer tous les événements d'instrument d'un sous-pattern

Cette opération vous permet d'effacer tous les événements d'instrument (par exemple tous les événements de batterie) du sous-pattern sélectionné. Les paramètres du « Drum Set » ne seront pas affectés.

- 1. La XR20 doit être en mode « Pattern » et à l'arrêt.
- 2. Pressez et maintenez la touche **ERASE**.
- 3. En tenant enfoncée **ERASE**, pressez et maintenez la touche correspondant à la catégorie que vous voulez effacer (**DRUM, 1SHOT, SYNTH**).
- 4. En tenant enfoncées les deux touches, pressez **REC** (ENTER) pour effacer tous les événements d'instrument du « sous-pattern » sélectionné.



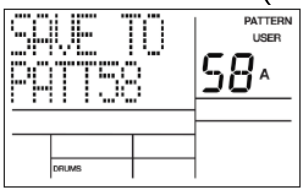
2.11 Édition de « patterns » : copie/sauvegarde

2.11.1 SAUVEGARDE D'UN PATTERN - SAVE TO PATT 64
2.11.2 COPIE D'UN PATTERN - COPY TO PATT 64
2.11.3 ADJONCTION D'UN PATTERN - APPND TO PATT 65

2.11.1 Sauvegarde d'un pattern - SAVE TO PATT

L'opération suivante sauvegardera le « pattern » sélectionné, y compris tous les « sous-patterns » (A, B et Fill) à un emplacement spécifique, remplaçant toute donnée qui peut déjà y exister. Veuillez noter que vous devez sauvegarder vos « patterns » si vous désirez y accéder de nouveau après avoir éteint l'unité.

- 1. La XR20 doit être en mode « Pattern » et à l'arrêt.
- 2. Sélectionnez le « pattern » que vous désirez sauvegarder.
- 3. Pressez et maintenez la touche **SAVE / COPY** et gardez-la enfoncée jusqu'à l'étape (6). L'écran affiche « SAVE TO PATT ».
- 4. Saisissez le numéro du pattern de destination avec les touches **INC / DEC**, les **touches numériques** ou la molette **DATA**.
- 5. Pressez **REC** (**DO IT**). L'écran affiche « SAVE DONE ».
- 6. Relâchez les touches **SAVE / COPY** et **REC** (**DO IT**).

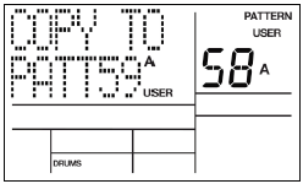


2.11.2 Copie d'un pattern - COPY TO PATT

L'opération suivante ne copiera que le sous-pattern sélectionné (A, B ou Fill) dans une autre destination.

Si le « pattern » actuel est plus court que celui de destination, il sera copié sur la partie de début, laissant le reste vierge. Copier un « sous-pattern » plus long que celui de destination allonge automatiquement la longueur du « pattern » de destination (128 temps maximum).

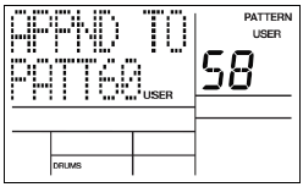
- 1. La XR20 doit être en mode « Pattern » et à l'arrêt.
- 2. D'abord, sélectionnez un « pattern ».
- 3. Ensuite, sélectionnez le « sous-pattern » A, B ou FILL à copier en pressant la touche correspondante.
- 4. Pressez et maintenez la touche **SAVE / COPY** et gardez-la enfoncée jusqu'à l'étape (6).
- 5. En maintenant enfoncée la touche **SAVE / COPY**, pressez **PAGE >**. L'écran affiche « COPY TO PATT ».
- 6. Saisissez le numéro du « pattern » de destination dans lequel le « sous-pattern » actuel sera copié, avec les touches **INC / DEC**, les **touches numériques** ou la molette.
- 7. Sélectionnez maintenant dans quel « sous-pattern » vous aimeriez copier vos données en pressant **A**, **B** ou **FILL**.
- 8. Pressez **REC** (**DO IT**). L'écran affiche « COPY DONE ».
- 9. Relâchez les touches **SAVE / COPY** et **REC** (**DO IT**).



2.11.3 Adjonction d'un pattern - APPND TO PATT

Cette opération ajoute le pattern actuel, y compris tous les « sous-patterns » (A, B et Fill) à la fin du « pattern » sélectionné. Notez que les « patterns » ne peuvent être adjoints qu'à des « patterns » de même format de mesure (c'est-à-dire qu'un « pattern » en 3/4 ne peut être adjoint qu'à un autre « pattern » en 3/4).

- 1. La XR20 doit être en mode « Pattern » et à l'arrêt.
- 2. Sélectionnez le « pattern » que vous désirez adjoindre.
- 3. Pressez et maintenez la touche **SAVE / COPY** et gardez-la enfoncée jusqu'à l'étape (6).
- 4. En maintenant la touche **SAVE / COPY**, pressez deux fois PAGE >. L'écran doit afficher « APPND TO PATT ».
- 5. Saisissez le numéro du « pattern » de destination auquel vous désirez adjoindre le « pattern » d'origine, avec les touches **INC / DEC**, les **touches numériques** ou la molette **DATA**.
- 6. Pressez **REC** (**DO IT**). L'écran affiche « APPEND DONE ».
- 7. Relâchez les touches **SAVE / COPY** et **REC** (**DO IT**).

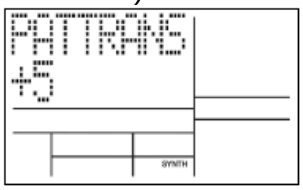


2.12 Édition de patterns : Transposition

Chaque pattern de la XR20 a un réglage de transposition (0 par défaut). Ce réglage vous permet de rapidement transposer les données de synthétiseur du « pattern » sélectionné. Le réglage de transposition de « pattern » est conservé avec tous les autres paramètres de pattern une fois le « pattern » sauvegardé en mémoire (voir la section "Édition de patterns - sauvegarde/copie" pour des informations sur la sauvegarde des données de « pattern »).

Pour changer la transposition d'un « pattern » :

- 1. La XR20 doit être en mode « Pattern ».
- 2. Pressez et maintenez **SYNTH**.
- 3. En tenant enfoncée **SYNTH**, pressez la touche **PAGE >**.
- 4. L'écran affichera « PATTRANS » en ligne supérieure, ainsi que le réglage de transposition actuel en ligne inférieure.
- 5. Utilisez la molette **DATA** ou les touches **INC / DEC** pour sélectionner la transposition en demi-tons (de -12 à +12 demi-tons).



À noter : la transposition de pattern affecte tous les « sous-patterns » contenus dans le pattern sélectionné.

À noter : les données de pattern doivent être sauvegardées en mémoire pour que le réglage de transposition de « pattern » soit rappelé la prochaine fois que vous chargerez le « pattern ».

2.13 Édition pas à pas de « pattern » : mode « STEP EDIT »

L'édition pas à pas est une approche de programmation des notes et autres valeurs d'un « pattern » autrement qu'en temps réel.

Le mode pas à pas procure un moyen d'édition détaillée du pattern (notez qu'ici le terme "pas" ne se réfère pas au pas d'un morceau mais au pas d'un pattern qui contient des événements de batterie). Vous pouvez vous déplacer dans un même « pattern » d'un pas à la fois, vous arrêter à chaque événement si vous le désirez et supprimer cet événement, en ajouter un ou changer son volume. Bien qu'il puisse parfois être fastidieux, le mode d'édition pas à pas permet de modifier des parties de batterie pour qu'elles soient exactement conformes à vos exigences.

Chaque pas (également appelé subdivision) fait 1/96ème de temps aussi, à résolution maximale, il faut 96 pas pour "parcourir" une noire. Pour aller plus vite, vous pouvez aller de pas en pas dans un pattern avec diverses valeurs de note, déterminées par la valeur de « quantification » (c'est pourquoi il est préférable de sélectionner la valeur de « quantification » à laquelle le « pattern » a été enregistré).

> Exemple : une double croche (1/16) est constituée de 24 subdivisions, aussi régler la quantification sur 1/16 vous permet de sauter 24 subdivisions de pattern à la fois. Le tableau suivant donne la correspondance entre nombre de subdivisions et valeur de note/quantification.

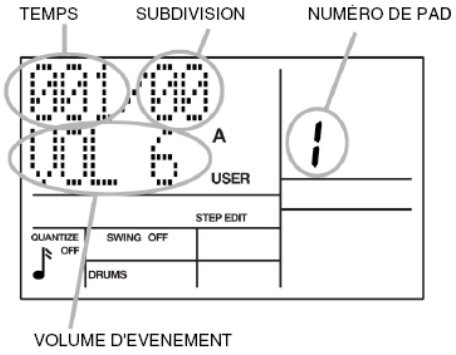
VALEUR DE NOTE	NOM DE NOTE	SUBDIVISIONS
1/4	NOIRE	96
1/6	NOIRE DE TRIOLET	64
1/8	CROCHE	48
1/12	CROCHE DE TRIOLET	32
1/16	DOUBLE CROCHE	24
1/24	DOUBLE CROCHE DE TRIOLET	16
1/32	TRIPLE CROCHE	12
1/48	TRIPLE CROCHE DE TRIOLET	8

D'abord, vous devez vous assurer d'être en mode « Pattern » (« PATTERN » doit être affiché dans le coin supérieur droit de l'écran).

Pour passer en mode d'édition pas à pas de pattern, pressez la touche **STEP EDIT**.

L'affichage présente maintenant le TEMPS et la subdivision. Si un événement de batterie existe sur ce temps/subdivision, l'écran affiche aussi le pad de batterie qui déclenche l'événement et le volume de l'événement.

- ✓ Si plusieurs événements de batterie surviennent sur la même subdivision, les touches **PAGE < / >** permettent de passer en revue chaque instrument un par un.
- ✓ Si aucun événement de batterie n'existe sur ce temps/subdivision, l'écran n'affiche aucun numéro de **pad** et « EMPTY » remplace la valeur de volume.



- Bouton **PAGE >**, **< PAGE** pour naviguer entre les pas à la valeur de quantification actuelle.
  Si une frappe entre ces temps tombent sur la valeur de quantification actuelle, la batterie sonnera quand vous passerez dessus, mais l'affichage ne s'y arrêtera pas. Si le « swing » est activé, le mode « pas à pas » défilera par paliers décalés comme voulu par le « swing ».

2.13.1 AJOUT D'UNE NOUVELLE FRAPPE SUR UN PAS 68
2.13.2 EFFACER UN SON DE BATTERIE D'UN PAS 68
2.13.3 CHANGER LE VOLUME D'UN SON DE BATTERIE SUR UN PAS DONNÉ 69
2.13.4 SORTIE DU MODE D'ÉDITION PAS À PAS 69

2.13.1 Ajout d'une nouvelle frappe sur un pas

En mode d'édition pas à pas de pattern, utilisez les touches **PAGE** pour sélectionner le pas où vous voulez ajouter une frappe de batterie. Presse le **pad** qui correspond au son que vous voulez ajouter. Cet instrument, ainsi que son volume (la force de frappe du pad), seront enregistrés dans le pas affiché.

Si vous jouez d'un **pad** et s'il y a déjà un événement de batterie joué par ce pad pour le pas affiché, votre frappe ne fera que modifier le volume et n'ajoutera pas d'autre événement. Cela est vrai même s'il y a plusieurs événements sur le battement affiché et si un événement autre que celui à modifier est affiché.

2.13.2 Effacer un son de batterie d'un pas

En mode d'édition pas à pas de pattern, utilisez les touches **PAGE** pour accéder au pas contenant la frappe de batterie à effacer.

En maintenant enfoncée la touche **ERASE**, pressez **REC** (**DO IT**). Le son de batterie qui était affiché sera effacé.

2.13.3 Changer le volume d'un son de batterie sur un pas donné

- Utilisez les touches **PAGE** pour sélectionner le pad contenant la frappe de batterie dont le volume est à changer
- Pressez soit une **touche numérique** de 1 à 8 (1 = le plus doux, 8 = le plus fort), utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA**,
  Ou bien
  Frappez le pad affiché avec la force désirée pour définir le volume

NB : Si vous frappez un **pad** pour changer le niveau et s'il y a plusieurs événements sur le même pas, le son de batterie spécifique dont vous voulez modifier le volume n'a pas besoin d'être affiché.

2.13.4 Sortie du mode d'édition pas à pas

- Bouton **STOP**, **RECORD SETUP** ou **PLAY** (la dernière option fera en plus démarrer le pattern depuis son début) pour quitter le mode pas à pas

2.14 Mode « SONG »

Après avoir créé les patterns qui constituent un morceau (« Song »), il est temps d'enchaîner ces « patterns » pour créer le morceau complet. Vous pouvez utiliser …

- ✓ des « patterns Presets,
- ✓ des « patterns User »
- ✓ ou une combinaison des deux

…. pour créer votre morceau.

Il y a 3 façons de créer des morceaux :

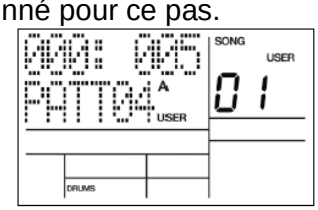
- ✓ En temps réel. Alors que la XR20 est en lecture en mode Song (avec la touche REC pressée), vous pouvez sélectionner en temps réel les séquences de patterns et « Fills » désirées ; la XR20 mémorisera cette séquence de patterns et « Fills » sélectionnés.
- ✓ Manuellement. Sélectionnez le mode Song et programmez une liste de patterns et de « Fills » dans l'ordre dans lequel ils doivent être lus. Vous pouvez spécifier le temps et la subdivision sur lesquels le « Fill » remplacera le pattern « MAIN » associé.
- ✓ Une combinaison d'enregistrement en temps réel et de programmation manuelle. Créez un morceau en temps réel puis modifiez-le manuellement pour insérer des pas de morceau supplémentaires, supprimer des pas de morceau, changer le tempo, etc. La XR20 peut contenir jusqu'à 100 morceaux (numérotés de 00 à 99) et chaque morceau peut contenir jusqu'à 254 pas. Chaque pas contient soit un numéro de pattern soit un « Fill ». Chaque morceau mémorise le tempo auquel il a été lu la dernière fois.

2.14.1 LECTURE DE MORCEAUX 70
2.14.2 ENREGISTREMENT D'UN MORCEAU EN TEMPS RÉEL 71
2.14.3 CRÉATION MANUELLE DE MORCEAU (MODE D'ÉDITION PAS À PAS DE MORCEAU) 72
2.14.4 RÉGLAGE DU TEMPO DU MORCEAU 74
2.14.5 INSERTION D'UN CHANGEMENT DE TEMPO DANS UN MORCEAU 75
2.14.6 CONTRÔLE DE LA POSITION DE LECTURE 75
2.14.7 BOUCLER INDÉFINIMENT UN PATTERN 75
2.14.8 DÉMARRAGE EN COURS DE MORCEAU 76
2.14.9 EFFACEMENT D'UN MORCEAU ENTIER 76
2.14.10 SAUVEGARDE DE VOTRE MORCEAU 76
2.14.11 ADJONCTION D'UN MORCEAU 77
2.14.12 APPELLATION D'UN MORCEAU - NAME 77

2.14.1 Lecture de morceaux

- ➢ 1. Bouton **PATTERN / SONG**. En mode « Song », l'écran affiche « SONG » dans le coin supérieur droit, pour passer en mode « Song »
- ➢ 2. Sélectionnez le morceau que vous voulez lire avec les touches numériques, **INC / DEC** ou la molette **DATA**.
- ➢ 3. Bouton **PLAY** pour lire le morceau (Notez que la XR20 ne tentera pas de lire des morceaux vierges, c'est-à-dire si l'écran affiche EMPTY SONG). L'écran changera comme ci-dessous :
  - Le numéro de pas sera affiché dans la ligne supérieure de l'écran, sur la gauche.
  - Le temps actuel sera affiché sur la droite.
  - Le « pattern » affecté au pas actuel sera affiché en ligne inférieure.

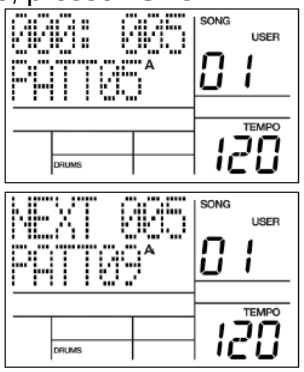
- A, B ou FILL et « PRESET / USER » sera affiché également, selon le sous-« pattern » sélectionné pour ce pas.



2.14.2 Enregistrement d'un morceau en temps réel

Pour enregistrer une séquence de « patterns » en temps réel, suivez les étapes ci-dessous :

- 1. Passez en mode « Pattern » (l'écran doit afficher « PATTERN ») et sélectionnez le premier pattern que vous aimeriez utiliser dans le morceau. N'oubliez pas de spécifier le sous pattern **A**, **B** ou **FILL** également.
- 2. Bouton **PATTERN / SONG** pour revenir en mode « Song » (l'écran doit afficher « SONG »).
- 3. Bouton **REC** pour activer le mode d'enregistrement (la DEL REC s'allumera). Pressez maintenant la touche **PLAY** pour commencer l'enregistrement du morceau. Le « pattern » que vous avez sélectionné ci-dessous commencera sa lecture et vous verrez l'écran affiché à droite.
- 4. Bouches **INC / DEC** pour sélectionner le « pattern » à lire,
  Ou bien
  Molette **DATA** ou saisir le numéro de « pattern » avec les **touches numériques**. Vous pouvez aussi spécifier quel « sous-pattern » doit être lu en pressant la touche **A**, **B** ou **FILL**.
  L'écran changera pour afficher « NEXT » (suivant) et le numéro du « pattern » à venir en ligne inférieure. Le « pattern » sera lu dès que la lecture du « pattern » en cours sera terminée et sera programmé comme pas suivant dans le morceau.
- 5. Continuez de sélectionner le reste des « patterns » pour votre morceau.
- 6. Quand vous avez terminé, pressez **STOP**.



NOTES :
Si vous programmez un nouveau numéro de « pattern » (« Preset » ou « User », **A** ou **B**) pendant que le premier pattern est lu, le nouveau « pattern » commencera sa lecture une fois celle du premier terminé et sera mémorisé comme un autre pas de morceau dans le morceau. Si vous laissez le « pattern » d'origine continuer sa lecture, un nouveau pas de morceau sera créé avec le même numéro de « pattern » à chaque répétition. En plus de sélectionner différents « patterns », vous pouvez presser **FILL** à tout moment pour mémoriser cet instant.

Comme en mode « Pattern », presser **FILL** entraînera automatiquement une transition vers le « pattern B » si le « pattern A » était en cours de lecture (et vice versa) ou continuera la lecture du même « pattern » si la touche **FILL** est maintenue enfoncée au-delà de la fin du « Fill ».

Un « Fill » peut effectuer une transition entre tout numéro de « pattern », A ou B, en spécifiant le « pattern » avant la fin du « Fill » et en relâchant **FIL**L avant la fin de sa lecture. Si vous maintenez **FILL** enfoncée au-delà de la fin du « Fill », le pattern « MAIN » associé continuera d'être lu et tout « pattern » que vous pourrez avoir spécifié précédemment pour le pas suivant sera oublié.

Quand vous enregistrez un morceau, la **pédale commutateur** branchée sur la prise **Count/A/B/Fill** a la même fonction que la touche **FILL**.

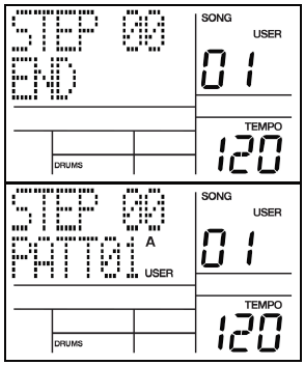
IMPORTANT :
Si vous avez déjà enregistré des données dans un morceau, presser **REC** et **PLAY** ne vous permettra pas d'enregistrer tant que vous n'aurez pas atteint le dernier pas de morceau.

Toutefois, vous pouvez superposer des « Fill » à tout moment et ceux-ci seront enregistrés dans le morceau à l'endroit où ils ont été joués. Dans ces conditions, maintenir **FILL** enfoncée au-delà du prochain temps fort ne fait pas de différence ; les « patterns » utilisés dans les pas de morceau étant déjà définis, ils ne seront pas modifiés.

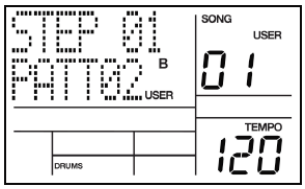
2.14.3 Création manuelle de morceau (mode d'édition pas à pas de morceau)

Une autre façon de séquencer votre morceau est d'utiliser le mode d'édition pas à pas (« Step Edit »). Dans ce mode, vous pouvez manuellement saisir le numéro de « pattern » pour chaque pas du morceau.

- 1. Sélectionnez le mode « Song » (l'écran doit afficher « SONG » dans le coin supérieur droit)
  Boutons numériques, **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionnez le numéro de morceau désiré. Pour cet exemple, considérons que vous partez d'un morceau neuf (l'écran doit indiquer « EMPTY SONG »).
- 2. Bouton **STEP EDIT** pour passer en mode d'édition pas à pas. La DEL **REC** s'allume et vous voyez l'écran affiché à droite.



- 3. Boutons **numériques**, touches **INC / DEC** ou molette **DATA** pour sélectionner le premier « pattern » du morceau. Si désiré, choisissez entre les « variations » **A/B** et entre les options « Preset/User ».
  Vous verrez l'écran de droite, dans lequel la seconde ligne indique le « pattern » que vous avez sélectionné pour le premier pas (Step 00).
- 4. Pressez la touche **PAGE >** pour passer au pas de morceau suivant
- 5. Saisissez le « pattern » pour le nouveau pas
- 6. Continuez de façon similaire jusqu'à pour saisir tous les « patterns » du morceau
  Vous pouvez toujours changer le « pattern » associé à un pas particulier en navigant jusqu'à lui à l'aide des touches **PAGE < / >** et en saisissant un nouveau « pattern ».



2.14.3.1 Ajout d'un « Fill » à votre morceau 73
2.14.3.2 Suppression d'un « Fill » de votre morceau 73
2.14.3.3 Insertion d'un nouveau pas entre deux pas de morceau existants 73
2.14.3.4 Suppression d'un pas 74
2.14.3.5 Remplacement d'un pas 74

2.14.3.1 Ajout d'un « Fill » à votre morceau

- 1. Boutons **PAGE < / >** en mode « Step Edit » pour sélectionner le pas dans lequel le « Fill » doit être ajouté.
- 2. Pressez et maintenez la touche **FILL**.
- 3. Saisissez le nombre de temps et de subdivisions après le début du pas actuel qui doivent s'écouler avant que le « Fill » ne commence la lecture, respectivement avec les **touches numériques** et les touches **INC / DEC**.

  Il n'est pas nécessaire de presser **PLAY** ; le pas mémorisera l'instant où le « Fill » doit se produire. Quand le morceau lit le pas dans lequel se produit le « Fill », l'écran affiche « FILL » quand le « Fill » commence sa lecture.

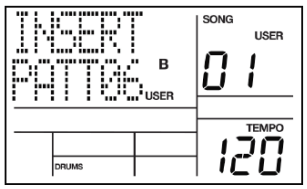
2.14.3.2 Suppression d'un « Fill » de votre morceau

En mode d'enregistrement, il y a 2 façons de supprimer un « Fill » d'un morceau :

- Quand le pas avec « Fill » apparaît, pressez la touche **A** ou **B** et le « Fill » sera supprimé.
- Quand le pas avec « Fill » apparaît, pressez et maintenez la touche **FILL** et pressez **ERASE**.

2.14.3.3 Insertion d'un nouveau pas entre deux pas de morceau existants

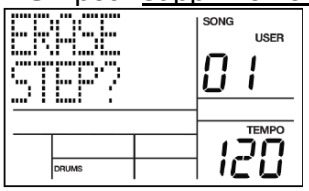
- 1. La XR20 doit être en mode d'édition pas à pas (« Step Edit »).
- 2. touches **PAGE < / >** pour sélectionner le numéro de pas que doit occuper le pas inséré. Par exemple, pour insérer un pas après le pas 04, sélectionnez le pas 05.
- 3. Pressez et maintenez **SAVE / COPY** et gardez la touche enfoncée jusqu'à l'étape (6). Vous devez voir l'écran ci-dessous.



- 4. Saisissez le numéro à 2 chiffres du « pattern » à insérer.
- 5. Pressez **REC** (**DO IT**). Le nouveau pas est inséré et tous les pas suivants sont automatiquement renumérotés pour refléter l'insertion effectuée (par exemple, le pas anciennement 05 devient le pas 06, le pas anciennement 06 devient le pas 07 etc.).
- 6. Relâchez les touches **SAVE / COPY** et **REC** (**DO IT**).

2.14.3.4 Suppression d'un pas

- 1. La XR20 doit être en mode d'édition pas à pas (« Step Edit »).
- 2. touches **PAGE < / >** pour sélectionner le numéro de pas à supprimer.
- 3. Pressez et maintenez **ERASE** pour supprimer le pas. L'écran ci-dessous s'affiche



- 4. Bouton **ERASE** + **REC** (**DO IT**) pour supprimer le pas.
  Tous les pas suivants sont automatiquement renumérotés pour refléter la suppression effectuée (par exemple, le pas anciennement 06 devient le pas 05, le pas anciennement 07 devient le pas 06 etc.).
- 5. Relâchez les touches **ERASE** et **REC** (**DO IT**).

2.14.3.5 Remplacement d'un pas

- 1. La XR20 doit être en mode d'édition pas à pas (« Step Edit »).
- 2. touches **PAGE < / >** pour sélectionner le numéro de pas à remplacer
- 3. Saisissez le numéro du nouveau pattern (avec les options appropriées **A** ou **B**, « Fill » ou « User/Preset »).

2.14.4 Réglage du tempo du morceau

Il y a deux façons de régler le tempo :

Méthode 1

- 1. Pressez **STOP** si le morceau est en lecture.
- 2. Pressez plusieurs fois la touche **TAP TEMPO** au tempo désiré.

Note : si une **pédale commutateur** est branchée dans la prise **Count/A/B/Fill**, battre le tempo à la cadence voulue sur la pédale revient à le faire avec la touche **TAP TEMPO**.

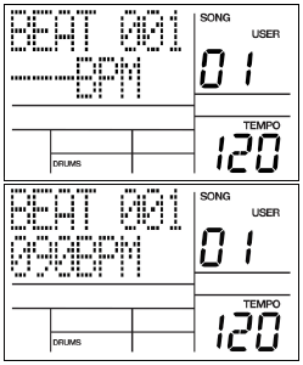
Méthode 2

- 1. Sinon, vous pouvez presser et maintenir la touche **TAP TEMPO** et utiliser les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner un nouveau tempo

2.14.5 Insertion d'un changement de tempo dans un morceau

Cette option vous permet d'insérer un changement de tempo dans le pas de morceau actuellement sélectionné.

- 1. Pressez **STOP** si le morceau est en lecture.
- 2. Bouton **STEP EDIT** pour passer en mode d'édition pas à pas de morceau.
- 3. Boutons **TAP TEMPO** + **PAGE >** pour accéder au mode d'édition d'événement de tempo :
- 4. Un changement de tempo peut être inséré sur n'importe quel temps de ce pas de morceau.
  Boutons **TAP TEMPO** + **PAGE** pour sélectionner le temps dans le pas
- 5. En maintenant **TAP TEMPO**, utilisez les touches **INC / DEC**, les touches numériques ou la molette pour régler le tempo
- 6. Relâchez la touche **TAP TEMPO** pour revenir à la page précédente



Note : si vous voulez effacer un événement de changement de tempo existant, naviguez jusqu'au temps où il se produit en maintenant enfoncée **TAP TEMPO** et pressez **ERASE**.

2.14.6 Contrôle de la position de lecture

- Si vous pressez **STOP** pendant qu'un morceau est lu, le bouton **PLAY** relance le morceau reprend du début
- Si vous pressez **PLAY** pendant qu'un morceau est lu, le morceau se met en pause. Pressez à nouveau **PLAY** pour reprendre la lecture
- Pressez **PAGE >** pendant la lecture d'un morceau pour passer au pas de morceau suivant
- Pressez **< PAGE** pendant la lecture d'un morceau pour reprendre la lecture du pas de morceau en cours

2.14.7 Boucler indéfiniment un pattern

En mode de reproduction de morceau, presser et maintenir **FILL** jusqu'à la fin d'un pas de morceau fait se répéter ce pas du morceau.

Une **pédale commutateur branchée en Count/A/B/Fill** aura la même fonction.

Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction si un soliste décide de repartir pour quelques autres mesures.

Il est aussi possible d'utiliser cette fonction si deux morceaux partagent le même tempo. Faites suivre le premier morceau d'un pattern vierge puis accolez le second morceau. Entre les morceaux, tenez enfoncée la pédale commutation sur le pas de morceau correspondant au pattern vierge puis relâchez la pédale pour lancer le second morceau.

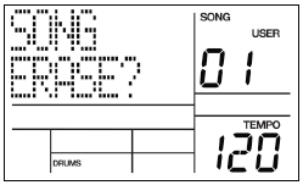
2.14.8 Démarrage en cours de morceau

Vous n'avez pas besoin de démarrer à chaque fois le morceau depuis son début ; en mode d'enregistrement, un morceau peut démarrer depuis n'importe quel pas de morceau.

- 1. Assurez-vous que la XR20 soit en mode d'enregistrement (pressez la touche **REC**), même si vous n'envisagez pas d'enregistrer quoi que ce soit.
- 2. Utilisez les touches **INC / DEC** pour sélectionner le pas de morceau duquel vous désirez lancer la lecture.
- 3. Pressez **PLAY**. La XR20 commencera la lecture sur le temps fort du pas de morceau sélectionné.
- 4. Si vous ne voulez pas accroître la longueur du morceau, passez en mode de lecture normal avant d'atteindre la fin du morceau (pressez **REC** à nouveau pour que la LED **REC** ne soit plus allumée). Si vous voulez accroître la longueur du morceau, restez en mode d'enregistrement.

2.14.9 Effacement d'un morceau entier

- 1. La XR20 doit être en mode « Song ».
- 2. **touches numériques**, **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner le morceau à effacer
- 3. Pressez et maintenez la touche **ERASE**. Vous verrez l'écran ci-contre.

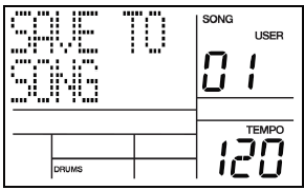


- 4. En maintenant enfoncée la touche **ERASE**, pressez **REC** (**DO IT**). L'écran affiche « SONG ERASED » et l'effacement est terminé.
- 5. Relâchez les touches **ERASE** et **REC** (**DO IT**).

2.14.10 Sauvegarde de votre morceau

Quand vous avez fini la programmation de votre morceau, vous devez le sauvegarder en mémoire permanente. Veuillez noter que toutes les données de morceau seront perdues si vous éteignez la XR20 avant de sauvegarder votre morceau.

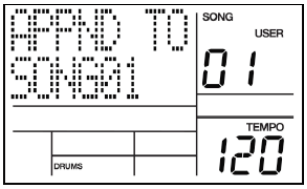
- 1. La XR20 doit être en mode « Song ».
- 2. **touches numériques**, **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner le morceau à sauvegarder
- 3. Pressez et maintenez la touche **SAVE / COPY**.
- 4. Pressez **REC** (**DO IT**) pour sauvegarder le morceau. L'écran affichera « SAVE DONE »
- 5. Relâchez la touche **SAVE / COPY**.



2.14.11 Adjonction d'un morceau

Vous pouvez utiliser cette fonction pour adjoindre tout le contenu du morceau sélectionné à la fin d'un autre morceau. L'adjonction d'un morceau à une destination vide crée une copie identique du morceau. Notez que vous pouvez doubler la séquence du morceau en accolant un morceau à lui-même.

- 1. La XR20 doit être en mode « Song ».
- 2. Sélectionnez le morceau à copier vers lui-même avec les touches numériques, les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA**.
- 3. Pressez et maintenez la touche **SAVE / COPY**.
- 4. En maintenant la touche **SAVE / COPY**, pressez la touche **PAGE >**. Vous verrez l'écran ci-contre.



- 5. En gardant la touche **SAVE / COPY** pressée, saisissez le même numéro de morceau que celui sélectionné à l'étape (2).
- 6. Pressez **REC** (**DO IT**) pour copier le morceau après lui-même.
- 7. Relâchez les touches **SAVE / COPY** et **REC** (**DO IT**).

2.14.12 Appellation d'un morceau - NAME

- 1. Pressez **RECORD SETUP**. Si le morceau a été nommé, son nom s'affichera en ligne supérieure. S'il ne l'a pas été, l'écran affichera NO NAME (pas de nom).
- 2. Saisissez le nom à l'aide des touches **PAGE < / >** afin de sélectionner le caractère à changer (le caractère sélectionné est indiqué par un curseur le soulignant) et des touches **INC / DEC** ou de la molette **DATA** pour choisir la lettre voulue.

  Des majuscules et minuscules, des chiffres, des symboles de ponctuation et divers caractères spéciaux sont disponibles. Vous pouvez également saisir les chiffres avec les **touches numériques**.

2.15 Configuration système : SYSTEM SETUP

Ce mode donne accès aux fonctions importantes de système. Les instructions générales sont :

- 1. touche **SYSTEM SETUP**.
- 2. touches **PAGE ◄ / ►** pour sélectionner les différentes « pages » de fonction ; la fenêtre en bas à droite de l'écran affiche le numéro de page. Les pages sont décrites ci-dessous.
- 3. Réglez les valeurs dans les pages si nécessaire comme décrit pour chaque page.
- 4. Après avoir fait tous les changements nécessaires, pressez à nouveau **SYSTEM SETUP** pour quitter ce mode ou choisissez une autre page.

Note : tous les paramètres des pages suivantes restent tels que réglés, même si vous éteignez l'appareil, tant que vous ne les modifiez pas de nouveau.

2.15.1 PAGE 1 / CANAL MIDI : « MIDI CH » 78
2.15.2 PAGE 2 / RÉCEPTION DE NOTES MIDI : « DRUM IN », « 1-SHOT IN », « SYNTH IN » 79
2.15.3 PAGE 3 / TRANSMISSION DE NOTES MIDI : “DRUM OUT”, “1-SHOT OUT”, “SYNTH OUT” 80
2.15.4 PAGE 4 / ASSIGNATION DES NUMÉROS DE NOTE MIDI AUX PADS DE BATTERIE : « NOTE » 80
2.15.5 PAGE 5 / ACCEPTATION DES MESSAGES D'HORLOGE EXTERNE : « CLOCK IN » 81
2.15.6 PAGE 6 / ENVOI DE MESSAGES D'HORLOGE À D'AUTRES APPAREILS : « CLOCKOUT » 82
2.15.7 PAGE 7 / RENVOI DE MIDI IN PAR LA MIDI OUT : « MIDITHRU » 82
2.15.8 PAGE 8 / SÉLECTION DE « DRUM SET » PAR MESSAGE MIDI « PROGRAM CHANGE » : « PRG CHNG » 83
2.15.9 PAGE 9 / SÉLECTION DU TEMPO : « TEMPO » 84
2.15.10 PAGE 10 / AFFECTATION DES NOTES DE BATTERIE : « NOTE MAP » 84
2.15.11 PAGE 9 / SÉLECTION DU TEMPO : « TEMPO » 85
2.15.12 PAGE 10 / AFFECTATION DES NOTES DE BATTERIE : « NOTE MAP » 85
2.15.13 PAGE 11 / SUPPLANTATION MANUELLE DU « DRUM SET » : « SET MODE » 86
2.15.14 PAGE 12 / DEL : « LEDS OFF » 87
2.15.15 PAGE 13 / LUMINOSITÉ DU RÉTRO ÉCLAIRAGE : « BACKLITE » 87
2.15.16 PAGE 14 / NIVEAU DES PILES : « BATT LVL » 87
2.15.17 PAGE 15 / AVERTISSEMENT DE PILE FAIBLE : « LO BATT » 87
2.15.18 PAGE 16 / CONTRÔLE DE LA MÉMOIRE DISPONIBLE : « MEM FREE » 88
2.15.19 PAGE 17 / ENVOI DES DONNÉES DE MORCEAU ET DE PATTERN À UN DISPOSITIF DE STOCKAGE DE MESSAGES EXCLUSIFS MIDI : « SEND OUT MIDI? » 88
2.15.20 RENVOI À LAXRR20 DE MESSAGES EXCLUSIFS MIDI CONTENANT LES DONNÉES DE MORCEAU ET DE « PATTERN » 89

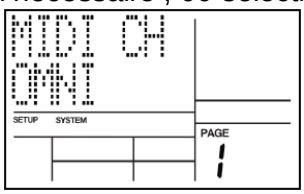
2.15.1 Page 1 / canal MIDI : « MIDI CH »

Quand vous contrôlez la XR20 avec des appareils MIDI externes, comme des **pads** de batterie ou claviers MIDI, vous pouvez spécifier le réglage de canal MIDI pour chaque catégorie d'instruments dans cette page.

La XR20 peut recevoir des données MIDI sur n'importe lequel des 16 canaux MIDI ou sur les 16 canaux simultanément (mode Omni).

- 1. Pour changer le canal sur lequel une catégorie d'instruments reçoit des données MIDI, sélectionnez d'abord la catégorie d'instruments en pressant **DRUMS, 1 SHOT ou SYNTH**.

- 2. Sélectionnez le canal MIDI désiré pour la catégorie d'instruments avec les touches **numériques**, **INC / DEC** ou la molette **DATA** (avec les **touches numériques**, saisissez un premier zéro si nécessaire ; 00 sélectionnant le mode « Omni ».



Conseil : quand plusieurs instruments sont pilotés en MIDI, il est conseillé d'affecter différents canaux MIDI (pas de choisir le mode Omni) pour chaque instrument du mixage. Cela assure que l'instrument ne recevra que les données qui lui sont destinées.

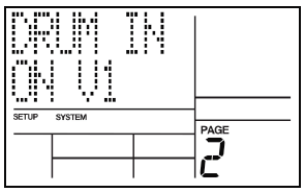
2.15.2 Page 2 / réception de notes MIDI : « DRUM IN », « 1-SHOT IN », « SYNTH IN »

L'écran affiche « DRUM IN », « 1-SHOT IN » ou « SYNTH IN » (selon le mode actuellement sélectionné).

Cette page propose 2x courbes de dynamique d'entrée MIDI différentes (« ON V1 » et « ON V2 »).

Pour que la XR20 reçoive les messages de note par son entrée MIDI, utilisez les touches **INC / DEC** afin de sélectionner « ON V1 » ou « ON V2 ». Sélectionnez « OFF » pour que la XR20 ignore les messages de note.

- ON V1 est une courbe de dynamique linéaire normale et n'affecte pas les données de dynamique MIDI envoyées par le contrôleur. Pour les claviers ne disposant pas d'une plage de dynamique complète,
- ON V2 permet à la batterie d'être jouée à plein volume sans avoir à envoyer une dynamique maximale depuis le contrôleur MIDI.



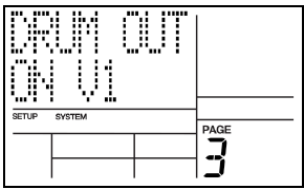
Note : sélectionnez « ON V1 » ou « ON V2 » si vous utilisez la XR20 comme module Expandeur ou si vous voulez faire jouer la XR20 en temps réel depuis des contrôleurs de batterie pendant qu'elle reproduit un pattern ou morceau. Sélectionnez « OFF » si vous voulez utiliser la XR20 comme boîte à rythmes asservie à un séquenceur ;

Avec OFF, la XR20 suit les données de timing du séquenceur mais pas les données de note (vous ne voulez pas qu'elle joue les autres parties). Notez que dans ce scénario, l'entrée d'horloge Clock In (page 5 du menu « System Setup ») doit être réglé sur ON.

2.15.3 Page 3 / transmission de notes MIDI : “DRUM OUT”, “1-SHOT OUT”, “SYNTH OUT”

La XR20 peut envoyer les données MIDI correspondant à des frappes de pad et séquences de pattern ou morceau via la prise MIDI OUT de sa face arrière. Cela permet d'envoyer des données à un séquenceur pour enregistrement ou de piloter d'autres modules de sons depuis la XR20.

- 1. Pour changer les propriétés de sortie MIDI d'une catégorie d'instruments, sélectionnez d'abord **DRUMS, 1 SHOT ou SYNTH**.
- 2. Pour que la XR20 produise les données de note MIDI correspondant à des frappes de pad ou à la reproduction d'un pattern/morceau, utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner « ON ».
  Sélectionnez « OFF » si vous ne voulez pas que la XR20 transmette les données de note.



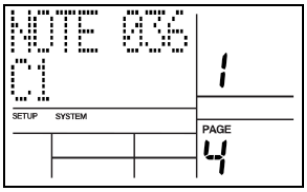
Conseil : si la XR20 fonctionne comme une boîte à rythmes et fournit l'horloge maître à un système MIDI, sélectionnez OFF pour que les autres appareils ne répondent pas aux données de note MIDI.

2.15.4 Page 4 / assignation des numéros de note midi aux pads de batterie : « NOTE »

Cette page permet de spécifier le numéro de note MIDI associé à chaque pad. Ce numéro décrit à la fois la note MIDI qui déclenchera le pad pour contrôler la XR20 depuis un appareil externe et la note MIDI qui sera envoyée aux autres appareils MIDI lorsque le pad en question est frappé.

L'écran affiche le numéro/nom de note en haut à gauche et le numéro de pad dans la fenêtre supérieure droite.

- 1. Sélectionnez d'abord la catégorie d'instruments que vous désirez modifier en pressant **DRUMS, 1 SHOT ou SYNTH**.
- 2. Pressez le pad à assigner à une note MIDI, comme confirmé par l'affichage de numéro de pad.
- 3. Saisissez le numéro/nom de note avec les touches numériques, **INC / DEC** ou la molette **DATA**.



Note : les assignations de note MIDI sont "globales" et affectent donc tous les patterns. Les assignations de note MIDI ne sont pas sélectionnables individuellement pour chaque pattern.

Les assignations de note par défaut pour chaque catégorie d'instruments sont données ci-dessous.

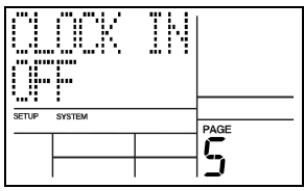
> Note : la partie synthé ne peut pas se voir assigner de numéro de note MIDI. Ils sont en effet préréglés pour partir du numéro de note MIDI C2 (048).

DRUMS			1-SHOT			SYNTH		
PAD	N° NOTE MIDI	NOM DE NOTE	PAD	N° NOTE MIDI	NOM DE NOTE	PAD	N° NOTE MIDI	NOM DE NOTE
PAD 1	036	C1	PAD 1	060	C3	PAD 1	048	C2
PAD 2	038	D1	PAD 2	061	C#3	PAD 2	049	C#2
PAD 3	037	C#1	PAD 3	063	D#3	PAD 3	050	D2
PAD 4	042	F#1	PAD 4	064	E3	PAD 4	051	D#2
PAD 5	044	G#1	PAD 5	062	D3	PAD 5	052	E2
PAD 6	046	A#1	PAD 6	075	D#4	PAD 6	053	F2
PAD 7	048	C2	PAD 7	067	G3	PAD 7	054	F#2
PAD 8	047	B1	PAD 8	068	G#3	PAD 8	055	G2
PAD 9	041	F1	PAD 9	065	F3	PAD 9	056	G#2
PAD 10	049	C#2	PAD 10	066	F#3	PAD 10	057	A2
PAD 11	051	D#2	PAD 11	069	A3	PAD 11	058	A#2
PAD 12	053	F2	PAD 12	080	G#4	PAD 12	059	B2

2.15.5 Page 5 / acceptation des messages d'horloge externe : « CLOCK IN »

La lecture et le tempo de la XR20 peuvent être contrôlés par des appareils externes via des messages d'horloge si :

- ✓ L'appareil externe (séquenceur, boîte à rythmes, etc.) produit des messages d'horloge MIDI.
- ✓ Ces messages sortent de la prise MIDI OUT de l'appareil externe pour entrer dans la prise MIDI IN de la XR20.
- ✓ « CLOCK IN » est réglé sur ON.



Pour que la XR20 reconnaisse les messages d'horloge reçus à son entrée MIDI, utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner « ON » (si aucun message d'horloge n'est reçu, la XR20 suivra le tempo de son horloge interne).

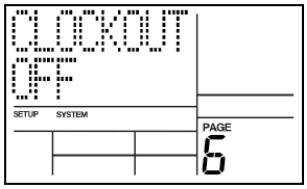
Sélectionnez « OFF » pour que la XR20 ignore les messages d'horloge et suive le tempo de son horloge interne, quelles que soient les données de timing reçues en prise MIDI IN.

Conseil : quand vous utilisez la XR20 comme un module Expandeur, réglez « CLOCK IN » sur « OFF » pour que les messages de timing ne déclenchent pas la lecture d'un pattern.

2.15.6 Page 6 / envoi de messages d'horloge à d'autres appareils : « CLOCKOUT »

La XR20 peut produire des messages MIDI d'horloge sur lesquels les autres appareils se synchroniseront si :

- ✓ L'appareil externe (séquenceur, boîte à rythmes, etc.) peut répondre aux messages d'horloge MIDI.
- ✓ Ces messages sortent de la prise MIDI OUT de la XR20 et entrent dans la prise MIDI IN de l'appareil externe.
- ✓ « CLOCKOUT » est réglé sur « ON ».



Pour que la XR20 produise des messages d'horloge MIDI (timing) par sa prise **MIDI OUT**, utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner « ON ».

Sélectionnez « OFF » pour empêcher la sortie des messages d'horloge MIDI par la prise **MIDI OUT**.

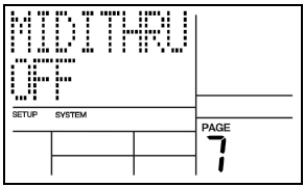
Conseil : quand vous asservissez la XR20 à d'autres appareils, « CLOCKOUT » doit être réglé sur « OFF » et « CLOCK IN » sur « ON ».

2.15.7 Page 7 / renvoi de midi in par la MIDI OUT : « MIDITHRU »

Pour que la XR20 fusionne les données reçues en **MIDI IN** avec les données d'horloge et/ou de note à transmettre par la MIDI OUT, vous pouvez activer le renvoi « MIDITHRU ».

Utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner « ON ».

Sélectionnez « OFF » pour que la **MIDI OUT** de la XR20 ne transmette que ses propres messages d'horloge et de note.



Exemple : transformer la sortie **MIDI OUT** en renvoi « MIDITHRU » peut être pratique dans certaines applications. Imaginons un clavier MIDI branché à la prise **MIDI IN** de la XR20 alors que l'unité sert d'horloge maître pour un séquenceur (la MIDI OUT de la XR20 est connectée à la **MIDI IN** du séquenceur). Avec « MIDITHRU » réglé sur ON, les données de note du clavier passent au travers de la XR20 et arrivent à l'entrée **MIDI IN** du séquenceur.

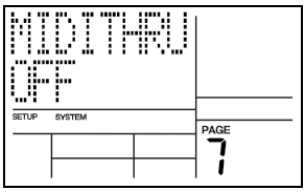
D'autres réglages de la XR20 peuvent être « DRUM IN » réglé sur OFF (pour que la XR20 ne réponde pas au jeu au clavier) et « CLOCKOUT » réglé sur ON pour que l'horloge de la XR20 pilote le séquenceur. « DRUMOUT » doit également être sur OFF pour que le séquenceur n'enregistre pas les notes de batterie de la XR20. Relier la sortie **MIDI OUT** du séquenceur à l'entrée **MIDI IN** du clavier permet de reproduire sur le clavier les notes séquencées.

D'un point de vue technique, les données d'horloge MIDI (telles que fournies par une unité maître comme un séquenceur) reçues en entrée MIDI IN de la XR20 ne sont pas envoyées à

la **MIDI OUT**. Toutefois, cela semble le cas puisque la XR20 génère ses propres messages d'horloge en réponse à ceux reçus par sa prise **MIDI IN**, si « CLOCK IN » et « CLOCKOUT » sont tous deux réglés sur ON.

2.15.8 Page 8 / sélection de « Drum Set » par message MIDI « Program Change » : « PRG CHNG »

Un changement de programme est un message envoyé à des appareils pour les faire changer de programme ou de banque de sons. La sélection de « Drum Set » sur la XR20 peut être contrôlée depuis l'extérieur à tout moment (même durant la lecture) grâce à l'emploi de messages « Program Change ».



Afin que la XR20 reçoive les messages de changement de programme, utilisez les touches **INC / DEC** ou la molette **DATA** pour sélectionner « ON ».

Sélectionnez « OFF » pour que la XR20 ignore les messages de changement de programme.

Le changement de programme (PC) 00 sélectionne le « Drum Set » User 00 ; le PC 01 sélectionne le « Drum Set User 01 » ; PC 02 le « Drum Set User 02 » etc. Toutefois, sachez que certains appareils numérotent les programmes de 1 à 128 et d'autres de 0 à 127, de même pour les banques de programmes.

Conseil : si l'appareil émettant les changements de programme suit un protocole non standard, il est conseillé d'établir un tableau de conversion qui montre quels Drums Sets sont appelés par quels changements de programme.

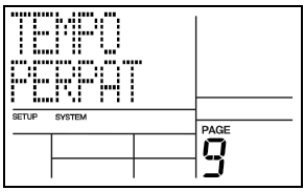
Veuillez noter qu'afin d'accéder aux « kits User », vous devez envoyer un message de sélection de banque conjointement au message de changement de programme. Référez-vous au tableau ci-dessous pour des informations sur la façon d'accéder aux différents kits (dans le tableau, MSB = octet de poids fort, LSB = octet de poids faible).

MSB de BANQUE	LSB de BANQUE	CHANGEMENT DE PROGRAMME	SÉLECTION
0	0	00-99	KITS DE BATTERIE PRESETS
0	1	00-99	KITS DE BATTERIE USER
0	0	00-99	KITS 1-SHOT PRESETS
0	1	00-99	KITS 1-SHOT USER
0	0	00-99	KITS SYNTH PRESETS
0	1	00-99	KITS SYNTH USER

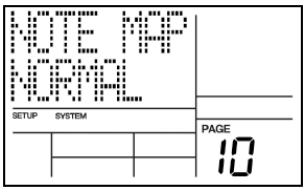
2.15.9 Page 9 / sélection du tempo : « TEMPO »

Cette fonction décrit comment la XR20 utilisera les données de tempo pour reproduire les patterns.

- ✓ Si vous choisissez « GLOBAL », la XR20 utilisera un réglage de tempo global et ignorera toute donnée de tempo associée à un pattern.
- ✓ Si vous choisissez « PERPAT », la XR20 utilisera les données de tempo stockées dans chaque pattern. Par exemple, si le pattern 01 a son tempo réglé sur 90 et le pattern 02 son tempo réglé sur 120, la XR20 accélèrera le tempo lors du passage du pattern 01 au pattern 02.



2.15.10 Page 10 / affectation des notes de batterie : « NOTE MAP »



Dans chaque « pattern », les notes MIDI peuvent être affectées à 12 sons différents en mode NORMAL ou peuvent être affectées à n'importe lequel des 5 groupes de « Drum Sets » (Drum Sets User 00-09, 10-19, 20-29, 30-39, etc.) en mode « MULTI-DRUMSET ».

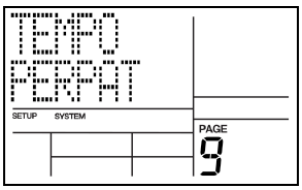
N'importe lequel de ces groupes de « Drum Sets » peut couvrir les notes MIDI 000 à 119. Cela rend la XR20 idéale pour l'emploi comme module de sons de batterie, déclenché soit par un kit de batterie électrique soit par un jeu de **pads** électroniques ou par des notes envoyées par un séquenceur.

Notez que dans ce mode, vous ne pouvez pas enregistrer de notes dans un « pattern » par MIDI. Il est considéré que vous utiliserez la XR20 strictement comme module Expandeur de sons de batterie.

Le tableau ci-après montre les pads de batterie des « Drum Sets » qui sont déclenchés par chaque note MIDI. La logique de cette assignation est qu'il y a 12 pads de batterie par octave de note, aussi le pad 1 commence toujours sur une note do ou C en notation anglaise (notes MIDI 000, 012, 024, 036, 048, 060, 072, 084, 096 et 108). Rappelez-vous que ces assignations de batterie doivent être sauvegardées comme des « Drum Sets » pour que les affectations de note soient conservées.

MSB de BANQUE	LSB de BANQUE	CHANGEMENT DE PROGRAMME	SÉLECTION
0	0	00-99	KITS DE BATTERIE PRESETS
0	1	00-99	KITS DE BATTERIE USER
0	0	00-99	KITS 1-SHOT PRESETS
0	1	00-99	KITS 1-SHOT USER
0	0	00-99	KITS SYNTH PRESETS
0	1	00-99	KITS SYNTH USER

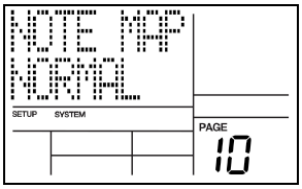
2.15.11 Page 9 / sélection du tempo : « TEMPO »



Cette fonction décrit comment la XR20 utilisera les données de tempo pour reproduire les patterns.

- ✓ Si vous choisissez « GLOBAL », la XR20 utilisera un réglage de tempo global et ignorera toute donnée de tempo associée à un pattern.
- ✓ Si vous choisissez « PERPAT », la XR20 utilisera les données de tempo stockées dans chaque pattern. Par exemple, si le pattern 01 a son tempo réglé sur 90 et le pattern 02 son tempo réglé sur 120, la XR20 accélèrera le tempo lors du passage du pattern 01 au pattern 02.

2.15.12 Page 10 / affectation des notes de batterie : « NOTE MAP »



Dans chaque « pattern », les notes MIDI peuvent être affectées à 12 sons différents en mode « NORMAL » ou peuvent être affectées à n'importe lequel des 5 groupes de « Drum Sets » (Drum Sets User 00-09, 10-19, 20-29, 30-39, etc.) en mode « MULTI-DRUMSET ».

N'importe lequel de ces groupes de « Drum Sets » peut couvrir les notes MIDI 000 à 119. Cela rend la XR20 idéale pour l'emploi comme module de sons de batterie, déclenché soit par un kit de batterie électrique soit par un jeu de **pads** électroniques ou par des notes envoyées par un séquenceur.

Notez que dans ce mode, vous ne pouvez pas enregistrer de notes dans un « pattern » par MIDI. Il est considéré que vous utiliserez la XR20 strictement comme module Expandeur de sons de batterie.

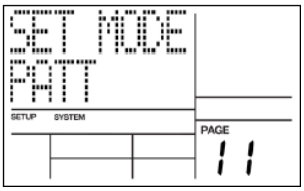
Le tableau ci-après montre les pads de batterie des « Drum Sets » qui sont déclenchés par chaque note MIDI. La logique de cette assignation est qu'il y a 12 pads de batterie par octave de note, aussi le pad 1 commence toujours sur une note do ou C en notation anglaise (notes MIDI 000, 012, 024, 036, 048, 060, 072, 084, 096 et 108). Rappelez-vous que ces assignations de batterie doivent être sauvegardées comme des « Drum Sets » pour que les affectations de note soient conservées.

Tableau de correspondance des notes de batterie en mode « MULTI-DRUMSET »

NOTE : dans ce tableau, les numéros de **pad** et de note MIDI pour le « Drum Set 00 » s'applique également aux « Drum Sets 10, 20, 30 et 40 » ; les valeurs pour le « Drum Set 01 » s'appliquent également aux « Drum Sets 11, 21, 31 et 41 », etc...

DRUM SET	N° DE PAD	NOTE MIDI	DRUM SET	N° DE PAD	NOTE MIDI	DRUM SET	N° DE PAD	NOTE MIDI
00	1	000	03	5	040	06	9	080
00	2	001	03	6	041	06	10	081
00	3	002	03	7	042	06	11	082
00	4	003	03	8	043	06	12	083
00	5	004	03	9	044	07	1	084
00	6	005	03	10	045	07	2	085
00	7	006	03	11	046	07	3	086
00	8	007	03	12	047	07	4	087
00	9	008	04	1	048	07	5	088
00	10	009	04	2	049	07	6	089
00	11	010	04	3	050	07	7	090
00	12	011	04	4	051	07	8	091
01	1	012	04	5	052	07	9	092
01	2	013	04	6	053	07	10	093
01	3	014	04	7	054	07	11	094
01	4	015	04	8	055	07	12	095
01	5	016	04	9	056	08	1	096
01	6	017	04	10	057	08	2	097
01	7	018	04	11	058	08	3	098
01	8	019	04	12	059	08	4	099
01	9	020	05	1	060	08	5	100
01	10	021	05	2	061	08	6	101
01	11	022	05	3	062	08	7	102
01	12	023	05	4	063	08	8	103
02	1	024	05	5	064	08	9	104
02	2	025	05	6	065	08	10	105
02	3	026	05	7	066	08	11	106
02	4	027	05	8	067	08	12	107
02	5	028	05	9	068	09	1	108
02	6	029	05	10	069	09	2	109
02	7	030	05	11	070	09	3	110
02	8	031	05	12	071	09	4	111
02	9	032	06	1	072	09	5	112
02	10	033	06	2	073	09	6	113
02	11	034	06	3	074	09	7	114
02	12	035	06	4	075	09	8	115
03	1	036	06	5	076	09	9	116
03	2	037	06	6	077	09	10	117
03	3	038	06	7	078	09	11	118
03	4	039	06	8	079	09	12	119

2.15.13 Page 11 / supplantation manuelle du « Drum set » : « SET MODE »

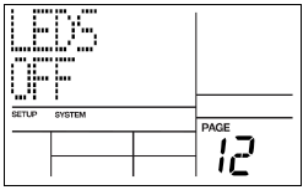


Chaque « pattern » est associé à un « Drum Set ». Toutefois, vous pouvez demander à la XR20 d'ignorer ces assignations mémorisées et de conserver le « Drum Set » actuellement sélectionné que vous changiez ou non de « pattern ». C'est utile si vous voulez entendre comment un « pattern » sonnerait avec un « Drum Set » différent (choisissez-en un manuellement) par rapport à celui mémorisé pour le « pattern ».

- Boutons **INC / DEC** ou molette **DATA** pour sélectionner « PATT » (chaque pattern utilise le « Drum Set » qui lui est assigné) ou MANUAL (la XR20 garde les assignations de batterie actuellement sélectionnées quel que soit le « pattern » choisi).

Note : si le changement de « pattern » n'appelle pas des « Drum Sets » différents, ce paramètre est probablement réglé sur « MANUAL » au lieu de « PATT ».

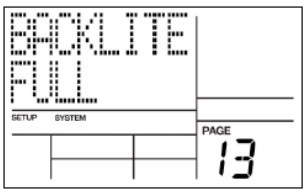
2.15.14 Page 12 / DEL : « LEDS OFF »



Dans cette page, vous pouvez choisir d'allumer ou pas les LEDs de la XR20 pour préserver l'autonomie des piles.

- Bouton **INC / DEC** ou la molette **DATA** et sélectionnez Off/On pour désactiver/Activer les LEDs.

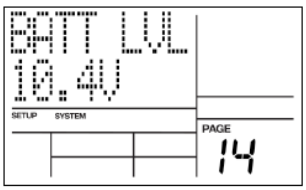
2.15.15 Page 13 / luminosité du rétro éclairage : « BACKLITE »



Dans cette page, vous pouvez régler la luminosité de l'afficheur. Notez que des réglages de luminosité moindres aideront à rallonger l'autonomie des piles.

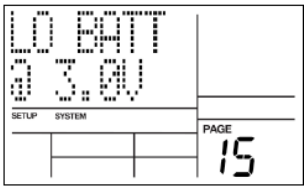
- Boutons **INC / DEC** ou molette **DATA** pour régler la luminosité (OFF, 1-9 ou FULL pour une luminosité maximale).

2.15.16 Page 14 / niveau des piles : « BATT LVL »



Cette page indique la charge actuelle des piles.

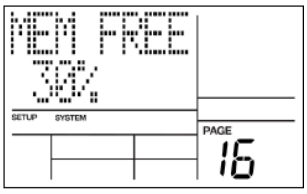
2.15.17 Page 15 / Avertissement de pile faible : « LO BATT »



Dans cette page, vous pouvez spécifier le seuil de charge des piles à atteindre avant d'être averti de la charge faible. Cet avertissement vous préviendra du moment opportun pour remplacer les piles ou pour brancher l'adaptateur secteur.

- Boutons **numériques**, ou **INC / DEC** ou molette **DATA** pour sélectionner le seuil de charge des piles déclenchant un message d'alerte

2.15.18 Page 16 / Contrôle de la mémoire disponible : « MEM FREE »



Cette page affiche la quantité approximative de mémoire libre disponible (exprimée sous forme d'un pourcentage de la quantité totale).

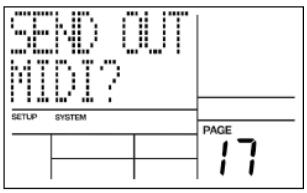
Il est important de contrôler la mémoire de temps à autre car la XR20 nécessite toujours un peu de mémoire libre pour bien fonctionner. Si la mémoire libre chute sous 15% ou environ, sauvegardez immédiatement les données de la XR20 comme décrit ci-dessous.

Certaines opérations peuvent ne pas être possibles même s'il reste encore un peu de mémoire.

Cela est dû au fait que la XR20 duplique un pattern avant de le modifier (changement de longueur, changement du décalage etc.). Si vous essayez de modifier un pattern qui occupe plus de mémoire qu'il n'y en a de disponible, l'écran vous indiquera qu'il ne reste plus assez de mémoire.

Sauvegardez immédiatement les données de la XR20 et déterminez si vous pouvez effacer des patterns ou morceaux inutiles pour libérer plus de mémoire.

2.15.19 Page 17 / Envoi des données de morceau et de pattern à un dispositif de stockage de messages exclusifs MIDI : « SEND OUT MIDI? »



Cette page vous permet de convertir les informations de pattern et de morceau de la XR20 en messages exclusifs MIDI et d'envoyer ces données par la prise de sortie MIDI OUT. Ces données peuvent être transférées à un logiciel ou à un dispositif physique permettant le stockage des messages exclusifs (SysEx) MIDI.

Il y a 2 raisons principales pour sauvegarder votre travail :

- ✓ Bien que la XR20 puisse en général conserver de nombreux événements, elle finira par tomber à court de mémoire. Vous pouvez sauvegarder le contenu de la mémoire, remplir la mémoire avec de nouveaux patterns et morceaux et recharger les anciennes données lorsque c'est nécessaire.
- ✓ Un problème mécanique (surtension sur la ligne d'alimentation, une décharge rapide d'électricité statique) ou une erreur de l'opérateur peuvent altérer les données en mémoire.

Sauvegardez vos données lorsque vous avez suffisamment avancé sur un travail que vous ne voudriez pas perdre. Si possible, faites deux sauvegardes, et conservez la seconde sauvegarde dans un emplacement physique différent de celui de la première.

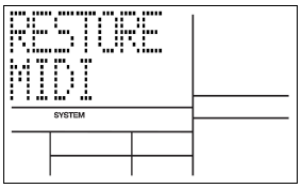
En étant dans cette page, pressez **REC** (**DO IT**) pour envoyer les données de pattern et de morceau de la XR20 sous forme de messages exclusifs (SysEx). L'écran indiquera « SENDING MIDI… » pour confirmer que les données sont en cours d'envoi.

Note : généralement, la prise MIDI OUT doit être reliée à la prise **MIDI IN** d'une autre XR20 ou d'un dispositif de stockage de messages exclusifs comme un séquenceur MIDI.

2.15.20 Renvoi à laXRr20 de messages exclusifs midi contenant les données de morceau et de « pattern »

Si vous désirez recharger les données de « pattern » et de « morceau » dans la XR20, veuillez suivre les instructions ci-dessous. Veuillez noter que cette opération effacera toute donnée de « morceau » ou de « pattern » existant dans la XR20 !

- 1. Branchez un câble MIDI 5 broches de votre dispositif de stockage de messages exclusifs MIDI à l'entrée **MIDI IN** de la XR20.
- 2. Éteignez la XR20.
- 3. Maintenez enfoncée la touche **SAVE / COPY**.
- 4. Allumez la XR20 en gardant enfoncée la touche **SAVE / COPY**.
- 5. Après quelques secondes, vous devez voir l'écran ci-contre. La XR20 est prête à recevoir les données.



- 6. Transférez maintenant les données sous forme de messages exclusifs MIDI dans la XR20. Référez-vous à la documentation du dispositif de stockage de messages exclusifs MIDI pour des informations sur le transfert de messages exclusifs MIDI.
- 7. Une fois le transfert terminé, éteignez la XR20 puis rallumez-la.

2.16 Applications

2.16.1 APPLICATIONS DE SYNCHRONISATION MIDI 90
2.16.2 STRATÉGIES D'ASSEMBLAGE DES PATTERNS ET MORCEAUX 91
2.16.3 COMPRÉHENSION DE LA NOTATION RYTHMIQUE 93

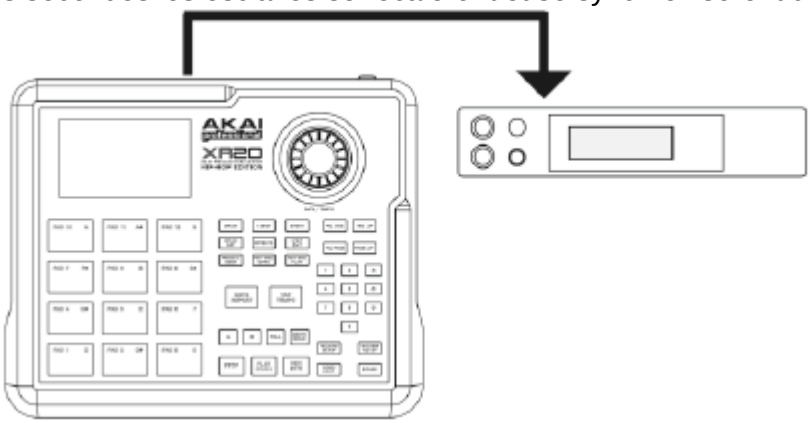
2.16.1 Applications de synchronisation MIDI

2.16.1.1 XR20 comme maître de l'horloge MIDI 90
2.16.1.2 XR20 comme esclave d'horloge MIDI 91

2.16.1.1 XR20 comme maître de l'horloge MIDI

La XR20 peut contrôler plusieurs autres boîtes à rythmes et séquenceurs MIDI esclaves en activant sa sortie d'horloge MIDI (CLOCKOUT) qui permet d'envoyer les messages MIDI d'horloge de la XR20 sur la ligne MIDI.

- 1. Activez la sortie d'horloge « MIDI CLOCKOUT » (page 6 du menu « Record Setup »).
- 2. Programmez les unités esclaves pour qu'elles ne suivent pas leur horloge interne mais acceptent au contraire des messages MIDI d'horloge externe et des données de démarrage/arrêt (Start/Stop). Référez-vous au manuel de chaque appareil pour voir comment faire. Activez le pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer ou SPP) de l'esclave s'il est disponible.
- 3. Pressez **PLAY**. Les unités esclaves doivent démarrer en même temps et progresser au même tempo. Si les esclaves répondent au pointeur de position dans le morceau, vous pouvez faire démarrer un morceau de la XR20 en un point intermédiaire et après quelques secondes les esclaves se recaleront et se synchroniseront depuis ce point.



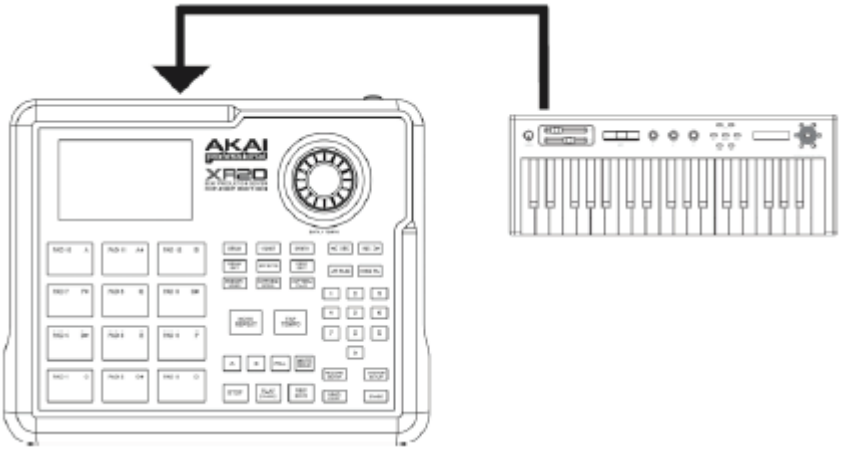
Le schéma ci-dessus représente une XR20 servant d'horloge maître à un système MIDI, avec un échantillonneur réglé comme esclave. Afin d'asservir l'échantillonneur (ou tout autre appareil externe acceptant une entrée MIDI), utilisez un câble MIDI 5 broches pour relier la **MIDI OUT** de la XR20 à la **MIDI IN** de l'appareil.

2.16.1.2 XR20 comme esclave d'horloge MIDI

La XR20 peut être contrôlée par des appareils externes au travers de messages d'horloge MIDI.

Cela vous permet de synchroniser la lecture et le tempo de la XR20 sur votre appareil MIDI externe.

- 1. Activez la sortie d'horloge « MIDI CLOCK IN » (page 5 du menu « Record Setup »).
- 2. Programmez l'unité maître pour envoyer des messages d'horloge MIDI. Référez-vous au mode d'emploi de chaque appareil pour voir comment faire.
- 3. Pressez **PLAY** sur l'appareil servant d'horloge maître. La XR20 doit démarrer en même temps et progresser au même tempo



Le schéma ci-dessus montre une XR20 esclave d'un système MIDI, avec un synthétiseur station de travail réglé comme source d'horloge maître. Pour asservir la XR20, utilisez un câble MIDI 5 broches reliant la **MIDI OUT** de l'appareil maître à l'entrée **MIDI IN** de la XR20.

2.16.2 Stratégies d'assemblage des patterns et morceaux

Idéalement, vous devez pouvoir traduire vos inspirations sous forme tangible avec un minimum d'effort. Les conseils et techniques suivants vous aideront à accélérer le processus de création de « patterns » et de « morceaux ».

2.16.2.1 Créez rapidement des « Fills » avec la fonction « Copy » 92
2.16.2.2 Assemblez de courts patterns en patterns plus longs avec la fonction Copy 92
2.16.2.3 Économisez de la mémoire avec les pas de morceau 92
2.16.2.4 Formats de mesure inhabituels 92

2.16.2.1 Créez rapidement des « Fills » avec la fonction « Copy »

Souvent, un « Fill » n'est qu'une variation d'un autre pattern, mais avec quelques différences mineures afin d'apporter une variété pour servir des desseins musicaux différents.

Afin de gagner du temps, utilisez la fonction « Copy » pour copier le pattern principal dans le « Fill » puis ajoutez des variations au « Fill » en temps réel ou en mode d'édition pas à pas (Step Edit).

2.16.2.2 Assemblez de courts patterns en patterns plus longs avec la fonction Copy

Il faut moins de temps pour travailler avec des « patterns » courts, car vous n'avez pas à attendre que la totalité du pattern soit lue pour reprendre en boucle avant de superposer ou d'effacer des événements.

Après avoir assemblé plusieurs « patterns » courts, utilisez la fonction de « copy » pour mettre bout à bout les patterns en un pattern plus long.

Exemple : créez 4 « patterns » de 8 temps, puis utilisez la fonction de copie pour les réunir en un seul pattern de 32 temps.

2.16.2.3 Économisez de la mémoire avec les pas de morceau

Lorsque c'est possible, répétez les « patterns » à l'aide des pas de morceau plutôt qu'en programmant de longs patterns.

Exemple : supposons que vous ayez un ensemble de 16 mesures dans lequel les trois premiers groupes de 4 mesures sont identiques et le groupe final de 4 mesures représente une variation. Enregistrer le tout comme un « pattern » de 16 mesures occupe plus de mémoire que d'enregistrer deux « patterns » (1 comportant le premier groupe de 4 mesures et un le dernier groupe de 4 mesure) et de répéter le premier groupe 3 fois en mode morceau, suivi du dernier groupe une seule fois.

2.16.2.4 Formats de mesure inhabituels

Pour des formats de mesure basés sur des noires, changer le nombre de temps dans un « pattern » peut également changer le format de mesure.

Exemple : programmer un pattern de sept temps entraînera une mesure de 7/4.

Programmer un « pattern » de 14 temps entraînera 2 mesures de 7/4. Les formats de mesure 2/4, 3/4, 5/4, 9/4 sont donc faciles à mettre en œuvre.

Pour les formats de mesure ayant pour référence les croches, il est facile de doubler le tempo pour que chaque temps dure une croche à la place d'une noire. Toutefois, vous devrez prendre cela en compte pour la quantification et le réglage du métronome – si l'écran affiche une noire, vous devrez l'interpréter comme une croche. Prévoyez avec soin le mélange de différents formats de mesure dans un même morceau. Si certains « patterns » utilisent un format de mesure basé sur les noires et d'autres sur les croches, vous devrez doubler le tempo pour les « patterns » basés sur les noires afin qu'ils correspondent aux « patterns » basés sur les croches.

2.16.3 Compréhension de la notation rythmique

Mesures Une œuvre musicale est divisée en plus petites unités appelées mesures (en anglais bars) et chaque mesure est divisée en temps (en anglais beats). Dans la XR20, chaque temps est ensuite sous-divisé en 96 subdivisions.

Valeurs rythmiques pour les notes Dans une mesure écrite en 4/4, il y a 4 temps par mesure et chaque temps représente une noire (1/4). Par conséquent, il y a 4 noires par mesure 4/4. Avec une mesure en 3/4, le "numérateur" indique qu'il y a 3 temps par mesure tandis que le "dénominateur" indique que chacun de ces temps est une noire (1/4).

- ✓ 2 croches par noire. Par conséquent, il y a 8 croches par mesure 4/4.
- ✓ 4 doubles croches par noire. Par conséquent, il y a 16 doubles croches par mesure 4/4.
- ✓ 8 triples croches par noire. Par conséquent, il y a 32 triples croches par mesure 4/4.

Il y a également des notes qui durent un plus grand nombre de temps que les noires. Une blanche équivaut à 2 noires. Par conséquent, il y a 2 blanches par mesure 4/4. Une ronde équivaut à 4 noires, aussi y a-t-il une seule ronde par mesure 4/4 (nous nous référons constamment aux mesures 4/4 car c'est le format de mesure le plus communément utilisé en musique occidentale contemporaine).

Triolets
Les notes ci-dessus divisent les mesures de façon binaire (facteur 2).

Toutefois, dans certains cas, vous voudrez diviser chaque temps en trois, ce qui vous donnera trois notes par temps. Diviser une noire en 3 donne des croches de triolet. La raison pour laquelle nous utilisons le terme croche de triolet est que la croche est la valeur rythmique la plus proche de la réalité. La division en 2 d'une croche produit des doubles croches de triolet. Diviser une double croche en 3 donne des triples croches de triolet.

Silences
Vous pouvez aussi spécifier les endroits où les notes ne doivent pas être jouées ; cela est indiqué par un silence, qui peut avoir la même longueur que n'importe laquelle des valeurs rythmiques utilisées pour les notes.

Formats de mesure (Signatures)
Les mesures en 4/4 (et un peu moins fréquemment 3/4) sont les signatures les plus fréquentes dans notre culture, mais cela ne signifie en aucun cas que ce sont les seules. En jazz, les mesures 5/4 (constituées de cinq noires) et 7/4 (constituées de sept noires) sont souvent utilisées. En pratique, les formats de mesure complexes sont joués comme une association de formats de mesure plus simples ;

Par exemple, certaines compositions en 7/4 vous feraient compter chaque mesure non pas comme 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 mais comme 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3. Il est souvent plus facile de comprendre une mesure 7/4 comme une mesure 4/4 suivie d'une mesure 3/4 (ou l'opposé, selon le phrasé) puisque, comme nous l'avons mentionné, les formats de mesure 4/4 et 3/4 sont extrêmement fréquents.

2.17 Tableau d'équipement midi

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1-16	X	
	Modifié	1-16	X	
Numéro de note :		0-127	X	
	Réellement joué	0-127	X	
Dynamique	Note On	0-127	X	
	Note Off	0	X	
After Touch	Par canal	X	X	
	Polyphonique	O	X	
Pitch Bend		O	O*	
Changement de programme	Numéro réel	0-127	X	Mode restauration MIDI uniquement
Système exclusif		O	O	
Messages communs de système	Pos. morceau	O	X	Sortie MIDI uniquement
	Sél. morceau	O	X	
	Accord	X	X	
Messages de système en temps réel	Horloge	O	O	
	Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	Local On/Off	X	X	
	Test de liaison	X	X	
	Réinitialisation	X	X	
	Activation GM	X	X	

Notes :
* Disponible uniquement pour les sons de la catégorie Synth

O : OUI
X : NON

2.18 Caractéristiques principales

- ✓ Boîte à rythmes professionnelle avec laquelle vous pouvez enregistrer et reproduire vos propres rythmes
- ✓ 12 pads de batterie aux sensations naturelles, sensibles à la dynamique
- ✓ Large jeu de sons de 32 Mo, disposant de sons de batterie, de sons à lecture unique et de sons de synthé
- ✓ Échantillons stéréo à articulation dynamique avec Reverb et ambiance pour un jeu réaliste
- ✓ 100 kits de batterie préprogrammés / 100 kits personnels avec une grande collection de sons assignables à chaque pad
- ✓ Polyphonie de 32 voix
- ✓ Effets intégrés – réverbération, égaliseur et compression
- ✓ « Patterns » rythmiques intégrés pour compléter votre jeu
- ✓ Grand écran LCD avec interface de navigation facile
- ✓ Entrée microphone
- ✓ Sortie MIDI pour faire jouer des appareils MIDI externes
- ✓ Entrée MIDI pour utiliser la XR20 comme module d'extension de batterie
- ✓ 2 entrées pour pédale afin de contrôler le démarrage/arrêt et le décompte/A/B/Fill
- ✓ Sorties auxiliaires L/R et casque de haute qualité en stéréo 24 bits
- ✓ Alimentation secteur ou piles (piles non fournies)
- ✓ Boîtier léger et résistant

2.19 Caractéristiques techniques

Sortie audio	1 jack 6,35 mm 3 points (auxiliaire) 2 jacks 6,35 mm 2 points (sorties principales) 1 jack 6,35 mm 3 points (casque)
Pads	12 pads sensibles à la dynamique (avec Dynamic Articulation™)
Résolution d'échantillon / convertisseur N/A	16 / 24 bits
Sons	Plus de 700
Sons accessibles par les pads	12
Sons accessibles par MIDI	120
Polyphonie	32 voix
Panoramique	7 positions programmables par l'utilisateur
Réponse dynamique	8 niveaux de volume via les pads, 127 via MIDI
Résolution de timing	96 subdivisions par noire
Formats de mesure	1-128 temps par pattern
Plage de tempo	30-300 BPM
Notes/Patterns/Songs	150 000 / 200 (100 User, 100 Presets) / 100
Kits	100 User, 100 Presets
Réponse aux changements de programme MIDI	Kit
Synchro	Horloge MIDI avec pointeur de position dans le morceau
Pédales	commutateurs/ Start / Stop
fonctions	Count / A / B / Fill
Entrée microphone	Jack 6,35 mm 2 points
Autres fonctions	Édition pas à pas, échantillons stéréo, effets réverbération et compresseur / égaliseur
Alimentation	Transformateur externe CA 12 V, certification UL et CSA 6 piles AA (non fournies)

.

3 Listes des « Patterns », « Kits » et « Samples »

3.1 « PATTERNS » 97
3.2 « KITS » 97
3.3 « SAMPLES » 98
3.4 « SYNTH SAMPLES » 100

3.1 « Patterns »

ADDIDAZ	STONEXL	NU JB	PERREO	KNOCKOUT	HIDDEN1
BROOKLYN	310	580	MOOD	WEST2	
KILLA	ORGANIC	BEATSTRT	SLOWJAM	EAST6	
BLUNT	CRUNCH	SOUTH3	HDGLITCH	SOUTH2	
CREEP	EAST5	WEST1	EAST8	GRIM	
CRNKDILA	HYPHZILA	EAST2	WEST3	TIGHT	
SK8TA	BRONX	RIDA	SOUTH6	RED BEANS	
NEOSTONE	PAYBACK	GRINDER	STOMP	WEST6	
400Z	SIPPIN	MU RDA	BOUNCE	GUTTER	
SOUL	FREESTYL	HOODRAT	TOETAG	SUMMER	
EAST9	STUPID	HUMMER	GETOFF	ROMPE	
ROKIT	DAWG	COMPUTER	BATTLE	MAXIMUM	
POPLOCK	KAPPA	DEEPAH	DOCTOR	SOUTH5	
ZILLA	AFRO	GETRIGHT	CRENSHAW	WEST10	
BBOY	OG	GLITCH	SOUTH10	GRAFFITI	
GOODIE	HUSTLA	WEST9	WEST8	RAILRIDA	
ILLISH	SUCKAMC	BU STEM	EAST3	BEATBOX	
MUGSZ	80sFUNK	AHYEA	TANG	D BLOCK	
WEST5	BIGFOOT	ELECTRO	RUFF	EAST10	
SOUTH1	LOUNGE	FATLACES	Mackin	KICKIT	

3.2 « Kits »

ADDIDAZ	DEEPAH	HOODGLIC	ORGANIC	STOMP	80S FUNK
AFRO	DOCTOR	HOODRAT	PAYBACK	STONEXL	
AH YEH	East1 O	HUMMER	PERREO	STUPID	
BATTLE	East2	HUSTLA	POPLOCK	SUCKAMC	
BBOY	East3	HYPHZILL	RAILRIDA	SUMMER	
BEATBOX	East5	ILLISH	RED BEANS	TANG	
BEATSTRE	East6	KAPPA	RIDA	TIGHT	
BIGFOOT	East8	KICKIT	ROKIT	TOETAG	
BLUNT	East9	KILLA	ROMPE	West1	
BOUNCE	ELECTRO	KNOCKOUT	RUFF	West10	
BRONX	FATLACES	LOUNGE	SIPPIN	West2	
BROOKLYN	FREESTYL	MACK	SK8TA	West3	
BU STEM	GETOFF	MAXIMUM	SLOWJAM	West5	
COMPUTER	GETRIGHT	Metronome	SOUL	West6	
CREEP	GLITCH	MOOD	South1	West8	
CRENSHAW	GOODIES	MUGSZ	South10	West9	
CRNKDILA	GRAFFITI	MURDA	South2	ZILLA	
CRUNCH	GRIM	NEOSTONE	South3	310	
D BLOCK	GRINDER	NU JB	South5	40 oz	
DAWG	GUTTER	OG	South6	580	

3.3 « Samples »

KIK80H4	kiklLL	kikViknq	snrKickr	snrUpCls	stkSoft
KIK90H1	kikltHrd	kikWhine	snrKik1	snrUplt	stkStand
kikAirHt	kikKick	kikWimpy	snrlayr1	snrVintg	rimAlxSu
kikAirlo	kikKnow	SNR3103	snrlayr2	snrVise	rimClock
kikAlien	kikKrusa	SNR80S	snrlayr3	snrWAY	rimDaWay
kikBeef	kikliftr	snr90RB1	snrlift	snrWood	rimRuler
kikBeeg1	kikLIVE	snr90RB2	SNRLIVE	snrZap	rim Tele
kikBerth	kikLIVE2	snrADD	SNRLIVE2	snrZaper	rim Woody
kikBgSub	kikLIVE3	snrAte03	SNRLIVE3	ClaGStyl	Hh1980Cl
kikBiter	kikLIVE7	snrAteOh	SNRLIVE4	Clap4som	Hh19800p
kikBlaze	kiklong8	snrBigBz	snrlowlu	ClapDeep	Hh1985Cl
kikBlock	kikloos2	snrBigee	snrMarid	ClapDMLM	Hh1985Md
kikBoom	kikMash	snrBight	snrMello	ClapGate	Hh19850p
kikBrakF	kikMeaty	snrBigun	snrMist	ClapMed	Hh8BitCl
kikBrakM	kikMello	snrBoxer	snrMusta	ClapSlap	Hh8BitMd
kikBrakP	kikNeo	snrBoxr2	snrNatur	ClapSlow	Hh8bit0p
kikClipr	kikNeo2	snrBreak	snrNice	ClapSnap	HhBlueMd
kikClose	kikNokU	snrBRKLN	snrNoiz	ClapSolo	HhBumpCl
kikComb1	kikNuHrd	snrBrown	snrNuk	ClapZap	HhBumpMd
kikCombo	kikOLD	snrBrush	snrNYZ	Clp3AM	HhBumpOp
kikCrens	kik01d31	snrBurgr	snr01d1	clpAirhd	HhDancCl
kikCRUN	kikOldBx	snrBuzPg	snr01d2	clpBarbe	HhDancOp
kikDance	kikOlds	snrClap1	snrPare1	clpBiglo	HhDeepCl
kikDark	kikOw	snrClap2	snrPare2	clpBMWR	HhDeepMd
kikDEEP	kikPAY	snrClap3	snrPiccl	clpClapr	HhDimeCl
kikDeep2	kikPhily	snrClap4	snrPimp	ClpCrWsh	HhDimeOp
kikDeep3	kikAmby1	snrClapS	snrPingr	clpDaClp	HhDmacCl
kikDeepr	kikPilow	snrClap6	snrPngr2	clpDMX	HhDmacMd
kikDelay	kikPow	snrClap7	snrR100s	ClpFingr	HhDmacOp
RIM80H9	kikRealo	snrCrop	snrRez	clpGoril	HhFunkCl
kikDirty	kikROK	snrCrun1	snrRim	ClpGrupy	HhFunkMd
kikDiYng	kikSchnk	snrCutr2	snrRok	clpHPF1	HhFunkOp
kikDoor	kikSeeR7	snrCuttr	snrRomp	ClpKngFu	HhGameCl
kikDQ2k	kikShoty	snrDeep1	snrRuff	clplynz	HhGameMd
kikDr554	kikShrt1	snrDuo	snrSCH	ClpOISpi	HhGrinCl
kikDrBom	kikSims1	snrElct2	snrSeeR	clpRim	HhGrinOp
kikDull	kikSlowJ	snrElec2	snrShatn	clpRim2	HhHaloCl
kikElek1	kikSpit2	snrElect	snrShort	clpRingr	HhHaloOp
kikElek2	kikSpitr	snrEvand	snrSlap	clpSkin	HhHodMd2
kikElek3	kikSubz	snrFatty	snrSofty	ClpSmall	HhHoodCl
kikFFF	kikSucka	snrFiltr	snrStick	ClpTight	HhHoodMd
kikFlatu	kikSWI	snrFunk1	snrSton2	ClpVintg	HhHyphCl
KIKFLUBY	kikTamaf	snrFunk2	snrStone	STICK1	HhHyphOp
kikGDarc	kikTamap	snrFunk3	snrThik	STICK2	HhJazECl
kikGMME	kikThick	snrGFunk	snrThin	STICK3	HhJazEMd
kikGrila	KIKThump	snrHitMe	snrTite1	stkElek	HhJazzMd
kikHard	kikTight	snrHolla	snrTite2	stklLL	HhJazzOp
kikHard8	kikTiny	snrHPF	snrTitey	stkler	HhJunkCl
kikHeart	kikTOM	snrHuge1	snrToy	stklite	HhJunkOp

kikHIT	KIKTone	snrHyper	snrTRI	stkPimp	HhKiwkOp
kikHolla	kikTuper	snrJah	snrTRold	stkRap	HhKrunCl
kikHouse	kikUDose	snrJFunk	snrTwist	stkRnB	HhLRe20p
HhLResMd	RidNuJaz	RecNois2	fxOrch	GTRHIT3	STRDRAM1
HhMeatCl	Tm12biHi	RecNoise	fxPhltr	GTRHIT4	STRDRAM2
HhMeatMd	Tm12Bllo	Ser Ah a a	fxPicol	GTRHITS	STRDRAM3
HhMeatOp	Tm1980Lo	scratcX1	fxPingb	gtrPass1	SYMPHSYN
HhNeoSCl	Tm1980Md	scratcX2	fxPingb2	gtrPass2	SynClaB1
Hh01d1Cl	Tm400zHi	Scrlow1	fxPong	GTRTHUNK	SynClav1
Hh01d10p	TmBarrHi	ScrMunkr	fxRah	GTRWAH	SynClav2
HhOldSCl	TmBarrlo	ScrNYZ	fxRecHt	Guitlic4	SYNPUNCH
HhOldsMd	TmClasHi	Scr01d1	fxRefle	HitBlaF3	UPRIGHT
HhOldsOp	TmClaslo	Scr01d2	fxRevha	HitBlaFm	UPRIGHT2
HhPFunCl	TmDancHi	ScrRnB	fxRi	HitDstr	WHURLIE
HhPFunMd	TmDeepHi	ScrSandy	fxScrap	HitGkey	VOX1
HhReg2Md	TmDeeplo	ScrSK8Ln	fxShock	HitGkey3	VOX2
HhRideMd	TmDivoHi	ScrSK8Sh	fxShotg	HitGsyn	VOX3
HhRythMd	TmDivolo	ScrSwipe	fxSkate	HitOrga	voxAHH
HhSk8rCl	TmElecHi	ScrVox	fxSnrno	HitPGui	voxAHSSS
HhSk8rMd	TmEleclo	ALARM1	fxSquee	HitSynS3	voxCHECK
HhSk8rOp	TmElStlo	ALARM3	fxStone	HORNHIT1	voxCHYE
HhTickCl	TmEthnH2	ALARMRV3	fxStrin	HORNHIT2	voxCHYE2
HhTwisCl	TmEthnHi	Alien	fxTicko	HORNHIT3	voxCHYEA
HhTwisMd	TmFnkALo	BUZERGLI	fxTom	HORNHIT4	voxCOUGH
HhWildMd	TmFnkBHi	CALLGLI	fxTopDwn	HORN HITS	VOXHEAVN
CymbBlak	TmFnkBLo	CHOPRGLI	fxTrash	HornHt1 B	voxHUMMM
CymBox01	TmFnkBMd	ELECTR01	fxTwing	maracSht	voxLAA
CymBox02	TmGateHi	fxBeep1	fXZap1	MARDEEP	voxLADIE
CymChok1	TmGatelo	fxBizto	fXZap2	MARR OM PE	voxLAUGH
CymCrsh1	TmGliclo	fxBlipp	fXZap3	ORGANCHD	voxLORD
CymCrsh3	TmHallHi	fxBoodr	fXZapHt	ORGAN HIT	voxMAID1
CymCrsh4	TmHaloHi	fxBoohi	fXZappn	PINGHIT	voxMAID2
CymCrshS	TmHalolo	fxBoolo	GALAXY1	PINOCHD1	VOXNISE
CymCrsh6	TmHousHi	fxBottl	GALAXY2	PINOCHD2	voxNO
CymCrsh7	TmHouslo	fxBottle	brassFal	PLINK	voxOH
CymEgRol	TmlslaHi	fxBoun1	brass Hit	PLUCK	voxROCKS
CymElect	Tmlslalo	fxBoun2	EASTHIT	PLUCK2	voxTICK
CymGStyl	TmJammHi	fxBugfrt	EASTREV	RAVIZAK	voxUH
CymMalet	TmJunglo	fxCartn	FLUTEHT1	RhdsChd1	vox YEA
CymMlet2	TmNeoSLo	fxCDoor	FLUTEHT2	RhdsChd2	voxYEA1
Cym01d01	Tmnglo	fxDents	FLUTEHT3	RhdsChd3	voxYEAYE
CymPltnm	TmOrig	fxDrill	FLUTEHT4	RhdsChd4	AGOHl1
CymRev1	TmOriglo	fxDstKik	FLUTEHTS	RhdsChdS	AGOL01
CymRev2	TmOrigMd	fxEBBall	gtrBKing	RhdsChd6	AGOPR1
CymSpls1	TmRealMd	fxElCat	gtrchd1A	RhdsChd7	AGOPR2
CymSpls2	Tmreg2	fxElec2	gtrchd1 B	RhdsChd9	BLK78
CymSpls3	TmRega	fxElecf	gtrchd2A	RhdsD02	BLK79
CymVintg	TmRegalo	fxElect	gtrchd2B	RhdsD01	BLKCR
RidChoke	TmRing	fxHibiz	GTRCHD3	Rhdsroll	BLKILL
Ride Easy	TmRnB1	fxKeee	GTRCHIK	Rhdsstg1	BNGAMB
Rid Elect	TmRnB1Lo	fxKlik	GTRDIST1	Rhdsstg2	bngBaba
Ride Lite	TmTrib	fxKnokr	GTRDIST2	Rhdsstg4	BNGFLM1

Ride Thin	TmTriblo	fxlift1	GTRDIST3	SIN EOFF	BNGFLM2
RidHard1	TmTribMd	fxNoi2	GTRDIST4	SINETON2	BNGHl1
Rid Loop	RecDrop1	fxNoiz1	GTRHIT2	SINETONE	BNGHl2
bngo2A	CNGASLAP	COW8	FLEXAHIT	shkaFish	timpHi
bngo2A2	cngaTom	CowBox01	HAREYDRM	shkaHit	timpLo
bngo2B	CNGMID	COWDEEP	HoloWd	shkaShka	tree Orem
BNGODOH	CNGPERCA	CowGStyl	HorseShu	SHKNYZ	tree Long
BNGOFLAT	CNGPERCB	COWMEAT	LOPERC	slideDr2	TRIANGLE
bngoOMD	CNGSLAP1	COWPERCA	MARACA1	SLIDEDRM	TriBox01
bongoE1	CNGSLAP2	CRbng	MARACA2	SNAPADD	tri Down
BONGOTRI	CONG1HI	CRICKET1	MarTree1	TAMBBEAT	TriHat1
BOTTLE1	CONG1LO	CSTANET	Metrnome	tambDavy	VB HOOD
BTLGRA	CONGA1	ECLAV	QUICA	tambHoll	tri High
BTLROC	congaAmb	EConga	SHA KA	tambLo	triShort
CLAVE	CONGAHIT	ELECTAM	SHAKA8	tambMurd	triSpoon
CLICK	congaLow	fingerSn	shakaStk	TamBox01	VIBFUNKB
cngaFRol	COW1HI	fish Long	SHAKELEK	tambRing	VIBHOODG
CNGAKICK	COW1LO	fishShrt	SHAKER1	tambSofl	WoodBlak

3.4 « SYNTH Samples »

bassHIT1	AccBass	ElecBas1	LedHood2	MiniBas4	SineBass
bassHIT2	BassAnlg	ElecBas2	LedHum1	MiniBasS	SlapBass
BASNOTE2	Bass Butt	EPiano1	LedMono2	MiniBas6	SquLead1
BASS NOTE	BassElec	EPiano2	LedSton1	MiniBas7	SquLead4
BassSli1	Bass Fake	FatBass1	LedWomp1	MiniBas8	SquPop1
bassSlid	Bass Hood	FatBass3	LedWond1	MiniBas9	SquPop2
BassSeqn	BassHumm	Fret less	LedZapp2	Piano	SwPikBas
Hi String	BassMono	Harmonik	Lo String	PickBas1	SynBass1
TriLead1	BassSton	LedAnlg1	MarcStr	PickBas2	SynBass2
TriLead4	BassWomp	Led Bott	MiniBas1	Pizacato	Tri Bass
TriPop1	BassWond	LedElec1	MiniBas2	SawLead1	
TriPop2	DirtLead	LedFake2	MiniBas3	SawLead4	

4 Logiciel (A rédiger)

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 6

1.1 INTRODUCTION (À RÉDIGER) 6
1.2 OU TROUVER QUOI ? (RÉDIGER) 7
1.3 MISE EN ROUTE 8
1.4 UTILISATION DE BASE 9
1.4.1 INTRODUCTION AU XR20 9
1.4.1.1 « Patterns » et « Song » 9
1.4.1.2 Les 2 type de « Patterns » : « Preset » (Factory) & « User » (Utilisateur) 9
1.4.1.3 Les 4 « Sous-Patterns » 10
1.4.2 SURVOL DES COMMANDES 11
1.4.2.1 Commandes principales 11
1.4.2.2 Touches de navigation 13
1.4.2.3 Touches de modes : Pattern/Song, Preset/User, Step Edit, Pattern Play 14
1.4.2.4 Touches de configuration : « System Setup », Record Setup, Drum Set, Effects, 14
1.4.2.5 Touches de transport : Play, Stop, Rec 15
1.4.3 LECTURE D'UN « PATTERNS » ET CHANGEMENT DE TEMPO EN TEMPS RÉEL 16
1.4.4 ENCHAINEMENT DE « PATTERNS » 16
1.4.5 LECTURE DE REMPLISSAGE « FILL » AVEC OU SANS ENCHAÎNEMENT DE PATTERN 17
1.4.6 DÉCLENCHER LA LECTURE DE « PATTERNS » AVEC LES PADS 17
1.4.7 ENREGISTRER SES PROPRES « PATTERNS » 18
1.4.8 METTRE EN SOURDINE DES LAYERS D'INSTRUMENTS 19
1.4.9 CHARGEMENT ET CRÉATION DE « DRUM SET » 20
1.4.10 COMPOSITION ET SUPPRESSION DE MORCEAU 22
1.4.11 RÉGLAGE DE L'INTERRUPTEUR AU PIED 23
1.4.11.1 Réglez le Tempo 23
1.4.11.2 Lancer/arrêter la lecture d'un « Pattern » 23
1.4.11.3 Lancer un remplissage « Fill » durant la lecture 23
1.4.11.4 Annuler une transition des « Patterns » de A à B, ou de B à A. 23
1.4.11.5 Prolonger une étape durant la lecture d'une chanson 24
1.4.12 INFORMATION SUPPLÉMENTAIRE 24
1.4.13 SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES 24

2 UTILISATION AVANCÉE 25

2.1 CONNECTIQUE 25
2.2 SCHÉMA DE CONNEXION 27
2.3 PANNEAU DE COMMANDE 28
2.3.1 COMMANDES GÉNÉRALES 28
2.3.2 TOUCHES DE NAVIGATION 30
2.3.3 TOUCHES DE MODE 30
2.3.4 TOUCHES DE CONFIGURATION 30
2.3.5 TOUCHES DE TRANSPORT 31
2.4 DISPOSITION DE L'ÉCRAN 32
2.5 BASES 34

2.5.1 GÉNÉRALITÉS SUR L'INTERFACE 34
2.5.2 10 ÉTAPES POUR UN RÉSULTAT INSTANTANÉ (CONFIGURATION ET COMMANDES) 35
2.5.3 LES CATÉGORIES D'INSTRUMENTS 36
2.5.4 BASES DE LA LECTURE ET DE L'ENREGISTREMENT 37
2.5.4.1 Emploi des commandes de transport 37
2.5.4.2 « Patterns Presets » et « patterns User » 37
2.5.4.3 Lecture de « patterns » 37
2.5.4.4 Sélection du prochain pattern à reproduire 37
2.5.4.5 Sélection de patterns individuels 38
2.5.4.6 Changement du tempo du pattern 38
2.5.4.7 Sélection de patterns de transition (« Fill ») 39
2.5.4.8 Utilisation de pédale commutateur « Start/Stop » 40
2.5.4.9 Bouton NOTE REPEAT 40
2.5.4.10 Fonction « Note Repeat » 40
2.5.4.11 Bouton MUTE 40
2.5.4.12 Lecture de morceaux 40
2.6 ENREGISTREMENT DE « PATTERNS » 41
2.6.1 ENREGISTREMENT D'UN « PATTERN » 41
2.6.2 MODE « ENTRAÎNEMENT » 42
2.6.3 ENREGISTREMENT D'AUTRES PARTIES : « 1 SHOT » & « SYNTH » 42
2.7 MODE DE JEU DE PATTERN : « PATTERN PLAY » 43
2.7.1 JEU DE SÉQUENCES DE « PATTERNS » AVEC LES PADS 43
2.7.2 ENREGISTREMENT DE SÉQUENCES DE « PATTERNS » DANS UN « SONG » 43
2.7.3 AFFECTATION DE PATTERNS AUX PADS 44
2.8 SÉLECTION, ÉDITION ET CRÉATION DE « DRUM SET » 45
2.8.1 QU'EST-CE QU'UN « DRUM SET » ? 45
2.8.2 SÉLECTION D'UN « DRUM SET » 45
2.8.3 CRÉATION ET ÉDITION DE « DRUM SETS » 46
2.8.3.1 Page 2 : Volume de la catégorie d'instruments 47
2.8.3.2 Page 3 : assignation de sons aux pads 47
2.8.3.3 Page 4 : volume du pad - PAD VOL 48
2.8.3.4 Page 5 : panoramique - PANNING 48
2.8.3.5 Page 6 : hauteur (TUNING) 49
2.8.3.6 Page 7 : attaque d'enveloppe (ENV ATTK, SYNTHÉ uniquement) 49
2.8.3.7 Page 8 : déclin d'enveloppe (ENV DEC) 49
2.8.3.8 Page 9 : relâchement d'enveloppe – « ENV REL » (SYNTHÉ uniquement) 50
2.8.3.9 Page 10 : filtre (FILTER) 50
2.8.3.10 Page 11 : mode de déclenchement (ASN MODE) 51
2.8.3.11 Page 12 : « OUTPUT » 52
2.8.3.12 Page 13 : nom du « DRUM SET » 52
2.8.4 EFFETS 53
2.8.4.1 Page 1 / Type de Reverb 54
2.8.4.2 Page 2 / Amplitude d'envoi à la Reverb 54
2.8.4.3 Page 3 / Type d'égaliseur (EQ) et de compression 54
2.8.4.4 Page 4 / Commutation ON / OFF d'égaliseur et de compression 54
2.8.4.5 Sauvegarde de vos « Drum sets » 54
2.9 CONFIGURATION D'ENREGISTREMENT : RECORD SETUP 56
2.9.1 PAGE 1 / SÉLECTIONNER LA VALEUR DE QUANTIZATION : « QUANTIZE SELECT » 56
2.9.2 PAGE 2 / « GATE » 57
2.9.3 PAGE 3 / SÉLECTIONNER LA VALEUR DE « SWING » : « SWING SELECT » 58
2.9.4 PAGE 4 / ACTIVER LE CLIC ET LE TEMPO DU MÉTRONOME : « CLICK SELECT » 58
2.9.5 PAGE 5 / RÉGLER LE VOLUME DE CLIC DE MÉTRONOME : « CLICK VOL » 58

2.9.6 PAGE 6 / SENSIBILITÉ À LA DYNAMIQUE : « VELOCITY » 59
2.9.7 PAGE 7 / NOMBRE DE TEMPS : « BEAT » 60
2.9.8 PAGE 8 / VALEUR DE NOTE : « NOTE VAL » 60
2.9.9 PAGE 9 / LONGUEUR DE PATTERN : « PATT LEN » 60
2.9.10 PAGE 10 / DÉCALAGE D'UN PATTERN OU D'UNE PARTIE DE BATTERIE : « OFFSET » 60
2.9.11 PAGE 11 / NOMMER LE « PATTERN » : « NAME » 61
2.10 ÉDITION DES PATTERNS : EFFACEMENT 62
2.10.1 EFFACEMENT D'ÉVÉNEMENTS DE BATTERIE PENDANT L'ENREGISTREMENT 62
2.10.2 EFFACEMENT D'UN PATTERN ENTIER 62
2.10.3 EFFACER TOUS LES ÉVÉNEMENTS JOUÉS PAR UN PAD DE BATTERIE PARTICULIER 63
2.10.4 EFFACER TOUS LES ÉVÉNEMENTS D'INSTRUMENT D'UN SOUS-PATTERN 63
2.11 ÉDITION DE « PATTERNS » : COPIE/SAUVEGARDE 64
2.11.1 SAUVEGARDE D'UN PATTERN - SAVE TO PATT 64
2.11.2 COPIE D'UN PATTERN - COPY TO PATT 64
2.11.3 ADJONCTION D'UN PATTERN - APPND TO PATT 65
2.12 ÉDITION DE PATTERNS : TRANSPOSITION 66
2.13 ÉDITION PAS À PAS DE « PATTERN » : MODE « STEP EDIT » 67
2.13.1 AJOUT D'UNE NOUVELLE FRAPPE SUR UN PAS 68
2.13.2 EFFACER UN SON DE BATTERIE D'UN PAS 68
2.13.3 CHANGER LE VOLUME D'UN SON DE BATTERIE SUR UN PAS DONNÉ 69
2.13.4 SORTIE DU MODE D'ÉDITION PAS À PAS 69
2.14 MODE « SONG » 70
2.14.1 LECTURE DE MORCEAUX 70
2.14.2 ENREGISTREMENT D'UN MORCEAU EN TEMPS RÉEL 71
2.14.3 CRÉATION MANUELLE DE MORCEAU (MODE D'ÉDITION PAS À PAS DE MORCEAU) 72
2.14.3.1 Ajout d'un « Fill » à votre morceau 73
2.14.3.2 Suppression d'un « Fill » de votre morceau 73
2.14.3.3 Insertion d'un nouveau pas entre deux pas de morceau existants 73
2.14.3.4 Suppression d'un pas 74
2.14.3.5 Remplacement d'un pas 74
2.14.4 RÉGLAGE DU TEMPO DU MORCEAU 74
2.14.5 INSERTION D'UN CHANGEMENT DE TEMPO DANS UN MORCEAU 75
2.14.6 CONTRÔLE DE LA POSITION DE LECTURE 75
2.14.7 BOUCLER INDÉFINIMENT UN PATTERN 75
2.14.8 DÉMARRAGE EN COURS DE MORCEAU 76
2.14.9 EFFACEMENT D'UN MORCEAU ENTIER 76
2.14.10 SAUVEGARDE DE VOTRE MORCEAU 76
2.14.11 ADJONCTION D'UN MORCEAU 77
2.14.12 APPELLATION D'UN MORCEAU - NAME 77
2.15 CONFIGURATION SYSTÈME : SYSTEM SETUP 78
2.15.1 PAGE 1 / CANAL MIDI : « MIDI CH » 78
2.15.2 PAGE 2 / RÉCEPTION DE NOTES MIDI : « DRUM IN », « 1-SHOT IN », « SYNTH IN » 79
2.15.3 PAGE 3 / TRANSMISSION DE NOTES MIDI : “DRUM OUT”, “1-SHOT OUT”, “SYNTH OUT” 80
2.15.4 PAGE 4 / ASSIGNATION DES NUMÉROS DE NOTE MIDI AUX PADS DE BATTERIE : « NOTE » 80
2.15.5 PAGE 5 / ACCEPTATION DES MESSAGES D'HORLOGE EXTERNE : « CLOCK IN » 81
2.15.6 PAGE 6 / ENVOI DE MESSAGES D'HORLOGE À D'AUTRES APPAREILS : « CLOCKOUT » 82
2.15.7 PAGE 7 / RENVOI DE MIDI IN PAR LA MIDI OUT : « MIDITHRU » 82
2.15.8 PAGE 8 / SÉLECTION DE « DRUM SET » PAR MESSAGE MIDI « PROGRAM CHANGE » : « PRG CHNG » 83
2.15.9 PAGE 9 / SÉLECTION DU TEMPO : « TEMPO » 84
2.15.10 PAGE 10 / AFFECTATION DES NOTES DE BATTERIE : « NOTE MAP » 84
2.15.11 PAGE 9 / SÉLECTION DU TEMPO : « TEMPO » 85
2.15.12 PAGE 10 / AFFECTATION DES NOTES DE BATTERIE : « NOTE MAP » 85

2.15.13 PAGE 11 / SUPPLANTATION MANUELLE DU « DRUM SET » : « SET MODE » 86
2.15.14 PAGE 12 / DEL : « LEDS OFF » 87
2.15.15 PAGE 13 / LUMINOSITÉ DU RÉTRO ÉCLAIRAGE : « BACKLITE » 87
2.15.16 PAGE 14 / NIVEAU DES PILES : « BATT LVL » 87
2.15.17 PAGE 15 / AVERTISSEMENT DE PILE FAIBLE : « LO BATT » 87
2.15.18 PAGE 16 / CONTRÔLE DE LA MÉMOIRE DISPONIBLE : « MEM FREE » 88
2.15.19 PAGE 17 / ENVOI DES DONNÉES DE MORCEAU ET DE PATTERN À UN DISPOSITIF DE STOCKAGE DE MESSAGES EXCLUSIFS MIDI : « SEND OUT MIDI? » 88
2.15.20 RENVOI À LAXRR20 DE MESSAGES EXCLUSIFS MIDI CONTENANT LES DONNÉES DE MORCEAU ET DE « PATTERN » 89
2.16 APPLICATIONS 90
2.16.1 APPLICATIONS DE SYNCHRONISATION MIDI 90
2.16.1.1 XR20 comme maître de l'horloge MIDI 90
2.16.1.2 XR20 comme esclave d'horloge MIDI 91
2.16.2 STRATÉGIES D'ASSEMBLAGE DES PATTERNS ET MORCEAUX 91
2.16.2.1 Créez rapidement des « Fills » avec la fonction « Copy » 92
2.16.2.2 Assemblez de courts patterns en patterns plus longs avec la fonction Copy 92
2.16.2.3 Économisez de la mémoire avec les pas de morceau 92
2.16.2.4 Formats de mesure inhabituels 92
2.16.3 COMPRÉHENSION DE LA NOTATION RYTHMIQUE 93
2.17 TABLEAU D'ÉQUIPEMENT MIDI 94
2.18 CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES 95
2.19 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 96

3 LISTES DES « PATTERNS », « KITS » ET « SAMPLES » 97

3.1 « PATTERNS » 97
3.2 « KITS » 97
3.3 « SAMPLES » 98
3.4 « SYNTH SAMPLES » 100

4 LOGICIEL (A RÉDIGER) 101

Retour au début