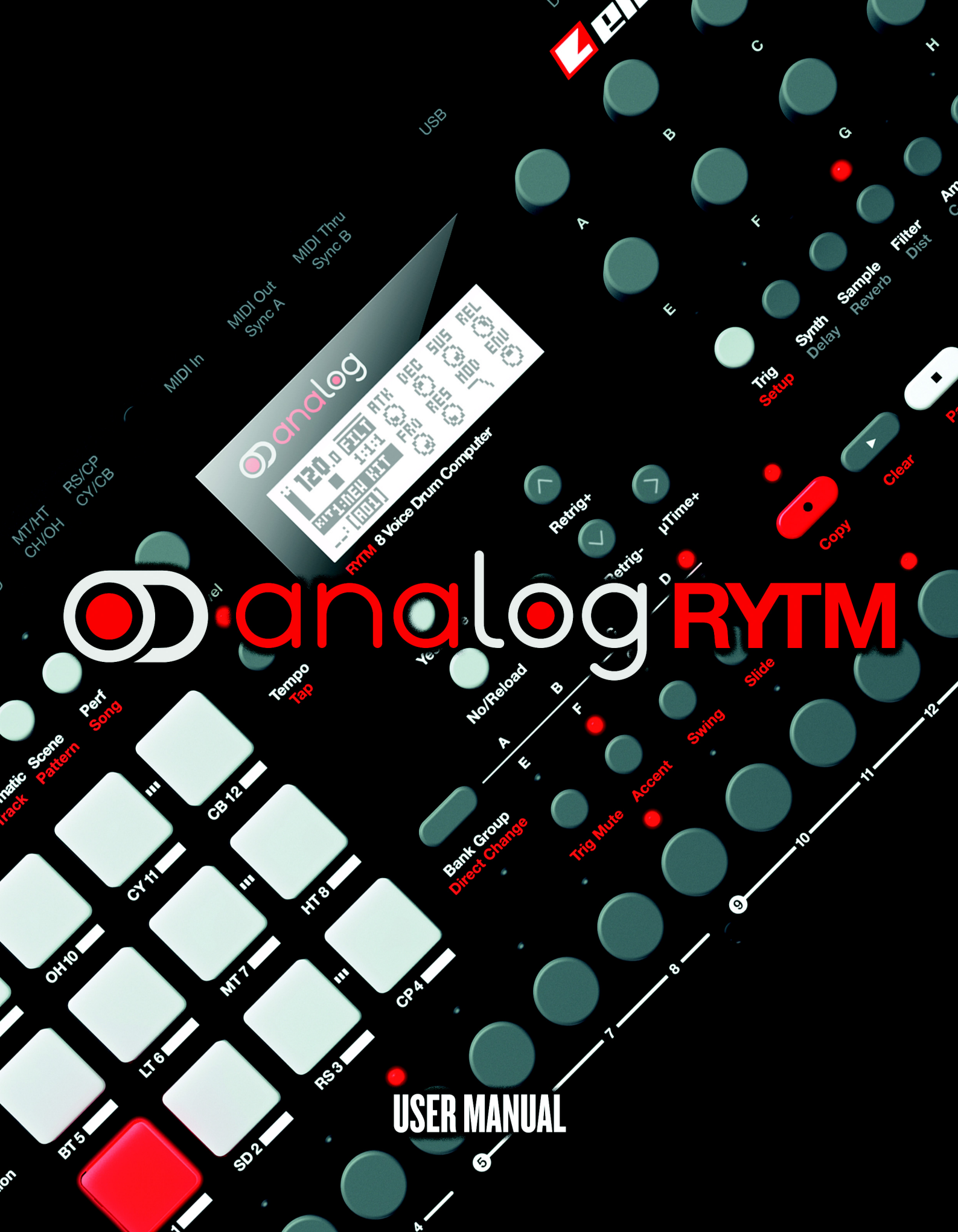


analog RYTM

USER MANUAL



Déclaration FCC de conformité

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne peut pas causer d'interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences qui peuvent entraîner un mauvais fonctionnement.

REMARQUE: Cet appareil a été testé et jugé conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B, conformément à l'article 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des fréquences radio et, si non installé et utilisé conformément aux instructions, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet appareil provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en mettant l'appareil hors tension, l'utilisateur est invité à essayer de corriger l'interférence par une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Connecter l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est connecté.
- Consultez le revendeur ou un technicien radio / TV expérimenté.

Union européenne Déclaration de conformité de la réglementation

Ce produit a été testé pour se conformer à la directive basse tension 2006/95 / CE et la directive électromagnétique compatibilité 2004/108 / CE. Le produit répond aux exigences de la directive RoHS 2 Directive 2011/65 / UE.

Ce symbole indique que votre produit doit être mis au rebut de façon appropriée conformément aux lois et locales lations mentation.



INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ ET ENTRETIEN

Lisez ces instructions et de les suivre.

- 1. Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau.**
- 2. Ne jamais utiliser de produits nettoyants agressifs sur le boîtier ou sur l'écran LCD**
écran. Enlever la poussière, la saleté et les empreintes digitales avec un chiffon doux, sec et non abrasif. La saleté plus persistante peut être enlevée avec un chiffon légèrement humide en utilisant uniquement l'eau. Débranchez tous les câbles tout en faisant cela. Seulement les reconnecter lorsque le UCT Pro- est en toute sécurité à sec.
- 3. Pour éviter les rayures ou les dommages, ne jamais utiliser d'objets tranchants à proximité**
le boîtier ou l'écran LCD. Évitez d'appliquer une pression sur l'écran lui-même.
- 4. Installez conformément aux instructions du fabricant.**
Assurez-vous de placer l'appareil sur une surface stable avant utilisation. Si vous montez l'appareil dans un rack, assurez-vous de serrer tous les trous de montage quatre vis dans le rack.
- 5. Connecter l'appareil à une prise électrique facilement accessible**
à proximité de l'unité.
- 6. Lors du transport de l'appareil, les accessoires d'utilisation recommandée**
par le fabricant ou le carton d'origine et le rembourrage.
- 7. Ne pas installer à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs, la chaleur**
des registres, une cuisinière ou tout autre équipement (y compris leurs d'amplifi-) produisant de la chaleur.
- 8. Ne pas mettre le couvercle de protection PL-2 (accessoire Elektron)**
sur l'appareil lorsque l'appareil est sous tension.
- 9. Ne pas obstruer les orifices de ventilation situés sur le côté et la**
fond de l'enceinte de l'appareil. Assurez-vous qu'il est suffi- circulation de l'air cace dans la pièce où l'unité est maintenue.
- dix. Ce produit, seul ou en combinaison avec des amplificateurs,**
un casque ou des haut-parleurs, est capable de produire son ni- els qui peuvent causer une perte auditive permanente. Ne pas faire fonctionner à un niveau élevé de volume ou à un niveau qui est mal à l'aise.
- 11. Protéger le cordon d'alimentation d'être piétiné ou pincé par-**
ticularly au niveau des fiches, des prises et le point de sortie de l'appareil.
- 12. Utilisez les fixations / accessoires spécifiés par le fabricant.**
- 13. Débranchez l'appareil en cas d'orage ou quand il n'est pas utilisé**
pendant de longues périodes de temps.
- 14. Adressez-vous à des techniciens d'entretien qualifié. Entretien**
est nécessaire lorsque l'appareil a été endommagé, uid liq- a été renversé ou des objets sont tombés dans l'appareil, l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou est tombé.

ATTENTION

Pour réduire les risques d'incendie, d'électrocution ou de détérioration du produit:

- Ne pas exposer l'appareil à la pluie, l'humidité, des éclaboussures et éviter également de placer des objets remplis de liquide, tels que des vases, sur l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil à lumière directe du soleil, ni l'utiliser dans des températures ambiantes supérieure à 30 ° C, car cela peut entraîner des dysfonctionnements.
- Ne pas ouvrir le boîtier. Il n'y a pas de pièces réparables ou réglables par l'utilisateur. Laissez le service et la réparation des techniciens de maintenance qualifiés.

SON PEAKS

- Un bref signal 3 kHz sera envoyé à tous les aboutissants de la Rytm analogique lorsque le mode de test dans le menu de démarrage rapide est activée. Rappelez-vous de baisser le volume sur tous les haut-parleurs et un casque avant d'activer le mode Test.
- Au cours de l'étalonnage, il y aura des sons forts et désagréables sur les sorties individuelles. Débranchez ces pendant l'étalonnage.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ POUR L'ALIMENTATION ELEKTRON PSU ADAPTER-3

- L'adaptateur n'est pas la sécurité mise à la terre et ne peut être utilisé à l'intérieur.
- Afin d'assurer une bonne ventilation de l'adaptateur, ne le placez pas dans des espaces restreints. Pour éviter tout risque d'électrocution et d'incendie en raison de la surchauffe, assurez-vous que les rideaux et autres objets n'empêchent pas la ventilation de l'adaptateur.
- Ne pas exposer l'adaptateur secteur à la lumière du soleil directe, ni l'utiliser à des températures ambiantes supérieures à 40 ° C.
- Connecter l'adaptateur à une prise électrique facilement accessible à proximité de l'appareil.
- L'adaptateur est en mode veille lorsque est connecté le câble d'alimentation. Le circuit primaire est toujours actif aussi longtemps que le cordon est relié à la prise de courant. Retirez le cordon d'alimentation pour déconnecter complètement l'adaptateur.
- Dans l'UE, utilisez uniquement des cordons d'alimentation CE.

INTRODUCTION.....	1
DANS CE MANUEL CONVENTIONS	1
ANALOGIQUE Rytm	2
PANNEAU DE MISE EN PAGE ET CONNECTEURS	3
PANNEAU AVANT.....	3
ARRIÈRE CONNECTEURS	5
INSTALLATION ET MISE EN ANALOGIQUE Rytm	5
ANALOG Rytm SON ARCHITECTURE	6
VOIX CIRCUITS	6
MACHINES.....	6
VUE D'ENSEMBLE DE LA STRUCTURE ANALOG Rytm DONNÉES	7
+ CONDUIRE.....	7
STRUCTURE DE DONNÉES.....	7
PROJET	7
KITS	7
DES SONS	7
ÉCHANTILLONS	8
PATRONS	8
CHANSONS.....	8
GLOBALS	8
À PROPOS DES TRACES	8
LE TAMBOUR TRACKS	8
LA PISTE FX	8
MODIFICATION DES TRACES	8
L'INTERFACE UTILISATEUR	9
NAVIGATION DE L'ÉCRAN	9
PARAMETER RÉDACTION	9
RÉDACTION RAPIDE PARAMETER	dix
JUMP VALEUR PARAMETRE	dix
QUICK SCROLLING	dix
COPIE, CLAIR ET COLLER	dix
L'ÉCRAN DE DESIGNATION	dix
POP-UP DESIGNATION	dix
DÉMARRAGE RAPIDE	11
LECTURE Le réglage usine	11
MODE PERFORMANCE	11
MODE SCÈNE.....	11
CHROMATIQUE MODE	11
MUTE MODE	12
TEMPO.....	12
PARAMETRES DE CONFIGURATION	12
ANALOG Rytm COMMANDES	13
PADS	13
MACHINES.....	14
ROTARY ENCODEURS	14
FONCTIONNEMENT PRAGMATIC	14
KEY COMPORTEMENTS	14
Touches de mode	14
MUTE MODE	15
CHROMATIQUE MODE	15

MODE SCÈNE.....	15
MODE PERFORMANCE	15

PROJETS..... 17

MENU DU PROJET	17
----------------------	----

KITS ET SONS 19

LA BIBLIOTHÈQUE + SON LECTEUR ET LA PISCINE SON	19
MENU KIT	19
MODE SCÈNE.....	21
EDIT SCENE	21
MODE PERFORMANCE	22
EDIT PERFORMANCE	22
MENU SOUND	25
LECTURE D'UN SON	28
LECTURE D'UN SON AVEC UN MIDI externe UNITÉ	28
A SON ÉDITER	28
Collecter un échantillon	29
MODIFICATION DU FX	30

SEQUENCER 31

OPÉRATIONS DE MODELE DE BASE	31
Sélection d'un modèle	31
CONTRÔLE DE MOTIF	32
TEMPO	32
MODES DE MOTIF	32
UN MODÈLE ÉDITER	33
TRIG TYPES	33
GRID MODE ENREGISTREMENT	33
MODE D'ENREGISTREMENT EN DIRECT	33
RETRIG MENU	34
MENU TRACK	35
MENU MOTIF	36
TRIG MENU	36
Quantification	37
CLIQUEZ TRACK	37
MENU SCALE	37
MODE NORMAL.....	38
MODE AVANCÉ	38
CARACTÉRISTIQUES SEQUENCER	39
BLOCAGE PARAMETER	39
BLOCAGE SON	39
TRIG MUTE	40
ACCENT	40
BALANÇOIRE.....	41
FAIRE GLISSER.....	41
COPIER, COLLER ET OPÉRATIONS EFFACER	41
Enregistrement rapide et RELOAD ORDRES	42
.....	42

CHAINES ET CHANSONS 43

CHAÎNES	43
CHANSONS	43
SONG EDIT MENU	44
AJOUT RANGS ET SONG ET PATRONS AFFECTATION CHAINES	44
REPETITION ET MUTES AJOUT	44

MENU SONG	45
MENU GLOBAL	47
PROJET	47
ÉCHANTILLONS	47
CHARGEMENT, DECHARGEMENT OU DE REMPLACEMENT D'UN ÉCHANTILLON	47
RECEVOIR UN EXEMPLE D'UN ORDINATEUR	48
CRÉATION D'UN NOUVEAU ANNUAIRE DE DESTINATION	49
SLOT GLOBAL	49
SYNTH	49
CONFIG	49
SEQUENCER	50
CONFIG	50
MIDI	50
CONFIG	50
SYNC MIDI	50
MIDI PORT CONFIG	51
Canaux MIDI	52
TRACK ROUTAGE	53
Dump SysEx	53
SYSEX ENVOYER	54
SYSEX RECEVOIR	55
OS UPGRADE	56
+ FORMAT DRIVE	56
EARLY STARTUP MENU	57
MODE D'ESSAI.....	57
VIDER RAZ	57
RETOUR AUX PARAMÈTRES D'USINE	57
OS UPGRADE	57
EXEMPLES DE CONFIGURATION	59
ANALOG Rytm AVEC UNE MACHINE MONOPHONIQUE BASSE	59
ANALOG Rytm AVEC D'AUTRES ELEKTRON VITESSE	60
ANALOG Rytm AVEC UNE MACHINE stéréophonique DRUM	61
INFORMATIONS TECHNIQUES.....	62
CARACTÉRISTIQUES	62
CREDITS ET COORDONNEES	63
CRÉDITS	63
CONCEPTION DU PRODUIT ET DE DÉVELOPPEMENT	63
CONCEPTION SUPPLEMENTAIRE	63
DÉFAUT USINE DE CONCEPTION SONORE	63
MANUEL UTILISATEUR.....	63
INFORMATIONS DE CONTACT.....	63
ELEKTRON SITE	63
ADRESSE DE BUREAU	63
TÉLÉPHONE.....	63
ANNEXE B: FX paramètres de piste	
RETARD	1
REVERB	2
DISTORSION.....	3
COMPRESSEUR.....	4
FX LFO	5
ANNEXE A: PARAMETRES DRUM TRACK	
SYNTH	1
ÉCHANTILLON	2

FILTRE.....	3
AMP	4
LFO	5

ANNEXE D: MACHINES

BDHD (BASS DRUM DUR)	1
BDCL (BASS DRUM CLASSIQUE)	1
SDHD (SNARE DRUM DUR)	1
SDCL (SNARE DRUM CLASSIQUE)	1
BDFM (BASS DRUM FM)	2
SDFM (DRUM FM PIÈGE)	2
RSHD (rimshot DUR)	3
RSCL (classic rimshot)	3
CPCL (MAIN CLASSIQUE CLAP)	3
BTCL (BASS TOM CLASSIQUE)	4
XTCL (TOM CLASSIQUE)	5
CHCL (CLOSED CLASSIQUE HIHAT)	6
OHCL (OPEN HIHAT CLASSIC)	6

ANNEXE C: MIDI

GENERAL TRIG PARAMETRES	1
PARAMETRES KIT GENERAL	1
PARAMÈTRES DE PERFORMANCE.....	2
DRUM TRACK PARAMETRES	2
LFO PARAMETRES	4
FX TRACK PARAMETRES	5

INDICE

INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté Analog RytM. Il est une machine à tambour analogique / numérique hybride avec, entre autres choses, le séquenceur pas à pas Elektron intuitive. La combinaison novatrice de la technologie moderne et éprouvées et des moyens de confiance de génération de sons vous permet de créer tout type de tambour: purement analogique, numérique, basée sur un échantillon ou une combinaison des trois. Pour tirer le meilleur parti de votre machine, nous vous recommandons de lire ce manuel dans son intégralité.

DANS CE MANUEL CONVENTIONS

Nous avons utilisé les conventions suivantes dans le manuel:

Les noms des boutons sont écrits en majuscules, style audacieux et des lettres entre crochets. Par exemple, le bouton « fonction » sur le panneau principal est appelé [**FONCTION**].

Les noms des menus sont écrits en lettres majuscules. Le menu OSC 1 est un exemple.

Les noms de paramètres et certaines options de menu où les paramètres peuvent être prises ou des actions effectuées sont écrites en lettres minuscules en gras, supérieurs. Par exemple, **VOL**.

lettres majuscules sont utilisées pour des alternatives de réglage des paramètres, par exemple OFF, et pour certains paramètres du menu, comme legato.

Les messages visibles à l'écran sont écrits en lettres majuscules avec des guillemets. Comme cela, « BANQUE A: CHOISISSEZ PTN ».

Les boutons sont écrits en majuscules, en gras, en italique lettres. Par exemple, le bouton « niveau » est appelé **NIVEAU**.

indicateurs LED comme la LED d'enregistrement sont écrits comme ceci: <RECORD>.

Les symboles suivants sont utilisés dans le manuel:



Les informations que vous devez prêter attention.



Une astuce qui rendra plus facile pour vous d'interagir avec Analog RytM.



Ce symbole montre une belle oreille. Pour la première fois dans l'histoire Elektron, il est effectivement utilisé dans le manuel. Il est à vous pour savoir où.

ANALOGIQUE Rytm

Il y a la géométrie dans le ronronnement de la chaîne.

Il y a la musique dans l'espace des sphères. (Pythagore, vers 530 avant JC)

Il y a longtemps, le fils d'un charpentier de Samian a découvert que les sons harmoniques ont été produites lors de tracasser une corde vibrante à certains points géométriques. Au cours de ses voyages en Extrême-Orient, il était d'apprendre et de comprendre l'interdépendance de toutes choses. Phénomènes dans les cieux au-dessus et dans le patch végétal ci-dessous ne sont pas intrinsèquement différentes. La proportion et l'espace des éléments naturels comme les lunes des planètes, les graines d'un tournesol ou les dimensions d'un arc bien conçu étaient curieusement - musicale. Octaves, multiples de octaves, cinquièmes et d'autres rapports musicaux semblaient être au cœur de toutes choses, petites et grandes. Et le bloc de construction fondamental de tout cela était le numéro.

Il a continué à fonder la première école de mathématiques discrètes à Croton sur la pointe sud de l'Italie. De nombreux aspects du monde naturel qui intimidait et inspiré lui a pu sembler aléatoire et impossible à saisir. Pourtant, toute la complexité, il se rendit compte, pourrait être de révéler son grain caché et compris si sondé par les mathématiques. Une fois que la structure a été trouvé, il était possible de recréer et d'étudier davantage les phénomènes naturels en utilisant le calcul numérique et la visualisation géométrique.

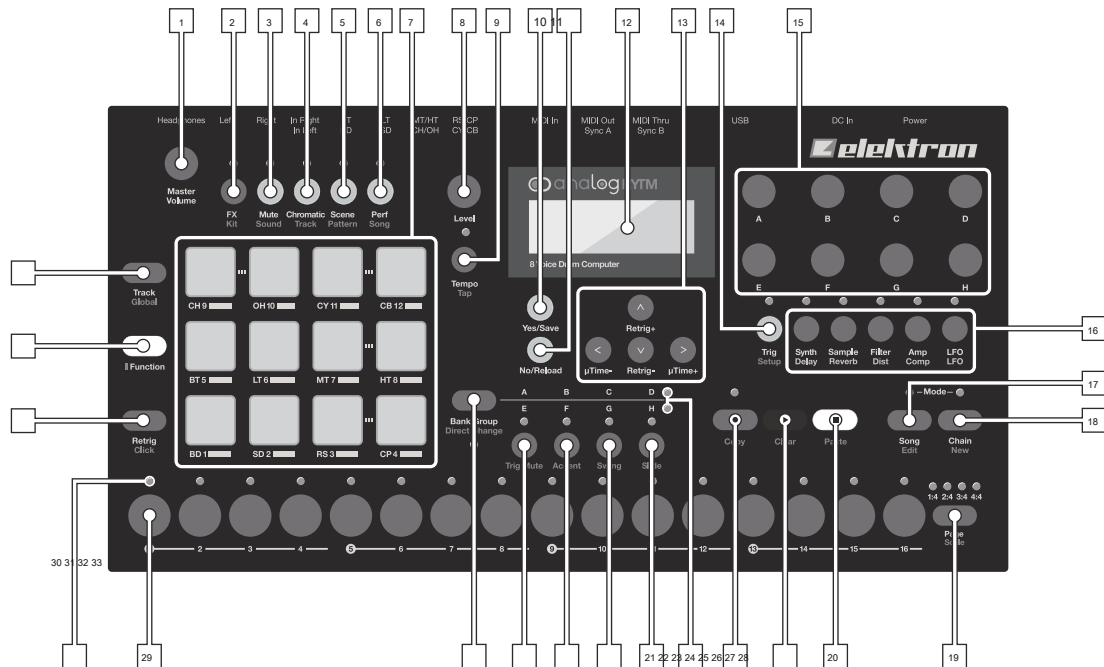
Nous hardiment que de prétendre que l'ordinateur du tambour que nous appelons analogique Rytm incarne et honore l'esprit de Pythagore: combiner les mains sur intrépides grattant des cordes vibrantes de la nature avec le cadre analytique de calcul numérique frais. Veiller à ce que vous êtes toujours en contrôle. Analogique et numérique - les deux ne sont pas destinés à être séparés pour toujours. Enfin sera comblé le grand fossé. Par toi.

Que le monde musical que vous choisissez d'habiter est un ordre, un harmonieux et intelligible ou l'un des dishar- Mony, le chaos et le bruit fracassant, la Rytm analogique sera votre guide, compagnon et bourreau de travail. Nous croyons fermement que vous aurez autant de plaisir à utiliser la machine comme nous l'avons eu le développer. Prendre plaisir.

L'équipe Elektron

PANNEAU DE MISE EN PAGE ET CONNECTEURS

PANNEAU AVANT



Le Rytm analogique du panneau avant.

1. **MASTER VOLUME** définit le volume pour les sorties principales et la sortie casque.
2. **[FX]** sélectionne la piste de FX. fonction secondaire d'accéder au menu de KIT.
3. **[MUET]** active le mode MUTE. Menu SOUND est accédé en tant que fonction secondaire.
4. **[CHROMATIQUE]** active le mode chromatique, dans lequel les tampons sont utilisés pour lire le son de la piste actuelle chromatiquement sur quatre octaves. fonction secondaire d'accéder au menu TRACK.
5. **[SCÈNE]** active le mode SCENE, dans lequel un changement instantané d'une simple pression d'un ensemble de paramètres est possible. Fonction secondaire fait sortir le menu PATTERN.
6. **[PERFORMANCE]** active le mode PERFORMANCE. Fonction secondaire accède au menu SONG.
7. **[PADS]** sont 12 sensibles, assignable, vitesse et de pression des coussins en caoutchouc synthétiques sensibles avec après-contact. Ils ont de nombreuses fonctions possibles en fonction du mode est actif et ce que chaque pad est réglé à faire. Tout d'abord, ils sont conçus pour jouer les sons de piste. Chaque piste de batterie a un pad dédié (voir la carte complète à la page 13). <PADS> présentera une variété de couleurs.
8. **NIVEAU** définit le niveau de volume de la piste active. Également utilisé pour définir les paramètres et le défilement des listes.
9. **[TEMPO]** ouvre le menu TEMPO. **[FONCTION] + [TEMPO]** permet de taper le tempo.
10. **[OUI / SAVE]** clé. Utilisé pour l'entrée de sous-menus, la sélection et la confirmation. Si elle est pressée en combinaison avec 2, 3, 4, 5 ou 6 ci-dessus, il sera instantanément sauver le kit, son, piste, modèle ou d'une chanson.
11. **[NO / RELOAD]** clé. Utilisé pour quitter un menu actif, soutenant une étape et la négation. Si vous appuyez sur combinaison avec 2, 3, 4, 5 ou 6 ci-dessus, il rechargera instantanément le kit, son, piste, modèle ou d'une chanson.
12. L'écran LCD.
13. Le **[FLÈCHE]** clés. Utilisé pour la navigation et pour le réglage des valeurs de paramètres. Dans les menus, ils sont appelés **[UP]**, **[EN BAS À GAUCHE]** et **[DROITE]**.
14. **[SETUP TRIG]** contrôle clés les paramètres TRIG pour la piste active. Fonction secondaire accède aux TRIGS menu.

15. **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **AH**. Utilisé pour régler les valeurs des paramètres. bouton de presse lors de la mise à changer les valeurs en grands incréments.

16. **[PARAMETER]** touches permettent d'accéder aux pages de paramètres de la piste active. <parameter> LED directement au-dessus des touches indiquent si la page est active (rouge) ou inactif (off). Les touches de page de cinq paramètres sont, de gauche à droite:

SYNTH touche accède aux paramètres de synthèse du son de la piste. Celles-ci contrôlent la SIS du tambour. Lorsque la piste FX est active, la page de paramètres DELAY est accessible.

ÉCHANTILLON clé vous amène à la page des exemples. Divers aspects de la lecture de l'échantillon sont fixés sur cette page. Lorsque la piste FX est active, la page de paramètres REVERB est accessible.

FILTRE clé accède à la page FILTER. Les paramètres de filtre multimode analogiques sont définies ici. Lorsque la piste FX est active, la page de paramètres DISTORTION est accessible.

AMP clé, vous amène à la page AMP, où la forme de l'enveloppe d'amplitude est réglée. Lorsque la piste FX est active, la page de paramètres COMPRESSEUR est accessible.

LFO touche accède aux paramètres LFO du morceau actif.

17. **[SONG MODE]** Active / désactive le mode SONG. Fonction secondaire est modifier SONG.

18. **[CHAIN MODE]** active / désactive le mode CHAIN. Fonction secondaire initie une nouvelle chaîne.

19. **[PAGE]** sélectionne la page de configuration active, si le motif est composé de plus de 16 étapes. <PAGE MODÈLE>

LED indiquent le nombre de pages de motif du motif actif est constitué et quelle page de configuration est active. La LED clignote sur la page de configuration en cours de lecture. La fonction secondaire d'accéder au menu de l'échelle.

20. **[STOP]** arrête la lecture. La fonction secondaire est une opération de collage.

21. **[PLAY]** commence la lecture du séquenceur. La fonction secondaire est une opération d'effacement.

22. **[RECORD]** clé. active / désactive le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Garder **[RECORD]** pressé, puis appuyez sur

[JOUER], activer EN DIRECT mode d'enregistrement. Activer / désactiver Quantification d'enregistrement en temps réel en maintenant **[RECORD]** [Emboutie, puis en appuyant sur **[JOUER]** deux fois. La fonction secondaire est une opération de copie.

23. < GROUPE BANQUE> LED indique si seront accessibles groupe de banque AD ou EH par le **[BANQUE]** clés.

24. **[BANK D / H]** accède à la sélection de motif pour chaque banque D ou H. La fonction secondaire est diapositive.

25. **[BANK C / G]** accède à la sélection de motif pour chaque banque C ou G. La fonction secondaire est SWING.

26. **[BANK B / F]** accède à la sélection de motif pour chaque banque B ou F. La fonction secondaire est APPOINT.

27. **[BANK A / E]** accède à la sélection de motif pour chaque banque A ou E. La fonction secondaire est TRIG MUTE.

28. **[GROUPE BANQUE]** clé. Bascule le groupe bancaire actif, AD ou EH. La fonction secondaire permet de basculer entre modes de jeu différents modèles (DIRECT JUMP / séquentielle / DIRECT). DÉPART Le <MODÈLE MODE> LED, directement sous cette clé, montre ces modes le vert, au large et rouge, respectivement.

29. **[TRIG]** touches sont utilisées pour introduire ou retirer Trigs du séquenceur, en combinaison avec le **[PADS]**, et Param-serrures eter, en combinaison avec le **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons. Également utilisé pour sélectionner motif, lorsque l'un des **[BANQUE]** touches a été enfoncée.

30. < TRIG> LED montrent Déclenche sur le séquenceur par une LED entièrement allumée, alors que les verrous de paramètres sont affichés en clignotant

LED, en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Quand un modèle est en cours de lecture, ou lorsque l'enregistrement est activé, LIVE, une LED entièrement éclairée « pistes » le long des 16 étapes du séquenceur dans l'ensemble (jusqu'à quatre) pages à l'ensemble TEMPO.

31. **[RETRIG]** touche, si elle est pressée en combinaison avec l'un des **[PADS]**, RETRIG en continu le son. Ça aussi

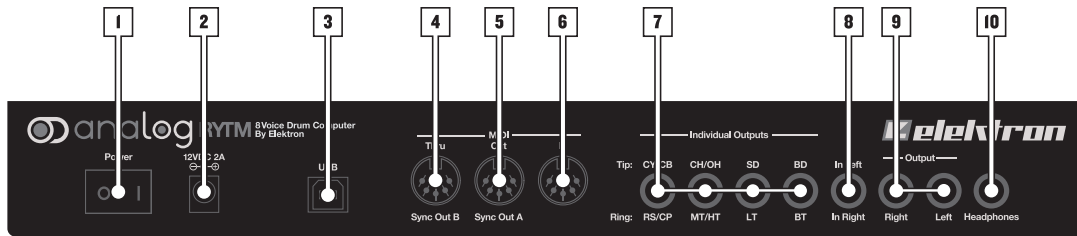
vous permet d'attribuer retrigs personnalisés pour chacune des pistes de batterie sur un menu latéral qui apparaît sur l'écran LCD lorsque la touche est enfoncée. Fonction secondaire ouvre le menu TRACK CLIC.

32. **[FONCTION]** clé. Appuyez sur, maintenez et appuyez sur une autre touche pour accéder à la fonction secondaire de cette touche. Seconde-fonctions ary sont vues par écrit rouge sur le panneau avant analogique Rytm.

33. **[TRACK]** clé. Presse **[PISTE] + un de [PADS]** pour sélectionner une piste du tambour pour le montage ou pour CHROMATIC

jouer. Notez que la piste FX a sa propre clé dédiée. La fonction secondaire ouvre le menu GLOBAL où les paramètres globaux (Synth, Sequencer MIDI et ainsi de suite) pour le projet en cours sont faits. PROJETS et sont gérés dans ÉCHANTILLONS le menu GLOBAL ainsi.

ARRIÈRE CONNECTEURS



Les connecteurs analogiques Rytm arrière.

1. **Interrupteur On / Off.**
2. **Power In (12V DC 2A).** Utiliser le bloc d'alimentation inclus PSU-3, ou l'équivalent, relié à une prise de courant.
3. **USB 2.0 pleine vitesse.** Se connecter à un ordinateur hôte en utilisant le inclus A à B câble du connecteur USB 2.0.
4. **MIDI Thru.** Utilisez un câble MIDI standard pour connecter un autre appareil MIDI en chaîne. MIDI entrant dans Duplicates flux de données. Peut également être configuré pour envoyer la synchronisation DIN aux instruments existants.
5. **MIDI Out.** Utilisez un câble MIDI standard pour se connecter à l'entrée MIDI d'une unité MIDI externe. Peut également être configuré envoyer la synchronisation DIN aux instruments existants.
6. **MIDI.** Utilisez le câble standard MIDI pour relier la sortie MIDI d'une unité MIDI externe afin qu'il puisse contrôler le Analog Rytm.
7. **Sorties voix de batterie individuelle CY / CB - RS / CP, CH / OH - MT / HT, SD - LT et BD - BT.** Utilisez un câble 1/4" insert / Y afin d'accéder à deux voix de chaque sortie.
8. **Entrée audio.** Utilisez la fiche téléphonique 1/4" stéréo (Tip / Ring / manches) à l'entrée du son stéréo à partir d'une source externe.
9. **Main Out L / R.** Utilisez soit 1/4" jack mono (connexion asymétrique) ou 1/4" (Tip / Ring / manches) Téléphone bouchon (connexion symétrique).
10. **Sortie casque.** Connectez un casque standard avec 1/4" prise téléphonique stéréo.

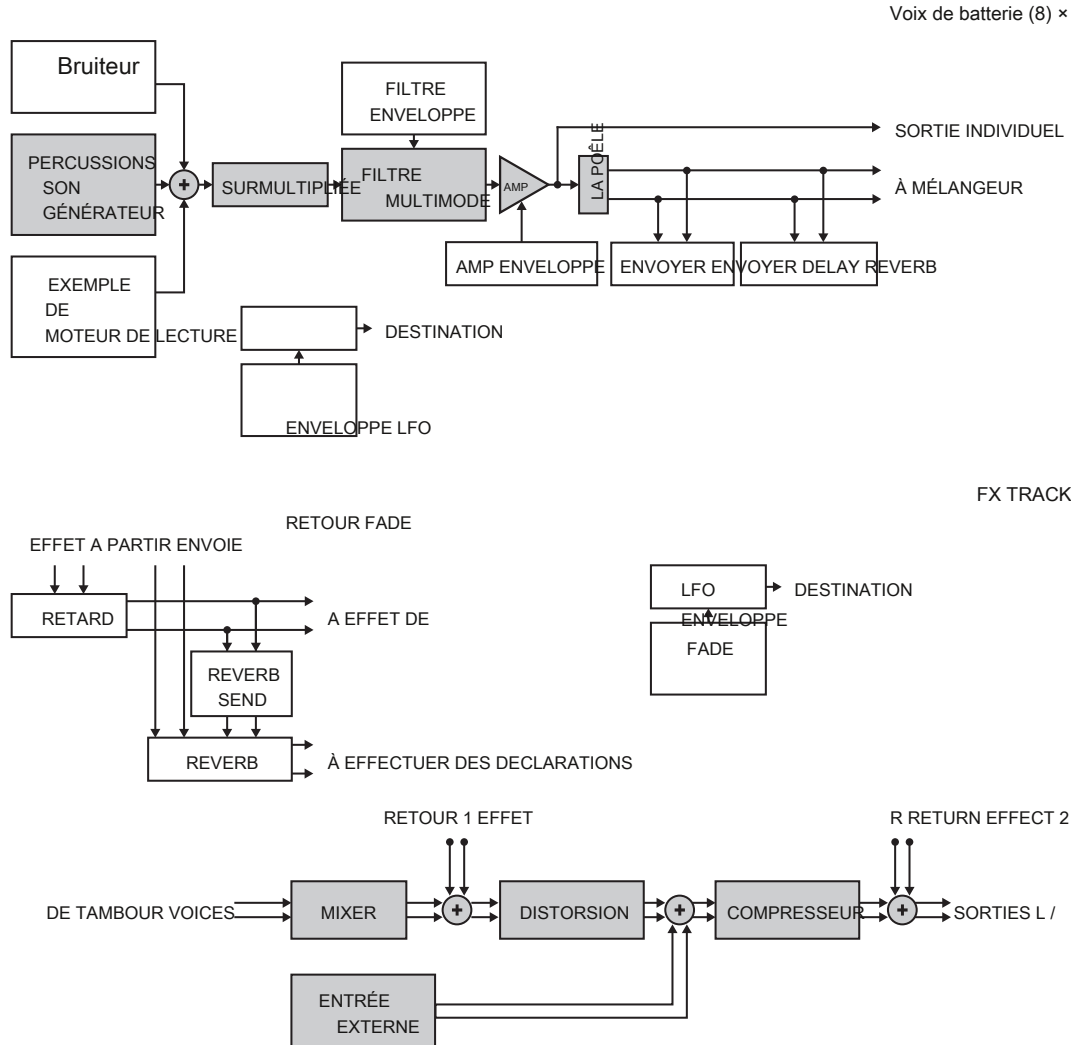
INSTALLATION ET MISE EN ANALOGIQUE Rytm

Assurez-vous que vous placez le Rytm analogique sur un support stable, comme une table solide avec un espace de câble suffisant ou monter sur un support capable d'une charge de 3 kg.

1. Avant de connecter l'analogique Rytm à un autre équipement, assurez-vous que tous les appareils sont éteints.
2. Brancher l'adaptateur secteur PSU-3 à une prise de courant et insérer la petite fiche dans le Rytm Analog Power In.
3. Connecter le Main Out L / R de la Rytm analogique à la console de mixage ou un amplificateur.
4. Si le contrôle MIDI est souhaité, connecter le port MIDI OUT de l'appareil que vous souhaitez envoyer des données au port MIDI IN de l'analogique Rytm. Le port MIDI THRU reproduit les données qui arrivent au port MIDI IN. Il est utilisé pour chaîner plusieurs unités MIDI ensemble.
5. Allumez toutes les unités. Allumez le Rytm analogique en appuyant sur l'interrupteur à bascule d'alimentation situé à l'arrière l'unité. Avant de redémarrer l'appareil, attendre 2 secondes après le rétroéclairage de l'écran LCD éteint.

ANALOG Rytm SON ARCHITECTURE

L'architecture du son analogique Rytm, avec ses huit voix de batterie, deux départs effets (delay et reverb), et deux effets master (distorsion et compresseur), est illustré ci-dessous. éléments analogiques sont gris, numérique sont blancs.



VOIX CIRCUITS

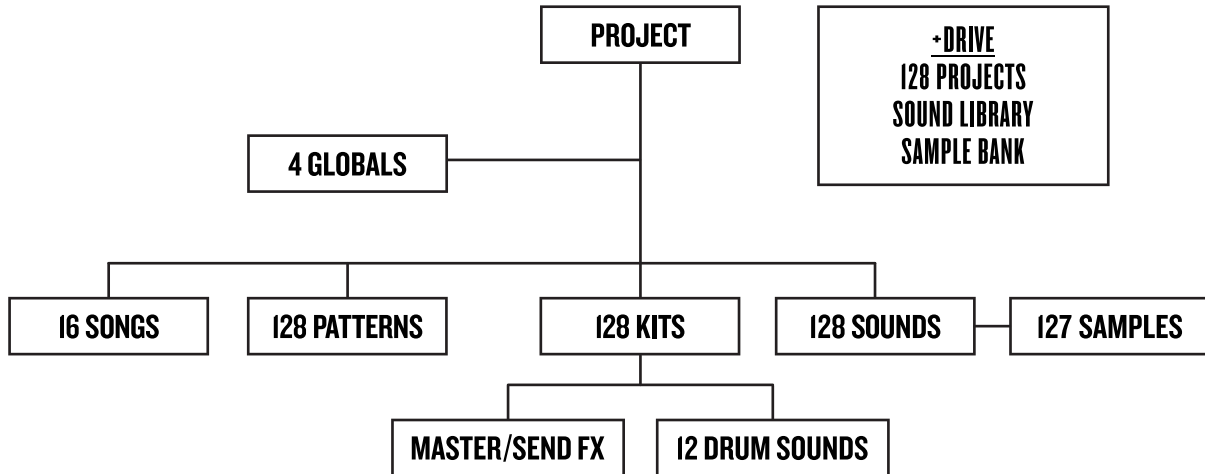
Il y a huit circuits vocaux analogiques. Toutes les voix ont un moteur de lecture d'échantillon identique, overdrive et filtre multimode. Les générateurs de sons de percussion ne sont pas identiques. Chacun d'eux est conçu pour générer une classe spécifique de sons de batterie analogiques.

MACHINES

Il y a plusieurs machines disponibles pour chaque circuit vocal. Une machine est un ensemble de paramètres de synthèse qui commande un générateur de son de percussion en vue d'agir comme un certain modèle de batterie. Différentes machines sont adaptées articles Soft- pour générer différents types de tambours de basse, charley, et ainsi de suite - et de fournir les paramètres les plus aptes pour chaque machine particulière. Par défaut, la voix BD utilise l'une des machines à tambour basse disponibles, BDHD. Une autre machine peut être choisie qui engagera le circuit vocal BD d'une manière différente, ce qui lui permet d'utiliser, par exemple, modulation de fréquence.

VUE D'ENSEMBLE DE LA STRUCTURE ANALOG Rytm DONNÉES

L'image ci-dessous présente la structure de données du convertisseur analogique Rytm.



+ CONDUIRE

Le + Drive est une mémoire non volatile. Il maintient jusqu'à 128 projets (en milliers de modèles, des kits et des chansons) stockées en interne. Le + lecteur donne également accès au + lecteur Sonothèque, capable de stocker 4096 sons de batterie, et la banque d'échantillons. Tous les projets ont accès à ces sons et échantillons.

PROJET DE STRUCTURE DE

DONNEES

Un projet contient 128 modèles, 128 kits, 16 chansons, 4 slots globaux, 127 emplacements d'échantillons et un projet piscine Sound: jusqu'à 128 sons. Paramètres généraux et les états sont stockés dans le projet. Lorsqu'un projet est chargé, il devient l'état de fonctionnement actif de l'analogique Rytm. De là, il est possible de modifier les modèles, des kits, des chansons et globaux du projet. Chaque fois que l'analogique Rytm est allumé, il démarre à l'état de fonctionnement actif, le projet actif. Les projets sont enregistrés, chargés et gérés dans le menu GLOBAL. En savoir plus sur les projets dans la section « projets » à la page 17.

KITS

Un kit est une collection de douze sons de piste de batterie et les réglages des paramètres de piste FX. Lors de la modification d'une piste, les modifications apportées aux paramètres seront stockés dans le kit actif. Chaque projet de humecté d'analogique Rytm 128 kits individuels. Un modèle relie toujours l'un des kits. En savoir plus dans la section « KITS ET SONS » à la page 19.

DES SONS

Un son se compose des paramètres trouvés dans les pages appelées SYNTH PARAMETER, SAMPLE, FILTRE, AMP et LFO. Les sons sont stockés dans le pool sonore du projet actif ou dans le lecteur + Sonothèque. La piscine a son 128 emplacements de son et la bibliothèque Drive + son peut contenir jusqu'à 4096 sons. En savoir plus dans la section « KITS ET SONS » à la page 19.

ÉCHANTILLONS

127 emplacements d'échantillons d'utilisateur sont disponibles pour chaque projet. Il y a beaucoup d'échantillons prédéfinis à choisir dans la + Bank Drive Sample. Des échantillons supplémentaires doivent être transférés à l'Rytm analogique à partir d'un ordinateur avec le logiciel utilitaire gratuit C6. Voir la section « MENU GLOBAL » à la page 47.

PATRONS

Pour chacune des 8 banques 16 modèles sont disponibles, ce qui signifie 128 modèles sont toujours facilement disponibles pour chaque projet. Un modèle contient des données de séquenceur comme Trigs tambour, mutes trigonométriques et verrouillage des paramètres pour les pistes de batterie et la piste FX, ainsi que les paramètres par défaut sur la page TRIG et la longueur, swing et paramètres de signature de temps. En savoir plus dans la section « SEQUENCER » à la page 31.

CHANSONS

16 chansons sont disponibles pour chaque projet. Ils sont utilisés pour séquencer la lecture des motifs. Les morceaux sont construits des modèles et des chaînes. En savoir plus sur les chansons dans la section « chansons » à la page 43.

GLOBALS

Les paramètres globaux contiennent des paramètres généraux pour le séquenceur, MIDI et le routage de la piste mondiale. Quatre slots globales sont disponibles pour chaque projet, chacun avec ses propres paramètres spécifiques. En savoir plus sur les paramètres globaux dans la section « MENU GLOBAL » à la page 47.

A PROPOS DE L'TRACKS LES

TRACES DRUM

Il y a 12 pistes de batterie. Pour sélectionner une piste pour l'édition, appuyez sur [PISTE] clé, puis appuyez sur une des [PADS]. Chaque piste de batterie utilise une voix de batterie spécifique contrôlée par l'une des machines disponibles pour la voix. Toutes les pistes de batterie sont en mesure de la couche des sons de percussions analogiques et des sons échantillonnés, de déformer et de les filtrer et appliquer un LFO chacun dédié.

LA PISTE FX

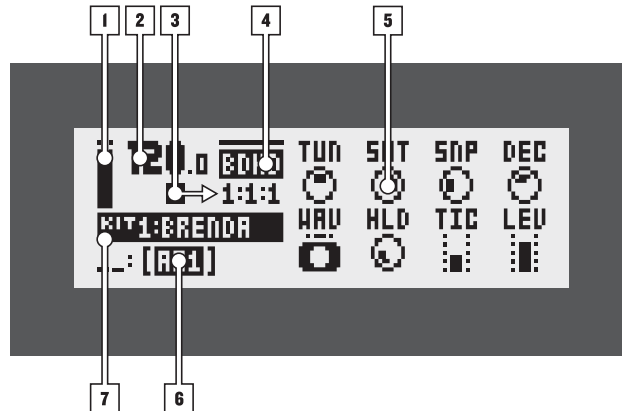
La piste FX contrôle les effets analogiques envoyer Rytm delay et reverb, ainsi que les effets de maître et DISTORTION COMPRESSEUR. Un LFO est également disponible pour cette piste. Pour sélectionner la piste FX pour l'édition, appuyez sur la [FX] clé.

MODIFICATION DES PLAGES

Les cinq [PARAMÈTRE] clés pages de paramètres ouverts qui sont utilisés pour l'édition des pistes. La page de SYNTH d'une piste de batterie contient différents paramètres en fonction de la machine choisie pour le générateur de son de percussion analogique. Les autres pages sont identiques pour toutes les pistes de batterie; la page d'échantillon pour le moteur de lecture d'échantillon, la page de filtre pour le filtre multimode et de son enveloppe de filtre, la page AMP pour l'enveloppe d'amplitude et envoi effet, et la page LFO de l'oscillateur basse fréquence. Les cinq pages de paramètres correspondant à la piste FX contrôle les quatre effets et le FX LFO. Editer les paramètres à l'aide de la **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **AH**. Appuyez sur et tournez un bouton pour régler le paramètre par incréments plus importants.

L'INTERFACE UTILISATEUR

L'écran LCD affiche toutes les informations nécessaires pour l'interaction en temps réel et le montage sur le analogique Rytm. Les huit **LA SAISIE DES DONNÉES** paramètres de bouton indiqués varient en fonction de la situation donnée. L'écran principal de l'interface est illustré ci-dessous:



1. Bar montrant le réglage du volume principal de la piste active. Tour **NIVEAU** bouton pour changer.
2. Le tempo affiché avec une décimale.
3. La lecture / l'état d'enregistrement du séquenceur montré à la norme « record », « jouer », « pause » et symboles « stop »; , ,  et . A droite se trouve un compteur affichant combien de barres, beats et mesures prises par le séquenceur a joué.
4. Affiche le nom de la page courante PARAMETER.
5. Huit paramètres de piste. Ils montrent ce que le **LA SAISIE DES DONNÉES** contrôle des boutons et leur Valeur courante de paramètre. Appuyez sur et tournez un bouton pour régler le paramètre par incréments plus importants.
6. La forme active.
7. Le kit actif. Lorsque vous tournez un **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton, le nom complet du paramètre est affiché ici. Quand le piste active est modifiée, le nom du son de la piste est brièvement affichée.

NAVIGATION DE L'ÉCRAN

Lorsque vous entrez dans un menu ou d'un sous-menu, la navigation se fait à l'aide du [**FLÈCHE**] clés [**UP**], [**BAS**], [**GAUCHE**] ou [**DROITE**]. le **NIVEAU** bouton peut être utilisé pour faire défiler rapidement les menus et listes.

[**OUI / SAVE**] est utilisé pour confirmer, sélectionner, entre des sous-menus et cocher / décocher les boîtes.

[**PAS DE RECHARGEMENT**] est utilisé pour annuler, désactiver l'option ou revenir en arrière une ou plusieurs étapes.



- Lorsque dans un menu ou d'un sous-menu, la touche [**NO / RELOAD**] peut être utilisé pour revenir en arrière, un pas à la fois, tout le chemin à l'écran principal.

PARAMETER RÉDACTION

le **LA SAISIE DES DONNÉES** les boutons sont utilisés pour modifier la valeur des paramètres de piste. La position des paramètres sur l'écran LCD correspond à l'emplacement physique des boutons sur le panneau avant.

RÉDACTION RAPIDE PARAMETER

Si la **LA SAISIE DES DONNÉES** le bouton est enfoncé quand il est activé les paramètres seront ajustés par incréments plus importants. balayer rapidement à travers une gamme de paramètres tout de cette manière.

VALEUR PARAMETRE JUMP

En appuyant sur [**FONCTION**] lors de la modification de certains paramètres fera les valeurs des paramètres sautent aux positions appropriées. La durée du retard, par exemple, sautera entre 16, 32, 64 et 128 et le réglage de l'oscillateur sautera octaves entier.

QUICK SCROLLING

Faire défiler les menus en utilisant le **NIVEAU** bouton. défilement rapide est possible sur de nombreux menus. Presse [**FONCTION**] + la [**UP**] ou [**VERS LE BAS**] touches fléchées pour déplacer le curseur d'une page de menu à la fois.

COPIE, CLAIR ET COLLER

Copier, coller des commandes claires et sont disponibles dans beaucoup de contextes. Une opération de copie est effectuée en appuyant [**FONCTION**] + [**REC**]. Une opération de collage est effectuée en appuyant sur [**FONCTION**] + [**STOP**]. Une opération d'effacement est effectuée en appuyant sur [**FONCTION**] + [**PLAY**]. Coller et opérations claires peuvent être annulées en répétant le mais- ton combinaison de presse. Voir les différentes sections du manuel pour plus d'informations lorsque ces commandes sont applicables.

L'ÉCRAN DE DESIGNATION

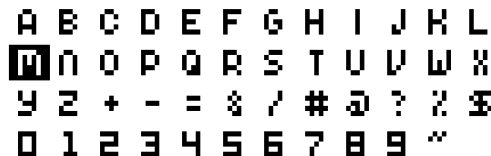
La méthode de désignation est identique pour les différentes situations de noms qui apparaissent lorsque des kits, des sons, des chansons, des projets et ainsi de suite sont enregistrés ou rebaptisés. Cet écran est également utilisé pour les recherches textuelles.



Le [**LA GAUCHE**] et [**DROITE**] les touches fléchées sont utilisées pour naviguer entre les lettres. En tournant le **NIVEAU** molette ou en appuyant sur la touche [**UP**] ou [**VERS LE BAS**] flèche cycles clés entre les lettres. [**FONCTION**] + [**NO / RECHARGER**] efface les lettres.

POP-UP DESIGNATION

Un moyen pratique de nommage est d'ouvrir un menu contextuel qui affiche toutes les lettres disponibles, des symboles et des chiffres. Lorsque sur l'écran DESIGNATION, appuyez sur la [**FONCTION**] clé.



Garder [**FONCTION**] enfoncée et utilisez les touches [**FLÈCHE**] clés pour mettre en évidence le caractère que vous souhaitez insérer. Une fois là, la libération [**FONCTION**] pour insérer le caractère.



- Copier, coller et des commandes claires sont disponibles sur l'écran de nommage.

DÉMARRAGE RAPIDE

Ce démarrage rapide vous guidera à travers quelques-unes des opérations de base, afin de commencer à utiliser immédiatement l'analogique Rytm. Tout d'abord le connecter comme décrit à la section « CONFIGURATION ET MISE EN MARCHÉ ANALOGIQUE Rytm », à la page 5.

LECTURE Le réglage usine

Vous trouverez plusieurs modèles prédéfinis, des kits et des sons dans l'analogique Rytm. Suivez les instructions ci-dessous pour commencer à explorer votre nouvel instrument.

1. Allumez l'analogique Rytm.
2. Créer un groupe bancaire que AD est sélectionné. <GROUPE BANQUE> LED doit être allumée dans sa position supérieure. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le [**GROUPE DE LA BANQUE**] pour basculer.
3. Pressez [**BANQUE A / E**] + [**TRIG**] la touche 1 pour sélectionner le premier modèle de banque A.
4. Pressez [**JOUER**] écouter modèle A01.
5. Pressez [**BANQUE A / E**] + [**TRIG**] la touche 2 pour sélectionner A02 de motif. Il va commencer une fois modèle A01 a atteint sa fin.
Sélectionnez A03 motif en appuyant sur [**BANQUE A / E**] + [**TRIG**] touche 3, et ainsi de suite.
6. Pressez [**ARRÊTEZ**] pour arrêter la lecture.

MODE PERFORMANCE

Le mode Performance permet à chacun des douze blocs pour contrôler plusieurs Paramètre à la fois para- mètres. Changer de dimensions d'une ou plusieurs pistes de sons de batterie au contact d'un seul bloc. Un ensemble de ces verrous de paramètres est appelé une macro de performance, montré avec le vert sombre <PADS>. Essayez les macros prédéfinies:

1. Assurez-vous un modèle de lecture.
2. Appuyez sur le [**PERFORMANCE**] pour entrer en mode PERFORMANCE.
3. Appuyez sur le vert sombre [**PADS**]. Appliquer des pressions différentes et entendre comment le son du modèle change.

MODE SCÈNE

Le mode SCENE fait tourner les douze pads en shifters sonores instantanés. Semblable à une macro performance, plusieurs paramètres de toute piste peut être modifiée en appuyant sur un seul pad. Une scène est un ensemble fixe de valeurs de paramètres, prêt à être activé ou désactivé, montré en bleu sombre <PADS>. Essayez les scènes prédéfinies en suivant les instructions ci-dessous. La scène active est représentée avec un tampon de couleur bleu vif plein.

1. Assurez-vous un modèle de lecture.
2. Appuyez sur le [**SCÈNE**] pour entrer en mode SCENE.
3. Appuyez sur l'une de la couleur bleue sombre [**PADS**] pour activer une scène. Appuyez à nouveau pour désactiver.

CHROMATIQUE MODE

Tout son de la piste peut être joué en utilisant les chromatiquement 12 pads. Le pas de note chromatique est linéairement augmentée pour chaque pad successives pressé: de gauche à droite, de bas en haut. Douze plots successifs font une octave. La gamme couvre quatre octaves, milieu, l'un et deux vers le bas. L'octave du milieu a la couleur du ciel bleu <PADS>, les deux ci-dessous sont de violette et de couleur bleu foncé, dans cet ordre, et celui ci-dessus est de couleur olivine.

1. Sélectionnez la piste de batterie pour jouer chromatiquement en appuyant sur [**TRACK**] + un de [**PADS**].
2. Appuyez sur le [**CHROMATIQUE**] pour entrer en mode CHROMATIQUE.
3. Jouer le [**PADS**]. La piste sonore actif sera lancé différemment pour chacun des plots 12, comprenant le milieu octave. Atteindre octaves supérieur ou inférieur, une rangée à la fois, en appuyant sur [**FLÈCHE**] clés [**UP**] ou [**VERS LE BAS**], respectivement.



- Le mode CHROMATIQUE est un moyen efficace pour ajouter de la variété musicale à vos battements. Le timbre, ity tonal- et de l'impact de jouer un son dépend chromatiquement du type de piste et la façon dont le son est conçu. La partie synthé, la partie de l'échantillon ou à la fois une partie de synthé et de l'échantillon du son peut être activé chromatique. Cela se fait dans les réglages du son, voir « **SOUND MENU** » à la page 25.

MUTE MODE

Couper le séquenceur de l'un des douze pistes de batterie dans ce mode. Contrairement au mode CHROMATIQUE, il ne fait aucune différence que le suivi est actif lorsque ce mode est activé. Toutes les pistes sont accessibles simultanément.

1. Assurez-vous un modèle de lecture.
2. Appuie sur le [**MUET**] pour entrer en mode MUTE.
3. Appuyez sur une des [**PADS**] pour couper la piste correspondante. Appuyez de nouveau pour rétablir le son. La couleur de la <PADS> indiquer l'état muet. Unlit <PADS> sont mis en sourdine. Vert <PADS> sont audibles.
4. Maintenez la touche [**FONCTION**] puis l'un des [**PADS**] afin de présélectionner un muet, ou Muet / plural suivi en une seule fois. Une fois que vous relâchez le bouton [**FONCTION**], les Mutes sélectionnés entreront en vigueur. sourdines sont présentés comme présélectionnés <PADS> de couleur bleue.



- Appuyez sur [**RETRIG**] et l'un des [**PADS**] si vous souhaitez activer en solo, autrement dit muettes toutes les pistes sauf celle sélectionnée. Appuyez à nouveau pour désactiver la fonction solo. Garder [**RETRIG**] pressés, plusieurs pistes peuvent être en solo activé / désactivé. Solo activé <PADS> sont de couleur bleu ciel. Cela fonctionne uniquement en mode MUTE.

TEMPO

Sur l'écran principal de l'interface, appuyez sur [**FLÈCHE**] clés [**LA GAUCHE**] ou [**DROITE**] pour pousser temporairement le tempo 10% vers le haut ou vers le bas. Relâchez pour revenir le BPM à sa valeur d'origine. Pour modifier le réglage global de BPM, ouvrez l'écran TEMPO en appuyant sur la touche [**TEMPO**] clé.

120.0 BPM

Utilisez le **NIVEAU** bouton pour changer tempo par pas entiers. En appuyant sur le bouton en le tournant change le tempo huit étapes à la fois. Le [**FLÈCHE**] clés [**UP**] ou [**VERS LE BAS**] changer le tempo dans les étapes fractionnaires.

PARAMETRES DE CONFIGURATION

Chaque piste de batterie a cinq pages de paramètres, accessibles en appuyant sur [**PARAMÈTRE**] clés **SYNTH**, **SAMPLE**, **FILTER**, **AMP**, et **LFO**. Les paramètres trouvés ici affectent le son de diverses manières. Lorsque la piste FX est active, les pages sont Parameter delay, reverb, DISTORTION, et LFO COMPRESSEUR, accessible par les mêmes touches.

1. Assurez-vous un modèle de lecture.
2. Presse [**PISTE**] + [**PADS**] 1-12 pour sélectionner l'un des douze pistes de batterie.
3. Pour changer, par exemple, la coupure du filtre, appuyez sur la **FILTRE** clé. La page FILTER sera affiché sur l'écran LCD. Le paramètre marqué FRQ modifie la fréquence de coupure du filtre. Tour **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **E** pour modifier la valeur du paramètre, et d'entendre la façon dont le son est affecté.
4. Essayez le reste des paramètres de la page PARAMETER pour explorer une variété de possibilités de mise en forme sonore.
5. Pour recharger le son à son état d'origine, appuyez sur [**NO / RELOAD**] + [**MUTE**].
6. Pour recharger le kit entier à son état d'origine, appuyez sur [**NO / RELOAD**] + [**FX**].
7. Pour enregistrer les modifications du kit, appuyez sur [**OUI / SAVE**] + [**FX**].

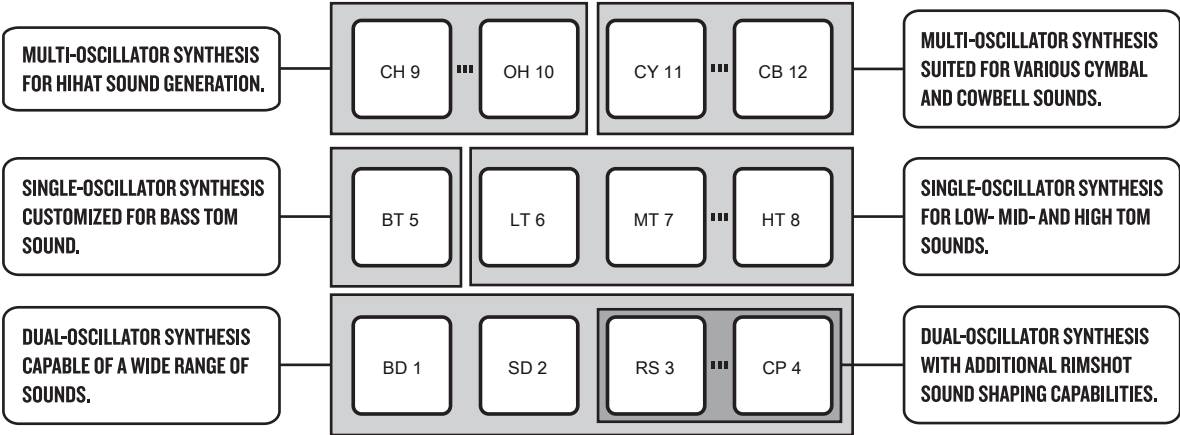
ANALOG CONTRÔLE DE Rytm

L'analogique Rytm est joué en utilisant le [PADS]. Les tampons en caoutchouc synthétique sensible à la réponse, la vitesse et la pression peuvent être attribuées pour effectuer plusieurs fonctions possibles. <PADS> présentera une variété de couleurs. Il existe une variété de modes: mode MUTE, le mode CHROMATIQUE, mode SCENE et le mode PERFORMANCE.

PADS

La moitié gauche de la face avant analogique Rytm est dominée par des 12 plaquettes. Les boutons de taille d'un doigt sont faits de caoutchouc synthétique résistant et répondre à la pression. Appuyer sur un pad déclenchera le son de la piste. **BD** va déclencher la grosse caisse, **Dakota du Sud** la caisse claire et ainsi de suite.

L'illustration présente et décrit brièvement les générateurs de sons de percussion analogiques. Les douze pistes de batterie et leurs machines par défaut sont indiqués ci-dessous.



TAMPON

1. **BD** (Grosse caisse)
2. **SD** (Snare Drum)
3. **RS** (Rim Shot)
4. **CP** (Applaudissement)
5. **BT** (Tom Bass)
6. **LT** (Tom Low)
7. **MT** (Tom Mid)
8. **HT** (Bonjour Tom)
9. **CH** (Charleston fermé)
10. **OH** (Ouvrir charleston)
11. **CY** (Cymbale)
12. **CB** (Cloche de vache)

MACHINE

1. **BDHD** (Basse dur tambour)
2. **SDHD** (Snare dur tambour)
3. **RSHD** (Rimshot Classic)
4. **CPCL** (Clap classique pour les mains)
5. **BTCL** (Basse Tom Classic)
6. **XTCL** (Tom Classic)
7. **XTCL** (Tom Classic)
8. **XTCL** (Tom Classic)
9. **CHCL** (Fermé Hihat Classic)
10. **OHCL** (Ouvert Hihat Classic)
11. **CYCL** (Cymbale Classic)
12. **CBCL** (Cowbell Classic)

Jouez la piste sons du kit actif en utilisant le [PADS]. 8 pistes individuelles Les sons peuvent être exprimées en même temps que les huit voix physiques du convertisseur analogique Rytm. le **BD**, **SD**, **BT** et **LT** sont des pistes indépendantes avec leurs propres voix individuelles. Des pistes **RS-CP**, **MT-HT**, **CH-OH** et **CY-CB**, chaque paire représenté avec un raccord sur le panneau avant du convertisseur analogique Rytm, partagent une voix. Si les deux pistes d'une paire couplée sont jouées ou triggered simultanément, la droite voie de la main a une priorité plus élevée. Piste **CP** fera taire piste **RS**, **HT** fera taire **MT**, **OH** fera taire **CH** et **CB**

fera taire **CY**. Avec l'enregistrement du séquenceur désactivé, les pistes de batterie peuvent également être lus à l'aide [TRIGONOMÉTRIE] clés 1-12.

La couleur de la <PADS> montrera l'activité de pad. Un pad clignote brièvement blanc lorsqu'il est engagé, si elle est jouée manuellement ou par le séquenceur analogique Rytm. La piste de batterie actif est représenté avec un tampon de couleur rouge.

MACHINES

Sélectionnez une piste de batterie machine en appuyant rapidement la première [PARAMÈTRE] clé, Synth, deux fois. MACHINE A utilise le générateur de son de percussion physique du circuit de la voix d'une certaine manière, afin de réaliser un modèle de batterie caractéristique.

Par exemple, la BD piste utilise le générateur de son du premier circuit vocal. son défaut BDHD MACHINE comprend un oscillateur analogique réglable, un choix de trois formes d'onde différentes et une enveloppe personnalisée pour modeler le son. Ces paramètres de synthèse spécifiques à la machine se trouvent sur la page de paramètres Synth. Une autre machine peut être choisie qui engagera le générateur de sons d'une façon différente - en employant plus d'un oscillateur, par exemple - permettant au BD suivre pour effectuer une modulation de fréquence et beaucoup d'autres les techniques de son ING.

Toutes les machines ne peuvent pas être accessibles depuis une piste, les pistes de contrôle différents générateurs de sons physiques. L'illustration ci-dessus montre les pistes qui utilisent chaque générateur de sons de percussion dans les rics bounda- de la même boîte grisées. Pour une liste plus complète des machines, les pistes qui peuvent les utiliser et les paramètres de la page SYNTH spécifiques ils donnent accès, s'il vous plaît voir « Annexe D: MACHINES ».

Emetteurs

Les huit **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons, la **NIVEAU** bouton et la **MASTER VOLUME** bouton sont en matière plastique à deux composants avec une forme solide conçue pour être compatibles avec un air suffisant entre le pouce et l'index, et une surface de caoutchouc pour éviter de glisser. le **MASTER VOLUME** est un codeur absolu, couvrant environ 320 degrés par rapport à l'extrême gauche à l'extrême droite. Sa position est représentée par un petit point blanc sur sa surface supérieure. le **NIVEAU** et

LA SAISIE DES DONNÉES (boutons avec lesquels vous définissez différentes valeurs de paramètres pour le kit actif), d'autre part, sont des codeurs active parti- qui peuvent être filées un certain nombre de tours. En appuyant et en tournant ces codeurs changera leurs valeurs associées à une plus grande vitesse.

FONCTIONNEMENT PRAGMATIQUE

La mise en page fonctionnelle du panneau avant analogique Rytm assure de nombreuses opérations complexes peuvent être effectuées à l'aide d'une seule main, laissant l'autre main libre pour modifier les sons. Avec toutes les touches de mode et près de l'autre piste, de un assourdissement de piste mains, jeu chromatique, changement de scène et de la performance macro déploiement est possible. Comme est de un retrigging main, écoutes tempo, changement de mode de modèle, et la sélection de modèle.

KEY COMPORTEMENTS

En tant que groupe, les touches de sélection de piste ([PISTE] + n'importe lequel des [PADS] et le [FX] clé) ont fonction de sélection bouton radio, à savoir quand une nouvelle piste est d'être actif, le précédent est désactivé (et une seule piste simultanément doit toujours être sélectionné). De même, le groupe constitué par les cinq [PARAMÈTRE] clés et [SETUP TRIG] clé a une fonctionnalité de bouton radio.

Les touches de mode [MUET], [CHROMATIQUE], [SCENE] et [PERFORMANCE] clés ont à la fois on / off et fonctionnalité tonne mais- radio (ce qui signifie qu'ils peuvent tous être éteints, mais seulement l'un d'entre eux peuvent être activés en même temps). Cela vaut pour le [SONG MODE] et [CHAIN MODE] clés ainsi.

Le [PISTE], [FONCTION] et [RETRIG] touches doivent être en combinaison avec d'autres touches pour exercer la fonctionnalité.

Touches de mode

Il y a quatre touches principales avec lesquelles vous modifiez le mode de fonctionnement sur l'analogique Rytm: [MUTE], [chro- MATIC], [SCÈNE] et [PERFORMANCE]. Les LED rouges au-dessus de ces touches indiquent si les modes sont actifs (lumineux plein) ou inactif (off).

MUTE MODE

Pour activer le mode MUTE, appuyez sur la [**MUET**] clé. Pour désactiver, appuyez à nouveau. Couper l'un des douze pistes de batterie dans ce mode. Contrairement au mode CHROMATIQUE, il ne fait aucune différence quelle piste est active lorsque ce mode est activé. Toutes les pistes sont accessibles simultanément. Appuyez sur une des [**PADS**] pour couper la piste correspondante. Appuyez de nouveau pour rétablir le son. La couleur des <PADS> indiquent l'état muet. Unlit <PADS> sont mis en sourdine. Vert <PADS> sont audibles. Maintenez la touche [**FONCTION**] puis l'un des [**PADS**] afin de présélectionner une several- mise en sourdine ou d'activer / désactiver les pistes en une seule fois. Une fois que vous relâchez le bouton [**FONCTION**], les Mutes sélectionnés entreront en vigueur. sourdines sont présentés comme présélectionnés <PADS> de couleur bleue.

Presse [**RETRIG**] et l'un des [**PADS**] si vous souhaitez activer en solo, autrement dit muettes toutes les pistes sauf celle sélectionnée. Appuyez à nouveau pour désactiver la fonction solo. En gardant [**RETRIG**] embouties, plusieurs pistes peuvent être solo activés / désactivés. Solo activé <PADS> leur jaune. Cela fonctionne uniquement en mode MUTE.

Les pistes que vous avez coupé dans ce mode restent mis en sourdine même si le motif est modifié ou un nouveau kit est chargé. Après avoir quitté le mode MUTE, la LED au sommet de la [**MUET**] clé reste allumé, rouge demi-vif, si des pistes sont coupées. Le mode MUTE est une partie de l'état actif de la machine. Il n'est pas stocké dans le kit actuel ou modèle. Sourdine activée en mode MUTE sont muets de base, et ils remplacent les modèles TRIG MUTE sur le séquenceur ou tout autre programme MUTE SONG sur un motif de la chanson active.

CHROMATIQUE MODE

En appuyant sur la touche [**CHROMATIQUE**] clé tournez le bouton [**PADS**] du Rytm analogique sur un clavier chromatique, dans le cal musi-, ainsi que le sens littéral. Appuyez à nouveau pour désactiver la fonction. Dans ce mode, vous serez en mesure de jouer le son de la piste active chromatiquement. Pour jouer une autre piste son chromatiquement, changer de piste active en appuyant sur [**PISTE**] et l'un des [**PADS**].

Tout son de la piste peut être joué dans ce mode à l'aide des 12 pads. Le pas de note chromatique est linéairement augmentée pour chaque pad successives pressé: de gauche à droite, de bas en haut. Douze blocs successifs constituent une octave. La gamme couvre quatre octaves, moyen, jusqu'à 1 et 2 vers le bas. L'octave du milieu a la couleur du ciel bleu <PADS>, les deux ci-dessous sont de violette et de couleur bleu foncé, dans cet ordre, et celui ci-dessus est de couleur olivine. Atteindre octaves supérieur ou inférieur, une rangée à la fois, en appuyant sur [**FLÈCHE**] clés [**UP**] ou [**VERS LE BAS**], respectivement.

La partie synthétique, la partie de l'échantillon, ou les deux à la fois, quelle que du son peut être activé chromatique. Cela se fait dans les réglages du son. Voir la section « SOUND MENU » à la page 25.

Notes trigged chromatiquement peuvent être enregistrées sur le séquenceur. Découvrez comment cela se fait dans les sections « GRID MODE ENREGISTREMENT » et « MODE EN DIRECT D'ENREGISTREMENT » à la page 33.

Comme le mode MUTE, l'état actif du mode CHROMATIQUE (la partie du clavier chromatique visible sur actuelle- ment les plaquettes) ne sont pas stockées par kit ou un motif, mais reste dans l'état auquel il a été fixé jusqu'à ce qu'il soit changé.

MODE SCÈNE

Le mode SCENE fait tourner les douze pads en shifters sonores instantanés. Plusieurs paramètres de ne importe quelle piste peut être modifiée en appuyant sur un seul pad. Une scène est un ensemble fixe de valeurs de paramètres, prêt à être activé ou deacti- vée. Pour activer le mode scène, appuyez sur la touche [**SCÈNE**] clé. Appuyez à nouveau pour désactiver la fonction.

En attribuant soigneusement un ensemble de valeurs de paramètres, vous pouvez préparer une scène qui va faire différent chaque fois activé de façon drastique le même son kit (ou subtilement). Après avoir quitté le mode de scène, la lumière LED au sommet de la [**SCÈNE**] clé reste allumé, rouge demi-vif, si l'une des scènes sont actives. Contrairement au mode MUTE ou CHROMATIQUE, les paramètres du mode SCENE sont stockés dans le kit actif. Voir « MODE SCENE » à la page 21 pour plus de détails.

MODE PERFORMANCE

Appuie sur le [**PERFORMANCE**] pour entrer en mode PERFORMANCE. Ce mode permet de [**PADS**] pour contrôler plusieurs paramètres de la page PARAMETER à la fois. Changer de dimensions d'une ou plusieurs pistes de sons de batterie au contact d'un seul bloc. Un tampon dans ce mode, préparé avec une ou plusieurs couches d'additifs de paramètre lation modu-, est appelé une macro de performance. Alors que la mise en place d'une macro de performance se fait de la même manière que la mise en place d'une scène, il y a une grande différence dans la façon dont ces deux modes fonctionnent. Une scène est statique, ON / OFF com-

mand d'un ensemble de paramètres fixés à des valeurs spécifiques. Une macro de performance en prise avec les paramètres affectés de façon dynamique. Lors de l'utilisation d'une macro de performance, les paramètres sont modulés par rapport à la pression appliquée sur le tampon.

Pour quitter le mode PERFORMANCE, appuyez sur [**PERFORMANCE**] touche. les paramètres du mode PERFORMANCE sont stockés dans le cadre d'un kit. Voir « MODE PERFORMANCE » à la page 22 pour en savoir plus sur ce mode.

PROJETS

Un projet est le niveau supérieur du flux analogique Rytm. Un projet contient 128 modèles, 128 kits, 16 chansons, 4 slots mondiales, et un projet piscine Sound: jusqu'à 128 sons. Les projets sont à portée de main lorsque, par exemple, vous souhaitez enregistrer une configuration spécifique pour une performance live ou lors de la gestion d'un certain nombre de compositions. Le + lecteur peut stocker 128 projets.

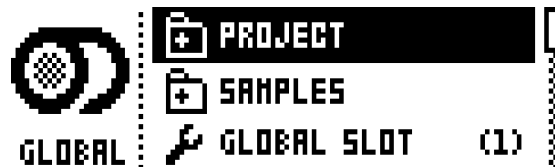
Lorsqu'un projet est chargé, il devient l'état de fonctionnement actif de Analog Rytm, indépendamment du + Drive. Analog Rytm gardera une trace de ce projet sous le projet actif a été chargé. Lorsqu'un projet est chargé, il est lités ble de modifier ses modèles, des kits, des chansons et globals.

Au sein d'un projet actif, toutes les modifications apportées sont automatiquement rappelés par le Rytm analogique, vous permettant de basculer entre les modèles et les kits et modifier les modèles, des kits et des paramètres dans l'ordre que vous voulez sans qu'il soit nécessaire d'enregistrer chaque réglage manuellement. Modèles, le kit actif paramètres Sons et, des chansons et Bals glo- sont conservés en mémoire même après la mise hors tension. Cependant, en ce qui concerne les kits (l'entité principale pour l'édition et le stockage collectivement un ensemble complet de sons et d'effets), lorsque l'analogique Rytm est éteint, seuls les Tings SET- du kit actif sont conservés. Si, par exemple, le kit lié à motif 1 est édité (kit A), un autre motif est sélectionné et son kit édité (kit B), puis la mise hors tension, que les modifications apportées à kit B (le plus récent kit actif) se souviendra. Nous vous recommandons vivement de **sauvegarder spécifiquement les kits que vous avez travaillé manuellement à l'aide de la commande rapide [OUI / SAVE] + [FX].** Pour en savoir plus sur les kits dans la section « KITS ET SONS » à la page 19.

Modifications du projet ne sont pas automatiquement écrites sur le + Drive. Pour mémoriser l'état de fonctionnement actif du projet à un + fente du lecteur, le projet doit être enregistré manuellement. Voir ci-dessous sur la façon de charger et enregistrer des projets.

MENU DU PROJET

Les projets sont gérés dans le menu projet, situé dans le menu GLOBAL. Ouvrez le menu GLOBAL en appuyant sur [FONCTION] + [TRACK].



Faites défiler la liste en utilisant [UP] / [DOWN] ou la **NVEAU** bouton et sélectionnez PROJET. Ouvrez le menu en appuyant sur [OUI / SAVE].



PROJET DE CHARGE ouvre un écran de sélection de projet où vous choisissez un projet à charger. Notez que le projet actif ne sera pas enregistré avant de charger le nouveau projet. Ce menu est accessible directement en appuyant sur [FONCTION] + [TRACK] pour un peu de temps. Si vous souhaitez créer un nouveau projet, sélectionnez **CRÉER UN NOUVEAU** au bas de la liste. Le nouveau projet sera une ardoise vierge.



SAUVEGARDER LE PROJET ouvre un écran de sélection de projet où vous choisissez un emplacement pour enregistrer le projet actif.



CHEF DE PROJET lance le menu CHEF DE PROJET. La sélection d'un projet dans ce menu et Press- la ing [**DROITE**] du clavier pour faire apparaître une liste de commandes.



CLAIR remet à zéro l'emplacement de projet à un état propre.

EFFACER supprime le projet de la fente.

RENOMMER ouvre un écran où vous pouvez renommer le fichier de projet.

CHARGE DE charge le projet sélectionné. Cela remplacera le projet actif!

SAVE TO enregistre le projet en cours à l'emplacement sélectionné.

BASCULER protection en écriture permet de basculer ou de désactiver. Écrire des projets protégés ne peuvent pas être remplacés, renommés ou effacés. Un projet d'écriture protégée est représentée par un symbole de verrouillage.

INIT NOUVEAU initialise une fente de fichier vide avec un projet propre. Cette opération est uniquement disponible pour les emplacements de projet vide.



- Plusieurs projets peuvent être sélectionnés et désélectionnés en les sélectionnant et en appuyant sur [OUI / SAVE].
- Le projet actuellement actif est lié à l'emplacement indiqué par une petite flèche devant le nom de projet.
- Un symbole de verrouillage indique que le projet est protégé en écriture.
- Les projets peuvent être copiés / effacé / collé.



- **CHARGE DE** dans le gestionnaire de projet remplacera le projet actif. Assurez-vous d'enregistrer votre projet avant de charger une autre.

KITS ET SONS

Chaque projet a la capacité de 128 kits différents. Un kit est une collection de 12 sons et une piste piste FX tambour, et leurs paramètres spécifiques. Un son est composé de synthé, échantillon, filtre, envoi effet, l'enveloppe et les paramètres LFO dans toute combinaison. Les sons sont attribués aux douze pistes de batterie.

Chacune des pistes de batterie contient un son. Les paramètres de la page des paramètres pour chaque piste dans un kit peuvent être enregistrés en tant qu'individu son, si on le souhaite. Un son qui a été chargée, à partir du disque ou de la piscine + audio sur une piste devient une partie de la trousse active. Toute modification apportée à un son de la piste ne sera pas affecter le son stocké, il aura une incidence et faire partie du kit actif. Un modèle, le contrôle de la lecture du kit, relie toujours à un kit spécifiques (non exclusivement). Toute modification du kit aura une incidence sur d'autres modèles utilisant le même kit. Lorsque l'analogique RytM est éteint, seul le kit actif conserve ses changements. D'autres kits doivent être enregistrés.

Un kit contient:

- **paramètres sonores pour les 12 pistes de batterie.**
- **FX réglages des paramètres de piste.**
- **Les réglages de niveau pour les pistes de batterie et FX.**
- **paramètres RETRIG.**
- **Paramètres généraux SOUND.**
- **PERFORMANCE et macros mode scène et les réglages des paramètres.**

A son contient:

- **Réglages pour les pages de paramètres d'une piste de batterie.**



- **Les graphiques LCD dans la partie gauche de l'écran affiche le nom du kit actif. Lorsque la [TRACK] et l'un des [PADS] sont pressés, ces informations changera brièvement pour indiquer le nom du son de la piste.**
- **Lorsque vous créez un nouveau modèle, en utilisant un kit existant qui est déjà lié à un autre modèle, nous vous recommandons d'enregistrer et de renommer le kit, la première chose que vous faites (voir ci-dessous). À moins, bien sûr, vous avez l'intention des modifications du kit pour affecter plusieurs modèles.**

LA BIBLIOTHÈQUE + SON LECTEUR ET LA PISCINE DE SON

Les sons peuvent être chargés dans un kit à partir soit la bibliothèque Drive + son ou la piscine sonore du projet actif. le + Lecteur Sonothèque a la capacité de 4096 Sounds, disponible à tous les projets. La piscine son est une partie d'un projet et limité à 128 sons. Le principal avantage de sons chargés de la piscine Sound est la possibilité qu'ils soient verrouillés son. Cette fonction n'est pas disponible pour les sons dans le lecteur + Sonothèque. En savoir plus sur le verrouillage sonore à la page 39.

MENU KIT

Dans les commandes du menu KIT relatives aux kits se trouvent, y compris kit enregistrer et charger kit. Ouvrez le menu en appuyant sur

[FONCTION] + [FX]. Utilisez le [UP] et [VERS LE BAS] Les touches fléchées pour se déplacer entre les commandes. Presse [OUI / SAVE] pour confirmer votre sélection.

Quittez le menu en appuyant sur [PAS DE RECHARGEMENT].



RELOAD KIT rechargera soit le kit actif, le retour à l'état sauvegardé, ou tous les kits. En utilisant le [LA GAUCHE] et [DROITE] clés sélectionne uniquement si le kit actif ou tous les kits seront rechargés. [PAS DE RECHARGEMENT] + [KIT] offre un raccourci pour recharger le kit actif.

KIT DE CHARGE ouvre un menu où l'un des jusqu'à 128 kits enregistrés peuvent être chargés. Lorsque ce menu est accessible à la liste kit apparaîtra. Le kit actif est affiché avec les graphiques inversés. Sélectionnez le kit à charger en utilisant le

[FLÈCHE] clés ou **NIVEAU** bouton. [GAUCHE DROITE] Parcourt rapidement entre les pages de menu. Une fois qu'un kit a été sélectionné, appuyez sur [OUI / SAVE] pour le charger. Le kit chargé sera lié au modèle actif. Si le kit actif est chargé, il sera rechargé à l'état dans lequel il a été enregistré dans.

01 BRENDA	05 PUSH ME	↑
02 ODECHA	06 IO	
03 NO SLEEP	07 RHYTHICON	
04 SOL	08 CIGADA	

KIT ENREGISTRER enregistre tous les paramètres actuels liés kit en kit. Lorsqu'un kit est enregistré, il sera lié au PAT- actif sternes. [OUI / SAVE] + [FX] offre un raccourci vers cette commande, l'enregistrement du kit instantanément au même emplacement et le nom du kit inchangé. Il est conseillé d'utiliser le raccourci fréquemment pour assurer que les modifications du kit sont enregistrés.

Lorsque ce menu est ouvert la liste kit apparaîtra. Le kit actif est affiché avec les graphiques inversés. Sélectionnez l'emplacement auquel le kit sera enregistré en utilisant le [FLÈCHE] clés ou **NIVEAU** bouton. Presse [OUI / SAVE] pour sauvegarder dans l'emplacement sélectionné. L'écran DESIGNATION, couvert à la page 10, apparaît.

KIT CLAIR effacera le contenu du kit actuellement chargé, l'initialisation essentiellement cela. Lorsque vous sélectionnez cette option une invite apparaîtra. Presse [OUI / SAVE] pour effacer le kit ou [PAS DE RECHARGEMENT] pour annuler l'opération. Notez qu'aucune information de kit sera définitivement perdu jusqu'à ce que le kit est enregistré dans le même emplacement de kit, il a été chargé.

ROUTAGE TRACK mettre en évidence ce point, trouvé à la position très bas du menu KIT, puis appuyez sur [OUI / SAVE] pour personnaliser le routage de piste. Le réglage par défaut est d'utiliser les paramètres globaux ROUTAGE TRACK dans le menu GLOBAL. Voir la section « MENU GLOBAL » à la page 47.

Si vous voulez des paramètres personnalisés pour le kit actuellement actif, appuyez sur [OUI / SAVE] de décocher la case configuration USE GLOBAL et pour ouvrir le menu complet ROUTAGE. Utilisation [FLÈCHE] clés [UP] et [VERS LE BAS] pour mettre en évidence l'une des trois options.

ROUTING:	USE GLOBAL SETTING ☐
	ROUTE TO MAIN 12/12
	ROUTE TO FX 12/12

UTILISATION contexte mondial presse [OUI / SAVE] si vous décidez d'utiliser les paramètres globaux après. Le <PADS> montrera ce que les paramètres globaux actuels sont les pistes de batterie. <PADS> d'une couleur verte à envoyer principale. Unlit <PADS> non.

ROUTE TO MAIN mettre en évidence cette option pour personnaliser lequel des 12 pistes transmettrons aux effets master (distorsion et compresseur) et la sortie principale. Utilisez le [PADS] pour activer / désactiver envoyer de la piste de chaque pad correspondant. <PADS> d'une couleur verte à envoyer principale. Unlit <PADS> non. Notez que chaque piste quand même envoyer à sa sortie individuelle.

ROUTE POUR FX mettre en évidence cette option pour personnaliser le routage envoyer FX des 12 pistes. Utilisez le [PADS] pour activer / désactiver chaque piste correspondant pour l'envoi à l'envoi FX (Delay et Reverb). <PADS> d'une couleur jaune envoyer à FX. Unlit <PADS> non.



- Copier, coller des opérations claires et sont disponibles dans le kit de chargement et de sauvegarde menus KIT.
- Utilisez le **NIVEAU** bouton pour faire défiler le **KIT Charger** et sauvegarder les menus **KIT**.
- Une fois que vous avez assemblé un kit que vous voulez, ou changé en une manière souhaitable, ne pas oublier de l'enregistrer en utilisant le raccourci [OUI / SAVE] + [FX].
- Un kit qui est utilisé par aucun motif est représenté avec un symbole astérisque après le nom du kit.

MODE SCÈNE

Presse [**SCÈNE**] pour entrer en mode scène. Une scène est un ensemble de verrous de paramètres fixes. Elle permet une métamorphose instantanée de la façon dont les pistes du kit actif sonneront, au simple toucher d'un seul bloc. 12 scènes peuvent être assignées, une pour chacun de la [**PADS**].

Appuyez sur une des [**PADS**] en mode scène pour activer une scène. Une seule scène peut être actif à la fois. Lorsqu'il est actif, le pad auquel la scène est affectée brillera bleu. Le <PADS> des scènes non vide, inactif leur bleu demi-vif. scènes vides ont des tampons non éclairées. Si le pad de la piste active contient une scène, le pad présentera la couleur violette (un mélange de la couleur de la piste active et la couleur de la scène, rouge et bleu).

EDIT SCENE

Il y a 12 scènes disponibles assignables, un pour chaque pad. Assurez-vous que le mode SCENE est actif. Sélectionnez la séquence à modifier en appuyant sur l'un des [**PADS**]. Appuyez ensuite sur la touche [**SCÈNE**] clé pour une courte période afin de modifier la scène.



- Lorsque le mode Scène est actif, [**FONCTION**] + un des [**PADS**] offre un raccourci pratique pour le mode d'édition de scène.

Quand modifier la scène est active, l'écran LCD côté gauche révélera une liste indiquant, par le haut, le numéro de scène, le nombre de paramètres verrouillés, une option pour effacer la scène et une option pour effacer toutes les scènes. Utilisez le [**FLÈCHE**] clés [**UP**] et [**VERS LE BAS**] pour naviguer cette liste.

```

SCENE 1  TUN  SHT  HLD  DEC
LOCKS 8   [G]  [G]  [G]  [G]
<CLEAR>  SLP  HAV  ATK  LEU
<CLEAR ALL> [G]  [G]  [G]  [G]

```

SCÈNE montre quelle scène est en cours d'édition. Utilisation [**FLÈCHE**] clés [**LA GAUCHE**] et [**DROITE**] pour sélectionner une autre scène.

BLOCAGE montre le nombre de verrous de paramètres assignés à la scène. Ce chiffre ne changera en ajoutant ou en supprimant les verrous de paramètres (voir ci-dessous).

<CLEAR> efface tous les verrous de paramètres assignés à la scène en cours d'édition. Presse [**OUI / SAVE**] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer la scène.

<EFFACER TOUT> efface tous les verrous de paramètres sur toutes les 12 scènes. Presse [**OUI / SAVE**] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer toutes les scènes.

Tout en gardant le pad de scène pressé, divers paramètres peuvent être verrouillés sur la scène en tournant la **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons. Tous les paramètres, de l'un des 13 titres, peut être modulée et verrouillé sur la scène. Choisir

les pistes de batterie à partir de laquelle seront affectés les verrous de paramètre en appuyant sur [PISTE] + [PADS]. Si les paramètres de la piste FX doivent être verrouillés sur la scène, appuyez sur la [FX] clé. Les paramètres disponibles pour la modulation et la scène sera assignation visible sur l'écran LCD.

Lorsqu'une scène est éditée, les blocs de pistes de batterie contenant des verrous de paramètres rougeoyeront rouge demi-brillant et le scintillement. La piste active, à partir de laquelle les verrous de paramètres sont actuellement fixés, brillera rouge vif plein. Si une scène contient des paramètres de piste FX verrous, la piste FX LED rouge clignote lors de l'édition de la scène. Lorsque le tampon de scène est pressée pendant le montage, les verrous de paramètres sont affichés avec des graphiques inversés et leurs valeurs fixes (à condition que la piste particulière, et la page de paramètres particulier où le paramètre de verrouillage est situé, est actif) sont également représentées.

Un total de 48 paramètres différents peuvent être verrouillés l'une quelconque des 12 scènes, dans toute combinaison, pour chaque kit. Par exemple, 48 verrous de paramètres peuvent être utilisés pour une seule scène, deux scènes peuvent utiliser 24 paramètres serrures chacune, quatre scènes peuvent utiliser, par exemple, 2, 4, 10 et 32 écluses de paramètres, et ainsi de suite.

La scène de chaque pad peut être copiée, collée à un autre pad ou effacée en utilisant [FONCTION] + [RECORD] / [STOP] / [PLAY], respectivement. Les réglages de scène sont stockés dans le kit actif. N'oubliez pas de sauvegarder le kit régulièrement avec [OUI / SAVE] + [FX].

Une fois le montage terminé, appuyez simplement sur la touche [SCÈNE] nouveau pour quitter le mode d'édition de scène. Les paramètres verrous que vous avez saisis seront instantanément activés chaque fois que la scène est activée.



- Utilisez une scène si vous voulez affecter l'impact global - ouverte ou subtile - de votre kit en un clin d'œil. Créer l'impression, par exemple, que votre studio drumkit tout est joué un coup dans un proche vide, brisé par déformation ou sujet à New York compression (ou les trois à la fois) - puis revenir à la normale.

MODE PERFORMANCE

Entrer en mode PERFORMANCE en appuyant sur la touche [PERFORMANCE] clé. Le mode de performance permet de modifier un ou plusieurs paramètres choisis parmi une plage quelconque, en appliquant différentes quantités de pression sur une des touches [PADS] contenant une macro de performance.



- En augmentant légèrement la quantité de pression appliquée à un tampon contenant une macro de performance (ou en appuyant rapidement, puis doucement *libération la pression appliquée*), toutes les valeurs intermédiaires de la plage de verrouillage de paramètre peut être entendu en allant d'une extrémité de la profondeur de modulation à l'autre.

PERFORMANCE EDIT

Assurez-vous que le mode Performance est actif. Appuyez et maintenez la touche [PERFORMANCE] clé pour un court moment afin d'entrer en mode édition.



- Lorsque le mode de performance est actif, [FONCTION] + un des [PADS] offre une coupe courte pratique en mode d'édition de scène.

Il y a 12 macros de performance assignables disponibles, un pour chaque pad. Sélectionnez la macro à modifier en Presse- ing l'un des [PADS]. Lorsque édition de performance est actif, l'écran LCD côté gauche révélera une liste indiquant, par le haut, la performance numéro de macro, le nombre de paramètres verrouillés, une option pour effacer la macro et une option pour effacer toutes les macros. Utilisez le [FLÈCHE] clés [UP] et [VERS LE BAS] pour naviguer dans cette liste.



PERF montre qui macro performance est en cours d'édition. Utilisation [FLÈCHE] clés [LA GAUCHE] et [DROITE] pour sélectionner une autre macro de performance à modifier.

BLOCAGE montre le nombre de verrous de paramètres assignés à la macro performance. Ce chiffre ne changera en ajoutant ou en supprimant les verrous de paramètres (voir ci-dessous).

<CLEAR> efface tous les verrous de paramètres assignés à la macro en cours d'édition de performance. presse [OUI / SAVE] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer la macro.

<EFFACER TOUT> efface tous les verrous de paramètres sur toutes les 12 macros de performance. Presse [OUI / SAVE] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer toutes les macros.

Tout en gardant le pad enfoncé, divers paramètres peuvent être verrouillés à la macro en tournant la **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons. Tout paramètre, de l'une des 13 pistes, peut être verrouillé à la macro. Choisissez les pistes de batterie à partir de laquelle seront attribués les **verrous de paramètres en appuyant sur [PISTE] + [PADS]**. Si les paramètres de la piste FX doivent être verrouillés à la macro, appuyez sur la [FX] clé. Les paramètres disponibles pour la modulation et macro sera assignation visible sur l'écran LCD.

Quand une macro est éditée, les blocs de pistes de batterie contenant des verrous de paramètres rougeoyeront rouge demi-brillant et le scintillement. La piste active, à partir de laquelle les verrous de paramètres sont actuellement fixés, brillera rouge plein lumineux et le scintillement. Si une macro humecte d'verrous des paramètres de piste FX, la piste FX LED rouge clignote lors de l'édition. Quand un tampon contenant une macro mance perfor- est pressée pendant le montage, les verrous de paramètres sont affichés avec des graphiques inversées et leurs valeurs de profondeur de modulation (à condition que la piste particulière, et la page de paramètres particulier où le paramètre de verrouillage est situé, est actif) sont également représentés .

Un total de 48 paramètres différents peuvent être verrouillés l'une quelconque des 12 macros de performance, dans une combinaison quelconque, pour chaque kit. Par exemple, 48 verrous de paramètres peuvent être utilisés pour une seule macro, deux macros peuvent utiliser 24 paramètres verrous chacun, quatre macros peuvent utiliser, par exemple, 2, 4, 10 et 32 écluses de paramètres, et ainsi de suite.



- Alors que le processus de modification d'une macro de performance est similaire à l'édition d'une scène, les serrures de paramètres ont une fonctionnalité complètement différente. Considérant que les verrous de mode de scène sont des valeurs fixes, les verrous de mode de performance sont des paramètres de profondeur de modulation.
- Si, par exemple, le paramètre TUN sur la page des paramètres SYNTHE de la piste BD est verrouillée à une valeur de +24, la macro performance sera, lorsqu'il est engagé, effectuer une augmentation relative du réglage TUN du son de la piste entre 0 et + 24, en fonction de la quantité de pression appliquée sur le tampon à laquelle la macro de performance est affectée. 0 si aucune pression est appliquée, 12 si la pression moyenne est appliquée, et 24 si la pression maximale est appliquée.
- Si le paramètre TUN est verrouillé à une valeur de -24 au lieu, aucune pression produirait une diminution de la valeur relative de 0, moyenne pression -12 et -24 de pression maximale.
- On notera que le décalage est par rapport à la TUN générale (ou tout autre) de paramétrage: si le paramètre général est 30, un verrou de paramètre avec une profondeur de modulation de 24 est réglée et la pression maximale est appliquée au tampon qui contient la macro de performance , la valeur résultante sera +54.

La macro de chaque pad peut être copié, collé à un autre pad ou effacer en utilisant [FONCTION] + [RECORD] / [STOP] / [PLAY], respectivement. les paramètres du mode PERFORMANCE sont stockés dans le kit actif. N'oubliez pas de sauvegarder le kit régulièrement avec [OUI / SAVE] + [FX].

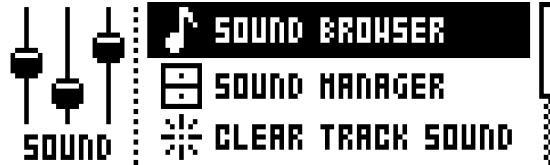
Une fois le montage terminé, appuyez simplement sur la touche [**PERFORMANCE**] nouveau pour quitter le mode d'édition. Les paramètres verrous que vous avez saisis seront activés chaque fois que le pad contenant la macro performance est pressé, sous le mode Formance PER- (mais pas modifier la performance) est actif. La profondeur de modulation relative de tous les paramètres verrouillés répondra à la quantité de pression appliquée sur le tampon.



- Comme son nom l'indique, le mode de performance est une caractéristique de performance live. Comme est le mode Scène. Lors de l'enregistrement sur le séquenceur, les macros mode de performance et SCENES ne sont pas possibles au paramètre de verrouillage.

MENU SOUND

Dans ce menu Sons dans la bibliothèque Drive + son ou dans la piscine sonore du projet actif peut être consulté et géré. D'autres options de menu vous permettent d'effacer le son de la piste, renommer le son de la piste ou modifier les paramètres du son de la piste. Ouvrez le menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**MUTE**]. Utilisez le [**UP**] et [**VERS LE BAS**] Les touches fléchées pour se déplacer entre les options. Presse [**OUI / SAVE**] pour confirmer votre sélection. Quittez le menu en appuyant sur [**PAS DE RECHARGEMENT**].



NAVIGATEUR SOUND est pour la prévisualisation et le chargement des sons. Ouverture du menu affichera une liste de tous les sons dans la bibliothèque soit + lecteur audio ou la piscine Sound. Seuls les sons qui peuvent être exprimées par la piste active seront affichées. Par exemple, si la piste CH est actif, seuls les sons en utilisant les machines disponibles pour la voie CH (et OH) sera visible. Si vous souhaitez parcourir divers sons de batterie basse, par exemple, assurez-vous que la BD est la piste active en appuyant sur [**PISTE**] + la première [**PADS**] clé. Faites défiler la liste en tournant la **NIVEAU** molette ou en appuyant sur [**UP**] / [**DOWN**]. Charger un son en appuyant sur [**OUI / SAVE**]. A la différence du menu **MANAGER SOUND**, il n'a pas le menu **SON OPÉRATIONS**. En outre, logements vides sonores ne sont pas représentés ici.



En appuyant sur [**LA GAUCHE**] accédera au menu **TRIAGE**. Presse [**OUI / SAVE**] pour exécuter les commandes. Presse [**PAS DE RECHARGEMENT**] ou la [**DROITE**] flèche pour quitter le menu.



► **BASSIN** Sons listes disponibles dans le pool sonore du projet actif. La commande est disponible uniquement lorsque vous naviguez sur le lecteur + Sonothèque.

► **+ DRIVE** Sons listes disponibles sur le disque + Sonothèque. La commande est disponible uniquement lorsque vous naviguez sur la piscine sonore du projet actif.

TRIER ABC trie les sons dans l'ordre alphabétique. La commande est disponible uniquement lorsque les sons sont classés par numéro d'emplacement.

SORT 123 trie les sons par le numéro de fente (ou de la position + Drive). La commande est disponible que lorsque les sons sont classés par ordre alphabétique.

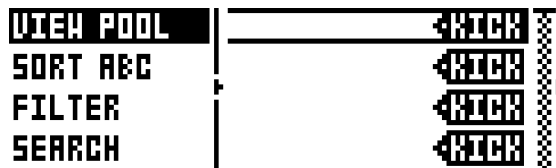
FILTRE ouvre une liste dans laquelle les sons peuvent être organisés selon les balises. Sélectionner et désélectionner des balises en appuyant sur [**OUI / SAVE**]. Plusieurs balises peuvent être sélectionnés. Sortir de la liste d'étiquettes en appuyant sur [**PAS DE RECHARGEMENT**]. **CHERCHER** effectuera une recherche de texte et la liste de tous les sons avec des noms correspondant ou dont la saisie de texte. Voir « L'ÉCRAN DE DESIGNATION » à la page 10 sur la façon de saisir du texte.

SOUND MANAGER est une version plus complète du NAVIGATEUR SOUND. Les sons peuvent être enregistrés, chargés, renommés, étiquetés et ainsi de suite. L'ouverture de ce menu affichera une liste de tous les sons trouvés soit dans la bibliothèque Drive + son ou la piscine Sound. A la différence du navigateur, tous les sons seront affichés, pas seulement les sons qui peuvent être utilisés par la piste active. La couleur du pavé tactile actif indique si le son peut être chargé ou non. couleur violette signifie qu'il peut. En outre, lorsqu'un son est en surbrillance, le <PADS> de *tout* pistes auxquelles le son peut être chargé sera affiché dans la couleur rouge sombre. Les sons peuvent être visionnés en appuyant sur le pad de la piste active, que le A condition son peut être exprimé par la piste (la couleur de pad est violet) Faites défiler la liste en tournant la **NIVEAU**

molette ou en appuyant sur [UP] / [DOWN].



En appuyant sur [LA GAUCHE] accèdera au menu TRIAGE. Les commandes disponibles sont les mêmes que ceux qu'on trouve dans le menu de votre navigateur TRIAGE SOUND. Lisez à propos du menu à la page 25 TRIAGE.



En appuyant sur [DROITE] va accéder au menu SON OPÉRATIONS. Les opérations disponibles auront une incidence sur le son lumineux haute. Presse [OUI / SAVE] pour appliquer les commandes pour le son sélectionné. Presse [PAS DE RECHARGEMENT] ou la [LA GAUCHE] flèche pour quitter le menu.



CHARGE DE PISTE charge le son sélectionné à la piste active, et il fait partie du kit actif.

COPIER... copie les sons sélectionnés à l'un des éléments suivants:

- POOL copies sélectionné sons aux premiers emplacements libres du projet actif Piscine Sound.
- + DRIVE copies sélectionné sons aux premiers emplacements libres du lecteur + Sonothèque.
- + copies BANK (AP) la sélection des sons pour les premiers emplacements libres d'une banque spécifique à l'intérieur du lecteur +.

MAGASIN SOUND TRACK enregistre la piste active du son à l'emplacement sélectionné. S'il vous plaît noter qu'en dehors du **MANAGER SOUND**, à tout moment (sauf en mode MUTE ou en mode SONG EDIT), [OUI / SAVE] + [MUTE] offre un raccourci vers cette opération.

RENOMMER renomme le son sélectionné.

ÉTIQUETTES D'ÉDITION ouvre un menu où peuvent être étiquetés sons. Les sons peuvent avoir un certain nombre de balises, mais seulement les deux premiers seront affichés sur la liste Sound. Appliquer ou supprimer les balises en appuyant sur [OUI / SAVE].

EFFACER supprimera le son.

TOUT SÉLECTIONNER sélectionne tous les sons dans la liste.

TOUT DÉSELECTIONNER désélectionne tous les sons dans la liste.

BASCULER va activer ou désactiver la protection d'écriture pour les sons sélectionnés. Lorsqu'un son est protégé en écriture, il ne peut pas être écrasé, renommé, étiqueté ou supprimé.

ENVOYER SYSEX envoie les sons sélectionnés sous forme de données SysEx.

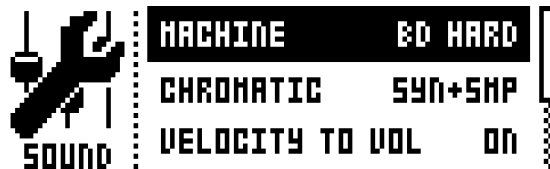


- Sons dans la bibliothèque Drive + son sont organisés en 16 banques, allant de A à P. Chaque banque peut contenir 256 sons. Utilisez les touches pour afficher uniquement les sons [TRIG] situé dans une banque spécifique.
- Vous pouvez afficher un aperçu du son sélectionné en appuyant sur le pad de la piste active. Tous les sons disponibles pour la piste active peuvent être visionnés. S'il vous plaît noter que si le son est ensuite envoyé aux effets, les réglages d'effets actuels auront une incidence.
- Plusieurs sons peuvent être simultanément affectés par les commandes disponibles dans le menu SOUND OPER-ATIONS. Sélectionner / désélectionner sons individuels en les sélectionnant et en appuyant sur [OUI / SAVE].
- Appuyez sur [FONCTION] + [UP] / [DOWN] pour un défilement plus rapide dans la liste Sound.

SOUND EFFACER TRACE définira les paramètres de la page PARAMETER de la piste active à leurs valeurs par défaut. Au moment de choisir cette option une invite apparaîtra. Presse [OUI / SAVE] pour réinitialiser les paramètres ou [PAS DE RECHARGEMENT] pour annuler l'opération. Notez qu'aucune information de paramètre sera définitivement perdue jusqu'à ce que le kit est enregistré dans le même emplacement, il a été chargé.

SOUND TRACK RENAME ouvre un écran DESIGNATION où le son de la piste active peut être renommé.

Réglages du son ouvre un menu dans lequel différents réglages sonores généraux se trouvent. Ces paramètres sont stockés dans le kit actif. Utilisez le [UP] / [DOWN] flèche ou les touches *NIVEAU* bouton pour faire défiler le menu. Utilisez le [GAUCHE DROITE] les touches fléchées pour modifier les paramètres.



MACHINE sélectionner la machine avec laquelle sera généré la piste active son. Seules les machines disponibles pour la piste active seront affichés. Pour changer rapidement MACHINE, utilisez la commande raccourci en appuyant rapidement la première [PARAMÈTRE] clé, *Synth*, deux fois. Pour en savoir plus sur les machines, voir « Annexe D: MACHINES ».

CHROMATIQUE ensembles les parties du mode sonore CHROMATIQUE, ainsi que la page TRIG NE PAS paramètre, aura une incidence sur:

- OFF signifie que le terrain ne sera pas affecté du tout.
- SYNTH affecte la hauteur de la partie Synth seulement.
- EXEMPLE affecte la hauteur de la partie échantillon seulement.
- SYN + SMP affecte la hauteur des deux parties Synth et d'exemples.

VOL À LA VITESSE sélectionnez la vitesse aura une incidence sur le volume lors de la lecture du son sur la [PADS] ou avec une unité MIDI externe.

- OFF signifie la vitesse ne sera pas affecter le volume du son.
- ON, le volume correspond à la vitesse linéaire.

MOD VELOCITY donne accès à un menu où jusqu'à cinq paramètres de la page des paramètres peuvent être affectée au paramètre mod de vitesse. Ouvrez le menu en appuyant sur [**OUI / SAVE**].

Utilisation **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **UN D** pour sélectionner les paramètres de l'une des pages de paramètres. Utilisation **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **EH** pour régler la profondeur de modulation pour les paramètres choisis. Utilisez le **NIVEAU** bouton pour régler la plage de vitesse globale.

AFTERTOUCH donne accès à un menu peuvent être attribués où jusqu'à cinq paramètres de la page PARAMETER à la [**PADS**] ou l'unité de commande externe MIDI aftertouch. Ouvrez le menu en appuyant sur [**OUI / SAVE**]. Utilisation **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **UN D** pour sélectionner les paramètres de l'une des pages de paramètres. Utilisation **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **EH** pour régler la profondeur de modulation pour les paramètres sen CHO-. Utilisez le **NIVEAU** bouton pour régler la plage de vitesse globale.



- Copier, coller des opérations claires et sont disponibles dans le NAVIGATEUR SOUND et SOUND MANAGER.
- Utilisez le **NIVEAU** bouton pour augmenter la vitesse de défilement dans le NAVIGATEUR SOUND et SOUND MANAGER.

Émet un son

Jouer à la piste de sons de batterie du kit actif en appuyant sur l'une des douze [**PADS**]. < PADS > brièvement clignote quand on tape dessus. Chaque pad est sensible à la vitesse, ce qui signifie un rap doux et un coup de poignard décisif sur le pad produira des sons de batterie de différentes intensités.

Utilisation [**FONCTION**] + [**PADS**] à trig le son à la vitesse réglée sur la page trigonométrique pour chaque piste (le **VEL** Param- eter).

Le [**TRIGONOMÉTRIE**] clés 1-12 peuvent également être utilisés pour jouer les sons des douze pistes, également à la vitesse définie sur la page Trig pour chaque piste.

Maintenez la touche [**RETRIG**], puis appuyez et maintenez l'un des [**PADS**] à **RETRIG** en continu le son de la piste aussi longtemps que le pad est maintenu. Jouer à des roulements de tambour de cette manière sur un ou plusieurs des tampons, chacun avec ses propres paramètres de **RETRIG** assignables. Contrôle de pression **RETRIG** vitesse. Aftertouch est désactivé pendant retrig. Voir « **RETRIG MENU** » à la page 34.

Les sons qui sont conçus pour le jeu aftertouch peuvent être lus en appuyant sur puis en appuyant sur un pad sans lever le doigt entre les deux. Paramètres de contrôle cela peut être trouvé dans le menu **SOUND**, couverts à la page 25.

LECTURE D'UN SON AVEC UN MIDI externe UNITÉ

Outre l'utilisation de la [**PADS**], les sons peuvent également être joués avec une unité MIDI externe connecté à analogique Rytm. Quelles pistes MIDI les voix répondent à sont mis en place dans le menu des canaux MIDI, couverts à la page 52.

A SON ÉDITER

Activer l'une des pistes de batterie pour le montage en appuyant sur [**PISTE**] + un de [**PADS**]. La barre d'informations sur l'écran LCD, indiquant quel kit est chargé, va changer brièvement pour indiquer le nom de la piste de batterie sonore. Lors de l'édition, la machine, les paramètres sonores et des exemples de la piste peuvent être modifiés, et les modifications apportées seront enregistrées dans le cadre du kit actif.

Ajuster le volume global de la piste de batterie actif avec le **NIVEAU** bouton.

La machine en cours d'utilisation permettra de déterminer quels paramètres SYNTH seront disponibles pour la modulation sonore. Appuyez rapidement sur le premier [PARAMÈTRE] clé, **Synth**, deux fois pour ouvrir un menu pour la sélection de la machine.



Parcourez la liste des machines utilisant le [FLÈCHE] clés [UP] et [VERS LE BAS]. Exemple de la MACHINE actuellement décrit en appuyant sur le pad de la piste active. Sélectionnez la machine décrite en appuyant sur [OUI / SAVE]. Sortie avec- une commutation machine en appuyant sur [PAS DE RECHARGEMENT].

Modifier un son de la piste en ajustant les paramètres trouvés sur les pages de paramètres. Accédez à ces pages en appuyant sur l'un des cinq [PARAMÈTRE] clés de la page. Utilisez le **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **AH** de modifier les paramètres. Pour une description complète des fonctions des paramètres, s'il vous plaît voir « Annexe A: DRUM TRACK Parameters ».

SYNTH contrôle les paramètres de synthèse de tambour analogiques de l'ordinateur sélectionné.

ÉCHANTILLON contrôle la sélection des échantillons et les paramètres.

FILTRE commande le mode de filtre, la fréquence de coupure et l'enveloppe.

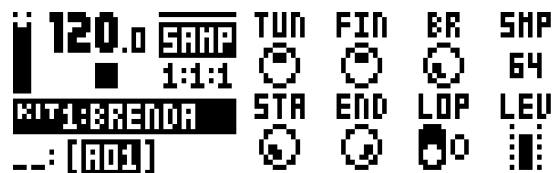
AMP contrôle les paramètres d'amplitude, l'effet envoi et niveaux.

LFO contrôle des paramètres pour le LFO de la voie active.

Collecter un échantillon

Tous les échantillons 127 utilisateurs peuvent être affectés à un son sur l'une des pistes de batterie. Les échantillons d'utilisateurs peuvent être remplacés, relocalisés et par ailleurs gérés dans le gestionnaire SAMPLES dans le menu GLOBAL. Voir section « MENU GLOBAL » à la page 47. Sélectionnez la piste de batterie actif en appuyant sur [TRACK] + un de [PADS].

Ouvrez la page de paramètres de l'échantillon en appuyant sur la seconde [PARAMÈTRE] clé, **ÉCHANTILLON**.



presse **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **ré** pour afficher une liste des échantillons.



Tourner dans le sens antihoraire bouton pour faire défiler la liste, dans le sens horaire pour faire défiler la liste. Appuyez sur le pad de la piste active tout en naviguant à écouter l'échantillon actuellement décrit.

Presse [FONCTION] et [OUI / SAVE] pour remplacer un échantillon dans l'une des fentes avec celle trouvée dans l'un des répertoires de l'échantillon. Pour en savoir plus sur les répertoires exemples, voir « MENU GLOBAL » à la page 47.

Pour sélectionner un échantillon décrit, appuyez sur [OUI / SAVE]. presse **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **ré** ou [PAS DE RECHARGEMENT] pour quitter la liste sans sélectionner un échantillon.



- Sélection de l'échantillon peut également être accessible en appuyant rapidement la deuxième touche [PARAMETER], SAM- PLE, deux fois.

MODIFICATION DU FX

Sélectionnez la piste FX pour l'édition en appuyant sur la touche [FX] clé. La piste FX contrôle des départs d'effets internes (Analog Rytm Delay et Reverb) et les effets de maître (de distorsion et de compression). Modification de la piste FX est similaire à l'édition des sons des pistes de batterie. Les pages de paramètres contiennent tous les paramètres de change.

Il y a cinq pages de paramètres pour la piste FX. Accédez aux pages de paramètres en appuyant sur l'un des [PARAMÈTRE] clés. Utilisez le **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons **AH** pour modifier les paramètres. Les deux premiers, Delay et Reverb, sont envoyés effets: les paramètres sont définis sur la piste FX, mais leurs signaux entrants sont fixés sur le DEL et REV envoient des paramètres sur la page AMP de chaque piste de batterie. Les deux suivantes, la distorsion et du compresseur, sont des effets maîtres: ils conditionnent tous les sons avec une distorsion ou compression. La dernière page est le LFO dédié piste FX, avec lequel vous pouvez tempérer l'un des paramètres sur la piste FX avec une oscillation de fréquence sur mesure basse le long d'une des sept formes d'ondes possibles, ce qui permet - pour ne citer qu'un exemple - tion Modu marée du son Distorsion. Pour des explications complètes des paramètres sur la piste FX, s'il vous plaît voir « Annexe B: FX PARAMETRES TRACK ».

RETARD contrôle le caractère, envoi de réverbération et le volume de l'effet d'envoi de retard.

REVERB contrôle le caractère et le volume de l'effet d'envoi de réverbération.

DISTORSION contrôle la quantité et le caractère de distorsion appliquée.

COMPRESSEUR contrôle le comportement, le volume et mélange sec / humide de compression du son.

LFO Contrôles d'paramètres de la piste FX LFO.



- FX et le réglage des paramètres de piste sont stockés dans le cadre d'un kit. Ne pas oublier de sauvegarder le kit et lui donner un nom unique une fois que vous avez atteint les résultats que vous voulez, ou appuyez simplement sur [OUI / SAVE] + [FX] pour enregistrer rapidement le kit actif avec son nom inchangé.



- Il est conseillé de ne pas utiliser les effets trop généreusement lors de l'élaboration d'un son de base. Au contraire, ajouter au goût FX à des pièces de choix de la composition: triggered sur et en dehors dans le cadre d'un modèle de séquenceur préprogrammé ou macros SCENE et PERFORMANCE prêts à se déclencher en direct.

Réglez le niveau de retour maître des sorties delay et reverb sur la piste FX avec le **NIVEAU** bouton. Ces effets ont également envoyer des paramètres de volume individuels.

SEQUENCER

Le séquenceur des magasins Analog Rytm a battu l'information dans les modèles. Un modèle contrôle la lecture des pistes de batterie, la piste FX et divers aspects de ces spécifiques au modèle. Chacune des 8 banques, allant de A à

H, contient 16 motifs, ce qui signifie que 128 motifs sont immédiatement disponibles pour chaque projet. Toutes les modifications apportées aux modèles sont stockés automatiquement. Les modifications apportées au modèle actif peuvent être reversées, tant qu'il est actif. Lire la suite dans le menu « MOTIF » à la page 36. Un modèle contient:

- Paramètres généraux trigonométriques sur la page TRIG (hauteur de note par défaut, la vitesse et ainsi de suite).
- paramètres de quantification.
- Remarque Trigs pour toutes les pistes.
- serrures Trigless pour toutes les pistes.
- serrures paramètres.
- serrures sonores.
- sourdines Trig.
- Déclenche Accent.
- Déclenche Slide.
- Déclenche Swing et quantité swing.
- Un kit lié au motif.
- signature de longueur et de temps pour les pistes.

OPÉRATIONS DE MODELE DE BASE

Analog Rytm peut passer en toute transparence entre les modèles. Ceci, ainsi que la capacité de la chaîne de motifs, est une fonction très pratique quand improvise en direct.

Sélection d'un modèle

Appuie sur le [GROUPE DE LA BANQUE] clé pour choisir le groupe bancaire à partir duquel un modèle sera sélectionné. Si, par exemple AD groupe de banque est choisie, des motifs dans les banques A, B, C et D peuvent être sélectionnés. , Appuyez sur une prochaine [BANQUE] clé suivi d'un [TRIGONOMÉTRIE] pour sélectionner un motif au sein de la banque sélectionnée. Pour sélectionner modèle B05, par exemple, choisir un groupe AD banque en utilisant le [GROUPE DE LA BANQUE] clé. Puis appuyez [BANQUE B / F] et [TRIGONOMÉTRIE] clé 5.

Modèles contenant des données sont présentées avec le rouge demi-brillant <TRIG> LED. La forme active courante est représenté avec un rouge plein lumineux <TRIG> LED. Lorsqu'un modèle ne contenant pas de données est sélectionné, le kit du modèle précédent sera maintenu actif et lié au nouveau modèle.

Quand un modèle est en cours de lecture et un nouveau motif est sélectionné, la nouvelle position de modèle sera affiché clignotant dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD (par défaut Si, séquencés, mode Pattern est actif). Une fois la dernière étape du schéma a joué, le nouveau modèle démarre et la position du modèle cesse de clignoter.



- Sélection de motif peut être faite en utilisant une seule main. Après une touche [BANK] a été pressée, un dow apparaîtra pour gagnant un court moment, en déclarant « CHOISIR PTN ». Si une touche est enfoncée alors que ce dow gagnant- est visible, un motif [TRIG] sera sélectionné.
- Les modèles peuvent être modifiés pendant que le séquenceur en cours d'exécution.
- Les modèles peuvent être modifiés et mis en attente en envoyant des messages de changement de programme.
- Une fois le motif est sélectionné, et avant de relâcher une touche quelconque, [REC], [PLAY] et [STOP] peut être pressée à copier, des motifs clairs ou pâte sans quitter la configuration active. Il est possible d'effacer et de coller plusieurs modèles en même temps.

CONTRÔLE DE MODÈLE

En appuyant sur [**JOUER**] va commencer la lecture d'un motif. En appuyant sur [**ARRÊTEZ**] arrêtera la lecture de toutes les pistes. Le son sera coupé, mais les effets comme retard continuera à être audible jusqu'à ce que les répétitions de retard ont estompé. Lorsque le séquenceur est arrêté, appuyez rapidement sur [**ARRÊTEZ**] + [**STOP**] pour arrêter la lecture de toutes les pistes et disparaître les effets d'envoi.

Quand un modèle est en cours de lecture et [**JOUER**] est appuyé sur la lecture est mise en pause. Presse [**JOUER**] à nouveau pour reprendre la lecture.

Si un modèle contient plus de 16 étapes du séquenceur, la <MOTIF page> LED indiquera. Quand un modèle est en cours de lecture, la page de configuration actuellement actif est affiché avec un clignotement, plein lumineux, <MODÈLE PAGE> LED.

TEMPO

tempo Pattern est global et aura une incidence sur tous les modèles. tempo Pattern est réglé dans le menu TEMPO. Presse [**TEMPO**] pour l'ouvrir.

120.0 BPM

Utilisez le **NIVEAU** bouton pour changer le réglage de tempo. Le [**UP**] et [**VERS LE BAS**] incrémente la partie décimale du tempo.

Pour appuyer sur un réglage de tempo, maintenez la touche [**FONCTION**] clé, puis appuyez sur la touche [**TEMPO**] clé dans un rythme régulier. Après quatre robinets le consécutives effectuées tempo moyen des robinets sera calculée. En continuant sur écoute, le tempo moyen continuera à mettre à jour.

Le tempo peut être temporairement poussé du coude vers le haut ou vers le bas de 10% en appuyant sur la touche [**LA GAUCHE**] ou [**DROITE**] Touches directionnelles. Lorsque la touche est relâchée, le BPM reviendra au réglage d'origine.

Lorsque dans le menu TEMPO, tenant [**FONCTION**] tout en tournant la **NIVEAU** bouton ne changera pas le tempo à la valeur sélectionnée jusqu'à ce que le [**FONCTION**] touche est relâchée. Tout en faisant cela, « PREP. » Clignote dans le coin inférieur gauche de l'écran.



- changement de tempo est très pratique lors de la synchronisation manuellement analogique Rytm à une plaque tournante ou une source sonore externe. Notez que vous n'avez pas besoin d'être dans le menu TEMPO pour effectuer le déplacement de tempo.

MODES DE MODÈLE

Lors de la modification des modèles, différents modes qui affectent la façon dont le modèle actif sera changé existent. Basculer entre les modes de motif en appuyant sur [**FONCTION**] + [**GROUPE BANK**]. Le <MODÈLE MODE> LED indique le mode qui est sélectionné. Il existe trois modes de modèle.

DEMARRAGE DIRECT immédiatement changer les modèles. Le nouveau modèle va commencer à jouer dès le début. Ce mode est affiché avec un rouge <MOTIF MODE> LED.

DIRECT JUMP immédiatement changer les modèles. Le nouveau modèle va commencer à jouer à partir de la position où le motif précédent a laissé. Ce mode est affiché avec un vert <MOTIF MODE> LED.

SÉQUENTIEL modifiera la configuration après le modèle en cours de lecture atteint sa fin. Ce mode est le mode par défaut. Il est montré avec un non éclairé <MODE MODÈLE> LED.

Modification d'un motif

Analog Rytm propose deux modes principaux d'entrée lors de l'édition ou de création d'un motif, le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT EN DIRECT et mode d'enregistrement. Dans ces modes, deux types de Trigs peuvent être saisis: noter Trigs et serrures de trigless.

TYPES TRIG

Deux types de Trigs existent, Déclenche des notes et des verrous de trigless. Remarque Déclenche trig notes pendant que les verrous de trigless peuvent être utilisés pour appliquer des verrous de paramètres sans triggering notes. Réglage SYN et SMP (voir « TRIG MENU » à la page 36) à zéro sur un TRIG va le transformer en un verrou de trigless. Remarque Déclenche sont présentés avec brillant complet <TRIG> LED et serrures de trigless sont présentés en demi-brillant <TRIG> LED. <TRIG> LED étapes ci-dessus ne contenant pas Déclenche restent sans éclairage. En savoir plus sur les verrous de paramètres dans la section « Parameter BLOCAGE » à la page 39. Les deux types de Trigs sont saisis différemment selon que le mode d'enregistrement ou GRID, LIVE est actif.

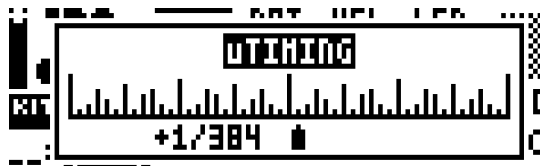
GRID MODE ENREGISTREMENT

GRID enregistrement est une méthode de composition où Trigs sont ajoutés en utilisant le [TRIGONOMÉTRIE] clés.

Entrer en mode GRID d'enregistrement en appuyant sur la touche [REC] clé. Une LED rouge allumée <REC> indique le mode GRID d'enregistrement est actif.

Sélectionnez la piste à laquelle vous voulez ajouter Trigs, la piste active, en appuyant sur la touche [PISTE] + touche l'un des [PADS]. Lieu Note Déclenche sur le séquenceur en appuyant sur la touche [TRIGONOMÉTRIE] touches 1-16 dans la séquence souhaitée. Lorsque le mode chromatique est actif, la valeur de pas de la trig note sera enregistrée selon laquelle [PADS]

touche est enfoncée. Pour ajouter un verrou trigless, appuyez sur [FONCTION] et [TRIGONOMÉTRIE]. Ajouter micro à un moment trig note Press- ING et maintenant la touche [TRIGONOMÉTRIE] tout en appuyant sur [FLÈCHE] clés [LA GAUCHE] ou [DROITE]. Un micro timing menu déroulant apparaîtra, montrant le décalage horaire.



Réglez la vitesse retrigger en appuyant et en maintenant la touche [TRIGONOMÉTRIE] tout en appuyant sur [FLÈCHE] clés [UP] ou [VERS LE BAS].

De même, un menu contextuel apparaît à l'écran, où différents paramètres RETRIG peuvent être faites. En savoir plus sur le menu retrigger à la page 34.

Si le motif contient plus de 16 étapes, sélectionnez la page de configuration que vous souhaitez modifier en appuyant sur la touche [PAGE] clé. La page de profil actif est affiché avec une pleine lumière <PAGE MODÈLE> LED.

Presse [JOUER] à écouter la séquence.



- Tous les Trigs d'une piste peut être déplacé vers l'avant ou vers l'arrière sur le séquenceur. En mode GRID D'ENREGISTREMENT, maintenez la touche [FONCTION] tout en appuyant sur les touches fléchées [GAUCHE] ou [DROITE] pour effectuer le changement de TRIG.

MODE D'ENREGISTREMENT EN DIRECT

Mode Direct d'enregistrement est le second procédé d'addition Trigs aux pistes. Dans ce mode d'enregistrement, le [PADS]

sont joués en temps réel Trigs d'entrée aux pistes. Il est également possible d'entrer des verrous de paramètres en temps réel. entrée de Trigs en mode direct d'enregistrement est placé sur le séquenceur en mode micro chronométré, ce qui signifie la

µTM paramètre dans le menu SETUP TRIG sera verrouillé en conséquence pour tenir compte de façon plus précise, le temps d'entrée des Trigs. Cela rend le mode LIVE Enregistrement sur les entrées de note d'enregistrement d'une manière plus expressive et non quanti. Micro chronométré Déclenche peuvent être quantifiées, ce qui se fait dans le menu SETUP TRIG accessible en appuyant sur [FONCTION] + [SETUP TRIG]. Quantification est couvert à la page 37.

Tenir [RECORD] et appuyez sur [JOUER] pour entrer en mode direct ENREGISTREMENT. Le séquenceur commencera à jouer et la LED <RECORD> commencera à clignoter. Vous pouvez maintenant entrer Trigs à la piste active en temps réel en jouant le [PADS].

presses clés sur la [PADS] seront enregistrés comme Trigs note, et la vitesse et la durée des touches auront une incidence sur les valeurs des Trigs note. En outre, la valeur de pas de la TRIG note, si le mode CHROMATIQUE est actif, sera

enregistré. Toute modification des paramètres de la page des paramètres, à l'aide de la **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons, seront enregistrés sur le séquenceur comme verrous de paramètres.

Pour activer ou désactiver la quantification de l'enregistrement direct, appuyez sur [**RECORD**], puis appuyez deux fois sur [**JOUER**]. Répétez la commande pour désactiver. Quantification de l'enregistrement en direct peut également être défini dans le menu CONFIGURATION SEQUENCER trouvé dans le menu GLOBAL.

Presse [**PAS DE RECHARGEMENT**] + une (ou plusieurs) de la [**PADS**] afin d'effacer une séquence de Trigs enregistrées sur une piste (ou sur plusieurs pistes) dans le temps avec le séquenceur, à savoir toutes les étapes atteint sur le jeu de modèle seront effacées, jusqu'à ce que les touches sont relâchées.

Pour arrêter à la fois l'enregistrement et la lecture du séquenceur, appuyez sur [**ARRÊTEZ**]. Pour quitter le mode LIVE ENREGISTREMENT tout en maintenant la lecture du séquenceur, appuyez sur [**JOUER**]. Si le mode direct d'enregistrement est actif et [**REC**] est pressée, le mode GRID d'enregistrement sera activé.

RETRIG MENU

Quand le [**RETRIG**] touche est enfoncée, le menu retrig pour la piste active apparaîtra sur le côté gauche de l'écran LCD. Dans ce menu, une foule d'actions RETRIG peut être réglée. Chacune des douze pistes de batterie peut avoir son propre ensemble de paramètres RETRIG. Les paramètres de RETRIG sont stockés dans le kit actif.

RETRIG	1/4	TUN	SHT	SNP	DEC
LENGTH	1/8				
VEL.CUR	OFF	HAV	HLD	TIC	LEV
Q.START	OFF				

Utilisez le [**FLÈCHE**] clés [**UP**] et [**VERS LE BAS**] pour mettre en évidence l'une des actions de RETRIG (il y a plus que les quatre vis-ible sur l'écran). Modifier les valeurs en utilisant le [**FLÈCHE**] clés [**LA GAUCHE**] et [**DROITE**]. Les valeurs peuvent également être définies à l'aide de la **NIVEAU** bouton. Les actions RETRIG disponibles dans ce menu sont:

* **RETRIG** Définit le taux de Retrig (1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12, 1/16, 1/20, 1 / 24, 1/32, 1/40, 1/48, 1/64 ou 1/80). 16.01 est le taux de Retrig nominal, une trig par étape. 1/32 correspond à deux Trigs par étape et ainsi de suite. Pour trig triplets, par exemple, fixer le taux retrig à 1/12 (ou 1/24).

* **LONGUEUR** Définit la durée de la courbe de vitesse de Retrig en fractions de, ou en multiples entiers de rationnels ou, une étape (0125 - INF). 16/1 est la longueur nominale d'une étape. Ce paramètre affecte le comportement de la courbe de vitesse (voir directement ci-dessous), en définissant les limites de son Lope enve-.

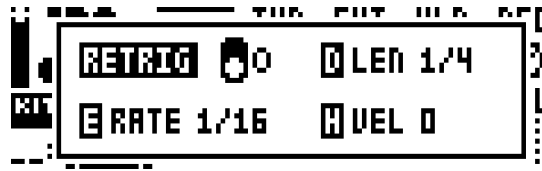
* **VEL. CUR** Réglage de la courbe de vitesse fondu enchaîné / fondu dans la Retrig (-128 à 127). -128 corres- pond à un fondu complète au cours de la durée définie, -64 disparaît à la moitié de la vitesse au cours de la durée définie, 0 est égale à une courbe de vitesse à plat, avec la décoloration, 64 fondus dans la moitié de la vitesse pendant la durée de consigne et 127 fondus dans complètement à pleine vitesse pendant la durée programmée.

* **Q.START** Lance le Retrig à un point de synchronisation de quantification réglée avec le séquenceur (OFF, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1/1).

* **TOUJOURS** Définit retrig verrouiller ON / OFF. Lorsqu'elle est activée, la retrig active chaque fois que le pad de la piste active est pressée sans qu'il soit nécessaire d'appuyer sur [**RETRIG**] premier.

Retrigs peuvent être enregistrées sur le séquenceur, en mode grille d'enregistrement et en mode LIVE ENREGISTREMENT. Ils sont enregistrés comme Trigs séparés. Si la vitesse de Retrig est supérieure à la durée d'une étape de séquenceur, Trigs sont créés avec des marches internes supplémentaires (c.-à-pas avec Retrig activés).

Retrigs peuvent être personnalisés sur l'une des étapes du séquenceur. Appuyez sur une [**TRIGONOMÉTRIE**] clé, puis appuyez sur la touche [**RETRIG**] clé ou [**FLÈCHE**] clés [**UP**] ou [**VERS LE BAS**]. Cela fera apparaître un menu contextuel sur l'écran LCD montrant quatre actions RETRIG.



Tant que la [**TRIGONOMÉTRIE**] La touche est enfoncée, le menu contextuel reste visible. Pour activer / désactiver le retrigger, appuyez sur la [**RETRIG**] clé ou tour **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **UNE**. Pour définir le taux retrigger, appuyez sur la [**FLÈCHE**] clés [**UP**] et [**VERS LE BAS**] ou tour **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **E**. Changer la longueur de la courbe de vitesse en utilisant Retrig **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **RÉ**. La courbe de vitesse du Retrig est réglée à l'aide **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **H**. Les travaux de bouton d'une manière bipolaire, couvrant la gamme -128 à 127. Les valeurs de vitesse négative fanent le retrigger au montant fixe, des valeurs positives des fades. Les paramètres de RETRIG dans ce menu peuvent également être accessibles à partir du menu RETRIG. Cependant, les paramètres RETRIG placés sur un TRIG spécifique sur le séquenceur via le menu contextuel remplacent les paramètres de RETRIG généraux pour la piste active. En savoir plus sur les fonctionnalités de paramètres RETRIG à la page précédente.

MENU TRACK

Paramètres et options pour la piste active se trouvent dans ce menu. Ouvrez le menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**CHROMATIQUE**]. Parcourez la liste en utilisant le [**UP**] / [**DOWN**] flèche ou les touches **NIVEAU** bouton. Sélectionnez en appuyant sur [**OUI / SAVE**]. Changer la piste qui sera affectée en appuyant sur la touche [**PISTE**] + touche l'un des [**PADS**].



SETUP TRIGS vous mènera au menu de quantification pour la piste active. Voir la section « Quantification » à la page 37.

RELOAD TRACK rechargera la piste active. Étant donné que les pistes font partie des motifs qui sont sauvegardés automatiquement, il sera soit rechargée à son état enregistré automatique d'origine ou à un état enregistré spécifique qui peut être déterminé en utilisant la **ENREGISTRER TRACE** commander. Presse [**PAS DE RECHARGEMENT**] + [**CHROMATIQUE**] pour un raccourci vers le **RELOAD TRACK** commander.

ENREGISTRER TRACE enregistre les modifications apportées à la piste active. Ceci est une fonction spéciale disponible en plus du général, automatique, enregistrement des motifs qui se produit lorsque les modèles sont modifiés. La fonction est utile dans les situations où une plage est en cours de travail, les résultats sont souhaitables et que vous voulez continuer à travailler avec la piste tout en ayant la possibilité de revenir à un état enregistré spécifique. le **ENREGISTRER TRACE** commande rend cela possible. Lors du rechargement de la piste, il ne sera pas rechargée à son origine, enregistré automatiquement modèle, état, mais à l'état enregistré manuellement. Presse [**OUI / SAVE**] + [**CHROMATIQUE**] pour un raccourci vers le **ENREGISTRER TRACE** commander.

MENU MODÈLE

Dans les motifs de menu MOTIF peuvent être sauvegardés et rechargés. Ouvrez le menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**SCENE**]. Sélectionnez entre les commandes disponibles en utilisant le [**UP**] / [**DOWN**] Touches directionnelles. Confirmer les sélections avec [**OUI** / **SAVE**].



MODÈLE RELOAD rechargera le modèle actif. Elle sera ensuite rechargée à son état enregistré d'origine automatique ou à un état enregistré spécifique qui peut être déterminé en utilisant la **ENREGISTRER PATTERN** commander. Presse [**PAS DE RECHARGEMENT**] + [**SCENE**] pour un raccourci vers le **MODÈLE RELOAD** commander.

SAVE PATTERN enregistre les modifications apportées au modèle actif. Ceci est une caractéristique spéciale disponible en plus du général, automatique, enregistrement des motifs qui se produit lorsque les modèles sont modifiés. La fonction est utile dans les situations où un modèle est en cours de travail, les résultats sont souhaitables et que vous voulez continuer à travailler avec le modèle tout en ayant la possibilité de revenir à un état enregistré spécifique. le **SAVE PATTERN** commande rend cela possible. Lors du rechargement du modèle, il ne sera pas rechargée à son origine, enregistré automatiquement, état, mais à l'état enregistré manuellement. Presse [**OUI** / **SAVE**] + [**SCENE**] pour un raccourci vers le **SAVE PATTERN** commander.



- La commande MOTIF RELOAD est super quand improvise en direct. Toute modification apportée au modèle actif, comme l'ajout de notes de ligne de basse ou similaires, peuvent être annulées immédiatement.

TRIG MENU

Définissez les actions pour quand une note est déclenchée dans le menu TRIG. Appuie sur le [**SETUP TRIG**] clé pour accéder au menu. Modifier les paramètres à l'aide de la **SAISIE DES DONNÉES** boutons. Ces paramètres généraux affectent Déclenche note placés sur le séquenceur. Sur une étape du motif, Trigs peuvent être verrouillés à d'autres paramètres en appuyant d'abord sur et la tenue d'une [**TRIGONOMÉTRIE**] clé, puis en changeant les paramètres. Notez que les paramètres de TRIG sont stockés avec le motif actif, ne pas le kit actif.



NE PAS règle la hauteur de la note quand triggered, allant de -24 à 24. Lorsque LIVE enregistrement et la lecture en mode CHROMATIQUE, le pas du [**PADS**] joué remplacera ce paramètre.

VEL fixe à laquelle la vitesse à laquelle la note trig sur le séquenceur est déclenchée, de 1 à 127. En mode direct ENREGISTREMENT, la vitesse du [**PADS**] sont taraudés remplacera ce réglage. Cette vitesse est utilisée lorsque triggering avec [**FONCTION**] + [**PADS**] ou avec le [**TRIGONOMÉTRIE**] clés.

LEN définit la longueur de la trig note. Encore une fois, en mode EN DIRECT D'ENREGISTREMENT, la durée de la Presse- ing [**PADS**] remplace ce paramètre général.

SYN contrôle si la partie de synthé du son sera triggered.

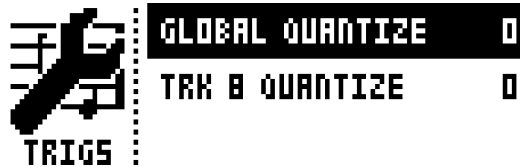
SMP contrôle si la partie de l'échantillon du son sera triggered.

ENV contrôle si l'enveloppe du filtre sera trigged.

LFO contrôle si le LFO sera trigged.

QUANTIFICATION

Accédez au menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**TRIG SETUP**]. Naviguer dans le menu en utilisant le [**UP**] / [**DOWN**] flèche ou les touches **NIVEAU** bouton. Modifier les paramètres avec les touches [**GAUCHE DROITE**] les touches fléchées ou l'un des **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons.

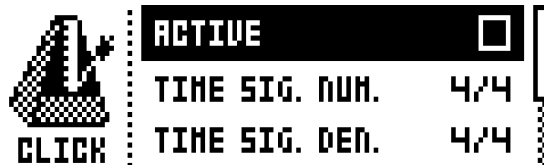


GLOBAL QUANTIZE aura une incidence sur tous les micro chronométrés Trigs de toutes les pistes. Plus la valeur de Quantification, le plus tous les micro chronométrés Déclenche seront quantifiées.

TRK QUANTIZE aura une incidence sur tous les micro chronométrés Trigs de la piste active. Plus la valeur de Quantification, le plus tous les micro chronométrés Déclenche seront quantifiées.

CLIQUEZ SUR PISTE

Le menu **TRACK CLICK** contrôle le métronome interne analogique Rytm. Ouvrez le menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**RETRIG**]. Utilisez le [**UP**] / [**DOWN**] flèche ou les touches **NIVEAU** bouton pour faire défiler la liste des paramètres. Presse [**GAUCHE DROITE**] ou l'un des **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons pour modifier le réglage en surbrillance.



ACTIF Activer / désactiver le métronome. Il est également possible d'appuyer sur [**FONCTION**] et double pression [**RETRIG**] pour activer le métronome ou hors tension.

TIME SIG. NUM contrôle la mesure de note de la signature de métronome.

TIME SIG. TANIÈRE contrôle la mesure de battement du métronome.

PRÉ-ROULER contrôle pour combien de barres le métronome avant que le séquenceur commence à jouer. Ce réglage est pertinent lorsque le mode **LIVE** enregistrement commence.

LE VOLUME contrôle le volume du clic.

MENU SCALE

La longueur et le calendrier du modèle peuvent être modifiés sur cet écran. Deux modes existent dans le menu échelle. En mode normal, toutes les pistes partagent la même longueur. En mode Avancé chaque piste peut avoir des longueurs différentes. Accédez au menu **SETUP ÉCHELLE** en appuyant sur [**FONCTION**] + [**PAGE**]. Utilisez le [**LA GAUCHE**] et [**DROITE**] les touches fléchées pour choisir entre les réglages disponibles. Utilisez le [**UP**] et [**VERS LE BAS**] touches pour régler les différents paramètres et de choisir entre les deux modes.

MODE NORMAL

Ceci est le mode par défaut. Dans ce mode, toutes les pistes du modèle partagent la même signature de longueur et de temps. Cet écran apparaît lorsque le **ORDINAIRE** réglage est actif.

```

MODE :          PATTERN
-----
NORM.
ADV.
.....
16/16  1x
-----

```

Les deux premiers paramètres déterminent la longueur du pas du motif. Le nombre à gauche sélectionne le nombre de pas dans le motif. Le nombre maximum d'étapes à la disposition du motif est déterminée par la longueur totale, définie par le paramètre vers la droite. Cela peut être soit 16, 32, 48 ou 64 étapes. Si 17 étapes ou plus sont utilisés dans un modèle, la

[PAGE] clé est, en mode GRID D'ENREGISTREMENT, utilisé pour basculer entre les différentes pages de motif.

Le paramètre contrôle la plus à droite signature temporelle du motif. Il offre sept réglages possibles, 1 / 8X, 1 / 4X, 1 / 2x, 3 / 4X, 1X, 3 / 2x et 2x. Une valeur de 1 / 8X va lire le motif à un huitième de la cadence réglée. 3 / 4X joue le motif de retour à trois quarts de la cadence. 3 / 2X lire le modèle deux fois plus vite que le réglage 3 / 4X. 2X fera le jeu de modèle au BPM deux fois.



- Trigs sont copiés automatiquement lors de l'extension de la longueur d'un motif. Si un modèle est constitué par exemple de deux pages et la longueur du motif est porté à quatre pages, les deux pages de motifs supplémentaires seront des copies des deux premières pages de motif.
- Appuyez sur la touche pour changer rapidement la longueur totale du motif [PAGE]. Appuyez sur les touches [TRIG] pour changer rapidement le nombre d'étapes du modèle.
- Un réglage de la signature de temps 2X est utile pour augmenter la résolution de base du séquenceur pas à pas aux notes 32e. Un réglage 3 / 4X est utile lorsque Analog Rytm joue aux côtés d'autres instruments réglés sur le même BPM et que vous voulez Analog Rytm jouer des triplés.

MODE AVANCÉ

Dans ce mode, les pistes du modèle peuvent être assignées longueurs individuelles. Sélectionnez le mode avancé par navigation à la colonne de l'échelle en utilisant le **[LA GAUCHE]** touche fléchée. Sélectionner **AVANCÉE** en utilisant le **[VERS LE BAS]** touche fléchée. En mode avancé, deux colonnes existent, TRACK et MASTER.

```

MODE :  TRACK 1  :  MASTER
-----
NORM.
ADV.
.....
16/16
.....
LEN  CHNG
64  OFF  1x
.....

```

La colonne TRACK définit la longueur du pas de la piste. Il fonctionne comme le réglage de la longueur du motif en mode NORMAL. Les réglages ne concerneront que la piste active. Appuyez sur le **[PISTE]** pour sélectionner la piste dont l'échelle sera éditée.

La colonne MASTER est uniquement disponible en mode avancé. Ici, la longueur du maître, la longueur du changement maître et la signature temporelle générale du motif sont définis.

LEN contrôle la quantité d'étapes que le pattern sera lu avant toutes les pistes sont redémarrées. Un cadre INF fera les pistes de la boucle de modèle à l'infini, sans jamais être redémarré. Notez que ce paramètre affecte également pour combien de temps le modèle actif va jouer avant un modèle enchaîné va commencer à jouer. Cela peut être remplacé par le **CHANG** paramètre.

CHANG contrôle pour combien de temps le modèle actif va jouer devant un motif ou indicé enchaîné commenceront à jouer. Ce paramètre est important lorsque, par exemple **LEN** est réglé sur INF. Sinon **CHANG** réglage

est fait, le modèle va jouer à l'infini et le motif suivant ne sera donc pas indicé. Mais si **CHANG**

par exemple, est fixé à 64, le modèle se comporte comme un motif constitué par les 64 étapes en ce qui concerne le repérage et l'enchaînement.

SCALE MASTER est le paramètre le plus à droite. Il définit la signature temporelle générale du motif.



- Si INF est sélectionné le modèle actif va jouer à l'infini, ce qui rend impossible de passer à un autre motif (lorsque le mode SEQUENTIAL de jeu de modèle est utilisé).



- Appuyez sur [FONCTION] + [UP] / [DOWN] pour régler la longueur MASTER par incréments de 16.

SEQUENCER CARACTÉRISTIQUES

BLOCAGE PARAMETER

serrures paramètres permettre à tous les Trigs d'avoir leurs propres valeurs de paramètres uniques. Les notes Trigs d'une piste de batterie peut avoir, par exemple, pas différent, ampli ou paramètres de filtre. Tous les paramètres trouvés sur les pages de paramètres sont possibles au paramètre de verrouillage des serrures et des paramètres peuvent être appliqués à tous les types de pistes. En outre, tous les paramètres de la page TRIG peuvent être verrouillés (voir « TRIG MENU » à la page 36). Pour un aperçu complet de tous les paramètres sur les pages de paramètres, consultez « Annexe A: Paramètres DRUM TRACK ».

Pour appliquer des verrous de paramètres en mode GRID ENREGISTREMENT, appuyez et maintenez la touche [TRIGONOMÉTRIE] clé d'un TRIG. Ajustez les paramètres que vous voulez verrouiller à l'aide du **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons. Les graphiques sur l'écran LCD deviendra inversée pour le paramètre verrouillé et la valeur du paramètre verrouillés seront affichés. Le <TRIG> LED du TRIG verrouillé commencera à clignoter rapidement, indiquant la TRIG contient maintenant un verrou de paramètre. Retirer un verrou de paramètre en maintenant [TRIG] + en appuyant sur la **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton du paramètre verrouillé. En supprimant une trig note et entrer à nouveau, seront effacées tous les verrous des paramètres du TRIG.

En mode EN DIRECT D'ENREGISTREMENT, un tournant **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton volonté serrures de paramètres d'entrée à la piste active. Remarque Déclenche seront verrouillés en conséquence et les verrous de trigless contenant les serrures seront placés sur les étapes du séquenceur ne contenant pas Déclenche note.

Pour supprimer les paramètres serrures de toutes les pistes en mode Live d'enregistrement est actif, appuyez sur la touche [FONCTION] + [PAS DE RECHARGEMENT]. serrures sonores seront, cependant, ne sont pas effacées.

Presse [PAS DE RECHARGEMENT] + une (ou plusieurs) de la [PADS] afin d'effacer une séquence de Trigs enregistrées sur une piste spécifique (ou sur plusieurs pistes) dans le temps avec le séquenceur, à savoir toutes les étapes atteint sur le jeu de modèle seront effacées, jusqu'à ce que les touches sont relâchées. serrures sonores ne seront pas effacées.

Supprimer les verrous de paramètres spécifiques en temps réel en appuyant sur [PAS DE RECHARGEMENT] tout en appuyant sur la **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton correspondant au paramètre qui sera éliminé.



- Jusqu'à 72 paramètres différents peuvent être verrouillés dans un modèle. Un paramètre compte comme un (1) Bloqué paramètre peu importe combien de Trigs qui le verrouillent. Si, par exemple le paramètre de coupure du filtre est verrouillé sur chaque étape du séquenceur, il y a encore 71 autres paramètres qui peuvent être verrouillés.

SON BLOCAGE

Tous les sons de batterie dans la piscine sonore du projet actif peut être modifié par étape du séquenceur. Appuyez et maintenez une note TRIG et tournez la **NIVEAU** bouton.

La liste de la piscine son apparaîtra. Faites défiler la liste en utilisant la **NIVEAU** Bouton, sélectionnez le son que vous voulez attribuer à la TRIG note, puis relâchez le bouton [TRIGONOMÉTRIE] clé. La LED <TRIG> commencera à clignoter. Appuyez et maintenez la touche [TRIGONOMÉTRIE] clé de la TRIG note pour afficher le son assigné.



- Rappelez-vous, tous les sons ne peuvent être exprimés par toutes les pistes. Si un son dans la liste est incompatible avec la piste active, il ne peut pas être verrouillé son. Lorsque vous naviguez sur la piscine Sound, des sons qui sont incompatibles avec la piste active sont représentés par un symbole clignotant (!) Sur l'écran LCD. Comme vides emplacements piscine du son.



- La première position dans la liste de la piscine Sound, intitulé TRACK SOUND, est la sélection par défaut. Il jouera le son de la piste correspondante du kit actif.

TRIG MUTE

L'écran TRIG MUTE vous permet d'ajouter des masques muettes sur un modèle de séquenceur. Chaque piste peut avoir son propre Déclenche muet trigonométriques. Ouvrez le menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**BANK A / E**].



Entrez trig Déclenche mute en appuyant sur la touche [**TRIGONOMÉTRIE**] clés. Sur l'écran TRIG MUTE, les Trigs entrées seront en sourdine les Trigs placés sur la piste active, étant donné les Trigs sont situés sur les mêmes étapes du séquenceur. Les étapes contenant Déclenche note seront affichés avec faiblement éclairés LED <TRIG> au-dessus de leur [**TRIGONOMÉTRIE**] clés.



- sourdines trigonométriques peuvent être rapidement ajoutés à noter Trigs ou verrouille trigless. Gardez la trig note ou trigless verrouillage enfoncé et appuyez sur [**BANK A / E**]. Un muet TRIG trig sera automatiquement placé sur la même étape du séquenceur le verrou note TRIG / de trigless.
- Appuyez sur une note de verrouillage TRIG / trigless de voir rapidement si un TRIG muet trig est placé sur la même étape du séquenceur TRIG. Si tel est le cas, la <BANK A / E> LED s'allume.
- sourdines trigonométriques sont bonnes pour expérimenter la sensation de pistes lors de la lecture en direct. Les huit dernières étapes d'une piste de ligne de basse pourrait par exemple être mis en sourdine pour le suspense.

ACCENT

Ajout d'Trigs accent est utile pour modifier rapidement la vitesse pour des étapes choisies d'une piste. niveau Accent est une nation pour la modulation destina-, ce qui signifie qu'elle peut être affectée par, par exemple, LFOs. Ouvrez le menu ACCENT en appuyant sur [**FONCTION**] + [**BANK B / F**].



Sélectionnez la piste qui sera affectée en appuyant sur la touche [correspondant **PISTE**] clé. Sélectionnez la valeur d'accent en tournant la **NIVEAU** bouton. Plus la valeur, plus sera ajouté accentuation à l'accent Trigs.

Alors que le menu ACCENT est ouvert, le séquenceur affiche Déclenche accent. Placez ou supprimer Déclenche accent en appuyant sur la touche [**TRIGONOMÉTRIE**] clés. Si un trig accent est mis sur la même étape du séquenceur comme TRIG note, la trig note sera accentuée.



- Une trig note peut être rapidement accentué. Gardez la trig note appuyée et appuyez sur [BANK B / F]. Un trig accent sera automatiquement placé sur la même étape du séquenceur TRIG note.
- Appuyez sur une note de verrouillage TRIG / trigless de voir rapidement si un trig accent est mis sur la même étape du séquenceur TRIG. Si tel est le cas, la LED <BANK B / F> s'allume.

BALANÇOIRE

Ajuster le réglage de pivotement du motif, afin d'employer une rainure rythmique propulsive,. Accédez à ce menu en appuyant sur [FONCTION] + [BANK C / G].



Réglez le rapport d'oscillation de 51 à 80%, en tournant le *NIVEAU* molette ou en appuyant sur [FLÈCHE] clés [UP] ou [VERS LE BAS].

La valeur par défaut est un espacement égal à 50%. Personnaliser le modèle de swing, montré par <allumé TRIG> LED, en utilisant les [TRIGONOMÉTRIE] clés.

FAIRE GLISSER

Le menu SLIDE PARAMETER permet aux valeurs des paramètres de deux notes séparées Trigs ou verrouille trigless d'une piste de glisser entre eux.

Ouvrez le menu en appuyant sur [FONCTION] + [BANK D / H]. Lorsque ce menu est actif et [TRIGONOMÉTRIE] touches sont enfoncées, Trigs de diapositives seront placés sur le séquenceur.



Pour une valeur de paramètre à glisser entre deux Trigs, il doit être verrouillé sur l'un des Trigs. Une valeur de paramètre de verrouillage glissera à la valeur de déverrouillage et vice versa. Pour la valeur du paramètre diapositive, placez une lame trig sur la même étape du séquenceur TRIG dont les paramètres que vous voulez faire glisser. La vitesse de la lame est par rapport au tempo et la diapositive est terminée lorsque la prochaine TRIG est atteinte. Plusieurs valeurs de paramètres peuvent glisser en même temps.



- diapositives de paramètres peuvent être rapidement ajoutés à noter Trigs ou verrouille trigless. Gardez la trig note ou trigless verrouillage enfoncé et appuyez sur [BANK D / H]. Un paramètre diapositive trig est automatiquement placé sur la même étape de séquenceur en tant que le verrou note trig / de trigless.
- Appuyez sur une note de verrouillage TRIG / trigless de voir rapidement si un paramètre coulissant TRIG est placé sur la même étape du séquenceur TRIG. Si tel est le cas, la <BANK D / H> LED s'allume.

COPIE, OPÉRATIONS ET EFFACER PÂTE

Modèles, pages de piste, pistes et Trigs peuvent être copiés, collés et effacés.

Le motif actif peut être copié sur un autre emplacement dans la même banque ou à un emplacement dans une autre banque. Pour effectuer une opération de copie de modèle, le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT doit être inactivés. Copiez le motif en appuyant sur

[FONCTION] + [REC]. Sélectionnez un autre motif et collez le modèle copié à cet endroit en appuyant sur [FONCTION] + [ARRÊTEZ]. L'opération peut être annulée en appuyant sur [FONCTION] + [STOP] encore. Effacer un motif en appuyant sur [FONCTION] + [PLAY]. Annuler l'opération en répétant les pressions de boutons.

Après avoir sélectionné un modèle, et avant de relâcher une touche, [REC], [PLAY] et [ARRÊTEZ] peut être pressé de copier, coller ou clair motifs.

pistes du séquenceur individuels peuvent être copiés, collés et effacés de la même manière que les modèles. Pour ce faire, le mode GRID D'ENREGISTREMENT doit être actif.

Une page de piste peut également être copié, collé et effacé. Il est similaire à copier / coller / effacer une piste, mais n'affectera la page de piste active. Quadrillage Mode D'ENREGISTREMENT doit être actif. Sélectionnez la page de piste de choix en appuyant sur la touche [PAGE] clé. Copie en appuyant sur [PAGE] + [REC]. Sélectionnez une nouvelle page de la piste et appuyez sur [PAGE] + [ARRÊTEZ] coller. Nouvelle recherche en appuyant sur [PAGE] + [STOP] encore. Presse [PAGE] + [PLAY] pour effacer la page de piste active. Annuler l'opération en répétant les pressions de boutons.

Trigs, complet avec tous les paramètres de verrouillage des paramètres peuvent être copiés, collés et décochée. Quadrillage Mode D'ENREGISTREMENT doit être actif pour accéder à cette fonctionnalité. Appuyez et maintenez un TRIG et appuyez sur [REC] pour effectuer l'opération de copie. Coller en maintenant une autre [TRIGONOMÉTRIE] et en appuyant sur [ARRÊTEZ]. Il est également possible de copier plus d'un TRIG. Tenez plusieurs Trigs et appuyez sur [REC]. Le premier TRIG pressé agira comme point de départ. Lors du collage, les autres Déclenche copiés seront placés par rapport à ce TRIG. Coller la séquence de Trigs copié en maintenant une autre

[TRIGONOMÉTRIE] et en appuyant sur [ARRÊTEZ]. serrures claires trigonométriques en maintenant un ou plusieurs Trigs et appuyez sur [JOUER].

RAPIDE Sauvegardez et COMMANDEMENTS

Kits, sons, pistes, motifs et chansons peuvent instantanément être sauvegardés et rechargés. Lors du rechargement, les réglages retournent à leur état enregistré.

Pour enregistrer rapidement un kit, appuyez sur [OUI / SAVE] + [FX]. Cette commande est la même que la KIT ENREGISTRER commande qui se trouve dans le menu KIT, couvert à la page 19.

Pour enregistrer rapidement le son de la piste de la piste active, appuyez sur [OUI / SAVE] + [MUTE]. Cette commande est la même que la MAGASIN SOUND TRACK commande qui se trouve dans le menu MANAGER SOUND, couvert à la page 25.

Pour enregistrer rapidement une piste, appuyez sur [OUI / SAVE] + [CHROMATIQUE]. L'opération est la même que la ENREGISTRER TRACE commande, recouverte, à la page 42.

Pour enregistrer rapidement le modèle actif, appuyez sur [OUI / SAVE] + [SCENE]. L'opération est la même que la ENREGISTRER PAT- TERN commande, couvert la page 36. Ceci est utile afin de créer un point de restauration avant de commencer une session de peaufinage en direct qui pourrait ne pas révéler la façon dont vous voulez.

Pour enregistrer une chanson rapide, appuyez sur [OUI / SAVE] + [PERFORMANCE]. La commande est la même que la ENREGISTRER mand com- trouve dans le menu SONG, couvert à la page 45.

Pour un kit rapide recharge, appuyez sur [PAS DE RECHARGEMENT] + [FX]. Cette commande est la même que la RELOAD KIT commande qui se trouve dans le menu KIT, couvert à la page 19. Ceci est utile en direct après un kit a été soumis à des changements improvisés.

Pour recharger rapidement le son de la piste de la piste active, appuyez sur [PAS DE RECHARGEMENT] + [MUTE]. Ceci est le même que reload kit, mais seulement sur la piste active (pas toutes les pistes).

Pour recharger rapidement une piste, appuyez sur [PAS DE RECHARGEMENT] + [CHROMATIQUE]. L'opération est la même que la RELOAD TRACK commande, recouverte, à la page 42.

Pour recharger rapidement le motif actif, appuyez sur [PAS DE RECHARGEMENT] + [SCENE]. L'opération est la même que la MODÈLE RELOAD commande, couverte à la page 36. Seulement utile jusqu'à ce qu'un autre motif est sélectionné, comme une opération d'annulation après que les modifications en direct.

Pour recharger rapidement une chanson, appuyez sur [PAS DE RECHARGEMENT] + [PERFORMANCE]. La commande est la même que la RECHARGER commande qui se trouve dans le menu SONG, couvert à la page 45.

CHAINES ET CHANSONS

Les chaînes sont des séquences qui se composent d'un ou plusieurs motifs. Les chaînes sont utilisées pour former des chansons. 256 entrées de modèle sont disponibles pour les 64 chaînes. Par exemple, une chaîne peut être constituée de 256 motifs ou deux chaînes peuvent être constituées de 128 motifs chacune. Dans la plupart des scénarios, cependant, en utilisant 2-8 motifs dans une chaîne sera suffisant.

Une chanson est toujours active et a travaillé sur. Chansons contiennent deux principales formes d'entrées, les lignes de la chanson et une ligne de bloc-notes. La ligne de chanson active est visible dans la partie inférieure gauche de l'écran LCD. Si une ligne de bloc-notes est activée, les graphiques montreront « _ _ ». La ligne de bloc-notes est par défaut placée au début de la chanson, avant toutes les lignes de la chanson réelle.

Chaque ligne de la chanson contient une chaîne. Ces entrées sont enregistrées en même temps que la chanson. La ligne de bloc-notes Contient aussi CONTIENT une chaîne ou un motif et est également enregistrée dans le cadre de la chanson. Le but recherché de la ligne de bloc-notes est de permettre l'expérimentation avec des chaînes et des motifs sans affecter les lignes de morceau déjà programmées.

CHAINES

Si la ligne de morceau actif ou d'une ligne bloc-notes contient une chaîne, tous les modèles de la chaîne seront lus lors de l'activation du mode chaîne en appuyant sur [**CHAIN MODE**]. Lors de la désactivation du mode, et le mode SONG n'est pas actif, le modèle actuellement actif sera joué à plusieurs reprises. Le modèle actuellement actif, et tout autre modèles de la chaîne, sont visibles dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD.

Les chaînes peuvent être créées, même si le mode CHAIN est désactivé. Lors de la création des chaînes de cette façon, deux méthodes existent: mode chaîne détaillée et le mode de chaîne rapide. Créer des chaînes selon le mode détaillé en appuyant sur [**CHAIN MODE**] + [**GAUCHE DROITE**] pour déplacer le curseur de la chaîne. Il peut être placé soit avant un motif, un motif, ou après un motif. Si le curseur est placé avant un motif et un nouveau motif est sélectionné en appuyant sur [**BANQUE X / X**] + [**TRIG**], le motif sélectionné est inséré avant le motif situé après le curseur. Si le curseur est un modèle highlight- ing et un nouveau motif est sélectionné, le modèle mis en évidence sera remplacé. Lors de l'activation en mode CHAIN, les motifs de la chaîne seront joués en séquence. La chaîne sera bouclée une fois que le motif final de la chaîne a joué. Pour créer des chaînes en mode rapide, appuyez sur les touches [**BANQUE X / X**] puis appuyez sur la touche [**TRIGONOMETRIE**]

clés dans le même ordre que vous voulez que les motifs enchaînés à jouer. S'il vous plaît noter que la chaîne précédente sera effacée lors de la création d'une chaîne en utilisant le mode de chaîne rapide. En appuyant sur [**CHAIN MODE**] + [**PAS DE RECHARGEMENT**] sera, en fonction de l'emplacement du curseur de la chaîne, soit effacer le motif situé avant le curseur ou celui mis en évidence par elle. En appuyant sur [**FONCTION**] + [**CHAIN MODE**] va créer un nouveau, blanc, ligne de bloc-notes. La ligne de scratch pad sera en même temps être déplacé vers le bas d'un pas dans la liste des lignes de la chanson, qui peut être vu lors de l'ouverture du menu SONG EDIT. Le contenu de la ligne précédente de bloc-notes sera ajouté comme chanson ligne 00.



- mode CHAIN est idéal quand improvisant en direct. Lorsque le mode CHAIN est désactivé et seul le motif actif est en boucle, créer une chaîne, puis activer le mode CHAIN. A tout moment, la sortie en mode CHAIN à boucle un motif uniquement. Ajouter et supprimer des modèles pour créer une chaîne complètement nouveau et activer le mode CHAIN à nouveau. En créant de nouvelles chaînes par pression [**FONCTION**] + [**CHAIN MODE**], des chansons improvisées peuvent être rapidement créés.

CHANSONS

Les chansons sont essentiellement des motifs et des chaînes structurées pour former une séquence de longueur. Pour passer en mode SONG, appuyez sur la [**SONG MODE**] clé. Le <SONG> LED est allumé, indiquant que le mode SONG est actif. La chanson active va commencer à jouer, ligne par ligne. Si la ligne de chanson active est la ligne de bloc-notes, chanson ligne 00 sera joué par la suite, étant donné la ligne de bloc-notes n'a pas été déplacé dans le morceau. La ligne en cours de lecture de la chanson est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD.

SONG EDIT MENU

Les morceaux sont créés dans le menu SONG EDIT, qui est accessible en appuyant sur [**FONCTION**] + [**SONG MODE**].



Les morceaux sont lus ligne par ligne, en commençant par le haut et le déplacement vers le bas. Si une ligne de morceau contient une chaîne, vont jouer avant la position de lecture de la chanson tous les modèles de la chaîne se déplace à la ligne suivante. Le jeu de la chanson position est affichée avec des graphismes numéro de modèle inversé. Dans le coin supérieur droit de l'écran LCD le BPM et la quantité de barres et beats jouées est affiché.

Pour naviguer entre les lignes de la chanson ainsi que les modèles attribués aux lignes de morceau, utilisez les touches [**FLÈCHE**] clés. Lorsque le curseur de la chanson met en évidence une position de modèle, le numéro de modèle devient entouré par un carré. Lorsque le curseur de la chanson est placé avant ou après un modèle, il formera une ligne mince.

Pour commencer à jouer un morceau depuis le début, appuyez deux fois sur [**ARRÊTEZ**]. La position de lecture de la chanson sera automatiquement déplacé vers le premier motif de la première ligne de la chanson, qui est normalement la ligne de bloc-notes. Les chansons peuvent toutefois commencer à jouer à partir de toutes les positions de motif. Mettre en surbrillance une position du motif en déplaçant le curseur de la chanson en utilisant le [**FLÈCHE**]

clés. Presse [**OUI / SAVE**] pour sélectionner cette position. Les graphiques seront inversés, ce qui indique que c'est la position de lecture de la chanson. Presse [**JOUER**] pour commencer à jouer la chanson de cette position.



- Copier, coller et des commandes claires peuvent être exécutées sur les lignes de chant.

AJOUT RANGS ET SONG ET PATRONS CHAINES AFFECTATION

Presse [**FONCTION**] + [**OUI / SAVE**] pour ajouter une ligne de chanson. La nouvelle ligne de chant sera inséré en dessous de la ligne sur laquelle le curseur se trouve, et le motif A01 est automatiquement affecté à la nouvelle ligne. Pour affecter un autre motif à la ligne de la chanson, utilisez les touches [**FLÈCHE**] pour déplacer le curseur de la chanson de sorte que le motif assigné à la ligne est mise en surbrillance, puis appuyez sur une [**BANQUE X / X**] clé + un [**TRIGONOMÉTRIE**] clé. En général, la procédure attribuant motif est le même que lors de la sélection d'un motif, couverte dans la section « Sélection d'un motif » à la page 31.

Pour ajouter une chaîne à une ligne de la chanson, sélectionnez une ligne de morceau et appuyez sur la touche [**DROITE**] touche fléchée. Le curseur de la chanson se déplace de la position du motif et former une ligne fine, debout. Appuyez sur une [**BANQUE X / X**] clé + un [**TRIGONOMÉTRIE**] pour sélectionner le modèle qui sera ajouté à la chaîne.

Supprimer le motif dans une chaîne en mettant en évidence avec le curseur de la chanson et en appuyant sur [**FONCTION**] + [**NO / RELOAD**].

Si une ligne de morceau contient une chaîne, des motifs individuels peuvent être réorganisés dans la chaîne. Sélectionnez le motif qu'elle highlight- ing avec le curseur de la chanson et appuyez sur [**FONCTION**] + [**GAUCHE**] / [**DROITE**].

Déplacer une ligne de chanson vers le haut ou vers le bas dans la chanson en déplaçant le curseur de la chanson à la ligne de la chanson et en appuyant sur [**FONCTION**] + [**UP**] / [**DOWN**].

Effacer une ligne de chanson, un modèle à la fois, en appuyant sur [**FONCTION**] + [**NO / RECHARGER**] à plusieurs reprises (ne peut pas être fait sur la ligne de bloc-notes).

REPETITION SOURDINES ET AJOUT

Diverses informations supplémentaires peuvent être saisies pour des lignes morceau et le ou les motifs assignés aux lignes de la chanson.

Répéter une chanson rangée un nombre choisi de fois en se déplaçant vers la position extrême gauche de la rangée de chanson avec le curseur. Tour **LA SAISIE DES DONNÉES** bouton **UNE** pour sélectionner le nombre de fois la ligne de la chanson sera répétée.

```

--: 1x  A01 A02
00: 1x  A01
01: 3x  A01 A02 A03

```

120.0
 0025:2

 0002:1

Vous pouvez pistes sélectivement muet de tout motif en mode d'édition chanson. Tout d'abord, Vérifiez que le mode sourdine est activée. Dans le cas contraire, appuyez sur [**MUET**] et assurez-vous que le voyant adjacent est complètement allumé Puis, dans l'éditeur de chanson, placez le curseur sur le motif que vous souhaitez assourdir des pistes sur l'utilisation du [**FLÈCHE**] clés et appuyez sur [**OUI / SAVE**]. Maintenez enfoncée la [**SONG MODE**] appuyer sur la touche + le [**PADS**] du tambour morceaux que vous souhaitez désactiver.

```

--: 1x  A01 A02
00: 1x  A01
01: 3x  A01 A02 A03

```

120.0
 0001:1
 0000-
 00--
 000-

Les graphismes muets en bas à droite de l'écran LCD affiche les pistes en sourdine avec un symbole (-). pistes non muettes sont représentés sous forme de carrés. Pour **couper les pistes d'un autre motif dans la chanson, il suffit de déplacer le curseur sur ce modèle en utilisant le [FLÈCHE] clés et appuyez sur [OUI / SAVE].** sourdines chanson sont spécifiques modèle. Différents modèles peuvent avoir différentes pistes chanson en sourdine. Notez qu'il est le modèle à une position spécifique dans la chanson qui sera affectée: si, par exemple, modèle A01 est utilisé dans plusieurs endroits dans la chanson et la partie supérieure par exemple à gauche de celui-ci est en cours de piste mis en sourdine, tous les autres cas de modèle A01 reste inchangé. Pour couper les voies d'une autre position de motif, il suffit de placer le curseur sur le **dessus de celui-ci, appuyez sur [OUI / SAVE] et ajouter sourdines comme indiqué ci-dessus.** En plus d'être affiché sur l'écran LCD, les pistes muettes dans une chanson sont montrées aussi faiblement éclairé avec la couleur verte <PADS> lorsqu'un motif est mis en évidence. pistes en sourdine, comme en mode MUTE régulière, présentent la couleur verte <PADS>.



- Lorsqu'un morceau contient sourdines programmée, la DEL adjacente à la [MUTE] et les DEL adjacentes à la [SONG MODE] et [CHAIN MODE] touches est mal éclairée, si l'un de ces modes sont actifs ou non. Cette fonction est destinée à aider à montrer qu'il ya des sourdines chanson actives dans l'un des motifs. En outre, chaque fois qu'un motif contenant sourdines de la chanson est sélectionnée, et le mode MUTE est actif, le <PADS> Sourdines sportives programmées présenteront une couleur verte sombre (à moins que la chanson des pistes en sourdine sont déjà mis en sourdine en mode MUTE régulier, auquel cas le <PADS> sera simplement éteint).



- Même en dehors de SONG EDIT, sourdines de la chanson peuvent être instantanément ajoutés à une piste du motif actif dans une chaîne ou d'une chanson. Il suffit d'activer le mode MUTE en appuyant sur la touche [MUTE]. Puis, comme dans SONG EDIT, appuyez sur la touche [MODE SONG] et appuyez sur la touche [PADS] des pistes que vous souhaitez désactiver.

MENU SONG

Dans le menu SONG, les chansons peuvent être sauvegardées, chargées renommé et ainsi de suite. Accédez au menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**PERFORMANCE**].

SONG

RELOAD

LOAD

SAVE

RECHARGER rechargera la chanson active. Il sera restauré dans sa version enregistrée. Presse [**PAS DE RECHARGEMENT**] + [**SONG**] pour un raccourci vers cette commande.

CHARGE ouvre un menu où les chansons enregistrées peuvent être chargées. La chanson actif est affiché avec des graphismes inversés.

ENREGISTRER sauvera le morceau actif à l'un des 16 emplacements chanson. La chanson actif est affiché avec des graphismes inversés. Presse [**OUI / SAVE**] + [**SONG**] pour un raccourci vers cette commande.

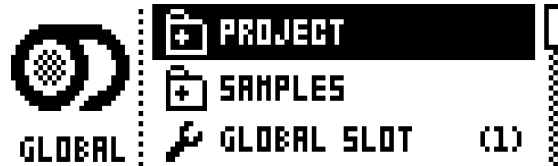
CLAIR effacera la chanson active de tous les conten t. **MODIFIER** ouvrir le menu EDIT. Il est le même menu que accessible en appuyant sur [**FONCTION**] + [**SONG MODE**]. Voir page 43 pour plus d'informations sur ce menu.

RENOMMER ouvre un menu où l'on peut renommer la chanson active.

MENU GLOBAL

Le menu GLOBAL offre des paramètres qui affectent Analog Rytm au niveau mondial. séquenceur global, les paramètres MIDI et routage de piste sont faites ici. Jusqu'à quatre slots globales sont disponibles, chacun avec ses propres réglages individuels.

Accédez au menu en appuyant sur [**FONCTION**] + [**TRACK**]. Faites défiler la liste en utilisant [**UP**] / [**DOWN**] ou la **NIVEAU** bouton. Ouvrez un menu en surbrillance en appuyant sur [**OUI** / **SAVE**].



PROJET

Ici, les projets sont gérés. Ce menu est couvert dans la section « PROJETS » à la page 17.

ÉCHANTILLONS

Gérer vos échantillons ici. Sur l'écran principal, vu ci-dessous, vous pouvez accéder à l'un des deux principaux répertoires, fac- CONSERVATEUR ou ENTRANT. Dans le répertoire USINE, plusieurs échantillons prédéfinis peuvent être trouvés dans l'un des dix presbytères subdiviser. Le répertoire incoming, d'autre part, est la destination par défaut pour les échantillons envoyés au stockage analogique Rytm + lecteur via le logiciel utilitaire C6. Presse [**OUI** / **SAVE**] pour ouvrir un répertoire.



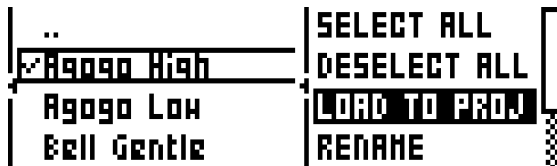
Pour ouvrir un sous-répertoire, sélectionnez simplement en utilisant le [**FLÈCHE**] clés et appuyez sur [**OUI** / **SAVE**]. Pour quitter un répertoire, sélectionnez l'élément intitulé « .. » au sommet de l'écran et appuyez sur [**OUI** / **SAVE**]. Pour ce faire, à plusieurs reprises pour revenir au sommet de la hiérarchie des répertoires. Pour discerner les répertoires de fichiers échantillons, tous les répertoires, y compris la ligne de sortie de répertoire, « .. », sont marqués avec un (D) à la fin de la ligne. Lors de la navigation dans un répertoire du lecteur +, un échantillon assigné à l'une des fentes 127 échantillons du projet actif aura son numéro d'emplacement indiqué entre parenthèses, comme on le voit ci-dessous.



CHARGEMENT, DECHARGEMENT OU DE REMPLACEMENT D'UN ÉCHANTILLON

Ce qui suit est un exemple de la façon de charger une ou plusieurs des échantillons prédéfinies pour le projet en cours. Tout d'abord, ouvrez le répertoire FACTORY. En second lieu, ouvrez le répertoire PERCUSSIONS (le septième élément de la liste). Ici, mettez en surbrillance

le premier échantillon, « Agogo High » et appuyez sur [OUI / SAVE] pour la cocher. Parcourez la liste et cochez quelques autres échantillons. Appuyez sur le [DROITE] touche fléchée. Un menu apparaîtra sur le côté droit de l'écran.



Sélectionnez CHARGE DE PROJET et appuyez sur [OUI / SAVE]. Les échantillons que vous avez sélectionné (cochée) apparaissent maintenant dans les premiers disponibles emplacements vides des 127 emplacements d'échantillons d'utilisateur du projet actif. Pour voir les échantillons utilisateur actuellement, se reporter à la RAM du projet actif, appuyez sur la touche [LA GAUCHE] flèche deux fois. Cela affichera le menu latéral gauche.



Sélectionnez VIEW RAM et appuyez sur [OUI / SAVE]. Une liste apparaît, montrant les 127 slots d'échantillon de l'utilisateur. Un cercle à la fin de la ligne droite signifie que l'échantillon est actuellement utilisé dans le projet en cours.



Sur cet écran, les 127 échantillons d'utilisateurs peuvent être déchargés individuellement ou collectivement afin de vider les fentes. Faites défiler la liste en utilisant le [FLÈCHE] dès [UP] / [DOWN] ou la NIVEAU bouton. Presse [OUI / SAVE] de cocher des échantillons individuels, ou faire apparaître le menu de droite en appuyant sur [DROITE] et choisissez ALL SELECT. Sur le menu de droite, sélectionnez Décharger pour vider les fentes des échantillons cochés.



Tout échantillon dans la RAM peut être remplacé individuellement. Mettez en évidence l'emplacement contenant l'échantillon que vous souhaitez remplacer, ouvrez le menu de droite en appuyant sur [DROITE] et sélectionnez REMPLACER. Parcourir les répertoires du + Drive, localiser l'échantillon désiré et appuyez sur [OUI / SAVE] pour le placer dans la fente de l'échantillon précédemment mis en évidence. Si vous souhaitez revenir à parcourir les répertoires de stockage + Drive, appuyez sur [LA GAUCHE] deux fois et sélectionnez VIEW + DRIVE.

RECEVOIR UN EXEMPLE D'UN ORDINATEUR

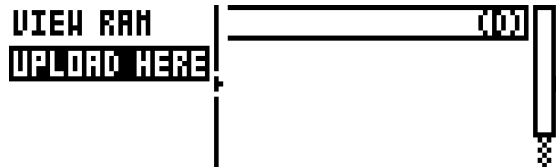
Configurer une connexion USB entre l'ordinateur et l'analogique Rytm. Assurez-vous que la Rytm analogique est activée. Ouvrez le logiciel utilitaire Elektron C6 sur l'ordinateur. Glissez et déposez les échantillons dans la fenêtre principale C6. Cliquez sur les échantillons que vous souhaitez transférer avec le pointeur de la souris pour les mettre en évidence. Cliquez sur l'icône d'envoi pour envoyer les échantillons sélectionnés dans le répertoire de destination désigné (le répertoire par défaut, si aucun autre est réglé, est appelé ENTRANT) dans la mémoire + lecteur du convertisseur analogique Rytm.

Le temps du transfert dépend entièrement de la taille des échantillons. Notez que les échantillons transférés restent dans le répertoire de destination du + Drive. Pour les utiliser, ils doivent être chargés au projet actif (voir instruction CHARGEMENT D'UN EXEMPLE POUR UN PROJET ci-dessus et remplacer le répertoire FACTORY avec ENTRANTS - ou un autre - répertoire de destination).

L'analogique Rytm prend en charge la réception d'échantillons par l'intermédiaire de la norme MIDI Sample Dump (SDS) et prolongée SDS. Le Elektron C6 supporte. Vous devez activer Handshake SDS afin d'assurer la transmission sur des interfaces rapides comme MIDI USB, et vous devez également activer la transmission de l'en-tête SDS Extended si vous voulez que le nom de l'échantillon à envoyer à la machine (sinon, les échantillons sera simplement nommé 1, 2, 3 ... et ainsi de suite dans le répertoire de destination du Rytm analogique). Dans la version C6 1.5 ces paramètres se trouvent dans la fenêtre de configuration.

CRÉATION D'UN NOUVEAU DESTINATION DIRECTORY

Sur l'écran principal, appuyez sur [**FLÈCHE**] clé [**DROITE**] pour accéder au menu latéral droit. Sélectionnez CREATE DIR pour créer un nouveau répertoire en appuyant sur [**OUI / SAVE**]. Un écran de nom apparaît. Voir la section « L'ÉCRAN DE DESIGNATION » à la page 10. Donnez votre nouveau répertoire de destination un nom approprié. Une fois que le nouveau répertoire est apparu sur l'écran principal, ouvrez-le en appuyant sur [**OUI / SAVE**]. Dans le répertoire initialement vide, appuyez sur [**FLÈCHE**] clé [**LA GAUCHE**] pour ouvrir le menu latéral gauche. Mettez en surbrillance, puis appuyez sur ICI! UPLOAD [**OUI / SAVE**].



Par conséquent, les échantillons envoyés à partir d'un ordinateur seront écrits dans le nouveau répertoire de destination. Notez que tout répertoire ou sous-répertoire peut être configuré pour être le répertoire de destination de la même manière, l'accès au menu latéral gauche, à l'exception du répertoire usine qui est protégée en écriture. Tout répertoire (encore une fois, à l'exception du répertoire d'usine) peut être supprimé ou renommé en le surlignant, accéder au menu de droite et sélectionner Supprimerrép ou RENAME.



- Assurez-vous d'avoir la dernière version du logiciel utilitaire SysEx C6 installé sur votre ordinateur afin de transférer efficacement et de manière fiable des échantillons au stockage analogique Rytm + Drive. Le logiciel C6 peut être librement et facilement téléchargeable sur le site Elektron.
- Si MIDI + USB est sélectionné dans l'entrée de et / ou la sortie des paramètres dans le menu PORT MIDI CON- FIG (voir ci-dessous), les transferts de données MIDI limiteront la vitesse USB. Lors de l'envoi ou la réception de gros blocs de données, assurez-vous d'utiliser uniquement le réglage USB.

SLOT GLOBAL

Sélectionne lequel des quatre emplacements mondiaux à utiliser. Sélectionner l'emplacement actif en utilisant le [**GAUCHE DROITE**] Touches directionnelles. Presse [**OUI / SAVE**] pour confirmer la sélection. Toutes les modifications apportées à un emplacement global sont automatiquement enregistrés. Une fente stocke la configuration actuelle du séquenceur, MIDI et suivre les paramètres de routage. Toutes les modifications apportées à un emplacement global sont automatiquement enregistrés.

SYNTH CONFIG

paramètres d'étalement analogique Rytm se trouvent ici.



ÉTALONNAGE va commencer la routine d'étalement pour les oscillateurs et les filtres. Après avoir sélectionné cette option, une fenêtre demandant de confirmer l'étalement apparaît. Presse [**OUI / SAVE**] de procéder à l'étalement. S'il vous plaît noter que la routine d'étalement prend un certain temps.



- Analog Rytm est calibré en usine. Il ne doit pas être recalibré sauf indication spécifique par Elektronik tron Support.
- Avant l'étalonnage, il est important que l'appareil a été mis en place pendant au moins deux heures pour atteindre la température de travail.

SEQUENCER CONFIG

Voici les paramètres relatifs au séquenceur peuvent être trouvés. Modifier les paramètres en utilisant le [GAUCHE DROITE] touches fléchées ou [OUI / SAVE] clé.



QUANTIZE EN DIRECT REC seront quand les notes de Quantification actifs inscrits en mode direct d'enregistrement pour effectuer les étapes du séquenceur. Lorsque le réglage est désactivé, les notes enregistrées en direct seront le cas échéant être affectés par des micro calendrier. En savoir plus sur micro calendrier dans la section « TRIG MENU » à la page 36.

RELOAD KIT SUR CHG provoquera des kits de recharger leur état enregistré automatiquement dès qu'un nouveau kit devient actif. Ceci est utile par exemple si vous jouez en direct, ont peaufiné un kit largement et voulez revenir à son état enregistré automatiquement la prochaine fois, il redevient actif. Ce comportement sera familier à tous ceux qui sont utilisés pour la MachineDrum et la Monomachine.

MIDI CONFIG

Dans ce menu différents sous-menus traitant de la fonctionnalité MIDI analogique Rytm se trouvent.



MIDI SYNC

Contrôle la façon dont Rytm analogique reçoit et envoie une horloge MIDI et les commandes de transport. Modifier les paramètres en utilisant le [GAUCHE DROITE] touches fléchées ou [OUI / SAVE] clé.



RECEVOIR HORLOGE sera actif quand faire répondre analogique Rytm à l'horloge MIDI envoyé des appareils NAL exter-.

HORLOGE ENVOYER sera actif quand faire analogique Rytm transmettre horloge MIDI.

TRANSPORT REÇOIVENT sera actif quand faire répondre analogique Rytm aux mes- sages en temps réel du système comme lecture, arrêt, continuer et pointeur de position de la chanson.

ENVOYER DE TRANSPORT sera actif quand faire Analog Rytm envoyer des messages en temps réel du système comme le jeu, arrêter, poursuivre et pointeur de la position du morceau.

PRG CH RECEIVE sera quand make actif analogique Rytm répondre aux messages de changement de programme entrants, ce qui est utile lorsque l'on veut sélectionner les motifs de l'extérieur. Le canal MIDI qui écoutera les messages de changement de programme entrants est défini dans le menu des canaux MIDI, à la page couverts qui 52.

PRG CH SEND sera actif quand envoyer des messages de changement de programme lorsque les modèles sont modifiés. Le canal MIDI qui envoie des messages de changement de programme est défini dans le menu des canaux MIDI, couverts à la page 52.

MIDI PORT CONFIG

port MIDI paramètres liés se trouvent dans ce menu. Modifier les paramètres en utilisant le [GAUCHE DROITE] Touches directionnelles.



VITESSE TURBO presse [OUI / SAVE] pour commencer la négociation de la vitesse du turbo. La vitesse est choisie automatiquement.

OUT PORT FONCTIONNALITÉ sélectionne quel type de signal, le port MIDI OUT envoie.

- MIDI permet le port d'envoyer des données MIDI.
- DIN 24 fera le port envoyer des impulsions de synchronisation DIN 24. Aucune donnée MIDI peuvent être envoyées sur le port lorsque cette option est sélectionnée.
- DIN 48 fera le port DIN 48 envoyer des impulsions de synchronisation. Aucune donnée MIDI peuvent être envoyées sur le port lorsque cette option est sélectionnée.

PORT THRU FONCTIONNALITÉ sélectionne quel type de signal, le port MIDI THRU envoie. Les paramètres sont les mêmes que pour **OUT PORT FONCTIONNALITÉ**. **ENTRÉE DE** sélectionne recevra les données MIDI de la source analogique Rytm.

- HANDICAPÉS fera analogique Rytm ignorer les données MIDI.
- MIDI fera analogique Rytm écouter uniquement les données MIDI envoyées au port MIDI IN.
- USB fera Analog Rytm écouter uniquement les données MIDI envoyées au port USB.
- MIDI + USB fera écouter analogique Rytm aux données MIDI envoyées à la fois le MIDI IN et les ports USB.

SORTIE DE sélectionne la destination analogique Rytm envoie des données MIDI.

- HANDICAPÉS arrêtera Analog Rytm d'envoyer des toutes les données MIDI.
- MIDI fera analogique Rytm envoyer des données MIDI que le port MIDI OUT.
- USB fera Analog Rytm envoyer des données MIDI au port USB uniquement.
- MIDI + USB feront Analog Rytm envoyer des données MIDI à la fois la sortie MIDI OUT et les ports USB.



- Si MIDI + USB est sélectionné dans l'entrée de et / ou la sortie des paramètres, des transferts de données MIDI limiteront la vitesse USB. Lors de l'envoi ou la réception de gros blocs de données, assurez-vous d'utiliser uniquement le réglage USB.

OUTPUT CH sélectionne si le [PADS] et les boutons envoient des données sur le canal automatique ou le canal de piste.

PARAM SORTIE sélectionne ce type de messages MIDI les **LA SAISIE DES DONNÉES** boutons rotatifs envoyer. Pour plus d'informations sur les paramètres CC / NRPN qui seront envoyés, s'il vous plaît voir « Annexe C: MIDI ».

- NRPN fera les boutons envoient des messages MIDI NRPN.
- CC fera les boutons envoyer des messages MIDI CC.

ENCODER DEST contrôle si la **LA SAISIE DES DONNÉES** et **NIVEAU** boutons envoient des données MIDI ou non. Lorsqu'il est réglé sur INT, aucune donnée MIDI seront envoyés.

PAD DEST contrôle si le [PADS] envoient des données MIDI ou non. Lorsqu'il est réglé sur INT, aucune donnée MIDI seront envoyés.

PRESSION DEST contrôle si la pression variable appliquée à la [PADS] envoient des données MIDI ou non. Lorsqu'il est réglé sur INT, aucune donnée MIDI seront envoyés.

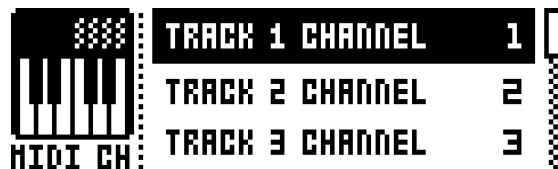
MUTE DEST contrôle si l'activation / désactivation sourdines envoient des données MIDI ou non. Lorsqu'il est réglé sur INT, aucune donnée MIDI seront envoyés.

NOTES RECEVOIR sera, lorsqu'elle est active, permettent de jouer analogique Rytm à l'aide d'un clavier MIDI externe.

RECEVOIR CC / NRPN sera en rendre active permettant de contrôler les paramètres analogiques Rytm à partir d'un appareil MIDI externe d'envoyer des données CC / NRPN.

canaux MIDI

Ce menu gère la configuration du canal MIDI.



TRACK 1-12, FX sélectionne les pistes MIDI dédiés qui contrôlent les pistes de batterie et FX. Un réglage OFF fera le non-respect de la piste des messages MIDI entrants.

PERF CANAL sélectionne le canal MIDI les boutons envoient des données MIDI sur lorsque le mode PERFOR- MANCE est actif.

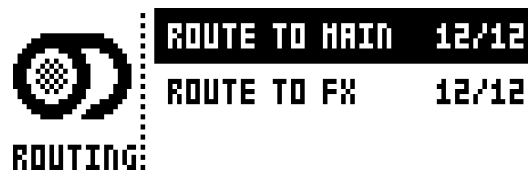
AUTO CANAL sélectionne le canal MIDI qui donnera accès à la piste active. Si un clavier MIDI externe connecté à Analog Rytm envoie des données MIDI sur ce canal, le clavier contrôlera la piste active. Ceci est utile lorsque, par exemple changer rapidement entre les pistes de batterie actif à jouer différents sons.

CHANGEMENT DE PROGRAMME DE CANAL EN sélectionne le canal MIDI écouter les messages de changement de programme entrants. Un réglage AUTO utilisera le canal AUTO. Activer analogique Rytm pour répondre à programmer des messages de changement dans le menu SYNC MIDI, couverts à la page 50.

PROGRAMME DE CHANGEMENT DE CANAL OUT sélectionne le canal MIDI qui envoie des messages de changement de programme lors de la modification des modèles. Un réglage AUTO utilisera le canal AUTO. Activer analogique Rytm pour envoyer des messages de changement de programme dans le menu SYNC MIDI, couvert à la page 50.

ROUTAGE TRACK

Dans ce menu, vous pouvez personnaliser le routage de piste. Utilisation [**FLÈCHE**] clés [**UP**] et [**VERS LE BAS**] pour mettre en évidence l'une des deux options.



ROUTE TO MAIN mettre en évidence cette option pour personnaliser lequel des 12 pistes envoie à la sortie principale. Utilisez le [**PADS**] pour activer / désactiver envoyer de la piste de chaque pad correspondant. <PADS> d'une couleur verte à envoyer principale. Unlit <PADS> non. Notez que chaque piste quand même envoyer à sa sortie individuelle.

ROUTE POUR FX mettre en évidence cette option pour personnaliser le routage des effets des 12 pistes. Utilisez le [**PADS**] pour activer / désactiver chaque piste correspondant pour le routage à travers le FX. <PADS> d'un itinéraire de couleur jaune à FX. Unlit <PADS> non.

Dump SysEx

Dans le SYSEX menu DUMP, des kits, des sons, des modèles, des chansons et des machines à sous globales peuvent être envoyés et reçus. A noter que le transfert de l'échantillon est traité exclusivement par le biais du menu SAMPLES (voir ci-dessus). Sélectionnez une option de menu à l'aide [**UP**] / [**DOWN**] ou la **NIVEAU** bouton. Presse [**OUI** / **SAVE**] pour ouvrir le menu de sélection mis en surbrillance.



Lors de la réception ou l'envoi de données SysEx, les ports MIDI ou le port USB de Analog Rytm doivent être connectés à l'envoi / réception externe.



- Si Analog Rytm envoie ou reçoit des données SysEx à travers les ports MIDI, utilisez l'interface MIDI USB Elektron TM-1 jusqu'à 10x vitesses de transfert.
- Si l'appareil externe est un ordinateur, nous vous recommandons d'utiliser notre utilitaire gratuit SysEx C6, qui peut être téléchargé à partir du site Elektron.

SYSEX SEND

Ici, des kits sons, des modèles, des chansons et des machines à sous globales peuvent être envoyés à un périphérique externe via le port MIDI OUT ou le port USB Analog Rytm.



La colonne à gauche choisit ce qui sera sauvegardé. Sélectionnez la colonne à l'aide du [LA GAUCHE] touche fléchée. Utilisez le [UP] / [DOWN] clés ou **NIVEAU** bouton pour faire défiler la colonne. Les données SysEx envoient des alternatives situées dans la colonne à droite changera en fonction de la sélection effectuée dans la colonne de gauche. Appuie sur le [DROITE] du clavier pour accéder à cette colonne. Utilisez le [UP] / [DOWN] clés ou **NIVEAU** bouton pour sélectionner ce qui sera envoyé. Presse [OUI / SAVE] d'engager la procédure d'envoi SysEx.

TOUT offre la possibilité de faire des sauvegardes complètes de données diverses.

- Ensemble du projet envoie tous les kits, les sons, les modèles, les chansons et les fentes globales + de Tings SET- au dispositif de réception. À savoir le projet complet.
- TOUS LES SONS envoient tous les sons à l'appareil de réception.
- Tous les kits envoient tous les kits au dispositif de réception.
- Tous les modèles envoient tous les modèles à l'appareil de réception.
- Tous les morceaux envoient toutes les chansons à l'appareil de réception.
- TOUS GLOBALS envoient tous les créneaux horaires globales au dispositif de réception.
- Tous les réglages envoient tous les réglages à l'appareil de réception.

TROUSSE envoie le kit sélectionné au dispositif de réception. Un astérisque à la fin du nom du kit indique le kit est lié à aucun modèle.

DU SON envoie le son sélectionné au dispositif de réception.

MODÈLE envoie le motif sélectionné au dispositif de réception. A droite de la fente de motif, le nom du kit lié au modèle est visible. Un astérisque indique le motif est pas lié à un kit.

MODÈLE + KIT envoie l'envoi du motif sélectionné ainsi que son kit associé au dispositif de réception.

CHANSON envoie le morceau sélectionné au dispositif de réception.

GLOBAL envoie la fente globale sélectionnée au dispositif de réception.



- La sauvegarde de vos données est régulièrement important!
- Avant de lancer une émission SysEx, assurez-vous que le dispositif de réception est à l'écoute de données à envoyer. Si C6 est utilisé, une fois que la transmission est terminée, vérifiez toujours qu'aucun des objets sont brisés!

SYSEX RECEVOIR

Ici, kits sons, des modèles, des chansons et des machines à sous globales peuvent être reçues d'un appareil externe via le port MIDI IN ou le port USB Analog Rytm.



La colonne à gauche choisit ce qui sera reçu. Sélectionnez la colonne à l'aide du [**LA GAUCHE**] touche fléchée. Utilisez le [**UP**] / [**DOWN**] clés ou **NIVEAU** bouton pour faire défiler la colonne. Les données SysEx reçoivent des alternatives situées dans la colonne à droite changera en fonction de la sélection effectuée dans la colonne de gauche. appuie sur le [**DROITE**] du clavier pour accéder à cette colonne. Utilisez le [**UP**] / [**DOWN**] clés ou **NIVEAU** bouton pour sélectionner ce qui sera reçu. Presse [**OUI / SAVE**] d'engager la procédure de réception SysEx. Analog Rytm va commencer à écouter les données entrantes. Presse [**PAS DE RECHARGEMENT**] d'arrêter d'écouter.

N'IMPORTE QUOI va écouter et recevoir des données SysEx viables envoyées.

TROUSSE écouteront exclusivement et recevoir des données du kit.

- **KIT ACTIVE** lors de la réception des données SysEx kit remplacer le kit actuellement actif avec le kit reçu.
- **KIT 01-128** stockera un kit reçu à la fente du kit sélectionné. Un astérisque à la fin du nom du kit indique le kit est lié à aucun modèle.

PISCINE SOUND va stocker un son reçu à l'emplacement sélectionné de la piscine du son du projet en cours.

+ DRIVE SOUND va stocker un son reçu à l'emplacement sélectionné de la bibliothèque Drive + Sound. L'option **PARTOUT** placera le son dans la première fente libre disponible. A droite de l'indication bancaire, le montant des emplacements libres peut être vu.

MODÈLE va stocker un motif reçu à l'emplacement du motif sélectionné. A droite de la fente de motif, le nom du kit lié au modèle est visible. Un astérisque indique le motif est pas lié à un kit.

CHANSON stockera une chanson reçue dans la fente de la chanson sélectionnée.

GLOBAL stockera une approche globale reçue à la fente globale sélectionnée.



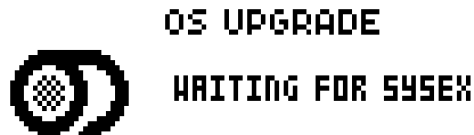
- Initier la SysEx envoyer du dispositif émetteur après analogique Rytm a commencé à écouter Incom- données ing.
- Lors de la réception à une position de liste spécifique, les données suivantes seront reçues sur la position suivante, ou des positions, dans la liste.
- Analog Rytm peut recevoir des données SysEx à tout moment, quel que soit le menu actuellement actif. Les données sont chargées dans la position spécifiée quand elle a été acceptée, ou à la première fente libre si unspec- ifié.

OS UPGRADE

Cette option est utilisée lors de la mise à niveau analogique Rytm OS.



Presse [OUI / SAVE] pour faire Analog Rytm commencer à écouter pour les données entrantes OS SysEx.



Pour que le transfert soit possible, l'appareil d'envoi du fichier syx-OS doit être connecté à la prise MIDI IN ou le port USB Analog Rytm. Annuler l'état d'attente en appuyant sur [PAS DE RECHARGEMENT].

Lors de la réception du système d'exploitation d'une barre de progression sera visible. Une fois que la barre a été remplie, le message « EFFACEMENT FLASH » sera affiché à l'écran, peu de temps suivi du message « FLASH ÉCRIT ». Cela prend un peu de temps. Lorsque ce processus est terminé avec succès, le système d'exploitation est mis à jour et l'unité redémarre.



- Lorsque vous effectuez l'envoi du fichier syx OS, nous vous recommandons d'utiliser notre utilitaire gratuit SysEx C6. Il peut être téléchargé à partir du site Elektron.
- Si analogique Rytm reçoit la mise à jour OS à travers les ports MIDI, utilisez l'interface MIDI USB Elektron TM-1 jusqu'à 10x vitesses de transfert.

+ FORMAT DRIVE

Offre la possibilité d'effacer tout le contenu du + Drive. Une fois que vous avez fait vos choix en utilisant le [LA GAUCHE] ou [DROITE] les touches fléchées et confirmer en appuyant sur [OUI / SAVE], une invite apparaîtra vous demandant si la proc- dure mise en forme doit être exécutée. Presse [OUI / SAVE] de procéder à la mise en forme.



PROJETS + SONS Efface tous les projets et les sons. Cochez / décochez cette case en appuyant sur la [LA GAUCHE] ou [DROITE] Touches directionnelles.

ÉCHANTILLONS Efface tous les échantillons. Cochez / décochez cette case en appuyant sur la touche [LA GAUCHE] ou [DROITE] Touches directionnelles.

EARLY STARTUP MENU

Pour accéder à ce menu, maintenez la touche [**FONCTION**] clé en la mise sous tension analogique Rytm. De là, vous pouvez former une variété AUTORISER des tâches. Pour choisir les différentes alternatives, appuyez sur la correspondante [**TRIGONOMÉTRIE**] clé.



MODE D'ESSAI

Pour entrer dans ce mode, appuyez sur la première [**TRIGONOMÉTRIE**] clé.



- **Attention:** Pour des fins de test, un bip court fort est entendu par toutes les sorties de l'unité.

Si vous avez des problèmes avec votre Analog Rytm et que vous pensez qu'il peut être dû à un problème matériel, effectuer ce test auto. Aucune erreur ne doit être signalée comme indiqué ci-dessous. Si ce n'est pas le cas, contactez le support Elektron ou le détaillant que vous avez acheté Analog Rytm from.The [**UP**] et [**VERS LE BAS**] touches peuvent être utilisées pour faire défiler le journal de test.



RAZ VIDES

Pour effectuer cette opération, appuyez sur la seconde [**TRIGONOMÉTRIE**] clé. Tous les kits, les modèles, les sons et les chansons seront effacés. le + Lecteur reste intacte.

RETOUR AUX PARAMÈTRES D'USINE

Lorsque vous effectuez une réinitialisation d'usine sur le Rytm Analog il écrasera et re-initialiser le projet de RAM active (y compris tout modèle, kit, piscine son et des données globales). L'emplacement du projet + 1 lecteur sera écrasé et ré-initialisés ized avec des modèles prédéfinis d'usine, des kits, des sons et des paramètres. Une banque de sons sera remplacée par l'usine Sons.

Si vous souhaitez conserver le projet actif, n'oubliez pas de l'enregistrer dans un emplacement de projet + disque supérieur à 1 avant accom- plissent une réinitialisation d'usine. Pour effectuer une réinitialisation d'usine, appuyez sur la troisième [**TRIGONOMÉTRIE**] clé.

OS UPGRADE

Choisissez cette option en appuyant sur la quatrième [**TRIGONOMÉTRIE**] clé. Analog Rytm va entrer dans une phase d'attente, l'écoute des données OS incom- ING, et « prêt à recevoir » sera affiché sur l'écran LCD. Pour que le transfert soit possible, l'appareil d'envoi du système d'exploitation syx-fichier doit être connecté au port MIDI IN Analog Rytm.



- **USB transferts MIDI** ne sont pas possibles lorsque dans le menu **EARLY DEMARRAGE**.

Comme le Rytm analogique reçoit le système d'exploitation d'une barre de progression indique à quel point le système d'exploitation a été reçu. Lorsque le transfert est terminé, le message « MISE À NIVEAU ... NE PAS COUPER » apparaît. Lors de la mise à niveau, les <TRIG> LED s'allument un après l'autre, d'abord dans un cycle faiblement éclairé (effacer), puis dans un second cycle avec des LED entièrement éclairées (écriture). S'il vous plaît noter que cela prend un peu de temps. Lorsque ce processus est terminé, le système d'exploitation est mis à jour, et l'unité redémarre.

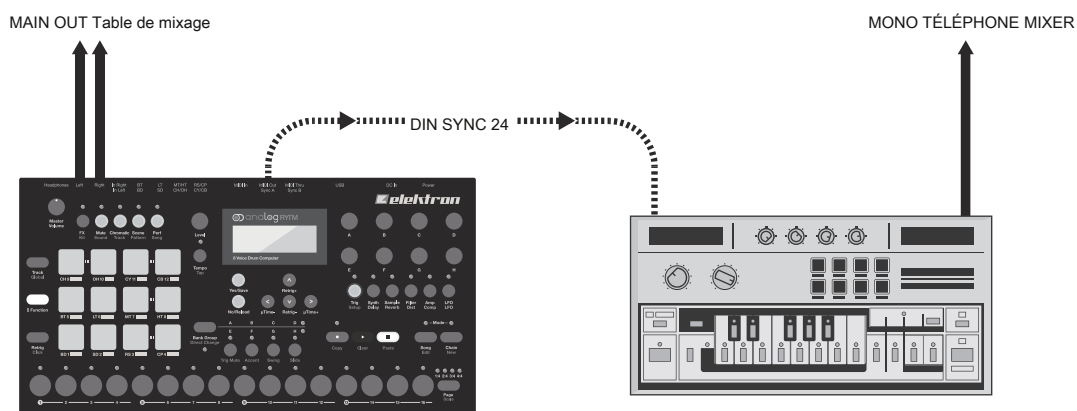


- Lorsque vous effectuez l'envoi du fichier syx OS, nous vous recommandons d'utiliser notre utilitaire gratuit SysEx C6. Il peut être téléchargé à partir du site Elektron gratuitement.
- Si analogique Rytm reçoit la mise à jour OS à travers les ports MIDI, utilisez l'interface MIDI USB Elektron TM-1 jusqu'à 10x vitesses de transfert.

EXEMPLES DE

Le Rytm Analog aime jouer avec d'autres machines. Que ce soit il utilise sa capacité à synchroniser et de jouer avec des machines existantes, joue son rôle parmi d'autres machines Elektron ou joue avec audio entrant: Analog Rytm obtient ainsi que d'autres engins. Trois exemples sont présentés ici.

ANALOG Rytm AVEC UNE MACHINE MONOPHONIQUE BASS



Les capacités de synchronisation DIN de la Rytm analogique vous permet d'utiliser des engins de temps révolus.

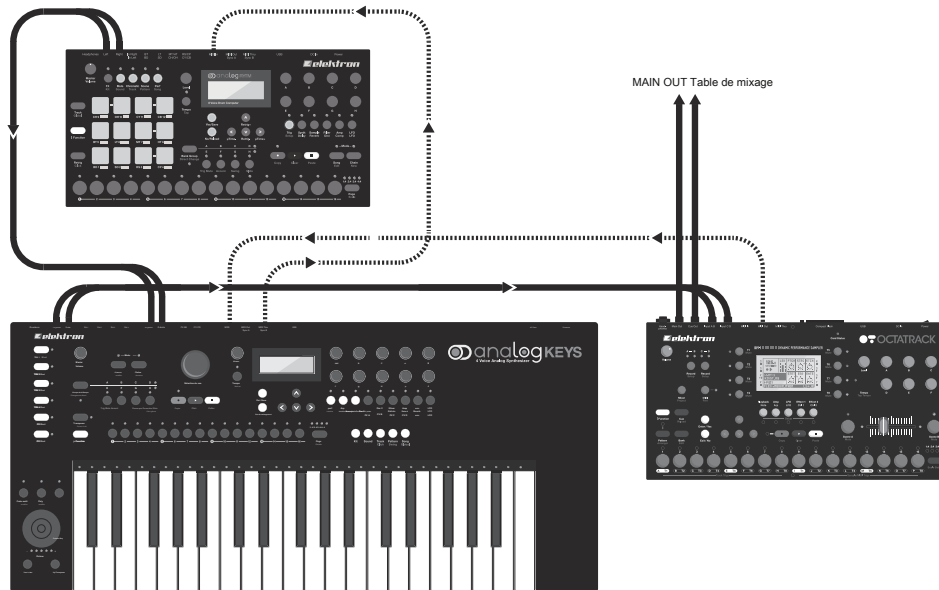
Dans cet exemple, une machine à basse monophonique hérité est utilisé aux côtés de l'analogique Rytm. La machine à basse bassline est démarré, arrêté et le tempo contrôlé par l'analogique Rytm.

1. Préparer un modèle de ligne de basse sur la machine basse.
2. Connecter la sortie de la machine à basse vers le mélangeur au moyen d'un câble téléphonique standard.
3. Connectez les sorties analogiques Rytm à la table de mixage en utilisant des câbles téléphoniques standard.
4. Connectez la sortie MIDI de la Rytm analogique au SYNC IN de la machine à basse à l'aide d'un connecteur DIN.
5. Dans le menu MIDI PORT DE CONFIGURATION, dans le menu GLOBAL du Rytm analogique, utilisez le paramètre DIN24 sur le sélecteur OUT PORT FONCTIONNALITÉ.



6. Préparer un rythme sur le analogique Rytm.

ANALOG Rytm AVEC D'AUTRES VITESSES ELEKTRON



Analog Rytm obtient ainsi que d'autres couvées de la race Elektron. Ici, il est utilisé avec un Octatrack et une touches analogiques.

Dans cet exemple, la Rytm analogique crée les battements. Les touches analogiques est utilisée pour les sons de basse et synthé. Le Octatrack reproduit des boucles et des échantillons audio du convertisseur analogique Rytm et les touches analogiques.

1. Connectez les sorties principales analogiques Rytm aux entrées analogiques Clés, les sorties principales clés analogiques à l'une des paires d'entrée du Octatrack, ainsi que les principaux résultats du Octatrack à l'AP. Utilisez necteurs de con- téléphone standard.
2. Assurez-vous que les machines analogiques sont MIDI asservit à l'aide de deux câbles Octatrack MIDI standard.
3. Dans le menu de configuration MIDI, trouve dans le menu GLOBAL sur l'analogique Rytm, vérifiez que le MIDI SYNC a horloge de réception et PROG CH RECEVOIR activé.

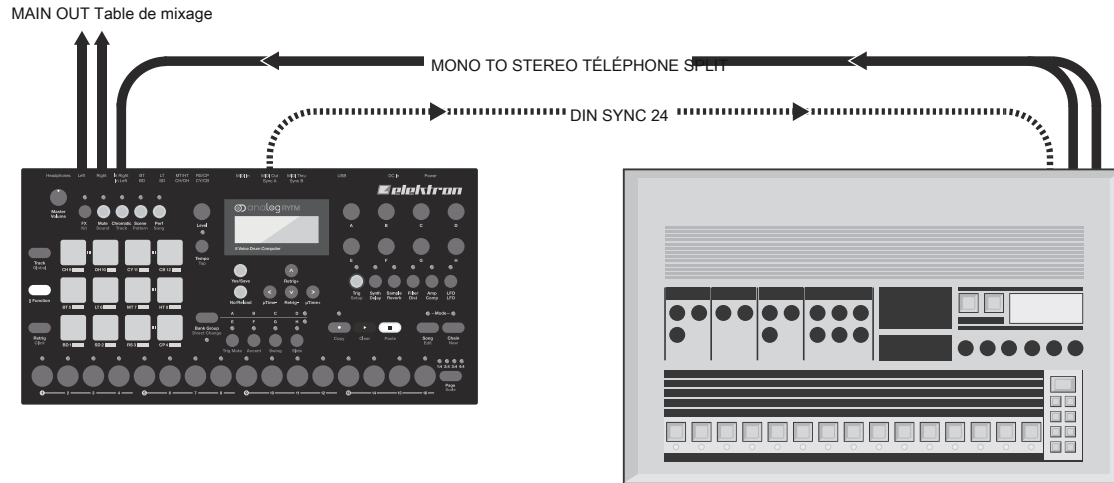


4. Dans le menu PORT MIDI CONFIGURATION, également dans le menu GLOBAL, utilisez le MIDI de réglage ou USB MIDI + pour le port d'entrée.



5. Les effets internes des touches analogiques sur le signal entrant de l'analogique Rytm. Faire une performance macro sur les touches analogiques à commander les paramètres d'effets souhaités.

ANALOG Rytm AVEC UNE MACHINE STEREOHONIC DRUM



Utilisez le compresseur analogique Rytm lorsque vous incorporez des sons d'instruments externes dans votre composition.

L'exemple suivant montre comment une machine à tambour du patrimoine est reliée à l'analogique Rytm. La chaîne hi-fi OUT- mis de la machine à tambour peut être comprimé pour s'adapter bien, et ses modèles a commencé, arrêté et con- tempo entonnait, en utilisant l'analogique Rytm.

1. Préparer un motif rythmique sur votre machine à tambour du patrimoine.
2. Connecter les sorties stéréo de la machine à tambour pour les entrées de la Rytm analogique en utilisant un mono à stéréo cordon téléphonique fendu.
3. Connectez la sortie MIDI de la Rytm analogique au SYNC de la machine à tambour.
4. Dans le menu MIDI PORT DE CONFIGURATION, dans le menu GLOBAL du Rytm analogique, utilisez le paramètre DIN24 sur le sélecteur OUT PORT FONCTIONNALITÉ.



5. Démarrez le rythme sur la machine à tambour et accéder à la COMPRESSEUR du convertisseur analogique Rytm en appuyant sur la [FX] clé, le quatrième [PARAMÈTRE] clé .. Définissez les paramètres selon le goût.



6. Préparer un rythme sur le analogique Rytm.

INFORMATIONS TECHNIQUES

CARACTÉRISTIQUES

Le séquenceur 12 pistes
de batterie 1 piste FX

Jusqu'à 64 pas par motif piste individuelle
longueurs 127 échantillons d'utilisateur (par
projet) 12 scènes (par kit)

Trig muet, Accent, balançoire et toboggan fonctions calendrier Micro
verrouillage des paramètres Mode Chromatique Mode Scène mode
Performance

Retrig polyvalent et cessible en direct
convivial mode Performance sonore par étape
changement
Kit instantané, modèle et reload son contrôle complet
en temps réel STOCKAGE

128 projets (+ Drive) 128 Kits (par
projet) 128 motifs (par projet) 16
Songs (par projet)

4096 sons (+ lecteur de Phonothèque) 128 sons (par
projet) de stockage de 1 Go d'échantillons (+ Drive)
de stockage d'échantillons de 64 Mo (par projet) 127
échantillons d'utilisateurs (par projet) EFFETS
MASTER analogique stéréo Distorsion analogique
stéréo Compresseur SEND DELAY Reverb

8 x DRUM VOICE trajet de signal
entièrement analogique
1 x générateur de son de percussion analogique 1 x circuit
overdrive analogique 1 x 2 pôles filtre multi-mode 1 x
analogique stéréo analogique VCA 1 x enveloppe de filtre 1 x
enveloppe de l'amplificateur 2 x 1 x envoi effet assignable
LFO

1 x dédié LFO fondu enveloppe 1 x moteur de
lecture d'échantillon de 16 bits x 1 réduction de
débit de l'échantillon

CARACTERISTIQUES impédance électrique des

sorties audio symétriques: niveau des sorties

principales: +15 dBu Impédance de sortie: 440

- -déséquilibré

Sortie casque: niveau du casque sur: 15 dBu

Impédance de sortie: 55 entrées audio

asymétriques: Niveau d'entrée: +15 dBu

impédance maximale d'entrée audio: 9 k

sorties individuelles: Niveau de sortie: 15

dBu Impédance de sortie: 440

-

Unité de consommation de puissance: 14 W typique, 20 W maximum. alimentation
recommandée: PSU-3 ou similaire 12V DC, 2A HARDWARE

12 caoutchouc synthétique, de la pression à contre-jour plages sensibles,
122x32 pixel écran LCD rétroéclairé MIDI In / Out / Thru DIN SYNC OUT 2 x
1/4" impédance prises audio équilibré à 1 x 1/4" audio stéréo jack 1 x 1/4 »
prise casque stéréo 4 x 1/4" (TRS) par paires de prises de sortie de voie
individuelle 48 kHz, 24-bit D / A et A / convertisseurs D flash EEPROM
système d'exploitation mis à niveau le port USB multi-fonctionnel 2,0 à
séparation galvanique CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES acier robuste
enveloppe

Dimensions: W340 x D176 x H63mm (13.4" x 6,9" x 2,5") (y compris le
commutateur de puissance, boutons et pieds) Poids: environ 2,4 kg (5,3 lb)

CREDITS ET INFORMATION DE CONTACT

CRÉDITS

CONCEPTION DU PRODUIT ET DE DÉVELOPPEMENT

Oscar Albinsson Magnus
Anders Forsell Jimmy
keep Myhrman Jon
Mårtensson David Revelj
Mattias Daniel
Rickardsson Troberg

CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE

Ufuk Demir Thomas
Ekelund

DESIGN FACTORY DEFAULT SOUND

Linus Andersson Ufuk
Demir Thomas
Ekelund Per Engström
Antony Klæboe Filip
Leyman Andreas
Lundin Jimmy
Myhrman Jon Johan
Mårtensson Reivén
Cenk Sayinli Charlie
Tempête Daniel
Troberg

MANUEL UTILISATEUR

Ufuk Demir Thomas
Ekelund Jon Daniel
Mårtensson Sterner

CONTACT SITE ELEKTRON

<http://www.elektron.se>

ADRESSE DE BUREAU

Elektron Musique Machines MAV AB
Sockerbruket 9 SE-414 51 Göteborg
Suède

TÉLÉPHONE

+ 46 (0) 31 743 744 0

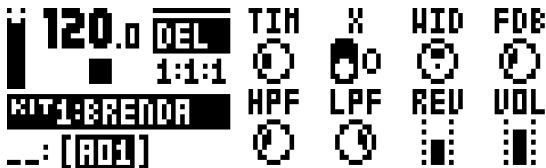
Annexe B: FX paramètres de piste

Dans cette annexe, les paramètres de la piste FX sont présentés et expliqués, une page à la fois.

RETARD

L'envoi de l'effet retard prend une copie du signal d'entrée, il retarde dans le temps et rejoint alors avec le signal original. Il peut également être utilisé pour pingpong dans le champ stéréo, commentaires et filtrer le signal de retard.

RETARD



TIM (Delay Time) définit le temps de retard. Il est par rapport au BPM en cours et est mesurée dans les notes 128e. Par exemple, un réglage de 32 équivaut à un délai d'un battement (quatre croches). Gamme (1-128).

X (Pingpong) contrôle la façon dont le signal de retard va agir dans le champ stéréo.

- 0 à placer manuellement le signal de retard dans le champ stéréo. le

IFD paramètre contrôle l'emplacement.

- 1 pour rendre le signal de retard alternatif entre les positions de panoramique gauche et droite. le **IFD** paramètre contrôle la quantité de mouvement horizontal.

IFD (Largeur stéréo) commande la largeur stéréo ou l'emplacement du signal de retard. Le bouton est bipolaire. Gamme (-64 à +63)

FDB (Feedback) contrôle la quantité de la sortie de retard qui sera réinjectée dans l'entrée du retard. Avec les réglages des paramètres plus élevés, infini et / ou des retards de gonflement sont possibles à réaliser. S'il vous plaît noter que la rétroaction élevée peut conduire à une finale de sig- très fort, et que la **DOV** paramètre sur la page de distorsion peut en outre augmenter la rétroaction. *Easy Listening pour le malentendant*. Gamme (0-198).



HPF (Filtre HP) commande le filtrage passe-haut du signal de retard. Gamme (0-127).

LPF (Filtre LP) commande le filtrage passe-bas du signal de retard. Gamme (0-127).

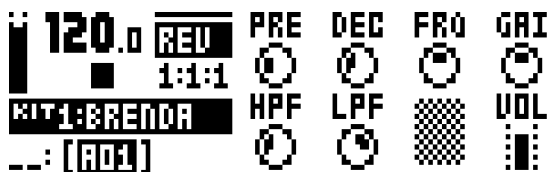
REV (Réverbération) contrôle la quantité de finale de la sortie de retard qui sera envoyé à la réverbération. Gamme (0-127).

VOL (Mix Volume) permet de régler le volume du signal de sortie de retard. La sortie est acheminée avant ou après les effets de distorsion et de compression, en fonction du réglage de la **DEL** eter Param- sur la page DISTORTION. Gamme (0-127).

REVERB

L'effet Réverbération contrôle la persistance et les caractéristiques ambiantes des réverbérations sonores. Il permet de simuler de nombreux endroits sonores, de grands espaces pour les petits confinements.

REVERB



PRE (Prédélai) contrôle le temps de predelay de la réverbération. Gamme (0-127).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance de la finale sig- réverbéré, réglage essentiellement la taille de la pièce sonore. Gamme (1-127).

FRQ (Fréquence de rayonnement) contrôle la fréquence du filtre étagères. Avec la **GAI** paramètre, il peut être utilisé pour amortir le signal réverbéré au-dessus d'une fréquence choisie, en faisant sonner la réverbération plus intense ou plus sourd. Gamme (0-

127).

GAI (Rayonnement Gain) affecte l'amortissement du sig- nal réverbéré au-dessus de la fréquence de rayonnement fixé par le **FRQ** paramètre. À la valeur maximum des aigus est inclus dans les réverbérations; l'abaissement de la valeur atténue progressivement. Gamme (0-127).

HPF (Filtre HP) commande le filtrage passe-haut de l'entrée de la réverbération. Gamme (0-127).

LPF (Filtre LP) commande le filtrage passe-bas de l'entrée de la réverbération. Gamme (0-127).

VOL (Mix Volume) règle le volume du signal de sortie de réverbération. La sortie est acheminée avant ou après les effets de distorsion et de compression, en fonction du réglage de la **TOUR** eter Param- sur la page DISTORTION. Gamme (0-127).

DISTORSION

L'effet principal de distorsion prononce les pics du signal et les déforme. En outre, l'onde sonore peut être compensée dans son intégralité sur cette page et assaisonné avec une distorsion non symétrique. Cette page PARAMETER contrôle également l'overdrive de l'effet retard, ainsi que l'acheminement du retard et retourne à effet de réverbération.

DIST



AMT (Montant distorsion) commande la quantité de distorsion appliquée au signal.

Gamme (0-127).

SYM (Distorsion Symmetry) compense le signal entier - dans la direction y, si visualisé comme une onde sinusoïdale sur un graphique 2D - up (valeurs de positions tives) ou vers le bas (valeurs négatives) avant d'appliquer la distorsion. Cela rend la distorsion asymétrique du signal possible, frangeant seulement les crêtes ou les creux de la vague. Gamme (-64 à +63).

DVV (Retard Overdrive) contrôle l'overdrive de l'effet retard, ce qui entraîne une distorsion chaleureuse et dynamique. Régler ceci en conjonction avec le paramètre FDB sur la page DELAY afin de pro- duire quoi que ce soit à partir d'une teinte de cisaillement à un barrage de quatre livres très agressif des harmoniques. Gamme (0-127).

DEL (Retard Dist / Comp) définit l'effet retard pour revenir avant (0) ou après (1) le signal est soumis à une distorsion et de compression. Le réglage par défaut est avant. Gamme (0/1).

REV (Réverbération Dist / Comp) définit l'effet de réverbération pour revenir avant (0) ou après (1) le signal est soumis à une distorsion et de compression. Le réglage par défaut est après. Gamme (0/1).

COMPRESSEUR

L'effet maître du compresseur comprime la plage dynamique du signal en réduisant le volume des sons forts parti-actifs aux sons tranquilles. Il y a huit paramètres avec lesquels le compresseur est personnalisé sur cette page.

COMP



THR (Seuil) définit le seuil du compresseur. seuil inférieur signifie une plus grande partie du signal sera soumis à la compression. Il y a un bar sur le bord de l'écran à droite LCD qui représentera visuellement la quantité de compression. Gamme (0-127).

ATK (Attack) règle le temps de la phase d'attaque du compresseur, à savoir la rapidité avec laquelle le compresseur réagit aux pics forts. La durée de la phase d'attaque est réglée en millisecondes. Plage (0,03 à 30).

REL (Release) définit la durée de la phase de libération du compresseur, à savoir combien de temps il faut pour la compression pour récupérer dans les moments les plus calmes. Le temps est réglé en quelques secondes. Gamme (0,1-2, A1 ou A2). A1 et A2 sont deux types de phases de libération automatique, (A2) étant légèrement plus longue que (A1).

MUP (Maquillage Gain) règle le gain de maquillage de la sortie du compresseur, afin de compenser les niveaux de signal réduits provoqués par compression. Gamme (0-127).

RAT (Taux de compression) Il existe quatre rapports de compression différents, 2: 1, 4: 1, 8: 1 et MAX. Des rapports plus élevés signifient plus de la gamme dynamique sera comprimé.

SEQ (Sidechain EQ) filtre le signal avant qu'il soit analysé par le compresseur dans l'une des façons suivantes:

- OFF permet le signal de sidechain restent inchangés.
- LPF passe-bas filtre le signal avant l'analyse, ce qui rend le compresseur réagit principalement à la basse. Utilisez ce paramètre pour un son de compresseur de pompage caractéristique.
- HPF laisse passer le signal à travers un filtre passe-haut avant d'être analysé, ce qui rend le compresseur réagit moins à la basse. Utilisez ce paramètre pour éviter le pompage.
- Résultats HIT dans une égalisation équilibrée du signal de chaîne latérale, ce qui rend le compresseur réagissent de manière similaire à toutes les fréquences du signal.

MIX (Sec / humide Mix) définit le mélange du signal non compressé et le signal de sortie du compresseur. Les résultats de réglage extrême gauche dans un signal complètement non compressé. Le réglage extrême droite permet uniquement le signal compressé passe à travers. Toutes les valeurs dans le mélange entre le signal non comprimé avec le signal compressé, également connu sous compression parallèle. Un effet définitif de compression Motown peut être réalisée à des réglages modérés MIX combinés avec une grande RAT et les paramètres bas du MUP. Gamme (0-127).

VOL (Volume) règle le volume du signal de sortie. Gamme (0-127).

FX LFO

La piste FX paramètres de la page LFO sont présentés et expliqués ci-dessous.

LFO1 (page 1)



SPD (Speed) contrôle la vitesse du LFO. Il est synchronisé au BPM. Pour le LFO synchronisé à des beats droites, essayez les paramètres de 8, 16 ou 32. Le bouton est bi-polaire. La forme LFO peut être jouée en arrière en utilisant des valeurs négatives. Gamme (-64 à +63).

MUL (Multiplicateur) multiplie les **SPD** paramètre du facteur de réglage. Augmente par la puissance de deux pour chaque étape dans la plage de valeurs. Gamme (1-2048).

FAD (Fade In / Out) permet de fade in / fade out la modulation LFO. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives donnent un fade-out, les valeurs négatives donnent un fade-in. Une position médiane (0) entraînera pas fondu / Eclaircir. Gamme (-64 à +63)

DST (Destination) sélectionne la destination pour le LFO. Une liste apparaît lorsque vous tournez le bouton. Choisissez un paramètre de l'une des pages de paramètres. Tournez le bouton dans le sens horaire pour aller en bas de la liste, le sens inverse pour remonter. Prévisualisez la modulation LFO affectera le son en mettant en avant une destination.

Confirmer une sélection en appuyant sur [OUI / SAVE]. WAV (Waveform) établit la forme d'onde LFO. Il y a sept formes d'ondes: Triangle, sinus, carré, en dents de scie, exponentielles, rampe et au hasard.

SPH (Phase de démarrage) contrôle où la forme d'onde du LFO démarre lorsqu'elle est déclenchée. Gamme (0-127). 0 est le début d'un cycle d'onde complet et 127 est le point de fin. 64 est le point mort.

MOD (Trig Mode) contrôle la façon dont le LFO réagira quand une note est déclenchée. Cinq paramètres existent.

- ANG est le mode par défaut libre fonctionnement. Il fait fonctionner LFO en continu, sans jamais redémarrer ou arrêter.
- TRG fait le redémarrage LFO lorsqu'une note est trigged.
- HLD rend le LFO libre cours en arrière-plan, mais quand une note est trigged le niveau de sortie LFO est verrouillée et maintenue encore jusqu'à ce que la note suivante est trigged.
- On fera le LFO commence dès le début quand une note est déclenchée, exécutez pour un cycle, puis arrêter. Cela rend sa fonction similaire à une enveloppe.
- Forum de haut niveau fera le LFO commence dès le début quand une note est déclenchée, exécutez un demi-cycle, puis arrêter.

DEP (Profondeur) contrôle la profondeur du LFO modulera la nation destina- qui est mis sur la **DST** paramètre. Le bouton est bipolaire. Les deux profondeur est possible modulation négative et positive. Les valeurs positives commencent l'oscillation vers la phase de crête de l'onde, les valeurs négatives commencent vers la phase de creux de la vague. Un réglage du point mort, 0, est égale à aucune profondeur de modulation. Gamme (-128- + 127).

Annexe A: PARAMETRES TRACK DRUM

Cette annexe énumère les paramètres sur les cinq pages de paramètres pour les pistes de batterie et les explique. À une exception près importante, chaque page unique contient les mêmes paramètres sur toutes les pistes de batterie. L'exception est la page SYNTH, où les paramètres varient en fonction de la machine sélectionnée.

SYNTH

Contrôle de la synthèse sonore du générateur de percussion. Les paramètres par défaut de la BD suivent la BDHD la machine sont indiquées ici. Pour les pages SYNTH d'autres machines, voir « Annexe D: MACHINES ».

SYNTH (BDHD)



TUN (Tune) définit la hauteur de l'oscillateur commandé en tension en demi-tons chromatiques. Pour aller plus vite, appuyez sur le bouton tout en Turn- ing il. Fourchette de commande bipolaire (-64 + 63).

SWT (Le temps de balayage) définit le temps de balayage de terrain. Des valeurs faibles donnent lieu à un court balayage, tandis que les valeurs élevées se traduisent par un balayage de long. Gamme (0-127).

PNS (Aligner Montant) définit la quantité de pression, un balayage de pas immédiatement au début de la phase d'attaque du son. Utilisez ainsi TIC pour modeler le son transitoire. Gamme (0-127).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son. Des valeurs faibles signifient une décroissance forte, rapide tandis que des valeurs élevées produisent une pente plus douce et un son de plus longue durée. Gamme (0-127).

WAV (Waveform) établit la forme d'onde d'oscillateur commandé en tension sinusoïdale ou triangulaire sinusoïdale, asymétrique. Les trois formes d'ondes, dans cet ordre, produisent des sons avec des quantités croissantes de contenu harmonique pro-. (0, 1 ou 2).

HLD (Le temps de maintien) définit le temps d'attente, le temps avant que les coups de pied de phase de décroissance. Les valeurs faibles correspondent à peu de temps d'attente, des valeurs élevées correspondent à plus du temps d'attente. Utilisation de la forme du corps du son de batterie. Gamme (0-127).

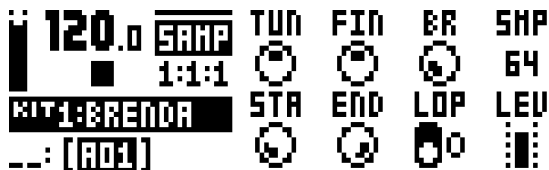
TIC (Tick Niveau) définit le niveau du son de la tique avec l'augmentation de la définition spectrale. Utilisez avec PNS pour modeler le son transitoire. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau de volume du son ensemble SYNTH, de sorte qu'il peut être mélangé avec un échantillon en toutes proportions. Gamme (0-127).

ÉCHANTILLON

Les paramètres de cette page contrôlent la lecture des échantillons d'utilisateurs. Un projet dispose de 127 emplacements d'échantillons d'utilisateur. Au sein de chaque kit, ces échantillons peuvent être alloués dynamiquement, modulés et personnalisés.

ÉCHANTILLON



TUN (Tune) définit la hauteur de l'échantillon en équivalents de demi-tons matic chro-. Pour aller plus vite, appuyez sur le bouton en le tournant. Le bouton fonctionne dans un mode bipolaire, avec 0, au nord, en laissant inchangé le terrain. Range (-24 + 24), ce qui équivaut à quatre octaves.

FIN (Permet un réglage fin Fine Tune) la hauteur de l'échantillon. Ce paramètre est un décalage du paramètre TUN. Le bouton fonctionne de manière bipolaire. Toute la gamme (-64 + 63) couvre un demi-ton vers le bas et un demi-ton vers le haut.

BR (Réduction des bits) l'augmentation de la valeur de ce paramètre diminue la résolution de l'échantillon, ce qui rend plus granuleuse. Utilisez cette option lorsque vous voulez que le son de votre échantillon de tambour sale coup de poing comme les effets sonores des jeux de combat classiques pièces de monnaie op. Gamme (0-127).

SMP (Emplacement de l'échantillon), tournez ce bouton pour parcourir la liste jusqu'à 127 échantillons chargés dans le projet. Tournez le bouton pour faire défiler la liste, la gauche pour faire défiler vers le haut. La première position, OFF, ne joue aucun échantillon du tout. Plage (OFF, 1-127).

STA (Démarrer) définit le point de départ pour la lecture de l'échantillon. Les valeurs extrêmes de la plage (0-120) sont le début et la fin de l'échantillon, respectivement. Ceci est un paramètre ent codepend- et doit être réglé avec END.

FIN (Fin) définit le point final pour la lecture de l'échantillon. Les valeurs extrêmes de la plage (0-120) sont le début et la fin de l'échantillon, respectivement. Si la valeur de fin est inférieure à la valeur de STA, l'échantillon sera lu en arrière.

LOP (Boucle) lorsque OFF, l'échantillon sera lu une fois à chaque fois qu'il est triggered. Sur ON, la boucle échantillon se Continuously pour la longueur de la TRIG (définie avec LEN sur la page TRIG), délimitée par les paramètres de la page enveloppe AMP HLD et DEC. (1/0 - ON / OFF).

LEV (Niveau) définit le niveau de volume de la lecture de l'échantillon, de sorte qu'il peut être mélangé avec un son de tambour synthétisé dans toutes les parties pro. Gamme (0-127).

FILTRE

Sur la page FILTER, vous trouverez tous les paramètres qui contrôlent le filtre multimode analogique et son enveloppe associée.

FILTRE



ATK (Time Attack) contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre. Gamme (0-127).

DÉC (Decay Time) contrôle le temps de décroissance de l'enveloppe du filtre. Gamme (0-127).

SUS (Sustain Level) contrôle le niveau de maintien du filtre enve- lope. Gamme (0-127).

REL (Temps de relâche) contrôle le temps de libération de Lope du filtre. Gamme (0-127)

FRQ (Fréquence) commande la fréquence de coupure du filtre multimode. Gamme (0-127).

RES (Resonance) définit le comportement de résonance du filtre. Résonance présente un pic dans le spectre à la fré- quence de coupure. Avec le type de filtre coupe-bande, il est un cran au lieu d'un pic. L'encoche sera à son plus large au réglage de la résonance la plus basse. Gamme (0-127).

TYP (Type de filtre) sélectionne le type de filtre. Sept types sont disponi- ble: deux pôles passe-bas, le 1-pôle passe-bas, passe-bande, le 1-pôle passe-haut, passe-haut 2 pôles, coupe-bande, et le pic. Techniquement, tous sont des filtres de résonance 2 pôles, mais les types 1 pôles ont un spectre ter comme forfaitaire de simples filtres 1 pôles et sont pratiques pour les droits de l'égaliseur.

ENV (Profondeur de la couche d'enveloppe) contrôle la quantité de modulation de la fréquence de coupure à partir de l'enveloppe du filtre. Le bouton est bipolaire, ce qui signifie à la fois la profondeur de modulation négative et positive est disponible. Gamme (-64 à +63)

AMP

La page AMP contrôle les paramètres de l'enveloppe d'amplitude, l'overdrive, les envois d'effets, de balayage panoramique et volume.

AMP



ATK (Time Attack) contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe de l'amplificateur. Gamme (0-127).

HLD (Hold Time) contrôle le temps de maintien de l'enveloppe de l'amplificateur, avant que les coups de pied de phase de décroissance dans. Gamme (AUTO, 1-127). Le réglage AUTO signifie que la phase de blocage est déterminée par le moment où le tampon de la piste de batterie est physiquement enfoncée. Les valeurs de la plage (1-127) fixer la phase de maintien, de temps très court à l'extrême à l'époque de plus en plus longues gauche à droite, quelle que soit la durée de pression de la touche.

DÉC (Decay Time) contrôle le temps de décroissance de l'enveloppe de l'amplificateur. Range (0-INF).

OVR (Overdrive) commande l'overdrive, situé en amont du filtre en mode multiple. Gamme (0-127).

DEL (Envoi différé) contrôle la quantité du signal de piste de batterie sera envoyé à l'effet retard. Gamme (0-127).

REV (Réverbération) contrôle la quantité du signal de piste de batterie sera envoyé à l'effet de réverbération. Gamme (0-127).

LA POËLE (Pan) positionne le son de la piste de batterie dans les travaux de bouton de field. The stéréo en mode bipolaire, 0 étant le per- milieu faitement équilibré, -64 envoyer tout son à la gauche et nel Chan- +63 envoyer tous les sons à la droite.

VOL (Volume) contrôle le volume total du son. Ce paramètre est indépendant du niveau global de la piste. Gamme (0-127).

LFO

Le LFO de piste de batterie peut être utilisé pour interférer de façon créative avec un paramètre trouvé sur Synth, SAMPLE, FILTRE et pages AMP. Personnaliser le cycle d'oscillation à basse fréquence et de mettre un paramètre par la modulation de la marée.

LFO



SPD (Speed) contrôle la vitesse du LFO. Il est synchronisé au BPM. Pour le LFO synchronisé à des beats droites, essayez les paramètres de 8, 16 ou 32. Le bouton est bi-polaire. La forme LFO peut être jouée en arrière en utilisant des valeurs négatives. Gamme (-64 à +63).

MUL (Multiplicateur) multiplie les **SPD** paramètre du facteur de réglage. Augmente par la puissance de deux pour chaque étape dans la plage de valeurs. Gamme (1-2048).

FAD (Fade In / Out) permet de fade in / fade out la modulation LFO. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives donnent un fade-out, les valeurs négatives donnent un fade-in. Une position médiane (0) entraînera pas fondu / Eclaircir. Gamme (-64 à +63)

DST (Destination) sélectionne la destination pour le LFO. Une liste apparaît lorsque vous tournez le bouton. Choisissez un paramètre de l'une des pages de paramètres. Tournez le bouton dans le sens horaire pour aller en bas de la liste, le sens inverse pour remonter. Prévisualisez la modulation LFO affectera le son en mettant en avant une destination.

Confirmer une sélection en appuyant sur [OUI / SAVE]. WAV (Waveform) établit la forme d'onde LFO. Il y a sept formes d'ondes: Triangle, sinus, carré, en dents de scie, exponentielles, rampe et au hasard.

SPH (Phase de démarrage) contrôle où la forme d'onde du LFO démarre lorsqu'elle est déclenchée. Gamme (0-127). 0 est le début d'un cycle d'onde complet et 127 est le point de fin. 64 est le point mort.

MOD (Trig Mode) contrôle la façon dont le LFO réagira quand une note est déclenchée. Cinq paramètres existent.

- ANG est le mode par défaut libre fonctionnement. Il fait fonctionner LFO en continu, sans jamais redémarrer ou arrêter.
- TRG fait le redémarrage LFO lorsqu'une note est trigged.
- HLD rend le LFO libre cours en arrière-plan, mais quand une note est trigged le niveau de sortie LFO est verrouillée et maintenue encore jusqu'à ce que la note suivante est trigged.
- On fera le LFO commence dès le début quand une note est déclenchée, exécutez pour un cycle, puis arrêter. Cela rend sa fonction similaire à une enveloppe.
- Forum de haut niveau fera le LFO commence dès le début quand une note est déclenchée, exécutez un demi-cycle, puis arrêter.

DEP (Profondeur) contrôle la profondeur du LFO modulera la nation destina- qui est mis sur la **DST** paramètre. Le bouton est bipolaire. Les deux profondeur est possible modulation négative et positive. Les valeurs positives commencent l'oscillation vers la phase de crête de l'onde, les valeurs négatives commencent vers la phase de creux de la vague. Un réglage du point mort, 0, est égale à aucune profondeur de modulation. Gamme (-128- + 127).

Annexe D: MACHINES

Cette annexe énumère les paramètres sur la page SYNTHE des pistes de batterie. Le choix de la machine détermine quels paramètres sont disponibles. Il y a plusieurs machines à choisir. Voir « ANALOG COMMANDES Rytm » à la page 13 (illustration) pour l'allocation de voix piste de batterie.

Les machines ci-dessous peuvent être utilisés sur la **BD, SD, RS** et **CP** des pistes.

BDHD (BASS DRUM DUR)



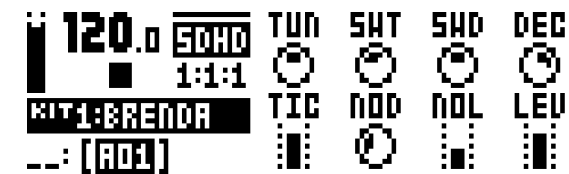
- TUN** (Tune) définit la hauteur de l'oscillateur. Gamme (-64 à +63).
- SWT** (Le temps de balayage) définit le temps de balayage de terrain. La profondeur du balayage est fixe. Gamme (0-127).
- PNS** (Aligner Montant) définit la quantité de pression. Gamme (0-127).
- DÉC** (Decay Time) définit le temps de décroissance du son. Gamme (0-127).
- WAV** (Waveform) établit la forme d'onde sinusoïdale de l'oscillateur, asymmet- sinus ou triangle ric. Gamme (0, 1, 2).
- HLD** (Hold Time) définit le temps d'attente, le temps avant la phase de décroissance commence. Gamme (0-127).
- TIC** (Tick Niveau) définit le niveau de la tique transitoire. Gamme (0-127).
- LEV** (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

BDCL (BASS DRUM CLASSIQUE)



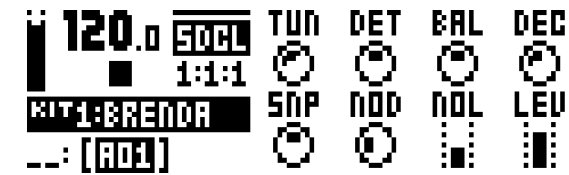
- TUN** (Tune) définit la hauteur de l'oscillateur. Gamme (-64 à +63).
- SWT** (Le temps de balayage) définit le temps de balayage de terrain. Des valeurs faibles donnent lieu à un court balayage. Gamme (0-127).
- SWD** (Balayage de profondeur) définit la profondeur du balayage de terrain. Gamme (0-127).
- DÉC** (Decay Time) définit le temps de décroissance. Gamme (0-127).
- WAV** (Waveform) établit la forme d'onde sinusoïdale de l'oscillateur, asymmet- sinus ou triangle ric. Gamme (0, 1, 2).
- HLD** (Hold Time) définit le temps d'attente, le temps avant la phase de décroissance commence. Gamme (0-127).
- TRA** (Transitoire) définit le son tic-tac ou transitoire bruit et son niveau. Gamme (0-55).
- LEV** (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

SDHD (SNARE DRUM DUR)



- TUN** (Tune) définit la hauteur des oscillateurs. L'intervalle entre eux est fixé. Gamme (-64 à +63).
- SWT** (Le temps de balayage) définit le temps de balayage de terrain. Gamme (0-127).
- SWD** (Balayage de profondeur) définit la profondeur du balayage de terrain. Gamme (0-127).
- DÉC** (Decay Time) définit le temps de décroissance. Gamme (0-127).
- TIC** (Tick Niveau) définit le niveau de la tique transitoire. Gamme (0-127).
- HOCEMENT** (Decay du bruit) définit le temps de décroissance du bruit. Gamme (0-127).
- NOL** (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit. Gamme (0-127).
- LEV** (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

SDCL (SNARE DRUM CLASSIQUE)



- TUN** (Tune) définit le pas commun des oscillateurs. Gamme (- 64- + 63).
- DET** (Detune) définit la hauteur du second oscillateur par rapport à la première. Gamme (-64 à +63).
- BAL** (Osc Balance) définit l'équilibre entre les niveaux de l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2. Gamme (-64 + 63).
- DÉC** (Decay Time) définit le temps de décroissance du son du tambour. Gamme (0-127).
- PNS** (Aligner Montant) définit la quantité de pression. Gamme (0-127).
- HOCEMENT** (Decay du bruit) définit le temps de décroissance du bruit. Gamme (0-127).
- NOL** (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit. Gamme (0-127).
- LEV** (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

Les machines ci-dessous peuvent être utilisés sur la **BD, SD, RS** et **CP** des pistes.

BDFM (BASS DRUM FM)



TUN (Tune) définit la hauteur du premier oscillateur (modulée). Gamme (-64 à +63).

SWT (Balayer Time) définit le temps de balayage de hauteur du premier oscillateur (modulé). Gamme (0-127).

la fièvre aphteuse (FM Decay Time) définit le temps de décroissance de la deuxième (Modu RELATIF) oscillateur et, par conséquent, le temps de décroissance de l'effet FM. Gamme (0-127).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance de la première (modulée) oscillateur et, par conséquent, l'ensemble de son de batterie. Gamme (0-127).

FMT (FM Tune) définit la hauteur de la seconde (modulation) oscillateur. Gamme (-64 à +63).

FMS (FM temps de balayage) règle le temps de balayage de hauteur de la deuxième oscillateur (modulation). Gamme (0-127).

FMA (Montant FM) règle la quantité de modulation de fréquence du second oscillateur au premier. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

SDFM (DRUM FM PIÈGE)



TUN (Tune) définit la hauteur du premier oscillateur (modulée). Gamme (-64 à +63).

FMT (FM Tune) définit la hauteur de la seconde (modulation) oscillateur. Gamme (-64 à +63).

la fièvre aphteuse (FM Decay Time) définit le temps de décroissance de la deuxième (Modu RELATIF) oscillateur et, par conséquent, le temps de décroissance de l'effet FM. Gamme (0-127).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance de la première (modulée) oscillateur et, par conséquent, l'ensemble de son de batterie. Gamme (0-127).

FMA (Montant FM) règle la quantité de modulation de fréquence du second oscillateur au premier. Gamme (0-127).

HOCHEMENT (Decay du bruit) définit le temps de décroissance du bruit. Gamme (0-127).

NOL (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

Les machines ci-dessous peuvent être utilisés sur la **RS** et **CP** des pistes.

RSHD (rimshot DUR)



TUN (Tune) définit la hauteur des oscillateurs. Gamme (-64 à +63).

SWT (Le temps de balayage) définit le temps de balayage de terrain. Gamme (0-127).

SWD (Balayage de profondeur) définit la profondeur du balayage de terrain. Gamme (0-127).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son Rimshot. Gamme (0-127).

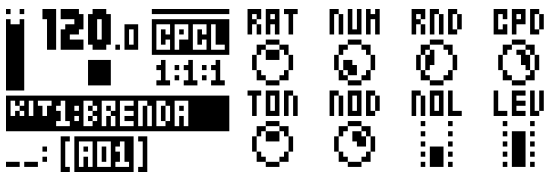
SYM (Symétrie) ajuste la non-linéarité dans le circuit de rimshot spécial. Gamme (-64 à +63).

TIC (Tick Niveau) définit le niveau de la tique transitoire. Gamme (0-127).

NOL (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

CPCL (MAIN CLASSIQUE CLAP)



RAT (Clap Rate) fixe le taux des claps initiaux. Gamme (0-127).

NUM (Clap Number) définit le nombre de coups initiaux. Gamme (0-19).

ROND (Au hasard Claps) randomizes le moment des claps initiales. Gamme (0-127).

DPC (Clap Decay) définit le temps de décroissance des claps initiales. Gamme (0-127).

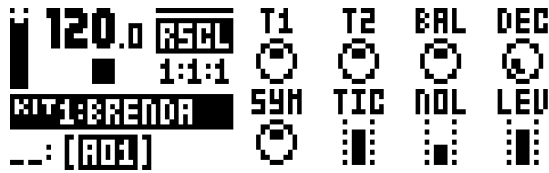
TONNE (Tone Noise) définit la hauteur du bruit final. Gamme (0-127).

HOCEMENT (Decay du bruit) définit le temps de décroissance du bruit final. Gamme (0-127).

NOL (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit final. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

RSCL (rimshot CLASSIQUE)



T1 (Tune Osc1) définit la hauteur du premier oscillateur. Gamme (-64- +63).

T2 (Tune Osc2) définit la hauteur du second oscillateur. Gamme (- 64- + 63).

BAL (Osc Balance) définit l'équilibre entre l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2. Gamme (-64 + 63).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son Rimshot. Gamme (0-127).

SYM (Symétrie) ajuste la non-linéarité dans le circuit de rimshot spécial. Gamme (-64 à +63).

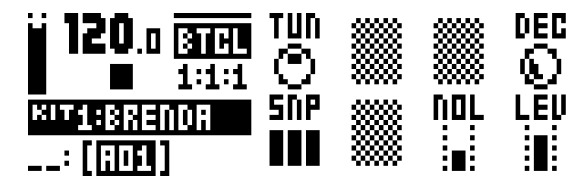
TIC (Tick Niveau) définit le niveau de la tique transitoire. Gamme (0-127).

NOL (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

La machine ci-dessous peut être utilisé sur la **BT** Piste.

BTCL (BASS TOM CLASSIQUE)



TUN (Tune) définit la hauteur de l'oscillateur. Gamme (-64 à +63).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son du tambour. Gamme (0-127).

PNS (Pression) définit la longueur du transitoire de pression. Gamme (0, 1, 2, 3).

NOL (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

La machine ci-dessous peut être utilisé sur la LT, MT et HT des pistes.

XTCL (TOM CLASSIQUE)



TUN (Tune) définit la hauteur de l'oscillateur. Gamme (-64 à +63).

SWT (Le temps de balayage) définit le temps de balayage de terrain. Gamme (0-127).

SWD (Balayage de profondeur) définit la profondeur du balayage de terrain. Gamme (0-127).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son tom. Gamme (0-127).

TONNE (Tone Noise) définit la hauteur du bruit. Gamme (-64 à +63).

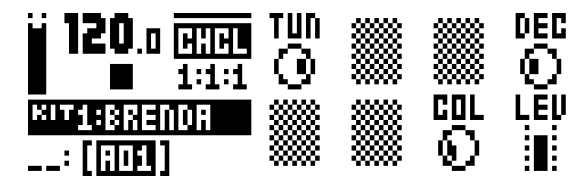
HOCHEMENT (Decay du bruit) définit le temps de décroissance du bruit. Gamme (0-127).

NOL (Niveau de bruit) définit le niveau de bruit. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

Les machines ci-dessous peuvent être utilisés sur la CH et OH des pistes.

CHCL (CLOSED CLASSIQUE HIHAT)



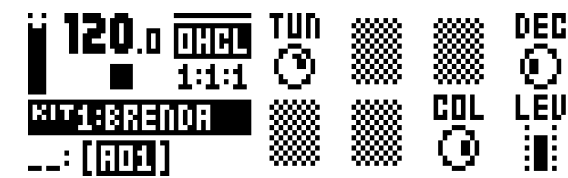
TUN (Tune) définit la hauteur des six oscillateurs du hihat fermée. Gamme (-64 à +63).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son de charleston fermé. Gamme (0-127).

COL (Couleur de Bruit) définit la couleur du timbre, la dureté virtuelle de l'alliage métallique imaginaire dont est faite la hihat immatérielle. Gamme (-64 à +63).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

OHCL (OPEN HIHAT CLASSIC)



TUN (Tune) définit la hauteur des six oscillateurs du charleston ouvert. Gamme (-64 à +63).

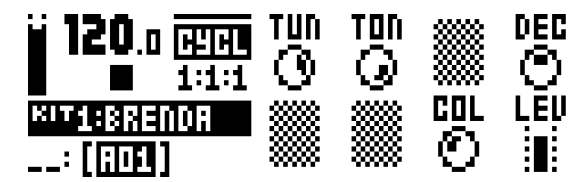
DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son ouvert charleston. Gamme (0-127).

COL (Couleur de bruit) définit la couleur timbral. Gamme (-64 à +63).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

Les machines ci-dessous peuvent être utilisés sur la **CY** et **CB** des pistes.

CYCL (cymbale Classic)



TUN (Tune) définit la hauteur des six oscillateurs de la cymbale. Gamme (-64 à +63).

TONNE (Tone) donne le ton métallique de la cymbale. Gamme (0-127).

DÉC (Decay) définit le temps de décroissance du son cymbale. Gamme (0-127).

COL (Couleur de bruit) définit la couleur de la cymbale timbral. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

CBCL (Cowbell Classic)



TUN (Tune) définit la hauteur de base des deux oscillateurs sonnaile. Gamme (-64 à +63).

DÉC (Decay Time) définit le temps de décroissance du son clochette. Gamme (0-127).

DET (Detune) définit le désaccordage décalage du deuxième oscillateur. Gamme (0-127).

LEV (Niveau) définit le niveau du volume global. Gamme (0-127).

Annexe C: MIDI

Cette annexe énumère les CC et les spécifications NRPN pour l'analogique Rytm.

Paramètres généraux TRIG

TRIG PARAMETRES NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Remarque		3	0	0-127	-
Rapidité		3	1	0-127	-
Longueur		3	2	0-127	-
Synth Trig		3	3	0-127	-
Exemple Trig		3	4	0-127	-
ENV Trig		3	5	0-127	-
LFO Trig		3	6	0-127	-

TRIG CC PARAMETRES					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Remarque		3	-	0-127	-
Rapidité		4	-	0-127	-
Longueur		5	-	0-127	-
Synth Trig		11	-	0-127	-
Exemple Trig		12	-	0-127	-
ENV Trig		13	-	0-127	-
LFO Trig		14	-	0-127	-

PARAMETRES KIT GENERAL

COMMUNE NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Track Level		1	100	0-127	-
Track Mute (mute suivants)		1	101	0-127	-
Piste Solo (mute suivants)		1	102	0-127	-
Suivi Type Machine		1	103	0-127	-
Scène active		1	104	0-127	-

CC COMMUN					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Track Level		95	-	0-127	-
Track Mute (mute suivants)		94	-	0-127	-
Piste Solo (mute suivants)		93	-	0-127	-
Suivi Type Machine		15	-	0-127	-
Scène active		92	-	0-127	-

PARAMÈTRES DE PERFORMANCE

PERFORMANCE NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Performance Paramètre 1		0	0	0-127	-
Paramètre de performance 2		0	1	0-127	-
Paramètre de performance 3		0	2	0-127	-
Paramètre de performance 4		0	3	0-127	-
Paramètre de performance 5		0	4	0-127	-
Paramètre de performance 6		0	5	0-127	-
Paramètre de performance 7		0	6	0-127	-
Paramètre de performance 8		0	7	0-127	-
Paramètre de performance 9		0	8	0-127	-
Paramètre de performance 10		0	9	0-127	-
Paramètre de performance 11		0	dix	0-127	-
Paramètre de performance 12		0	11	0-127	-

PERFORMANCE CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Performance Paramètre 1		35	-	0-127	-
Paramètre de performance 2		36	-	0-127	-
Paramètre de performance 3		37	-	0-127	-
Paramètre de performance 4		39	-	0-127	-
Paramètre de performance 5		40	-	0-127	-
Paramètre de performance 6		41	-	0-127	-
Paramètre de performance 7		42	-	0-127	-
Paramètre de performance 8		43	-	0-127	-
Paramètre de performance 9		44	-	0-127	-
Paramètre de performance 10		45	-	0-127	-
Paramètre de performance 11		46	-	0-127	-
Paramètre de performance 12		47	-	0-127	-

DRUM paramètres de piste

Notez que l'ordre des paramètres SYNTH pourrait ne pas être le même que l'ordre des paramètres sur la page SYNTH sur l'écran LCD.

SYNTH NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Synth Param 1		1	0	0-127	-
Synth 2 Param		1	1	0-127	-
Synth 3 Param		1	2	0-127	-
Synth 4 Param		1	3	0-127	-
Synth 5 Param		1	4	0-127	-
Synth Param 6		1	5	0-127	-
Synth 7 Param		1	6	0-127	-
Synth 8 Param		1	7	0-127	-

SYNTH CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Synth Param 1		16	-	0-127	-
Synth 2 Param		17	-	0-127	-
Synth 3 Param		18	-	0-127	-
Synth 4 Param		19	-	0-127	-
Synth 5 Param		20	-	0-127	-
Synth Param 6		21	-	0-127	-
Synth 7 Param		22	-	0-127	-
Synth 8 Param		23	-	0-127	-

EXEMPLE NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Sample Tune		1	8	0-127	-
Exemple Finetune		1	9	0-127	-
Réduction des bits d'échantillon		1	dix	0-127	-
Emplacement de l'échantillon		1	11	0-127	-
Début échantillon		1	12	0-127	-
Fin échantillon		1	13	0-127	-
boucle d'échantillon		1	14	0-127	-
Niveau d'échantillon		1	15	0-127	-

EXEMPLE CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Sample Tune		24	-	0-127	-
Exemple Finetune		25	-	0-127	-
Réduction des bits d'échantillon		26	-	0-127	-
Emplacement de l'échantillon		27	-	0-127	-
Début échantillon		28	-	0-127	-
Fin échantillon		29	-	0-127	-
boucle d'échantillon		30	-	0-127	-
Niveau d'échantillon		31	-	0-127	-

FILTRE NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Filtre Time Attack		1	16	0-127	-
Filtre Decay Temps		1	17	0-127	-
Filtre Sustain Level		1	18	0-127	-
Filtre Temps de libération		1	19	0-127	-
Fréquence du filtre		1	20	0-127	-
Résonance du filtre		1	21	0-127	-
Mode de filtrage		1	22	0-127	-

Filtre Env Depth		1	23	0-127	-
------------------	--	---	----	-------	---

FILTRE CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Filtre Time Attack		70	-	0-127	-
Filtre Decay Temps		71	-	0-127	-
Filtre Sustain Level		72	-	0-127	-
Filtre Temps de libération		73	-	0-127	-
Fréquence du filtre		74	-	0-127	-
Résonance du filtre		75	-	0-127	-
Mode de filtrage		76	-	0-127	-
Filtre Env Depth		77	-	0-127	-

AMP NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Amp Time Attack		1	24	0-127	-
Amp Hold Time		1	25	0-127	-
Amp Decay Temps		1	26	0-127	-
Overdrive Amp		1	27	0-127	-
Amp DIFFERE		1	28	0-127	-
Amp Réverbération		1	29	0-127	-
Amp Pan		1	30	0-127	-
Volume Amp		1	31	0-127	-

AMP CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Amp Time Attack		78	-	0-127	-
Amp Hold Time		79	-	0-127	-
Amp Decay Temps		80	-	0-127	-
Overdrive Amp		81	-	0-127	-
Amp DIFFERE		82	-	0-127	-
Amp Réverbération		83	-	0-127	-
Amp Pan		dix	-	0-127	-
Volume Amp		7	-	0-127	-

LFO PARAMETRES

Notez que la profondeur LFO est un paramètre haute résolution, avec des valeurs LSB.

LFO NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
LFO Speed		1	32	0-127	-
LFO multiplicateur		1	33	0-127	-
LFO Fade In / Out		1	34	0-127	-
LFO Destination		1	35	0-127	-

LFO Waveform		1	36	0-127	-
LFO Phase de démarrage		1	37	0-127	-
LFO Trig Mode		1	38	0-127	-
Profondeur LFO		1	39	0-127	0-127

LFO CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
LFO Speed		102	-	0-127	-
LFO multiplicateur		103	-	0-127	-
LFO Fade In / Out		104	-	0-127	-
LFO Destination		105	-	0-127	-
LFO Waveform		106	-	0-127	-
LFO Phase de démarrage		107	-	0-127	-
LFO Trig Mode		108	-	0-127	-
Profondeur LFO		109	118	0-127	0-127

FX paramètres de piste

RETARD NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Temporisation		2	0	0-127	-
délai Pingpong		2	1	0-127	-
Retard Largeur stéréo		2	2	0-127	-
Delay Feedback		2	3	0-127	-
Délai filtre passe-haut		2	4	0-127	-
Délai filtre passe-bas		2	5	0-127	-
Délai d'envoi de réverbération		2	6	0-127	-
Volume Mix retard		2	7	0-127	-

RETARD CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Temporisation		16	-	0-127	-
délai Pingpong		17	-	0-127	-
Retard Largeur stéréo		18	-	0-127	-
Delay Feedback		19	-	0-127	-
Délai filtre passe-haut		20	-	0-127	-
Délai filtre passe-bas		21	-	0-127	-
Délai d'envoi de réverbération		22	-	0-127	-
Volume Mix retard		23	-	0-127	-

REVERB NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Reverb Predelay		2	8	0-127	-
Reverb Decay Temps		2	9	0-127	-

Reverb rayonnage Freq		2	dix	0-127	-
Reverb rayonnage Gain		2	11	0-127	-
Filtre passe-haut de réverbération		2	12	0-127	-
Filtre passe-bas de réverbération		2	13	0-127	-
Volume réverbération Mix		2	15	0-127	-

REVERB CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Reverb Predelay		24	-	0-127	-
Reverb Decay Temps		25	-	0-127	-
Reverb rayonnage Freq		26	-	0-127	-
Reverb rayonnage Gain		27	-	0-127	-
Filtre passe-haut de réverbération		28	-	0-127	-
Filtre passe-bas de réverbération		29	-	0-127	-
Volume réverbération Mix		31	-	0-127	-

DISTORTION NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Montant dist		2	16	0-127	-
La symétrie dist		2	17	0-127	-
délai Overdrive		2	18	0-127	-
Retard Dist / Comp routage (avant / après)		2	22	0-127	-
Réverbération Dist / Comp routage (avant / après)		2	23	0-127	-

DISTORTION CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Montant dist		70	-	0-127	-
La symétrie dist		71	-	0-127	-
délai Overdrive		72	-	0-127	-
Retard Dist / Comp routage (avant / après)		76	-	0-127	-
Réverbération Dist / Comp routage (avant / après)		77	-	0-127	-

COMPRESSEUR NRPN					
Paramètre		NRPN MSB	NRPN	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Seuil de compresseur		2	24	0-127	-
Compresseur Time Attack		2	25	0-127	-
Compresseur Time Release		2	26	0-127	-
Compresseur Gain de maquillage		2	27	0-127	-
Taux de compression		2	28	0-127	-
Compresseur sidechain		2	29	0-127	-
Compresseur à sec / humide Mix		2	30	0-127	-
Volume de sortie du compresseur		2	31	0-127	-

COMPRESSEUR CC					
Paramètre		CC MSB	CC LSB	Plage de données MSB	Plage de données LSB
Seuil de compresseur		78	-	0-127	-
Compresseur Time Attack		79	-	0-127	-
Compresseur Time Release		80	-	0-127	-
Compresseur Gain de maquillage		81	-	0-127	-
Taux de compression		82	-	0-127	-
Compresseur sidechain		83	-	0-127	-
Compresseur à sec / humide Mix		84	-	0-127	-
Volume de sortie du compresseur		85	-	0-127	-

INDICE

symboles

+ DRIVE 7

UNE

ACCENT 40

C

CALIBRAGE 49

CHAINES 43 CLICK 37

TRACK

COPIER, COLLER ET EFFACER Kit 21,
28

COPIER, COLLER ET EFFACER LES OPÉRATIONS 41 CREDITS 63 de
l'équipe de développement 63

ré

STRUCTURE DE DONNÉES 7

E

UP MENU Cotisez tôt 57 EDIT piste FX
30 28 Son

CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES 62 RAZ 57
VIDES

g

MENU GLOBAL 47 slot global
49 config MIDI 50 OS mise
à niveau 56 Project
manager 47 config Synth
49 vidage SysEx 53

GRID MODE ENREGISTREMENT 33

K

KITS 19 kit Effacer 20 20 Charge
Kit mode Performance 22

Kit de recharge 20 kit

Économisez 20

L

LCD ÉCRAN 9 ENREGISTREMENT MODE 33

r? Els Kits de chargement 20 46 Chanson

M

37 METRONOME automatique

des canaux MIDI 52 canaux

MIDI 52 port MIDI config 51

MIDI synchroniser 50

N

DESIGNATION ÉCRAN 10

O

D'une seule main 10 OS 56 MISE A JOUR

P

Parameter editing 9 Valeur du paramètre sauter 10

paramètre édition rapide de 10 PARAMETER

SERRURES 39 MOTIF MODES 32 Saut direct 32

Démarrage Direct 32 séquentiel 32 MOTIF MODES

D'ENREGISTREMENT 33 PATRONS 31 mode

d'enregistrement Grid 33 mode d'enregistrement en

direct 33 verrouillage des paramètres 39 mode Pattern

32 Modes d'enregistrement 33 Sélection d'un motif 31

Tempo 32 types Trig 33 PERFORMANCE dU MODE 22

PROJETS 17 Charger le
projet 17 Gérer projet 18
Enregistrer le projet 18

Q

Quantification 37 QUICK
RELOAD 42 Kit 42 Motif 42
42 Chanson son 42 piste 42
Enregistrement rapide 42
Kit 42 Motif 42 42 Chanson
42 piste

RAPIDE SCROLLING 10 QUICK
START 11

R

Kit monté sur bâti 5 modes
d'enregistrement en mode
d'enregistrement Grille 33 Mode
d'enregistrement en direct 33

S

SAVING Kits 20
modèles 36 46
Titres Titres
sonore 26 35

ÉCHELLE Configuration
avancée 38 normale
38

EXEMPLES DE 59

Rytm analogique avec machine à basse héritage 59 analogique Rytm
avec d'autres engins Elektron 60 Rytm analogique avec machine à
tambour stéréophonique 61 SIGNAL PATH 6 CHANSONS 43
NAVIGATEUR SON 25 SON BLOCAGE 39 MANAGER SOUND 26
SOUND MENU 25 Réglages du son 27 SONS Clear Sound 27
Modification d'un son 28 Lecture un son 28 Renommer son 27 SWING
41 SYSEX DUMP 53 SysEx reçoivent 55 envoyer SysEx 54

T

TECHNIQUE 62 TEMPO Tap tempo 32 Tempo
Nudge 32 TRIG MENU 36 TRIG MUTE 40
TRIGS Accent 40 Note 33 verrouillage 39
Paramètre de verrouillage du son 39 Trig mute
40 Trigless verrouillage 33

U

INTERFACE UTILISATEUR 9

